

《动漫游戏美术基础教程》

图书基本信息

书名：《动漫游戏美术基础教程》

13位ISBN编号：9787508446691

10位ISBN编号：7508446690

出版时间：2007-6

出版社：中国水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：118

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《动漫游戏美术基础教程》

内容概要

本书是按照本科及高职高专院校动漫游戏专业学生的培养目标和基本要求，并结合作者多年来的教学经验和动漫游戏开发实践的经验，为实施教学改革，使动漫游戏教学进步面向项目实践而编写的教材。

本书内容包括4章：从理解透视的基本原理和掌握素描的基本技法开始，到培养人体比例和人物速写的概括能力为止，循序渐进地训练素描的基本造型能力，目的是为游戏的道具、场景以及人物的三维模型的创建以及贴图的绘制打好坚实的基础。本书对平面、色彩、立体构成进行系统、详细的介绍，进行开放性思维训练，培养学生的想象力与创造力，为以后的数字视觉艺术设计专业课程打下坚实的理论基础。本书每章后都配有习题，实现了教材的逻辑性和实用性的统一。本书可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事动漫游戏方面开发的爱好者的入门参考书。为方便读者学习，本书配有光盘，以便读者进行深入研究。

《动漫游戏美术基础教程》

书籍目录

第1章 素描基础知识 1.1 素描概述 1.1.1 素描的概念 1.1.2 素描的分类 1.1.3 素描的表现方式
1.1.4 素描的表现工具 1.2 透视 1.2.1 透视基本术语 1.2.2 平行透视 1.2.3 成角透视 1.2.4
倾斜透视 1.2.5 圆面物体透视特点 1.2.6 散点透视的特点 1.3 构图 1.4 基本技巧第2章 结构与
明暗 2.1 几何体结构 2.1.1 几何体的概括功能 2.1.2 几何体结构素描 2.2 明暗规律 2.2.1 “三
大面”的构成 2.2.2 “五大调子”的规律 2.3 静物写生 2.3.1 静物的构图 2.3.2 静物的结构素描
2.3.3 静物的明暗素描第3章 结构与动态 3.1 人体解剖 3.1.1 人体骨骼 3.1.2 人体肌肉 3.1.3
人体比例 3.2 体块结构及基本动态规律 3.2.1 体块结构 3.2.2 基本动态规律 3.3 动物解剖及结构 3.4
石膏头像写生 3.5 人物头像写生 3.5.1 头部比例结构 3.5.2 头像写生过程 3.6 人体写生第4章 速写
4.1 速写概述 4.2 风景速写 4.3 人物速写第5章 作品欣赏

《动漫游戏美术基础教程》

精彩短评

- 1、我没有美术基础，用来练基础还不错
- 2、光盘是断裂的，无法观看了！
- 3、前面一半倒是很有作用,后面一半基本都是欣赏别人的作品,欣赏竟然给了半本...
- 4、非常不错,给满分.下次还会帮衬的.
- 5、素描什么的真的好想会，苦手党
- 6、比市面上买的那些漫画技法书强的多，内容涉及美术基础如素描构图，这本书对美术门外汉是一个很好的起步教程
- 7、现在的年轻人不缺乏创造力，可在光影结构与透视基础、色彩基础与配色方面真的需要来加强一下
- 8、还算可以,内容不多，一天就看完了，都是一些基础的东西

《动漫游戏美术基础教程》

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:www.tushu000.com