

<<动画雕塑>>

图书基本信息

书名：<<动画雕塑>>

13位ISBN编号：9787515313962

10位ISBN编号：751531396X

出版时间：2013-2

出版时间：杜靓、李松林 中国青年出版社 (2013-02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>

<<动画雕塑>>

内容概要

《中国高校"十二五"数字艺术精品课程规划教材:动画雕塑》内容丰富,案例精美,操作步骤详尽。全书包括动画雕塑的类别、动漫周边应用、动画雕塑的制作材料及工艺、动画雕塑的创意方法等内容。

《中国高校"十二五"数字艺术精品课程规划教材:动画雕塑》以照片记录的形式,逐步讲解静态动画雕塑、偶动画雕塑以及动画场景及道具的制作方法。

<<动画雕塑>>

书籍目录

Chapter 1 动画雕塑概述 1.1动画雕塑的概念 1.2动画雕塑的作用 1.2.1用于动画片中角色的造型设计 1.2.2用于定格动画中角色偶型及场景的制作 1.2.3用于衍生的动漫周边产品 1.2.4用于艺术玩偶的设计和制作 1.3动画雕塑的类别 1.3.1根据材料划分 1.3.2根据应用领域划分 1.3.3根据造型风格划分 1.3.4根据造型结构划分 课后练习 Chapter 2动画雕塑的制作材料与制作工具 2.1动画雕塑的常用制作材料 2.1.1粘土类材料 2.1.2布纤维材料 2.1.3纸质材料 2.1.4金属材料 2.1.5木质材料 2.1.6其他材料 2.2动画雕塑的辅助制作材料 2.2.1板材 2.2.2金属丝和铜管 2.2.3锡箔纸、软纸张、泡沫块、海绵和玻璃瓶 2.2.4多种粘接用材料 2.2.5硅胶和石膏粉 2.2.6速成钢 2.3动画雕塑的制作工具 2.3.1雕塑刀 2.3.2丙烯、油画、水粉颜料、毛笔和笔刷 2.3.3喷枪 2.3.4小型电钻和切割机 2.3.5烤箱 2.3.6砂纸和上光油 2.3.7酒精喷灯和吹风机 2.3.8转盘、支架和木板 课后练习 Chapter 3 动画雕塑设计创意的形成与表现 3.1动画雕塑设计创意的形成 3.2动画雕塑创意的表现原则 3.2.1对称与均衡 3.2.2装饰性与象征性 3.3动画雕塑创意的表现形式 3.3.1立体造型的表现形式 3.3.2表面的装饰形式 3.3.3色彩的表现形式 课后练习 Chapter 4动画雕塑的制作步骤与基本方法 4.1动画雕塑草图的绘制 4.2动画雕塑的塑形方法 4.2.1捏塑 4.2.2模塑 4.2.3捏塑与模塑的结合 4.3动画雕塑的制作步骤 4.3.1加工生泥 4.3.2制作骨架 4.3.3塑造形体 4.3.4加工定型及表面处理 4.3.5着色 4.3.6制作服装和配饰 4.3.7动手做 4.4场景及道具的制作 4.4.1景观的创造 4.4.2内部陈设及道具的制作 4.4.3光源的固定 课后练习 Chapter 5动画雕塑作品实例讲解 5.1静态动画雕塑制作实例 5.1.1简单造型的动画雕塑制作 5.1.2几何造型的动画雕塑制作 5.1.3复杂造型的动画雕塑制作 5.1.4漫塑风格的动画雕塑制作 5.1.5其他制作实例 5.1.6静态动画雕塑创作综合实战 5.2可动偶型制作实例 5.3场景及道具制作实例 5.4手办模型制作实例 Chapter 6动画雕塑作品赏析 6.1卡通造型动画雕塑 6.1.1卡通动物 6.1.2卡通人物 6.1.3木夹玩偶 6.2带有场景的动画雕塑 6.3运用了夸张和拟人手法的动画雕塑 6.4以电影人物为原型制作的软陶玩偶 6.5富有中国民间文化特色的动画雕塑 6.6应用中国传统文化元素的动画雕塑 6.7漫塑风格的动画雕塑 6.8写实风格的动画雕塑 6.9个性艺术动画雕塑 6.10手办模型玩偶 6.11布绒材料制作的动画雕塑

<<动画雕塑>>

章节摘录

版权页：插图：4.3.2制作骨架 对于体积较大或者有特殊要求的动画雕塑，必须制作骨架。骨架可以使造型更加稳定，使玩偶更加结实，极大地提高和加强雕塑作品的功能性。

(1) 动物雕塑的骨架 动物雕塑的骨架制作应该遵循动物的生长结构，如在下面的恐龙雕塑实例中，首先需要制作出恐龙的脊柱骨，同时将其作为躯干的主轴。

用较一根较粗或将几股较细的金属丝拧在一起制作。

根据设计草图的要求，在主干上缠绕金属丝，做出身体、手臂和腿的骨架（如图4—70、图4—71和图4—72）。

做好骨架后可以直接在外面包上泥料，最好包裹两层（如图4—73至图4—78），以防止金属丝撑破粘土，也可以在骨架外面包裹一层锡纸或填充泥料后再包裹泥料。

(2) 人物造型的骨架 人物造型的骨架同样需要抓住人的身体结构，包括躯干的主轴。

用一根较粗的金属丝或将两根较细的金属丝拧成主干轴，并在上面缠绕金属丝做出身体及腿部造型（如图4—79）。

骨架还可以用其他材料如牙签、笔芯、软纸等来制作。

如果用柔软的材料制作，要注意把握好人物的基本比例与结构（如图4—80）。

用于拍摄定格动画片的动画偶型的骨架制作起来更为复杂，需要注意四肢之间的连接、脚部的固定等问题，因为这类动画偶型在拍摄中既要求四肢具备足够的稳定性，又要求做出不同的动作以完成拍摄（如图4—81）。

4.3.3塑造形体 完成骨架制作后就可以开始塑造动画角色的形体了。

如果动画雕塑作品是一个静态的立体模型，则采用已经介绍过的手工捏塑和模塑手段就可以完成；如果是有特殊要求的立体造型或可动偶型，就需要采用各种综合手段来完成，包括手工布艺、纸艺等手工制作手法。

详细方法参见第四章的制作实例。

4.3.4加工定型及表面处理 造型制作部分完成后就可以对粘土玩偶进行加工定型和表面的打磨处理了。

(1) 加工定型 用陶土制作的粘土作品需要在自制的土窑里进行高温烧制。

聚合性粘土烘烤温度的高低与时间长短将会直接影响雕塑作品的外观效果，包括色泽、光泽、硬度、质感。

一般情况下，聚合性粘土需要在130 到200 之间的温度下进行烘烤加工。

当然烘烤的具体温度和时间需要根据粘土的质感、作品的厚薄、体量大小来确定。

部分粘土作品需要风干，也有些粘土作品是用风干的方式成型的，这些都需要注意风干的环境。

有的粘土需要晾晒，有的需要在自然室温下阴干。

(2) 打磨处理 风干或烧制成型的作品表面都需要进行打磨处理，目的是让作品表面更加光滑，使后期的着色更加均匀。

打磨处理需要细致耐心，如果处理不当反而会损坏作品。

对于聚合性粘土、树脂粘土。

可以使用砂纸打磨，由粗到细逐步过渡。

打磨要均匀，之后用粗棉布或海绵擦拭作品表面使其产生光泽，然后用毛笔均匀地在作品表面薄薄地涂上一层专用上光油，使作品更富有光泽。

也可以在角色的嘴巴、眼睛等需要亮度的部位适当地涂些上光油，效果会更好。

4.3.5着色 动画雕塑作品的着色环节在烘烤定型前后都可以进行，可以针对设计草图所要求的视觉效果及不同的粘土材质来确定着色的材料与方式。

软陶制作的玩偶，有些着色部分可以在加温前完成，如脸部的红晕，可以用化妆用的腮红、眼影着色（如图4—82）。

着色时可以运用绘画中的“平涂”、“晕染”、“勾勒”和“点彩”等手法。

着色的常用工具材料包括水彩笔、毛笔、勾线笔、水彩、水粉、丙烯颜料、色浆、粉彩、化妆用的腮红和眼影等（如图4—83）。

<<动画雕塑>>

编辑推荐

《中国高校"十二五"数字艺术精品课程规划教材:动画雕塑》由国际权威动漫人士策划,结合东、西方经典动画的创作原则、制作规律及表现技巧,全方位解析动画制作过程,是国内外顶尖动画设计师几十年制作经验和表现技巧的系统呈现。

动画雕塑是动画角色造型设计的重要手段,同时也是动漫周边产品得以延伸的基础,有时也是艺术家进行创作的一种方式。

动画雕塑作为一门专业课程,可以让动画专业的学习者很直观地了解三维空间内人物和动物的结构,熟悉各种实物的立体结构,熟悉各种实物的立体造型,学习动手塑形、翻模的方法,从而提升动画角色造型的设计能力。

<<动画雕塑>>

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>