

<<动漫技法大讲堂>>

图书基本信息

书名：<<动漫技法大讲堂>>

13位ISBN编号：9787539447971

10位ISBN编号：7539447974

出版时间：2012-4

出版单位：湖北美术出版社

作者：李耀卿，巩艺飞 主编

页数：144

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>

<<动漫技法大讲堂>>

内容概要

李耀卿、巩艺飞主编的《动漫技法大讲堂(场景篇)》较为系统地讲解了动漫的基础理论和具体的绘制技巧，同时还讲解了每个形象的创作灵感来源和绘制者的绘制心得。书中的动漫造型较为丰富，在形式表达上也多种多样。

本书遵循动漫艺术发展的规律，从场景中找到闪光点，采用提炼简化、夸张变形、装饰点缀等手法，经过合理想象，将其转化成可爱生动且有趣的动漫造型。其中也采用了减法再加法，先做减法即去粗存精，先保持简洁，然后进行合理的加工、装饰和点缀，即再加法的手法。

<<动漫技法大讲堂>>

书籍目录

第一章 场景的绘制方法及步骤

一、绘制流程

- 1.从轮廓出发
- 2.从形的走势入手
- 3.轮廓与形的走势相结合
- 4.影调的绘制步骤
- 5.纹理的绘制步骤

二、不同场景的绘制方法及步骤

- 1.场景道具的绘制
- 2.室内场景
- 3.室外场景
- 4.幻想类场景

第二章 视角与透视

一、视角

- 1.平视
- 2.俯视
- 3.仰视

二、透视规律

- 1.几何透视
- 2.空气透视

三、反透视与平面化处理

第三章 场景组成与画面构图

一、场景组成

- 1.必要元素与修饰元素
- 2.合乎情理与合理想象

二、画面构图

- 1.构图原则
- 2.构图手段
- 3.构图类型

第四章 场景趣味性的营造

一、打破限制

- 1.打破比例限制
- 2.打破形的限制
- 3.打破力的限制
- 4.由幻想而生

二、形态处理

- 1.几何形趋向
- 2.富于变化的形态
- 3.形态组合
- 4.形的联想

三、画面细节

- 1.有趣的细节
- 2.丰富的细节
- 3.充满想象的细节
- 4.细腻的明暗细节

<<动漫技法大讲堂>>

四、画面情景

1.画面中的故事

2.暗笔

3.巧妙的构思

4.情理之中，意料之外

第五章 场景氛围与画面效果

一、场景氛围

1.影响场景氛围的因素

2.不同氛围的场景范例

二、画面效果

1.构图

2.细致描绘

3.点、线、面与装饰元素的运用

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>