

<<影视动画动态造型基础>>

图书基本信息

书名：<<影视动画动态造型基础>>

13位ISBN编号：9787502766986

10位ISBN编号：7502766987

出版时间：2007-3

出版时间：海洋

作者：陈静晗

页数：206

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>

<<影视动画动态造型基础>>

内容概要

动态造型基础是高校动画专业基础必修课。

本书是国内首部影视动画动态造型专著，作者拥有丰富、深厚的创作和教学经验，书中传授的技法是对传统动画造型教学方法的颠覆。

动态造型基础不同于一般速写，仅强调在短暂的时间内快速而准确地捕捉对象，它是指借助对速写技巧的掌握，运用速写的方式，针对人物的各个不同的角度、不同的动势，尤其是对人物运动中的典型动作加以刻画，从而达到快速表达对象的目的。

全书由七章构成：对于人体的理解、对于运动人体的把握、关于动态造型的手段、连续动作的写生、连续动作的默写、连续动作的运动形式和人物动态与空间场景设计。

动态造型基础的主要任务是训练学生从动画专业的角度出发，掌握动态的观察方法，培养敏锐的动态观察能力，快速而准确地捕捉不同角度、不同方位的形象特征和运动动势的能力，对不同运动动势的默写的能力，进一步概括、夸张和创造形象的能力等，帮助学生在今后的学习中直接进入动画创作，解决描绘动画形象时造成的困难。

<<影视动画动态造型基础>>

作者简介

陈静晗，北京电影学院动画学院教师，担任素描、色彩、速写、动态基础等专业基础课程的教学与研究工作。

2001年毕业于鲁迅美术学院油画专业。

2004年毕业于鲁迅美术学院平面设计专业。

作品多次入选各级期刊，并多次承担辽宁省人民政府的设计任务。

<<影视动画动态造型基础>>

书籍目录

第一章 对于人体的理解 第一节 人体比例 一、正常的人体比例 二、动画、漫画、游戏中的人体比例 第二节 形体关系 一、树立“体块”意识 二、如何理解“体块”的概念 三、用几何体的方式概括人体 第三节 人体解剖结构 一、了解和熟悉人体基本的骨骼与肌肉的位置与结构 二、骨骼对人体造型影响较大的部分 三、肌肉对人体造型影响较大的部分 第四节 人体透视关系 一、认识动画片中形象的透视 二、透视缩减 三、人体透视的表示法——等高线画法 第五节 四肢的透视表现 一、人体中肢体的透视方法——几何圆柱透视法 二、四肢在空间中的透视方法——圆形的透视法 三、利用等高线表示不同角度的肢体透视 本章小结 思考与练习 一、思考题 二、练习题

第二章 对于运动人体的把握 第一节 运动骨架 一、人体骨架的归纳 二、动画片中应用的骨架 三、运动骨架的画法 四、肢体语言 第二节 运动重心 一、重心、重心线和支撑面 二、由重心变化形成的运动形式 第三节 动态线 一、动态线的作用 二、动态线的两种理解 第四节 力动分析 本章小结 思考与练习 一、思考题 二、练习题

第三章 关于动态造型的手段 第一节 线条在影视动画作品中的表现 一、动画中的线条 二、连环画、漫画中的线条 第二节 线条的塑造和表现 一、线条的造型 二、线条的表现 第三节 明暗的表现和调子的研究 一、光影明暗 二、黑白明暗 第四节 线调结合 本章小结 思考与练习 一、思考题 二、练习题

第四章 连续动作的写生 第一节 连续运动中的典型动作 一、连续的“关键帧” 二、连续动作的两种形式 第二节 对人物动作的细心观察与深入分析 第三节 人物动作的解析 一、分解动作 二、连续动作 第四节 舍弃细节的形体归纳 第五节 新的人体写生表示法——躯干法 一、何谓躯干法 二、细致刻画 本章小结 思考与练习 一、思考题 二、练习题

第五章 连续动作的默写 第六章 连续动作的运动形式 第七章 人物动态与空间场景设计

<<影视动画动态造型基础>>

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>