

<<漫画绘制基础>>

图书基本信息

书名：<<漫画绘制基础>>

13位ISBN编号：9787121085987

10位ISBN编号：7121085984

出版时间：2009-5

出版时间：顾群业、宋立军、飞思数码产品研发中心、肖永亮 电子工业出版社 (2009-05出版)

作者：顾群业 等著

页数：242

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>

## &lt;&lt;漫画绘制基础&gt;&gt;

## 前言

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。

动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。

这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。

在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念，产生了新思维。

动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画和游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济增长点和广泛的社会效益。

动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想象力。

动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。

动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧及网络等多种载体。

综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别：游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通信）。

创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。

随着动漫产业的发展，动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。

中国的动漫游戏产业发展，以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机。

人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。

北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势，以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。

京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。

本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

## &lt;&lt;漫画绘制基础&gt;&gt;

## 内容概要

《漫画绘制基础》侧重于现代漫画技法的讲解，是一本漫画普及读物，主要的读者对象是漫画初学者。

《漫画绘制基础》共分12章《漫画绘制基础》是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书中的一本，重点介绍漫画绘制技法与绘制理念。

《漫画绘制基础》侧重于现代漫画技法的讲解，是一本漫画普及读物，主要的读者对象是漫画初学者。

《漫画绘制基础》共分12章，第1章从创作分工的角度对漫画的创作流程进行了详细的论述，使学习者对动漫创作形成初步的认识。

第2、3、6、8章具体分析了人物的眼睛、嘴巴、鼻子、耳朵、面部表情、人体的构造、人物的体格及比例、人物的衣纹、透视规律等多种表现手法。

第4、5章则从神怪角色，正、反角色形象造型的角度论述了角色的创作方法。

第7章介绍格斗绘画技法，以格斗中人的形体变化为例，讲述了动态中的人体造型表现方法。

第9~11章从自然景物的表现方法、分镜框的制作与对话框使用、漫画上色技法角度对漫画的整体构图及着色方式进行了介绍。

第12章主要对中国漫画的发展、日本漫画的发展、美国漫画发展历程进行了简要的介绍。

此外，《漫画绘制基础》最后还提供了一些漫画作品供读者赏析。

读者对象：《漫画绘制基础》可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用，也可作为广大漫画爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

## <<漫画绘制基础>>

### 书籍目录

第1章 漫画的创作流程1.1 漫画创作流程1.2 漫画工作岗位第2章 头部造型基础2.1 人物的眼睛2.2 人物的嘴巴、鼻子和耳朵2.3 脸部的画法及表情第3章 人物造型基础3.1 人体的构造3.2 人物的体格及体形第4章 神怪角色的创作4.1 鬼怪变形法4.2 典型的怪物及创作要点4.3 神怪的创作规律第5章 角色形象的创作方法5.1 正面形象的创作5.2 反派形象设计造型规律第6章 人物的衣纹6.1 衣纹应该注意的问题6.2 衣纹产生的原因6.3 线条的转折6.4 线条的虚实关系第7章 格斗绘画技法7.1 格斗绘画技法7.2 格斗方式第8章 漫画场景相关表现技法8.1 漫画场景基础知识8.2 漫画场景与透视第9章 自然风景造型规律9.1 火的画法9.2 水的画法9.3 树木的画法9.4 岩石的表现方法9.5 雨的画法9.6 雪的表现方法9.7 风的表现方法第10章 分镜框的制作与对话框的使用10.1 制作分镜框10.2 对话框的使用第11章 漫画上色技法11.1 Photoshop上色工具介绍11.2 绘制色稿步骤第12章 漫画发展历程12.1 中国漫画的发展历程12.2 日本漫画的发展历程12.3 欧美漫画的发展史

## 章节摘录

插图：第2章 头部造型基础 2.1 人物的眼睛 眼睛是心灵的窗户，是人与人之间传递情感的重要载体，表达着人物的内心想法，是角色形象塑造的第一要素。

可以说，在漫画中最难也最重要的就是眼睛的刻画，画好人物的眼睛对于漫画人物的塑造起着举足轻重的作用。

眼睛一般是由几部分组成：上眼睑、下眼睑、眼裂、眼白、瞳孔和虹膜。

而眼形又可分为方形眼、圆形眼（虎眼、杏眼）、丹凤眼和三角眼等。

由于眼睛无限丰富的变化与活动，使它在人物的脸上表演出一幕幕“生动的话剧”来。

例如，老年人大都阅历丰富，饱经风霜，所以眼睛呈现出老人特有的坚毅、稳重和智慧的神态，富有亲切、慈祥的特点；而年轻人大都风华正茂，奋发向上，所以眼睛要表现出年轻人特有的朝气，活泼、开朗、热情、坦诚，有的潇洒、帅气，有的文静、娴淑，也有的豪爽、热烈，等等。

分析和研究这些不同人群、不同年龄层次、不同风格的眼睛，对于把握好对象的整体是十分关键和重要的，甚至可以说是创作的成败之举。

初学者可以多参考一些优秀的漫画作品，如绘画大师达·芬奇、列宾等的经典之作，看看他们是如何描绘人物的眼睛的，会对自己塑造人物有所帮助。

<<漫画绘制基础>>

编辑推荐

《漫画绘制基础》由电子工业出版社出版。

#### 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>