

<<动画造型>>

图书基本信息

书名：<<动画造型>>

13位ISBN编号：9787539421490

10位ISBN编号：7539421495

出版时间：2008-1

出版时间：湖北美术

作者：金琳

页数：72

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>

<<动画造型>>

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常快速，全国已有200多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。

教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域；又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。

因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。

这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。

动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”

已经是目前国际流行的文化现象动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。

根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。

今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。

近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。

它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。

可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。

无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

<<动画造型>>

内容概要

《动画造型》由同济大学动画系学生共同参与创作，同时选用了同济大学动画造型和钢笔画选修课程的非艺术类学生的课程作业。

《动画造型》作者在写作的过程中学到很多，看了许多好动画、好造型。

既期望和热爱动画的朋友共同分享，更期望和朋友们共同参与动画造型的创作，同享双倍的欢乐：欣赏的快乐和创造的快乐。

<<动画造型>>

书籍目录

绪言第一章 基础造型第一节 剪影造型第二节 以线造型第三节 以点造型第四节 夸张变形第五节 虚形造型第六节 动物造型第七节 人物造型第二章 图纸设计第一节 三视图第二节 转面图第三节 表情图第四节 动作图第五节 道具图第六节 大家庭第七节 气氛图第三章 展示作品

<<动画造型>>

章节摘录

插图：计算机尚未出现时，动画片的创作全凭艺术家手绘来完成的。

从基本的造型设计到精确的动画绘制，整个繁复过程正是通过一张张草图，一道道工序完成的。

大型动画片的创作，是一项集体性劳动。

动画造型是由动画设计人员创作，动画造型的“动”则需要辅助制作人员专门进行中间画的添加工作，即动画设计人员画出一个动作的两个极端画面，动画辅助人员则画出它们中间的画面。

计算机进入动画领域后，手绘与电脑制作相结合，成为常用的方式。

这样的造型，需要封闭的线条，以方便大批量的填色。

可用扫描仪输入铅笔原画，再用电脑生产流水线后期制作，用摄像机、扫描仪、数字化仪实现数字化输入，可以随时存储、检索、修改和删除任意画面。

<<动画造型>>

编辑推荐

《动画造型》为高等院校动画艺术专业教材之一。

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>