

<<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。

## &lt;&lt;动漫设计&gt;&gt;

## 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，相信会有一些收获的。

#### 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>