

<<卡通漫画原创设计>>

图书基本信息

书名：<<卡通漫画原创设计>>

13位ISBN编号：9787111314097

10位ISBN编号：7111314093

出版时间：2010-9

出版时间：高文胜 机械工业出版社 (2010-09出版)

作者：高文胜 编

页数：120

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>

<<卡通漫画原创设计>>

前言

本书根据当前社会对动漫人才的需求，从美术基础的角度出发，以精彩卡通造型为案例，采用边讲边练的方式全面展示了Photoshop CS4在卡通漫画设计中的强大功能。

书中首先简要介绍了Photoshop cs4软件的基本操作，然后以卡通造型设计为背景，通过大量的卡通风格实例，系统地介绍了卡通造型的表现技巧。

综合运用Photoshop CS4的各项功能，以实例的方式阐述了其在卡通表现与动漫领域中的具体应用，使读者的造型、色彩及表现技巧大大提高，具有很强的实用性和可操作性。

本书的教学目标是培养读者在作图的过程中学习软件，在学习软件的过程中了解图像设计，增强学习兴趣，提高教学效果。

为了增强学生的学习兴趣，加强教学效果，本书配合大量具体实例，使学生能在作图中学习软件，同时在学习软件中进一步了解三维设计。

另外，书中附加图例，便于学生理解书中内容。

读者在学完本书后，在卡通设计的理论、操作及设计技巧上会有很大的提高。

<<卡通漫画原创设计>>

内容概要

《卡通漫画原创设计（含光盘）》基于Photoshop cS4软件讲解卡通漫画的创作和绘制方法，重点突出，语言简洁，并配有美术设计理论中的造型基础和色彩应用，在讲解各种功能和使用方法的同时，带领读者学练结合，在实践中逐步学会设计和绘图方法，能快速提高读者的设计技巧和综合运用能力。

本书不仅可作为高等学校计算机专业学生的教材，也可作为计算机技术培训教材。

在本书的光盘中为教师教学提供案例实验、电子题库、教学大纲、教学计划、教学课件、实验指导、卡通漫画原创设计案例等资源服务。

<<卡通漫画原创设计>>

书籍目录

出版说明 前言 第1章 漫画概述 1.1 漫画的起源和发展 1.2 漫画艺术的基本特征和属性 1.3 漫画艺术的美学特征 1.4 漫画艺术的审美价值 1.4.1 思维美学形态 1.4.2 视觉美学形态 1.5 学习漫画 1.6 漫画的种类 1.6.1 传统漫画与现代漫画的区别 1.6.2 传统漫画和讽刺漫画 1.7 习题 第2章 卡通漫画的创作基础 2.1 卡通漫画中对人体美的表现 2.1.1 人体的结构 2.1.2 人体透视 2.1.3 人物造型 2.1.4 人体运动的基本规律 2.2 头部的基本结构 2.2.1 头部结构与透视 2.2.2 人物面部的刻画 2.3 手和脚的画法 2.3.1 手的画法 2.3.2 脚的画法 2.4 卡通漫画的角度与透视 2.4.1 一点透视 2.4.2 两点透视 2.4.3 三点透视 2.4.4 绘画中的简单透视 2.5 卡通漫画中基础线条的绘制原理 2.5.1 对绘制线条的基本要求 2.5.2 人物结构线 2.5.3 集中线和闪电效果线 2.5.4 头发的基本线条 2.5.5 衣纹的绘制 2.6 卡通漫画的创作 2.6.1 创作卡通漫画应注意的问题 2.6.2 对漫画中光影的简单研究 2.6.3 速写的作用 2.7 卡通漫画四要素 2.8 习题 第3章 认识Photoshop CS4 3.1 卡通造型欣赏 3.1.1 欣赏卡通作品 3.1.2 运行场景文件 3.2 Photoshop CS4图像处理 3.2.1 图像的处理 3.2.2 图像处理的两种方式 3.3 图像文件的基本操作 3.3.1 新建图像文件 3.3.2 图像文件的打开和编辑命令 3.3.3 存储文件 3.3.4 置入图像 3.4 图像的控制 3.4.1 剪切图像 3.4.2 合并拷贝和填充 3.4.3 自由变换和变换 3.5 图像基本操作实训案例 3.5.1 制作小熊幻想 3.5.2 制作婚纱相框效果 3.6 习题 第4章 Photoshop CS4工具使用方法 4.1 选框工具 4.2 移动工具与套索工具 4.2.1 移动工具 4.2.2 套索工具 4.2.3 多边形套索工具 4.2.4 磁性套索工具 4.3 绘图工具 4.3.1 画笔工具组 4.3.2 图形工具 4.4 钢笔路径工具 4.5 橡皮擦工具 4.6 渐变工具和油漆桶工具 4.6.1 渐变工具 4.6.2 油漆桶工具 4.7 选择工具 4.7.1 快速选择工具 4.7.2 魔棒工具 4.8 实例制作——绘图工具的应用 4.8.1 绘制地雷图形 4.8.2 绘制小信鸽送情书图形 4.9 习题 第5章 Photoshop CS4中图层和路径的应用 5.1 图层的应用 5.1.1 图层的作用 5.1.2 “图层”面板 5.2 路径的应用 5.2.1 路径概述 5.2.2 路径的建立 5.2.3 路径的编辑 5.2.4 路径的应用 5.3 实例制作——图层、路径综合案例 5.3.1 制作卡通星星效果 5.3.2 制作卡通小鹿效果 5.4 习题 第6章 卡通漫画的表现技法 6.1 用Photoshop绘制卡通漫画 6.2 绘制卡通人物 6.2.1 绘制卡通人物手稿 6.2.2 为线稿上色 6.2.3 细致刻画人物 6.3 绘制可爱鼠 6.3.1 绘制可爱鼠手稿 6.3.2 为可爱鼠上色 6.4 习题 第7章 卡通漫画色彩的调整 7.1 Photoshop CS4的色彩模式 7.1.1 常用色彩模式 7.1.2 其他色彩模式 7.2 色彩的基本原理 7.3 图像设计中的配色方案 7.3.1 色彩的调配方法 7.3.2 色彩的应用方法 7.3.3 色彩的心理感觉 7.4 Photoshop CS4的常用文件格式 7.5 图像色调的调整 7.6 图像色彩的调整 7.7 特殊色调的调整 7.8 案例实训 7.8.1 调整色相 / 饱和度 7.8.2 调整亮度 / 对比度 7.8.3 绘制卡通鱼 7.9 习题 第8章 综合应用实例 8.1 绘制卡通画 8.1.1 绘制卡通梨 8.1.2 绘制笔记本 8.2 绘制雨伞表情 8.3 绘制卡通鲨鱼 8.4 绘制海洋背景 8.5 习题 附录 附录A 学习引导 附录B 教学指导 参考文献

<<卡通漫画原创设计>>

章节摘录

插图：影子在漫画里并非像在现实生活里那样被无时无刻地细致地表现。

在漫画里，影子多是用做特殊用途，如渲染气氛、表现心情、丰富场景等。

而人们脚下踩的影子则常常会用一些简单的线条来表现。

比如在表现晴朗的天气时，很多时候就会用上阴影效果。

晴朗（很晒）的天气或者发生闪电的天气，经常用对比很强的影子（轮廓很明显）；阴天下雨和大雾（沙尘暴）天气时就常用对比比较小的影子。

这就涉及到了光的衰减问题，在能见度比较低（空气中的悬浮颗粒多）的环境下，光的衰减速度会大于晴朗干燥的天气，所以阴影部分也相应地显得比较模糊。

漫画家们也常常通过拉长或者缩短影子的手法来反映太阳的位置，从而间接地表示时间。

另外，当漫画中的人物戴着帽子（有帽檐的）时，也常用帽檐的阴影来表现人物的心情或遮挡人物的目光（有时衬托人物目光）。

影子的运用方法实在太多了，每一种都需要多观察并且不断地在设计中进行实践。

例如，要表现一个人物站在树下的画面，最理想的遮挡效果就是把每一片树叶在人物面部和身体上形成的阴影都表现出来。

不过以现有的技术和时间限制，这些都是不现实的，于是就要根据作品中这个场景的重要程度来确定阴影的细腻程度。

甚至可以几乎不用阴影，只表现一些不同灰度的色块，有时这也会产生不错的效果。

如果有必要表现比较细腻的阴影效果，就应该多注意观察一下生活里阴影落在物体上的情况，物体的表面往往是凹凸的，阴影在投影到这些表面上时也会产生相应的弯曲和明暗度的变化。

经常坐在树底下，画一些阴影形成的轮廓（不用图黑，省时间）和表示灰度的线条，观察光线移动以后阴影的变化。

在实际观察以后，能发现到大多数情况下阴影和想像中的有不少区别，注意记住这些区别，因为这正是其不同之处。

改善那些不写实的部分，即使是只用少许线条来表现，也一样需要观察。

<<卡通漫画原创设计>>

编辑推荐

<<卡通漫画原创设计>>

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>