<<漫画技法圣经>>

图书基本信息

书名:<<漫画技法圣经>>

13位ISBN编号:9787517003052

10位ISBN编号:7517003054

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:319

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

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,我们还深入介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>>

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>>

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>>

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漫技法图书至今,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

书籍目录

序言

本书使用说明

第1章 漫画基础

011 让我们来了解漫画

111 漫画的概念与起源

112漫画的表现形式

113漫画创作的基本流程

012 绘制漫画的工具

技术专栏:漫画所需的基本工具

121 漫画原稿纸与拷贝台

122 铅笔的选择和使用

123 各种绘画用尺

124 漫画墨水和蘸水笔的使用

125 刀具的选择与网点纸的使用方法

126 活用橡皮

127 数字化工具的选择和使用

实例展示:不同工具的绘制效果

特训练习:利用漫画工具搭配绘制美少女

第2章 从头部开始画人物 021 人物脸型的基本画法

技术专栏:同一个人物的脸型变化

211 鹅蛋形脸

212 圆形脸

213 三角形脸

214 方形脸

215 其他特殊脸型

实例展示:不同脸型的人物

特训练习:绘制鹅蛋形脸的美少女

022 人物五官的表现

技术专栏:确定五官位置的十字线

221 眼睛 222 鼻子 223 嘴 224 耳朵

实例展示:不同五官组合的表现 特训练习:绘制美少年的五官

023 Q版人物面部的画法

231 Q版人物的脸型

232 Q版人物的五官变形

024 多种多样的发型表现

技术专栏:头发的表现方法

241 不同区域头发的绘制方法

242 头发的厚度

243 头发的长度

244 头发的质感

<<漫画技法圣经>>

245 头发的颜色

246 头发的动态

247 男性和女性的发型表现方法 实例展示:不同发型的人物展示 特训练习:绘制卷发美少女

025 面部的个性化画法

技术专栏:不同脸型人物的五官位置变化

251 不同年龄段人物的面部特点 252 不同种族人物的面部特点

实例展示:拥有个性化面部的角色展示

特训练习:绘制可爱的小猫女 026 表现人物头部的立体感

技术专栏:头部立体感的表现方法

261 头部的透视表现 262 五官的透视表现

实例展示:人物头部不同角度的表现 特训练习:绘制俯视的人物头部

第3章 人物表情的表现 031 表情的表现方法

技术专栏:人物产生表情的肌肉原理

311 严肃

312 高兴

313 生气

314 惊讶

315 怀疑

316 悲伤

317 害羞

实例展示:同一个人物的不同表情变化

特训练习:绘制青年的愤怒表情 特训练习:绘制萝莉的哭泣表情

032 漫画表情的张力321 漫画表情的夸张

322表情符号在漫画中的运用

033 不同性格人物的面部表情

331 懦弱的人

332 坚强的人

333 傲娇的人

334 阴险的人

034 Q版人物的面部表情

341 Q版表情的五官省略

342 漫画中经典的Q版表情

第4章

头身比是绘制人物的关键 041 人物的基本头身比

技术专栏:头身比的概念

411 8头身 412 7头身

4136头身

4145头身

415 Q版4头身

416 Q版3头身

417 Q版2头身

实例展示:不同头身比的人物

特训练习:绘制可爱的6头身美少女

042 头身比的实际运用

技术专栏:头身比的平衡与变化

421 8头身的战士

422 65头身的邻家女孩

4235头身的小学生

424 2头身的Q版小精灵

第5章 人物身体的绘制方法

051 人物整体的骨骼与肌肉表现

技术专栏:简化骨骼的方法

511 认识人体骨骼的重要性

512 女性体格与男性体格的差异

513 人体肌肉的分布与表现方法

514 女性肌肉与男性肌肉的差异

515 体格与肌肉的夸张变形

实例展示:不同体格的人物造型 特训练习:绘制体格结实的帅哥

052 人物躯干的表现方法

521 躯干的基本画法

522 躯干的弯曲与扭转

523 男性躯干与女性躯干的差别

053 人物手臂与手部的表现方法

531 手臂和手部的基本画法

532 手臂和手部的姿势组合

533 男性手部与女性手部的差别

054 人物腿部与脚部的表现方法

541 腿部和脚部的基本画法

542 腿部和脚部的姿势组合

543 男性腿脚与女性腿脚的差别

055 表现人物身体的立体感

技术专栏:身体立体感的表现方法

551 人物整体的透视表现

552 躯干和四肢的透视表现

553 手脚的透视表现

实例展示:同一个人物的不同角度 特训练习:人物四肢透视的绘制方法

第6章 人物的动作表现 061 人物的基本动作表现

技术专栏:控制人体运动的关键点——关节

611 坐姿

612 卧姿

<<漫画技法圣经>>

613 行走 614 奔跑

615 跳跃

实例展示:各种基本的动作姿势 特训练习:绘制跳跃中的人物

062 人物的特殊动作表现

技术专栏:人体运动的幅度与运动轨迹

621 格斗 622 舞蹈 623 漂浮 624 坠落

实例展示:各种不同的特殊动作姿势

特训练习:绘制漂浮的美少女

063 Q版人物的动态表现

631 Q版的动作简化

632 Q版人物的基本动作

633 Q版人物可爱的生活小动作

实例展示:各种不同的Q版人物动作 特训练习:绘制吃东西的Q版人物

064 人物动作的透视表现

技术专栏:表现动作中人体的透视变化

641 俯视状态下的人体动作 642 仰视状态下的人体动作

实例展示:不同透视状态下的人物动作 特训练习:绘制带透视的人物动作

第7章

凸显人物造型的服饰 071 服饰的基本表现方法

技术专栏:先有身体再有服饰

711 服饰体积的表现方法 712 服饰褶皱的表现方法

713 服饰的细节表现

072 民族服饰

技术专栏:服饰的装饰效果表现

721 汉族服饰

722 日本民族服饰

723 蒙古民族服饰

724 印度民族服饰

实例展示:不同的民族服饰 特训练习:绘制穿汉服的女性

073 现代服饰 731 休闲服饰

732 职业制服

733 礼服

734 女式内衣

074 幻想服饰

741 未来服饰

742 魔幻服饰 075 盔甲类服饰

技术专栏:如何表现出盔甲的质感

751 中国古代的盔甲 752 欧洲中世纪的盔甲

753 幻想类盔甲

实例展示:不同样式和材质的盔甲 特训练习:绘制身穿重型盔甲的女战士

076 Q版服饰的简化变形

技术专栏:Q版服饰的变形原理

761 Q版民族服饰 762 Q版现代服饰 763 Q版幻想服饰

实例展示:不同样式的Q版服饰 特训练习:绘制可爱的Q版女仆

第8章

如何绘制道具

081 生活道具的绘制

技术专栏:如何表现道具的立体感

811 专业用具

812 居家用品

813 食物道具

814 交通工具

实例展示:不同种类的生活道具

特训练习:绘制一块可口的草莓蛋糕

082 战斗道具的绘制

技术专栏:战斗道具与手部的契合

821 冷兵器

822 现代武器

823 魔幻兵器与科幻武器

083 富有民族特点的道具绘制

831 中国特色的道具

832 日本特色的道具

833 欧洲宫廷特色的道具

084 Q版道具的画法

技术专栏:Q版道具的变形原理

841 Q版生活道具

842 Q版战斗道具

843 Q版民族道具

实例展示:不同种类的Q版道具 特训练习:绘制一辆Q版汽车

第9章 动物的表现方法 091 哺乳动物的画法

技术专栏:把握哺乳动物的身体比例

911 犬科 912 灵长类

实例展示:不同种类的哺乳动物

特训练习:绘制一头矫健的豹子

092 禽类的绘制

技术专栏:羽毛的画法

921 鸟类 922 家禽

实例展示:不同种类的禽类 特训练习:绘制一只翱翔的老鹰

093 水生动物的绘制

技术专栏:把握水生动物的体型特点

931 鱼类

932 其他水生动物

实例展示:水生动物展示 特训练习:绘制一条金鱼

第10章 背景的画法

101 场景景致的素材表现

技术专栏:场景空间感和景致的细节表现

1011 植物的画法

1012 山石泥土的画法

1013 建筑物的画法

1014 冰、水、火的表现方法

实例展示:不同场景素材的表现特训练习:绘制陡峭的山脉场景

102 场景的光影表现

1021 表现白天的场景

1022 表现夜晚的场景

103 写实背景的画法

技术专栏:设计场景的基本方法

1031 场景的空间与透视知识

1032 利用真实照片绘制场景

1033 利用照片组合绘制场景

1034 想象中的写实场景

实例展示:不同类型的写实场景

特训练习:绘制一个室内场景并加入人物

104 幻想类背景的画法

技术专栏:幻想背景的构思与绘制 1041 寻找现实素材来绘制幻想背景

1042 抽象的背景

1043 表现情绪的背景

实例展示:不同类型的幻想类场景

特训练习:绘制一个幻想场景

105 Q版场景的表现

1051 Q版景致的表现

1052 Q版户外场景的绘制

1053 Q版室内场景的表现

第11章 单幅漫画实例训练

111 单幅漫画的创作流程

技术专栏:单幅漫画的构图技巧

<<漫画技法圣经>>

- 1111 收集素材构思初稿
- 1112 草稿的绘制要点
- 1113线稿的制作技巧
- 1114 网点的选用和处理方法
- 112 单幅漫画的创作实例
- 1121 牡丹花与少女
- 1122 硝烟战士

<<漫画技法圣经>>

章节摘录

版权页: 插图:

<<漫画技法圣经>>

编辑推荐

《漫画技法圣经(综合篇)》编辑推荐: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。

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。

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。

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。

数十位顶尖漫画师,历时三年联袂奉献!

详尽的辅助线、指引线,打造真正符合国人习惯的漫画巨作!

<<漫画技法圣经>>

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