第一图书网, tushu007.com

<<动漫原画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<动漫原画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787111314011

10位ISBN编号：7111314018

出版时间：2010-9

出版时间：机械工业

作者：高文胜 编

页数：160

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

第一图书网, tushu007.com

<<动漫原画设计与制作>>

内容概要

《动漫原画设计与制作》以CorelDRAW X4和Illustrator CS4软件讲解卡通技法和绘制思路，重点突出，语言简洁，并配有美术设计理论中的造型基础和色彩应用。
本书能够系统地将美术理论知识与大量的实践相结合，使读者学后其作品设计的品位及审美都能大幅度地提高。
本书共8章，在讲解各种功能和使用方法的同时，带领读者边学边练、学练结合，在实战中逐步学会设计和绘图方法，使读者大大提高了设计技巧和综合运用能力。
本书可作为高等学校计算机专业学生的学习教材，也可作为计算机技术培训教材。
本书为教师教学提供案例实验、电子题库、教学大纲、教学计划、教学课件、实验指导、学生作品、三维动画案例等资源服务。

第一图书网, tushu007.com

<<动漫原画设计与制作>>

书籍目录

出版说明前言第1章　动漫原画设计1.1　动漫艺术概述1.2　矢量绘图概念1.3　动漫造型的设计类型1.4　动漫造型欣赏1.4.1　欣赏动漫作品1.4.2　运行场景文件及播放动画1.5　认识CorelDRAWX 41.5.1　启动CorelDRAWX 41.5.2　CorelDRAWX 4的工作界面简介1.6　CorelDRAWX 4的基本命令1.6.1　自定义操作界面1.6.2　文件的导入与导出1.6.3　版面设置1.7　设置页面辅助工具1.8　任务的归纳与提高1.8.1　设置视图模式1.8.2　视图管理器1.8.3　设置页面大小1.9　问题与案例实训第2章　CorelDRAWX 4基本绘图工具的使用2.1　手绘工具的使用2.1.1　手绘工具2.1.2　贝塞尔工具2.1.3　艺术笔工具2.1.4　钢笔工具2.1.5　折线工具2.1.6　3点曲线工具2.1.7　交互式连线工具2.1.8　度量工具2.2　基本形状的绘制2.2.1　矩形工具的使用2.2.2　椭圆形工具的使用2.3　对象展开式工具的使用2.4　完美形状展开工具栏绘图的使用2.4.1　标注形状工具组2.4.2　智能填充工具组的使用2.5　对象选取的使用2.5.1　挑选工具2.5.2　选择缩放和改变对象2.5.3　旋转对象的应用2.5.4　倾斜对象的应用2.6　实例制作——图形制作2.6.1　卡通猪造型表现2.6.2　蜻蜓造型表现2.6.3　绘制卡通螃蟹2.6.4　绘制卡通绵羊2.7　任务的归纳与提高2.8　问题与案例实训第3章　CorelDRAW X4对象的基本操作3.1　裁切展开式工具的使用3.1.1　裁剪工具3.1.2　刻刀工具3.1.3　橡皮擦工具3.1.4　虚拟段删除工具3.2　交互式工具的使用3.2.1　交互式调和工具3.2.2　交互式轮廓图工具3.2.3　交互式变形工具3.2.4　交互式阴影工具3.2.5　交互式封套工具3.2.6　交互式立体化工具3.2.7　交互式透明工具3.3　对象的焊接、修剪和相交3.4　使用变换控制对象3.5　对象的顺序锁定的应用3.6　对象的对齐与分布应用3.7　群组、组合与打散对象3.8　实例制作——制作图形3.8.1　绘制小鸡出壳……第4章　商业插画设计基础第5章　Illustrator CS4工具箱的基本操作第6章　Illustrator CS4图形渐变和调整的应用第7章　运用Illustrator CS4绘制卡通造型第8章　数码卡通形象设计综合应用附录参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<动漫原画设计与制作>>

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