第一图书网, tushu007.com

<<动画动态造型基础>>

图书基本信息

书名：<<动画动态造型基础>>

13位ISBN编号：9787807248439

10位ISBN编号：7807248432

出版时间：2011-3

出版时间：京华

作者：陈静晗|主编:孙立军

页数：195

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

<<动画动态造型基础>>

内容概要

动画动态造型是高校动画专业基础必修课。
本书的作者系北京电影学院动画学院优秀教师，在动画创作和教学方面造诣颇深。
本书依据教学大纲要求，从人体动态造型直接与实际动画创作紧密接轨的全新视角，采用边讲解、边看、边操作的全新的、活力十足的动态造型的训练方法，力求通过动态造型概论、认识和理解人体特征、把握运动的人体、动态造型技法、人体动作的主观表现、连续动作表现法和连续运动的类型动作等扎实的理论和丰富、典型的示例的深入讲解和练习，使学生在基础造型阶段就了解动画的基本原理与规律，明白动态造型训练对于日后动画创作的重要性，减少不必要的重复和描绘动画形象时造成的困难，培养和提高学生六个方面的能力：①动态的观察力：②动态形象造型能力；③对各种动作敏锐的感知力；④快速而准确地捕捉对象形象的能力；⑤以及进一步概括和描绘形象的能力；⑥真实并夸张地表现动作的能力。
为读者接下来的动画方面专业学习打下良好的基础，创建起一条快速进入专业动画创作的妙趣横生的通路。
　配套的《动态造型实训》，提供了我们日常生活中最为熟悉和常见的8大领域、44组(套)连续动作的范本，是本教材核心知识和技能的延伸实战演练，是全新动态造型教学方法的丰硕成果的体现，是读者直接进入专业动画创作的热身练习，对于激发读者的学习兴趣、启迪智慧、提高动态的观察力以及动画形象造型能力，大有益处。
　本书内容十分丰富、全面，讲解独特。
书中介绍的数种动态造型方法中重要的连续动作符号、骨架关系、表情、造型和技巧等部分均用专色表示，版式新颖，赏心悦目、令人心情舒畅。
　无论是高校动画专业的师生，或是动画公司的从业人员、广大的动画爱好者，本书都会给你带来非常实际的帮助。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

陈静晗，北京电影学院动画学院讲师，毕业于鲁迅美术学院，中国工艺美术协会会员，北京市电影家协会会员。
主要著作：《影视动画动态造型基础》、《速写下乡图例》、《动态造型图例》。

<<动画动态造型基础>>

书籍目录

第一章　动态造型概论 第一节　什么是动态造型　一、动态造型的基本概念　二、动态造型的基本特征　三、动画中的角色动作 第二节　动态造型的动作类型和特征　一、以造型基础来划分　二、以动态造型来划分 第三节　动态造型与传统美术　一、传统美术训练基础　二、动态造型训练基础　三、在动画教学中的现实意义 本章小结 本章作业第二章　认识和理解人体特征 第一节　人体结构解剖　一、人体基本的骨骼与肌肉的位置和结构　二、对造型影响较大的骨骼　三、对造型影响较大的肌肉 第二节　人体比例　一、正常的人体比例关系　二、动画、漫画、游戏中的人体比例关系 第三节　体块与型体关系　一、树立躯体“体块”意识　二、“体块”的基本特征　三、位置关系与运动方式　四、几何体概括人体法 第四节　人体透视关系　一、动画片中形象的透视　二、透视与缩减关系　三、人体透视法一一等高线画法 第五节　四肢透视关系　一、肢体透视法一一圆柱体透视法　二、肢体空间中透视法一一椭圆形透视法　三、不同角度的肢体等高线透视法 本章小结 本章作业第三章　把握运动的人体 第一节　运动骨架　一、运动骨架的特征　二、动画片中的运动骨架　三、运动骨架的画法　四、肢体语言 第二节　运动重心　一、基本概念　二、重心位置变化的运动方式 第三节　动态线　一、动态线的基本概念　二、动态线的两种含义　本章小结　本章作业第四章　动态造型技法　第一节　影视动画中的线条　一、动画分镜头台本中的线条　二、动画原动画中的线条　第二节　连环画、漫画中的线条　一、黑白连环画中的线条　二、日本、欧美漫画中的线条　三、烘托画面气氛的线条　四、独幅漫画中的线条　第三节　线条的风格与表现　一、线条的风格　二、线条的表现　第四节　明暗调子表现　一、光影明暗变化　二、黑白明暗变化　第五节　线调结合法　……第五章　人体动作的主观表现　第六章　连续动作表现法第七章　连续运动的类型动作

章节摘录

版权页：插图：造型的手段是多种多样的。
纵览世界绘画发展的历史，我们能轻易的找出数十种绘画的风格流派，每一种风格都有其特殊的造型的方法和手段。
的确，不同的工具、材料、技法会形成不同视觉效果，比如线条、明暗、光影、调子等方式。
但是，这毕竟不是动画专业教学中主要研究和解决的问题。
动态造型是一种基础性的研究，更多的时候是以线条的方式进行的，因此，我们更提倡用线条的方式造型。
即便如此，我们也不排斥其他种种的表现手法。
作为艺术的手段本来就应该是多种多样的。
应该说无论是何种表现手法，所要表现的内容和实质都是一致的，只不过是所呈现出来的视觉效果不同罢了。
本章讨论的内容是造型技法上的探讨，通过不同的表达方式的研究，希望能够找到适合自己的方法。
无论采用什么样的表现形式，终究还是要以表现造型和动作为目的，毕竟这才是我们研究的主要问题。
第一节影视动画中的线条一、动画分镜头台本中的线条影视动画的类型是多种多样的，有二维动画、三维动画、定格动画等，其表现手法也有很多。
在二维动画中，除了后期需要上色、加工、合成等应用电脑技术等手段之外，一般在前期的绘制的过程中，比如动画造型的设计、分镜头的表现、设计稿的绘制等，都离不开“线条”的因素，都是以线条的形式表现的。
因此线条也就成为了传统动画（一般是指二维动画）中最常用、最直接、最主要的造型手段。
图4.1是日本大友克洋导演的动画片《蒸汽男孩》分镜头台本，镜头画面中精细的线条表现令人叹服，对细节的极高要求也是大友克洋影片的风格之一。
二二、动画原动画中的线条动画片一般采用单线平涂的形式进行绘制。
当然国内外也有一些艺术短片采用素描、油画、版画、水彩、水墨、剪纸等艺术形式，但大部分的二维动画（影院片和电视动画片）仍然采用传统的单线平涂的制作方法。
单线平涂对铅笔线条的要求更加严格：线条要求准确、均匀、流畅、富于弹性等，总之线条的好坏，直接影响到一个动画镜头的艺术质量。
因此，开始学习和从事动画工作，必须重视线条的训练，才能适应动画专业的要求和特点。

编辑推荐

《动画动态造型》：以活动的影像的眼光捕捉运动的形象。

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