

<<超级动漫完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<超级动漫完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787115274502

10位ISBN编号：7115274509

出版时间：2012-5

出版时间：韩大海 人民邮电出版社 (2012-05出版)

作者：韩大海

页数：272

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>

## <<超级动漫完全自学教程>>

### 内容概要

场景是构成故事情节和气氛的重要组成部分，它规定了动漫作品的基本色调和情感气氛。

《超级动漫完全自学教程：场景专题》以“场景”为专题，将绘画原理、绘制要点及丰富的绘画经验结合起来，从最基本的动漫场景概述到最后的色彩表现，将场景的风格和构成，透视法则，构图规律，景别类型，光景表现，以及自然场景、建筑场景、室内场景、科幻场景、魔幻场景、人物场景的绘制要点和上色技法完美地呈现在读者眼前。

《超级动漫完全自学教程：场景专题》内容由浅入深、循序渐进、图文并茂、讲解清晰，不但为漫画爱好者提供了一个学习平台，更为他们留有广阔的创作空间，激发他们在漫画创作上的潜能。

本书不仅适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

## 书籍目录

第一章 动漫场景的概述 什么是动漫场景 动漫场景的绘制风格 写实风格 卡通风格 综合风格 动漫场景的作用 表现时间和空间 烘托事件的氛围 刻画人物的情绪 动漫场景的构成 点线面体 第二章 动漫场景的透视 透视的概念 透视的原理 透视的作用 一点透视 一点透视的原理 一点透视在动漫场景中的表现 一点透视在动漫场景中的运用 两点透视 两点透视的原理 两点透视在动漫场景中的表现 两点透视在动漫场景中的运用 三点透视 三点透视的原理 三点透视在动漫场景中的运用 其他透视方法 圆形透视 曲线透视 圆形透视在动漫场景中的应用 不同视角所产生的透视变化 仰视 仰视在动漫场景中的运用 俯视 俯视在动漫场景中的运用 动漫场景中透视的选择 视平线的选择 视点的选择 视角的选择 视距的选择 第三章 动漫场景的构图 构图的基本原则和规律 突显主要内容 合理安排位置 保持画面均衡 对比和协调共存 构图的常见类型 水平构图 水平构图范例 垂直构图 垂直构图范例 斜线构图 斜线构图范例 三角形构图 三角形构图范例 圆形构图 圆形构图范例 散点构图 散点构图范例 S形构图 S形构图范例 V形构图和X形构图 第四章 动漫场景的方位结构图 平面图 平面图的基本画法 动漫场景的平面图绘制举例 立体图 立体图的基本画法 动漫场景的立体图绘制举例 鸟瞰图 鸟瞰图的基本画法 第五章 动漫场景的景别 常用的三大景别类型 远景 远景景别绘制示例 中景 中景景别绘制示例 近景 近景景别绘制示例 其他景别类型 特写 特写景别绘制示例 全景 全景景别绘制示例 第六章 动漫场景的光影 光源的类型 自然光 人造光 光影对动漫场景的影响 塑造立体感空间 强调画面节奏感 营造画面气氛 制造悬念 光影的灵活运用实例 黄昏的教学楼走廊 第七章 动漫场景之自然场景 自然场景的基本元素 空气 云 风雨 雷电 雾雪 火 水 冰 地面 树木 花草植被 石头 山脉 洞穴 自然场景的绘制举例 云的绘制 花草植被的绘制 树木的绘制 石头的绘制 山脉的绘制 水的绘制 第八章 动漫场景之建筑场景 建筑场景的基本元素 教堂 公路 铁道 住宅 别墅 茅草屋 小木屋 楼房 小巷 街道 桥梁 庙宇神社 城堡 建筑场景的绘制举例 街道的绘制 城堡的绘制 别墅的绘制 小木屋的绘制 客栈的绘制 牧场仓库的绘制 茅草屋的绘制 楼房的绘制 楼群的绘制 第九章 动漫场景之室内场景 室内场景的基本元素 餐桌 书桌 椅子 沙发 床 门窗 柜子 楼梯 生活用品 食物 室内场景的绘制举例 窗户的绘制 食物的绘制 餐桌的绘制 床的绘制 第十章 动漫场景之科幻场景 科幻场景的基本元素 太空 宇宙飞船 机器人与装甲武器 异形生物 科幻交通工具 科幻建筑 科幻场景的绘制举例 宇宙联邦军事基地大厅 第十一章 动漫场景之魔幻场景 魔法空间的表现 魔幻场景的基本元素 魔幻植物 魔幻建筑 魔幻场景的绘制举例 盘旋天际的天路 通向祭坛的神秘吊桥 奇幻的丛林小屋 第十二章 动漫场景之人物场景 人物在场景中的位置安排 人物在场景中的透视关系 人物在场景中的情感表现 人物场景的绘制举例 案例1 案例2 第十三章 场景绘画的技巧知识 场景的空间选择 将建筑物组合起来 边界和内部的关系 划分空间的方法与原则 场景绘画中的原则 画面中的“跟踪”和立体感 画面中的“跟踪”“跟踪”和立体感 创造距离感 距离感和立体感 画面中的理解元素 外形的重要性 画面的基线 地面的色阶的变化 起伏的轮廓 色阶的对比 线条的运用原则 将画面主体置之脑后 探索的意图 第十四章 动漫场景的色彩表现 色彩的基本属性 色彩对场景氛围的烘托效果 动漫场景上色的基础知识 主要绘制工具 涂抹法流程1 涂抹法流程2 直接绘制法 树木的上色技巧 动漫场景的上色实例 场景绘制1——悬崖上的城堡 场景绘制2——峭壁 场景绘制3——草原 场景绘制4——山川树林 场景绘制5——灌木丛

<<超级动漫完全自学教程>>

章节摘录

版权页： 插图：

## <<超级动漫完全自学教程>>

### 编辑推荐

《超级动漫完全自学教程:场景专题》内容由浅入深、循序渐进、图文并茂、讲解清晰，不但为漫画爱好者提供了一个学习平台，更为他们留有广阔的创作空间，激发他们在漫画创作上的潜能。

《超级动漫完全自学教程:场景专题》不仅适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

<<超级动漫完全自学教程>>

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:<http://www.tushu007.com>