

<<日本大师讲漫画>>

图书基本信息

书名：<<日本大师讲漫画>>

13位ISBN编号：9787508497600

10位ISBN编号：7508497600

出版时间：2012-7

出版时间：水利水电出版社

作者：林晔

页数：174

字数：130000

译者：赤丁香

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>

<<日本大师讲漫画>>

内容概要

我们日常阅读的那些漫画，虽看似平常没有什么特别之处。

但是就脑力劳动的程度而言，绘制漫画时需要花费的精力却是十分惊人的，将其称之为一种综合艺术也不为过。

无论是绘制画面，还是编写故事，哪一项也不简单。

真正的职业漫画家，从来不会拿这些技术来夸耀自己的水平，他们认为这些说到底只是为了让故事更加易懂更加有趣的基本条件。

画漫画这件事情，用电影制作领域的概念来打比方的话，就是一项一人扛下制片、导演、灯光、剧本、艺术指导、道具、演员等所有任务的工作。

听起来就不像是一件普通人能完成的事情吧！

职业漫画师的作品，作画与编剧往往由不同的人来担任（除此之外还有人物设计专员、背景专员、特效专员等等），进入正式发行阶段的漫画作品也是作家与出版社编辑共同努力之下的产物。

虽然如此，但是对于刚刚踏进漫画圈的人来说，必须自己独立完成所有事情才行。

怎样绘制人物角色？

画面制作究竟指的是什么？

怎样编写故事？

怎样分割画面，使作品符合漫画的形式？

以上这些问题，只有通过实际绘画的经验，才能发现或者是创造出属于自己的一套方法。当然，在没有任何指引以及参考的情况下，想要自己学会几乎是不可能的。

《日本大师讲漫画：基础篇》就是为那些希望尝试绘制漫画的读者们准备的一本入门指南。

不经过刻苦训练而想要直接成为职业漫画家的门槛实在太高，很多人都会望而却步。

以自己的兴趣作为出发点，也许是一个不错的选择。

编故事的乐趣，画人物的乐趣，即使是走上职业之路以后，这些也依然会是大家画漫画的基础。

并且，从单纯的“读漫画”到开始自己创作漫画，我们会完成一个角色的转变，成为一个主动的“表现者”。

游戏也好，动画也好，课业也好，这些都会成为我们创作漫画时的养分和助力。

<<日本大师讲漫画>>

作者简介

林晃 (Hayashi

Hikaru) 1961年出生于东京。

从东京都立大学人文院哲学系毕业后，开始了职业漫画家的生涯。

曾获得商业Jump大赛鼓励奖和佳作奖，师从漫画家古川肇和井上纪良。

以纪实漫画《亚细亚金刚的故事》作为首部职业漫画作品出道后，于1997年成立了漫画设计制作事务所Go

Office，向海内外制作发行了170多部漫画技法指导书籍，包括《漫画基础素描》系列（Hobby Japan出版），《服装画法图鉴》、《超级漫画素描》、《超级头身比素描》、《人物动作资料集?女生制服篇/女生身体篇》（Graphic社出版），以及《漫画基本练习1~3》、《衣饰纹理进阶指南1》（广济堂社出版）等图书。

同时他也是日本漫画学会的会员。

<<日本大师讲漫画>>

书籍目录

漫画的画面创作

本书的使用方法

前言

第1章 人物的绘制

即兴进行人物设计

面部的绘制方法

绘制女生

试着绘制各种表情

身体的绘制方法

女生的身体

男生的身体

衣服的绘制方法

女生的服装

男生的服装

画出人物的动感

极富吸引力的姿势

试着绘制坐在桌子前的人物

尝试绘制富有个性的人物

男生校园人物

女生校园人物

第2章 创作画面

学习画面制作的方法

人物与分格框的搭配

挑战插画

绘制某一特定场景

单格画面的构图

创作具有戏剧性的画面

提高构图意识--关于角度

从哪个方向进行拍摄

绘制背景

简单的远近法

学校

室内与室外

绘制树木

第3章 尝试创作漫画故事

什么是故事结构

起承转结 创作出事件

起和转：漫画的最简形式--两格漫画

承：插入第三格，表现事件的"原因"

结：第四格--表现"之后会发生什么"

尝试用4格绘制成1页

各种类型的"起承转结"

创作故事 找出想绘制的东西

创作前的准备阶段--找到创作灵感

自己究竟想画什么

<<日本大师讲漫画>>

设计分镜的方法

如何避免单纯依靠台词推进剧情

开始实际分格

人物的特写

设计稿分镜实战

将4格漫画扩展成为8页漫画

参考：16页漫画的结构

关于封面的画法

第4章 尝试绘制漫画原稿

创作作品的基本常识

步骤1 关于纸张

步骤2 关于铅笔

步骤3 用蘸水笔和针笔绘制

步骤4 尝试用笔和网点纸完成

漫画原稿和漫画原稿纸

B4大小的漫画原稿纸

在原稿纸上的绘制方法（绘制规则）

尝试绘制原稿

1. 分格

分格线与格宽

注意分格的流向

2. 底稿

将草图画在原稿纸上

绘制对话框

对话框与文字大小

3. 勾线

勾线的工具

勾线的步骤

线条的使用

直尺的使用方法

4. 使用橡皮擦擦除

橡皮的用法和注意要点

5. 效果线

 流线

 集中线

6. 完成：白墨水和网点纸

白墨水

网点纸

小结 绘制原稿的流程

<<日本大师讲漫画>>

章节摘录

插图：

<<日本大师讲漫画>>

编辑推荐

《日本大师讲漫画:基础篇》就是为那些希望尝试绘制漫画的读者们准备的一本入门指南。

<<日本大师讲漫画>>

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>