

<<日本漫画创作技法>>

图书基本信息

书名：<<日本漫画创作技法>>

13位ISBN编号：9787504649102

10位ISBN编号：7504649104

出版时间：2009-7

出版时间：中国科学技术出版社

作者：草野雄

页数：119

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>

<<日本漫画创作技法>>

前言

事实似乎就是如此。

日本的大多数漫画都是用黑色的墨汁印刷在白色的纸上，或者，至少是用单一的色彩印刷在有轻淡颜色的纸上。

彩色图画在流行的漫画杂志中还只是少数几页整幅的插页。

你最喜爱的漫画故事都是用钢笔或画刷及黑墨汁而不是彩色墨汁画出来的。

这是由于过去的物质条件所限。

漫画在日本是作为非奢侈消费群体的娱乐产品而出现的。

彩色印刷品比较少见是因为它抬高了出版商的成本。

主要的销售策略是保持价格便宜，以便出版商能够印刷和销售尽可能多的册数。

在计算机出现之前，漫画产业已经发展了很长时间，包括在动漫DVD和 videogame 出现之前，在扫描仪和家庭打印机出现之前，在互联网、计算机桌面印刷系统和你身边的复印店里出现便宜的彩色打印机之前，以及卡通文化、趣味艺术展览，乃至网上购物出现之前。

有了当前的各种新工具和技术，运用色彩已经不再是奢侈的事了，当代的漫画艺术家们可以随心所欲地运用色彩。

用老式的商业印刷机印刷彩色漫画可能仍然是昂贵的，但是现在已经有了诸如因特网等各种可兼容色彩的媒体可供雄心勃勃的画家使用。

<<日本漫画创作技法>>

内容概要

你已经画好了黑白素描——接下来呢？

进行着色是用颜料还是用马克笔？

是用电脑还是用画刷？

如何调配出“肤色”？

在哪里布设高光和阴影？

以及你将采用哪些颜色？

对于所有这问题，再不会有比《日本漫画创作技法——色彩运用》这本书再详尽的答案了！

通过本书，你会了解到色彩的特性以及为你的画作之每一部分着色的最佳方法。

本书将一步步地教给你分别运用颜料、马克笔和电脑为素描着色。

你还将从本书中获得其他的着色方法，并了解色值、色调、饱和度等有关色彩的各种术语定义及其在运用中的利与弊。

《日本漫画创作技法——色彩运用》这本书将使你受到一次关于光影效果和气氛及其如何运用色彩的快速培训。

一旦掌握了运用色彩的诀窍，你就可以勇往直前了！

这就是数码时代——彩色漫画的时代！

《日本漫画创作技法——色彩运用》的文字与彩筋图由约翰·奥特先生提供，他是一位出生在美国的插画家，从事过多项为印刷品和光盘绘制彩色漫画的工作，还创作过一些基于经典动漫游戏如《宇宙战舰大和号》和《高达》等热销全球的彩色漫画作品。

其中重要的线条图由日本插画家、多部著作漫画技法书的著名作者、Kusano插画设计工作室总裁草野雄先生提供。

<<日本漫画创作技法>>

作者简介

作者：(日本)草野雄 译者：陈方歌 汤锐

<<日本漫画创作技法>>

书籍目录

序言第一章 色彩是什么第二章 怎样记住这些颜色第三章 把各种颜色放在一起会发生什么第四章 如何表现明亮和阴影第五章 什么是“渲染” 双色调着色的单个人物图例 双色调着色的人物组合图例第六章 着色要用哪些工具 计算机系列设备 用计算机着色 在计算机上给线稿着色的步骤 干介质 湿介质 更多的湿介质 赛璐珞颜料 马克笔第七章 进入实际操作 电脑着色、颜料着色以及用马克笔着色的练习 用电脑着色 用颜料着色 用马克笔着色第八章 有关脸部和肌肉的知识 一些优先选用的肤色 更多的面孔 更多的肌肤第九章 形象研究第十章 颜色来自哪里 描述色VS. 表观色 描述色VS. 表观色——两个例子第十一章 大气层与色彩 让我们感受更多的大气层效果 一些处理大气层效果的例子第十二章 给你的形象一个背景第十三章 组合与着色 光与色彩的组合 给观众的视线设置一个目标 组合：改变光线，焦点随之改变第十四章 太空的色彩 星际机器人 怪兽攻击 汽车和其他发亮的材料附录练习 练习1——简单的双色调着色 练习2——戏剧性在哪里 练习3——拆分复杂形状 练习4——单一颜色方案 练习5——前景，中景，背景 练习6——反差鲜明的对比色 练习7——发亮的新轿车 练习8——被火光照亮 练习9——遭遇降雨 练习10——大爆炸理论 练习11——分离对比色 练习12——各种表面材料的组合结束语

<<日本漫画创作技法>>

章节摘录

插图：第一章色彩是什么这取决于我们所观察到的光的不同波长。

当一束白光透过玻璃棱镜的时候，你会看到光束中的一部分光线被棱镜折弯的程度比其它部分更厉害，光线呈扇形散开排列成色谱，从波长最长的红色到波长最短的深紫色。

无论何时光线穿过一个能将之折弯的介质，我们都能看到以同样的颜色顺序排列的光谱。

在一场暴雨过后，细小的水雾将太阳光折弯并反射出去，创造出自然界最著名的景观——彩虹。

你的眼睛有三种接收颜色的细胞。

（它们叫做“锥体细胞”；而其余叫做“棒体细胞”，棒体细胞除了使我们能在光线暗淡的地方看见东西以外，并不能分辨颜色），较长的光波刺激接收细胞告诉我们眼前所见的是大多数人称之为橙红的颜色。

中等长度的光波刺激接收细胞告知发现了绿色。

较短的光波则让我们观察到蓝色。

这是红色，绿色，蓝色。

那么其他颜色呢？

将一些彩色镜片缚到一组三个闪光灯上，然后按各种不同的组合方式将灯光照到一面白墙上，你就看到了答案。

红橙色光与蓝紫色光组合在一起形成的颜色叫做品红色（见左图）。

同样，蓝紫色与绿色合成了黄色。

当这三个闪光灯全部开亮时，墙上的光斑则呈现白色。

这就是人所共知的加色法系统，各种颜色加在一起所造成的各种波长的光。

电视和电脑显示屏上的颜色也是利用这种方式产生的。

屏幕是由无数细小的RGB（三原色）荧光发射在一起形成的。

你看到的黄色是由红色和绿色荧光一起形成的，白色则是由等量的以上三种颜色一起形成的。

<<日本漫画创作技法>>

编辑推荐

《日本漫画创作技法:色彩运用》为北京电影学院动画艺术研究所推荐优秀动漫游系列教材之一。

<<日本漫画创作技法>>

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>