

<<动漫美术基础>>

图书基本信息

书名：<<动漫美术基础>>

13位ISBN编号：9787040210125

10位ISBN编号：7040210126

出版时间：2007-7

出版范围：高等教育

作者：郑向虹 编

页数：149

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>

<<动漫美术基础>>

前言

为适应中等职业学校培养技能紧缺人才的需要，本书依据“中等职业院校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案”开发编写，是面向动漫设计方向学生的美术设计基础教材。

“动漫美术设计”课程是中等职业院校动漫设计专业的一门专业基础课程。

本书以培养造型的基本能力为出发点，遵循视觉艺术的基本规律并结合动漫美术的特点而开发。

内容由浅入深、循序渐进，理论联系实际，侧重对学习感性认识的培养，并根据中职学生的学习能力及动漫美术的实际需要而设计。

本书属于动漫造型艺术的入门教材，既具有视觉艺术基础训练的宽泛性，又具备造型训练的特殊性。

使学生掌握最基本的造型能力，理解最基本的美术理论是本书的目的，为将来学习动漫角色、场景、原画设计等专业技能做好基础技术能力的准备。

<<动漫美术基础>>

内容概要

《动漫美术基础（彩色版）》是计算机应用与软件技术专业电脑动漫制作方向主干课程教材，根据电脑动漫专业教学指导方案编写。

《动漫美术基础（彩色版）》旨在将初学者领入动漫美术设计的大门，使其了解优秀设计所包含的要素，循序渐进地掌握美术设计的全过程，包括迈向动漫设计的第一步、美术设计从绘画起步、动漫设计技法、动漫造型原理、动漫设计的构图原则、色彩设计与应用等内容。

《动漫美术基础（彩色版）》采用出版物短信防伪系统，同时配套学习卡资源。

用封底下方的防伪码，按照《动漫美术基础（彩色版）》最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作。

《动漫美术基础（彩色版）》可作为中等职业学校计算机应用与软件技术专业电脑动漫制作方向及其相关方向的动漫美术设计课程教材，也可作为各类电脑动漫培训班教材，还可供电脑动漫从业人员参考。

<<动漫美术基础>>

书籍目录

第一章 迈向动漫设计的第一步 第一节 动漫基础知识 一、什么是动漫 二、动漫设计的原理及发展 三、动画的分类 四、动画艺术的表现形式 第二节 如何成为职业动漫人 一、职业动漫人具备的基本条件 二、动漫美术设计的任务 三、学习动漫美术设计的方法 第二章 美术设计从绘画起步 第一节 绘画的基本要求 一、认识绘画工具 二、绘画的基本方法 第二节 基础绘画 一、素描基础知识 二、基本功训练 第三章 动漫设计技法 第一节 动漫设计的方法和要求 一、原画和动画的作用 二、动画的绘画方法 三、绘画的标准和要求 第二节 动漫设计中线的表现方法 一、线条在动漫设计中的重要性 二、动漫线条的绘制方法 三、动漫线条的基础训练 第三节 中间画 一、中间线 二、中间画的概念 三、中间画的绘画方法 第四章 动漫造型原理 第一节 人体结构设计 一、人体结构与形态特征 二、人体结构造型设计 三、卡通人物的比例与基本结构 第二节 人体局部造型设计 一、头部造型设计 二、五官 三、脸部的表情 四、手足 第三节 动态设计 一、人物动作设计 二、动物动作设计 三、拟人化的动作设计 第五章 动漫设计的构图原则 第一节 构图的视角 一、透视的基本方法 二、画面与透视空间的关系 第二节 构图的基本规律和方法 一、构图的形式美法则 二、构图的基本规律 第六章 色彩设计与应用 第一节 认识色彩 一、色彩产生的原理 二、色彩的基本特征 三、色彩的基本属性 第二节 色彩的基本规律 一、色彩对比 二、色彩节奏 三、色彩情感 四、色彩感觉 第三节 色彩的应用 一、形象识别 二、营造氛围 三、象征意义 四、数字化色彩应用 参考文献

<<动漫美术基础>>

章节摘录

版权页：插图：（1）前景：前景是距离镜头最近的一层景，它的主要功能是增加空间深度，突出主体物。

在运动镜头中，前景的活动速度最快、幅度最大，造成活泼、动荡的气氛，强调戏剧节奏。

前景大都处在画面边角的位置。

它的形状、色彩等对主要表现对象可以起到很好的烘托作用，但运用不当，也可能产生遮挡作用。

因此在利用前景的时候不要使它成为视觉中心，面积不宜太大，色彩不宜太鲜艳，光线不宜太强，结构线条不宜太复杂，影像不宜太实，占据前景位置的物体不宜停留过长的时间。

在动画制作中，如果能有效地、科学地运用前景的遮挡作用，在一定程度上可以减轻工作量。

例如表现一个大场面时，群众角色在中后景中不用全部画出来，被前景遮挡的中后景空间就可以不画任何角色。

（2）中景：中景处于空间的第二层，是场景空间中最重要的表现部分，是场景空间的主体。

中景是人物角色动作的主要支点，是矛盾冲突的展开环境。

（3）后景：后景与前景在功能上十分接近，都是起烘托陪衬作用的。

后景的主要作用在于塑造强烈的生活真实感、生动感，具体形象地再现环境、时代等气氛和意境。

它在构图中的作用则是在空间、层次、色彩等方面丰富、平衡画面。

后景处在表现对象的中景后面，在背景前面，它可能处在画面的边角，也可能处在画面的主要区域。

虽然它在主体后面，但处理不当会干扰观众的视线，所以必须掌握尺度。

然后注意后景和主体的虚实、疏密、冷暖、动静等对比关系。

（4）背景：背景是各层场景中的最后一层，它对一切处于前面的景物、人物都起到衬托作用。

背景主要是对环境气氛的描述，它是真实生活的需要，也是剧情内容的需要。

在内景中，背景主要指墙壁、天花板，在外景中指天空、山水、大地、城市等。

背景一般在焦点之外，所以应将其处理成虚的、淡的、弱的，尤其在色彩和明度上背景最能影响主体的鲜明度。

美术在动漫设计中占有重要的地位。

在动漫作品的整体设计过程中，美术设计的任务是完成最初的形象构思，设计人员通过研究型、光、色来表现画面中的人、景、物等元素，承担着塑造视觉形象的设计任务。

因此，美术设计具有十分重要的意义。

三、学习动漫美术设计的方法动漫美术设计入门虽不难，精通却不容易。

所以学习方法是十分重要的。

这种方法可以归纳为：看一学一练一想。

1.看对于初学者来说，首先要学会观察。

在观察中学习和借鉴优秀的动漫设计作品是十分必要的。

就像写文章一样，头脑里没有词汇的积累，写起文章来就会感到困难，写出来的东西就比较乏味。

学习动漫美术设计应当随身准备一个速写本，把自己平时看到的好的动漫形象、动态记录下来，这种资料的采集日积月累就形成了一个信息库，当我们进行设计的时候会从中受到启发，会给自己的设计工作带来较大的帮助。

2.学学习动漫美术设计首先要从绘画学起，在临摹和写生的过程中学习并掌握绘画的技巧。

掌握技巧的目的不是为了表现而是为了创作。

除了技巧以外，在这里特别需要提醒大家要不断地提高个人的文化艺术修养，绘画技巧可以提高设计人员表达设计意图的能力，而文化艺术修养可以提高设计人员对动画的感受力、表现力和鉴赏力。

3.练动漫美术设计是一门需要持之以恒、反复练习的科目、平时要加强素描与速写的训练。

素描练习的目的是通过循序渐进的写生训练，掌握造型规律，培养初级造型与审美能力。

速写能培养我们的绘画概括能力、敏锐的观察能力、锻炼我们快速而概括地捕捉对象的能力，使我们能在短暂的时间内画出对象的特征，提高我们对形象的记忆能力和默写能力，使我们善于捕捉生活中美好的瞬间。

<<动漫美术基础>>

经常练习速写，能使我们迅速掌握人体的基本结构，熟练地画出人物和各种动物的动态和神态，对构图安排和情节内容的组织会有很大的帮助。

<<动漫美术基础>>

编辑推荐

《动漫美术基础》是电脑动漫制作技术专业系列教材之一。

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>