第一图书网, tushu007.com

<<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：9787508494418

10位ISBN编号：7508494415

出版时间：2012-5

出版时间：中国水利水电

作者：C · C动漫社

页数：368

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

第一图书网, tushu007.com

<<漫画技法圣经>>

内容概要

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。
《超级漫画素描技法》系列是较早之前C·C动漫社的作品，一直畅销至今，现在已经有20多个品种了。
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，甚至抄袭的情况都是屡见不鲜。
而日本图书又因翻译和阅读习惯等本土化问题，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。

所以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。
优中选优的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的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，快速的辨认绘画要点。
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。

第一图书网, tushu007.com

为此我们又多花费了15%左右的工作时间。

4.
体例创新——每章基本都包含有了技术专栏、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的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《漫画技法圣经》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本《漫画技法圣经》能够获得大家的认可。

第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, tushu007.com

<<漫画技法圣经>>

书籍目录

前言
本书使用说明
第1章　看漫画，识漫画
　01.1 漫画是怎么诞生的
　01.2 漫画的题材有哪些
　01.3 你喜欢哪种漫画风格
　01.4 优秀漫画作品展示
第2章　漫画工具的介绍和使用方法
　02.1 漫画的传统工具与使用方法
　2.1.1 漫画原稿纸
　2.1.2 蘸水笔
　2.1.3 漫画墨水
　2.1.4 网点纸
　2.1.5 其他相关传统工具
　02.2 现代工具在漫画中的应用
　2.2.1 什么是数位板
　2.2.2 与漫画相关的软件介绍
　2.2.3 其他辅助性数码工具
　2.2.4 无纸化创作的重要性和优点
第3章　漫画人物头部的塑造
　03.1 脸型对塑造角色的影响
　技术专栏：人物脸型的画法
　3.1.1 鹅蛋形万用脸的绘制
　3.1.2 可爱圆形脸的绘制
　3.1.3 俊朗三角形脸的绘制
　3.1.4 个性方形脸的绘制
　实例展示：各种不同的脸型
　特训练习：绘制半侧面人物的脸型
　03.2　各式各样五官的变形表现
　技术专栏：五官的位置和比例
　3.2.1 眉毛、眼睛的变形画法
　3.2.2 鼻子的简略表现
　3.2.3 嘴的夸张变形
　3.2.4 耳朵的绘制
　3.2.5 五官在空间中的表现
　实例展示：各种不同的五官组合
　特训练习：添加漫画人物的五官
　03.3　发型体现角色魅力
　技术专栏：头发的生长原理
　3.3.1 头发的基本画法
　3.3.2 不同发型的绘制
　3.3.3 各种极具创意的漫画发型
　3.3.4 发色在漫画中的表现
　实例展示：同一人物的不同发型设定
　特训练习：添加发型的具体流程

第一图书网, tushu007.com

03.4　如何准确表现头部的空间感
技术专栏：塑造头部的立体感
3.4.1 头部的多角度表现
3.4.2 俯视头部的绘制
3.4.3 仰视头部的绘制
实例展示：各种角度的头部表现
特训练习：画画半侧面仰视的头部
第4章　人物表情的画法
04.1　表情的绘制技巧
技术专栏：如何通过人物面部肌肉
运动做出不同表情
4.1.1 喜悦的绘制
4.1.2 生气的绘制
4.1.3 伤心的绘制
4.1.4 吃惊的绘制
4.1.5 害怕的绘制
4.1.6 无语的绘制
4.1.7 漫画中表情符号的运用
实例展示：同一漫画人物的不同表情
特训练习：画画吃惊和悲伤的人物面部表情
04.2　漫画中的经典表情
技术专栏：人物正常表情到夸张表情的转换
4.2.1 漫画表情的夸张
4.2.2 漫画表情的五官省略
实例展示：各种夸张的表情
特训练习：绘制漫画夸张表情
第5章　人物身体各部分的画法
05.1　了解人体头身比
技术专栏：真实人体的结构和比例
5.1.1 什么是头身比
5.1.2 7头身和8头身人物的画法
5.1.3 5头身和6头身人物的画法
5.1.4 2~4头身人物的画法
实例展示：不同头身的同一男人体
特训练习：画画6头身的人体
05.2　躯干的绘制技巧
技术专栏：男性与女性躯干的区别
5.2.1 如何准确把握头、颈、肩的穿插
5.2.2 富有性别特征的胸部应如何表现
5.2.3 腰部的表现
5.2.4 臀部的刻画
5.2.5 躯干的空间表现
实例展示：各种人物的上半身
特训练习：躯干的绘制流程
05.3　添加结构准确的四肢
技术专栏：四肢的比例
5.3.1 手臂的绘制技巧

第一图书网, tushu007.com

5.3.2 腿的绘制技巧
5.3.3 四肢的空间表现
实例展示：各种人物的四肢表现
特训练习：人体四肢的绘制流程
05.4　手和脚的画法
技术专栏：手和脚的外形特征
5.4.1 手的画法
5.4.2 脚的画法
5.4.3 如何绘制穿鞋的脚
实例展示：各种姿势的手和脚
特训练习：画画手和脚
第6章　描绘人体的各种动态
06.1　人体动作的基本规律
技术专栏：关节运动的基本规律
6.1.1 头、颈、肩的运动原理
6.1.2 腰部运动的原理
6.1.3 四肢运动的原理
实例展示：人体各部分的动态
特训练习：绘制头、颈、肩的动作
06.2　人物基本动作的绘制技巧
技术专栏：把握人体运动的重心
6.2.1 坐姿的表现
6.2.2 步行的表现
6.2.3 奔跑的表现
6.2.4 跳跃的表现
6.2.5 蹲的表现
6.2.6 跪的表现
实例展示：各种人物的基本动态
特训练习：绘制人物的基本动作
06.3　表现人物生活中的各种动作
技术专栏：如何让动作与特定道具配合
6.3.1 居家动作的画法
6.3.2 校园动作的画法
6.3.3 职场动作的画法
6.3.4 运动动作的画法
6.3.5 战斗动作的画法
实例展示：各种人物的生活动态
特训练习：绘制人物的生活动作
06.4　与情绪相关的动作如何绘制
技术专栏：身体的伸与缩
6.4.1 开心时的动态
6.4.2 生气时的动态
6.4.3 伤心时的动态
6.4.4 吃惊时的动态
6.4.5 害怕时的动态
6.4.6 其他特殊情绪的动态
实例展示：各种人物的情绪动态

第一图书网, tushu007.com

特训练习：绘制人物的情绪动作
第7章　服装道具的搭配
07.1　常见服装的绘制方法
技术专栏：服装与身体的契合
7.1.1 居家服装的画法
7.1.2 校园服装的画法
7.1.3 职场服装的画法
7.1.4 运动服装的画法
7.1.5 战斗服装的画法
实例展示：各种常见的服饰
特训练习：常见服饰的绘制过程
07.2　绘制各类古装
技术专栏：古装上褶皱的表现
7.2.1 中式服装的表现
7.2.2 日本传统服饰的绘制
7.2.3 欧洲中世纪古装的刻画
实例展示：各种古代服饰
特训练习：古装的绘制过程
07.3　道具的添加与绘制
技术专栏：道具与身体的契合
7.3.1 各种生活道具的绘制
7.3.2 各种运动道具的绘制
7.3.3 各种战斗道具的绘制
实例展示：各种不同的道具
特训练习：画画道具
第8章　Q版变形基础
08.1　不同头身的Q版
技术专栏：什么是Q版
8.1.1 4头身Q版的绘制
8.1.2 3头身Q版的绘制
8.1.3 2头身Q版的绘制
实例展示：可爱的Q版角色
特训练习：画画3头身Q版人物
08.2　如何从正常头身变形为Q版
技术专栏：Q版变形的总体要领
8.2.1 Q版头部的变形
8.2.2 Q版身体的变形
8.2.3 Q版表现的夸张
8.2.4 Q版动态的表现
8.2.5 绘制可爱的Q版道具
实例展示：各种Q版人物形象
特训练习：看看怎样对人物做Q版变形
第9章　角色创建实战篇
09.1　各种角色的设定集
技术专栏：天真萝莉的设定过程
9.1.1 人妻的设定
9.1.2 三无少女的设定

第一图书网, tushu007.com

9.1.3 腹黑美少年的设定
9.1.4 魔王的设定
9.1.5 Q版正太的设定
实例展示：各种人物角色展示
特训练习：设计漫画角色
09.2　漫画中的动植物角色
技术专栏：漫画动物和植物的绘制要领
9.2.1 动物的绘制
9.2.2 植物的表现
实例展示：漫画中的动植物
特训练习：画画漫画中的动物
09.3　漫画中的另类角色
技术专栏：将动物拟人化
9.3.1 科幻机器人的创设
9.3.2 魔幻怪兽的设计
实例展示：各种另类角色展示
特训练习：画出魔幻角色
第10章　透视原理与场景的表现
10.1　如何创建指定的场景
技术专栏：透视的基本原理
10.1.1 城市街道场景
10.1.2 自然风光场景
10.1.3 室内场景
10.1.4 抽象场景
10.1.5 Q版场景
特训练习：试试绘制场景
10.2　场景细节的表现
技术专栏：准确使用线条表现场景的细节
10.2.1 风、雨等自然现象的表现
10.2.2 山、石、水等自然物的表现
10.2.3 表现时间背景
特训练习：如何画出自然现象
10.4　背景特效与气氛
技术专栏：如何使用网点营造效果
10.3.1 使用点和线营造爆炸现场
10.3.2 利用网点纸增加浪漫的气氛
10.3.3 如何制作光影效果
10.3.4 制作惊悚气氛
10.3.5 文字特效
特训练习：惊悚场面的绘制
第11章　漫画的线条运用
和网点处理技巧
11.1　漫画中线条的运用
技术专栏：各种线条的表现技巧
11.1.1 集中线的制作
11.1.2 速度线的制作
11.1.3 闪光效果的制作

第一图书网, tushu007.com

11.2 修图
11.2.1 涂黑
11.2.2 修正与修白
11.3 网点纸的运用技巧
11.3.1 贴网点的操作流程
11.3.2 刮网技巧
特训练习：一幅完整处理稿的制作流程
第12章 单幅漫画的创作
12.1 单幅漫画中的人物组合
技术专栏：单幅漫画的构图
12.1.1 单人构图
12.1.2 双人构图
12.1.3 三人构图
12.1.4 四人构图
12.1.5 多人构图
特训练习：绘制三人构图
12.2 单幅漫画的绘制实例
12.2.1 以人物为主的单幅漫画
12.2.2 以场景为主的单幅漫画
12.2.3 以气氛为主的单幅漫画
特训练习：一幅完整单幅漫画的制作流程
第13章 如何绘制分镜漫画
13.1 认识分镜漫画
技术专栏： 分格的表现及处理方法
13.1.1 分镜页面的规格及要求
13.1.2 如何把握镜头感
13.2 故事编排
13.2.1 故事的起承转合
13.2.2 剧本实例分析
13.3 分镜漫画的绘制流程
13.3.1 分镜图和草图的绘制
13.3.2 线稿的制作
13.3.3 后期处理
13.4 对话框及文字
13.4.1 如何绘制对话框
13.4.2 文字编排
特训练习：制作一页分镜漫画
第14章 漫画彩绘基础
14.1 利用色彩表现漫画的基本法则
技术专栏1：色彩的表现及运用方法
技术专栏2：光影的基本原理
14.2 漫画的上色实例
14.2.1 单个人物的上色
14.2.2 单幅漫画的上色

第一图书网, tushu007.com

<<漫画技法圣经>>

章节摘录

版权页：插图：所以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《漫画技法圣经》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。
优中选优的确定了最终出现在本套书中的体例组合。
并且每《漫画技法圣经》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《漫画技法圣经》，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，比通常的图书要多出20%以上。

第一图书网, tushu007.com

<<漫画技法圣经>>

编辑推荐

《漫画技法圣经》编辑推荐：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，甚至抄袭的情况都是屡见不鲜。
而日本图书又因翻译和阅读习惯等本土化问题，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。
《漫画技法圣经》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。

第一图书网, tushu007.com

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