第一图书网, tushu007.com

<<影视动画造型设计>>

图书基本信息

书名：<<影视动画造型设计>>

13位ISBN编号：9787801888327

10位ISBN编号：7801888324

出版时间：2008-3

出版时间：现代出版社

作者：刘葵，陈义冰 主编

页数：136

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

<<影视动画造型设计>>

内容概要

该书着重于专业理论与动画造型设计相结合，配有大量原创动画造型案例范品，内容丰富，体例新颖。
本书以动画造型的创意为重点，使之逐步掌握动画造型设计的基本知识、基本技能，增强动画造型的设计能力及表现力。
内容涉及影视动画中各个动画角色设计，如角色的比例造型、转面造型、表情造型、口型造型和各种动态造型。
　动画造型的特点是用形象的语言，将抽象的象征意义转化为具象的视觉艺术形象，综合运用变形、夸张、拟人等艺术手法将动画角色设计为可视形象。
其目的是要对每一个动画角色赋予感染力和生命力。
　结合实际赏析世界上优秀的动画造型作品，并配合中国本土优秀的原创动画造型案例，将理论与实践相融合。
　从专业角度出发该书是一本符合本科、大专、高职、高专普通高等教育动漫游戏专业学生、动漫游戏爱好者量身定做的实例教材。
在每个章节的后面都有和本章内容紧密相联的思考题，引导学生互动讨论、作业练习与课程总结。
并提供课堂教学多媒体课件辅助光盘。

第一图书网, tushu007.com

<<影视动画造型设计>>

书籍目录

导论 第一节 动画美术风格类型比较 第二节 美术设计的基本任务 第三节 动画造型设计师 思考题第一章 动画造型设计风格 第一节 写实性风格 第二节 半写实性风格 第三节 风格作品欣赏临摹 第四节 抽象性风格 思考题第二章 动画造型设计应用技法 第一节 人物造型设计 第二节 动物造型设计 第三节 造型作品欣赏 思考题第三章 动画角色造型设计 第一节 角色比例造型 第二节 角色转面造型 第三节 角色表情造型 第四节 角色口型造型 第五节 角色动态造型 第六节 角色服饰设计 第七节 道具造型设计 思考题第四章 动画造型色彩配置 第一节 色彩的产生 第二节 色彩的装饰性 第三节 色彩的调子 第四节 色彩的对比 第五节 色彩的调和 第六节 色彩的心理 思考题

章节摘录

导论第一节 动画美术风格类型比较一、传统动画动画是电影制作的一种。
本来是没有所谓传统动画的，自从电脑图像软件入侵动画片制作以后，人们便把电脑图像软件之前的动画片制作称为“传统动画”了。
传统动画，也指古典动画，是动画历史上最古老、最普遍的表现形式。
动画（Animating）——在词典中的解释为，“赋予生命”的意思，给无生命的东西以生命。
动画片又叫卡通片，它是由连续逐格的画面构成。
我们所说的传统动画片是产生了1个多世纪的一种艺术形式，用最简单的话说就是：会“动”的画，和电影一样，动画片是利用电影的逐格拍摄法，根据人们眼睛的视觉残留现象，用绘画方式画出一幅幅静态的但又是逐渐变化着的动态画面，经过摄影机、摄像机、电脑一格一格地拍摄或扫描到电影胶片上，然后以每秒钟跳动24格画面或25帧的速度连续放映或播放。
凭借着景别的变化、视角的变化、各种镜头的剪接等配合故事情节发展来组织画面，从而让凝固静态的画面“活动”起来。
它的突破之处在于绘制过程中使用了电影分镜头语言，令观者像观赏电影一样身临其境地进入故事情节。
动画应该归类与电影艺术，不同于通常意义的电影之处在于：它的拍摄对象不是真实的演员，而是由动画师画出的预先虚拟设计好的动画形象。
在动画片里演员就是动画师本人，戏演得好坏和动画师的本身素质、文化修养有着紧密关系。
动画艺术其实是一门画出来的视听造型艺术，它需要我们伺时运用造型手段和绘画制作手段对影视片进行动画角色、场景空间造型设计。
造型设计既要求有高度的创作性，又要求有很强的艺术性。
一方面要求艺术创作，另一方面则要求通过绘画手段进行绘制。

编辑推荐

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