

<<漫画技法圣经4造型篇>>

图书基本信息

书名：<<漫画技法圣经4造型篇>>

13位ISBN编号：9787517001805

10位ISBN编号：7517001809

出版时间：2012-12

出版时间：水利水电出版社

作者：C·C动漫社

页数：303

字数：200000

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>

<<漫画技法圣经4造型篇>>

前言

回想起来，从创作第一本漫画技法图书开始，已有6年时间。

这6年中我们从没有停止过对漫画技法教学的深入研究与探索，并与多家国内知名出版社合作，出版了几大系列的数十种相关著作。

其中有很多非常不错的书籍，获得了广大读者的肯定和支持，销量也超过了引进自日本的众多图书。而《漫画技法从入门到精通》系列是近期比较畅销的代表作品，在创作该系列时我们特别注意收集读者信息、总结初学者的学习习惯，甚至找到潜在读者试读样章、反馈意见，帮助我们提高图书水平和创作质量。

虽然我们为此花费了更长的创作时间，但事实证明，尊重读者的意见永远是对的，这套书一上市就荣登全国各大书城的同类畅销书排行榜前列。

每年国内同类书出版有上百种之多，虽然数量巨大，但是除了日本引进图书外，国产图书少有精品。

低级模仿、粗制滥造，甚至抄袭的情况都屡见不鲜。

而日本图书又因翻译和阅读习惯等本土化问题，在学习效果上大打折扣。

所以早在3年前我们就已经在着手策划一套革命性的产品。

目的是突破现有的陈旧和同质化模式，做一套真正符合国内读者阅读习惯、大幅提高学习效率和学习效果的里程碑式的精品图书。

近3年中我们翻阅了大量的美术绘画技法图书，特别是日本的漫画技法图书，分析每本书的优缺点，以专业的视角筛选出数十种我们认为符合读者需求的体例版式，做成样章，分发给全国各地的漫画迷们阅读，然后听取他们的反馈意见。

优中选优地确定了最终出现在本套书中的体例组合。

并且每本书的目录也是反复修改推敲，甚至达到10稿以上，既要考虑内容的丰富性，也要考虑篇幅所限；既要考虑内容的专业性，也要考虑读者的学习难度；既要考虑内容的实用性，也要考虑整套书的系统性。

所以不同于市面上的同类书，目录的确定不是只考虑一本书，而是把一套书都纳入到考虑范围内，做到真正的整体均衡。

1. 本土创新——国内的读者人群与日韩、欧美等国家的读者群截然不同，许多国内读者都没有经过专业的美术训练和绘画学习，因此绘画功底薄弱甚至是零基础，为此我们在知识点、步骤讲解上特别强调详细，就拿绘画步骤数量来讲，比通常的图书要多出20%以上。

2. 双色创新——策划之初我们就决定不惜成本采用双色印刷形式来完成书稿，目的是提高读者的学习效率，使读者能够看到前后绘画的整个过程，快速辨认绘画要点。

当然为此笔者要多画50%的图量。

3. 内容创新——详细的辅助线、指引线、标注线和标注本身是本书区别于其他同类书的又一大特点，不要小看这些辅助线，经研究它们能大幅提高学习效果30%以上。

为此我们又多花费了15%左右的工作时间。

4. 体例创新——每章基本都包含“技术专栏、实例展示、特训练习”3个技术模块，通过反复讲述、强调练习的方法，最大程度地加强读者的学习效果。

看似简单的3种体例，但这都是在数以千计的读者反馈的基础上总结得来的。

当本套书杀青的时候，我们才发现其所用掉的原稿纸是其他图书的3倍还要多，摞起来足有1米多高。

无论绘画、写作的时间，还是花在上面的总工作量，都是其他同类同页数图书的三四倍之多。

为了能够出好这本书，我们和多家出版社接触了很多次，最终选择了与中国水利水电出版社合作。

他们的包装方案最打动我们的是完全以读者为本，并不仅仅是追求经济效益。

在很多书籍装帧的细节上充分考虑了读者的需求，虽然为此要多付出很多的成本。

不仅如此，我们还深入到本书的后期出版环节，与出版社的编辑们一起度过了无数个难忘的日夜。

在此我们要感谢出版社的编辑、参与测试的粉丝、共同努力的同事，当然最最需要感谢的还是多年来一直默默支持我们的广大读者，是你们让我们有继续前进、继续创新的动力和勇气，是你们在我们最

<<漫画技法圣经4造型篇>>

困难的时候给予我们力量，谢谢你们！

希望经过3年时间辛苦打造的这套《漫画技法圣经》能够获得大家的认可。

C.C动漫社

<<漫画技法圣经4造型篇>>

内容概要

1.
本土创新——国内的读者群与日本、韩国和欧美国家的读者群截然不同，许多国内读者都没有经过专业的美术训练和绘画学习，因此相对绘画功底薄弱甚至是零基础，为此我们在知识点、步骤讲解上特别强调详细，就拿绘画步骤数量来讲，比通常的同类图书要多出20%以上。
2.
双色创新——策划之初我们就决定不惜成本地采用双色印刷形式来完成书稿，目的是提高读者的学习效率，使读者能够看到前后绘画的整个过程，快速地辨认绘画要点。
当然为此笔者要多画50%的图量。
3.
内容创新——详细的辅助线、指引线、标注线和标注本身是本套书区别于其他同类书的又一大特点，不要小看这些辅助线，经研究它们能大幅提高学习效果30%以上。
为此我们又多花费了15%左右的工作时间。
4.
体例创新——大多数章都包含技术专栏、实例展示、特训练习3个技术模块，通过反复讲述、强调、练习的方法最大程度地加强读者的学习效果。
看似简单的3种体例，却是在数以千计的读者反馈的基础上总结得来的。

<<漫画技法圣经4造型篇>>

作者简介

C.C动漫社是目前国内规模最大，也是最专业、最权威的漫画技法图书创作团队，从2005年开发出国内第一本卡通技法图书至今，已经出版有60余种漫画技法教程图书，并被众多大专院校和培训班选作教材。

其中大部分著作版权都已输出到港台地区。

其代表作《超级漫画素描技法》和《超级漫画技法宝典》两大系列图书更是长期位居当当网、卓越网及新华书店同类图书畅销榜前列。

《漫画素描技法从入门到精通》系列图书由C.C动漫社数位资深漫画师，在总结多年漫画创作经验的基础上，整理了数以千计的读者反馈意见，历时一年多时间创作而成。

在这里，眼睛所到之处都是画师们的精髓之作，无论从内容含金量上、讲解细致程度上，还是从绘画的技术水平上，堪称近些年国内同类书的最高水平。

相信在这里，大家将会有意想不到的收获和喜悦。

感谢多年来广大漫迷们对C.C动漫社和原创漫画的支持，我们会再接再厉，创作出更多更好的作品回报给读者，为中国的动漫事业做出自己的一份贡献

<<漫画技法圣经4造型篇>>

书籍目录

序言

本书使用说明

第1章 角色是活跃于漫画前台的明星

01.1 角色造型在漫画中的重要性10.

技术专栏：塑造角色的两种方式

1.1.1 写实漫画角色造型

1.1.2 少年漫画角色造型

1.1.3 少女漫画角色造型

1.1.4 奇幻漫画角色造型

1.1.5 Q版漫画角色造型

实例展示：各种不同类型的角色造型

特训练习：设计一个美少女角色

01.2 人物造型的构思过程及实例.

1.2.1 以故事内容及背景为标准来构思角色造型.

1.2.2 绘制草图

1.2.3 完稿及表现

第2章 头部是角色设定的关键

02.1 为角色确定适合的脸型032

技术专栏：通过几何体来设计脸型

2.1.1 圆形脸

2.1.2 椭圆形脸

2.1.3 三角形脸

2.1.4 方形脸

2.1.5 其他脸型

实例展示：各种不同脸型的角色造型

特训练习：绘制一张可爱的萝莉面孔

02.2 画龙点睛的五官设定.

技术专栏：设定五官的位置和比例

2.2.1 眼睛的表现与变化

2.2.2 鼻子的表现与变化

2.2.3 耳朵的表现与变化

2.2.4 嘴巴的表现与变化

2.2.5 五官的透视表现

实例展示：不同角色的五官表现.

特训练习：正太的五官表现

02.3 表现角色魅力的发型设定

技术专栏：头发的厚度和质感表现

2.3.1 头发的表现方法

2.3.2 头发局部的处理

2.3.3 头发的动态表现

实例展示：不同发型的角色展示.

特训练习：为角色添加适合的发型

02.4 头部的多角度表现

技术专栏：利用几何体来表现头部的透视感

2.4.1 头部的多角度表现

<<漫画技法圣经4造型篇>>

2.4.2 头部的多视点表现

2.4.3 头部的视点和角度的变化

实例展示：不同视点与角度的头部造型

特训练习：半侧面头部的仰视造型

02.5 表现头部的性别差异.

技术专栏：女性与男性头部的差异

2.5.1 女性头部的整体表现

2.5.2 男性头部的整体表现

实例展示：不同性别角色的头部造型

特训练习：绘制一个女性头部造型

02.6 表现角色头部的年龄差异

技术专栏：各年龄段角色头部的变化

2.6.1 儿童的面部特点

2.6.2 青少年的面部特点

2.6.3 成年人的面部特点

2.6.4 中年人的面部特点

2.6.5 老年人的面部特点

实例展示：不同年龄段角色的头部造型

特训练习：同一角色不同年龄段的头部造型表现.

第3章 利用表情来表现角色的情绪

03.1 不同表情的表现方法.

技术专栏：利用表情的变化来表现角色的情绪变化

3.1.1 高兴的表情

3.1.2 生气的表情

3.1.3 哭泣的表情

3.1.4 害怕的表情

3.1.5 惊讶的表情

3.1.6 害羞的表情

实例展示：不同表情角色的头部展示

特训练习：绘制高兴的少年

03.2 不同性格角色的表情.

技术专栏：性格是决定角色表情是关键

3.2.1 性格沉稳的国王

3.2.2 气质出众的千金小姐

3.2.3 活力十足的少年

实例展示：不同性格角色的表情展示

特训练习：阴险笑容的画法

03.3 角色表情的夸张变形.

技术专栏：表情的漫画式夸张

3.3.1 高兴时的面部夸张表现

3.3.2 哭泣时的面部夸张表现

第4章 头身比是角色身体造型的基础

04.1 头身比的基础知识

技术专栏：人体各个部位的头身比

4.1.1 相同头身比的角色性别差异

4.1.2 头身比例的转换

实例展示：不同头身比的漫画角色展示

<<漫画技法圣经4造型篇>>

特训练习：绘制可爱的6头身女孩

04.2 头身比在漫画中的运用.

4.2.1 2头身

4.2.2 3头身

4.2.3 4头身

4.2.4 5头身

4.2.5 6头身

4.2.6 7头身

04.3 不同年龄头身比的变化

4.3.1 儿童

4.3.2 青少年

4.3.3 青年

4.3.4 中年

4.3.5 老年

第5章 身体的塑造是角色造型的重点

05.1 角色形体塑造.

技术专栏：用几何形体塑造法快速构架角色形体

5.1.1 人体的肌肉分布

5.1.2 不同性别角色的肌肉表现

5.1.3 不同体格的塑造方法

实例展示：不同体格的角色展示

特训练习：绘制体格成熟的御姐

05.2 头与颈的关系与画法.

5.2.1 颈部的的基本结构

5.2.2 颈部的运动

05.3 手臂与手的画法.

5.3.1 手臂的结构与基本形态

5.3.2 手的结构与基本形态

5.3.3 手的性别差异

5.3.4 手的动作与表现

05.4 腿部与脚的画法.

5.4.1 腿部的结构与基本形态

5.4.2 脚的结构与基本形态

5.4.3 脚的性别差异

5.4.4 脚的动作与表现

05.5 躯干的画法

5.5.1 躯干的结构和基本形态

5.5.2 躯干的角色性别差异

5.5.3 躯干的扭转

05.6 不同年龄的角色身体变化

5.6.1 幼儿

5.6.2 儿童

5.6.3 少年

5.6.4 青年

5.6.5 中年

5.6.6 老年

第6章 赋予角色动态之美

<<漫画技法圣经4造型篇>>

06.1 角色的动态表现.

技术专栏：了解人物动作的秘密

6.1.1 行走

6.1.2 跑步

6.1.3 舞蹈

6.1.4 打斗

实例展示：多种运动中的角色展示

特训练习：绘制舞剑的少女

06.2 角色的情绪动态表现.

技术专栏：没有肢体语言与有肢体语言的情绪表达的差别

6.2.1 高兴时的身体动态

6.2.2 受惊时的身体动态

6.2.3 害羞时的身体动态

6.2.4 紧张时的身体动态

6.2.5 气愤时的身体动态

6.2.6 哭泣时的身体动态

实例展示：不同情绪状态下的身体动作

特训练习：绘制哭泣的少女

第7章 用服饰为角色锦上添花

07.1 古代服饰

技术专栏：布料褶皱的种类和表现方法

7.1.1 中国古代服饰

7.1.2 英国传统服饰

7.1.3 印度传统服饰

7.1.4 古希腊服饰

实例展示：穿着不同古代服饰的角色展示

特训练习：唐装美女画法

07.2 现代服饰.

技术专栏：服饰的空间感表现

7.2.1 休闲服

7.2.2 制服

7.2.3 运动服

7.2.4 礼服

7.2.5 演出服

实例展示：穿着不同现代服饰的角色展示

特训练习：绘制身着休闲服的男子

07.3 盔甲

技术专栏：盔甲的质感表现

7.3.1 传统盔甲

7.3.2 奇幻盔甲

实例展示：穿着不同盔甲的角色展示

特训练习：战士盔甲的画法

第8章 整体设定使角色具有真实感和感染力

08.1 利用设定使人物变得真实.

技术专栏：角色设定的方法

08.2 神秘隐士.

8.2.1 造型设定

<<漫画技法圣经4造型篇>>

8.2.2 背景设定

08.3 意志坚定的战士.

8.3.1 造型设定

8.3.2 背景设定

08.4 含蓄而矜持的柔弱千金.

8.4.1 造型设定

8.4.2 背景设定

08.5 地狱的恶魔公主.

8.5.1 造型设定

8.5.2 背景设定

08.6 神殿的祭司.

8.6.1 造型设定

8.6.2 背景设定

08.7 力大无比的岩石魔巨人

8.7.1 造型设定

8.7.2 背景设定

08.8 月夜狼人.

8.8.1 造型设定

8.8.2 背景设定

08.9 骄傲的王子.

8.9.1 造型设定

8.9.2 背景设定

<<漫画技法圣经4造型篇>>

章节摘录

版权页： 插图：

<<漫画技法圣经4造型篇>>

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>