

<<动画角色设计>>

图书基本信息

书名：<<动画角色设计>>

13位ISBN编号：9787548004837

10位ISBN编号：7548004834

出版时间：2010-12

出版时间：江西美术出版社

作者：刘平云 编著

页数：109

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>

## <<动画角色设计>>

### 内容概要

《动画角色设计》由刘平云、杨小鹃编著，并紧密结合创作实际，主要从动画发展概况、动画角色的类别、角色造型的艺术特征、角色的造型方法与表现、色彩的视觉规范、课题作品赏析进行了介绍。

《动画角色设计》适合作为动画院校和相关院校动画专业的教材选用，也可以作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

## <<动画角色设计>>

### 书籍目录

第一章 动画发展概况 一 引子—动画名词的讨论 二 动画简史 三 各国动画的发展与风格特征  
第二章 动画角色的类别 一 按生活形态划分 二 按表现风格划分 三 按媒介应用划分  
第三章 角色造型的艺术特征 一 角色的创意特色 二 角色的设计定位  
第四章 角色的造型方法与表现 一 角色的造型方法 二 角色的造型表现  
第五章 角色的视觉规范 一 角色设计的造型要素 二 角色视觉规范系统  
第六章 课题作品赏析 一 同构法 二 嫁接法 三 加减法 四 解构法

## &lt;&lt;动画角色设计&gt;&gt;

## 章节摘录

二动画简史 人类从产生以来就以不同的方式记录着自己的生活，如何记录“动态生活”自然也是人类“苦苦追求”的目标。

但是，由于技术所限，在相当长的一段时间里，人类只能通过静止的图形来表达“动画画面”。

人们公认的最早的“动画画面”是25000年前的西班牙阿尔塔米拉洞穴内的壁画“奔跑的野牛”，据研究报告，当时就有“野牛奔跑系列图”。

（图1-2）约2000年前的埃及的墙壁装饰上，描绘有一小段两个摔跤手摔跤的连续动作，其动作分解准确，过?表现完整，与今天的连环漫画如出一辙。

随着科技的进步，人们发现了“视觉暂留”现象，即人眼在观察快速运动的物体时，当物体消失后，人眼仍能继续保留其影像0.1-0.4秒左右的图像。

中国早在宋朝就发明制作了“走马灯”，据历史记载这是最早的视觉暂留运用，随后欧洲人利用这个现象逐渐发明了留影盘、西洋镜等物品。

这一现象也揭示了快速闪现连续分解的动作可以产生活动影像的原理，使电影与动画的产生成为可能。

（图1-3、图1-4） 1895年，法国的卢米埃尔兄弟向公众展示了他们的电影机，并放映了《?车进站》等影片，宣告了现代电影的诞生。

（图1-5）10年后，一个无名技师发明了“逐格拍摄法”，根据这种方法，摄影机可以一格一格地把场面拍摄下来。

1906年，美国人斯图亚特·布雷克顿利用这种方法播报《闹鬼的旅馆》、《奇妙的自来水笔》及《一张滑稽面孔的幽默姿态》等片子。

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>