

<<手绘技法>>

图书基本信息

书名：<<手绘技法>>

13位ISBN编号：9787111341369

10位ISBN编号：7111341368

出版时间：2011-8

出版时间：机械工业出版社

作者：王建芬

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>

<<手绘技法>>

内容概要

本书介绍了水粉画的技法，讲述了风景色彩，详细讲述了常用的绘画技法，结合专业重点讲解了手绘技法在平面专业、环境艺术设计专业、动漫设计与制作专业中的应用，着重讲解了结合软件和手绘板绘制花卉、绘制动漫人物的技法。

本书紧密结合高职高专人才培养的需求，精心筛选内容，整体结构清晰，层次分明，系统性、逻辑性、针对性强；内容由浅入深，逐步深入，循序渐进，便于教师讲解、学生学习；书中引用了优秀作品，供学生欣赏、临摹、仿效、练习，便于教师教学讲解；另外，还选取了部分学生的作品，供学生分析、练习，便于调动学生学习的积极性、主动性，提高学生的想象力和创作能力。

本书不仅可作为高职高专电脑艺术类、美术类人才培养的专业教材，也可作为大专、本科生的教学、参考用书，还可作为绘画爱好者的自学用书。

<<手绘技法>>

书籍目录

前言

第1章 水粉画技法

1.1 水粉画用笔的方法和技巧

1.1.1 用笔的方法

1.1.2 水粉画中常见的笔法

1.2 画刀的技法

1.3 实训练习

第2章 风景色彩

2.1 自然色彩

2.2 室外风光的光色特点

2.2.1 晴天时景物的色彩变化

2.2.2 阴天时景物的色彩变化

2.3 深度与空间的认识

2.3.1 生活中的深度与空间现象

2.3.2 重叠造成的远近

2.3.3 线造成的远近

2.3.4 大小造成的远近

2.3.5 凝视造成的远近

2.3.6 阴影造成的远近

2.3.7 肌理造成的远近

2.4 认识生活中的深度

2.5 实训练习

第3章 手绘风景技法

3.1 景物的画法

3.1.1 天空的画法

3.1.2 远山的画法

3.1.3 山的画法

3.1.4 石头的画法

3.1.5 树的画法

3.1.6 草地的画法

3.1.7 水的画法

3.1.8 房屋的画法

3.2 画风景画的步骤

3.3 作品赏析

3.4 实训练习

第4章 常用的绘画技法

4.1 常用的表现技法

4.1.1 点、线、面绘法

4.1.2 透叠法

4.1.3 渲染法

4.1.4 烟熏烙烫

4.1.5 退晕法

4.1.6 雕刻拓印

4.1.7 沥粉贴金

4.1.8 剪贴法

<<手绘技法>>

- 4.1.9 喷绘法
- 4.1.10 晕染法
- 4.2 作品赏析
 - 4.2.1 教师作品
 - 4.2.2 学生作品
- 4.3 实训练习
- 第5章 手绘动漫人物技法
 - 5.1 学习动漫绘画的三个阶段
 - 5.1.1 铅笔阶段
 - 5.1.2 黑白稿阶段
 - 5.1.3 绘画阶段
 - 5.2 手绘动漫人物创作要点
 - 5.2.1 选材要新颖
 - 5.2.2 故事情节要曲折生动
 - 5.2.3 绘画风格要有个性
 - 5.2.4 人物造型设计要有个性
 - 5.3 手绘动漫人物技法
 - 5.3.1 场景与人物的搭配
 - 5.3.2 动漫人物的绘画步骤
 - 5.3.3 采用晕染、喷绘技法创作动漫人物的画法与步骤
 - 5.3.4 手绘动漫人物线稿
 - 5.4 手绘动漫人物作品赏析
 - 5.4.1 教师作品
 - 5.4.2 学生线稿作品
 - 5.5 实训练习
- 第6章 手绘技法与软件应用
 - 6.1 手绘技法与平面艺术设计
 - 6.1.1 使用Corel Painter软件设计花卉实例
 - 6.1.2 使用Photoshop软件设计蓝玫瑰实例
 - 6.1.3 使用Corel Painter软件设计风景图实例
 - 6.2 手绘技法与环境艺术设计
 - 6.2.1 使用Corel Painter软件制作室外风景实例
 - 6.2.2 使用Corel Painter软件绘制房屋建筑效果图实例
 - 6.3 手绘技法与动漫艺术设计
 - 6.3.1 使用Photoshop软件绘制动漫人物步骤
 - 6.3.2 软件绘画作品赏析
 - 6.4 实训练习
- 参考文献

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>