

<<游戏动画角色设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏动画角色设计>>

13位ISBN编号：9787500696889

10位ISBN编号：7500696884

出版时间：2011-1

出版时间：中国青年出版社

作者：苏海涛 绘

页数：174

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>

<<游戏动画角色设计>>

前言

感谢所有曾经参与和鼓励我完成这本书的好朋友们！

你们令这本卡通角色书籍得以出版！

这本书的最初设想大约源于五、六年前，当时我的妻子正陷于选择事业的矛盾之中，我利用周末的两天时间为她写了一篇关于怎样成为职业的插图画家的文章。

那篇文字只有短短的6页，也只是涉及到成为插画家的一些前期准备，无意中我将其放在网上，却发现很受欢迎，网上很多页面转载，并开始陆续有朋友email问我相关的问题。

现在看来非常粗糙的文字可能是出于对家人的关爱而变得实用，大家的认可自然激发了我把自己的知识变成文字的兴趣。

这之后，繁忙的工作之余，我在兴趣的指引下，陆续地完成了几本卡通插画方面的小书。

我这样称呼，是因为它们既没有条码，也没定价，数码印刷的优势令这些成为了真正的可以拿在手里翻阅的印刷品。

后来这其中的一本关于游戏角色设计的《The art of Galactic Bowling》72页的小册子被出版社的伯乐看到，成为了现在你捧在手里的这本真正值得你阅读并经常翻阅的角色设计教程书籍，尽管目前的这本书已经远远看不到那个小册子的影子了。

在生命中最重要几年时光里，我曾经远离了最喜爱的画笔。

那几年我在为《幻想》杂志而努力着，至今我仍然可以骄傲地告诉你那是中国的第一本专业插画杂志。

尽管它只经历了四年时间，在出版了第四十九期的杂志之后就遗憾地停刊了。

<<游戏动画角色设计>>

内容概要

《游戏动画角色设计》是中国著名CG艺术家苏海涛二十多年艺术创作的经验总结。本书从角色设计的概念入手，讲解角色设计的流程、灵感来源、创意定位、草稿和定稿过程、与甲方讨论方案以及可能用到的工具和电脑软件等等。书中的重点部分是作者对角色设计的分类详解，涵盖了九种角色类型：男性角色、女性角色、Q版角色、怪兽角色、动物角色、陪衬角色、反派角色、非生命角色和机械角色。每个类型都按照设计过程中的重要知识点来分析实际案例，全面讲解了角色设计的方法和技巧。除此之外，在附录部分还收录了Dean Yeagle、Stephen Silver、FlorianSatzinger、Francisco Herrera、Ben Caldwell五位国际大师的作品以及对苏海涛的访谈。

<<游戏动画角色设计>>

作者简介

苏海涛是从事角色设计、卡通和插画近二十年的自由职业艺术家。目前带领自己的工作团队从事为全球客户创作卡通角色概念设定等设计工作。其长期合作的客户包括美国达拉斯的Perpetual FX Creative、英国Betsoft Gamin9、德国BIRKE . CREATIVE NETWORK、荷兰Storyboards等世界各地的创作公司。

他的插画作品《天使与魔鬼(Angels and Devils)》入选美国《光谱年鉴17》(Spectrum 17),《我的朋友(My Friend)》入选《Expose 8》并赢得Expose 2010年度大师奖(Master Award)。同年,《The Art Sc rapbook of SUHAITA0》插画作品集由BRANDSTUDIO press出版公司在美国出版。

除了在专业上的成就之外,苏海涛还致力于CG艺术在中国的推广,他曾在2001年创办《幻想》杂志,是中国第一本专门推广动画、漫画(Comic and Bande Dessinee)和CG插画艺术的专业杂志。

<<游戏动画角色设计>>

书籍目录

前言1 角色设计是什么？

一、角色设计是什么？

二、角色设计师做什么？

三、你应该知道的一些历史 四、角色设计的惟一准则 五、角色设计的种类2 角色设计的基本

方法和流程 一、做好充分的准备工作 二、角色设计的基本流程 三、角色设计的10个重要提示3

角色设计分类详解 一、女性角色设计——创造独特的性感与美丽 二、男性角色设计——突显人物

的英雄气概 三、Q版角色设计——让童趣无处不在 四、怪物角色设计——变异之中亦有章可循

五、动物角色设计——好的动物角色建立在真实之上 六、陪衬角色设计——不可或缺的笨拙与滑稽

七、反派角色设计——创意让邪恶更有魅力 八、非生命角色设计——把握灵活性与识别度之间的

尺度 九、机械角色设计——赋予冰冷的金属以独立的个性附录 名家作品赏析 作者访谈致谢

<<游戏动画角色设计>>

章节摘录

插图：一位优秀的角色设计师总可以在人们认为平凡无奇的事物中找到创意的灵感。

了解角色创作历史，可以帮助我们从小那些优秀设计师的杰出作品中捕获创作灵感。

动画艺术一百年的历史，漫画艺术近五百年的历史以及同人类历史一样长度的绘画艺术的历史长河中都蕴藏了极其丰富的创作素材和资源。

追溯人物角色的历史，我们可以暂且忽略远古人类留在石壁上的图腾与岩画，快速地翻过达·芬奇、米开朗基罗等绘画大师的经典，直到19世纪末期独立发展的讽刺与幽默杂志中才渐渐有了当今漫画式的人物造型的雏形。

现在想起来，1894年《纽约世界》报聘请理查德·奥特考特作为专栏漫画家，在其星期日版开辟漫画专栏，连载一个总是穿着黄色长睡袍的贫民窟男孩的系列故事应该算是有迹可循的“角色设计”原点。

这个小男孩后来成为历史上公认的美国第一个连环漫画人物“黄孩子”，而作者奥特考特也因此顺理成章地成为美国连环漫画的创始人。

当人们意识到一个利用画笔凭空创造出来的角色是如此生动而具有感染力后，这样的方式开始不仅仅被出版业利用。

1898年，米其林轮胎先生在米其林兄弟的丰富想象及才华横溢的海报设计师马吕斯·鲁西永的生花妙笔下诞生，并获得巨大成功！

<<游戏动画角色设计>>

媒体关注与评论

作为一个角色设计领域的杰出艺术家，苏海涛呈现给你的这本书无论从内容、案例到制作都体现着他
对这种艺术形式的热爱！

海涛，因为这本书，我要为你鼓掌！

——迪安·伊格尔（Dean Yeagle）《花花公子》首席插画家、美国凯奇比歌艺术总监我在动漫行
业工作多年，阅读过无数有关角色设计的书籍。

我要说，这本书是我见过的内容最详实，制作最精美的角色设计教程之一！

——斯蒂芬·西尔弗（stephen silver）2007年美国动漫协会电视动画金奖设计师我非常高兴能见到这样
的一本书，给读者提供更多的机会去了解新的角色设计师和各种各样的创作方式。

这本书从风格、构思、色彩、表情和参考资料等多角度剖析角色设计的流程和技巧，而更重要的是本
书中的“分享”精神，就是这种精神，把世界各地的设计师联系起来，并在这样的分享中共同学习进
步！

——弗朗西斯科-赫瑞拉（Francisco Herrera）墨西哥漫画艺术家、美国DC漫画、华纳兄弟、阿尼
玛动画工作室艺术指导创造一个虚构的动漫角色绝非易事！

我们需要大量的参考资料和解剖学知识，娴熟的技巧和独树一帜的风格，才能达成目标。

设计师苏海涛不仅达到了这个目标，他的色彩、用光技巧也让他的角色们更加独特、生动。

配上简洁明了的语言，这本书是非常值得你阅读的角色设计教程！

——恩里克·费尔南德斯（Enrique Fernandez）西班牙漫画艺术家、Le Magicien d'Oz漫画作者苏
海涛不仅是一位非常优秀的角色设计师，也是一个品性高尚考究的朋友。

去读这本书吧，相信它也会成为你的良师益友！

——弗洛里安·萨茨辛格（Florian satzinger）奥地利著名角色设计艺术家

<<游戏动画角色设计>>

编辑推荐

《游戏动画角色设计:苏海涛角色设计教程》是由中国青年出版社出版的。

<<游戏动画角色设计>>

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>