

<<原画>>

图书基本信息

书名：<<原画>>

13位ISBN编号：9787111135111

10位ISBN编号：7111135113

出版时间：2004-8-1

出版时间：机械工业出版社

作者：李杰

页数：244

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 内容概要

本书是作者近二十年原画创作经验的总结，全面、详尽的动画资料是历经数年收集而成。

近5000张插图抵得上一部动画短片，每一张画稿都是作者新手绘制，历时两年。

本书把一章节的动画例子都拍摄出来录入光盘，鲜明生动地告诉读者：一个动作如果我们这样画就会是这样的屏幕效果。

对动作设计作出了更深层次的研讨，不仅讲述了怎样“动”，更侧重于探讨怎样“动”得好。

对于不懂动画的读者，本书可谓一读就会；对于动画工作者，它是动画动作经典实例集成的活字典。

。

书籍目录

1 原画的内涵 1.1 原画的定义 1.2 原画稿的要素 1.3 原画师的职责与修养 1.4 思考和练习2 修饰动作的基本手法 2.1 修饰动作的必要性和重要性 2.2 修饰动作的方法 2.3 思考和练习3 柔软物体的动作特征 3.1 曲线形的运动轨迹 3.2 力量的传递 3.3 循环往复的运动特征 3.4 时间是柔软度的调节器 3.5 思考和练习4 夸张 4.1 夸张在动画中的意义 4.2 夸张的目的和要求 4.3 夸张的方法 4.4 思考和练习5 人物的行走与跑步 5.1 手足动作的交叉特征 5.2 高低起伏的行进轨迹 5.3 躯干的倾斜与扭动 5.4 思考和练习6 动物的行走与跑步 6.1 前后肢的动作关系 6.2 身体的起伏与扭动 6.3 写实与夸张 6.4 思考和练习7 飞翔 7.1 上下扇翅的区别 7.2 飞行轨迹 7.3 思考和练习8 常用镜头实例 8.1 角色入景 8.2 常见动作 8.3 角色转头 8.4 角色惊讶 8.5 角色出景 8.6 思考和练习

## 媒体关注与评论

书评还未曾出版即被中央美术学院、北京广播学院等重量级艺术学院意定为教材的重权之作一本少有的好书！

作者曾参与制作包括《泰山》《蓝精灵》在内的十多部欧美经典动画片，并担任过多部动画作品的主创，本书是作者近20年优秀动画创作设计经验的集成！

本书所讲述的动画实例均被拍成动画辑录在光盘中，旨在鲜明生动地告诉读者，一个动作如果这样做就会是这样的动画效果。

收集本书所用素材，历时十年，而为完成本书，作者彻夜伏案近二年！

### 编辑推荐

还未曾出版即被中央美术学院、北京广播学院等重量级艺术学院意定为教材的重权之作一本少有的好书！

作者曾参与制作包括《泰山》《蓝精灵》在内的十多部欧美经典动画片，并担任过多部动画作品的主创，本书是作者近20年优秀动画创作设计经验的集成！

本书所讲述的动画实例均被拍成动画辑录在光盘中，旨在鲜明生动地告诉读者，一个动作如果这样做就会是这样的动画效果。

收集本书所用素材，历时十年，而为完成本书，作者彻夜伏案近二年！

<<原画>>

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>