

## <<日本漫画创作技法>>

### 图书基本信息

书名：<<日本漫画创作技法>>

13位ISBN编号：9787504649096

10位ISBN编号：7504649090

出版时间：1970-1

出版时间：中国科学技术出版社

作者：尾泽忠

页数：138

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>

## <<日本漫画创作技法>>

### 内容概要

为什么我画出来的人物总不是我想象中的样子呢？

为什么我想表达人物笑时，他却看起来哭泣呢？

我怎么才能使我的作品看起来像日本专业漫画家画的呢，7如果你同样面对着这样的问题又不知如何是好，《日本漫画创作技法——肢体·表情》为你提供了解决方法。

这本非常宝贵的教材会告诉你在画人物时应该注意的各种问题。

跟着本书画各种人物类型的肌肉、面部和骨骼结构，你会学会如何把复杂的物体简化成简单的何图形。

你将同时学会从各个角度画各种姿势的人物。

再深入些来看看绘制各种不同的人物体图样，每个图样都有不同的姿态和性格类型。

学习画出独特的漫画型姿势，这与其他绘画类型有很大的区别..... 这本成功的漫画教材将告诉你把平凡无奇的人物打造成富有活力和表现力的动画形象的技巧，动漫爱好者和艺术家都会从中获益匪浅。

如果你想要为作品添加活力，并使使之富有漫画味道，那么本书将是你的必备书籍。

## <<日本漫画创作技法>>

### 作者简介

作者：(日本)尾泽忠 译者：张伊娜 牧华

## <<日本漫画创作技法>>

### 书籍目录

引言 让我们试着画一画 第一章 利用空间 第二章 骨骼和肌肉 第三章 人物设计基础 第四章 造型实例 第五章 真实人物类型的实训

## <<日本漫画创作技法>>

### 章节摘录

插图：第一章 利用空间职业画家也是从画立方体开始的无论是那些第一次画图的人，还是那些刚从美术学院毕业的学生，亦或是那些在动画公司实习的人，你觉得他们更善于画什么呢？

人物还是机器？

（我相信你一定知道这个答案，因为你很可能也更擅长画机器）。

据我的经验，那些能把机器画得很好的人也可以把人物画得相当棒。

相反，那些不能将机器画好的人也不可能将人物画好。

理由就是他们没有很好地学习如何利用空间。

当你尝试着画一个动作的时候，你需要对人体结构十分熟悉，因为当你在三维空间内利用各个角度时，你就会用到人体结构的知识。

如果你可以画立方体，这是画一个机器的第一步，接着往立方体上添加细节。

那么你将可以更准确地利用空间。

画机器是一个很好的起点，因为机器不像人物，机器没有复杂的风格，也没有感情，不知喜怒哀乐。

如果你是以正方形和立方体开始作画然后再添加细节，那么你画出来的作品有时最后看起来就像个机器。

## <<日本漫画创作技法>>

### 编辑推荐

《日本漫画创作技法:肢体·表情》为中国科学技术出版社出版发行。

<<日本漫画创作技法>>

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>