第一图书网, tushu007.com

<<动画造型设计>>

图书基本信息

书名：<<动画造型设计>>

13位ISBN编号：9787532247035

10位ISBN编号：7532247031

出版时间：2006-7

出版时间：上海人民美术出版社

作者：金琳

页数：133

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

随着媒体结构的不断进步，我们的生活已经被注入了新的模式，同时也带来了新的价值，今后，被更多关注的将不再只是物，而是知识娱乐。
今天的动画，已经得到了很多关注，最主要的是得到了年轻一代的关怀和热爱，而把娱乐提升到文化，走出一条雅俗共赏的道路，则是学院的责任。
动画造型较一般的电影角色造型有着更宽广的空间和更多样的手法，可以不受题材、时空因素限制，而让艺术的灵感任意驰骋，编写本书，正是顺应了时代的需要。

无论是赢得奥斯卡大奖的动画大片，还是网络上小到只有2帧的小动画，都离不开最基本的“造型设计”。

动画是“画”，动画造型与绘画造型有千丝万缕的关系；有的动画片直接请著名画家担纲造型设计，有的动画大师原本是画家，还有更多的动画人是借鉴了绘画的手法。

所以动画又不仅仅是“画”，至少不单是画。

动画是“电影”，动画也是“通过将活动的影像用摄影机记录在胶片上，通过放映机把这些影像投射到银幕上的艺术”，诸如常用的动画术语“镜头翻转”、“跳切”、“光影”、“色调变化”等本来就是电影语言。

故而动画不是“电影”，至少不再是原来意义上的电影了。

电影角色造型主要通过真实人物化妆来实现，而动画基本不需要真实演员，动画造型设计是通过特定的手段和材料，创造可“动”可“变”的形象。

动画就是动画，动画造型自有其独特性和规律性。

动画让造型设计拥有如此的自由：由现实进入幻想，从二维转到三维，或折中混合，甚至……怎么都行！

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

序第一部 天马行空——动画造型之无极创意第1章 1.1 画·动画1.2 真实·幻想1.3 装饰·抽象1.4 折衷·混合第2章2.1 造型·动画造型2.2 二维2.3 三维2.4 二维半第二部 鬼斧神工——动画造型之规矩圆方第3章 3.1 设计·动画造型设计3.2 转面3.3 表情3.4 动作第4章 4.1 规矩·动画造型设计规矩4.2 比例4.3 位置4.4 细节4.5 变形附录I眼动·心动欣赏·解析附录II动脑·动手创意·设计参考资料参考动画参考网站后记

编辑推荐

随着媒体结构的不断进步，我们的生活已经被注入了新的模式，同时也带来了新的价值，今后，被更多关注的将不再只是物，而是知识娱乐。
今天的动画，已经得到了很多关注，最主要的是得到了年轻一代的关怀和热爱，而把娱乐提升到文化，走出一条雅俗共赏的道路，则是学院的责任。
动画造型较一般的电影角色造型有着更宽广的空间和更多样的手法，可以不受题材、时空因素限制，而让艺术的灵感任意驰骋，编写本书，正是顺应了时代的需要。

第一图书网, tushu007.com

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