

## <<影视动画造型设计>>

### 图书基本信息

书名：<<影视动画造型设计>>

13位ISBN编号：9787106025731

10位ISBN编号：7106025739

出版时间：2006-10

出版时间：中国电影出版社

作者：翟翼翠

页数：232

字数：280000

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>

## <<影视动画造型设计>>

### 内容概要

影视动画造型设计是影视动画片前期创作的关键环节，也是国内动漫，游戏等相关专业的必修课。动画的核心是塑造人物角色，动画片最终能否创造巨大的经济效益同样还是依赖影片角色造型是否具有魅力。

本书用6章的篇幅、丰富的创作原稿来讲解影视动画造型的一般规律、方法和技巧，操作性强，是一本难得的动画专业教材。

## <<影视动画造型设计>>

### 作者简介

翟翼翬，1994年，北京电影学院美术系动画专业(北影动画学院前身)毕业。

1994年~1997年，在北京电影制片厂从事动画电影相关创作工作。

2001年至今，在北京电影学院动画学院任教师，教授影视动画造型、逐格动画影片制作等课程，并在院领导的大力支持下成立北京电影学院动画学

## &lt;&lt;影视动画造型设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 绪论 1.1 影视动画中造型的意义 1.2 迪斯尼、日本、中国的动画形象浅析 1.3 影视动画造型分类  
1.3.1 写实类 1.3.2 写意类 1.3.3 抽象符号类 1.4 本章小结第2章 造型基础与学习方法 2.1 造型设计基  
础 2.1.1 “线条”与“铅笔草图” 2.1.2 字母小人创作实例 2.1.3 一个角色简单的创作步骤 2.1.4 物  
体的拟人化练习 2.1.5 眼睛、鼻子、耳朵、嘴的简化画法 2.1.6 常用的简化头部结构和身体结构  
2.1.7 写实风格的简化人体结构 2.1.8 角色的表情 2.1.9 建立自己的表情资料库 2.1.10 手、脚的画法  
2.1.11 动态线和动态草图 2.2 造型设计的学习方法 2.2.1 写生与默写 2.2.2 临摹与借鉴 2.2.3 借鉴与创  
新 2.2.4 自我修养与调整 2.3 影视动画造型的设计技巧 2.3.1 原型演绎法 2.3.2 借鉴法 2.3.3 嫁接法  
2.3.4 发现与提炼法 2.3.5 “卡通魔板”辅助法 2.3.6 重叠影印法 2.4 本章小结第3章 动物造型设计 3.1  
从动物速写开始 3.2 卡通动物造型的设计风格 3.3 常见卡通动物的面部基本特征 3.4 卡通动物的形态  
3.5 常见动物腿部的画法 3.6 动物造型设计实例 3.6.1 猫 3.6.2 豹 3.6.3 熊 3.6.4 小熊 3.6.5 浣熊 3.6.6  
牛 3.6.7 羊 3.6.8 马 3.6.9 驴 3.6.10 老鼠 3.6.11 河狸 3.6.12 松鼠 3.6.13 兔子 3.6.14 猪 3.6.15 獭  
3.6.16 狗 3.6.17 狼 3.6.18 狐狸 3.6.19 鹿 3.6.20 快乐的小猴子 3.6.21 黑猩猩、猩猩 3.6.22 犀牛  
3.6.23 河马 3.6.24 土豚(管齿目) 3.6.25 考拉(有袋目) 3.6.26 恐龙 3.6.27 鲨鱼 3.6.28 昆虫 3.6.29 鸟类  
与家禽 3.7 本章小结 第4章 人物造型设计 4.1 写实头部的多角度速写练习 4.2 漫画风格的头部变形 4.3  
角色的发型与头饰 4.4 表现年龄差异的方法 4.6 婴儿的画法 4.6.1 儿童的画法 4.7 幽默情境练习 4.8 造  
型设计中常见的问题与解决方法 4.9 系列化角色 4.10 如何使动画形象更具吸引力 4.11 服装与饰物 4.12  
画衣纹的要点 4.13 概念服装 4.13.1 轻便型 4.13.2 重装型 4.13.3 特殊职业装 4.14 助力机器与机器人  
4.15 重要道具 4.16 Q版人物 4.17 创造另类生物 4.18 另类风格 4.19 设计草图 4.20 描线与上色第5章 三  
维立体造型设计 5.1 三维立体造型 5.2 制作模型的步骤第6章 优秀学生创作实例

<<影视动画造型设计>>

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>