

<<动漫游戏美术基础>>

图书基本信息

书名：<<动漫游戏美术基础>>

13位ISBN编号：9787111265429

10位ISBN编号：7111265424

出版时间：2009-5

出版时间：机械工业出版社

作者：房晓溪 主编

页数：185

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>

<<动漫游戏美术基础>>

前言

美术是动漫游戏的重要基础，具备造型能力是制作动漫游戏的根基。

本书从理解透视的基本原理和掌握素描的基本技法开始，到培养人体比例和人物速写的能力为止，循序渐进地训练动漫游戏美术的能力，目标是为动漫游戏的角色、道具、场景以及动漫游戏的三维模型的创建以及贴图的绘制打好牢固的基础。

本书主要介绍动漫游戏美术的知识，包括动漫游戏美术的相关概念和分类，以及动漫游戏美术的表现技巧。

要求学生对动漫游戏美术有一个概括性的认识，并在进行动漫游戏美术欣赏和素描训练时能够有所应用。

本书首先按照素描基础训练的一般规律了解有关素描最基本的常识，讲解了学习素描的必备知识，包括透视基本原理和构图的技巧。

然后学习透视理论，并训练最基本的绘画技巧，使学生对透视和构图有一个基本的认识，并能够在进行素描训练时注意结构和明暗两个要素。

以几何体为实例，讲解素描中重要的概念——结构。

要求学生能够概括地画出几何体的结构。

又讲解了素描中重要的概念——明暗，以及和结构之间的内在联系，要求学生能够在结构准确的基础上运用明暗规律对静物进行写生，并能够理解“三大面”和“五大调子”这个明暗素描最基本的概念。

本书还在学习结构素描和明暗素描的基本绘画技巧之后，进一步提高学生的细节刻画的能力。

以布褶、苹果和罐子的绘画过程为例，讲解素描静物细节刻画的步骤。

素描静物的写生并不是简单地描绘看到的光影信息，而是要结合静物的构造规律，通过提炼、归纳和总结，最后表现在画面上，并使之符合一定的审美要求。

另外，本书系统讲解了人体的基本解剖知识以及有关结构、体块。

要求学生能够了解人体的基本解剖知识，能注意和结构之间的联系，并在实际训练中得到运用。

通过石膏头像写生的讲解，使学生在了解基本人体解剖知识的基础上，运用恰当的方法结合动态规律对石膏头像进行写生。

以人物头像写生为实例，说明了结构、明暗与人像写生之间的关系，要求学生能够注意人体解剖和人体结构之间的联系，能够运用恰当的方法结合动态规律对人物头像进行写生，并能临摹一些优秀的人体作品。

本书还讲解了速写的概念和功能，并以人物速写的表现过程为实例，说明了速写训练的基本内容和要领。

要求学生能够了解速写的基本知识，并能掌握一定的表现技巧对场景和人物进行概括性的描绘。

本书还有杨明、尤丹、王柏超、纪赫男、黄莹、马双梅、陈默、邓瑜参与了本书的编写工作。

<<动漫游戏美术基础>>

内容概要

本书从理解透视的基本原理和掌握素描的基本技法开始，到培养人体比例和人物速写的能力为止，循序渐进地夯实动漫游戏美术的能力，目标是为动漫游戏的角色、道具、场景以及动漫游戏的三维模型的创建以及贴图的绘制打好牢固的美术基础和造型能力的根基。

本书介绍了动漫游戏美术的知识，包括动漫游戏美术的相关概念和分类，以及动漫游戏美术的表现技巧，还系统讲解了人体的基本解剖知识和有关结构、体块的理解，以及石膏头像写生的过程，使学生在了解基本人体解剖知识的基础上，运用恰当的方法结合动态规律对石膏头像进行写生。

本书还讲解了速写的概念和功能，并以人物速写的表现过程实例，讲解了速写训练的基本内容和要领。

使读者能掌握一定的表现技巧和对场景人物进行概括性的描绘。

本书语言通俗易懂，内容丰富翔实，突出了以实用为中心的特点，可以作为本科及高职高专学生动漫游戏相关专业的教学用书，也可以作为希望从事动漫游戏方面开发的爱好者的入门参考书。

<<动漫游戏美术基础>>

书籍目录

前言第1章 素描概述 1.1 素描的基本认识 1.1.1 素描的概念 1.1.2 素描的题材 1.1.3 素描的表现形式 1.1.4 素描造型的艺术手段 1.1.5 素描的绘画过程 1.1.6 使用素描工具的要求 1.2 透视基础知识 1.2.1 透视的基本概念 1.2.2 透视图形成的原理 1.2.3 透视的基本术语 1.2.4 透视的类型 1.3 基本构图和绘画技法 1.3.1 构图的基本规则 1.3.2 基本绘画技法 1.4 本章小结 1.5 自测题 1.6 课后作业第2章 几何体结构素描训练 2.1 立方体结构素描 2.1.1 立方体的构图 2.1.2 立方体的透视 2.1.3 立方体的结构线 2.2 球体结构素描画法 2.2.1 球体的构图 2.2.2 球体的透视 2.2.3 球体的结构线 2.3 复合几何体结构素描画法 2.3.1 复合几何体的构图 2.3.2 复合几何体的透视 2.3.3 复合几何体的结构线 2.4 本章小结 2.5 自测题 2.6 课后作业第3章 几何体明暗素描训练 3.1 “三大面”和“五大调子” 3.1.1 “三大面”和“五大调子”的内容 3.1.2 “三大面”和“五大调子”与形体结构之间的关系 3.2 立方体明暗素描画法 3.2.1 立方体的起稿阶段 3.2.2 立方体的深入阶段 3.2.3 立方体的调整完成阶段 3.3 球体明暗素描画法 3.3.1 球体的起稿阶段 3.3.2 球体的深入阶段 3.3.3 球体的调整完成阶段 3.4 复合几何体明暗素描画法 3.4.1 复合几何体的起稿阶段 3.4.2 复合几何体的深入阶段 3.4.3 复合几何体的调整完成阶段 3.5 本章小结 3.6 自测题 3.7 课后作业第4章 静物素描训练 4.1 布料的绘画过程 4.1.1 布料的结构和明暗分析 4.1.2 布料的起稿阶段 4.1.3 布料的刻画阶段 4.1.4 布料的调整完成阶段 4.2 苹果的绘画过程 4.2.1 苹果的结构和明暗分析 4.2.2 苹果的起稿阶段 4.2.3 苹果的刻画阶段 4.2.4 苹果的调整完成阶段 4.2.5 其他角度苹果的绘画过程 4.3 罐子的绘画过程 4.3.1 罐子的起稿阶段 4.3.2 罐子的刻画阶段 4.3.3 罐子的调整完成阶段 4.4 本章小结 4.5 自测题 4.6 课后作业第5章 头部比例结构第6章 五官写生第7章 石膏人像人生第8章 人体比例结构第9章 人体比例训练第10章 速写

<<动漫游戏美术基础>>

章节摘录

插图：第1章 素描概述1.2 透视基础知识1.2.1 透视的基本概念透视是指在平面上再现空间感、立体感的方法和与此相关的学科。

有广义和狭义两种解释：广义透视学泛指各种空间表现的方法；狭义透视学特指14世纪开始逐步确立的描绘物体、再现空间的线性透视和其他科学透视的方法，涉及到素描基础训练的透视就是在此基础上建立的。

1.2.2 透视图形成的原理常识告诉我们，物体给人们视觉感受是近大远小。

例如：一片树叶，与树木相比小得微不足道，在远处几乎观察不到，但如果将它拿在手中，逐渐向眼前移动，它的形象就会越来越大，最后能遮住远处的大树，甚至整个蓝天，这就是一叶障目。

根据这个道理，可以通过玻璃窗子，向外观察，外面的景物，或高大的楼房，或山峰，或树木，或人群，都可以在很小的窗框内看到。

如果用一只眼睛作固定观察，就能用笔准确地将三维空间的景物描绘到仅有二维空间的玻璃上，这个过程就是透视过程。

用这种方法可以在平面上得到相对稳定的画面空间、立体形象，这就是透视图。

从透视图推导出物体形象近大远小的变化规律，就构成了绘画中特定的透视学。

<<动漫游戏美术基础>>

编辑推荐

《动漫游戏:美术基础》系统讲解了人体的基本解剖知识以及有关结构、体块。要求学生能够了解人体的基本解剖知识，能注意和结构之间的联系，并在实际训练中得到运用。通过石膏头像写生的讲解，使学生在了解基本人体解剖知识的基础上，运用恰当的方法结合动态规律对石膏头像进行写生。以人物头像写生为实例，说明了结构、明暗与人像写生之间的关系，要求学生能够注意人体解剖和人体结构之间的联系，能够运用恰当的方法结合动态规律对人物头像进行写生，并能临摹一些优秀的人体作品。

<<动漫游戏美术基础>>

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>