

<<动画造型设计>>

图书基本信息

书名：<<动画造型设计>>

13位ISBN编号：9787500693741

10位ISBN编号：7500693745

出版时间：2010-7

出版时间：中国青年出版社

作者：李浩跃

页数：192

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>

<<动画造型设计>>

前言

让爱好变成理想，让理想变成职业，你的梦想将不再遥远。

让我们一起走进动画造型设计的世界！

如果你打算成为一名动画造型设计师，或是你正在从事这方面的工作；如果你对自己的美术功底很自信，但在想象力方面感到力不从心；如果你对自己的创意已经很满意了，但设计出来的东西总是缺乏视觉冲击力；如果你觉得自己的设计已经很好了，但不明白为什么不能被采用；如果你觉得自己的灵感已经枯竭了，但还需要在短时间内想出很多新奇的创意；如果你觉得开发团队已经做得很好了，但仍没有良好的市场反应。

如果上面的问题困扰着你，请细细地阅读这本书的内容。

为了提高设计水平，应该多鉴赏他人的作品以学习别人做得好的地方。

但众所周知，以开发者的身份去设计和以旁观者的角度去鉴赏是两码事。

很多人都知道周杰伦的歌很有个性，但只有极人可以创作那种风格的歌曲。

甚至很有可能只有他一个人。

另外，虽然动画造型设计需要很好的美术功底，但美术功底却不是动画造型设计的全部。

即使跟着别人一步一步地画，你还是设计不出属于自己的东西，充其量你的美术功底会有所提高。

因为对造型设计来讲，重要的是设计思路还有改进意识。

本书从一个更新，更全面的角度探讨动画造型设计，让你体验全新的设计思路。

造型设计不是单凭好的美术功底和一些随机的创意就可以做好的，还需要你有较高的综合素质和一些设计经验。

因为造型设计还受其他因素的影响，例如技术的限制、市场审美的限制等。

动画造型设计是动画制作领域里一个很重要的组成部分，在加快生产效率，提高产品质量，尤其是提高视觉效果的质量方面起了关键性的作用。

很多国内的动画公司和游戏公司都对造型设计不重视，甚至觉得画面唯美的就是好的造型设计，其他的各方面都可以忽略不计。

还有一些公司连造型设计师这个独立的职位都没有。

在这个观众和玩家都特别挑剔的年代，无论动画剧本和游戏策划案做得有多完美，如果产品的视觉效果不好，是不可能获得预期市场效益的。

很多观众都会冲着漂亮的演员去看一部电影，同样也有很多观众会冲着吸引人的动画角色去看一部动画。

<<动画造型设计>>

内容概要

本套教材由国际权威动漫人士策划，结合东、西方经典动画的创作原则、制作规律及表现技巧，从一个更新、更全面的角度去解析动画设计流程，是国内外顶尖动画设计师二十年制作经验和表现技巧的系统总结。

本书结合案例阐述动画设计理论，分析讲解全新的设计思路和想法。

全书共分为九章，内容包括：造型设计概述、风格表现、市场分析、设计元素、设计流程、画面表现、特殊技巧、问题与改进和项目管理等。

市场分析、项目管理方面的内容为创新点，本书以案例为主导，简明扼要地突出相关理论知识，便于读者理解、实践。

这种以案例为主导突出理论的新颖手法，取代了传统教材冗长枯燥的纯理论教程，可以带动读者学习操作的积极性，提升专业技术水平。

本书可作为动画专业学生的基础教材，也可作为动画、游戏等专业人士的参考用书，值得广大动漫爱好者收藏。

<<动画造型设计>>

书籍目录

前言Chapter One 概述 1.1 动画造型设计在整个动画开发流程中的位置 1.2 动画造型设计所使用的硬件及软件设备 1.2.1 硬件设备 1.2.2 软件设备 1.3 一个完整的动画造型设计方案应具备的元素 1.4 动画造型设计师应该具备的素质 1.4.1 扎实的美术功底 1.4.2 创意 1.4.3 沟通能力 1.4.4 对软件的熟练操作Chapter Two 动画造型设计的风格表现 2.1 整体比例的变化 2.2 局部夸张 2.3 拆分与重组 案例分析1: Q版角色的拆分与重组 2.4 分离造型 2.5 省略造型 2.6 简洁造型 2.6.1 点线面的组合应用 2.6.2 简单几何形体的应用Chapter Three 市场分析 3.1 不同年龄段的审美差异分析 3.2 不同性别的审美差异分析 3.3 不同生活方式的审美差异分析 3.4 不同地域的审美差异分析Chapter Four 动画造型设计元素 4.1 服饰分割的探索 案例分析2: 公主安娜 案例分析3: 贵妇人 案例分析4: 巫师玛纳 案例分析5: 武夫小七 4.2 天气与气候色彩变化的探索 4.2.1 昼夜变化 案例分析6: 梅里雪山 案例分析7: 陈旧机械城 4.2.2 季节变化 案例分析8: 蘑菇林的季节变化 4.3 换色系统 案例分析9: 机器人斯科特 案例分析10: 小海豚 4.4换装系统 案例分析11: 女战士艾斯 案例分析12: 花仙子柔柔 案例分析13: 剑客锐克 4.5 成长系统 案例分析14: 海洋战士申里 4.6 变形系统 4.7 对称造型与不对称造型 4.8 从简单造型到复杂造型 案例分析15: 机器人鲍博 4.9 质感的探索 4.9.1 不锈钢的质感表现 案例分析16: 异型杀手法兰克斯不锈钢的质感表现 4.9.2 石头的质感表现 案例分析17: 异型杀手法兰克斯石头的质感表现Chapter Five 动画造型的设计流程Chapter Six 画面表现的探索Chapter Seven 动画造型设计的特殊技巧Chapter Eight 设计中常遇到的问题以及改进发放Chapter Nine 对技术和项目管理的认知

章节摘录

插图：服饰设计在动画造型设计中占有很大的比重。

因为一个人的服饰往往是身份、地位和性格的体现。

很多时候设计师还要为一个角色设计多套服饰。

众所周知，服饰的花纹能体现地域文化和时代特色。

假如把古埃及时代服饰的花纹贴在中国苗族的服饰上，怎么看都会觉得别扭。

这就意味着，在服饰花纹方面，设计师没有太大发挥的空间，更何况在动画或游戏中。

观众或玩家很难看清服饰的花纹。

所以在花纹方面花太多的心思，其实并不值得。

但服饰的分割与服饰的花纹不同，因为它对服饰外观的影响最大，而且在服饰的分割方面，设计师有很大发挥的空间，说不定设计出来的服饰会带来一场变革并引领时尚。

其实，服饰的分割说到底就是利用点线面设计出有层次感的服饰。

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>