

<<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。

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通技法图书至今，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

<<漫画技法圣经>>

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

<<漫画技法圣经>>

- 413 6头身
- 414 5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
- 423 5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

<<漫画技法圣经>>

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

<<漫画技法圣经>>

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

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！

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>