

<<动画运动造型>>

图书基本信息

书名：<<动画运动造型>>

13位ISBN编号：9787502783129

10位ISBN编号：7502783121

出版时间：2012-7

出版时间：海洋出版社

作者：李兴、田艳

页数：202

字数：330000

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>

<<动画运动造型>>

内容概要

《动画运动造型(附光盘)》由李兴和田艳编著，从动画作品的分类、风格、形式介绍开始，使读者了解速写在动画创作中的作用。然后详细讲解了人体结构、传统动态速写与动画骨架、动画中常见动作的运动造型、表情动态与身体运动、动态运动人物与场景的结合等基础知识，使读者能够掌握动画运动造型的具体手段。最后还结合本书内容，对学生作业和经典作品分别进行解析与欣赏。

《动画运动造型(附光盘)》特色：穿插了概念普及、注意等知识点；每章最后都附有思考与练习；书后还附有光盘，收录了书中重点内容的练习讲解和教学视频。

适用读者：高等院校动画专业学生。

<<动画运动造型>>

作者简介

李兴，毕业于天津美术学院。

1996—2000年任教于天津工艺美院。

2003年起任教于天津大学，现为天津大学软件学院视觉艺术系主任。

天津美协会员，天津街年美协会员，天津青年动漫协会副主席、副秘书长，天津市青年美展、动漫展评委。

毕业于天津美术学院。

天津美术家协会会员，天津市青年美术家协会会员。

公开发表漫画作品《三只小猪》、《小鸟宝宝》、《纸飞机——那时刚好有风》等多个系列，并获多个奖项。

<<动画运动造型>>

书籍目录

第一章 动画艺术的魅力

第一节 动画艺术的美学特性

- 一、综合性与技术性
- 二、逼真性与假定性
- 三、造型性与运动性

第二节 动画艺术的审美心理

第三节 天马行空——动画艺术的魅力

第四节 动画的根本

- 一、动—灵魂—原画
- 二、画—生命—色彩设计、原画与中间画

第五节 思考与练习

第二章 人体结构、传统动态速写与动画骨架

第一节 人体结构

- 一、人体比例与结构
- 二、不同性别、年龄的人体形体特征
- 三、人体解剖

第二节 人体横截面分析与意义

第三节 体块与间架

- 一、体块及其在绘画时的作用
- 二、人体间架结构与运动

第四节 人体透视

- 一、人体透视常识
- 二、动画片中角色的透视表现

第五节 从传统速写到运动造型

- 一、传统速写及意义
- 二、运动造型与传统动态速写的比较

第六节 动画骨架与造型

- 一、什么是动画骨架
- 二、骨架造型的训练方法与步骤
- 三、传统速写到动画骨架
- 四、动画中常见造型比例与特征

第七节 衣纹

- 一、静止状态的衣纹
- 二、运动状态的衣纹

第八节 思考与练习

第三章 动画中常见动作的运动造型

第一节 动作运动研究的切入点

- 一、运动轨迹
- 二、动势线

第二节 学会分析、研究、表现动作

- 一、动作、动态剪影研究法
- 二、动作的分类与特点
- 三、学会分析、研究动作
- 四、基本的造型训练方法与步骤

第三节 日常动作

<<动画运动造型>>

一、走路、跑步动作

二、搬物体动作

三、穿衣、脱衣动作

四、左顾右盼动作

第四节 劳动动作

第五节 体育动作

第六节 武术动作

第七节 思考与练习

第四章 表情动态与身体运动

第一节 欢乐的表情——身体动作跟随

第二节 忧伤的表情——身体动作跟随

第三节 愤怒的表情——身体动作跟随

第四节 吃惊的表情——身体动作跟随

第五节 其他表情——身体动作跟随

第六节 思考与练习

第五章 动态运动人物与场景的结合

第一节 透视基本原理

一、平行透视

二、成角透视

三、反影透视

四、曲线透视

五、平视、仰视、俯视

六、散点透视

第二节 动画场景中的透视

第三节 人物与场景的结合

第四节 思考与练习

第六章 动画运动造型的具体手段——默写、推理、想象、夸张

第一节 默写——默识心记

一、何为默写

二、默写的要领

第二节 推理——推导演绎

一、何为推理

二、慢写

第三节 想象——迁想妙得

第四节 夸张——信马由缰

一、何谓夸张以及夸张的重要性

二、由写实到夸张

第五节 思考与练习

第七章 动态运动造型的拓展训练

第一节 中国传统人物绘画

第二节 水墨训练

第三节 线描训练

第四节 思考与练习

第八章 学生作业解析与经典作品欣赏

第一节 学生作业解析

第二节 经典作品欣赏

第三节 思考与练习

<<动画运动造型>>

后记
参考书目

<<动画运动造型>>

章节摘录

版权页：插图：（1）人物右腿向前跨出，身体重心由左腿向右腿转移过程中，右臂后甩，左臂向前摆动，昂首挺胸，躯干略向右前方扭转。

（2）人物身体前进，身体重心由左腿向右腿转移过程中，右腿持重较多，左臂摆动与肩平，右臂向后甩动，肘与肩略齐，头略向前点，挺胸，身体向上拔起，躯干较前一行动更向右前方扭转。

（3）人物身体前进，重心转移到右腿，左腿略支撑，左臂向前上方摆动，右臂开始向前摆动，挺胸昂头，身体重心达到最高，躯干向身体右前方扭转至最大。

（4）人物身体稍前倾，左腿弯曲向前迈动，重心完全在右腿，右臂向前摆动到体侧，左臂向后甩动，拳与胸平齐，头略上昂，身体重点较前开始下降，躯干开始向正前方扭动。

（5）人物身体前屈，重心在右腿，左腿向前迈出，将要着地，右臂向前摆动至胸腹之间，左臂后甩，左拳至体侧，头略低，身体重心最低，躯干朝向正前方。

（6）人物左腿跨出，重心由右腿向左腿转移中，右臂向前摆动至胸部，左臂后甩，肘略低于肩部，头回正，躯干开始向上略挺起并开始向人物左前方扭转。

（7）人物重心更向左腿转移，右腿支持，右臂向前摆动至与肩部平齐，左臂后甩肘与肩平，身体向上拔起，头昂起，躯干更加扭向人物的左前方。

（8）人物重心几乎完全转移到左腿，右腿仅仅是略微支撑，右臂向前摆动至下颏部，左臂开始向前摆动，头高高昂起，身体向上拔起，挺胸，身体重心最高，躯干扭向身体左前方并达到最大。

图3—32则是一组人物垂头丧气地走路的动作演示图，迪士尼的动画片中这样的动作也是常见的。

（1）人物含胸低头，身体前屈，稍前倾，头被夸张到与肩平，左腿向前迈出，身体重心由右腿向左腿转移中，双手插在裤兜里，双肩上耸。

（2）人物含胸低头，身体前屈，前倾达到最大值，头更低于肩，身体重心转移到左腿，右腿弯曲将要向前提起，双手插在裤兜里，双肩上耸高于头部，身体重心达到最低。

（3）人物含胸低头，身体前屈，前倾幅度变小，头低于肩，右腿离地向前迈动，身体重心完全转移到左腿，双手插在裤兜里，双肩上耸高于头部，身体重心较前一个动作略有提高。

（4）人物含胸低头，身体前屈，头略高于肩，身体重心完全在左腿，右腿弯曲正要向前跨出，双手插在裤兜里，身体重心达到最高。

<<动画运动造型>>

编辑推荐

《"十二五"全国高校动漫游戏专业骨干课程推荐教材:动画运动造型》的特色：穿插了概念普及、注意等知识点；每章最后都附有思考与练习；书后还附有光盘，收录了书中重点内容的练习讲解和教学视频。

适用读者：高等院校动画专业学生。

<<动画运动造型>>

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>