

<<动漫创作技法>>

图书基本信息

书名：<<动漫创作技法>>

13位ISBN编号：9787122062345

10位ISBN编号：7122062341

出版时间：2009-10

出版单位：化学工业

作者：青岛鑫泰漫画

页数：140

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>

## <<动漫创作技法>>

### 内容概要

空间和时间构成了我们的世界。

远山、近树、辽阔的田野，画家将这一切放置在了一张纸面里，明明是方寸的平面，却有了无限的空间。

这是否是一种魔术呢？

这就是透视。

我们就是要教会你掌握这项强大的工具，让小小的纸张成为一个奇幻的世界，成为展现你天马行空想像的空间。

一幅画给你的最初印象是什么？

是形状。

一个圆的形状可以是一个苹果，也可以是一张脸，或是围坐在一起的一群人。

而留给我们最深印象的就是这个圆，并且传达给我们的是圆满、和平、幸福。

如果这个形状是三角形，传达给我们的会是平稳的感觉，但如果是倒三角就会造成不安的情绪。

这些都会在书中逐一讲解，这就是构图的基础。

了解这些，就会教给你如何创作一幅令人印象深刻的图画，也会让你在下笔前对一切了然于心。

## <<动漫创作技法>>

### 书籍目录

第一章 什么是构图 第1节 什么是构图 第2节 研究构图的目的 第3节 构图的重要性 第4节 漫画构图 第5节 漫画构图分类 第二章 从视知觉到构图 第1节 关于均衡与对称 第2节 常见的几何图形构图法 第3节 让画面立体起来 第三章 一切从构图开始 第1节 单幅作品的创作 第2节 多格作品的创作 第四章 构图ABC 第1节 人物构图 第2节 场景构图 第五章 打破常规 第1节 破坏平衡感 第2节 破格 第3节 制造反差(大小、色彩) 第六章 透视的基础 第1节 视平线 第2节 一点透视 第3节 两点透视 第4节 多点透视 第5节 阴影透视 第七章 透视与角度 第1节 透视技法在背景图画中的运用 第2节 表现俯视与仰视的透视 第3节 人物的远近与透视的关系 第八章 实例分析 第1节 全景 第2节 远景 第3节 中景 第4节 近景 第5节 特写 第九章 成稿展示 第1节 《反E》 第2节 《颠覆游戏》 第3节 《暖溪镇》

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>