

<<动漫角色设计>>

图书基本信息

书名：<<动漫角色设计>>

13位ISBN编号：9787562141143

10位ISBN编号：7562141142

出版时间：2008-7

出版时间：西南师范大学出版社

作者：周宗凯

页数：104

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>

## <<动漫角色设计>>

### 内容概要

通常情况下，角色设计都容易被理解为角色造型设计，是美术性质的工作，这是一个很大的误会。诚然，动画角色设计最终都是以造型来呈现的，但如果我们的设计理念仅仅局限在美术造型的范畴，仅仅局限于在角色造型的审美性上去下工夫，创造一个仅仅在外在的形式上有审美价值的角色形象，设计必然缺乏思想，所设计的角色必然缺乏灵魂与精神，缺乏感染力。在图形时代，我们周围有各种各样的动画角色形象资料，如果角色的设计没有特定的目标和要求，没有更深层次的思考，那和随意抄袭一个形象有什么差异呢？所以，角色设计不光是一个造型设计的问题。立足于角色塑造为目的的设计与单纯以造型为目的的设计在思考方式上是截然不同的。《动漫角色设计》介绍了角色设定与设计思维；角色设计与造型；角色设计与角色塑造；角色设计流程与表现；卡通艺术的创意；角色设计与动画工程技术规划；动画角色设计的教与学；动漫角色图例欣赏等内容。

## <<动漫角色设计>>

### 书籍目录

第一章 角色设计概述第二章 角色设定与设计思维第三章 角色设计与造型第四章 角色设计与角色塑造  
第五章 角色设计流程与表现第六章 卡通艺术的创意第七章 角色设计与动画工程技术规划第八章 动画  
角色设计的教与学第九章 动漫角色图例欣赏后记主要参考文献

## &lt;&lt;动漫角色设计&gt;&gt;

## 章节摘录

第一章 角色设计概述 1.1 角色设计概述 通常情况下，角色设计都容易被理解为角色造型设计，是美术性质的工作，这是一个很大的误会。

诚然，动画角色设计最终都是以造型来呈现的，但如果我们的设计理念仅仅局限在美术造型的范畴，仅仅局限于在角色造型的审美性上去下工夫，创造一个仅仅在外在的形式上有审美价值的角色形象，设计必然缺乏思想，所设计的角色必然缺乏灵魂与精神，缺乏感染力。

在图形时代，我们周围有各种各样的动画角色形象资料，如果角色的设计没有特定的目标和要求，没有更深层次的思考，那和随意抄袭一个形象有什么差异呢？

所以，角色设计不光是一个造型设计的问题。

立足于角色塑造为目的的设计与单纯以造型为目的的设计在思考方式上是截然不同的。

角色设计的思考包括以导演的角度、剧作者角度和动漫产业营销者角度的策划，还包括以动画工程技术管理者的可行性论证。

最后才是用视觉的方式进行表象和审美上的完善，通过美术工作者或专业的动画角色设计师用图画的形式呈现，而造型设计仅仅是角色设计的一部分工作。

角色设计在通常情况下是剧作者的工作，当剧作转化为戏剧、电视剧、电影的时候，通常是导演或在导演的指导下由演员、化妆师、美术师共同完成。

但动画不一样，这是一种特殊的艺术形式，它是用绘画的方式获得演员，是由动画艺术家之笔创造的，而许多动画片的导演也经常由动画艺术家担任，甚至剧作都是由动画师策划、创意的，因为不熟悉动画艺术及技术的人是很难驾驭与运用这种艺术形式的，角色设计的工作内容包括了角色个性呈现方式、表演方式的设计、角色之间的组合关系，甚至牵涉影视工程规划的相关内容，这给动画设计师的压力极大。

所以角色设计要求我们不仅要懂得动画专业方面的艺术手法和技术，还要求我们必须懂得许多相关学科的知识。

我们不仅要懂得绘画，还得懂得动画工作流程及相关软件的使用及技术，了解动画工程规划和管理，甚至表演。

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>