

<<动画立体造型>>

图书基本信息

书名：<<动画立体造型>>

13位ISBN编号：9787562138594

10位ISBN编号：7562138591

出版时间：2008-1

出版时间：西南师大

作者：唐愚程

页数：134

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>

<<动画立体造型>>

前言

动画是一门集艺术与技术于一体的学科。

动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的内容。

动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。

动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。

总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。

所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。

它不仅包含了庞杂的学术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一方案。

一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它复杂的制作程序必须花很多时间去完成其每一个步骤，然后我们的课时又是有限的。

此外，动画创作还涉及团队合作，从编剧到动画，到技术制作，可能跨越几个专业或几个部门，没有团队的协作很难完成一部动画片。

所以还涉及团队合作精神和工程规划设计流程管理等。

怎么去实施这些内容的教学呢？

这是个难题，是一个许多人正在努力研究的问题，要想编撰一套完整的、完美的，甚至真正对当今动画事业发展和动画教育有贡献价值的教材，实在是一件不容易的事情。

但不论怎样，这个责任是每一个业内人士和相关高校的教师责无旁贷的。

我们有必要，也必须不懈努力地去完成它。

四川美术学院于1996年创建了动画专业，历时十余年，也经历不少曲折，如何培养出具有实作能力，能够服务于产业的人才，如何通过高校实力和科研人才推动我国动画产业的发展，一直是我们不断探索的问题。

但动画学科和产业在中国都是刚刚起步，现成的试验平台和相关经验也很少，使我们面临的难度也比许多学科大得多。

<<动画立体造型>>

内容概要

本书既是动画教学中非常重要的基础课程，同时也为开拓学生对空间的认知，为他们在动画创作的造型能力、创造能力、创新能力打下坚实基础。

本书详尽的讲解了卡通立体造型设计、塑造的基本方法及技巧，认识设计与工艺手段的关系，包括玩具、模型及相关的造型规律和制作方法。

较为系统地对角色立体造型在艺术魅力和开发价值、表现形式、设计原则及制作方法在影视工程中的影响、作用等方面进行论述和探讨。

<<动画立体造型>>

书籍目录

前言	第一章 动画立体造型概论	1.1 动画立体造型的概念	1.1.1 动画立体造型的概念	1.1.2 立体造型与平面造型
	1.2 动画立体造型的本质与语言特征	1.2.1 以小观大	1.2.2 材料再现与改造	1.2.3 真实的“立体”
	1.2.4 交互式娱乐	1.3 动画立体造型与雕塑的关系	1.3.1 体量不同	1.3.2 塑造技法不同
	1.3.3 细节表现不同	1.3.4 翻制工艺不同	1.3.5 后期着色不同	第二章 动画立体造型表现形式与分类
	2.1 动画立体造型的表现形式	2.2 动画立体造型的分类	2.2.1 扭蛋	2.2.2 人偶
	2.2.3 可动人型	2.2.4 超合金	2.2.5 模型	2.2.6 手办
	第三章 动画立体造型的设计原则	3.1 个性鲜明	3.2 亲和的感染力	3.3 夸张美
	3.3.1 动态夸张	3.3.2 形体夸张	3.3.3 服饰、道具夸张	3.3.4 色彩夸张
	3.3.5 场景夸张	3.3.6 细节夸张	3.4 扭曲之美	3.5 形块美
	3.6 静态与互动	3.7 简洁与繁复	第四章 动画立体造型制作方法	4.1 塑造的工具和材料
	4.1.1 场地	4.1.2 工具	4.1.3 制模材料	4.1.4 技法
	4.2 基本结构知识	4.2.1 人体的基本结构和体块	4.2.2 动物的基本结构和运动规律	4.3 立体造型制作手段和流程
	4.3.1 科学的骨架	4.3.2 雕塑	4.3.3 合成与分解	4.3.4 分片与翻制
	4.3.5 打磨和上色	4.3.6 自行硬化黏土造型	第五章 布绒偶设计	5.1 毛绒玩具的用料
	5.1.1 毛绒玩具、布绒玩具的概况	5.1.2 用料	5.1.3 耗料情况	5.1.4 合理的设计、排版、组织生产、现代化设备的利用是降低毛绒玩具、布绒玩具成本的主要因素
	5.2 毛绒玩具、布绒玩具的设计制作方法	5.2.1 立体裁剪法	5.2.2 平面裁剪法	5.2.3 面料的挑选
	5.2.4 布绒偶的色彩搭配	5.3 毛绒玩具、布绒玩具的挑选	5.4 毛绒玩具、布绒玩具的保养	5.5 毛绒玩具、布绒玩具的市场
	第六章 动画立体形象的创造	6.1 立体造型诸要素	6.1.1 思维定式和头脑风暴	6.1.2 立体造型要素分析
	6.2 立体造型诸要素的具体实施	6.2.1 头部的夸张	6.2.2 神态的夸张	6.2.3 形体的夸张
	6.2.4 动作的夸张	6.2.5 动物的夸张	6.3 中国传统和现代文化元素的采集和重构	6.3.1 传承中国民间艺术
	6.3.2 民间艺术分类	6.3.3 世界视觉文化	6.4 动画剧情对立体形象的塑造	第七章 动画立体造型的形式语言
	7.1 写实形象	7.2 表现性形象	7.3 魔幻怪诞形象	7.4 复合形象
	7.5 机械类形象	7.5.1 机器人的设计	7.5.2 日本的机械设计者们	第八章 动画立体造型与影视工程规划
	8.1 动画立体造型与影视工程	8.1.1 影视系统工程	8.1.2 动漫产品的定价	8.2 动画立体造型与市场定位
	8.2.1 市场定位的含义及作用	8.2.2 市场定位三要素	8.2.3 市场定位四原则	8.3 动画立体造型与动漫周边产品开发
	8.3.1 动画立体造型的外延思考	8.3.2 动漫产品切入市场的定位思考	8.3.3 动漫周边产品生产系列化及营销策略思考	8.3.4 市场营销与心理学
	8.3.5 市场营销学与社会学	后记	主要参考文献	

<<动画立体造型>>

章节摘录

插图：

<<动画立体造型>>

后记

本书的构想几年前就已形成并开始关注和收集相关资料。

动画立体造型这门课程是动画专业的必修课，经过多年的教学积累，去年终于在周琮凯教授的指导下将书目大纲确立下来。

动画立体造型不仅是动画专业的基础课，借用立体方式思考问题，还可以延伸出玩具及周边产品的设计，这就是我们成立动漫产品专业的初衷。

动漫产品既可以成为独立的专业方向，也可以开发动画周边产品，这是一门全新专业，但也是一门有着无限前景的专业。

目前国内的动漫产业起步较晚，没有打造出具有国际影响的品牌和形象，相当多的玩具厂家都是为国外做产品加工。

而国内关于动漫产品设计的理论还是空白的，也没有相关的教材可以借鉴。

因此，本书的完成遇到了非常多的困难，比如在对模型材料的叙述时，由于国内缺少相应的实物而无法详述，所以准备在下一本技术手册里详细介绍。

由于时间仓促，本书的章节难免挂一漏万，有许多地方都不很深入，希望各位专家读者不吝赐教。

网络是一个非常美妙的东西，不敢想象，如果没有网络的支持，本书要想在非常短的时间内获得丰富的图片和资料是不现实的。

非常感谢众多网友的贴子。

艺术创作是非常艰苦的工作，但它又是那么美妙。

快乐存在于过程之中，就像生活，快乐在于度过的每一天。

知识的积累，学者的态度和坚持不懈会指引你走向成功。

如果此书能够对你有所启迪，能够对你的创作有所裨益，那我就心满意足了。

此书得到四川美术学院影视动画学院各位领导和西南师范大学出版社的王正端、谭玺编辑的大力支持和帮助，谨此表示衷心感谢。

<<动画立体造型>>

编辑推荐

《动画立体造型》由西南师范大学出版社出版。

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>