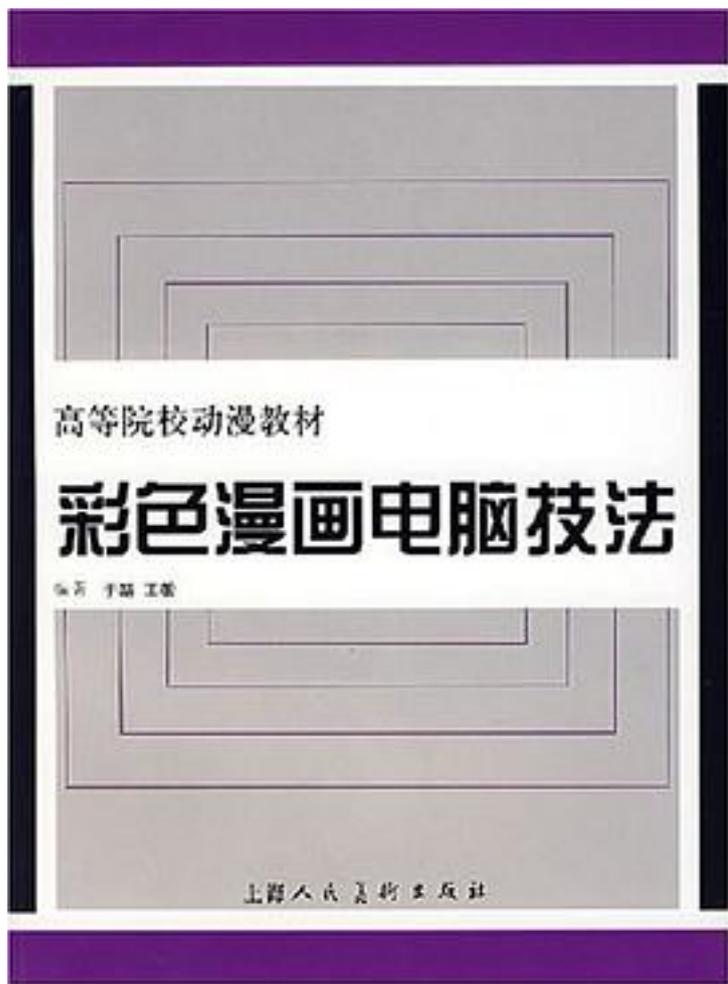


彩色漫画电脑技法



[彩色漫画电脑技法_下载链接1](#)

著者:于路

出版者:上海人美

出版时间:2007-6

装帧:

isbn:9787532251575

本书共有七章。分别是概述，商业插画——钢笔淡彩的色彩表现，商业插画——大型科幻空间场景的表现，商业插画——中景机甲战士的表现，电脑游戏——人物的设计及表

现，电脑游戏——魔幻怪兽的设计及表现以及电脑游戏——环境气氛的渲染及表现。本书以分步骤的方式详细讲解了彩色漫画电脑制作的手法和技巧，并搜集和整理了相关的素材和软件资料，丰富实用，适合各大高校推荐使用。

作者介绍:

目录: 飞旋的圆盘——写给当前的动漫艺术教育编者的话第一章 概述第一节 简述第二节 作画前需掌握的基本技巧1. PHOTOSHOP中关于笔刷的设定和运用2. PHOTOSHOP中关于图层的设置3. PINTER中关于画笔的设定4. PINTER中关于图层的设定5. PINTER中有关调色板的设置第二章

商业插画——钢笔淡彩的色彩表现1. 草稿的练习和墨稿的完成2. 上色前的准备工作3. 正式上色的步骤4. 亮部的描绘和图层属性的使用技巧第三章

商业插画——大型科幻空间场景的表现1. 设计草图的准备和色调草图的绘制2. 正式上色前图层的设置3. 关于图层面板预览框大小的调整4. 开始正式的上色——中景金属立柱的描绘5. 前景的上色6. 中景建筑的表现7. 远景建筑的表现8. 太空船的表现9. 太空船标识字体的制作10. 背景天空的表现11. 背景地面建筑的描绘第四章

商业插画——中景机甲战士的表现1. 课堂案例分析2. PINTER作画工具的选取和草稿的绘制3. 正式上色之前的图层设置4. 前景人物的正式上色5. 枪支的细节描绘6. 身体其他部位的描绘7. 人物脸部的描绘8. 远景人物的描绘9. 机器人的描绘10. 地面和前景废墟的描绘11. 整体画面的色调调整第五章

电脑游戏——人物的设计及表现1. 设计稿2. 草稿的扫描和线稿的提取3. 配色、调整大关系4. 选择光源及刻画5. 头部的刻画6. 身体的刻画7. 道具的画法8. 场景的画法9. 人物与场景合成第六章

电脑游戏——魔幻怪兽的设计及表现1. 设计稿2. 在PAINTER中绘制外轮廓3. 在PHOTOSHOP中提取线稿4. 建立大体明暗关系5. 在PAINTER中刻画6. 制作阴影第七章

电脑游戏——环境气氛的渲染及表现1. 起稿2. 刻画3. 增添角色4. 合成材质5. PAINTER中浮动层的魔力附图

· · · · · · [\(收起\)](#)

[彩色漫画电脑技法 下载链接1](#)

标签

绘画

软件教程

绘画技法

王敏

阿花

漫画技法

技法

其他

评论

实用

前面笔触教程很实用!

[彩色漫画电脑技法_下载链接1](#)

书评

本书由于路和王敏合著。于路主讲基础概述、钢笔淡彩、商业插画两部分，虽然用的是电脑绘画，但技法还是手绘的那些技法。后面是王敏讲人物设计和怪物设计。王敏的功力远不如于路，所以讲解得不是很到位，只是讲到一些基本点，而且还会漏掉一些。书中两人用的Painter是英文版的...

[彩色漫画电脑技法_下载链接1](#)