

<<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：9787301183700

10位ISBN编号：7301183704

出版时间：2011-4

出版时间：北京大学出版社

作者：黄山

页数：211

字数：319000

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

本书是一本针对动漫造型设计的专业书籍，具有极强的文化性、艺术性、时尚性和实用性。书中从文化的角度介绍分析了造型设计的历史文化源头，展现了中外文化资源对动漫设计的价值，同时通过身体力行的艺术设计实践为广大专业工作者提供了具体的文化资源和动漫设计之间的转化方法。

书中各章不仅提供了动漫造型设计的理论学习资料，而且循序渐进地指导学习者进行项目分析、造型技巧的运用、设计思路的推敲等全流程的练习，使学习者能够在练习中掌握一套行之有效的高品质动漫造型设计技巧。

本书可作为高等院校动画、游戏设计等相关专业的教材，也可作为动漫造型设计爱好者和更高层次的专业角色设计人员的学习用书。

<<动漫角色设计>>

书籍目录

第1章 动漫造型设计概述

- 1.1 外国传统造型的研究
 - 1.1.1 动漫造型设计的意义与重要性
 - 1.1.2 充分利用文化资源, 创造新的动漫形象
 - 1.1.3 外国经典造型艺术
- 1.2 中国传统民间造型艺术的独特魅力
 - 1.2.1 剪纸
 - 1.2.2 年画
 - 1.2.3 画像砖
 - 1.2.4 漆器
 - 1.2.5 刺绣
 - 1.2.6 铜器
 - 1.2.7 皮影
- 1.3 当代中国动漫造型的困境
 - 1.3.1 造型产品的消费层面低龄化
 - 1.3.2 造型产品的服务内容方面生硬说教
 - 1.3.3 造型表现方面品质粗糙
 - 1.3.4 造型风格方面东拼西凑
 - 1.3.5 造型设计理念方面方法陈旧
- 1.4 动漫造型设计师的基本素养
 - 1.4.1 角色设计师的知识结构
 - 1.4.2 角色设计师设计能力的培养
 - 1.4.3 角色造型设计的基本技巧训练

本章小结

习题

第2章 动漫造型的审美意蕴

- 2.1 动漫造型艺术审美特征
 - 2.1.1 审美客体及其主要特征
 - 2.1.2 审美客体的艺术特征
 - 2.1.3 物态化审美客体
 - 2.1.4 艺术作品的审美价值
 - 2.1.5 初始阶段: 审美感受的获得
 - 2.1.6 深入阶段: 审美体验的展开
 - 2.1.7 升腾阶段: 审美超越的实现
- 2.2 动漫造型的分类和风格

.....

第3章 动漫造型创意

第4章 动漫造型设计的深入探索

<<动漫角色设计>>

章节摘录

版权页：插图：首先，充分学习人类文化艺术遗存，是一个优秀的设计师必需的专业功课，其中尤其要注意这些艺术作品中的民族特性和各自的传统文化传承。

借鉴和吸收民族文化特性是择其精华、用其精神，为设计师们所用。

学习民族文化不是简单地模仿某一个民族的图案或传统经典样式，而是通过了解其民族的发展与历史及相关的民风习俗，从文化与生态的角度去理解他们创作时的信仰，体验集体无意识中的人文情趣，把这种不同的创作概念和生存观念转换为设计的理念与创作指导，从而进行独到的创意设计。

这才是文化背景资源所体现出来的真正价值。

现代动漫造型设计与现代设计一样，都需要推陈出新，不断演进突破，只有这样才有持续的吸引力，以高度的创意来保持文化的附加价值，其中最有效的一个办法就是把传统文化的精华赋予新的阐释，这不是简单的翻故纸堆，而是努力开辟新的设计空间和寻求文化形象符号突破口的积极举动。

设计师在借鉴传统文化时，更应该从多种角度广泛地吸取各种传统文化、古代建筑、绘画、民俗、用具等具有传统文化代表性的物像。

运用传统文化作为设计时的图示背景是需要消化及转换的，简单的照抄和不加改进的模仿只能扼杀创作的灵感，并且连传统文化精髓的崇高价值都可能一并摧毁。

用这种昔日的时尚文化来表达新时代人的心态，真实反映出传统与现代的精神相互依存的现象。

所以我们要抱着虔诚与敬重的心态去认真体会先人们遗留下来的宝贵艺术财富，创造性地去进行再利用，将这些素材经过解构、重构等一系列手段，又或是将主题发散、置换、变异、夸张等，把传统文化资源这个主题不断深化，丰富设计的表现力。

我们利用已有的资源进行设计，也就是把各种文化的“图示背景”加以融合，并且进行创造性再利用，这在本质上是一种认识活动，是在设计师的头脑中反映再现客观现实的感受和认识的过程。

它遵循着人类认识的普遍规律，也是从现象到本质，从感性认识发展到理性认识的一个过程。

造型设计师创作动漫艺术形象的认识活动，并不是单纯的感性认识，更不是脱离理性而独立的直觉，它不是纯科学意义上的客观认知，而是对客观世界本质的认识与体悟；感性和感情固然重要，但不能离开理性。

好的设计来源于生活，并高于生活，设计的作品不仅仅反映从现象上如实地记录生活，同时还体现着对生活的理解和判断。

这种设计构思是在感受与理解相统一的基础上产生的，是对生活及世俗化物质生活的萃取与提高，当设计师对事物的认识还没有达到感受与理解的统一，两者之间还有矛盾时，设计构思就不能顺利地进行，时而会遭到破坏。

从设计师对事物的理解方面看，设计师对事物的理解不能只停留在抽象的概念上的认识，而是要深入到大量的宝贵艺术作品中去，并通过对这些艺术形象的学习与感受形成对感性形象的充分理解，这样才能避免设计时简单地为一个抽象的概念寻求简单的形象图解，否则就会导致创作上的公式化、简单化、概念化。

<<动漫角色设计>>

编辑推荐

《动漫角色设计》：艺术与 design 类规划教材·21 世纪全国高等院校艺术设计系列实用规划教材。

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>