

<<漫画创作技法>>

图书基本信息

书名：<<漫画创作技法>>

13位ISBN编号：9787502766221

10位ISBN编号：7502766227

出版时间：2006-9

出版时间：海洋

作者：丁理华

页数：308

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>

<<漫画创作技法>>

内容概要

本书是国内首次将漫画创作原理、漫画创作技法、课堂实训、电脑创作漫画、配套练习素材五位一体的复合型优秀专业教材，是作者多年教学与创作经验的结晶。

本书在描述和讲解漫画原理与技法的同时，引用了大量的经典图例，通过看图理解，解读分析说明，直观明了，激发学习兴趣和动手制作的欲望。

全书由8章构成，内容包括漫画概论，漫画的构图规则，透视的原理与应用，漫画用色规律，电脑漫画创作，漫画制作工具Painter软件的基本操作与漫画绘制技法，最后还配有电脑漫画综合实训。本书内容全面，案例丰富，形象生动，系统全面，边讲解边操作，图文并茂，学习轻松，容易上手。

本书配套光盘内容包括：练习素材和部分优秀作品赏析。

本书是高校动漫游戏专业的专业教材，同时也适合动画公司职员和动漫爱好者自学使用。

<<漫画创作技法>>

作者简介

丁理华，辽宁盘锦人，毕业于中南大学土木建筑学院，现为某著名高校设计系动漫专业教师，曾参与多部香港漫画、电脑游戏以及动画片的制作及前期设定工作。

<<漫画创作技法>>

书籍目录

第一章 漫画概述 第一节 漫画的起源 第二节 欧美漫画简介 第三节 日本漫画简介 第四节 中国香港漫画简介 第五节 中国大陆漫画简介 本章小结 思考与练习第二章 漫画的构图规则 第一节 漫画构图的对比 第二节 构图的均衡 第三节 漫画作品中构图上的空间分割 第四节 造型轮廓线与剪影构图的作用 第五节 画面元素式画框 第六节 连续作品的情节性构图 本章小结 思考与练习第三章 在漫画中架构空间——透视 第一节 透视作图法概述 第二节 原画、游戏常用作图方式——轴测图 第三节 透视原理概述 第四节 透视图各要素解析 第五节 单轴透视 第六节 双轴透视 第七节 视高作图法 第八节 纵深空间中划分线段作图法 第九节 阴影透视 第十节 镜面透视图 第十一节 透视图综合实例解析 本章小结 思考与练习第四章 漫画的用色规律 第一节 色彩的对比 第二节 色彩的调子 第三节 色彩在角色塑造中的感情色彩 本章小结 思考与练习第五章 经验与创作谈（期中总结） 第一节 创作工具的选择 第二节 电脑软件的学习 第三节 关于创作素质 第四节 学习的建议 本章小结 思考与练习第六章 漫画的电脑制作 第一节 漫画常用软件 第二节 手写板的选择 第三节 Photoshop漫画制作技巧 第四节 漫画制作软件ComicWorks 本章小结 思考与练习第七章 使用Painter绘制漫画 第一节 Painter简介 第二节 Painter界面、预设与手写板的配置 第三节 Painter图层详解 第四节 Painter选择工具组 第五节 使用网格与透视网格定位画稿 第六节 Painter笔刷控制面板功能 第七节 漫画常用绘画类笔刷 第八节 漫画常用特效类笔刷 第九节 漫画常用复制类笔刷 第十节 自定义笔刷的定制与管理 第十一节 多样化的纸纹效果制作 第十二节 强大方便的图案图章库 第十三节 灵活多变的布纹效果 第十四节 图像的色彩调节 第十五节 为图像添加特殊效果 第十六节 王牌滤镜包——KPT 本章小结 思考与练习第八章 漫画电脑创作实训

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>