

<<动漫梦工场>>

图书基本信息

书名：<<动漫梦工场>>

13位ISBN编号：9787122089212

10位ISBN编号：7122089215

出版时间：2010-8

出版时间：化学工业出版社

作者：龚正伟 编

页数：188

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>

<<动漫梦工场>>

前言

随着国家大力发展文化创意产业政策的推出，我国卡通动漫产业从起步、快速发展阶段，进入到高速增长阶段。

“视听时代”将逐步替代“读图时代”，动漫业也将会像农业、工业一样，创造出巨大的产业价值。

为了适应动漫业蓬勃发展的形势，满足动漫教学市场的需求，我们组织了北京多所大学富有多年动漫教学经验及动画片制作经验的老师编写了《动画梦工场》丛书，旨在迅速提高动漫从业者和动漫爱好者的专业素质，更好地服务于我国规模化的动漫事业。

丛书特点 本丛书是CG动画的案例型图书。

当今社会节奏加快，许多时间紧张、工作压力大的读者朋友在学习案例型图书时，总希望能够速成，希望通过照猫画虎的练习快速达到精通水平。

本丛书就是为这些读者朋友量身定做的。

案例型图书比起按部就班的功能型图书更容易引起读者的学习兴趣。

我们先手把手地通过较简单的案例操作使读者对软件的界面有了感性的认识，然后由浅入深、逐步深入，力图使读者全面地掌握对实际工作有用的制作技巧，真正体会到软件在某一领域的强大功能。

本丛书操作性强、实用性强、易上手；秉承精美、全面的原则，以大量的案例贯穿全书：不仅条理清晰地讲解了各种软件的操作技巧，还系统地讲述了动漫创作的基础理论知识。

本丛书选择的软件版本都是最新中文版。

随书光盘中包含有书中案例的图库和最终效果文件，以及实例操作的演示视频。

丛书读者定位本丛书针对初、中级用户，即可以帮助读者从零起步学习，也可以帮助有基础的读者进一步提高其制作水平。

可作为动漫设计从业人员及动漫爱好者的自学用书，也可作为职业院校和社会培训机构动漫相关专业的教学用书。

丛书书目 本丛书为计算机动画实用案例类图书，包含了平面、三维、影视等热门技术，计划第I批出版的图书详细书目如下。

<<动漫梦工场>>

内容概要

随着计算机技术的飞速发展，用Photoshop软件画漫画已经成为一种时尚，不仅可以得到更为精美的画面效果，同时还可以很方便地重复修改作品，而不用担心损伤作品，这是计算机绘图比传统手工绘图最方便之处。

本书共分为三部分，全面讲解了利用Photoshop CS5软件进行漫画创作的方法和技巧。

第1部分讲解当前漫画创作的时代潮流及漫画设计师的知识技能要求；第2部分以专题讲座的方式讲解利用Photoshop CS5软件进行卡通漫画创作的专业技术，内容包括单幅彩稿创作、漫画角色、游戏人物、Q版人物、GIF动画等卡通漫画风格制作的方法和步骤；第3部分讲解连环故事漫画创作专业技术，内容包括连环故事漫画的前期制作、电脑处理原稿、制作背景、制作画框和对白框、制作拟音字等，最后以线稿为蓝本，详细讲解了卡通美女、写实美女创作的方法和步骤，并对使用Photoshop CS5软件进行卡通漫画创作的技法要领进行了总结归纳。

本书针对Photoshop CS5初、中级用户，既可以帮助读者从零起步学习，也可以帮助有基础的读者进一步提高其制作水平。

可作为动漫设计从业人员及动漫爱好者的自学用书，也可作为职业院校和社会培训机构动漫相关专业的教学用书。

书籍目录

第1章 卡通漫画设计潮流与审美取向 1.1 日本漫画的发展史 1.2 漫画的发展潮流 1.3 漫画赏析第2章 卡通漫画设计原则及要素 2.1 卡通漫画设计的原则 2.2 卡通漫画的构成要素 2.2.1 构图 2.2.2 色彩 2.2.3 人物第3章 卡通漫画设计师技能要求 3.1 绘制漫画需要的硬、软件条件 3.2 必要的美术知识 3.3 绘制卡通人物基本技能要求 3.3.1 绘制人物的头部 3.3.2 绘制人物的身体 3.3.3 绘制人物的衣服 3.3.4 绘制背景第4章 单幅彩稿的画法及案例 4.1 扫描原稿 4.2 修正底稿 4.3 制作蒙版 4.4 上色第5章 漫画角色的画法及案例 5.1 角色设计的方法及理论知识 5.2 使用Photoshop CS5软件来绘制金属装饰物和布料 5.3 典型案例：绘制卡通人物“银雨”的形象第6章 游戏人物的画法及案例 6.1 游戏人物设计的方法及理论知识 6.2 画剑和金属甲 6.3 典型案例：为铅笔草图添加颜色和背景第7章 Q版人物的画法及案例 7.1 Q版人物的设计及理论知识 7.2 为Q版人物制作振奋效果 7.3 典型案例：为线稿图填充色彩第8章 GIF格式动画的制作及案例 8.1 GIF格式动画的理论知识 8.2 “动画”面板和“图层”面板 8.3 典型案例：使用GIF格式制作网站LOGO和动画第9章 其他卡通漫画制作案例 9.1 典型案例一：制作“思念”的效果 9.2 典型案例二：制作“金发女孩”的效果 9.3 典型案例三：制作“古装少女”的效果 9.4 典型实例四：制作“古壁画”的效果 9.5 典型实例五：制作“长睫毛”的效果 9.6 典型实例六：制作“蝶变”的效果 9.7 典型实例七：制作“模特”的效果第10章 连环故事漫画的前期制作 10.1 编写脚本时的要点 10.2 漫画人物的角色定位 10.3 漫画中的分镜处理 10.4 绘制草稿第11章 电脑处理原稿 11.1 初步处理原稿 11.2 贴网的操作流程第12章 制作背景 12.1 典型实例一：将城市背景制作成漫画网点背景 12.2 典型实例二：将风景制作成网点风景 12.3 典型实例三：将花瓣、花朵背景制作成网点背景第13章 制作画框和对白框 13.1 制作画框 13.2 制作对白框第14章 制作拟音字 14.1 制作一般的拟音字 14.2 制作刺耳噪音的拟音字第15章 卡通美女制作案例 15.1 修改底稿 15.2 制作头发和脸 15.3 为眼睛和衣服添加色彩 15.4 制作背景第16章 写实美女制作案例 16.1 主体人物色彩的填充 16.2 背景的制作方法和流程第17章 技法总结 17.1 处理线稿的技法 17.2 Photoshop CS5软件应用技巧 17.3 绘画技法 17.3.1 绘制头发的技法 17.3.2 绘制皮肤的技法

<<动漫梦工场>>

章节摘录

二战后，日本漫画再次恢复了生机，各种漫画杂志应运而生，其代表人物为手冢治虫。

1946年手冢治虫创作的《新宝岛》刚问世，就大受欢迎，迈出了现代主流影像漫画创作的第一步，其1952年开始连载的《铁臂阿童木》大大超越了二战前的故事漫画，其成功的秘密就在于他的漫画画面构成具有显著的特征，即运用电影的拍摄技巧。

他制作的画面如同电影镜头拍摄一样，有变焦、广角、俯视、变幻无穷，令读者爱不释手。

他追求的是漫画与电影艺术的有机结合。

手冢治虫的崛起预示着日本漫画新时代的到来。

20世纪60年代初期，日本漫画界又出现了一股新的潮流，即所谓的“租借连环画”。

租借连环画的主要读者群不再是少男少女，而是那些在日本高速经济增长中，从日本各地大量涌入东京、大阪等大城市中的青年人。

这一派的著名漫画家有白土三平、水木茂、斋藤隆夫等。

他们把自己的作品称为连环画，其目的在于表明自己与手冢治虫的不同之处。

如果作个特征比喻，那么手冢的故事漫画具有陶器般的朴素、柔和，而连环画却极似瓷器那样硬质、严谨。

随着电视走进千家万户，颇受欢迎的漫画开始被搬上银幕，手冢治虫的《奇异的少年》在NHK被列为连续播放节目，动画片《铁臂阿童木》更是深入人心，《铁人28号》、《8号人》（原作平井正和，绘画桑田次郎）和小岛功的《仙人部落》也大获成功，这些都是带科幻性质的动画片。

越南战争爆发后，以村山知义的《忍者》为首，掀起了一场“忍者风暴”。

藤子不二雄的《怪物Q太郎》被改编成动画片，这是科幻动画片以外类型的动画片首次获得巨大成功，伴随着主题歌一起在全日本掀起一股热潮。

<<动漫梦工场>>

编辑推荐

内容实用，以卡通人物、游戏人物、Q版人物、CG漫画、连环故事漫画等经典作品作为案例，详细介绍用Photoshop CS5进行漫画创作的方法和技巧。

视频丰富，《动漫梦工场:Photoshop CS5卡通漫画创作技术精粹》附赠超过280分钟的教学视频，包括Q版小天使、游戏人物、古装少女、金发女孩、金属饰品、模特、银雨、忧郁的蝴蝶、山、水等漫画题材的制作方法和步骤，帮助读者提高学习效率。

素材附赠，附赠书中案例国库、最终效果文件共80多幅。

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>