

<<动漫技法大讲堂>>

图书基本信息

书名：<<动漫技法大讲堂>>

13位ISBN编号：9787539447230

10位ISBN编号：7539447230

出版时间：2012-1

出版时间：湖北美术出版社

作者：李耀卿，巩艺飞 主编

页数：168

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>

<<动漫技法大讲堂>>

内容概要

《动漫技法大讲堂（人物篇）》较为系统地讲解了动漫的基础理论和具体的绘制技巧，同时还讲解了每个形象的创作灵感来源和绘制者的绘制心得。书中的动漫造型较为丰富，在形式表达上也多种多样。

本书遵循动漫艺术发展的规律，从人物中找到闪光点，采用提炼简化、夸张变形、装饰点缀等手法，经过合理想象，将其转化成可爱生动且有趣的动漫造型。其中也采用了减法再加法，先做减法即去粗存精，先保持简洁，然后进行合理的加工、装饰和点缀，即再加法的手法。

<<动漫技法大讲堂>>

书籍目录

开始之前的准备

一、卡通漫画人物形象的特点

- 1.简洁、明晰
- 2.夸张的造型

二、绘画工具介绍

第一章 从几何形开始

一、为什么从几何形开始

二、画面背后的秘密

- 1.简化和概括
- 2.变形和夸张

三、不同年龄、表情人物的绘制

- 1.儿童
- 2.青年男性
- 3.青年女性
- 4.中年男性
- 5.中年女性
- 6.老人
- 7.幻想类

第二章 人物的动态

一、体块

- 1.动态线
- 2.重心线

二、动态优美的秘诀

三、基本动态

四、千变万化的动态

- 1.站
- 2.坐
- 3.走
- 4.跑
- 5.跳
- 6.蹲
- 7.其他动态

第三章 五官和手脚的画法

一、五官的绘制

- 1.眉毛和眼睛
- 2.鼻子
- 3.嘴巴
- 4.耳朵

二、表情的绘制

- 1.三停五眼
- 2.五官对表情的影响
- 3.表情与动态的结合
- 4.各种不同的表情

三、手的绘制

四、脚的绘制

<<动漫技法大讲堂>>

第四章 创意和风格

一、创意的来源

- 1.几何形
- 2.自然界中的形态
- 3.身边的事物

二、画面的趣味元素

- 1.小细节
- 2.纹理
- 3.动态和表情
- 4.情节

三、不同的审美追求

- 1.简洁
- 2.放松
- 3.装饰美
- 4.拙美

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>