

漫畫聖經 03



[漫畫聖經 03_下载链接1](#)

著者:[日] 林晃

出版者:尖端出版社

出版时间:2011-5-17

装帧:平装

isbn:9789571045405

★ 台灣知名原創漫畫家 小威・韋宗成・曾建華・彭傑・顆粒 (依姓名筆劃排列)

絕讚推薦！！

《漫畫聖經》系列第3集「最強人物設定技巧」，
教導讀者畫出細膩的臉孔（表情）、動作（肢體）、及服裝（外型），
跟著本書的腳步，一步步學習，
讓筆下人物不僅具有出色的外型，更擁有動人的個性與靈魂！

〈推薦序〉台灣知名漫畫家 韋宗成
在漫畫的創作上，人物造型是吸引讀者買書的其中一個要素，
在塑造一個角色的同時，可以創造出符合角色性格的造型，
使人一看就知道這個角色所代表的屬性和風格。
這本書將告訴大家，怎麼創造出生動又具有魅力的人物設計，
有趣的人物設計可以讓讀者更快進入這個角色，進而喜歡上你筆下的角色！
推薦給對漫畫有興趣的初學者們。

〈作者序〉
在「描繪人物」時，你是照著自己平常習慣的畫風描繪人物呢？
還是先停下來想一想，然後明確地將主旨、想法畫進構圖之中呢？
例如，當你想要「來畫個帥氣的角色吧～」時，
是否總是不知不覺間拘泥於「外形」、「細部描寫」之中，
鉅細靡遺地刻畫，好不容易完成作品後，
卻變成一個刻畫過度、不知所云的角色……
相信每個人應該都曾有过這種經驗吧？
因為在作畫過程中忘記初衷，應該傳達的資訊「品質」生變，
導致「為了帥氣而帥氣」，添加了許多不需要的訊息「量」。
在美術草圖中，訊息的質與量，
需要基於明確的概念設定上，
發揮「傳達力」、「構成力」、「描寫力」這3大基本力量。
至於漫畫的草圖所需的功力，更是凌駕於一般美術素描之上，

也就是必須有「以假亂真的技術」。

在描繪角色時，不能光注意外型而已，

而是能夠有優質的情報（品質），以及能夠傳達出來的有多少（數量），

想法愈多，角色呈現出的品質也會愈高，

……本書的著眼之處，正式執著於此。

作者介绍:

目录: 角色設計圖是有想法的草稿 4

第1章 掌握各種角度的臉孔 7

森田和明主講 半身像的臉孔 8

徹底掌握斜側臉 14

徹底掌握仰角與俯瞰角度的臉孔 18

試著描繪各種角度的臉孔 26

第2章 森田和明的繪畫道場 29

嘗試描繪同一角色的草稿～ 30

角色也會成長 68

第3章 徹底掌握身體的動作 69

從半身像構圖中學習畫脖子與肩膀 70

從上半身構圖中學習畫身體與 86

從全身構圖中學習畫腰部與腳部 98

第4章 松本剛彥的漫畫講座

身體與表情所傳達的情感 111

『談談設計草稿的本質』 112

松本剛彥、森田和明個人資料 127

第5章 在畫面中發揮個人特色 129

描繪漫畫原稿的順序 130

實際的漫畫製過程 134

何謂在有想法的草稿上著色？ 160

藉服裝來描述角色 170

各有特色的畫風 178

．．．．． [\(收起\)](#)

[漫畫聖經 03_ 下载链接1](#)

标签

林晃

评论

[漫畫聖經 03_下载链接1](#)

书评

[漫畫聖經 03_下载链接1](#)