

<<设计素描>>

图书基本信息

书名：<<设计素描>>

13位ISBN编号：9787112117598

10位ISBN编号：7112117593

出版时间：2010-3

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：王雪莲

页数：109

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>

## 前言

在知识经济迅猛发展的今天，动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。社会、行业、企业对动漫·艺术设计人才的需求也与日俱增。

如何培养满足企业需求的人才，是高等教育所面临的一个突出而又紧迫的问题。

我们这套系列教材就是为了适应行业企业需求，提高动漫·艺术设计专业人才实践能力和职业素养而编写的。

从选题到选材，从内容到体例，都制定了统一的规范和要求。

为了完成这一宏伟而又艰巨的任务，由中国建筑工业出版社有机结合了来自著名的美术院校及其他高等学校的艺术教育资源，共同形成一个综合性的教材编写委员会，这个委员会的成员功底扎实，技艺精湛，思想开放，勇于创新，在教育教学中认真践行了教育理念，做出了一定的成绩，取得了积极的成果。

这套教材的特点在于： 一、从学生出发。

以学生为中心，发挥教师的主导作用，是这套教材的第一个基本出发点。

从学生出发，就是实事求是地从学生的基本情况出发，从最一般的学生的接受能力、基础程度、心理特点出发，从最基本的原理及最基本的认识层面出发，构建丛书的知识体系和基本框架。

这套教材在介绍基本理论、基本技能技法的主体部分时，突出理论为实践服务的新要求，力争在有限的课时内，让学生把必要的知识点、技能点理解好、掌握好，使基本知识变成基本技能。

二、从实用出发。

着重体现教材的实用功能。

动漫·艺术设计专业是技能性很强的专业，在该专业系统中，各门课程往往又有自身完整而庞大的体系，这就使学生难以在短期内靠自己完成知识和技能的整合。

因此，这套教材强调实用技能和技术在学生未来工作中的实用效果，试图在理论知识与专业技能的结合点上重新组合，并力图达到完美的统一。

## <<设计素描>>

### 内容概要

《设计素描》对素描课程的设置内容作了一些改革尝试，重视创意思维教学的系统性，并以课题训练的形式对每一部分内容进行了总结。

素描具有朴素地描写之意，是所有绘画语言里最便捷有效的展示情感、传达创意的方式。

传统素描训练极为重视科学性和系统性，有着严格的教学进度安排，划分为严格的阶梯式进程。

《设计素描》可作为动漫与艺术设计专业院校教学用书，也可作为动漫与艺术设计类专业的培训用书，还可供对本领域有兴趣的读者参考使用。

## <<设计素描>>

### 书籍目录

第1章 设计素描与动漫造型1.1 从动漫草图看素描1.2 向传统、向生活、向大师学习第2章 基本技能训练2.1 素描的表现形式2.2 画面构成2.3 动漫造型的关键第3章 用动漫的眼光看世界3.1 多角度的观察方式3.2 时空中的运动第4章 美学训练4.1 动画镜头与画面构图4.2 光影中的黑白4.3 材质表现第5章 用素描实现联想5.1 形态的想像5.2 概念的联想5.3 时空的构想第6章 素描技能训练6.1 静物表现6.2 石膏像表现6.3 人像表现附录：设计素描课程安排参考后记主要参考文献

## &lt;&lt;设计素描&gt;&gt;

## 章节摘录

作为造型专业中的重要学科，动漫学科要求具备相当的造型水平，并且和绘画专业要求的素描能力有所不同。

可以这样说，绘画要做表象的巨人，动漫则要做表象的飞人。

拿一只猫为例，绘画要求捕捉猫的瞬间动作，在画面上作定格的描绘，做到形、色、光、影、质和量的相对完整和谐统一。

动漫则要求在掌握猫的基本造型的同时关注猫的连续动作，追求对动作的捕捉和表现能力。

培养动漫造型能力首先需要正确认识动漫，认识动漫专业所需要的素描能力。

动漫一词是动画和漫画的简称。

动画是一门幻想的艺术，较正式的英文名为Animation，源自于拉丁文字根的anima，意思为灵魂，动词animare是赋予生命，可以说动画就是经由创作安排，使原本不具生命的东西像获得生命一般地活动

。漫画通常是以书刊的形式面世，其中尤以美式、日式的连环漫画（又称新漫画）最受市场欢迎。

这种漫画以连续性画面形式讲述故事，在表达和交流上堪与动画媲美，很多受欢迎的漫画作品被改编成了动画片甚至电影，并且通常在造型和画面上忠实于原著。

漫画实际展现的就是静帧的动画镜头，可以被称为活跃于纸上的动画。

### 媒体关注与评论

在知识经济迅猛发展的今天，动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。社会、行业、企业对动漫·艺术设计人才的需求也与日俱增。鉴于此，我们邀请了北京、上海、湖南、河北和浙江等省市在动漫·艺术设计教育方面有特色、有规模的院校，以优质的教学课程为依托，以有实践经验的优秀骨干教师为核心，经过两年多的努力，编写了这套动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材。该套教材涵盖了动漫·艺术设计学科的主干课程，强调对学生实际应用能力的培养，具有较强的针对性和实用性。

教育永远是一个变化的过程，我们这套教材也只是多年教学经验和新的教育理念相结合的一种总结和尝试，难免会有片面性和各种各样的不足，希望各位读者批评指正。

——《动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材》编委会

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>