

<<动漫造型设计>>

图书基本信息

书名：<<动漫造型设计>>

13位ISBN编号：9787502768683

10位ISBN编号：7502768688

出版时间：2008-1

出版时间：海洋

作者：本社

页数：284

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>

<<动漫造型设计>>

内容概要

动漫造型设计是高校动漫专业必修基础课程。

本书从易教易学的实际目标出发，用丰富的范图、通俗易懂的语言生动详细地介绍了动漫造型设计中各类元素的设计原理，包括人物、动物、怪物、机械以及其他必要的基础及辅助性原理，包括动作设计原理、人体结构、服饰设计等。

全书由9章构成：动漫造型基础、人体结构、人物的动态与表演、人体的夸张模式、服饰考证与设计、动物设计、怪物设计、机械设计和设计实例。

本书不再止步于以往“了解经典与模仿经典”的教学方法，而是采用“授人以渔”的原则，使学习者掌握动漫造型设计需要的所有共通性原理，使以后的动漫设计始终有理可循、有据可依，重点在此基础上培养个人创造力和想像力，开拓和设计出独具个人风格的设计理念。

在引导读者进行设计思考方面，本书通过大量的手绘示意图以及几套不同作品的创作范例，提供了动漫造型设计中从理性、感性不同角度思考的完整过程，以期使学习者获得更深刻的动漫造型设计体验。

本书适用于高校动漫专业学生、动画公司从业人员和广大动漫爱好者。

<<动漫造型设计>>

书籍目录

第一章 动漫造型基础 第一节 造型设计概念 第二节 动漫造型设计的形式 第三节 三维游戏造型设计的特点 第四节 本章小结 第五节 练习题第二章 人体结构 第一节 学习人体结构的意义 第二节 人体的基本比例 第三节 人体的骨骼结构 第四节 人体的肌肉结构 第五节 人体的脂肪分布 第六节 使用简单几何体概括人体 第七节 本章小结 第八节 练习题第三章 人物的动态与表演 第一节 肢体语言与造型 第二节 人物的重心、平衡与动势 第三节 将角色磨砺成优秀演员 第四节 本章小结 第五节 练习题第四章 人体的夸张模式 第一节 头部的夸张模式 第二节 体型的感情色彩 第三节 身体细节的夸张方式 第四节 如何将真人夸张成动漫人物 第五节 本章小结 第六节 练习题第五章 服饰考证与设计 第一节 衣纹的画法 第二节 不同国家、不同时代服饰特征 第三节 服装设计原理 第四节 服装设计方法 第五节 本章小结 第六节 练习题第六章 动物设计 第一节 常见动物的夸张模式 第二节 狗的画法 第三节 猫的画法 第四节 马的画法 第五节 牛的画法 第六节 鸟的画法 第七节 昆虫的画法 第八节 本章小结 第九节 练习题第七章 怪物设计 第一节 怪物在动漫作品中的表现 第二节 怪物设计的基本原则 第三节 非拟人类怪物设计 第四节 拟人类怪物设计 第五节 本章小结 第六节 练习题第八章 机械设计 第一节 现实生活中积累机体的造型元素 第二节 学会驾驭各种机体造型元素 第三节 机械的拟人化设计 第四节 做一个“纸上谈兵”的发明家 第五节 本章小结 第六节 练习题第九章 设计实例 第一节 大型三维动画《巫农——太岁传》造型设计实例 第二节 动画人物设定实例——《抗日先锋队》 第三节 战斗型机器人造型设计实例

<<动漫造型设计>>

章节摘录

插图：

<<动漫造型设计>>

编辑推荐

《十一五全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材·动漫造型设计》由海洋出版社出版。

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>