

# 《动画透视》

## 图书基本信息

书名：《动画透视》

13位ISBN编号：9787534026553

10位ISBN编号：7534026555

出版时间：2010-2

出版社：浙江人民美术出版社

作者：向应新

页数：157

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

## 前言

早在2006年11月16日，国家教育部为了进一步落实《国务院关于大力发展职业教育的决定》指示精神，发布了《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》的16号文件，其核心内容涉及到了提高职业教育质量的重要性和紧迫性；强化职业道德，明确培养目标；以就业为导向，服务区域经济；大力推行工学结合，突出实践能力培养；校企合作，加强实训；加强课程建设的改革力度，增强学生的职业技术能力等等。文件所涉及到的问题既是高职教育存在的不足，也是今后高职教育发展的方向，为我们如何提高教学质量、做好教材建设提供了理论依据。2009年6月，温家宝总理在国家科教领导小组会议上作了“百年大计，教育为本”的主题性讲话。他在报告中指出：国家要把职业教育放在重要的位置上，职业教育的根本目的是让人学会技能和本领，从而能够就业，能够生存，能够为社会服务。德国人用设计和制造振兴了一个国家的经济；法国人和意大利人用时尚设计观念塑造了创新型国家的形象；日本人和韩国人也用他们的设计智慧实现了文化创意振兴国家经济的夙愿。同样，设计对于中国的国民经济发展也将起着非常重要的作用，只有重视设计，我们产品的自身价值才能得以提高，才能实现从“中国制造”到“中国创造”的根本性改变。高职教育质量的优劣会直接影响国家基础产业的发展。在我国1200多所高职高专院校中，就有700余所开设了艺术设计类专业，它已成为继电子信息类、制造类后的大类型专业之一。可见其数量将会对全国市场的辐射起到非常重要的作用，但这些专业普遍都是近十年内创办的，办学历史短，严重缺乏教学经验，在教学理念、专业建设、课程设置、教材建设和师资队伍建设等方面都存在着很多明显的问题。这次出版的《新概念中国高等职业技术学院艺术设计规范教材》正是为了解决这些问题，弥补存在的不足。本系列教材由设计理论、设计基础、专业课程三大部分的六项内容组成，浙江人民美术出版社特别注重教材设计的特点：在内容方面，强调在应用型教学的基础上，用创造性教学的观念统领教材编写的全过程，并注意做到章、节、点各层次的可操作性和可执行性，淡化传统美术院校所讲究的“美术技能功底”，并建立了一个艺术类专业学生和非艺术类专业学生教学的共享平台，使教材在更大层面上得以应用和推广。

# 《动画透视》

## 内容概要

《动画透视》在不断创新的教学理念指导下，重点阐述了透视学与动画理论学。本教材将构图学、构成学、图形语言、创造性思维设计结合在一起进行教学，注重对学生创新能力的培养，强调理论和实践的结合，使学生深入了解透视的基本概念，掌握动画场景设计的理论知识、表现方法与技能，建立透视观念，强化场景的创意；使学生在动画、动漫、游戏场景设计中具有较强的想象力、创造力、表现力及运用能力。

# 《动画透视》

## 作者简介

向应新，男，1962年5月出生于杭州。1991年毕业于浙江美术学院，2003年结业于中国美术学院设计艺术研究生课程班。中国动画协会会员，现任中国美术学院讲师。曾编著：部级高职高专教材《线形透视》，中国建筑工业出版社。教材《解析静物色彩》，浙江人民美术出版社。浙江省教育厅艺术类重点建设教材《动画透视》，浙江人民美术出版社。动画艺术短片《龙井问茶》，浙江音像出版社出版。多篇专著论文《浙江工艺美术》杂志发表，创作的作品在各大专业美术出版社发表。现主要从事动画透视与动画场景设计的研究与教学。

## 书籍目录

### 第一章 课程概述

- 一、教学目标
- 二、教学模式
- 三、教学的重点与难点
- 四、课程设置与课时分配

### 第二章 教学流程

- 一、透视基础知识
  - (一)透视的现象
  - (二)透视的基本术语
  - (三)原线、变线
- 二、平行透视
  - (一)平行透视的概念和规律
  - (二)平行透视中的二条灭线及应注意的问题
  - (三)技法与训练
- 三、余角透视
  - (一)余角透视的概念与特征
  - (二)余角透视的三种状态
  - (三)技法与训练
- 四、斜面透视
  - (一)斜面透视的概念
  - (二)斜面斜度
  - (三)斜面透视规律
  - (四)技法与训练
- 五、俯、仰透视理论知识
  - (一)平行俯、仰视透视的概念与规律
  - (二)平行俯、仰视透视的特点
  - (三)余角俯视和仰视
  - (四)余角俯、仰透视的特点
  - (五)仰、俯视角的大小与场景的关系
  - (六)技法与训练
- 六、动画夸张变形透视
  - (一)平视夸张
  - (二)俯、仰视夸张

### 第三章 课题引申

- 一、动画平视场景综合设计的实践
  - 课题一、集中视线表现主题
  - 课题二、古城堡场景设计
  - 课题三、数字星球
  - 课题四、山涧小道
  - 课题五、山寨营地
- 二、俯、仰视场景作业指导与要求
  - 课题一、城堡场景设计
  - 课题二、穿越叠嶂
  - 课题三、荒野之地
- 三、创造性思维场景设计指导与要求
  - 课题一、梦幻地带
  - 课题二、异国山寨

课题三、古老的宫殿

课题四、城市

课题五、地下宫殿

课题六、鱼眼空间

课题七、领地

课题八、神秘工厂内景设计

第四章 案例欣赏

案例一、解析动画片《恶童》

案例二、解析动画片《星球大战》

案例三、解析游戏《古老的小镇》场景

参考书目

后记

## 章节摘录

插图：视位的高低直接影响到场景水平面宽与窄的透视变化。高视位平视场景图，景物一览无余地呈现在你眼前。地平线在画面上方，图中垂直造型垂直于地面、平行于画面，为原线，没有消失点，透视中只有近大远小的变化。当你的视线聚焦在用圆形构建的隔离物及大小不一的同心圆组合成的房屋造型时，你会发现圆形透视的变化情况。作图要求构图完整，造型和谐、统一又富有变化，运用线面结合的手法塑造形体。作业要求用A4纸，并用铅笔绘制。作图步骤：（图3-9）步骤一：画出圆物（长径均呈水平状）及形体基本关系，上大下小且圆心在同一中轴线上。步骤二：由于是平视状态，A圆与B圆相比较，A弧度略平缓，B圆弧度较大，见图3-9a；同理画出房屋圆形透视（在作图中离地平线越近圆面弧度应更平缓）。步骤三：前景用圆形组成的造型长径及二圆心点的连线均为变线，作图中注意灭点的位置及长径与短径的透视变化。房屋作半圆门，长径为垂直原线。右边门随墙体倾斜而倾斜，作图中长径应消失升点（斜面透视）。

## 后记

当你走进图书官，会发现本科教材、高职高专各类教材层出不穷。当你坐下来，想寻找一套适合艺术高职类动画专业的最为实用、具有可操作性及针对性的透视教材，几乎难以找到。此种情况，诱发我编写本教材的欲望。本教材在不断创新的教学理念指导下，重点阐述了透视学与动画理论学。本教材将构图学、构成学、图形语言、创造性思维设计结合在一起进行教学，注重对学生创新能力的培养，强调理论和实践的结合，使学生深入了解透视的基本概念，掌握动画场景设计的理论知识、表现方法与技能，建立透视观念，强化场景的创意；使学生在动画、动漫、游戏场景设计中具有较强的想象力、创造力、表现力及运用能力。此教材选用的透视场景设计作品主要来自在教学过程中我系学生的优秀作业以及国内外优秀作品，在编写的过程中，本着教学目的对这些作品进行了剖析，如有不妥之处敬请谅解，在此表示谢意！本书在编著过程中得到浙江人民美术出版社的责任编辑程勤老师的帮助，他对本书提出了许多宝贵建议，在此深表谢意！在编写的过程中思考不全，难免出现一些问题和不足，敬请广大的同行、学者批评指正。



# 《动画透视》

## 编辑推荐

《动画透视》：动画设计·新概念中国高等职业技术学院艺术设计规范教材,中国美术学院推荐教材

# 《动画透视》

## 精彩短评

1、有点脏，不过里面还可以内容有点少

## 《动画透视》

### 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：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)