

<<动画角色设计教程>>

图书基本信息

书名：<<动画角色设计教程>>

13位ISBN编号：9787508475417

10位ISBN编号：7508475410

出版时间：2010-10

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪 编

页数：112

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>

<<动画角色设计教程>>

前言

科学技术不断发展，生活水平不断提高，人们对生活的要求也越来越高，动画已经成为人们生活中不可或缺的一部分，特别是越来越多的动漫衍生品，使动漫行！

世成为一个新兴的产业。

本书作者多年来一直从事动漫行业，已经出版了多部动漫相关的教材。

作者将自己在教学与制作过程中的一些经验与体会进行整理和总结，最终完成本书，希望与广大读者分享。

本书主要内容如下：第1、2章主要介绍关于动画角色设计的基本知识以及动画角色设计在动画中的重要作用。

第3.6章详细系统地讲解动画角色设计着重注意的内容，包括动画角色的造型、动画角色设计技法与表现、角色的类型化与形象化创意、角色设计规范与设计流程等内容。

第7章主要介绍中国民族风格的动画角色、中国台湾地区动画造型风格和中国动画角色造型的传承与发展。

本书编写的目标是，努力追求“一读就懂，学了就会，一用就灵”的学习效果。

本书可以作为动画专业的本科生、专科生或高职生相应课程的教材，也可作为动画制作者、爱好者的参考书。

书中各章均附有练习题，不仅仅是为了便于复习，更主要的是作为课堂教学的一种延续。

书中的部分题目需要读者亲身体会、参与制作。

需要特别提出的是，读者如果有较强的手绘功底，对于本书的内容理解及掌握将有很大的帮助。

本书由房晓溪任主编，杨朋任副主编，参加编写的人员有朱家林、刘齐稳、方鑫海、宋忠良、卢娜、邓瑜、黄莹、马双梅、王伯超、杨明、尤丹、李可、陈默、纪赫男等。

由于技术的不断成熟，制作工具也会不断发展进步，制作手段不断完善与成熟，我们希望本书能够起到抛砖引玉的作用。

欢迎广大读者与我们联系，提出宝贵的意见和建议，以便我们在以后的版本中不断改进。

<<动画角色设计教程>>

内容概要

这是一本专门介绍动画角色设计的专业教材。

作者长期从事动画、游戏方面的教学研究，积累了丰富的实践经验。

本书从易懂与易学的实际目标出发，用丰富的范例对动画角色设计的基础知识和基本技能进行了生动的讲解。

本书5共7章，内容为概述、动画角色造型基础训练、形体解剖与设计基础、角色设计技法与表现、角色的类型化与形象创意、角色设计规范、中国风格的动画角色造型。

本书内容丰富，文字通俗易懂，图文并茂，边讲解边操作，大大降低了学习的难度，激发了学习的兴趣和动手的欲望。

全书自始至终以掌握动画角色设计与表达为重点，清晰明确地将动画角色的设计流程与知识要点展现给学习者与爱好者。

本书可作为全国高校动画游戏课程的教材，也可作为广大游戏爱好者及从业人员的自学用书。

<<动画角色设计教程>>

书籍目录

前言	第1章 概述	1.1 角色造型的目的与作用	1.2 角色造型的艺术特征	1.2.1 形象的虚幻性与主观想象	1.2.2 形象的简单化与符号化	1.2.3 形象的幽默趣味与夸张性	1.2.4 形象的地域性与民族性	1.3 动画角色的分类	1.3.1 按角色属分类	1.3.2 按制作手段分类	1.4 不同风格动画角色造型介绍	1.4.1 美国风格	1.4.2 欧洲风格	1.4.3 日本风格	1.4.4 中国风格	本章小结	练习题	第2章 动画角色造型基础训练	2.1 写生与素描训练	2.1.1 角色形体结构	2.1.2 空间透视关系	2.1.3 光影效果	2.1.4 线条	2.1.5 角色面部表情变化	2.1.6 角色着装效果	2.2 速写	2.2.1 把握和记忆角色的动态规律	2.2.2 观察与艺术概括角色形态	2.2.3 加强线的表现力	2.3 突破写实的夸张与变形训练	本章小结	练习题	第3章 形体解剖与设计基础	3.1 人体解剖	3.1.1 人体比例	3.1.2 男、女体形特征	3.1.3 骨骼	3.1.4 肌肉	3.1.5 头部骨骼	3.1.6 面部的肌肉	3.1.7 躯干解剖结构	3.1.8 上肢解剖结构	3.1.9 下肢解剖结构	3.1.10 手解剖结构	3.1.11 脚解剖结构	3.1.12 体型	3.2 动物解剖	本章小结	练习题	第4章 角色设计技法与表现	4.1 头与身体比例	4.2 转面	4.3 表情	4.4 口型	4.5 服装	4.5.1 民族服装	4.5.2 历史服装	4.5.3 地域服装	4.5.4 时装	4.5.5 魔幻服装	4.6 色彩设定	本章小结	练习题	第5章 角色类型化与形象创意	第6章 角色设计规范	第7章 中国风格的动画角色造型	本章小结	练习题
----	--------	----------------	---------------	-------------------	------------------	-------------------	------------------	-------------	--------------	---------------	------------------	------------	------------	------------	------------	------	-----	----------------	-------------	--------------	--------------	------------	----------	----------------	--------------	--------	--------------------	-------------------	---------------	------------------	------	-----	---------------	----------	------------	---------------	----------	----------	------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-----------	----------	------	-----	---------------	------------	--------	--------	--------	--------	------------	------------	------------	----------	------------	----------	------	-----	----------------	------------	-----------------	------	-----

<<动画角色设计教程>>

章节摘录

插图：乔斯代尔和怀斯在影片《钟楼怪人》中塑造了一系列动画形象，不仅渗透出创造者对雨果原著精神的理解，更体现出了他们自身雄厚的美术功底及其审美造诣。

卡西莫多是雨果笔下的一个外貌畸形丑陋但内心善良勇敢的敲钟人。

导演从拙朴粗犷的审美角度将他设计成为一个头大、眼大，体型和双眼既不对称、也不成比例的罗锅造型。

影片充分运用动画语言的表现魅力，首先从视觉上让观众感到他是一个外形扭曲、丑陋的怪家伙，与影片中的其他人物形象形成强烈的戏剧性冲突与对比，以此来刺激、吸引观众的眼睛。

众所周知，动画艺术是一种高度假定性的艺术样式，与一般影视作品中所表现出来的具有直观真实感的人物和场景画面不同，由于表现形式和手段上的虚拟特征，动画影片中无论是人物形象的塑造，还是任何视觉上的叙事策略，均有别于人们通常视觉上的和心理上的经验。

人们在这方面有着强烈的要求和期望，也是一部动画艺术作品具有独创性风格的焦点。

所以动画影片首先最能引起创作者和观众兴趣的是影片中人物形象的塑造。

然而任何模式化、概念化的人物形象设计都无法使作品的艺术性达到一个较高的层次，也无法对观众产生持续的吸引力。

卡西莫多的形象设计在整片的风格上不仅仅是一个形象扭曲而丑陋的人物，更重要的是乔斯代尔和怀斯将剧情围绕着卡西莫多，在一系列抉择对象中进行抉择的过程中发展、塑造了剧情的中心人物。

把人物和情节都作为影片创造的出发点，依据自己对卡西莫多的造型设想设置情节，造成卡西莫多行为的理想环境和运动形式，以衬托这个人物的特别之处。

如片中让卡西莫多能飞檐走壁般地攀援在圣母院广场的上空等，以此揭示了人物的性格特征，强调了人物形象在剧情发展中的深刻内涵。

三个石怪“滴水嘴”是天国圣人，是在片中用于表现卡西莫多幽默的一种手段。

乔斯代尔和怀斯不但让石怪形象拟人化，还让他们说话的观点、语气像是长辈，让他们成为卡西莫多的保护神，成为卡西莫多的朋友。

他们同他说话，倾听他的诉说，赋予他们幽默趣味的使命。

在影片中导演尽可能让石怪不断出现，来增加影片的幽默气氛，为沉重的故事带来一些清新光明的色调。

<<动画角色设计教程>>

编辑推荐

《动画角色设计教程》：普通高等教育面向21世纪动漫系列教材

<<动画角色设计教程>>

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>