

<<中国人物画题辞顾问>>

图书基本信息

书名：<<中国人物画题辞顾问>>

13位ISBN编号：9787539421919

10位ISBN编号：7539421916

出版时间：2008-5

出版时间：湖北美术

作者：刘欣耕//金忠群

页数：246

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>

<<中国人物画题辞顾问>>

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常快速，全国已有200多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。

教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域；又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。

因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。

这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。

动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”已经是目前国际流行的文化现象动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。

根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。

今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。

近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。

它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。

无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

<<中国人物画题辞顾问>>

内容概要

《中国花鸟画题辞顾问》精选的中国历代优秀诗歌、文句等，适合题写花鸟画用。
全书根据绘画题材不同分为六卷，每卷又按若干类别编排，以便检索查阅。
每卷后留有“自录之页”的空页，便于读者笔录自作诗文或自己喜爱的其它诗文。

书籍目录

第一部分 实例题第一章 中间线实例题第一节 直线中间线第二节 弧线中间线第二章 中间画实例题第一节 几何图形的等分中间画第二节 直接法中间画第三节 对位法中间画第三章 惯性运动实例题第四章 弹性运动实例题第五章 曲线运动实例题第一节 弧形曲线运动第二节 波形曲线运动第三节 s形曲线运动第六章 鱼类游动实例题第七章 鸟类飞翔与行走第一节 鸟的飞行第二节 鸟类的翱翔第三节 禽、鸟类的行走第八章 人的运动规律实例题第一节 头部转面第二节 转体、动态线、轨迹线第三节 侧面行走第四节 侧面原位走第五节 正、背行走第六节 斜向行走第七节 侧面跑第八节 正背跑和斜向跑第九章 兽类运动规律实例题第一节 兽类的慢走第二节 兽类的小跑第三节 兽类的奔跑第十章 自然现象运动规律实例题第一节 雨第二节 雪第三节 烟与汽第四节 火第五节 水第六节 风第十一章 动画综合知识实例题第一节 认识镜头夹第二节 原画誉清第三节 阅读摄影表第四节 画面分层与合层第五节 口型与眨眼第二部分 镜头实训题实训1实训2实训3实训4实训5实训6实训7实训8实训9实训10实训11实训12实训13实训14

<<中国人物画题辞顾问>>

章节摘录

插图：图中足尖线不断向后移动，标示着动画地面不断向人物奔跑的相反方向移动。每张动画间足尖线移幅应遵照透视规律——近大远小，不要等距离画。

三、实例相关动画知识介绍拍格与动画张数拍格，指的是每张动画的拍摄格数。

“一拍一”即每张动画拍一格，“一拍二”则为拍两格。

在动画时间长度相同的情况下，拍格与动画张数成反比。

拍格愈少，要求动画张数愈多。

拍格愈多，要求动画张数愈少。

日本电视动画较多使用一拍三，以减少动画张数，实现节省成本，提高效率之目的。

而以迪斯尼为首的美国动画则相反，他们更多使用一拍一，让动画效果更流畅细腻，因而被称为“全动画”。

不能用增加动画拍格的办法来节省动画张数，因为动画除了用张数反映动作时间之外，还担负着表达动作轨迹与动作连续性的任务。

一拍三将使观众视觉产生闪跳感，从而对动作表达与动作连贯性造成影响，而四格已是明显的停顿感觉，不能作为节省动画张数的手段。

同学们在使用线拍仪时，不妨感受一下不同拍格造成的不同动作效果，也感受一下不同拍格对视觉连续性的影响。

编辑推荐

《动画实例实训》为高等院校动画艺术专业教材之一。

<<中国人物画题辞顾问>>

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>