

<<动漫秀场32>>

图书基本信息

书名：<<动漫秀场32>>

13位ISBN编号：9787115257765

10位ISBN编号：7115257760

出版时间：2011-8

出版时间：人民邮电

作者：董立荣

页数：208

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>

<<动漫秀场32>>

内容概要

《动漫秀场——超级漫画武器素描技法》是“动漫秀场”系列中的一本。全书共7章，作者通过大量图例和简洁语言，细致地讲解了动漫作品中各种武器绘制技法，包括武器的基础知识、武器的特效绘制、纯兵器类武器的绘制、类人型武器的绘制、半机械类武器的绘制和交通工具类武器的绘制等内容。

《动漫秀场——超级漫画武器素描技法》讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

<<动漫秀场32>>

书籍目录

第一章 武器类动漫作品介绍

按地域风格分类

日式武器类动漫作品

欧美武器类动漫作品

按武器类型分类

纯兵器类动漫作品

类人型武器动漫作品

半机械类武器动漫作品

交通工具类武器动漫作品

第二章 武器的基础知识

武器的基本结构

基本的形状

基本的形状组合

基本的形状分割

形状的变形

武器内部零件的表现

武器的全面绘制

运用结构方式绘制武器

透视的原理

立方体的透视

圆柱体的透视

类人型武器的透视

运用透视原理绘制武器

武器的形状设定

圆形设定

碟形设定

柱形设定

人形设定

动物形设定

组合形设定

第三章 武器的特效绘制

武器动感特效的绘制

武器爆炸特效的绘制

武器光线特效的绘制

武器声音特效的绘制

第四章 纯兵器类武器的绘制

兵器的基本结构

冷兵器的结构

热兵器的结构

兵器的绘制方法

冷兵器的绘制

热兵器的绘制

第五章 类人型武器的绘制

基本结构

类人型武器的整体结构

<<动漫秀场32>>

- 类人型武器的头部结构
- 类人型武器的头部转面
- 类人型武器的手部结构
- 类人型武器的手臂结构
- 类人型武器的手臂转化
- 类人型武器的脚部结构
- 类人型武器的腿部结构
- 类人型武器的腿部转化
- 类人型武器的推进器

绘制方法

- 类人型武器的三视图绘制
- 手持激光枪的类人型武器
- 手持小型炮的类人型武器
- 手持双刃重柄刀的类人型武器
- 装配巨型盾的类人型武器
- 白羊造型的类人型武器
- 徒手攻击的类人型武器
- 超重型类人型武器
- 双肩佩戴盾牌的类人型武器
- 手持双排管长枪的类人型武器
- 装配单剑的类人型武器
- 手持双剑的类人型武器
- 手持长炮的类人型武器
- 手持喷射枪的类人型武器
- 手臂改造为高射炮的类人型武器
- 肩膀装配车轮的类人型武器
- 装配缓冲轮胎的类人型武器
- 装配大型旋钮的类人型武器
- 手持火箭炮的类人型武器
- 肩膀装配火箭炮的类人型武器

第六章 半机械类武器的绘制

基本结构

- 人被机械化的半机械类武器结构
- 人与机械相结合的半机械类武器结构

绘制方法

- 腿部为球状的半机械类武器
- 老虎造型的半机械类武器
- 装配重型机械腿的半机械类武器
- 装配超长机械爪的半机械类武器
- 装配高速飞行器的半机械类武器
- 装配短途滑翔机的半机械类武器
- 装配锋利剪刀羽的半机械类武器
- 手持长刀短炮的半机械类武器
- 手持魔法长剑的半机械类武器
- 手持巨型砍斧的半机械类武器
- 手持长炮的半机械类武器
- 手持火箭炮的半机械类武器

<<动漫秀场32>>

装配伸缩锚的半机械类武器

猫咪造型的半机械类武器

装配机械翼的半机械类武器

装配螺旋桨的半机械类武器

手持巨盾的半机械类武器

手持单剑的半机械类武器

半机械类武器的侧面视图

装配冲锋枪的半机械类武器

身穿宇航服的半机械类武器

装配侧翼的半机械类武器

装配重型推进器的半机械类武器

装配小型推进器的半机械类武器

装配高射炮的半机械类武器

第七章 交通工具类武器的绘制

基本结构

陆地交通工具类武器的结构

海上交通工具类武器的结构

空中交通工具类武器的结构

绘制方法

陆地交通工具：步兵战车

陆地交通工具：装甲运输车

陆地交通工具：装甲侦察车

陆地交通工具：火箭炮车

海上交通工具：航空母舰

海上交通工具：风帆战舰

海上交通工具：驱逐舰

海上交通工具：巡洋舰

空中交通工具：战术侦察机

空中交通工具：歼击轰炸机

空中交通工具：武装直升机

空中交通工具：反潜机

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>