

<<动画美术设计基础>>

图书基本信息

书名：<<动画美术设计基础>>

13位ISBN编号：9787313052261

10位ISBN编号：731305226X

出版时间：2008-7

出版时间：萧冰、李雅、彭玲 上海交通大学出版社 (2008-07出版)

作者：萧冰//李雅

页数：219

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>

<<动画美术设计基础>>

前言

对于动画的教育和研究，我是一个外行，但作为一个动画爱好者，自忖对动画的喜爱程度可能在平均水平之上。

且不说童年时代观看《大闹天宫》等经典片后的终生难忘，也不说作为家长陪伴儿子观看《猫和老鼠》、《狮子王》、《七龙珠》等舶来品时的其乐融融，即便时至今日，虽然公务繁忙，但只要有诸如《汽车总动员》、《加菲猫》、《变形金刚》等佳作播映，我仍尽可能抽出时间来一睹为快。

不过，一个众所周知、且令国人不能不感到苦涩的现象是，这个领域和市场多年来被海外、特别是美欧日韩等国家的产品“垄断”得太久了，甚至连孙悟空、花木兰等中国传统文化的资源也被这些海外产品所运用而大获其利，可本土的优秀动画产品却几乎销声匿迹了。

对此，如果单以“文化帝国主义”的义愤和口号责之，似乎并不全面（文化产品的输入输出毕竟是自愿交流的过程），也于事无补。

但不管怎样，近几年来，从中央到地方，从城市到农村，从家庭到学校，从成人到儿童，在全国范围内有一种呼声日趋强烈，有一个共识正逐渐形成，即：这种局面不能再持续下去了！

因为，在当今这个全球化、信息化的时代，无论从经济（文化娱乐产业作为拉动国民经济的火车头）、政治（文化精品构成提升国家形象的软实力）、抑或文化（弘扬中华优秀传统文化）、教育（培养新一代接班人）角度看，振兴包括动画产业在内的文化产业，都已然是一个迫切需要探讨、解决的现实而重大的课题。

有数据显示，当前全球动画产业总值大约为2500亿美元，约合人民币2万亿元，而中国仅为人民币180亿元，不到1%；我国一年播出动画节目的需求量大约为26万分钟（等于4300多个小时），而现有动画机构的生产能力仅2万分钟（3。

0多个小时），缺口达24万分钟（约4（）00个小时）；我国动画专业队伍需求量大约为15万人，而当下不到1万人。

<<动画美术设计基础>>

内容概要

《动画美术设计基础》从实用的角度出发，结合世界优秀影视动画实例，从动画的造型、色彩、动作、构图、风格等几方面进行详尽分析，阐述了如何综合运用美术设计的方法和理论创作出优秀动画作品，努力做到深入浅出，将理论知识与经典范例相结合。

《动画美术设计基础》是动画初学者不可或缺的好帮手。

<<动画美术设计基础>>

作者简介

萧冰，1997年毕业于中国美术学院，获视觉传达设计学士学位，2004年9月毕业于英国中英格兰大学伯明翰艺术与设计学院，获视觉传达设计硕士学位。

现为上海交通大学媒体与设计学院教师。

作品曾多次在全国广告节等大赛获奖。

李雅，2001年毕业于中国美术学院，获视觉传达设计学士学位，2005年6月毕业于英国中英格兰大学伯明翰艺术与设计学院，获视觉传达设计硕士学位，从事视觉传达与多媒体方向设计。

回国后曾在麦肯光明广告有限公司就职.现为上海工程技术大学设计学院教师。

<<动画美术设计基础>>

书籍目录

上篇 动画美术基础篇第一章 造型基础第一节 画面的构成第二节 用点、线、面造型第三节 光与影的变幻第四节 画面中的比例第五节 具象与抽象第二章 透视基本原理第一节 透视第二节 透视规律第三节 动画场景中的透视第四节 动图角色的透视第三章 构图基本原理第一节 构图第二节 构图的基本元素第三节 动画构图的形态第四节 构图法则第四章 色彩基础第一节 光与色彩第二节 色彩的三要素第三节 色彩的视觉心理第四节 色彩的情感第五节 色彩的美学原理中篇 动画设计基础篇第五章 角色形象设计第一节 动画中的角色第二节 角色设计规范第三节 角色形象源于生活第四节 角色造型设计第五节 角色设计风格第六节 动物角色形象设计第六章 动作设计第一节 动作设计第二节 力的作用第三节 动作的节奏第四节 用动作表现角色特点第五节 几种特殊的动作第七章 场景设计第一节 场景第二节 场景的构思第三节 场景设计图的制作第八章 镜头第一节 镜头第二节 景别及其作用第三节 运动的镜头下篇 动画制作基础篇第九章 动画制作第一节 制作前的准备第二节 制作的流程第三节 制作的技巧第四节 电脑动画制作第十章 动画美术风格第一节 写实风格的动画第二节 夸张风格的动画第三节 试验性动画第四节 参与性动画结语参考书目

<<动画美术设计基础>>

章节摘录

插图：上篇 动画美术基础篇第一章 造型基础第一节 画面的构成一、画面的构成当我们欣赏动画片的时候，时常会被其中美丽的画面所打动。

作为一名动画专业人员，应该问一问自己，画面中打动自己的是什么？

除了感人的情节和绚丽的色彩之外，又是什么给我们带来审美感受？

是天上的朵朵白云，还是草原上矗立的一棵树，或是树下休憩的少女？

如果将某一样事物单独拿出来，是否还能让我们如此心动；又或者将这些事物在画面上的比例及位置关系改变一下，这幅画面是否还能打动我们呢？

如果回答是否定的，那么隐藏在这些事物背后的真正能带给我们审美体验的又是什么？

答案就是画面的构成。

当我们把相同或不同形态的多个图形放在同一个画面中的时候，它们共同组成了一个新的形态关系，这种形态关系中包含着视觉力的冲突与平衡。

我们把它称为画面的构成。

构成是提炼之后的图形之间的关系，与普通绘画作品不同，它不是靠某种具体的形象打动人，而是依靠各图形问的关系所表现出的视觉规律来触动我们的审美感受。

以图为例，这幅画是以直角、锐角、钝角、直线、曲线、圆点等元素构成，其中又以各种“角”为画面的主角。

在康定斯基看来，钝角表现出的是一种软弱的无力感，直角表现的是一种冷静、抑制的情感，而锐角体现出的则是一种尖锐的运动感。

画面中各种角彼此相互影响，展现出不同情感的激烈冲突，而圆点和弧线则起到缓和冲突的作用。

画面左上角由黑色、紫色和红色组成的圆似乎显得过于强烈，但也正是由于它的存在才能使画面中左冲右突的角得以安定，否则画面也将失去控制。

整幅画面在对比中存在协调统一。

从这幅画中我们可以看到，脱离了具体的人、物等形象，纯粹以几何图形依据一定的视觉规律，一样可以带来美好的视觉享受。

通过这种对视觉规律的学习与把握，我们在处理具体画面的时候就会更加得心应手。

二、画面构成的基本元素如果把画面上的视觉元素进行提炼就会发现，所有的画面元素都可以归纳为点、线、面三种。

1.点动画中的点不同于几何学意义上的点。

在几何学中点是没有大小、形状的一个位置；而在动画学中所说的“点”事实上是较小的面，具有大小与形状，只不过由于在画面中所占比例小而被视为点。

越小的形体越给人以点的感觉。

当我们在近处看一只鸟时，可以看到它具有头部、躯干、尾部、翅膀和腿；当我们远距离观看时，鸟的身体便似乎是一个不规则的点；当鸟越飞越远时，在我们眼中就变成越来越小的黑点。

<<动画美术设计基础>>

编辑推荐

《动画美术设计基础》由上海交通大学出版社出版。

<<动画美术设计基础>>

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>