

این کتاب را تقدیم می‌کنم به همسرم آیانو و فرزندانم هاروکو و ستسوکو



پاکوفه

انیمه

طراحی

کنیم

(از مبتدی

تا

پیشرفته)

نویسندگان: تاکاشی سوکیموری

ژانبل فری میا، اسی خارم

مترجم: نگین رضایی

سوکیموری، تاکشی	میراثنامه
Suginori, Takeshi	
چگونه ایده طراحی کمپیوتر میدی تا پیرفرمها؟ نویسنده: تاکشی سوکیموری، تکیل فرمن، اسی فارمر؛ مترجم: نگین رضایی	عنوان و نام پدیدآور
تهران: انتشارات پسته خشخاش، ۱۳۹۰	مشخصات نشر
۱۰۲ (ص:   مصداق: ۹۷۳۲) ۳۰۳	مشخصات ظاهری
۹-۶-۹۱۸-۳۲۲-۹۲۱۲۱-۳-۹	شابک
هیچ	وضعیت فهرست نویسی
عنوان اصلی: How to draw anime	پاداشکت
عنوان دیگر: چگونه ایده طراحی کمپیوتر از میدی تا پیرفرمها شامل آموزش طراحی مانگا شخصیت (زبان: بدن انسان و شخصیت‌های کارتونی)	پاداشکت
چگونه ایده طراحی کمپیوتر از میدی تا پیرفرمها شامل آموزش طراحی مانگا شخصیت (زبان: بدن انسان و شخصیت‌های کارتونی)	عنوان دیگر
کارتون‌های سینمایی - فن	موضوع
Animated films - Technique	
تکنیک کارتونی - فن	
Cartooning - Technique	
معماری کمپیوتر	
(Animation Cinematography)	
ترسیم و طراحی - فن	
Drawing - Technique	
شخصیت‌سازی در هنر	
Generators and characteristics in art	
فرمن، تکیل	شأنه افزوده
Fremen, Daniel	شأنه افزوده
فارمر، اسی	شأنه افزوده
Famer, Essie	شأنه افزوده
رضایی، نگین، ۱۳۳۲ سترنگی	شأنه افزوده
NC۱۳۳۵	دعوتی کنگره
۹۱۱/۳۳۳۲	داده پدای نویسی
۳۳۱۱۳۱۹	شماره کتابشناسی ملی
هیچ	املاجات و کورده کتابشناسی

**چگونه ایده طراحی کنیم، از میدی تا پیرفرمها**



تألیف: آموزش طراحی مانگا، شخصیت‌های کارتونی، بدن انسان و شخصیت‌های کارتونی

نویسنده: نگین رضایی، سوکیموری، تکیل فرمن، اسی فارمر  
 مترجم: نگین رضایی  
 ویراستار: سعید محمدی  
 چاپ اول: ۱۳۹۰ تهران  
 چاپ دوم: ۱۳۹۰ تهران  
 شابک: ۹۱۸-۳۲۲-۹۲۱۲۱-۳-۹  
 حق چاپ و نشر محفوظ است.  
 دفتر مرکزی: تهران، خیابان ۱۲ فروردین، پلاک ۱۸۷، واحد ۲  
 تلفن و فکس: ۰۲۱-۳۳۱۳۹۱۰ - ۰۲۱-۳۳۱۳۹۱۲

قیمت: ۹۹۰۰۰ تومان