

<<动画速写>>

图书基本信息

书名：<<动画速写>>

13位ISBN编号：9787811137965

10位ISBN编号：7811137968

出版时间：2010-8

出版时间：翁子扬 湖南大学出版社 (2010-08出版)

作者：翁子扬 编

页数：153

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>

## &lt;&lt;动画速写&gt;&gt;

## 前言

有人说，只有上帝和动画师能创造生命！

我相信。

这也是动画为何能让那么多人深深为之着迷的原因吧。

米尔特说过：“我们的动画与别人不同之处在于它是可信的。

我们的物体有体有形，人物有血有肉，我们的幻想具有真实感。

动画是一门艺术与技术结合于一体的学科，它涉及文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类。

但动画作为当代文化的一种特殊的语言形式，其无与伦比的张力使它不仅仅局限在学科里。

不仅仅只是一种艺术形式。

更多时候“动画”是一个产业，一个影响着我们生活的庞大而复杂的产业。

动漫产业可以说是我国近几年来发展最快而又发展最不满意的产业，其中对人才的需求也是最为迫切的。

对于高等院校来说，一个新兴的专业成长需要一个过程，有动漫经验的专业老师和优质教材的结合尤为重要。

我是一个在动画企业一线工作多年的职业动画人，现转入高校从事动画教学，更深切地感受到了好教材对于培养人才的重要性。

回想我在动画企业做艺术总监时，常感叹，招聘来的人才往往并不会制作动画，还得重新进行系统培训；在高校当动画系主任时，又觉得有专业经验的老师不易得，实用的好教材更难得。

因此，一直期盼有一套我们国家自己编写的理论与实践结合较好的动画教材。

还记得2007年的夏天，若梅女士带着丛书的责编李由先生来访，他们当时已为此丛书付出了两年印心血，并得到了中国电影家协会卡通艺术委员会等权威机构及该委员会秘书长毛勇先生等著名人士的大力支持和帮助。

大家对待编写教材的认真态度和敬业精神深深地打动了我，使我这个一直不太热衷于摆弄文字的职业动画人也有了一种使命感。

在后来几年中，我和若梅女士等一起承担了大部分教材的组稿与协调工作，我们团结了一批来自全国各地高校从事多年动漫与数字媒体教育的专家、不同区域的国家动漫产业基地的行业专家和著名企业的一线职业动画人，他们不少是在业内享誉不俗的教育家和动画专家。

大家以最大的热忱参与丛书的编写，不厌其烦地共同研讨、论证，抛开了学术上的纷争，抛开了学派的门第，以谨慎负责的态度完成了丛书的编写。

本套丛书是我国动漫与数字媒体设计教育界与产业界合作的成果，丛书的出版旨在为快速有效地培养动漫与数字媒体专业的应用型人才提供合适的教材。

在编写中体现了以下几个特点：所有教材的编写者均为高等院校动漫与数字媒体专业的双师型教师或产业界的精英人士，他们有丰富的实践经验和较强的理论基础；教材内容全、知识新，能满足课程教学的需要和专业工作要求，体现了行业最新的知识与技能，采用了最新的资料、图片与案例；教材内容深入浅出，与企业工作实际联系紧密，实用性、指向性强；教材不仅要教会学生怎么去做，而且教会学生如何去思考；教材提供了延伸的优秀推荐书目，内容涉及拓展和跨界知识点，便于学生有目的地深入阅读。

本丛书既可作为高等院校动画、游戏专业的教材，也可作为动漫游戏产业各类培训班的培训教材，还可供数字娱乐、动漫游戏爱好者参考。

## <<动画速写>>

### 内容概要

《动画速写》从概述、动画速写的特点、观察与认识、表现与理解、舞台与情感、欣赏与分析六部分进行详尽的讲解。

通过上述内容，可使学习速写的学生培养正确的观察方法和快速、准确地捕捉对象的能力，直接地进入动画片创作中，减少不必要的重复。

《动画速写》辅以大量优秀动画速写案例，并配有课件辅助教学。

## <<动画速写>>

### 书籍目录

01 概述1.1 动画概论1.2 关于造型艺术1.3 动画的发展趋势02 动画速写的特点2.1 动画速写的快速捕捉2.2 动画速写的概括提炼2.3 动画速写的商业标准2.4 动画速写的个性特征03 观察与认识3.1 观察3.2 认识04 表现与理解4.1 比例与结构4.2 体块概念4.3 骨骼肌肉表现4.4 五官的刻画4.5 补充细节05 舞台与情感5.1 舞台概念5.2 分析情感5.3 动漫角色造型实例06 欣赏与分析后记

<<动画速写>>

章节摘录

插图：

## 后记

随着时代的发展和新思维的涌现，审美的需求也在发生着变化。

以电子技术为手段的数字娱乐的出现改变了传统娱乐的创作和传播模式，传统教育也积极地对数字娱乐的发展持肯定与支持的态度。

伴随着创新精神的推动，处于发展摸索状态的传统教育对数字娱乐行业仍作出了自己的探索和贡献。

《游戏角色设计》《游戏场景设计》《游戏服装设计》《数字游戏心理学》《动画速写》等系列教材是由武汉大学国际软件学院数字媒体系牵头，集合相关院校、行业专家、高校骨干梯队及年轻教师队伍共同编写而成。

在编撰初期，本编写团队对市场相关教材进行——分析，透析现有教材的优缺点，并对将要编写的教材进行特色创新规划和建设，力求所编系列教材特点突出、知识体系完备，并强调从基础知识出发，讲述由浅入深。



<<动画速写>>

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>