

<<动漫设计>>

图书基本信息

书名：<<动漫设计>>

13位ISBN编号：9787561839621

10位ISBN编号：7561839626

出版时间：2011-6

出版时间：天津大学

作者：吕璇

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>>

内容概要

《动漫设计》是一本介绍漫画艺术和动画艺术的书，动漫艺术是现在非常流行的一门艺术形式，动漫艺术具有时尚活跃、雅俗共赏的艺术特点，也是许多青年人喜爱的艺术门类。

《动漫设计》中较为详尽地介绍了漫画艺术和动画艺术的基本理论和基础知识，希望能对广大漫画动画爱好者和学习者提供帮助和支持。

<<动漫设计>>

书籍目录

第一部分 漫画

第一章 走进漫画的世界

第一节 漫画的起源与分类

第二节 有趣的漫画

第二章 漫画世界里的哈哈镜

第一节 面对哈哈镜——肖像漫画的造型

第二节 哈哈镜里的“喜”“怒”“哀”“惊”

第三章 “心”“手”合一的漫画创作

第一节 漫画的工具与技巧

第二节 独幅漫画的构思和创意

第三节 漫画中人物的造型

第四节 漫画与绘本

第四章 用漫画讲故事

第一节 四格漫画的“起”“承”“转”“合”

第二节 四格漫画的基本格式

第三节 四格漫画大师及代表作

第五章 连环漫画

第一节 故事的脚本

第二节 视角与景别

第二部分 动画

第六章 人物角色设计

第一节 人物造型

第二节 人物性格

第七章 对剧本的理解与分镜头设计

第一节 对剧本的理解

第二节 分镜头设计中的镜头变化与构图

第三节 动画分镜头设计中的色彩

第八章 动画中的场景设计

第一节 场景设计在动画片中的作用

第二节 动画场景设计的构思与表现方法

第三节 动画场景设计的构思方法

第四节 动画场景的空间表现方法

第九章 动画创作浅谈

第一节 动画设计中的想象力

第二节 动画设计中的不同风格

第三节 动画创作中的情节创作

第十章 软件与多媒体制作

第一节 直观简洁的Flash动画

第二节 3Dmax和Maya的区别

第三节 三维动画的未来前景

参考文献

<<动漫设计>>

编辑推荐

王泽旭、吴之越主编的《动漫设计》分为漫画和动画两部分，分别由刘小超和吕璇编写。

书中较为详尽地介绍了漫画艺术和动画艺术的基本理论和基础知识。

其中漫画部分的五个章节，从漫画的起源与分类、漫画哈哈镜、“心”“手”合一的漫画创作、用漫画讲故事到连环漫画的学习，每一个章节都精心揣摩学生们的心理，从学生的兴趣入手，从学生最熟悉的生活中发现有趣的人和事作为素材，再用漫画的形式表现生活。

漫画部分使用了大量生动有趣的图片、穿插着有趣的作业练习，并对绘画的技法详细讲解，相信你会带着非常浓厚的兴趣读这部分内容的。

动画部分讲到的五个章节都是一些最基本的知识，都是通俗易懂的。

其中包含了一些经典动画中的造型和分镜头以及场景设计的介绍，还有一些针对在校学生设计的课题作业。

这些课题作业有些是在课堂上经过师生讨论后的课堂练习，也有课后的练习，从速写开始，循序渐进，直到最后的创作和制作。

书中搜集了大量的动画片资料和图片，将直观地让你感受到动画创作的基本方法。

如果你可以跟着这本书的练习认真做下去，相信会有一定的收获的。

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>