

デジタル作画法 アニメで見た空と雲のある風景の描き方



[デジタル作画法 アニメで見た空と雲のある風景の描き方_ダウンロード1](#)

著者:Bamboo

出版者:ナツメ社

出版时间:2013-4-9

装帧:単行本

isbn:9784816353765

色の作り方や光のとらえ方などの基本テクニックから、四季の移り変わりや時間による変化を描き分ける応用テクニックまで。CG背景美術のBambooが空と雲を描くテ

クニックを初公開。

数多くのアニメーションの背景を手がけたBambooのスタッフが、CGでリアルな空と雲を描くテクニックを紹介します。色の作り方や光のとらえ方などの基本テクニックから、季節や時間で異なる空を描き分ける応用テクニックまでわかりやすく解説します。積乱雲、朝焼け、夕焼け、月明かりに照らされる雲、夏雲と田んぼ、秋雲、冬の曇天、雲海、天の川、オーロラなどが登場！

アニメでよく見る自然の風景といえば海と入道雲などの夏空や四季おりおりの木々などが思い浮かびます。

今回レビューする『デジタル作画法 アニメで見た空と雲のある風景の描き方』はその名のとおりアニメでよく見る自然な風景の描き方を解説した参考書です。

昔と比べ最近のアニメの背景は描きこみが多く、リアルと見間違えるほど精緻なものが増えました。

デジタルの技術の進歩はすさまじいものがあります。

著者はアニメーションの美術制作会社『Bamboo』

『東のエデン』『ギルティクラウン』『ソードアート・オンライン』などを手掛けた、まさに背景CGの最先端に行く会社です。

プロの技術を学びたい方、Photoshopなどのペイントソフトを使ったテクニックを知りたい方はたいへん興味ある本だと思います。

作者紹介:

著者について

Bamboo(バンブー)

〈竹田悠介、益城貴昌、西野隆世、山内裕葉 (新人)〉

アニメーションの背景美術制作会社。

『攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX SolidState Society』、

『レイトン教授と永遠の歌姫』、『東のエデン』、『ギルティクラウン』、『ソードアート・オンライン』、

『009 RE:CYBORG』などの背景美術を担当する。

会社ホームページ:<http://bamboo-inc.com/>

目録:【目次】

GALLERY

もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら

東のエデン 東のエデン劇場版Ⅰ・Ⅱ

ギルティクラウン

Chapter0 制作環境と基礎知識

デジタルで描くときの道具

画像サイズと解像度

Chapter1 基本パーツの描き方

グラデーションを描く

立方体を描く

球体を描く

円柱を描く

光源を移動させてみよう

雲と空を描く

Chapter2 自然物の描き方

岩を描く

木を描く

木や川のある風景を描く

南国の青い海と積乱雲を描く

Chapter3 一日の時間による変化を描く

爽やかな朝焼け、横から差し込む朝日

ドラマチックな夕焼け、逆光と沈む夕日

夜の海、月明かりに照らされる雲、映り込む月光

Chapter4 四季の移り変わりを描く

土手に咲く桜と菜の花

夏雲と田んぼ

秋雲とススキ

冬の曇天と雪山

Chapter5 いろいろな種類の空を描く

飛行機から見た雲海と、沸き立つ積乱雲

雲間から差し込む光、照らされる水田

夜空を縦断して輝く天の川

幻想的なオーロラのカーテン

Chapter6 都市や街並みを描く

質感を描き分ける

古民家のある風景

横浜ランドマークタワーから見た景色

Chapter7 アニメーションにおける背景の役割

登場人物の心情に合わせて背景を描き分ける

『君に届け』を例に

時間軸の変化に合わせて背景を描き分ける

『精霊の守り人』を例に

（3）新刊ニュース用【対書店・取次】……200字程度

数多くのアニメーションの背景を手がけたBambooのスタッフが、CGでリアルな空と雲を描くテクニックを紹介します。色の作り方や光のとりえ方などの基本テクニックから、季節や時間で異なる空を描き分ける応用テクニックまでわかりやすく解説します。南国の積乱雲、爽やかな朝焼け、ドラマチックな夕焼け、月明かりに照らされる雲、夏雲と田んぼ、秋雲、冬の曇天、飛行機から見た雲海、雲間から差し込む光、天の川、オーロラなどなど眺めているだけで楽しくなる「雲」と「空」が登場します！

⑭主要目次

目次

はじめに

GALLERY

もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら

東のエデン 東のエデン劇場版Ⅰ・Ⅱ

ギルティクラウン

Chapter0 制作環境と基礎知識

デジタルで描くときの道具

画像サイズと解像度

＊COLUMN 01 手描きの道具

＊COLUMN 02 アニメーションに関わる人の役割

＊COLUMN 03 アニメーション制作の流れ

Chapter1 基本パーツの描き方

グラデーションを描く

立方体を描く

球体を描く

円柱を描く

光源を移動させてみよう

雲と空を描く

Chapter2 自然物の描き方

岩を描く

木を描く

木や川のある風景を描く

南国の青い海と積乱雲を描く

＊COLUMN 04 光源で変わる色の見え方

Chapter3 一日の時間による変化を描く

爽やかな朝焼け、横から差し込む朝日

ドラマチックな夕焼け、逆光と沈む夕日

夜の海、月明かりに照らされる雲、映り込む月光

＊COLUMN 05 雲の種類と名称

Chapter4 四季の移り変わりを描く

土手に咲く桜と菜の花

夏雲と田んぼ

秋雲とススキ

冬の曇天と雪山

＊COLUMN 06 資料1 いろいろな青空

Chapter5 いろいろな種類の空を描く

飛行機から見た雲海と、沸き立つ積乱雲

雲間から差し込む光、照らされる水田

夜空を縦断して輝く天の川

幻想的なオーロラのカーテン

＊COLUMN 07 資料2 いろいろな夕焼け

Chapter6 都市や街並みを描く

質感を描き分ける

古民家のある風景

横浜ランドマークタワーから見た景色

Chapter7 アニメーションにおける背景の役割

登場人物の心情に合わせて背景を描き分ける

『君に届け』を例に

時間軸の変化に合わせて背景を描き分ける

『精霊の守り人』を例に

．．．．．([收起](#))

标签

绘画

美术

场景

风景

教程

绘本

精灵守护者

機器

评论

纯粹软件技巧性的东西不多，更多是列举他们制作的背景画然后逐个分析细部。偏中级者向吧。不过得说这家的背景画真是业内数一数二的棒啊……精灵守护人场景绘美死我了～当图集看也是不错的，如果图片更多/分辨率更大一点就更好了（真当图集啊！

临摹过。但是真的属于高端了，新手就不要搞临摹了（是真的画不出来）我骂我自己

临摹过

[デジタル作画法 アニメで見た空と雲のある風景の描き方 下载链接1](#)

书评

[デジタル作画法 アニメで見た空と雲のある風景の描き方 下载链接1](#)