第一图书网, tushu007.com

<<动漫造型基础>>

图书基本信息

书名：<<动漫造型基础>>

13位ISBN编号：9787040188950

10位ISBN编号：7040188953

出版时间：2006-7

出版时间：高等教育出版社

作者：张静

页数：169

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

前言

当前，动漫及游戏产业已经成为新世纪里各国争夺的重要的传媒产业。
美、日等国的动漫及游戏产业已发展到比较成熟的阶段，并成为促进经济发展的重要产业之一。
我国的动漫及游戏产业起步相对较晚，目前尚处于初期发展阶段。
近年来，我国动漫及游戏产业的发展受到政府及社会各界的广泛关注，一股动漫热、游戏热正在兴起。
与此同时，我国动漫及游戏产业对人才资源的呼声愈来愈高，许多艺术院校建立相应的系、科以适应新形势的发展，因此，对于动漫及游戏专业的教材的需求也十分迫切。
在动漫的美术设计方面，动漫角色是整个动画片和漫画的灵魂，角色造型的好坏直接关系到动漫影片及故事的成功与否，关系到动漫角色后续开发产品的生存与发展。
具有独特性格的动画角色不仅具有很高的艺术价值，而且蕴涵着巨大的市场与利润，可见动漫角色的造型设计是整体动漫美术设计的重中之重。
本书着重对动漫角色造型的设计过程、设计内容、造型思路的培养和灵感的来源，以及造型的多种表现形式等方面进行详细阐述，另外还介绍了作者总结的一些较为灵活的造型方法。
本书立足于绘画造型能力的培养，造型基本功的训练，动漫角色造型设计创造性思维的开发，以学习我国民族传统绘画特点和艺术表现手法为方向，使我国的动漫设计能够发展自己的造型风格，设计出具有本土化、本民族特色的角色造型。
本书不仅便于中等职业学校和高等职业院校动漫专业的学生，在动漫角色造型方面得到全面详细的学习；而且可供刚刚接触动漫、没有美术基础的初学者学习，打下坚实的造型基础。

<<动漫造型基础>>

内容概要

《动漫造型基础》对美术设计中的角色造型进行了详细和较为深入的讲述，旨在培养能够立足我国民族艺术文化、设计具有本土化特色的动漫角色的原创型人才。
《动漫造型基础》深入浅出、循序渐进地讲述了动漫角色造型的设计过程：介绍了动漫角色造型的基本概念、基础知识和几种造型风格；讲述了动画中角色造型的前期准备；详述了动漫角色造型与绘制；介绍了动漫角色不同形式的制作；分析了商业领域的应用实例。
附录中可欣赏国内外优秀作品。
《动漫造型基础》适宜中等职业院校和高等职业院校动漫专业的学生使用，也可供没有美术基础的初学者学习使用。

<<动漫造型基础>>

书籍目录

第1章 动漫角色造型概述1.1 动漫概述1.1.1 动漫的概念1.1.2 动漫在日本、中国、美国及其他国家的发展1.1.3 动画片的分类1.2 动漫角色造型的应用1.2.1 动漫角色在动漫中的应用1.2.2 动漫角色在游戏中的应用1.2.3 动漫角色在插图中的应用1.2.4 动漫角色在电影中的应用1.3 动漫角色造型的不同风格1.3.1 写实风格造型1.3.2 漫画风格造型1.3.3 艺术性风格造型思考与练习第2章 动画中角色造型的前期准备2.1 动画风格和形式2.1.1 美术风格和表现形式的定位与统2.1.2 理解角色和塑造角色2.1.3 针对不同观众设计的角色造型风格2.2 资料信息的搜集思考与练习第3章 动漫角色造型与绘制3.1 动漫角色造型的内容3.1.1 结构、形体的整体比例特征3.1.2 头部的局部塑造3.1.3 手和脚的局部塑造3.1.4 表情的刻画3.1.5 性格的表现3.1.6 不同角度身体的转面图3.2 动漫角色塑造的基本方法3.2.1 以线塑造3.2.2 图形、符号的概括与变形3.2.3 迪斯尼角色造型3.3 动漫角色的其他绘制方法3.3.1 造型局部的重新组合3.3.2 联想延伸的造型方法3.3.3 剪影图案的变形3.4 组合角色的造型3.4.1 组合角色造型关系的分析3.4.2 组合角色造型共性与个性的把握3.5 角色的其他相关设计3.5.1 角色的服饰设计3.5.2 角色的随身道具设计3.6 动物及幻想角色的造型3.6.1 动物角色的造型3.6.2 幻想类角色的造型思考与练习第4章 动漫角色不同形式的制作和表现4.1 使用电脑软件制作4.1.1 上色处理及像素画的制作4.1.2 矢量图形的角色制作4.1.3 三维软件的角色制作4.2 其他制作形式4.2.1 偶动画造型4.2.2 民间美术风格的造型思考与练习第5章 商业领域的应用实例思考与练习参考文献国内外优秀作品欣赏

章节摘录

插图：在动画的制作流程中，前期制作要根据文字剧本来定位动画的美术风格。
剧本，一剧之本，片中从头至尾都应立足于剧本，它是在讲述整个故事，是动画的故事情节。
由于动画所面对的观众群不再局限在儿童这个较为单一的群体，青少年、成年人，甚至是老年人的观众群也开始逐渐增多，所以动画的内容和题材也呈现出多样化，健康说教、轻松搞笑、侦探悬念、科学幻想等故事内容都可以成为动画的叙事内容。
动画中的故事情节决定造型的形态和走向。
故事情节和造型是构成动画片艺术整体的两大支柱性要素。
动画中的造型包括角色造型设计、场景造型设计和动作、情节的设计。
从故事情节与造型在动画片创作中的地位、作用来看，故事情节内容为影片做出了总体性、原则性的规定，其主要作用在于：第一，提供并落实造型设计的表现范畴；第二，规定造型设计的意图和美学要求；第三，启迪和激发设计者独创性的想象力和表现力.其中第一点是第二、三点的前提条件。
这三个作用在动画片创作中决定着造型设计的具体范畴、形态和运动走向。
动画中的造型就角色造型来分析，单纯的，没有任何条件和范围的约束的角色造型设计是静止的、无生命的、孤立的，它的“生命”需要一个环境来赋予，这个环境就是它所要依附的故事，也就是一个故事情节体系.因此，动画中的角色塑造不能完全抛弃一切，单独设计，它需要根据故事情节提供并落实造型设计的表现范畴，根据动画故事的美术风格和表现形式进行造型前期充足的准备工作。
如果完全是设计者个人的单纯的造型设计，没有与动画故事联系、结合，只是纯粹的图形搭配组成的形象，作为将来动画中角色设计的参考，也就是先有造型，后有剧本，这样也是可以的。

编辑推荐

《动漫造型基础》：动漫·游戏专业系列教材

第一图书网, tushu007.com

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