

图书基本信息

书名：<<从菜鸟到高管-动漫设计师晋级宝典-上>>

13位ISBN编号：9787531451310

10位ISBN编号：753145131X

出版时间：2012-11

出版时间：李晖、等 辽宁美术出版社 (2012-11出版)

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>

内容概要

《从"菜鸟"到高管:动漫设计师晋级宝典(上)》将传授成为一名优秀动漫设计师所应掌握的技能 and 应了解的专业知识,特别是在本套书里还介绍世界著名动漫赛事和动漫院校的情况和联系方式,打开你学习的国际视野。

如果你是动漫企业中的一位新人,笔者作为一位从业十五年的“动漫人”,希望《从"菜鸟"到高管:动漫设计师晋级宝典(上)》能够为你提供一些实用性的经验和技巧,帮助你成长为一名动漫企业中“不可或缺的人才”,并且最终晋升为企业高管。

作者简介

李晖，1976年1月出生于天津。

2004年毕业于法国康布雷高等美术学院动画专业，获硕士学位。

现于天津财经大学艺术学院任数码艺术系主任，在国内外多年的动漫创作和艺术教育工作中，曾多次获得动画、设计以及艺术类奖项。

刘博，毕业于法国康布雷高等美术学院动画专业，在国内从事多年的动漫创作和动漫教育工作。

曾经担任《星际飓风》《梦缘》等多部动漫作品的角色设计和艺术指导工作。

现任天津理工大学艺术学院动画专业教师。

书籍目录

前言 第一章动漫的诱惑 第一节现代动漫产业 一、走进美轮美奂动漫世界 二、新世纪的中国动漫 第二节动漫的发展历程 一、早期动漫萌芽 二、现代动漫先驱——美国动漫 三、欧洲的艺术动漫 四、日本动漫的兴起 五、一波三折的中国动漫 六、数字化时代的动漫 七、电子游戏的分类 第二章现代动漫风格流派 第一节日式动漫风格 一、日本动漫产业 二、日式动漫作品中典型的动漫语言 三、日式动漫作品中典型的人物特征 第二节欧美动漫风格 一、欧美动漫作品 二、美式风格动漫角色的特征 三、美国超级英雄角色特点 四、美国动画的风格 第三节中国动漫风格 第四节世界动漫大师名人堂 第五节动漫小知识动画片的种类 第三章开启职业动漫师之路 第一节如何进入动漫行业 一、动画公司 二、漫画工作室 三、游戏制作公司 四、其他公司中的动漫相关工作 五、我国“动漫人”的从业状况 六、成为动漫设计师必备的技能 七、从事动漫行业所需的基本素质 八、新手入行须知 第二节动漫门派图谱——世界著名动漫企业 第四章制订适合自己的动漫学习计划 第一节动漫专业高等院校 第二节商业动漫培训机构 第三节国外动漫教育的特点和各类学校情况 一、日本动漫教育 二、欧美动漫教育 第四节闭关修炼（自学） 第五节动漫设计师认证 第六节世界著名动漫学校名录 第七节中国著名动漫学校 第八节世界著名动漫赛事 第五章怎样成为一名优秀的动漫设计师（二维动画） 第一节如何创作出优秀的漫画作品 一、漫画工作室的工具及设备 二、计算机辅助设计漫画——无纸漫画 三、漫画设计草图 四、单行本漫画创作 五、动漫插画设计 六、美式商业插画创作 七、漫画的场景设计 八、漫画和插画从业者的注意事项 第二节如何创作出优秀二维动画 一、传统动画 二、计算机二维动画 三、无纸动画 四、计算机二维动画的优势 五、二维动画的制作工具及设备 六、二维动画制作的流程及注意事项 七、二维动画制作软件

章节摘录

版权页：插图：任天堂在每次主机升级换代中几乎都是最后一个出场，Wii也不例外，在它2006年11月19日开始发售时，同级别的X360已经上市整一年了。不过这次情况稍好，因为另一个竞争对手PS3，由于开发过程中意外频出，所以Ps3的推出仅比Wii早了几天。

“Wii”听起来像是we（我们），发音亦相同，强调该主机老少成宜、能让全家大小都乐在其中的概念。

Wii是任天堂的第七世代家用游戏机，也是任天堂的又一“另类”作品。

Wii最与众不同的特色是它的标准控制器“Wii Remote”。

WiiRemote的外形为棒状，就如同电视遥控器一样，可单手操作。

除了像一般遥控器可以用按钮来控制，它还有两项功能：指向定位及动作感应。

前者就如同光线枪或鼠标一般可以控制荧幕上的光标，后者可侦测三维空间当中的移动及旋转，结合两者可以达成所谓的“体感操作”。

Wii Remote在游戏软件当中可以化为球棒、指挥棒、鼓棒、钓鱼竿、方向盘、剑、枪、手术刀、钳子等工具，使用者可以挥动、甩动、砍劈、突刺、回旋、射击等各种方式来使用。

体感操作的概念在以往的游戏当中已经出现过，但它们通常需要专用的控制器；将体感操作列入标准配备，让平台上的所有游戏都能使用指向定位及动作感应，则可说是Wii的创举。

该主机上的著名游戏有《超级马里奥银河》《Wii运动》《塞尔达传说：暮色公主》《马里奥赛车》《零-月食的假面》等。

2007年起，新一轮次世代游戏主机大战在X360、PS3和Wii之间拉开。

此轮中微软的X360提前竞争对手一年上市，抢得了先机，在前期的市场占有率上一直占有优势。

自上世纪90年代以来长期霸占TvGAME市场王者宝座的索尼，在本次次世代游戏主机的大战中却一直处于颓势，尽管拥有最强的机能和PS品牌无敌的号召力，但PS3的局面却让索尼十分尴尬，一直遭遇缺货以及价格高等负面因素的影响。

但拥有最强的机能和对HD高清最全面的支持，以及Blu-ray对HDDVD格式大战的胜利，都让PS3显得后劲十足；但近几年随着X360的硬件升级，PS3的性能优势不复存在，在很多跨平台游戏大作中我们可以看到，主机性能的优势由PS3转向了XB360。

而很多日本本土游戏厂商，原本PS系列忠实的拥护者，要么采取不全平台发售的策略，要么倒戈向了XB360或Wii阵营。

而任天堂则完全采取了不同的策略，避开和对手在机能上作正面较量，用新颖的操控方式和其一直强调的游戏性及全家同乐的游戏理念来吸引玩家。

编辑推荐

《从"菜鸟"到高管:动漫设计师晋级宝典(上)》将以实用性和专业性为宗旨,系统全面地为读者介绍动漫领域的相关知识。

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>