

<<动漫基础素描>>

图书基本信息

书名：<<动漫基础素描>>

13位ISBN编号：9787562140184

10位ISBN编号：7562140189

出版时间：2008-5

出版时间：西南师范大学出版社

作者：周晓波

页数：117

字数：264000

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>

## <<动漫基础素描>>

### 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。

## <<动漫基础素描>>

### 内容概要

素描自远古人类的涂鸦、生产和生活用品纹饰中就出现了，它是人类情绪和自我认识最为直观的表达方式。

这种人类通过描绘图像来传递信息的方法一直流传至今，在时代的不断演进中，其手法和技术也在不断地改进。

本书是“新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书”之一，全书共分4个章节，对动漫素描的基础知识作了介绍，具体包括动画专业素描概述、动画素描的造型语言、动画素描的训练及作品欣赏与学习。该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

## <<动漫基础素描>>

### 作者简介

周晓波，重庆市人，中国舞台美术学会会员，中国电影电视技术学会影视美术专业委员会会员，中国电视艺术家协会会员，重庆市美术家协会会员。

1985年加入中国共产党。

1986年毕业于四川美术学院美术教育系美术教育专业油画方向，1992年结业于油画系油画研究生课程助教进修班，2000年-2002年就读中国美术学院美术学：造型艺术专业方向研究生班。

现为影视艺术系副主任兼党支部副书记、副教授、舞台与影视美术硕士研究生导师。

主要科研学术成果：编写《油画课程教学探讨》、《高等美术师范教育导向与相适应的基础、专业课程框架设想》、《谈四川美术学院影视艺术学科建设完善、整合与拓展·谈四川美术学院影视艺术学科建设》等论文。

陆续编写了《舞台美术与影视环境设计》、《影视美术教学大纲》《电视美术设计》、《演播室美术设计》、《动化专业风景色彩》等教材、讲义和多媒体课件。

油画、水彩画作品《天山回响》、《醉》等入选全国美展和全国性单项展，多次获得省级优秀作品奖。

部分承担舞美设计的有《双重喜庆》、《万水千山总是情》、《新世纪的希望》等电视晚会和节目，其中，获奖情况：1.2004《西部形象小姐大赛总决赛晚会》舞美设计(获中国电影电视技术学会学会奖

：2004年首届电视晚会设计工程奖二等奖)2.2005《CQTV-3少儿频道开播庆典电视晚会，重庆电视台CQTV-3少儿频道开播庆典电视晚会》舞美设计(获中国电影电视技术学会学会奖：2005年度电视晚会设计工程奖三等奖)3.2003年获中国第二届舞台美术展览优秀创作奖

教学情况：1987年至2002年任教于四川美术学院美术教育系，曾担任造型艺术教研室主任，承担《设计素描》、《装饰色彩》等专业基础课及《油画》、等专业课教学；2001年起开设新课程《舞台美术与影视环境设计》全院选修课程。

2002年起担任影视艺术系动画专业《影视美术》、《毕业创作》等专业课程。

2004年起担任舞台与影视美术方向硕士研究生导师，主持舞台与影视美术专业课程建设及教材编写。

## &lt;&lt;动漫基础素描&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 动画专业素描概述 1.1 动画素描 1.1.1 动画素描训练的目的 1.1.2 动画素描训练的任务 1.2 传统素描 1.2.1 传统素描的功能性 1.2.2 传统素描的运用领域 1.2.3 传统素描的造型规律 1.2.4 传统素描的造型方法 1.3 动画素描与传统素描 1.3.1 动画素描与传统素描的传承关系 1.3.2 动画素描与传统素描的区别 1.4 动画素描工具材料 1.4.1 笔 1.4.2 纸

第二章 动画素描的造型语言 2.1 构图 2.1.1 画面的幅式 2.1.2 形态与位置 2.1.3 形态与方向 2.1.4 形态与空间 2.2 透视 2.2.1 透视原理 2.2.2 透视方法 2.2.3 透视中的形变规律与表现方法 2.2.4 透视常用名词 2.3 结构 2.3.1 概述 2.3.2 静物 2.3.3 人体 2.3.4 动物 2.3.5 场景 2.4 明暗 2.4.1 光影表现 2.4.2 黑白表现 2.5 质感 2.6 点线面 2.6.1 点的表现 2.6.2 线的表现 2.6.3 面的表现 2.7 运动 2.7.1 动势 2.7.2 动作

第三章 动画素描的训练 3.1 准确描绘能力及结构分析能力的训练 3.1.1 概述 3.1.2 静物 3.1.3 静物实践 3.1.4 人物与动物 3.1.5 人物与动物实践 3.2 全因素素描表现能力的训练 3.2.1 概述 3.2.2 中长期生物写生 3.2.3 中长期生物写生实践 3.2.4 短期生物写生 3.2.5 短期生物写生实践 3.2.6 风景写生 3.2.7 风景写生实践 3.3 想象能力的训练 3.3.1 概述 3.3.2 人物 3.3.3 动物 3.3.4 景物 3.3.5 想象能力实践 3.4 动态表现能力的训练 3.4.1 概述 3.4.2 人物 3.4.3 动物 3.4.4 场景 3.4.5 动态表现能力实践 3.5 综合表现能力训练 3.5.1 概述 3.5.2 动画基础素描造型元素的综合训练方法 3.5.3 综合表现能力实践

第四章 作品欣赏与学习 4.1 借鉴传统以拓展思维方法 4.2 寻觅发现以展开思路 4.3 博采众长以丰富思路方法

主要参考文献

## &lt;&lt;动漫基础素描&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第一章 动画专业素描概述素描自远古人类的涂鸦、生产和生活用品纹饰中就出现了（图1-1、图1-2），它是人类情绪和自我认识最为直观的表达方式。

这种人类通过描绘图像来传递信息的方法一直流传至今，在时代的不断演进中，其手法和技术也在不断地改进。

从古至今的画家一直都苦练这门基本功，这正说明了素描在所有基础课程中的重要性。

通常意义上，我们所说的素描指的是自文艺复兴时期以来就形成的古典唯美主义素描及古代经典素描。

而在我国的情况有所不同，我国的素描理论体系一直是传承和学习前苏联的全因素素描，描绘物象基本采用以再现为目的的表现方法，并以此达到实现基础造型的目的。

素描作为研究和再现物象的一种表现方式，唯一不变的是它是一切造型艺术的基础，同时也是训练造型能力的基本手段。

作为造型艺术创作的基础，素描对于所表现的对象能准确、概括并生动地表现出来。

它的本质是以简单的工具对物象进行描绘，通常采用单色描绘。

（图1-3-图1-9）自然界中各种物象的形体特征、空间感、质感等多种造型因素都是素描艺术研究与表现的内容。

动画基础素描得益于传统素描的精髓，再结合动画专业的需要而出现的，它以点、线条、块面、明暗调子等造型元素，研究动画物象、场景造型和形态、结构、空间、质感、虚实、透视的基本规律，以动画画面视觉艺术效果为主要目的；主要通过系统的训练培养我们的观察能力、分析能力、表现能力，最终提升动画造型能力，掌握基本造型规律和艺术创作技巧。

<<动漫基础素描>>

编辑推荐

《动漫基础素描》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>