

<<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：9787800007828

10位ISBN编号：7800007820

出版时间：2008-9

出版时间：印刷工业出版社有限公司

作者：房晓溪

页数：119

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>>

### 前言

21世纪，以创意经济为核心的新型文化产业已经成为当今发达国家的经济发展支柱，而在这个产业队伍中，动画产业异军突起，已经成为和通信等高科技产业并行的极具发展潜力和蓬勃朝气的生力军。相比之下，我国的动画产业存在从业人员数量不足，尤其是中高级的创作型人才更是奇缺；动画作品缺乏鲜明的民族特色；对宝贵的民族文化资源发掘利用不足；动画、漫画的自主研发和原创能力相对较低等问题。

针对这一现状，国家在政策、资金等方面对动漫创意产业加大扶持力度。

不仅推出一批动画产业基地科技园区，还建立了一定数量的民营动画公司大规模参与制作，积极寻找民族化的动画产业振兴之路。

全国各地高等院校纷纷成立动画学院和创办动画专业，制订了中长期的人才培养计划，为国产动画创作培养艺术与技术结合的复合型专业人才。

尽管如此，动画的理论研究的严重滞后，一定程度上制约了动、漫画作品艺术水平的提高，影响了动、漫画产业化的进程，因此急需一批高质量的动画理论著作进行学理化的规范和对创作实践进行指导。

《现代动漫教程》在充分认识动画发展历史的基础上，紧密结合创作实际，对动、漫画的本质特征和创作思维特点进行了深入的探讨和研究，清晰梳理了动、漫画理论体系，对于动、漫画的创作，教学工作具有一定的指导意义和学术价值。

## <<动画角色设计>>

### 内容概要

本书紧密结合创作实际，主要从角色造型的目的与作用、角色造型的艺术特征、动画角色的分类、动画角色造型基础训练（写生与素描训练、速写、突破写实的夸张与变形训练）、形体解剖与设计基础（人物形象、头部、面部、身体、动物形象）、角色设计技法与表现（头与身体比例、转面、表情、口型、服装、色彩设定）、角色的类型化与形象创意（不同角色的特征、对角色进行形象创意的基本方法、角色之间的组合关系）、角色设计规范（结构图、效果图、多角度转面图、头部结构分解图、服饰道具图、角色谱系比例图、角色发型图、口形图）等方面对动画角色设计进行了介绍。

本书适合作为动画院校和相关院校动画专业的教材选用，也可以作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

## <<动画角色设计>>

### 作者简介

房晓溪，中国动漫游戏教材第一人，房晓溪教授，现任：中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会专家，湖北省动漫艺术家协会主席，现任北京吉利大学动画与游戏学院院长，中国动漫游戏教育家，动漫游戏专家，游戏引擎设计专家，中国电子视像行业协会专家组专家，全国数字艺术设计工程师职称评定专家组专家。

## &lt;&lt;动画角色设计&gt;&gt;

## 书籍目录

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 形象的地域与民族性 1.3 动画角色的分类 1.3.1 按角色属性来分 1.3.2 按制作手段区分 1.4 对不同风格动画角色造型的简单介绍 1.4.1 美国风格 1.4.2 欧洲风格 1.4.3 日本风格第2章 动画角色造型基础训练 2.1 写生与素描训练 2.1.1 对角色形体结构认识 2.1.2 对空间透视关系认识 2.1.3 对光影效果的认识 2.1.4 对线条的认识 2.2 速写 2.2.1 对角色动态规律的把握和记忆 2.2.2 对角色形态的观察与艺术概括 2.2.3 加强线的表现力 2.3 突破写实的夸张与变形训练第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 成的肌肉 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 .....第4章 角色设计技法与表现第5章 角色的类型化与形象创意第6章 角色设计规定第7章 中国风格的动画角色造型参考文献

## &lt;&lt;动画角色设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第1章 概述1.1 角色造型的目的与作用动画片通过人物和环境看见造型创作动态的影像，表现情节与运动的过程，表现艺术家的创作意图与思想感情，反映人们的生活与理想。

动画片首先是美术作品，画面效果占有重要地位。

内容决定形式，作品好的精神内容是优秀作品的第一前提。

角色是动画作品中以生命形式进行活动的表演主体，设计师根据动画角色的特征，通过造型语言将动画作品的内涵和自己的审美外化成可视形象，使得他人在接受的过程中产生审美联想，以作品的角色形象来理解作品真正含义。

如果说动画片的主题思想与内在主题是内在美，那么活泼生动的动画造型就是动画创作的外在美。

角色是一部动画片的灵魂所在，它引导整个片子的情节发展，是动画片成功的基础。

一部成功的动画片能吸引我们的首先是优秀美好的角色形象。

纵览国内外那些经典的美术片，可能容易忘记其剧情，但那些生动活泼的艺术形象却给我们留下深刻印象，所以角色设计师的素养应是相对全面的，不但要有扎实的专业基本功，而且要有丰富的生活积累和敏锐的市场洞察力。

一部好的动画片可以催生一系列优秀的动漫产业，比如风靡世界的迪士尼形象就是一个很好的范例，那些深入人心的动画形象打造了一个庞大的娱乐产业帝国，恰恰是那些鲜活的动画明星吸引着一代又一代人，如米老鼠、唐老鸭、白雪公主、花木兰、美人鱼等。

## <<动画角色设计>>

### 编辑推荐

《动画角色设计》适合作为动画院校和相关院校动画专业的教材选用，也可以作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

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>