

<<麒麟珠>>

图书基本信息

书名：<<麒麟珠>>

13位ISBN编号：9787532260010

10位ISBN编号：7532260011

出版时间：2010-7

出版时间：上海人民美术出版社

作者：张志刚

页数：138

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>

<<麒麟珠>>

内容概要

300年前，掌管整间妖魔蛊魔邪神，向神龙发动了蓄谋已久的夺权之战，在邪神的阴谋之下，神龙被他禁锢了。

从此，天地被邪神统治，世间乌烟瘴气，妖魔横行..... 为了拯救人类，要找到被神龙抛向人间的麒麟珠，以及守护麒麟珠的四颗神兽珠，集合他们的力量才能拯救妖魔横行的人间。

邪神为绝后患，令魔女找到麒麟珠和四颗神兽珠并将其杀死。

麒麟要抢在魔女找到四神兽之前，与四神兽会合，救出神龙，和蛊魔邪神战斗到底!

书籍目录

飞旋的圆盘——写给当前的动漫艺术教育编者的话
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 卡通动物画基础知识 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 卡通动物绘画实例分析 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

<<麒麟珠>>

章节摘录

插图：

<<麒麟珠>>

编辑推荐

《动漫画动物设计》由上海人民美术出版社出版。

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>