

## <<人物设计>>

### 图书基本信息

书名：<<人物设计>>

13位ISBN编号：9787511702876

10位ISBN编号：7511702872

出版时间：2010-5

出版时间：中央编译出版社

作者：任蕊

页数：151

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>

## &lt;&lt;人物设计&gt;&gt;

## 内容概要

人物设计是指负责设计登场角色的人物造型、身材比例，服装样式，不同的眼神以及表情，并标示出角色的外貌特征，个性特点等。

有时还会包括人物发型，身着不同款式的服装造型，与其他角色的身高对比，以及佩戴的小饰物等细节。

人物设计在动画、游戏等制作中处于核心地位。

其他美工最直接的工作：是要准确把握原画定稿的思想，用模型去实现原画的画。

可以说，它就是面对观众的一扇窗。

原画设计的每一镜头的角色、动作、表情，相当于影片中的演员。

所不同的是设计者不是将演员的形体动作直接拍摄到胶片上，而是通过设计者的画笔来塑造各类角色的形象并赋予他们生命、性格和感情。

对于人物设计，首先要有扎实的绘画基础和表现能力。

原画设计师在设计形象、动态时都离不开绘画的基本功底，设计师必须做到画什么像什么，并且要传神、到位。

原画设计师除了具备扎实的绘画基础和表现能力之外。

还必须具备丰富的想象力。

形象设计有一定的假定性和很大的创造性，作品的创作不是照搬生活，而是在很大程度上以虚拟、浪漫、夸张和想象等特征来进行形象设计艺术创作的。

因此，具有丰富的想象力、别出心裁、异想天开是搞好原画创作的重要因素。

当然，想象并不是凭空臆造。

丰富的想象来源于知识的广博和平时对生活深入、细致的观察。

观察就要用专业的角度去关注、体察周围的事物，有意识地汲取、思索、分析，看在眼里，记在心里

。

## <<人物设计>>

### 作者简介

任蕊，1996年湖北美术学院设计系本科毕业。  
1999年湖北美术学院设计系硕士毕业。  
后留校，在设计系任专业讲师。  
曾受聘于北京航空航天大学工业设计系教学。  
2009年中央民族大学博士毕业。  
在有关学术刊物上公开发表多篇论文。

## &lt;&lt;人物设计&gt;&gt;

## 书籍目录

概述第一章 古装人物造型 第一节 华丽美妇 一、线稿 二、脸部的初步上色 三、头发及发饰的初步上色 四、皮肤的描绘 五、衣服的初步描绘 六、装饰物及大体色块的修整 七、背景的描绘 八、深入刻画 九、亮度、对比度调整 第二节 手拿弓箭的少女 一、线稿 二、头部的上色 三、肢体及发尾的上色 四、服装的描绘 五、背景及弓箭的描绘 六、深入刻画 七、画面整体调整 第三节 小民女 一、线稿 二、头部的上色 三、肢体的上色 四、描绘背景 五、深入刻画 六、亮度、对比度调整 第四节 小贵妇 一、草稿 二、头部的初步上色 三、服装的描绘 四、深入刻画 五、画面的整体调整第二章 现代人物造型 第一节 魔鬼身材 一、线稿 二、脸部的上色 三、头发彩上色 四、身体的上色 五、衣服的描绘 六、深入刻画 七、置入背景 第二节 时尚少女 一、线稿 二、脸部的描绘 三、头发的描绘 四、衣服的描绘 五、肢体的描绘 六、描绘头饰 七、添加背景 八、深入刻画 九、画面整体调整第三章 奇幻类人物造型第四章 欧美人物造型

<<人物设计>>

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>