

100招学会角色概念设计



[100招学会角色概念设计 下载链接1](#)

著者:(美)蔡逸南|译者

出版者:电子工业

出版时间:2011-1

装帧:

isbn:9787121123177

《动漫幻想 · 100招学会角色概念设计》作者蔡逸南 (Francis Tsai) 是概念设计艺术家和插画师，其画作广泛地用于游戏、电视商业节目、书籍、动漫和电影中。通过《动漫

幻想·100招学会角色概念设计》，作者用自己的概念设计经验让读者学会角色概念设计的奥秘，包括：奇幻插画师应该会的、奇幻插画的基本绘制要素、研究人物形象、奇幻插画绘制要点、拓展形象的要素等，从中让您学会创作自己奇幻插画人物。无论您是经验丰富的概念设计师，还是刚刚入行的新手，您都能从《动漫幻想·100招学会角色概念设计》中学到奇幻插画人物绘制的技巧，以及大师的创意之源。

作者介绍：

目录: 第一章 奇幻插画师应该会的007 职业工具008 人物画入门010 视觉对话012
设计013 教育和培训014 专业奇幻画家所要应对的挑战016第二章
奇幻插画的基本绘制要素018 身体比例的处理020 研究面部体积021 从动作线条开始022
对应均衡法的运用023 探讨透视缩短法和透视角度024 了解色彩理论025
用光线衬托形体026 光线和色彩理论的结合027 记住，风格不等于图案设计028
细心地选用颜色029 运用线条艺术节省时间030 将人物形象设计从构图中分离出来031
插画和图档的区别032 领会线条的价值033第三章 研究人物形象034 确定人物故事036
理解人物所处的环境037 确定人物的职业038 文化交融039 画面信息明确清晰040
用笔记理清思路041 了解观众042 探讨人物原型：死亡之神043 探讨人物形象：巫师044
探讨人物原型：神职人员045 探讨角色原型：女神职人员046 探究人物原型：女巫047
探讨角色原型：英雄048 探讨人物原型：搞笑小丑049 探讨人物原型：野兽050
探讨人物原型：魔鬼051 探讨人物原型：兽人052 探讨人物原型：精灵侍从053
探讨人物原型：带翅膀的角色形象054 探讨角色原型：机器人055第四章
奇幻插画绘制要点056 塑造一个视觉吸引点058 决定视觉层次059
探讨设计的不同重复060 引出细节061 利用轮廓的优势062 使用参照点063
遵守对称或不对称的规则064 如何实现对称065 尝试不对称性绘画066 侧面形象设计067
抓住关键的表情068 发现关键颜色069 建立联系070 控制投资071 发现脸部特征072
确立视觉链接073 结合植物和动物的交互作用074 数字游戏075第五章
拓展形象的要事076 强化轮廓：勾勒脸部框架078 突出侧面轮廓：生理改变079
突出侧面轮廓：活灵活现的服装080 突出侧面轮廓：图形的实与虚081
突出侧面轮廓：有机形式和无机形式082 突出轮廓：动物形体083
突出轮廓：纹理和材质084 添加怪异的成分085 保留熟悉的成分086
神秘山谷所引发的反应087 绘制一个妖怪：经得起推敲088 妖怪创作：外表089
妖怪创作：美女是野兽090 创作妖怪：出乎意料091 创作妖怪：省略092
创作妖怪：暗示附体或感染093 探讨“拯救猫咪”的因素094 定位支架095
添加忠实的骏马096 融入标志性符号097 利用武器作为设计工具098
展示出“意外”披露099 运用公开的参照物描绘人物形象100
使用微妙的参照物再现主题101第六章 与观赏者互动102 确定风格104
运用比例参照物来表示大小105 改变单一图案设计的比例106 对的细节107
必要时隐藏细节108 借助面部表情表达情感109 运用反光增强戏剧效果110 刻画远景111
给非人类角色赋予智力112 描绘人类所有情感113 正规的仪式感114
选择适当渲染风格达到最佳效果115 鲜活的人物形象116 制造威胁性环境117
运用光线聚焦118 运用光线制造气氛119 让画面主题发挥作用120
展示位于幕外的人或物121 通过颜色平衡视觉分量122 垂直地平衡视觉分量123
进入剩下的阶段124 通过重叠创造画面层次125 合成艺术126
随意使用各种工具进行尝试127
· · · · · (收起)

[100招学会角色概念设计](#) [下载链接1](#)

标签

角色设计

动画美术设计

绘画

游戏

很不错欣赏价值

画画

漫画技法

design

评论

好、好棒！米国巨巨的上色笔触和P站的霓虹画手完全不一样真是好奇妙！

一本非常不错的奇幻插画概念入门，作者对于插画有自己的见解和非常多值得学习的地方，可惜在某些翻译上可能有点出错比如110页的标题是“运用反光 (reflective) 增强戏剧效果”，但是其实正文中强调的并不是画面的光线或者色彩的运用而是在大场景中人物对于环境的“反应” (reaction) 表现。类似翻译的不明所以的地方还有，还好只是小问题对于总体的阅读来说不会造成太大的困扰。

[100招学会角色概念设计](#) [下载链接1](#)

书评

[100招学会角色概念设计 下载链接1](#)