

<<动画造型基础>>

图书基本信息

书名：<<动画造型基础>>

13位ISBN编号：9787543872691

10位ISBN编号：7543872692

出版时间：2011-2

出版时间：蔡友、雷珺麟、蒋焯、刘永健 湖南人民出版社 (2011-02出版)

作者：蔡友，雷珺麟 著

页数：165

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>

<<动画造型基础>>

内容概要

《21世纪美术与设计专业：动画造型基础》主要内容包括：绪论、动画造型基础与学习方法、动画造型的特征等。

<<动画造型基础>>

书籍目录

第一部分 绪论一、动画造型的作用与意义 / 2二、美国、日本及中国的动画造型浅析 / 4三、动画艺术的发展概况 / 13四、动画艺术的特征 / 15思考与练习 / 18第二部分 动画造型基础与学习方法一、动画造型的分类 / 20二、动画造型设计的方法及技巧 / 21实训项目实训1：用结构圈绘制木偶人 / 24实训2：动画角色的绘制 / 25思考与练习 / 26第三部分 动画造型的特征一、造型的夸张与变形 / 28二、造型的幽默化、趣味性 / 30三、造型的拟人化 / 30四、造型的符号化、剪影化 / 31实训项目：用Photoshop软件绘制蜘蛛精 / 31思考与练习 / 34第四部分 人物造型设计一、关于人物造型设计 / 36二、人物的类型 / 37三、人体结构、比例与透视 / 38四、动画人物速写 / 43五、人物的动作分析 / 45六、人物的动作设计与运动规律 / 47七、不同性别、年龄的人物练习 / 50八、人物五官及手、脚的画法 / 52九、人物的表情、口型设计 / 63十、人物的发型与饰物设计 / 67十一、人物的服装设计 / 68十二、人物的道具设计 / 70十三、人物的色彩设计 / 72十四、人物转面及透视图的绘制 / 72十五、系列化人物角色设计 / 75实训项目实训1：绘制一个完整动画人物造型 / 75实训2：利用Flash软件绘制角色360。转面造型 / 思考与练习 / 78第五部分 动物及拟人化动物造型设计一、关于动物及拟人化动物造型 / 80二、动物造型的特点 / 82三、动物的分类、外形、结构、比例及运动 / 82四、动物速写与默写 / 90五、常见的卡通动物的绘制 / 91实训项目：拟人化动物——鹰的造型绘制 / 96思考与练习 / 96第六部分 奇幻类动画角色设计一、机器人的设计 / 98二、怪兽造型的设计 / 99实训项目：机器人的造型绘制 / 101思考与练习 / 102第七部分 场景与道具的造型设计一、自然风貌造型设计 / 104二、房屋建筑的绘制 / 106三、道具的造型设计 / 108实训项目实训1：动画电影《风筝手》的场景绘制 / 110实训2：卡通小汽车绘制 / 113思考与练习 / 114第八部分 吉祥物设计一、吉祥物设计理论 / 116二、世界各大赛事的吉祥物设计作品赏析 / 118实训项目：台球小丸子绘制 / 121思考与练习 / 122第九部分 Q版卡通形象设计一、各类Q版风格的造型 / 124二、Q版人物的造型设计 / 125实训项目：从写生形象到Q版造型再创造练习 / 129思考与练习 / 130第十部分 卡通立体造型设计一、泥偶动画模型的制作 / 132二、三维动画造型设计 / 134实训项目实训1：用3DMax软件制作游戏人物 / 137实训2：手工制作实体卡通武将角色 / 139思考与练习 / 142第十一部分 卡通造型图例一、卡通人物造型 / 144二、卡通动物造型 / 147第十二部分 优秀作品欣赏一、师生优秀作品欣赏 / 152二、国外优秀作品欣赏 / 158

<<动画造型基础>>

章节摘录

版权页：插图：

<<动画造型基础>>

编辑推荐

《动画造型基础》是21世纪高等学校美术与设计专业规划教材之一。

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>