第一图书网, tushu007.com

<<动画透视教程>>

图书基本信息

书名：<<动画透视教程>>

13位ISBN编号：9787534028403

10位ISBN编号：753402840X

出版时间：2010-4

出版时间：浙江人美

作者：向应新

页数：233

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

在艺术设计领域中，不论是在实践层面还是在理论层面，关于“新”与“旧”的命题，总是被人们特别关注。
追“新”，本身就是设计思维的“卖点”。
在绝大多数的设计专业领域中，新产品的生成。
几乎都是以追“新”为原动力的。
设计创意中表现出来的“见异思迁”，更是其重要特征。
当“新”成为设计专业本身的常态背景时。
在这样的文化状态中，作为设计专业的学生，从业者或者学者的思想意识很容易受到影响。
这种影响力会潜移默化地使人们判断事物的价值观发生变化。
最典型的案例其实就发生在我们自己身上。
记得二十多年前。
当我们还在大学学习以及毕业后的一段时间内，不知怎地就形成一种意识：那种对所有不新（旧的）事物的不屑，那种对“新”、对“现代”观念的憧憬。
甚至达到狂热崇拜的地步；由此也转向对传统文化的怀疑，甚至隐含着抱怨和不敬之意。
认为周遭的一切之所以不如人（外国），其陈腐的根源在于传统文化；欲求中国之新昌盛，必要求“新”意，要“现代化”，其深层的意思，其实就是要“国际化”，要西方化。
理性地分析在设计领域中关于“新旧”界定所表现出来的现象，我们大致可以得到这样的印象：人们总是对自己所熟悉的事物认定为“不新”，无论它是原有的还是刚刚出炉。
由于“不新”。
进而转化为“旧意”；而对自己感到陌生的事物。
不管它是否已经存在，只要自己没有见过，就易于认定为“新”。
这种凭借个人主观感受而做出的判断。
其实并没有真理可言。
它完全是受评判人的视野和阅历局限的。
可是，明白这样的道理，用了我们十多年的时间。
当我们在东西方之间走动，参与国际间艺术事务的机会多起来之后。
当我们在学术的平台上与西方的思想者作了比较深入的沟通。
西方文化中许多弊端在这个交往的过程中逐渐地显露之后。
我们才开始逐渐把意识的关注点放置到比较客观的位置上。
才觉得与文化相关的事情原来是如此复杂，才比较清楚地意识到：那些“新”的原来只是陌生。
而那些“旧”的原来蕴含着非常丰富的“新”的生机。
现实的情况往往是西边认为旧的，东边则以为新，只因中部隔着一条河。
而在这条河上，缺的仅仅就是一座桥。
于是，结论就大相径庭。
其严重性不亚于瞎子摸象。
“新”与“旧”，在更多的情况下是相对的。
人们很难从绝对意义上对其加以定义。
法国有一句古老的谚语：阳光底下。
没有新鲜事。
尽管这条谚语不是绝对的真理。
但是，在我们的生活经历里面，世界上的事物及其变化规律之本质。
难道不是更多地呈现出这样的情况吗？
因此，我会本能地对在我眼前出现的所有关于“新”的事物或者冠以“现代”名义的东西非常敏感。
近日，应本套教材的编辑程勤和作者之一王焱先生约见，希望我为此系列丛书作序。
于是。

在我的案前，摆出一叠关于视觉设计教材的书稿和十本一套书的书名以及一批作者名单。
看到丛书的总名称：“ 新概念中国美术院校视觉设计教材 ”，心里本能地会对这“ 新概念 ”的命名存有疑问，这也是本文开篇的感触。
除去出版者出于策略上的思考。
对于“ 新概念 ”命名的存疑。
就使我犹豫。
因为。
我首先很自然地要追问：所谓的“ 新概念 ”，究竟“ 新 ”在哪里？
书稿未全，暂时无法通览。
故而。
难以得出具体的“ 新 ”的印象。
让我如何作文？

第一图书网, tushu007.com

内容概要

“新概念”中国美术院校视觉设计教材系列是浙江人民美术出版社在进入21世纪的又一力作。
本教材系列的编撰者大多是中国美术学院毕业或清华大学美术学院早年毕业的专业教师或教授，这些书是他们十多年的设计教育理论与实践的结晶。
丛书系统地保留了一些常规的教学课程，对某些陈旧的，已经不适合当今设计教学的理论观点进行了修改，更注重在视觉设计教学领域中确定新的培养目标与教学目的。
强调“新概念”的教学，强调传统与现代的理论衔接，教育学生掌握传统知识，学习新颖、现代的设计手法，具备崭新的设计理念，以适应时代和社会的需要。
本教材在编撰过程中得到了中国设计界、理论界著名的教授、学者、博士生导师等的大力支持与鼓励，为此我们深表感谢！
相信本教材的出版，能得到中国动画设计教学的同行们的认可。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

向应新，男，1962年5月出生于浙江杭州。
1991年毕业于浙江美术学院，2003年结业于中国美术学院设计艺术研究生课程班。
中国动画协会会员.现任中国美术学院讲师。
曾编著：部级高职高专教材《线形透视》中国建筑工业出版社出版。
教材《色彩静物解析》浙江人民美术出版社2006年出版。
动画艺术短片《龙井问茶》浙江音像出版社出版。
多篇专著论文《浙江工艺美术》杂志发表，创作的作品在各大专业美术出版社发表。
现在主要从事动画透视与动画场景设计的研究与教学。

<<动画透视教程>>

书籍目录

前言第一章 概述第一节 绘画与动画第二节 透视规律一、近大远小二、近疏远密三、近清晰远模糊第三节 透视的基本原理一、透视的形成规律二、透视的基本术语第四节 原线、变线与灭点一、原线二、变线第二章 平行透视第一节 平行透视的概念和透视规律第二节 距点求平行透视的景深一、距点求深度二、距点的位置寻求方法第三节 平视透视中的两条灭线及注意的问题一、地平线二、心点垂线三、平行透视应注意的问题第四节 动画平行透视场景画法一、集中视线表现主体二、中视平线画法三、复杂场景的组合创造第五节 特殊处理一、加强场景纵深感的描绘二、集中视线对某一区域表现三、宽广视角描绘狭长的空间第六节 实例分析与欣赏第三章 余角透视第一节 余角透视概念与特征一、余角透视三线段二、余角透视特征第二节 余角透视规律一、垂直原线二、其他角平变线三、平行、余角比较分析第三节 余点位置的寻求一、由目点定余点的位置二、目点的位置第四节 余角透视三种状态及注意的问题一、微动状态二、对等状态三、一般状态四、余角透视中应注意的问题第五节 余角透视动画场景画法一、余角透视室内场景二、余角透视室外场景第六节 余角场景特殊处理一、两种视角的处理二、突出气势的处理三、增大空间对比的表现第七节 实例分析与欣赏第四章 斜面透视第一节 斜面透视概念与特征一、斜面透视概念二、斜面透视特征第二节 斜面透视三条垂线第三节 斜面透视规律一、斜面斜度二、通过目点找平行斜面、余角斜面的灭点三、斜面透视规律第四节 阶梯画法一、平行阶梯透视的画法二、余角上斜阶梯三、细部表现第五节 动画场景斜面透视的画法第六节 实例分析与欣赏第五章 俯视和仰视第一节 平行俯视，仰视一、平行俯、仰视透视概念与规律二、如何寻求升心点、降心点三、平行俯、仰视透视的特点第二节 余角俯视和仰视一、余角俯视和仰视的概念与规律二、如何寻求余角俯、仰视灭点三、余角俯、仰视透视的特点第三节 仰、俯视角的大小与场景的关系一、微俯、仰视二、中俯、仰视三、大角度俯、仰视第四节 动画场景俯、仰视的画法一、俯视场景画法二、仰视场景画法三、特殊俯、仰视角第五节 实例分析与欣赏第六章 圆物透视第一节 曲线的概念第二节 圆的透视一、八点画法二、十二点画法三、圆点透视特点四、立体曲线透视五、圆形器皿六、圆面直径第三节 球体透视一、球体透视的特点二、球体切面画圆方法第四节 动画场景圆形透视画法一、仰视圆形造型场景画法二、不同圆形造型场景三、同心圆场景画法第五节 实例分析与欣赏第七章 阴影透视第一节 阴影的基本概念第二节 日光阴影一、光线方向二、三种棍杆的阴影透视规律三、直立棍杆在各种受影面投影的情况四、平行、相交棍杆的投影五、倾斜棍杆在各种受影面投影的情况六、作侧面光、前面光、后面光的投影七、物体在不同斜面上的阴影第三节 室内灯光阴影一、灯光阴影的基本概念二、灯光阴影的基本规律第四节 场景的光影表现第五节 实例分析与欣赏第八章 反影的透视第一节 反影的形成及其规律一、反影的形成二、三种棍杆在倒影透视中的规律第二节 水面反影一、反影在平行透视中的画法二、反影在余角透视中的画法第三节 镜面反景一、镜面反影成像的规律二、镜面反影的画法第四节 实例分析与欣赏第九章 简易求探法与景物高度的画法第一节 简易求深法一、对角线透视画法二、辅助灭点法三、矩形俯视分割四、利用中点作透视第二节 人物高度的透视画法一、透视缩尺法二、动画场景的透视视高法三、斜面上人物的画法第三节 实例分析与欣赏第十章 透视镜头、主题、运动表现第一节 动画主题表现与透视一、集中视线、突出视觉中心二、视平线在动画中的应用三、视点固定作视距的变换四、视点改变，作俯、仰透视场景五、对同一场景作不同视点的表现第二节 镜头语言与透视一、镜头原理二、标准镜头、长焦距镜头、短焦距镜头第三节 推、拉.摇、移第四节 夸张透视一、平视夸张二、俯、仰视夸张三、造型夸张第五节 连续运动透视一、水平运动二、垂直连续运动第六节 实例分析与欣赏

章节摘录

插图：一、近大远小人们外出旅游或写生拍照，常遇见“ 景色 ”或“ 场景 ”，画面中呈现出景物的透视变化即“ 近大远小 ”的现象。
“ 近大远小 ”是指两个或两个以上相同的物体，放在远近不同的地方时，呈现离视者近显大，远则较小的现象。
这里指的大小包括物体的体、面、线、厚薄、宽窄、长短和粗细等。
在现实生活中有两条和多条相互平行的直线是不会汇集在一个点上的，但是在透视学上，我们只要将这些平行线无限的延长收敛、靠拢，必在很远的地方（即视平线上）聚集在某一点上，这就是透视现象。
这一视觉规律的奥秘是与眼睛视物，在视网膜上成像的原理一致。
当物体放置远近不同时，留在视网膜上的图像大小也不同，人的眼睛瞳孔总在不停地张大与缩小地运动，光线通过孔径按光的折射原理，呈现视网膜图像；当同样大小的物体（可以是立体、平面）放置在不同的距离时，人的视角也就不同，距眼远，视角小，距眼近，视角大。
这就形成视网膜图像的“ 透视规律 ”。
在透视中，与原物等高的物体会变得不等了，越远越短。
我们是通过各物体影像之间透视和遮挡关系，在头脑中想象，从而判断景物所处的真实空间和物体的大小，在二维平面上产生了三维空间感和物体的立体感。
当画面中相同物体的影像相差悬殊时，影像的透视关系越强烈，我们就认为二者的间隔距离越大、彼此越遥远，画面的空间纵深感越强；反之则会认为二者的距离近，空间纵深感就越弱，（图1-8）。

后记

在改革开放新形势推动下，我国高等艺术设计教育出现前所未有改革热潮。
新的教育思想、教育体系不断引进，教育成果出现可喜的成就。
各院校高度重视，而且都在抓紧编写教材，作改进教学方法的研究，建设教学实习基地，一派你追我赶、欣欣向荣的景象。
正是在这种背景下，学院领导鼓励教师编写教材、论文，研究课题、探索教学规律，对编写教材给予了大力支持。
此书是本人多年来在本课程教学过程中的一些经验积累，是一部具有理论性、科学性、系统性、可操作性，适合动画专业透视课程的教材。
除了自己的经验体会之外，此书还有许多人的思想、汗水与心血。
它同时也借鉴了兄弟院校的宝贵经验和成果。
并在编写的过程中选用了国内外优秀作品（其中包括一些不知名的作品），本着教学目的用以剖析原理，如有不妥之处敬请谅解，在此表示谢意！
在此之际感谢浙江省教委，将本书例为省高等院校重点教材。
感谢浙江省财政厅的资助，使本教材得以顺利的出版。
浙江人民美术出版社的责任编辑程勤老师对本书提出许多宝贵建议，心存感激！
深表谢意！
在编写本书过程中难免有疏漏之处，诚请读者和同行批评指正。

编辑推荐

《动画透视教程》：新概念中国美术院校视觉设计教材,中国美术学院传媒动画学院推荐教材

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