

<<动漫之路>>

图书基本信息

书名：<<动漫之路>>

13位ISBN编号：9787538627084

10位ISBN编号：7538627081

出版时间：2008-6

出版时间：吉林美术出版社

作者：韩宇，于芳 著

页数：159

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>

<<动漫之路>>

前言

人才是社会发展的不竭动力，培养专门从事动画领域的人才更成为国际教学单位和学术界关注的焦点。

近年来，各大艺术院校新办的动画专业教育如何与动画产业接轨已经成为一个新的课题。

动画作为一种大众化的视听艺术表现形式，已经广泛地深入人们的生活。

动画是一门综合艺术，更是一项浩大繁琐的艺术工程，具有高度的娱乐性、欣赏性和教育性。

在今天这个互动化很强的现代社会意识形态中，动画艺术需要在不断探索中求得发展。

其实中国动画教育的发展还是比较早的，20世纪50年代初期，苏州美专、北京电影学院等院校就已经开设了动画专业课程，并且很多老一辈动画艺术家的作品在世界影视动画界享有盛名。

进入80年代后，中国动画进入低谷，高校的动画教育更是无从谈起。

原因是多方面的，但有一点可以肯定，那就是中国的动画教育缺乏创新性的教学方法和完善的教学体系，这也是中国动画产业发展始终滞后于日、美、韩等动画产业大国的主要根源。

直到20世纪末21世纪初，中国的动画教育又在各大艺术院校如雨后春笋般地发展起来，这是发展中国本土动画的机遇，更是一次空前绝后的挑战。

目前，我国的动画教育正在迅猛发展，培养和储备适应市场需要并具有实战能力的动画人才已经被提上日程。

我国目前的动画从业人员水平大致情况是：前期创作人员少，后期动画工匠多；团队作业少，散兵游勇多；专业教育少，培训速成多；懂艺术的不懂技术，懂技术的不懂教学。

这些造成了动画教育的整体疲软。

国内动画市场创作人员水平的徘徊不前与动画教育滞后是分不开的。

除此之外，尽管目前我国有五百余所高等院校开设了动画专业，但是可供动画专业的老师和学生应用的优秀教材却少之又少。

每年的动漫类新书出版不超过3。

种，以动漫形象仿效类为主，动漫图书出版存在着盲目跟风的情况，动漫原创精品教材寥寥无几。

目前动画教育发展的种种问题，都值得我们省思。

动画专业人士时刻渴望找到解决问题的最佳方法和途径。

这次由吉林美术出版社出版的《动漫之路》系列丛书，是根据辽宁科技大学教学改革项目《动画基础造型》成果中的形象进行延伸的，并与目前动漫专业领域最热门专业方向相结合，是一套内容丰富、应用性强，很有实用价值的参考丛书。

本丛书分为《动画基础造型》、《三维角色动画设计》，《影视动漫游戏场景设计》，《动画专业毕业生就业指南》，《建筑动画设计》等，依托动漫产业市场和人才需求为导向，编排设计本套丛书可谓国内动画专业中最热门、最紧缺的原创实用教材。

《动漫之路》系列教材紧紧围绕许多高等艺术院校本科动画专业培养计划中的主干课程和核心课程展开，力求实现本专业应用型、复合型的办学理念，以全新的教学改革项目成果带动课堂教学的思路，以图代文，配合经典的实际工程案例、有主次有目的地模拟实战训练，将传统教材与多媒体演示课件相结合形成交互式学习方法。

这套丛书可有效启发学生的创造性思维，引导学生掌握动画专业创作核心的方法，锻炼学生将理论联系实际的动画操作能力，使学生从动画培养计划中的基础课、专业基础课、专业课形成严谨的过渡，最终使学习者掌握坚实的动画基础，从而有效提升学生的创作能力、自学能力和就业能力。

<<动漫之路>>

内容概要

本书对案例描写、分镜头创作、色彩气氛圈过程绘制、标准的经典实用和常用理论知识进行讲解，并且把整个动漫创作的环节进行举一反三的模拟创作设计，使初学者在短期内掌握实用的彩色镜头绘制过程与技巧，使中级水平的学生在短期内掌握实用的理论知识以及导演、编剧与分镜头创作的知识，使高级水平的读者能够通过经典的图例提高动漫创作修养，从而使各个水平的读者都能找到自己的需求点。

同时，本书还提供了最实用的绘制技巧，以便在掌握影视动漫场景制作技巧的同时将游戏插图、三维游戏场景制作的知识进行整合。

本书以实践为主，理论为辅，重点培养学生的动手能力，案例制作步骤详细，学习轻松，范例经典，一点突出。

技术精湛，最符合国内动漫专业学生的需求，并配7小时直观教学视频演示，鼓励自主学习和模拟实战，最终有效提高和锻炼学生将理论联系实际的动漫操作能力。

<<动漫之路>>

作者简介

韩宇，1981年生于长春，2004年毕业于吉林艺术学院动画学院，现任中国辽宁科技大学动画系主任，中国电子视像行业协会“数字艺术设计工程师”资格认证专家，长春大学旅游学院客座教授，辽宁科技大学教学改革项目——动画基础造型项目负责人，中国数字影像行业人才培养工程动漫游戏系列教材总主编，长春赤腾动画产业有限公司艺术总监。

2001年作品《冬趣》入选中国首届上海动漫展，并入选图书《新人新卡通》

2002年作品《乡土气息》获中国吉林首届卡通漫画大赛优秀奖，并入选图书（新人新卡通）

2003年动画短片《舞》获北京电影学院学院奖

2005年出版图书《可视性二维动画教室》（上，下册）

2005年作品《运动规律》获得市级、省级等教学成果等奖项

2006年专著《可视性二维动画教室》获得国家级教学成果等奖项

2007年专著《动漫之路——动画基础造型》获得教学改革成果等奖项

2007年7月获辽宁科技大学“十佳科技先锋”荣誉称号

2007年9月获辽宁科技大学“学生最喜爱的教师”荣誉称号

电子邮箱：hanyu81531@163.com

<<动漫之路>>

书籍目录

第一章 影视动漫的景别 第一节 远景 第二节 大全景 第三节 全景 第四节 中景 第五节 中近景
第六节 近景 第七节 特写第二章 影视动漫的构图 第一节 环形构图 第二节 分割构图 第三节
对角线构图 第四节 三角构图第三章 影视动漫的透视 第一节 平行透视 第二节 成角透视 第三节
仰视画法 第四节 俯视画法第四章 影视动漫的色彩 第一节 色彩的基本规律 第二节 色彩的象征
第三节 绘画色彩与动漫创作 第四节 动漫场景色彩的运用处理第五章 影视动漫的光线 第一节 景别
与光线 第二节 视觉基调 第三节 主光的形式 第四节 光线的风格第六章 影视动漫的风格 第一节
写实风格 第二节 科幻风格 第三节 卡通风格 第四节 装饰风格第七章 主场景与分场景 第一节 主
场景与分场景 第二节 分场景的色彩绘制第八章 镜头语言 第一节 镜头的运动 第二节 摇镜头与旋
转镜头 第三节 推、拉镜头第九章 PS场景绘制技法 第一节 美女与野兽的绘制过程 第二节 古国骑
士 第三节 外星森林第十章 计算机手绘动画场景技法 第一节 水的画法 第二节 树木的画法 第三
节 雪山的画法 第四节 天空的画法 第五节 房屋的画法 第六节 河滩草地的画法 第七节 草坪的画
法 第八节 云彩的画法 第九节 综合场景的绘制第十一章 三维游戏场景设计 第一节 反恐精英三维
场景的模型建造 第二节 古堡场景的设计制作 第三节 魔兽争霸游戏场景的设计制作 第四节 教堂
场景的设计制作

<<动漫之路>>

章节摘录

插图：

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>