

<<动画运动造型>>

图书基本信息

书名：<<动画运动造型>>

13位ISBN编号：9787502783129

10位ISBN编号：7502783121

出版时间：2012-7

出版时间：海洋出版社

作者：李兴、田艳

页数：202

字数：330000

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>

<<动画运动造型>>

内容概要

《动画运动造型(附光盘)》由李兴和田艳编著，从动画作品的分类、风格、形式介绍开始，使读者了解速写在动画创作中的作用。

然后详细讲解了人体结构、传统动态速写与动画骨架、动画中常见动作的运动造型、表情动态与身体运动、动态运动人物与场景的结合等基础知识，使读者能够掌握动画运动造型的具体手段。

最后还结合本书内容，对学生作业和经典作品分别进行解析与欣赏。

《动画运动造型(附光盘)》特色：穿插了概念普及、注意等知识点；每章最后都附有思考与练习；书后还附有光盘，收录了书中重点内容的练习讲解和教学视频。

适用读者：高等院校动画专业学生。

<<动画运动造型>>

作者简介

李兴，毕业于天津美术学院。

1996—2000年任教于天津工艺美院。

2003年起任教于天津大学，现为天津大学软件学院视觉艺术系主任。

天津美协会会员，天津街年美协会会员，天津青年动漫协会副主席、副秘书长，天津市青年美展、动漫展评委。

毕业于天津美术学院。

天津美术家协会会员，天津市青年美术家协会会员。

公开发表漫画作品《三只小猪》、《小鸟宝宝》、《纸飞机——那时刚好有风》等多个系列，并获多个奖项。

<<动画运动造型>>

书籍目录

第一章 动画艺术的魅力

第一节 动画艺术的美学特性

- 一、综合性与技术性
- 二、逼真性与假定性
- 三、造型性与运动性

第二节 动画艺术的审美心理

第三节 天马行空——动画艺术的魅力

第四节 动画的根本

- 一、动—灵魂—原画
- 二、画—生命—色彩设计、原画与中间画

第五节 思考与练习

第二章 人体结构、传统动态速写与动画骨架

第一节 人体结构

- 一、人体比例与结构
- 二、不同性别、年龄的人体形体特征
- 三、人体解剖

第二节 人体横截面分析与意义

第三节 体块与间架

- 一、体块及其在绘画时的作用
- 二、人体间架结构与运动

第四节 人体透视

- 一、人体透视常识
- 二、动画片中角色的透视表现

第五节 从传统速写到运动造型

- 一、传统速写及意义
- 二、运动造型与传统动态速写的比较

第六节 动画骨架与造型

- 一、什么是动画骨架
- 二、骨架造型的训练方法与步骤
- 三、传统速写到动画骨架
- 四、动画中常见造型比例与特征

第七节 衣纹

- 一、静止状态的衣纹
- 二、运动状态的衣纹

第八节 思考与练习

第三章 动画中常见动作的运动造型

第一节 动作运动研究的切入点

- 一、运动轨迹
- 二、动势线

第二节 学会分析、研究、表现动作

- 一、动作、动态剪影研究法
- 二、动作的分类与特点
- 三、学会分析、研究动作
- 四、基本的造型训练方法与步骤

第三节 日常动作

<<动画运动造型>>

- 一、走路、跑步动作
- 二、搬物体动作
- 三、穿衣、脱衣动作
- 四、左顾右盼动作
- 第四节 劳动动作
- 第五节 体育动作
- 第六节 武术动作
- 第七节 思考与练习
- 第四章 表情动态与身体运动
- 第一节 欢乐的表情——身体动作跟随
- 第二节 忧伤的表情——身体动作跟随
- 第三节 愤怒的表情——身体动作跟随
- 第四节 吃惊的表情——身体动作跟随
- 第五节 其他表情——身体动作跟随
- 第六节 思考与练习
- 第五章 动态运动人物与场景的结合
- 第一节 透视基本原理
- 一、平行透视
- 二、成角透视
- 三、反影透视
- 四、曲线透视
- 五、平视、仰视、俯视
- 六、散点透视
- 第二节 动画场景中的透视
- 第三节 人物与场景的结合
- 第四节 思考与练习
- 第六章 动画运动造型的具体手段——默写、推理、想象、夸张
- 第一节 默写——默识心记
- 一、何为默写
- 二、默写的要领
- 第二节 推理——推导演绎
- 一、何为推理
- 二、慢写
- 第三节 想象——迁想妙得
- 第四节 夸张——信马由缰
- 一、何谓夸张以及夸张的重要性
- 二、由写实到夸张
- 第五节 思考与练习
- 第七章 动态运动造型的拓展训练
- 第一节 中国传统人物绘画
- 第二节 水墨训练
- 第三节 线描训练
- 第四节 思考与练习
- 第八章 学生作业解析与经典作品欣赏
- 第一节 学生作业解析
- 第二节 经典作品欣赏
- 第三节 思考与练习

<<动画运动造型>>

后记
参考书目

<<动画运动造型>>

章节摘录

版权页：插图：（1）人物右腿向前跨出，身体重心由左腿向右腿转移过程中，右臂后甩，左臂向前摆动，昂首挺胸，躯干略向右前方扭转。

（2）人物身体前进，身体重心由左腿向右腿转移过程中，右腿持重较多，左臂摆动与肩平，右臂向后甩动，肘与肩略齐，头略向前点，挺胸，身体向上拔起，躯干较前一行动更向右前方扭转。

（3）人物身体前进，重心转移到右腿，左腿略支撑，左臂向前上方摆动，右臂开始向前摆动，挺胸昂头，身体重心达到最高，躯干向身体右前方扭转到最大。

（4）人物身体稍前倾，左腿弯曲向前迈动，重心完全在右腿，右臂向前摆动到体侧，左臂向后甩动，拳与胸平齐，头略上昂，身体重点较前开始下降，躯干开始向正前方扭动。

（5）人物身体前屈，重心在右腿，左腿向前迈出，将要着地，右臂向前摆动至胸腹之间，左臂后甩，左拳至体侧，头略低，身体重心最低，躯干朝向正前方。

（6）人物左腿跨出，重心由右腿向左腿转移中，右臂向前摆动至胸部，左臂后甩，肘略低于肩部，头回正，躯干开始向上略挺起并开始向人物左前方扭转。

（7）人物重心更向左腿转移，右腿支持，右臂向前摆动至与肩部平齐，左臂后甩肘与肩平，身体向上拔起，头昂起，躯干更加扭向人物的左前方。

（8）人物重心几乎完全转移到左腿，右腿仅仅是略微支撑，右臂向前摆动至下颈部，左臂开始向前摆动，头高高昂起，身体向上拔起，挺胸，身体重心最高，躯干扭向身体左前方并达到最大。

图3—32则是一组人物垂头丧气地走路的动作演示图，迪士尼的动画片中这样的动作也是常见的。

（1）人物含胸低头，身体前屈，稍前倾，头被夸张到与肩平，左腿向前迈出，身体重心由右腿向左腿转移中，双手插在裤兜里，双肩上耸。

（2）人物含胸低头，身体前屈，前倾达到最大值，头更低于肩，身体重心转移到左腿，右腿弯曲将要向前提起，双手插在裤兜里，双肩上耸高于头部，身体重心达到最低。

（3）人物含胸低头，身体前屈，前倾幅度变小，头低于肩，右腿离地向前迈动，身体重心完全转移到左腿，双手插在裤兜里，双肩上耸高于头部，身体重心较前一个动作略有提高。

（4）人物含胸低头，身体前屈，头略高于肩，身体重心完全在左腿，右腿弯曲正要向前跨出，双手插在裤兜里，身体重心达到最高。

<<动画运动造型>>

编辑推荐

《"十二五"全国高校动漫游戏专业骨干课程推荐教材:动画运动造型》的特色：穿插了概念普及、注意等知识点；每章最后都附有思考与练习；书后还附有光盘，收录了书中重点内容的练习讲解和教学视频。

适用读者：高等院校动画专业学生。

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>