

<<动漫设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<动漫设计与制作>>

13位ISBN编号：9787508443522

10位ISBN编号：7508443527

出版时间：2007-4

出版时间：水利水电出版社

作者：洗进

页数：190

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>

## <<动漫设计与制作>>

### 内容概要

本书立足于动漫的设计与制作，全面涵盖CorelDRAW、Photoshop和Flash软件，共分8章，从软件的应用技巧和方法入手，重点讲述了CorelDRAW、Photoshop和Flash在设计与制作动漫中的应用。使读者在掌握动漫基础知识的同时，通过动漫实例分析，开拓思路，掌握方法，提高对知识综合运用能力。

书中选择的动漫实例都很具有代表性、针对性。

在学习过程中，通过对应用实例的分析和讲解，不仅介绍了一些常用命令，而且重点讨论了解决问题的思路，分析了动漫设计和应用的内涵，通过循序渐进的练习使读者真正掌握动漫设计的方法和技巧。

本书结构合理，通俗易懂既可作为社会各相关艺术院校讲授动漫设计与制作理想的教材用书，也可以作为广大动漫设计与制作爱好者十分难得的学习用书。

## &lt;&lt;动漫设计与制作&gt;&gt;

## 书籍目录

序前言第1章 动漫设计基础知识 1.1 动漫概述 动漫概述 动画的定义 动画的原理 1.2 传统动画 传统动画的制作过程 有中国特色的传统动画 1.3 计算机动画 二维动画 三维动画 1.4 动画的运用 影视行业 媒体片头和媒体广告 游戏领域 电脑动画辅助教学 1.5 发展前景第2章 “吉娃娃”——卡通整体形象设计 2.1 卡通形象设计实例解析 设计创意分析与准备 绘制动漫原画 扫描原画 保存文件 绘制卡通形象的头发轮廓及着色 绘制卡通形象的脸部与着色 绘制卡通形象的身体与衣着 2.2 知识要点 什么是卡通 什么是卡通形象设计 位图图形与矢量图的区别 文件格式 色彩模式 贝塞尔工具 节点编辑 对象顺序控制 吸管()与着色() 交互式调和() 2.3 疑难问题解答 2.4 本章小结 2.5 实验检验 上机实践第3章 “疲惫的dog”——动漫形象表情设计 3.1 动漫表情设计实例解析 3.2 知识要点 什么是动漫形象表情 头像的夸张设计 表情的夸张设计 表情对性格的展示 配合表情的形体夸张设计 16种典型的表情设计 3.3 疑难问答解答 3.4 本章小结 3.5 实践检验 上机实践第4章 “落入凡尘的天使”——动漫壁纸形象设计 4.1 动漫壁纸设计实例解析 4.2 知识要点 4.3 疑难问题解答 4.4 本章小结 4.5 实践检验 上机实践第5章 “武士”——游戏形象设计第6章 “走动的人”——动画时间设计第7章 “捕风游侠”——动画短片设计第8章 “手雷之谜”——动画影片设计参考文献

## <<动漫设计与制作>>

### 编辑推荐

《动漫设计与制作（全彩印刷）》结合了作者多年实践创作的经验和体会，特色鲜明，分析与实例相结合；典型实用，每一章讲述的都是非常实用的知识和技巧；深入浅出，简明清晰，在叙述上通俗易懂。

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>