

## <<机器人动漫设计全攻略>>

### 图书基本信息

书名：<<机器人动漫设计全攻略>>

13位ISBN编号：9787302293613

10位ISBN编号：7302293619

出版时间：2012-8

出版时间：清华大学出版社

作者：阮效果，张予 编著

页数：230

字数：425000

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>

## <<机器人动漫设计全攻略>>

### 内容概要

在动漫作品中，机器人题材的作品深受广大青少年朋友的喜欢，近年来国内有关这方面的动漫或游戏作品越来越多。

《机器人动漫设计全攻略》通过理论和实例示范向大家介绍如何设计和绘制动漫作品中的机器人，并通过特别编绘的——整章“带故事构架”的设计使大家对所讲知识有更具象的体会。

《机器人动漫设计全攻略》分为两大部分，第一部分共五章，包括动漫作品中的机器人、设计各种类别的机器人造型、故事背景和功能性格设计、机器人设计及绘制案例、机器人的场景设计及绘制案例。

第二部分共2章，分别为为横行霸道之盘泥星机器人战争机械设定集和volks1 / 8scopedog树脂模型制作分享。

第一部分为理论知识和实例示范，第二部分的前一章为个人全新创作的机械设定集，后...章为珍贵的模型制作记录，供模型及机器人爱好者欣赏。

通过本书，人家既能对机器人的设计和绘制有比较全面的了解，又能轻松愉快地阅读故事并欣赏模型

。

《机器人动漫设计全攻略》适合喜爱机器人的动漫爱好者使用，也可作为相关专业学生的参考用书。

## <<机器人动漫设计全攻略>>

### 作者简介

阮效果，2005年本科毕业于四川美术学院，2009年研究生毕业于北京电影学院动画学院，2009—2011年初工作于ConceptArtHouse美国概念艺术屋有限公司上海代表处，从事游戏原画、概念设计等相关工作，参与制作过魔兽卡牌、命令与征服、变形金刚赛博坦之战第二部等项目。

2009至2011年两次获得站酷网主办的原创变形金刚设计比赛一等奖。

张予，计算机图形图像策划作者，担任多个企业艺术顾问一职。

有多年相关软件的操作和培训经验，参与四十余本图书策划与编写工作，多次以评委身份参加各大比赛，被全国多所院校邀请授课。

曾以ADOBE专家组成员为官方出过教材，所著图书曾出口发行。

## <<机器人动漫设计全攻略>>

### 书籍目录

- 第1章 动漫作品中的机器人
- 第2章 设计各种类别的机器人造型
  - 2.1 机器人结构大拆解
  - 2.2 整体与细节的设计
  - 2.3 组成机器人的材料
  - 2.4 q类机器人设计
- 第3章 故事背景、功能和性格设计
  - 3.1 根据故事背景进行设计
    - 3.1.1 青少年喜欢的热血机器人故事
    - 3.1.2 儿童喜爱的机器人故事
    - 3.1.3 成人化的机器人故事
  - 3.2 机器人的功能设计
  - 3.3 机器人的情感表现设计
  - 3.4 有关故事与角色的综合考虑
    - 3.4.1 以一个造型为基础衍生若干种造型
    - 3.4.2 一个造型具有成长的属性，根据故事发展不断变化
    - 3.4.3 一种造型自身具有多样性
- 第4章 机器人设计及绘制案例
  - 4.1 机器人设计图的种类
  - 4.2 原创变形金刚角色“昴日鸡”设定图绘制
  - 4.3 四变战舰机器人形态设定图绘制
  - 4.4 高完成度机器人设定图及三视图绘制
- 第5章 机器人的场景设计及绘制案例
  - 5.1 场景概念设计及绘制
  - 5.2 带场景的机器人插画绘制过程
  - 5.3 练习的方式与技巧
- 第6章 横行霸道--盘泥星机器人战争
  - 6.1 星球简介
  - 6.2 盘泥星人的短暂历史
  - 6.3 政权机构
    - 6.3.1 迫降情况
    - 6.3.2 发展情况
  - 6.4 机器人的产生及发展
  - 6.5 rrii全面解析
  - 6.6 机器人简史
  - 6.7 外传：坠落盘泥星
    - 6.7.1 逃生
    - 6.7.2 幸运盒子lb-11d
    - 6.7.3 噩梦
    - 6.7.4 希望
    - 6.7.5 突入
    - 6.7.6 坠落
    - 6.7.7 着陆
    - 6.7.8 后续
- 第7章 volks 1 / 8 scopedog树脂模型制作分享

## <<机器人动漫设计全攻略>>

7.1 说明书

7.2 零件

7.3 零件打磨加工

7.4 粘合

7.5 改造

7.6 喷漆涂装

7.7 组装

7.8 异类代表性玩具比例对比照

## &lt;&lt;机器人动漫设计全攻略&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：如图2—2—4所示右侧是该机器人新的修改方案，可以看到根据外轮廓既定好的身体结构，对一些部位进行了细节上的简化，使其更加整体而突出，同时又对某些局部进行了更深入的细节刻画。

这样，全身各处的机器结构就有了对比，大块的地方给人力量感，细小的机器零件也给人精密感，而且这两者是互相衬托和增色的，也产生了疏密关系上的节奏感，机器人自然而然的增加了不少可看性和美感。

我们再来看看在色彩搭配上的情况。

设计一款机器人通常离不开配色，色彩的搭配也有很多值得注意的地方。

有时候几种本来搭配起来不错的颜色，在没有分配好比例关系的情况下会非常不好看。

如图2—2—5所示中的3个同样的机器人，第一个为黑白图，第二和第三个都用到了白、红、绿三个主要颜色，第二个搭配显得非常眼花，还不如黑白的那样结构分明，而第三个则看上去各方面都要和谐很多。

这里只有一个原因，第二个机器人在用色时没有考虑几种色彩的比例关系和位置关系，配色的部位选择显得凌乱而且平均，基本上白红绿三色所占面积都是均等的，不但因为太花而破坏了机器人原有的形体感觉，而且让人对这个色彩搭配失去信心。

事实上却并非如此，第三个机器人对几种颜色的使用位置和面积的比例都考虑得比较周全，很好地处理了这几个色彩的节奏关系，以绿色为主调，加以一定布局的白色和少量红色点缀，因此不但证明这套配色方案可以好看，更为一个黑白机器人增添了活力和特色。

通过以上几个例子，我们简单了解了机器人设计时首先需要注意的节奏问题。

下面就进一步分整体和细节两个方面来讲述设计过程中的相关问题，当然，节奏问题贯穿始终，随时都需要放在心上。

我们看一个机器人，首先一定是看它的整体风格，因此在我们自己设计之初，同样也要先敲定这一点，这通常要通过一系列的草图阶段来摸索。

在确定好整体的风格之后，就开始构建机器人的大框架，框架定好了再回头与早期概念草图做比较，看是否很好地体现了设计初衷，有偏离的话可以及时修正。

框架定好了，就进入到细节的设计和填充环节，填的同时也必须时时提醒自己，这些细节是不是以为整体服务而设计的，有没有注意到各种环节的节奏处理等。

最后，回到整体进行宏观调控，为当初定好的概念服务。

这就是一个概括的工作流程，如图2—2—6所示，有点像文章的“总—分—总”结构。

关于在机器人整体设计方面最重要的就是概念的清晰表达和保持风格的统一。

机器人的种类有那么多，为了能让其特点明确突出，要在整体规划阶段做很多尝试和提炼。

我们来看看下面的一系列草图设计，每一个都只有个大概轮廓和色彩而没有细节，但都能看出各不相同，因为它们所表达的对象在概念上是完全不同的，即使有可能它们有几个同属于人形机器人，或者超级系机器人、欧美类机器人等任意范畴的任意类别，却仍然从整体上有着截然不同的特色。

同时，大部分的动漫作品中通常在一个故事中会有很多不同的机器人角色，如何在一系列的设计中把握好整体特征的统一性，使其能融洽地为同一个作品服务，也是很值得注意和练习的。

## <<机器人动漫设计全攻略>>

### 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>