

## <<动漫美术动物设计>>

### 图书基本信息

书名：<<动漫美术动物设计>>

13位ISBN编号：9787532267996

10位ISBN编号：7532267997

出版时间：2010-6

出版时间：上海人民美术出版社

作者：李金峰

页数：121

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>

## <<动漫美术动物设计>>

### 内容概要

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，也成为新一轮经济发展的增长点。

社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。

我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。

我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。

教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版。

修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

## <<动漫美术动物设计>>

### 作者简介

李金烽，烽火台漫画工作室艺术总监，毕业于长春东北师范大学美术学院。业务领域包括漫画CG插画、概念设计、墙绘等方面，与长春文史出版社合作出版《八大帝王》系列漫画故事，与摄影出版社合作出版《三十六计》系列漫画故事，与吉林美术出版社合作出版《青少年卡通技法》，在

## <<动漫美术动物设计>>

### 书籍目录

第一章 动物绘画基础知识 第一节 形体分析 一、动物形体的划分 二、透视变化 三、动物形体的略写 四、线的运用 五、笔墨效果与技巧 第二节 骨骼与肌肉 一、马的骨骼结构 二、马的肌肉结构及体毛的生长方向 三、运动中马的形态 四、鸟类的骨骼结构 五、鸟体各部分的名称和结构 六、其他动物的骨骼与肌肉 第三节 动态分析 一、捕捉情景和感觉 二、常态动作的分析 三、剧烈动作的分析 第二章 卡通动物西基础知识 第一节 夸张和变形 一、了解所创作角色的特点 二、夸大动物自身的特点 第二节 卡通动物造型方法 一、活用几何形体 二、拟人化 三、创作自己的风格 第三节 卡通动物的形态 一、动态线的运用 二、夸张动态 三、四肢动物的运动规律 四、拟人化动物的运动规律 五、鸟类的运动规律 第三章 卡通动物绘西实例分析 第一节 活泼可爱的动物 第二节 拟人化的动物 第三节 神话传说中的动物 第四节 怪物 第五节 各种动物的卡通画法 第四章 国内外优秀作品赏析

## <<动漫美术动物设计>>

### 章节摘录

版权页：插图：三、运动中马的形态对马的骨骼结构和肌肉有了一定的认识，接下来就是动态的分析。

具备真实地描绘动态的能力，依靠对动作的了解。

在画动态时，有几点是必需明确的。

第一，肌肉是富有弹性的，因此有收缩和伸张的变化。

第二，整个形体有拉长和隆凸的变化。

第三，要体现出重量感和抗力。

这样的画面才有真实感，才能充满活力和力量。

因此经常做些探求动态的练习是很有必要的。

给自己提一些问题，例如：画出马向前拉重物的动作后，尝试把动态反过来，让马倒拉重物，这将是很有趣的练习。

## <<动漫美术动物设计>>

### 编辑推荐

《动漫美术动物设计》是中国高等院校动漫专业教材。

<<动漫美术动物设计>>

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>