

<<动画造型设计>>

图书基本信息

书名：<<动画造型设计>>

13位ISBN编号：9787561833414

10位ISBN编号：7561833415

出版时间：2010-1

出版时间：天津大学出版社

作者：赵鑫

页数：137

字数：159000

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>

<<动画造型设计>>

前言

设计是人类合目的的活动和观念的产物，与我们的生活和社会的发展密切相关。

这种相关性，有赖于教育。

教育是人类社会的延续机制，人类依靠教育而成长。

其中，书籍可谓人类进步的阶梯。

在国内外的书籍中，设计类的书籍并不少见，但用于学校教学的设计类书籍，相比哲学、医学和法学等方面的书籍，以及艺术类的其他经典学科如绘画、音乐等书籍，却显得很不成熟。

这种状况与设计本身的历史及其所体现的价值极不相称。

因为设计源于人类最初的生活方式，从饮血茹毛到衣被群生，从禀自然而生到工具的发明，设计促成了人猿揖别和文明的出现。

但是在漫长的古代社会，设计难以与绘画、音乐等相提并论，尽管它也可以参赞造化，巧夺天工。

降至百年前，设计率先在欧洲发展为独立的行业，我们通过对西方的学习也逐步形成了设计的思维形式和内容构建。

在过去的近半个世纪里，中国的经济和城市建设，具体到衣、食、住、行、用等，都发生了令人瞩目的变化，我们不仅利用设计极大地满足了社会需求，并且憧憬更加美好的未来。

与此同时，我们也不由自主地进入了一个越来越多地被设计的社会。

在这样一种发展态势下，尤其是在中国，设计类书籍的不够成熟是完全可以理解的。

当设计日渐成为社会的主导力量时，人们的审美、创造和思考便不能驻留在过去，但创新有如破茧化蝶，因此，推进设计教育的发展，需要我们以系统观审视设计类书籍的出版策略，基于传统的比照和时代的发展变化，编写出一套具有可持续价值和指导作用的精品教材显得尤其重要。

面对纷繁复杂且无处不在的设计，在当下应该出版什么样的教材才是合适的，不同的人可能有不同的回答。

我们与其随波逐流，倒不如稍作停歇，先对教材的用途作一番本质的思考。

编写教材，首先考虑的应该是当代设计教育的指向。

今天的设计已经不再是花卉写生变化，设计的主体也已不再是制作瓶瓶罐罐，设计随着近半个世纪以来中国的巨变，已经与城市发展、人们的生活品质和国家形象紧密地联系在一起。

今天的设计，是一项兼顾艺术和科学的充满智慧和人文关怀的人类活动。

其非凡之处，在于能将恣情的感性瞬间凝聚起来，指向理性目标，从而有效地完成思维物化的过程。

设计的功能性已将目标与理念准确地落实为可在日常工作中直接应用、可操作的设计准则和控制要点，落实为对社会人文系统的建构。

当我们将这样一个庞大的设计系统纳入教学体系时，为了给学生传授设计方面的知识，通常的做法就是设立相关课程。

设计作为一个知识体系，相对于课程来说，其内容是相对稳定的，而课程却灵活得多。

在设计的教学过程中，课程与课程名称从本质意义上说其设定并非一成不变，但课程应有相对独立的主题，以有助于知识单元的归属和教学秩序的稳定，使专业的建设情况、基本思路和特色更加明晰。

所以当前设计教学需要的书籍或教材，应是具有相对独立主题，并且具有内在联系和核心价值追求的一套系列丛书。

<<动画造型设计>>

内容概要

本教材是编者根据多年教学经验编写而成，具体内容包括动画造型设计基础知识、动画造型设计美术基础、动画造型设计训练方法、动画造型设计创作技法、计算机动画造型设计、动画造型与衍生产品、优秀动画造型赏析等，由浅入深、循序渐进地介绍了动画造型的一般规律和动画造型设计的创作技巧，全书图文并茂，通俗易懂，理论与实际操作并重，并介绍了一些著名公司的动画创作过程，具有较强的实用性。

本教材适合高等院校动画专业使用，也可作为高职高专院校和各类动画教育培训机构相关专业教学用书及游戏设计人员和动画爱好者的学习参考用书。

<<动画造型设计>>

书籍目录

第一章 动画造型设计基础知识 第一节 动画造型设计概述 第二节 动画造型设计的风格类型 第三节 动画造型设计应该具备的条件 第四节 影响动画造型设计的因素第二章 动画造型设计美术基础 第一节 动画造型中的素描 第二节 动画造型中的透视 第三节 动画造型中的色彩第三章 动画造型设计训练方法 第一节 动画造型设计训练要点 第二节 形与形式感的塑造 第三节 写实类人体结构 第四节 动画造型设计中的年龄因素 第五节 表情和动作 第六节 商业动画造型创作 第七节 角色造型的性格第四章 动画造型设计创作技法 第一节 动画造型的定位 第二节 人物动画造型的创作技法 第三节 动物动画造型的创作技法 第四节 服饰、发型、道具设计第五章 计算机动画造型设计 第一节 计算机三维技术 第二节 计算机动画造型设计的流程与方法 第三节 定格动画造型设计 第四节 “三维”还是“二维” 第五节 计算机动画技术在电影中的应用第六章 动画造型与衍生产品 第一节 动画造型在衍生产品中的应用 第二节 动画造型设计与衍生产品的开发 第三节 衍生产品经典案例第七章 优秀动画造型赏析 第一节 美国经典动画造型 第二节 日本经典动画造型 第三节 法国经典动画造型 第四节 中国经典动画造型参考文献

<<动画造型设计>>

章节摘录

插图：一、动作动画造型的动作设计具有夸张、幽默和戏剧性的特点。

角色的动作设计来源于生活，但并不是生活中原本动作的再现，而是经过提炼和升华的动作。

在对动作设计进行定位时，要对全片风格充分思考。动作设计的风格与造型风格具有很大的相关性，如果造型风格是写实风格，动作设计也应是写实风格。所谓全片风格是一个综合的概念，比如美术设计、音乐、表演与节奏的快慢等，它的整体定位都关系到其他细节的设计。

造型的动作设计是完成造型性格塑造的重要组成部分，既要使其个性突出，又不能游离于整体的风格之外。

一些极度夸张的动作设计可能给人以荒诞离奇、匪夷所思的感觉，但这正是动画的独特魅力之一，如图3-86所示。

动作设计具有普遍意义的共性特征。

但设计时必须从中寻找出具有个性的动作，这种在共性中显示出个性的动作设计是动作表现的难点，也是关键点。

而观众对一个动画形象的价值判断并不单纯在造型的审美方面，同时也包括动作设计在内的多种构成要素，如角色的性格魅力等，如图3-87、图3-88所示。

<<动画造型设计>>

编辑推荐

《动画造型设计》：21世纪高等院校艺术设计精品规划教材

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>