

<<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：9787512109339

10位ISBN编号：7512109334

出版时间：2012-05-01

出版时间：清华大学出版社，北京交通大学出版社

作者：李铁，张海力 著

页数：277

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>>

内容概要

《高等院校动画专业“十二五”规划教材：动画角色设计（第2版）》详细讲述影响角色设计定位的因素和动画角色的产业链开发价值；讲述动画剧本与角色设计之间的关系、角色小传撰写方式、动画角色设计的流程，以及如何进行造型基本功的训练；介绍二维动画、三维动画、定格动画不同的角色设计方式；深入分析角色解剖原理及表情的作用方式，并详细讲述服装、道具在动画角色设计中的应用。

从结构图、效果图、多角度转面图、头部结构分解、手足造型细部、姿态图、脸部表情图、服装图、服饰道具图、角色谱系比例图、发型图、口型图、色标图等几个方面，详细讲述动画角色设计的规范。

《高等院校动画专业“十二五”规划教材：动画角色设计（第2版）》既有理论指导，又有大量精心编排的案例分析，理论与实践并重。

《高等院校动画专业“十二五”规划教材：动画角色设计（第2版）》适用于动画、游戏及数码媒体专业的研究生、本科生及动漫爱好者阅读和自学，也可以作为动画、游戏及数码媒体专业人士的参考书籍。

<<动画角色设计>>

书籍目录

第1章 动画角色设计策划1.1 角色前期设计定位1.1.1 影响角色设计定位的因素1.1.2 动画角色的产业链开发价值1.2 动画类型与角色设计1.2.1 二维动画1.2.2 三维动画1.2.3 定格动画1.3 角色设计清单与角色小传1.3.1 角色设计清单1.3.2 角色小传1.4 搜集素材习题第2章 角色造型训练2.1 素描2.2 速写2.3 典型与变形习题第3章 解剖与形态3.1 人的解剖与形态3.1.1 头部3.1.2 身体3.1.3 上肢3.1.4 下肢3.1.5 体型3.1.6 儿童3.1.7 人体转面和透视3.2 走兽解剖与形态3.3 禽鸟解剖与形态3.4 昆虫解剖与形态3.5 其他角色习题第4章 角色选型设计4.1 剧情与角色造型4.2 角色设计风格4.2.1 头身比例4.2.2 典型化4.2.3 形式特征4.2.4 色法4.3 角色服装设计4.3.1 角色服装的戏剧作用4.3.2 角色服装类型4.3.3 定格角色的服装4.4 角色发型设计习题第5章 道具设计5.1 服饰道具5.2 武器设计5.2.1 冷兵器5.2.2 防护具5.2.3 火器5.2.4 魔幻兵器习题第6章 节表情与口型设计6.1 角色表情概述6.2 面部表情解析6.2.1 额肌6.2.2 眼周围的肌肉6.2.3 鼻肌6.2.4 口周围和颊部肌肉6.2.5 颈部表情肌6.3 角色表情刻画6.3.1 面部肌肉协同作用6.3.2 表情的夸张6.4 角色口型设计习题第7章 动画角色设计规范7.1 结构图7.2 效果图7.3 多角度转面图7.4 头部结构分解7.5 手足造型细部7.6 姿态图7.7 脸部表情图7.8 服装图7.9 服饰道具图7.10 角色谱系比例图7.11 发型图7.12 口型图7.13 色标图习题参考文献

<<动画角色设计>>

编辑推荐

原理与技术的完美结合 教学与科研的最新成果 语言精练，实例丰富 可操作性强，实用性突出

<<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>