

<<欧式卡通绘画技法>>

图书基本信息

书名：<<欧式卡通绘画技法>>

13位ISBN编号：9787122048301

10位ISBN编号：7122048306

出版时间：2009-4

出版单位：化学工业出版社

作者：丛琳，张涛 等编著

页数：118

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>

## <<欧式卡通绘画技法>>

### 前言

动漫是一种能代表一个国家民族精神的文化，它不仅对少年儿童，也包括对成年观众都具有很大的文化渗透力。

动漫又是一个产业，而且是一个能够为国家创造经济奇迹的大产业，是继IT产业之后，又一个快速发展的新兴产业。

在美国、日本、欧洲等地，动漫已经成为国家重要的支柱性产业。

欧式动漫起源于欧洲，却于美国发扬光大。

1907年，第一部动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》由美国人布莱克顿拍摄完成，美国动画片史正式开始。

麦克凯是美国商业动画电影的奠基人，他的代表作品有《恐龙》、《露斯坦尼亚号的沉没》等。

苏立文创作了美国动画片史第一个有个性魅力的动画人物“菲力斯猫”。

弗莱舍兄弟的作品有《蓓蒂·波普》、《大力水手》等。

华特·迪斯尼在20世纪20年代后期崛起，1928年他推出了第一部有声动画片《汽船威利号》，1932年推出了第一部彩色动画片《花与树》。

1937年，迪斯尼公司推出了《白雪公主》，片长达74分钟，这在美国动画片史上是个史无前例的创举，继而推出《木偶奇遇记》、《幻想曲》、《小鹿班比》等动画长片。

第二次世界大战爆发后，迪斯尼公司停止了动画长片的拍摄，直到40年代末期才恢复过来。

这个时期，迪斯尼公司几乎每年都推出一部经典动画片，如《仙履奇缘》、《爱丽斯梦游仙境》、《小姐与流氓》、《睡美人》等。

欧式动画片经过长期的发展，形成鲜明的特点。

它以剧情片为主，情节曲折，生动有趣，人物性格鲜明，音乐优美动听，引人入胜，特别注重细节的刻画，做到了雅俗共赏，适合绝大多数观众的审美口味。

角色形象大都作大幅度的夸张：大头、大眼、大手、大脚，成为被世界各国广泛借鉴的卡通模式。

到了20世纪末，大量运用数字技术与电影技术结合，使画面更趋逼真形象，达到完美的画面效果。

欧式动画片在世界动画史上占有重要的地位，它一直引领着世界动画片的潮流和发展方向。

本书从四大部分：工具与材料、角色绘制、漫画技巧、名作赏析来依次展现欧洲动画绘制的特点与技法，细致入微地剖析了欧式动漫人物的形象及性格特征、场景的设定技巧及特效的表现等。

因此本书是动漫爱好学习者的小宝典，同时也是动漫及广告设计人员的创作参考工具书。

在此感谢团队中每位成员，感谢大家的关注与厚爱。

## <<欧式卡通绘画技法>>

### 内容概要

欧式卡通是卡通动漫的一个重要流派，代表了欧洲及美国等地的动漫风格，并风行于世界各地。

本书全面介绍了欧式卡通动漫绘画的技法，包括四大篇：工具与材料篇、角色绘制篇、漫画技巧篇、名作赏析篇，依次展现欧洲动画绘制的特点与技法，通过大量名家名作的分析，细致入微地剖析了欧式动漫人物的形象及性格特征、场景的设定技巧及特效的表现等。

本书是动漫从业人员及爱好者的学习小宝典，同时也是广告设计人员的创作参考工具书。

<<欧式卡通绘画技法>>

书籍目录

工具与材料篇 黑白笔 颜料 彩色笔 纸张 橡皮擦 尺子 工作室角色绘制篇 人物绘制 脸部绘制 肢体语言 人体绘制技法 脚的画法 手的绘制 服装绘制 基本技法 技法精要 运动绘制 示意图解 运动类型 技法精要 典型角色的画法 动物绘制 基本脸型 基本构成 拟人化 男人转变成动物的过程 女人转变成动物的过程 动物的皮毛 动物的表情 技法精要漫画技巧篇 表现力技法 特效的运用 曲解和简化 视觉表现 焦点 投影缩减 透视技法 投影点 单点透视 两点透视 三点透视 背景绘制 绘制背景 故事呈现 技法精要 影线法 典型的影线法 影线的形状与结构 灯光与阴影 阴影绘制 描绘不同光源 线条与上色 上色技法 线条表现技法 点画技法 基本技法 点彩 文字设计 视角 毛笔技法 羽毛状画法 粗糙画法 技法精要 讽刺画技法 熟悉人物的讽刺法 讽刺画的形成 名人的讽刺画像 连环画技法 角色塑造 画色线索 图片转换 版面设计 文字 观察力 生活速写 挖掘想法名作赏析篇 幽默与讽刺 幽默画 讽刺画 连环画 卡通插画

<<欧式卡通绘画技法>>

章节摘录

插图：

## &lt;&lt;欧式卡通绘画技法&gt;&gt;

## 后记

动漫是一种能代表一个国家民族精神的文化，它不仅对少年儿童，也包括对成年观众都具有很大的文化渗透力。

动漫又是一个产业，而且是一个能够为国家创造经济奇迹的大产业，是继IT产业之后，又一个快速发展的新兴产业。

在美国、日本、欧洲等地，动漫已经成为国家重要的支柱性产业。

欧式动漫起源于欧洲，却于美国发扬光大。

1907年，第一部动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》由美国人布莱克顿拍摄完成，美国动画片史正式开始。

麦克凯是美国商业动画电影的奠基人，他的代表作品有《恐龙》、《露斯坦尼亚号的沉没》等。

苏立文创作了美国动画片史第一个有个性魅力的动画人物“菲力斯猫”。

弗莱舍兄弟的作品有《蓓蒂·波普》、《大力水手》等。

华特·迪斯尼在20世纪20年代后期崛起，1928年他推出了第一部有声动画片《汽船威利号》，1932年推出了第一部彩色动画片《花与树》。

1937年，迪斯尼公司推出了《白雪公主》，片长达74分钟，这在美国动画片史上是个史无前例的创举，继而推出《木偶奇遇记》、《幻想曲》、《小鹿班比》等动画长片。

第二次世界大战爆发后，迪斯尼公司停止了动画长片的拍摄，直到40年代末期才恢复过来。

这个时期，迪斯尼公司几乎每年都推出一部经典动画片，如《仙履奇缘》、《爱丽斯梦游仙境》、《小姐与流氓》、《睡美人》等。

欧式动画片经过长期的发展，形成鲜明的特点。

它以剧情片为主，情节曲折，生动有趣，人物性格鲜明，音乐优美动听，引人入胜，特别注重细节的刻画，做到了雅俗共赏，适合绝大多数观众的审美口味。

角色形象大都作大幅度的夸张：大头、大眼、大手、大脚，成为被世界各国广泛借鉴的卡通模式。

到了20世纪末，大量运用数字技术与电影技术结合，使画面更趋逼真形象，达到完美的画面效果。

欧式动画片在世界动画史上占有重要的地位，它一直引领着世界动画片的潮流和发展方向。

本书从四大部分：工具与材料、角色绘制、漫画技巧、名作赏析来依次展现欧洲动画绘制的特点与技法，细致入微地剖析了欧式动漫人物的形象及性格特征、场景的设定技巧及特效的表现等。

因此本书是动漫爱好学习者的小宝典，同时也是动漫及广告设计人员的创作参考工具书。

在此感谢团队中每位成员，感谢大家的关注与厚爱。

## <<欧式卡通绘画技法>>

### 编辑推荐

《欧式卡通绘画技法》是动漫从业人员及爱好者的学习小宝典，同时也是广告设计人员的创作参考工具书。

<<欧式卡通绘画技法>>

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>