

<<力>>

图书基本信息

书名：<<力>>

13位ISBN编号：9787115273703

10位ISBN编号：7115273707

出版时间：2012-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：迈克尔·马特斯

页数：206

译者：姜浩

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>

内容概要

本书的作者Michael Mattesi是当代杰出的动画大师和教育家，从事动画创作近20年，具有高超的技巧和技术，参与迪士尼、梦工场等公司多部动画作品的创作。他在本书中讲解如何进行动物原画概念设计，书中将哺乳动物分为跖行动物、趾行动物、蹄行动物三大类，根据不同的类别介绍绘画方法。读者可以通过书中丰富而精彩的示例及简明的指导，了解如何利用节奏、形状和线条来展现动物的活力，掌握设计生动而有活力的动物原画的技术与技巧。

本书为未来的传统动画师、CG动画师、游戏动画师、定格动画师和网络动画师进行专业而全面的指导，可作为相关院校动画教学的参考用书。

作者简介

作者：(美国)迈克尔·马特斯 译者：姜浩 迈克尔·马特斯是美国娱乐艺术学院的教学总监。作为一名动画艺术家和教育家，他有着20余年的丰富经验，所参与的作品屡获国际大奖，其服务过的客户包括皮克斯、沃尔特·迪斯尼电影动画部和消费产品部、惊奇漫画、孩之宝玩具、美国广播、微软、EA(电子艺界)、梦工厂、纽约视觉艺术学院、旧金山艺术大学、北京大学、美国艺术中心、尼克儿童频道等。

姜浩，中国传媒文学动画与数字艺术学院副教授，硕士生导师，中国影视技术学会会员，长期从事媒体数据化、数字图像与数字视频处理、计算机图形与动画等领域的科研和教学工作。

书籍目录

第1章 “力量”动物

第1步

第2步

人和动物的“力”对比

第3步

截面的前视图：人与动物的肩胛骨运动比较

第4步

肩部在骨骼方面的差别

大揭秘

造型

前肢的伸展

第2章 跣行动物(脚掌着地缓慢行进的陆地动物)

熊

灰熊

阿拉斯加棕熊

北极熊

浣熊

袋鼠

啮齿类动物

大鼠

松鼠

土拨鼠

蜥蜴

科莫多龙

灵长类动物

大猩猩

狐猴

第3章 趾行动物(中等速度行进的陆地动物)

狗

狐狸

狼

鬣狗

猫

狮子

猎豹

豹猫

美洲豹

老虎

象

鸟

第4章 蹄行动物(快速行进的陆地动物)

奇蹄动物

马

后腿

足和踝关节

<<力>>

前腿的弯曲

趾关节和第一趾的关节

斑马

犀牛

偶蹄动物

鹿

麋鹿

羚羊

大羚羊

黑马羚

剑羚

山羊

公牛

南非水牛

旋角羚羊

条纹羚

长颈鹿

第5章 动物设计

三分法则

参考

章节摘录

版权页：插图：当我在沃尔特-迪斯尼工作室的电影动画部门工作时，我学到的最好的一条规则是：“对比引起兴趣。

”要永远记住这条规则，防止因为缺乏对比产生平庸之作。

请努力寻找特质，避免对称、平行运动和单调乏味的线条。

这一条规则对角色设计、场景绘制、电影剪辑、剧本创作等所有艺术性的工作都适用。

对比本身很容易理解，但是，有多少种不同的构思可以形成对比呢？

那就是神奇魔力之所在。

在一张纸上绘制的一条线既能体现强对比也能体现弱对比。

这条线是否与纸的边缘平行？

或者是否与之成45度角？

线的粗细是否有变化？

线有多长？

它是否向纸页外延伸？

在艺术世界中，所有这些都代表不同的构思。

记住，页面上的每一划都有含义，这一含义能反映艺术家所想要表达的更重要的意图。

一致性，或称统一性，意味着绘画元素之间的相似性。

对于动物来说，这看起来很明显，比如双手和双足。

在视觉经验中，这还包括造型、色彩、影调、线条和其他很多要素中蕴含的模式。

设计是我们观察世界的抽象方式，我们将其用于交流思想。

你的艺术创作和你的思想及你利用自己的能力传达它的方式一样，拥有强大的力量。

我希望能为你提供一些新的工具，帮助你阐述你的体验。

现在，让我们从实质问题开始：怎样表现和体验“力”。

媒体关注与评论

“在这本书的指导下，学生和从业者可以轻松地对动物的运动进行分析并掌握其形体造型的规律。在本书中，迈克尔并未过多关注解剖结构的细微之处，而是专注于运动和形体及其如何协同运动的本质；研究的是姿态和运动的整体，而不是形态学的细节。

这些细节完全可以根据具体的观众、项目和艺术要求的实际情况在之后添加上去。

”——Terryl Whitlatch，世界顶级生物概念设计大师，美国博物馆、世界野生动物基金会野生生物艺术家、动物解剖的高级顾问，曾参与设计《星球大战》前传三部曲、《熊的传说》、《龙之心》等。

编辑推荐

《力:动物原画概念设计》编辑推荐：由于动物解剖结构的复杂多样性，在过去，绘制动物一直是一项艰巨的挑战。

艺术家们常常问自己：要掌握动物界中所有不同类型的解剖结构，是否有什么解决方案或通用的基本原则？

怎样才能确保画出的动物富于生命力和动态，不会因为在解剖结构和比例方面用力过猛而显得僵硬死板？

以力为核心的动物绘画正是你所需要的答案。

《力:动物原画概念设计》倾注了作者巨大的热情和在实践中获得的灵感，是致力于不断完善自我的学生或从业人员的必读之书。

书中为动画绘画的创意、动力学规律和解剖分析技术提供了简明的指导。

在将动物运动形态的解剖分析应用于动画和绘画中时，《力:动物原画概念设计》特别聚焦于力量、形体和造型，因此在表现夸张的和常见的动物造型方面达到了一个新的高度。

书中探讨了不同运动形态动物解剖结构的种类，研究了力量、形体和造型如何影响特定类型的解剖结构。

各章中都包含了传统的手绘作品、放大观察的插图，以及可以启发艺术创作的参考静态照片。

《力:动物原画概念设计》让你学起动物绘画来更简单了！

你能从中学到迈克尔革命性的、简练的动物造型方法，它基于力量理论，并能应用于不同运动形态类别的动物上，包括跖行动物、趾行动物和蹄行动物等。

<<力>>

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>