

<<动画素描>>

图书基本信息

书名：<<动画素描>>

13位ISBN编号：9787534570179

10位ISBN编号：7534570174

出版时间：1970-1

出版时间：江苏科学技术出版社

作者：王承昊，黄海波 编

页数：137

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>

## &lt;&lt;动画素描&gt;&gt;

## 前言

传统素描造型基础旨在打造自然写实的能力，有什么样的素描，造就什么样的造型能力。随着视觉艺术形式的多样化，纯粹意义上的传统素描造型基础的内涵也从根本上动摇，其不适应性、不科学性首先来自于设计的造型要求，接着是动画这个“新生事物”的素描造型基础教学所出现的困境。

从这几年的国产动画片中，我们可以看出造型的思维模式和造型能力反映了我国动画造型所存在的问题。

在动画素描教学中，其根本问题是没有针对性：固守不变的教学模式，往往忽视了原创意识的培养；长期归顺统一的思维模式，囿于一种老套路，并非根据动画造型原理构建一种动画素描造型基础训练思维理念，导致动画素描训练与动画教学脱钩的现状。

因此，只有理清传统素描与动画素描的概念，拓宽和异化传统素描的功能，用“动画造型”的新理念及其本身特有的艺术语言来反馈动画素描造型基础教学，才能对动画素描的教与学具有一定的现实指导意义。

现将我们编著《动画素描》的主导思想及基本意向概述如下：第1章“动画素描概述”站在动画的角度来思考动画素描的教学模式。

通过区分动画素描与传统素描的定义，试图建立动画素描教学的观念，明确动画素描造型教学的目标，构建灵活的动画素描造型教学内容和教学方式。

理清当前动画素描教学中存在的一系列问题，力求调整我们在动画素描教学中所采用的观察方法和思考方法，同时进一步思索具有动画特点的形式美法则，探讨新的思维路径和价值观念。

第2章“道具素描造型基础”内容围绕动画教学中所必须掌握的道具造型展开，分四个方面解决学生的道具造型问题。

从道具的线描造型、结构造型、光影造型、肌理表现这几个阶段，训练学生道具素描造型的观察方法和表现形式，让学生经过这几个阶段的学习，了解道具素描造型的原理，掌握动画素描的基本表现形式。

第3章“动物素描造型基础”主要对动物造型的结构透视分析表现、光影造型表现以及精细造型表现三个大的方面进行了讲解，其中包括动物结构特点、动物透视规律、动物线造型、动物明暗造型、动物肌理质感等诸多内容。

通过案例讲解及作品分析的形式，强化对动物结构的理解 and 表现。

不同的动物其表现技巧是不同的，因此在本章中涉及的兽、禽等各大类动物的许多个案都强调了自身的个性特点，以此更有利于技巧表现的风格化。

## <<动画素描>>

### 内容概要

《高等院校数字影视动画游戏专业系列教材：动画素描》注重动画素描教学的规律，强调动画素描的特殊思维方式，从动画造型本身的特点出发努力来实现动画素描造型的功能，以及对于动画设计来说应该培养的思维方式。

本教材特别注重动画影片中的画面与素描训练中案例的对比分析，尽可能地引导学生对动画造型的全面认识与把握，希望起到举一反三、融会贯通的作用。

## &lt;&lt;动画素描&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 动画素描概述1.1 动画素描与传统素描的区别1.2 动画素描教学的理念1.3 动画素描造型教学目标1.4 动画素描造型教学内容1.5 动画素描造型教学方式1.5.1 课题选择性方式1.5.2 动画造型的学列方式1.5.3 素描学习过程中的动画意识第2章 道具素描造型基础2.1 概述2.2 道具线描造型表现2.2.1 线描造型2.2.2 线描造型方法2.2.3 道具线描造型表现形式2.3 道具结构造型表现2.3.1 透视与形体结构2.3.2 写生中透视的活用方法2.3.3 道具结构造型表现形式2.4 道具光影造型表现2.4.1 光影与体积感和空间感2.4.2 光影与色调2.4.3 道具光影造型表现形式2.5 道具肌理的表现2.5.1 肌理的概念2.5.2 肌理与感受2.5.3 肌理的表现效果2.5.4 肌理的表现形式2.6 作品案例分析思考与实践第3章 动物素描造型基础3.1 概述3.2 动物结构素描造型表现3.2.1 动物形体分析3.2.2 动物形体的概括3.2.3 动物的透视变化3.2.4 动物的动态分析3.3 动物光影素描造型表现3.3.1 动物光影素描造型方法3.3.2 学习要点3.4 动物精细素描造型表现3.4.1 动物精细素描的概念3.4.2 动物的质感表现3.4.3 精细素描造型中的线3.4.4 动物精细素描造型方法3.4.5 学习要点3.5 作品案例分析思考与实践第4章 人物素描造型基础4.1 概述4.2 人体结构造型知识4.2.1 人体比例4.2.2 骨骼和肌肉4.2.3 人体的形体结构4.2.4 人体的透视4.2.5 学习方法4.3 人物的动作与表情造型表现4.3.1 走路、跑步、跳跃的动作4.3.2 姿势和重心4.3.3 姿势和情绪4.3.4 面部表情4.3.5 手的动作4.3.6 衣纹的表现4.3.7 学习方法4.4 人物造型的夸张与概括表现4.4.1 造型的夸张与概括4.4.2 动作表情的夸张4.4.3 学习方法4.5 人物造型的光影与质感表现4.5.1 光影与形象塑造4.5.2 头发、皮肤、布料的质感4.5.3 学习方法4.6 作品案例分析思考与实践第5章 场景素描造型基础5.1 概述5.2 场景透视基础5.2.1 透视的概念5.2.2 透视的种类5.2.3 透视的绘制5.3 室内场景素描造型表现5.3.1 室内场景的一点透视5.3.2 视平线高低产生的变化5.3.3 室内场景的两点透视5.3.4 镜头位置与透视关系5.3.5 人与景的透视关系5.3.6 室内场景的三点透视5.4 室外场景素描造型表现5.4.1 室外场景的一点透视5.4.2 室外场景的两点透视5.4.3 室外场景的三点透视5.4.4 广角透视5.4.5 特殊透视现象5.4.6 动画场景的摇移镜头5.4.7 场景景别5.5 线条的风格化处理5.5.1 写实速写风格5.5.2 装饰变形风格5.5.3 写意风格5.6 特殊自然形体的表现5.6.1 树叶的画法5.6.2 云的画法5.6.3 石头的画法5.7 场景组合设计素描表现5.8 作品案例分析思考与实践第6章 动画创意素描造型基础6.1 概述6.2 角色造型创意表现6.2.1 准备工作6.2.2 素材的收集6.2.3 表现风格的选择6.2.4 表现手法6.2.5 群组6.3 场景造型创意表现6.3.1 动画场景表现的要点6.3.2 动画场景创意的要求6.4 动画风格草图表现6.4.1 动画风格草图的特点6.4.2 动画风格草图的表现技法6.5 作品案例分析思考与实践主要参考文献

## &lt;&lt;动画素描&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：我们原先对素描的认识是绝对不能完全带入动画素描教学中的。

首先，教师必须转变固有的对素描的认识。

我们以前的素描教学说到底还是传授给学生一种技能、一种统一的程式画法，而现在的动画素描教学虽然也有技能的灌输，但更多的是要传授给学生一种开放性的思维方法，并且这种思维方法具有再创造性的特点。

举一个例子，国产动画片《葫芦兄弟》中角色葫芦娃的造型，除了设计在葫芦娃头上的叶子等饰物外，基本上就是一个普通人的造型。

这就体现出我们设计者的观念还停留在素描那种客观再现的老观念上，没有考虑到葫芦娃是从葫芦里出生的，应该更多地赋予一些葫芦造型的特征，从而区分开与普通人的造型差别。

相反我们看美国动画片《忍者神龟》里四只神龟的活泼生动的造型，既有人的形体，也有海龟的造型特征，海龟携带的武器还有日本忍者的造型元素，形成了吸引人视觉欲望的造型效果。

从根本上说，这种中外设计的差异更多地是一种思维观念的不同。

所以，我们必须将思维方法放在动画素描教学的首位，离开思维方法的引导，动画素描教学就必然成为死板的技能灌输，导致学生走向动画设计的盲区和误区。

其二，教师必须重视视觉形式的心理因素。

综观中国的动画设计，通常缺乏视觉上的形式美感的通俗性，而西方的动画设计却关注能吸引人眼球的、有形式美感的通俗性的设计理念。

吴冠中说过：“凡视觉不能感人的，语言绝改变不了画面。

”虽然吴冠中的说法是针对主流绘画艺术的，但在同为视觉艺术的动画素描中也一样通用。

我们不能过于考虑再现客观事物的“像不像”，而要考虑“美不美”的动画造型特征。

夸张和变形的根本目的就是要创造引起视觉美感的动画素描造型，这是从人们的视觉感受而提出的要求。

从阿恩海姆的格式塔（或意译为“完形”）理论到贡布里希“所知——所见”的图式理论，我们都可以从中汲取到可供动画素描学习的视觉理论知识，并以此作为一种有益于动画素描训练的指导思想。

其三，动画设计面临民族化的问题。

陈陈相因地承袭外国动画设计的形式而没有自己的艺术特色，是很难打动本国观众的，更难以打入国际化的动画大市场。

那么，这对我们的动画素描教学有何种启示呢？

在动画素描教学中，我们应该在这个最基础的阶段，向学生传导中国传统文化造型元素和当代的艺术思维方式，强调采用中国的造型设计元素，从国画线条、民族装饰以及有民间特色的图腾或图像中发现可供动画素描的造型元素，让民族化的形象思维从动画素描的一笔一画中浸染其间，让动画造型设计更具民族化的特点。

也就是说，动画素描造型不单单是一个纯粹的视觉形象造型能力与技巧的训练，而应该赋予其一种具有时代气息的中国传统文化特征，让动画造型设计符号成为中国特有的精神载体而更具世界性。

<<动画素描>>

编辑推荐

《动画素描》：高等院校数字影视动画游戏专业系列教材

<<动画素描>>

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>