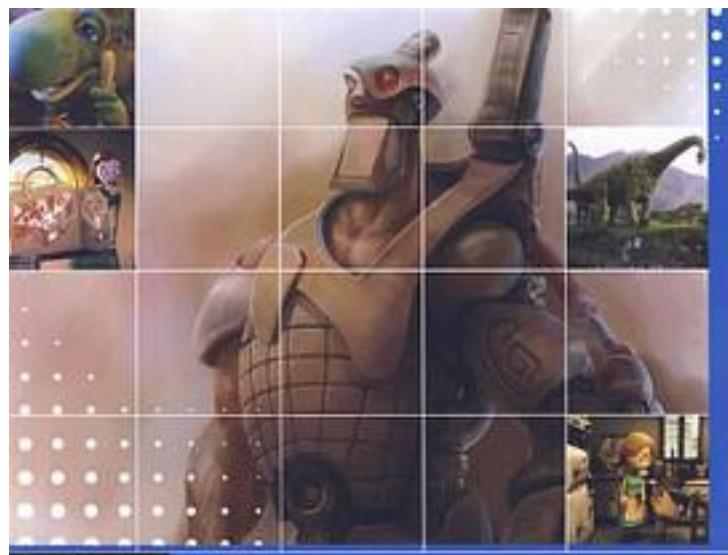


三维动画角色造型设计



全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材

丛书主编：曾庆勇

三维动画角色造型设计

孙峰 潘述永 李文
飞思数码产品研发中心
全国高等学校动漫类教材建设专家委员会专家

电子工业出版社

[三维动画角色造型设计 下载链接1](#)

著者：

出版者：

出版时间:2009-10

装帧：

isbn:9787121092473

《三维动画角色造型设计》采用理论与实例相结合的叙述方法，试图帮助读者迅速掌握

三维动画角色造型设计的基本概念和技法，并能够举一反三，创作出需要的动画造型效果。《三维动画角色造型设计》共有7章，分别从以下几个方面进行讲解：三维动画造型的流变，通过介绍动画角色造型概念的演化，分析了三维动画造型的特性；三维动画造型设计分类，阐述三维动画发展的状况，以大量内容拓宽读者视野，并从比较中摸索和体会三维动画造型的创作规律；三维动画造型的概念设计，阐述分析动画造型的概念设计，强调在造型设计最初阶段的原创思路的梳理；造型的细化，主要讲述如何在造型的概念的基础上继续细化与完善，从而使造型既具有较好的趣味性又能适应特定的三维制作条件；造型设计的系列化，阐述造型设计的系列化处理，强调以一个最重要的角色作为突破点演绎出相关系列角色造型的技巧；概念造型的效果表现，介绍如何表现各种概念造型；还介绍了三维软件中角色制作的注意点，以帮助读者设计出更好的作品。

《三维动画角色造型设计》可作为高等院校、职业院校动画、游戏专业的授课教材使用，也可作为数字娱乐、动漫游戏爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

作者介绍:

目录:

[三维动画角色造型设计](#) [下载链接1](#)

标签

评论

[三维动画角色造型设计](#) [下载链接1](#)

书评

[三维动画角色造型设计](#) [下载链接1](#)