第一图书网, tushu007.com

<<动漫设计教程>>

图书基本信息

书名：<<动漫设计教程>>

13位ISBN编号：9787807461074

10位ISBN编号：7807461071

出版时间：2009-7

出版时间：广西美术出版社

作者：黄卢健　等著

页数：143

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

前言

“ 动漫 ”是动画和漫画的合称，两者之间存在密切的联系，中文里一般把两者放在一起称为“ 动漫 ”。
从严格的专业角度定义， 动画和漫画是两个不同的相关行业，“ 动漫 ”仅是其合称而已。
按照世界动画协会（ASIFA）的定义，动画是人工逐格制作的图形连续播放，通过视觉暂留现象形成的动态影像。
它的制作过程可以是绘画也可以是木偶，随着近年计算机图形图像技术的发展，还有三维和自动生成的二维图像。
而漫画是绘画艺术的一种，是通过夸张的手法表现创作者想象力和更深寓意的绘画艺术。
两者的联系在于很多漫画作品被改编成动画，特别是在日本，多数动画片都来源于漫画，而欧美也有大量的作品是由漫画改编而来的。
而动画创作阶段的分镜头设计，非常接近漫画中的连环漫画，与当今王业化的新漫画是完全一样的。
随着互联网的出现，动画和漫画到了同一个媒体平台，因此极大地提高了动漫的市场需求。
可以预见，未来在多媒体中，动画和漫画正在逐渐走向融合。
这种融合将为动画创作带来极大的资源，也给漫画产业提供了更直接的产业出路。
一个真正的动漫合一的动漫产业正向我们走来。
接下来让我们简要了解动画和漫画的定义与各自发展的历史。
动画（Anlmation）一词，源自Anlmate一词，即“ 赋予生命 ”、“ 使……活动 ”之意。
从广义来说，把一些原先不具生命的对象，经过艺术加王和技术处理，使之成为有生命的活动的影像，即为动画。
作为一种空间和时间的艺术，动画的表现形式多种多样，但有两个特性是所有动画必备的：（1）逐格（帧）拍摄；（Z）创造运动幻觉（利用人的视觉暂留现象）。
动画是通过连续播放齣静态图像所形成的动态幻觉，这种幻觉源于两方面：一是人类生理上的 ”视觉暂留 ”，二是心理上的“ 感官经验 ”。
“ 视觉暂留 ”是生理上的视觉暂留现象，而“ 心理偏好 ”则进一步说明视觉感官经验中，人们趋向将连续类似的图像在大脑中组织起来的心理作用。
大脑进而将此信息能动地识别为动态图像，使两个孤立的画面之间形成顺畅的衔接，把连续图像认同为不同位置的同一对象，从而产生视觉动感。
因此，狭义的动画可定义为：融合了电影、绘画、木偶等语言要素，利用人的视觉残留原理和心理偏好作用，以逐格（帧）拍摄的方式，创造出一系列运动的富有生命感的幻觉画面，即为动画。
动画具有悠久的历史，西方早期的“ 幻影转盘 ”（西洋镜）和我国民间的走马灯和皮影戏都是动画的一种古老形式。
然而真正意义上的动画，是电影摄影机被发明之后的产物，随着现代科学技术的不断发展，动画展现了其蓬勃的生命力和创造力。
动画经历了以下阶段才得到发展与完善：1831年，法国人约瑟夫。
安妮发明了旋转圆盘，画好的图片按照顺序排放在机器的圆盘上，在机器的带动下圆盘低速旋转，透过观察窗观看运动的图片，便形成了一系列活动的画面，这就是动画的原始雏形。
1907年，美国人斯图尔特。
布莱克顿制作出名为《一张滑稽面孔的幽默姿态》的短片，这是一部接近现代动画概念的影片。
1908年，法国人埃米尔。
科尔率先采用负片制作动画影片，从概念上解决了影片载体的问题，为今后动画片的发展奠定了基础。
所谓负片，是影像与实际色彩恰好相反的胶片，如同今天的普通胶卷底片。
1909年，美国人温莎。
麦凯用一万张图片拍摄成一段动画故事，这是迄今为止世界上公认的第一部像样的动画短片。
从此，动画片的创作和制作水平曰趋成熟，步入新的阶段。

内容概要

“ 漫画 ”一词，根据《新华词典》定义为：漫画是简笔而注重意义的一种绘画。
至于漫画的英文名称，大致有几种：（1）Cartoon，中文音译为卡通，卡通包括漫画及动画。
（2）Caricature，意为讽刺画，特指肖像漫画。
（3）Comics，泛指漫画的总称。
（4）Comic Strip指多格漫画或称单元漫画。
一般来说现代多用Comics来泛指新漫画，就形式上包含单幅漫画、四格漫画和多格漫画。
“ 漫画 ”一名起源于日本，最初用“ 漫画 ”一名的人是日本德川时代的浮世绘大师葛饰北斋，距今已有300多年。
西方漫画源自英国。
中国最早被称为“ 漫画 ”的是丰子恺先生1925年连载于《文学周报》上的作品。
以上这些都属于传统漫画。
而新漫画则是一种全新的漫画形式，除继承了传统漫画的诸多特点外，还拓展了它的取材范围和表现手法，而画面则更加精致、更加趋向写实。
与传统漫画不同的是，它受电影影响比较深，画面带有电影蒙太奇的感觉，甚至像一个画出来的分镜头剧本。
在表现形式上，新漫画就是运用很多分镜来表达一个完整的故事，故事是通过角色对话时的台词而展开，台词运用对话框添加在分镜里，两者结合形成完整的画面。
新漫画最初发源于美国报章杂志上的短篇连环图，但那时它还没有完全成型，绘画十分简单，画面的排列也很死板，电影分镜头的色彩不是很浓。
之后这种连环图流传到了当时大力吸收西方优秀文化的日本，在那里得到了全面的发展。
并以日本为跳板，把这门独特的绘画艺术形式发扬到了全世界。
现在，日本漫画已经在美国的漫画市场占据重要地位，甚至直接用日语的漫画发音manga来代表来自日本的或是日本画风的漫画。
在这里不得不提的是日本新漫画之父手冢治虫（1928—1989）先生，现代普遍认为是他创造并发展了新漫画这种形式。
1946年，手冢治虫的漫画《新宝岛》问世，标志着日本漫画向现代主流映象漫画迈出了第一步。
手冢治虫将电影运镜的手法运用于漫画，为漫画带来了历史性的变革。
新漫画最初的存在目的与所有艺术一样，就是为了娱乐。
手冢治虫先生曾说过他画漫画是为了让孩子快乐，以那时的技术，作者都只能画一些简笔画，没人会想到几十年后新漫画的种类会发展到如此之多。
以日本漫画为例，其囊括科幻、探险、政治、经济、恋爱、体育、历史、科学、宗教、幽默玩笑、文艺小说、说、奇闻趣事、纪实报告文学等等多种题材。
至今，漫画已成为日本市民日常生活中不可缺少的文化体闲产物。
目前在日本，漫画已成为一种产业，平均每年所创造的价值不亚于其他任何产业。
它的产业流程是：首先由漫画家带领其漫画工作室成员及助手设计创作漫画；之后把该作品的短篇漫画送到出版社，经审批通过后发表于该社所出版的专门用于刊载漫画作品的漫画杂志上进行试刊，以获取读者对这一作品的反映；短篇漫画作品在经过一期杂志的刊载后，出版社的编辑部会综合读者的反应，最终与作者签约并刊载该作品的长篇漫画；一经过长期的连载，出版社会挑选出在读者中12碑很好的作品结集出版单行本。

书籍目录

第一课　动漫手绘工具　第一讲　漫画绘制流程及工具　第二讲　动画前期制作流程及工具第二课　基础技法训练　第一讲　草图工具的选择和运用　第二讲　线的训练要领　第三讲　写生训练第三课　人物造型设计　第一讲　人物比例的掌握　第二讲　动漫创作中的夸张与变形　第三讲　依据故事创作人物造型　第四讲　人物造型的艺术对比　第五讲　整体风格与人物造型之间的互动第四课　场景造型设计　第一讲　透视法则　第二讲　动画场景三视图　第三讲　人与场景的结合　第四讲　道具与场景的结合　第五讲　场景为故事增添戏剧性和真实感　第六讲 聚散关系、节奏感、重叠。第五课　动漫种类与其表现形式　第一讲　漫画的种类　第二讲　动画的种类第六课　多重风格与其表现技法　第一讲　女性动画和漫画的特点　第二讲 男性动画和漫画的特点……第七课　手绘创作与电脑软件的结合应用第八课　动漫故事的创作第九课　如何以专业眼光去分析学习优秀作品

章节摘录

插图：第一课　动漫手绘工具第一讲　漫画绘制流程及工具当我们欣赏一幅精彩的漫画作品时，是否会好奇画家是如何创作出此画的?作为一名动漫爱好者或学习者，我们会希望了解画家的创作过程，当然还包括创作中所使用的工具。
古人云：工欲善其事，必先利其器。
比如中国传统书画艺术就十分讲究工具的选择，“笔、墨、纸、砚”并称“文房四宝”。
艺术创作离不开优良的工具。
新漫画也是一种绘画艺术，有其独特的绘制流程，同样要用到很多不同种类的专业工具。
学习漫画创作首先应该了解创作漫画应必备的基本工具。
由于漫画风格多种多样，绘制时所用到的工具也五花八门，通常情况下除经常用到的铅笔、橡皮外，还需要蘸水笔、原稿纸、网点纸、尺子、拷贝台等。
下面我们通过漫画绘制流程简要介绍所用到的工具。
漫画绘制大致可分为四个步骤第一，拟定提纲和设计角色；第二，通过简略勾画的草图来决定整个故事的展开；第三，用铅笔在原稿纸上打草稿，用钢笔描线；第四，用白色颜料进行修正，贴网点纸完成。
简要说第一步是准备阶段，也就是绘制简略草图；第二步是绘制草图阶段；第三步是描线阶段；第四步是最后的精整加工阶段。

编辑推荐

《动漫设计教程》是由广西美术出版社出版的。

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