

## <<动画角色设计>>

### 图书基本信息

书名：<<动画角色设计>>

13位ISBN编号：9787567202122

10位ISBN编号：7567202123

出版时间：2012-8

出版时间：任伟峰、张然 苏州大学出版社 (2012-08出版)

作者：任伟峰，张然 编

页数：118

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>>

### 内容概要

《动漫艺术基础教程：动画角色设计》的目的就是试图在参考相关教材以及结合课堂教学经验的基础上提供这样一些规律，以便在学习时有章可循。

本书内容涉及造型设计的基本概念、设计基础和设计实践三个部分。

文字尽可能深入浅出，适合大专及本科院校动画专业学生课堂学习以及动漫爱好者自学使用。

全书配有大量图片，相当一部分取自迪斯尼动画大片《花木兰》。

这样做基于两方面原因：（1）迪斯尼的造型风格介于写实和夸张变形之间，适合作为学习的范例；

（2）该片的角色是中国人。

本书由任伟峰、张然编著。

## &lt;&lt;动画角色设计&gt;&gt;

## 书籍目录

绪论 第一节 动画角色设计的初步认识 1.动画片的制作流程 2.动画角色设计在动画片制作中的地位和作用 第二节 动画角色设计工作的主要内容 1.外形设计 2.比例 3.服饰及道具设计 4.性格设定及潜史设计 5.转面图设计 6.五官及表情 7.口型设计 8.动作参考 9.色彩指定 思考和练习第一章 体块分析和动画角色结构图 第一节 动画角色体型分类 1.男性角色体型分析 2.女性角色体型分析 第二节 体型和性格问的关系 1.“可爱型”角色五官及体型分析 2.“超级英雄型”角色五官及体型分析 3.“恶棍型”角色五官及体型分析 4.“邪恶型”角色五官及体型分析 5.“倒霉蛋型”角色五官及体型分析 第三节 动画角色的潜史和前史 思考和练习第二章 动画角色的转面图绘制 第一节 人体解构 1.躯干的认识 2.头部的认识 3.四肢的认识 4.手、脚的认识 第二节 动画角色的转面分析 第三节 动画角色的比例图 1.动画角色的头身比 2.角色之间的比例关系 3.角色和道具之间的比例 4.角色和场景的比例 思考和练习第三章 动画角色的表情表演和口型设计 第一节 角色表情的一般变化分析 第二节 表情表演中的挤压与变形 第三节 动画角色的口型设计 1.口型的分类 2.口型变化的操作方法 思考和练习第四章 动画角色的动作参考设计 第一节 动画角色的动作研究 1.动态线 2.特殊角度的动作 3.夸张和变形的动作 第二节 动画角色的动作参考设计步骤 思考和练习第五章 动画角色的服饰及细节设计 第一节 动画角色的服饰及道具设计 1.角色服饰设计 2.道具设计 第二节 动画角色的细节设计 第三节 动画角色设计的风格限定 思考和练习第六章 动画角色色彩指定 第一节 动画角色的色彩设计 1.线条风格 2.色彩风格 第二节 动画角色电脑上色法 1.手绘扫描上色法 2.电脑勾线上色法 思考和练习作品欣赏

## <<动画角色设计>>

### 编辑推荐

《动画角色设计(动漫艺术基础教程)》的目的就是试图在参考相关教材以及结合课堂教学经验的基础上提供这样一些规律，以便在学习时有章可循。

本书内容涉及造型设计的基本概念、设计基础和设计实践三个部分。

文字尽可能深入浅出，适合大专及本科院校动画专业学生课堂学习以及动漫爱好者自学使用。

全书配有大量图片，相当一部分取自迪斯尼动画大片《花木兰》。

这样做基于两方面原因：(1)迪斯尼的造型风格介于写实和夸张变形之间，适合作为学习的范例；(2)该片的角色是中国人。

本书由任伟峰、张然编著。

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>