

# 原画设计



[原画设计\\_下载链接1](#)

著者:

出版者:

出版时间:2009-5

装帧:

isbn:9787121070488

《原画设计》从原动画的基础知识讲起，结合公司实际制作流程和案例，由浅入深地介绍动画片的整个制作流程与方法，以及需要掌握的动画基本知识。首先，通过基本的原

动画概述，使读者更好地了解当今动画的发展状况、动画片的基本原理及制作过程；其次，讲解原动画的基础技法知识，以便更好地了解动画制作需要掌握的基本功；再次，为了使读者做出符合运动规律的动画，我们对动画运动规律进行更加系统及详细的讲解；最后，属于原画设计的提高篇，对怎样做出有意思、能吸引观众的动画需要涉及的相关技巧进行概括。《原画设计》共有九章，以文本、图例为主，结合光盘实例，通过系统学习则可以使复杂的问题简单化，使读者更易于接受新知识。随书光盘内容包括实例中的图片、动画演示，以及课程安排表和各章的学习课件。《原画设计》可作为高等院校、职业院校动画、游戏专业的授课教材使用，也可作为数字娱乐、动漫游戏爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

作者介绍:

目录:

[原画设计\\_下载链接1\\_](#)

标签

设计

动画

评论

干动画真是啥都得学，物理学、解剖学是基础，观察生活和搜集各种资料是让火炬持续燃烧的煤油。

-----  
[原画设计\\_下载链接1\\_](#)

书评

-----  
[原画设计\\_下载链接1\\_](#)