

<<三维动画角色造型设计>>

图书基本信息

书名：<<三维动画角色造型设计>>

13位ISBN编号：9787121092473

10位ISBN编号：7121092476

出版时间：2009-10

出版时间：电子工业出版社

作者：薛峰，洪达未，李化 编著

页数：204

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>

<<三维动画角色造型设计>>

内容概要

本书采用理论与实例相结合的叙述方法，试图帮助读者迅速掌握三维动画角色造型设计的基本概念和技法，并能够举一反三，创作出需要的动画造型效果。

本书共有7章，分别从以下几个方面进行讲解：三维动画造型的流变，通过介绍动画角色造型概念的演化，分析了三维动画造型的特性；三维动画造型设计分类，阐述三维动画发展的状况，以大量内容拓宽读者视野，并从比较中摸索和体会三维动画造型的创作规律；三维动画造型的概念设计，阐述分析动画造型的概念设计，强调在造型设计最初阶段的原创思路的梳理；造型的细化，主要讲述如何在造型的概念的基础上继续细化与完善，从而使造型既具有较好的趣味性又能适应特定的三维制作条件；造型设计的系列化，阐述造型设计的系列化处理，强调以一个最重要的角色作为突破点演绎出相关系列角色造型的技巧；概念造型的效果表现，介绍如何表现各种概念造型；还介绍了三维软件中角色制作的注意点，以帮助读者设计出更好的作品。

本书可作为高等院校、职业院校动画、游戏专业的授课教材使用，也可作为数字娱乐、动漫游戏爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

<<三维动画角色造型设计>>

书籍目录

第1章 三维动画造型的演变	1.1 源起手绘动画造型	1.1.1 几何形的组合	1.1.2 运动的合理性
1.2 丰富的材质动画造型	1.2.1 多种材质：语言的融合	1.2.2 立体造型制作技术特点的借鉴	
1.3 三维动画技术平台上的造型	1.3.1 电脑技术的支持	1.3.2 丰富的呈现形式	1.3.3 自由的镜头语言
1.4 课后练习	第2章 三维动画造型设计分类	2.1 三维动画造型设计的概念	2.2 三维动画造型的分类
2.2.1 审美风格的分类造型设计	2.2.2 动画作品的分类造型设计	2.3 课后练习	第3章 三维动画造型的概念设计
3.1 什么是“概念设计”	3.2 动画创作定位分析	3.2.1 什么是动画创作定位分析	3.2.2 如何进行动画创作定位分析
3.3 动画观众的审美趣味与情感投射	3.3.1 观众的审美趣味	3.3.2 观众的情感投射	3.4 实现的可能性
3.5 素材的积累	3.6 设计理念的寻找	3.6.1 纵向的发掘	3.6.2 横向的融合
3.7 概念草图的表现	3.8 课后练习	第4章 造型的细化	4.1 动画造型趣味的把握
4.1.1 概括性	4.1.2 夸张性	4.1.3 幽默性	4.2 质感的把握
4.2 真实的触觉感受	4.3 结构的把握	4.3.1 运动方式的需要	4.3.2 合理的装饰趣味
4.4 个性的塑造	4.4.1 性格的外化	4.4.2 细节的刻画	4.4.3 视觉体系的确立
4.5 课后练习	第5章 造型设计的系列化	5.1 根据主造型的辐射式设计	5.1.1 性格上的系列化演绎
5.2 总体形态的检测	5.2.1 阴影的外形匹配与可辨识性	5.2.2 运动表演的匹配	5.2.3 视觉体系的统一
5.3 课后练习	第6章 概念造型的效果表现	6.1 平面效果的表现	6.1.2 效果表现
6.1.3 绘画的方法	6.1.4 底色渲染法	6.2 造型模型的制作	6.2.1 模型图纸的制作
6.2.2 泥塑模型的制作	6.3 课后练习	第7章 三维软件中角色制作的注意点	7.1 角色的结构
7.1.1 结合3ds max软件平台分析人体比例及男女结构区别	7.1.2 结合3ds max软件平台了解肌肉的名字、形状和位置	7.2 多边形建模布线的造型规律	7.2.1 做到合理且足够的布线
7.2.2 区别对待（静帧、动画、游戏、电影）不同要求的模型结构和布线	7.2.3 3ds max角色面部的布线法则	7.3 3ds max角色建模实例讲解	7.3.1 3ds max动画角色建模
7.3.2 3ds max游戏角色建模	7.4 课后练习		

<<三维动画角色造型设计>>

章节摘录

第1章 三维动画造型的演变 1.1 源起手绘动画造型目前公认世界上早期动画片代表之一是1908年由法国人埃米尔·柯尔制作的《幻影集》(FANTASMAGORIE), 片中的小人一会儿被拆解为几部分, 一会儿又组成人形跳跃表演, 充分表现出了动画造型灵活机动、表现自由的特点。

柯尔是一位重要的动画制作大师, 也是一个著名的漫画家, 这部影片运用停格拍摄技术, 结合自己的漫画人物造型表现出不断变化的图像。

动画的本身属性包括两重特性, 一是绘画性, 动画艺术中的视觉形象是创造者基于艺术创作的规则创作出来的。

传统动画不是其他实演实拍相结合的影像, 而是基源于一张张连结起来的以美术创作方式完成的画面, 其结果总是呈现出强烈的人为创作的美术风格——最早的动画片是由手工绘画制作而成的, 即按照人主观的唯美主义原则使画面呈现出“表层的, 完全以娱乐为目的的, 由色彩和线条组成的令人赏心悦目的样子”。

在过去“绘画性”成为动画最重要的特点, 而后来随着动画制作手段的不断革新, 动画片的美术风格由原来的比较单一的平面绘画扩展为多种技术表现, 如折纸、雕刻木偶、黏土、三维CG技术等。

造型特征也由原来单纯的夸张变形发展成Q版卡通、写实逼真、个性另类等各种不同流派——改变的仅仅是动画创作的工具, 而动画片中的充满想象力和表现力的场景、造型、构图、运动表现等却无一不是人们通过传统绘画创作所培养起来的意象创作思维的产物, 其结果仍然体现出强烈的绘画性。

<<三维动画角色造型设计>>

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>