

<<漫画技法大讲堂>>

图书基本信息

书名：<<漫画技法大讲堂>>

13位ISBN编号：9787549401307

10位ISBN编号：7549401306

出版时间：2011-5

出版时间：广西美术

作者：杨岚|主编:骏一动漫

页数：200

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>

<<漫画技法大讲堂>>

内容概要

本书从最基础的动漫技法开始着手，从人物面部、局部到整体到动作，再到创造出人物的个性。都有详尽的教学流程，可以使得动漫读者和爱好者很快的能进入状态，学到动漫角色的创造学习中。书本最后作者还将创造一个角色的构思还有所创造的角色如何展开故事情节等这些具体工作中的实例经验介绍给读者，这些都是难得宝贵的经验，能让读者亲身感受到自己创造出动漫人物角色的成就感。

本书最大的特色是在于配有的“透明纸人物动态架构图”，这一书中的特别设置，可以让读者从人物动态架构图的设定到完稿这之间的关系一目了然，从而更快的学会把人物动态架构的搭建画得更准确。

另外本书的左右两个下角还配有两个有意思的翻页小动画，可以让学习漫画的爱好者同时了解到动画的基本原理，为以后往动画方向学习增加兴趣度。

<<漫画技法大讲堂>>

书籍目录

前言 把创造漫画角色看成一件快乐的事

第一章 创造角色的面部

1.1 以圈和叉组成的面部构架——简单而准确的面部定位方法

1.2 绘制面部的不同角度

- a. 展现全貌的正面
- b. 15° 独具魅力的半侧面
- c. 45° 有方向感的半侧面
- d. 75° 有戏剧感的半侧面
- e. 必不可少的正侧面
- f. 仰视状态的面部
- g. 俯视状态的面部

第二章 创造角色的整体

2.1 绘制具有漫画感的人体

- a. 贯穿身体并引发动态的脊柱是重点
- b. 与脊柱相呼应的正中轴不可忽略
- c. 人体的解构法——圆柱体的堆砌
- d. 立足点与重心

2.2 绘制姿态各异的人体——用箱体意识绘制人物动态

2.3 如何画出漫画中男性与女性的特征

- a. 性别不同的角色身体外轮廓不同
- b. 性别不同的角色身体各部分比例不同

第三章 创造角色的个性

3.1 用面部表现人物个性

- a. 不同年龄与性别的外貌
- b. 同一个角色的不同表情

3.2 用形体表现人物个性——

- a. 柔弱而娇小的角色——可爱型
- b. 强壮而有力的角色——英雄型
- c. 狡猾而怪异的角色——反角型

3.3 用发型表现人物个性

- a. 坚挺的头发——多用于男性
- b. 飘逸的头发——多用于女性
- c. 其他类型

3.4 用服装表现人物的职业和个性

- a. 服装表现人物的职业
- b. 衣纹的画法
- c. 服装表现人物的个性
- d. 画服装的步骤

第四章 创造一个角色的构思流程

4.1 由形象启发——如何从现实形象中提炼出漫画形象

4.2 由故事启发——如何从文字中寻找适合的漫画形象

第五章 从编写故事和创造角色开始的漫画实例

5.1 主角的构思

5.2 配角的构思

5.3 创造漫画角色的实战流程

第六章 给故事漫画创造一个色彩缤纷的插页

6.1 单色插页的绘制

6.2 色彩播页的绘制

6.3 漫画人物的上色

<<漫画技法大讲堂>>

章节摘录

版权页：插图：

<<漫画技法大讲堂>>

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>