

<<i漫画>>

图书基本信息

书名：<<i漫画>>

13位ISBN编号：9787561154090

10位ISBN编号：7561154097

出版时间：2010-4

出版时间：李达辉、陈步云 大连理工大学出版社 (2010-04出版)

作者：李达辉，陈步云 著

页数：247

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>

内容概要

本书针对目前国内市场日趋狂热的动漫爱好者对漫画创作的渴望，采用大量的高质量实体创作案例，针对漫画创作的各个阶段的创作进行入门指导，重在培养和提高漫画创作者的艺术素养和设计质量，不断挖掘读者对漫画学习的兴趣，引领读者进入漫画创作佳境。

本书的创作集体是拥有资深漫画创作经验的李达辉动漫工作室。

工作室于2006年创立并出版国内首部大型体育类漫画《足球英雄》，2007年创作网游类网络人气漫画《250公会》，2008年初至今主打创作大型魔幻类长篇少年漫画《逆5行》，深受广大读者热评，现已在腾讯动漫、搜狐动漫、纵横动漫、有妖气原创漫画、sF互动传媒、贪婪大陆、猫扑漫画频道及你的我的动漫屋等国内大型漫画网络媒体平台连载。

本书共分六个章节。

第一章为动漫造型设计入门，将各类漫画题材中常见的设定类型加以分类归纳，以便读者系统地进行练习。

第二章为动漫色彩设计入门，详细地讲述了动漫造型的着色基础步骤及色彩搭配设计等。

第三章为单幅漫画创作入门，在前两章的基础上指导读者如何进行单幅漫画创作。

第四章为四格多格漫画创作入门，通过创作团队的实际四格多格漫画作品作为案例进行讲解。

第五章为连载漫画创作入门，采用李达辉动漫已出版作品《足球英雄》作为案例进行讲解。

第六章为作品欣赏。

李达辉动漫团队成员均从事漫画创作多年，积累了丰厚的创作经验和宝贵的实际案例范本，书中所用范画均为团队成员原创或临摹作品，通过其自身的成长经历为本书读者开辟一条直观快速的学习之路，从动漫造型色彩设计到单幅、四格多格、连载漫画创作，使读者破除疑惑，渐入佳境。

希望本书的出版会使越来越多的动漫爱好者拿起画笔，进入到漫画创作的队伍中，共同推动国产动漫事业的发展。

作者简介

李达辉，出生于中国香港，就读于香港中文大学【学士】及北京大学【硕士】早期曾在香港从事漫画创作。

及后在广告、房地产、酒店业担任高管.并曾游历欧美，生活体验丰富2006年以无限热情，成立漫画工作室.创作多部漫画2009年将最新作品长篇漫画《逆5行》交与汇漫，签约连载。

陈步云，1983年生于辽宁大连.2006年毕业于清华大学美术学院环境艺术设计系，学士学位现任李达辉动漫美术总监2007年底开始负责并独立制作原创漫画《逆5行》项目至今。

书籍目录

第1章 动漫造型设计入门 1.1 人物篇·魔幻科幻类 1.1.1 天使 1.1.2 堕落天使·恶魔·魔鬼 1.1.3 龙
1.1.4 类人生物·幻兽 1.1.5 妖精·精灵 1.1.6 人工生命体·生化类 1.1.7 法师·巫师·术士·魔法
使 1.1.8 鬼怪·怪物·魔兽 1.1.9 矮人·侏儒 1.1.10 人类 1.2 人物篇·现实生活类 1.2.1 校园类
1.2.2 成人类 1.2.3 其他类 1.3 场景篇·魔幻科幻类 1.3.1 未来时代 1.3.2 异世界之窗第2章 动漫色彩
设计入门 2.1 着色步骤 2.1.1 基础·固有色及素描关系 2.1.2 基础·固有色及添加简单背景 2.2 环境
色及色调的把握 2.3 背景色及后期处理第3章 单幅漫画创作入门 3.1 Q版类 3.2 正常类第4章 四格多
格漫画创作入门 4.1 四格漫画创作 4.1.1 LOGO及人设 4.1.2 脚本·分镜·绘制 4.2 多格漫画创作
4.2.1 LOGO及人设 4.2.2 脚本·分镜·绘制第5章 连载漫画创作入门 5.1 短篇漫画创作 5.1.1 LOGO
及人设 5.1.2 脚本·分镜·绘制 5.2 长篇连载漫画创作 5.2.1 LOGO及人设 5.2.2 脚本·分镜·绘制
第6章 漫画作品欣赏

章节摘录

插图：第1章动漫造型设计入门动漫作品中的造型设计，是设计过程中的至关重要的环节，也是一部作品在视觉元素创造方面成败的关键所在。

因此，高设计含量的造型，是大家在这个章节要练习的重点。

大致把动漫作品中的造型设计部分归为两大类：一类是人物（所有生物类），另一类是场景（所有非生物类），人物和场景又各自有科幻、魔幻等细分。

在讲解中本章运用了大量设计实例来描述各种造型元素的使用，包括大量的完成作品以及草图等。

值得一提的是，在造型元素练习中，临摹是一种非常行之有效的快速提升设计水准的方法，希望广大读者尤其是初学者多进行此方面的练习，必定受益匪浅。

在造型设计中，除了要注意突出每个种族的形象特点之外，还要注意结合故事背景，每个设定都要体现其背景年代生活环境等等特征，从而使设定的形象更加饱满。

关于绘画工具和技法方面，技术的手段多种多样，漫画绘制已经由传统的纸笔媒介向通过数位板在诸如Photoshop、Painter、Comicstudio等各种软件中绘制过渡，在本书中技法不是阐述的关键，大家可以任选自己擅长的表现工具和技法来完成形象的设计创作。

下面就细分讲解各类动漫造型设计的要领所在。

1.1人物篇·魔幻科幻类在人物造型设计之中，科幻魔幻类人物设定的种类最为复杂。

按照在各类漫画作品中出现的频率，大致把此类人物设定归纳为：天使；堕落天使、恶魔、魔鬼；龙；类人生物、幻兽；妖精、精灵；人工生命体；法师、巫师、术士、魔法使；鬼怪、怪物、魔兽；矮人；侏儒和人类。

下面就通过实例来讲解每一个类别的造型设计要素。

编辑推荐

《漫画·动漫造型色彩设计及连载漫画入门》：角色场景设计，色彩搭配方案，单幅连载创作。

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>