

<<超级漫画素描技法>>

图书基本信息

书名：<<超级漫画素描技法>>

13位ISBN编号：9787500683179

10位ISBN编号：7500683170

出版时间：2008-9-1

出版单位：中国青年出版社

作者：（日）立中顺平

页数：199

译者：武湛

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>

<<超级漫画素描技法>>

内容概要

运动素描不仅包括对日常动作的表现，还包括对跑得更快、跳得更高的体育运动的生动表现。在运动中，向接下来的重要动作的平缓过渡，是运动中不可或缺的。

每一个动作都预示着下一个动作，而下一个动作的预示又与新的动作变化相连续，这可以称之为“运动流”。

本书虽然是针对所有运动以及所有动作的素描教科书，但是我认为，如果只是以资料的形式将所有运动形式刊载出来，那读者还是无法掌握动作的基本要领。

但是，如果我们透彻地理解了某一种运动表现，我们就能够将这种运动表现直接应用于其他的运动中，因此我索性就没有在书中囊括所有的运动，而是强调了基本动作的画法。

此外，作者认为，对于绘画来说，超越了这些基本原理的一流运动选手们那充满张力的规定姿势，才能带来最大效果的规定场景、规定镜头，是真正适合于超级运动素描的。

因此，作者刊载了以一流选手为假设对象的帅气画面。

<<超级漫画素描技法>>

作者简介

立中顺平，1971年5月8日出生于冈山县，在经过了动漫专门学校的学习之后，他进入了DISNEY ANIMATION JAPAN公司。

现在，他就职于ANSWER STUDIO.主要负责绘画监督，电视动漫“ MAJOR ”中的棒球场景。

<<超级漫画素描技法>>

书籍目录

第1章 运动素描的基本规律 使人运动的三种基本力 规定姿势——超级式标准 尝试研究 骨骼素描人体 为骨骼素描人体加上肌肉 由肩关节和髋关节构成四方形, 尝试积极地驱动身体 身体的可活动范围第2章 通过重力和旋转来表现 运动的基本方式是“突然起跑” 所有的运动都需要敏捷的“连续动作” 如果利用重力, 那么在所有的动作中就都能够表现迅速的“连续动作” 球技的基本扭转动作 所谓的运动线是?

如果能够表现棒球动作, 就能够表现任何运动第3章 由放松所产生的优美姿势和形体 骨骼及肌肉也会弯曲、伸展——棒球场景中的种种 全身松弛而舒畅地展开——足球场景中的种种 优雅地弯曲、伸展——花样滑冰场景中的种种

<<超级漫画素描技法>>

章节摘录

插图：

<<超级漫画素描技法>>

后记

背景很困难。

背景很麻烦。

不知道怎样处理才好。

画不好。

当画漫画的朋友们聚在一起时，一定会听到这样的话。

一听到“背景”，人们就会敬而远之，但是只要加入一点看上去像背景的东西，画面就会呈现出惊人的真实感和说服力。

怎么才能画好“看上去像背景的东西”呢？

首先要认识到“人物与背景，原本就是一体的”。

人物与空间是不可分离的。

如果要画人物，那么就必须画出他或她所处的场所。

有空气，有空间，有天空，有地面。

所谓透视法，是人们为了将三维世界中的东西在二维世界中表现出来而发明的一种方法，它最早产生于绘画领域，并活跃在建筑、制图领域中。

所以如果想要直接运用，就会追求“绝对垂直-绝对水平”这种尽可能的准确效果，而实际上能够做到这一点的人也是有的。

但是，漫画或插图并不是制图，这一点不言而喻。

为了画得漂亮，也确实需要具有一定准确度的平行线或垂直的直线。

但是，画着画着就会出现灭点偏离、水平线弯曲、垂直线略微倾斜的情况。

这也是我们在绘制过程中经常遇到的。

在绘制漫画、插图或动漫时经常采用的背景技法是指：以制图(透视图法)的知识为基础，同时考虑怎样让自己所画的人物在画面中生活、活跃，并传达给读者，并且以追求尽可能逼真的表现为目的而产生的“漫画素描透视技法”。

这本书便是这些问题的集大成，是一本对于“怎样才能画得出来呢”这个问题尽可能地给出回答的书。

读完之后，当绘制人物时，如果看到了从前所看不到的地面或墙壁的线，那么你的画面空间也就开始扩展了。

如果这本书能够对读者起到一点点作用我都将无比高兴。

<<超级漫画素描技法>>

编辑推荐

《超级漫画素描技法:透视篇》讲解很详细，画风也很漂亮很多元化，很实用，自学必备。

<<超级漫画素描技法>>

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>