



THE SCHOOL OF DRAWING 数字漫画艺术

动漫绘画系列

仲星明 / 主编

蒋元瀚 任伟峰

陶斌 / 编著

辽宁美术出版社

DIGITAL CARTOON ART



Digital Cartoon Art

动漫绘画系列

数码漫画艺术

仲星明 / 主编

蒋元瀚 任伟峰 陶斌 / 编著



图书在版编目 (C I P) 数据

数码漫画艺术 / 蒋元瀚等编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2014.5

(动漫绘画系列)

ISBN 978-7-5314-6053-4

I. ①数… II. ①蒋… III. ①数字技术-应用-漫画-绘画技法 IV. ①J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第084165号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 辽宁彩色图文印刷有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 6

字 数: 135千字

出版时间: 2014年5月第1版

印刷时间: 2014年5月第1次印刷

特约编辑: 杨文君

责任编辑: 苍晓东 李 彤

封面设计: 范文南 洪小冬 苍晓东

版式设计: 蔡顺兴 申 莉

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6053-4

定 价: 48.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

概 述

第一章 数码漫画概论	9
第一节 漫画的历史发展	9
一、漫画的起源及发展	9
二、漫画的常见风格类别	10
思考与练习	11
第二节 数码漫画的发展及现状	12
一、数码漫画发展的背景	12
二、数码漫画与传统漫画的区别	14
三、漫画与动画的区别	15
四、数码漫画创作的硬件和软件	18
思考与练习	20
第二章 数码肖像漫画创作实例	21
第一节 从现实人物头像到漫画的过渡	21
一、现实生活中的人物形象分析	21
二、草图的勾勒	22
三、定稿草图的绘制	23
四、草图的整理及电子稿的完成	23
思考与练习	25
第二节 从基本几何形体到肖像漫画	25
一、人物头像的“几何化”	25
二、几何形体的“情趣化”	29
三、加入细节,完成最终素描稿	29
四、从素描“纸本稿”到电子稿	29
五、常见的问题分析	31
思考与练习	34
第三章 数码连环漫画创作实例	35
第一节 数码连环漫画制作流程解析	37
一、制作流程简介	37
二、分述	39
思考与练习	53

第二节 数码连环漫画制作流程实例	54
一、剧本和分镜	54
二、采风和场景设计	56
三、故事主要人物角色设计	57
四、草图的勾勒	58
五、线稿的确定（清稿）	59
六、着色	60
七、常见问题分析	64
思考与练习	66
第四章 数码漫画作品赏析	67

Digital Cartoon Art

动漫绘画系列

数码漫画艺术

仲星明 / 主编

蒋元瀚 任伟峰 陶斌 / 编著



图书在版编目 (C I P) 数据

数码漫画艺术 / 蒋元瀚等编著. -- 沈阳: 辽宁美术出版社, 2014.5

(动漫绘画系列)

ISBN 978-7-5314-6053-4

I. ①数… II. ①蒋… III. ①数字技术-应用-漫画-绘画技法 IV. ①J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第084165号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 辽宁彩色图文印刷有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 6

字 数: 135千字

出版时间: 2014年5月第1版

印刷时间: 2014年5月第1次印刷

特约编辑: 杨文君

责任编辑: 苍晓东 李 彤

封面设计: 范文南 洪小冬 苍晓东

版式设计: 蔡顺兴 申 莉

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6053-4

定 价: 48.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

一百多年前照相技术的出现，引起了艺术领域里的一场革命。现代计算机技术的出现，将人类社会带向了数码时代。同样，在艺术领域甚至是人们日常生活中都会产生一场数字革命。数码时代，产生了数码艺术。数码艺术是以数码技术为手段、为载体，或为表现形式的现代艺术，是一种互动的、流动的、多媒体的艺术。

数码艺术是利用现代数字技术，在数码输入设备（数码照相机、数码摄像机、扫描仪、电子分色机、数码压杆笔及各种电子文本、电子图库读写机等）、计算机硬件及软件、数码输出设备（数码照片、数码打印、数码打样、数码印刷、数码刻录存储、数码影像播放等），以及宽带网络和多媒体技术上进行艺术创作的特定艺术形式。它是当代信息科学与艺术科学相互渗透而形成的前沿学科，也是在现代高科技日益发展的基础上逐步建立和不断完善新型学科。在宽带时代来临前，它只是作为一种技术手段，或是一个工具而使用着，然而，当宽带走进人们的工作、生活等领域后，数码艺术确实不仅仅是使用着的工具，而且是应用着的，并且不断迅猛发展的无可替代的一种新型的艺术种类。诸如，以网站、网页艺术设计为主的数码媒体艺术设计，以网络游戏、手机游戏为主的互动艺术设计，以数码摄像、数码影像编辑、特效制作等为主的数码影像艺术，以桌面出版系统、数码打样、数码印刷为主的数码印刷品艺术设计，以3D建模、虚拟现实为主的数码环境艺术设计等等，无一不在现代艺术设计领域及其教育领域占据着越来越重要的位置。因之，与之相适应的数码艺术基础教育体系的构筑，已到了刻不容缓的时候。

1999年初，我应南京艺术学院领导的要求，创办了尚美分院，并从伊始就确立了以数码艺术设计为主要教育特色的宗旨，结合现代社会发展的需求，开办了三维动画、二维动画、数码媒体艺术设计、数码互动艺术设计、数码影像艺术设计、数码印刷品艺术设计等12个与数码技术密切相关的艺术设计专业，经六年两届教学的探索，积累了很多经验，培养了一批人才，造就了一些专家学者。2005年初我调往上海大学，与一批志同道合者创办上海

大学数码艺术学院，并在尚美办学经验的基础上，增加了数码音乐、数码影视特效、玩具设计、公共艺术设计和文化创意产业等学科专业。为配合这些学科专业的教学需要，成立了数码艺术基础教育部，设立了“苹果电脑应用基础”、“平面设计软件基础”、“数码媒体软件基础”、“三维软件基础”、“网络信息检索与运用”、“数码造型基础”、“数码色彩”、“数码平面造型”、“数码立体造型”、“数码图形设计”、“电脑游戏设计基础”和“数码漫画”等基础教育系列课程。其中，《电脑游戏设计基础》和《数码漫画》已经被教育部纳入普通高等教育“十一五”国家级规划教材。此系列课程由浅入深、从技术到艺术，互相关联、环环相扣，使学生在二年级上学期以前较系统地全面接受数码艺术基础体系的教育，并在数码基础技术、数码造型能力、数码原创能力和数码设计能力方面得到提高，为二年级下学期进入专业设计打下良好的基础。

有鉴于此，中国艺术教育促进会计算机艺术教育委员会决定尝试进行数码艺术设计基础教育教材的编纂组织工作，进一步促进数码艺术教育课程设置的规范化。这套教材的基本思路是从基础教育入手，将专业教学的基本规律与计算机应用有机地结合起来，开辟数码艺术设计基础教育的新思路。

本丛书的编著者都是将计算机运用于艺术设计教学的倡导者和实践者，对计算机应用于艺术设计的基础教育有深刻的理解，积累了丰富的理论知识和实践经验，因此能够保证丛书的顺利完成！

A stylized handwritten signature in black ink, appearing to read '陈明' (Chen Ming). The signature is fluid and expressive, with a long vertical stroke extending downwards from the bottom character.

2006年6月6日

概 述

第一章 数码漫画概论	9
第一节 漫画的历史发展	9
一、漫画的起源及发展	9
二、漫画的常见风格类别	10
思考与练习	11
第二节 数码漫画的发展及现状	12
一、数码漫画发展的背景	12
二、数码漫画与传统漫画的区别	14
三、漫画与动画的区别	15
四、数码漫画创作的硬件和软件	18
思考与练习	20
第二章 数码肖像漫画创作实例	21
第一节 从现实人物头像到漫画的过渡	21
一、现实生活中的人物形象分析	21
二、草图的勾勒	22
三、定稿草图的绘制	23
四、草图的整理及电子稿的完成	23
思考与练习	25
第二节 从基本几何形体到肖像漫画	25
一、人物头像的“几何化”	25
二、几何形体的“情趣化”	29
三、加入细节，完成最终素描稿	29
四、从素描“纸本稿”到电子稿	29
五、常见的问题分析	31
思考与练习	34
第三章 数码连环漫画创作实例	35
第一节 数码连环漫画制作流程解析	37
一、制作流程简介	37
二、分述	39
思考与练习	53

第二节 数码连环漫画制作流程实例	54
一、剧本和分镜	54
二、采风和场景设计	56
三、故事主要人物角色设计	57
四、草图的勾勒	58
五、线稿的确定（清稿）	59
六、着色	60
七、常见问题分析	64
思考与练习	66
第四章 数码漫画作品赏析	67

在计算机技术改变我们生活的今天，它也正在改变着我们的“艺术”、改变着我们的“艺术创作”方式和方法。在“数码技术”介入到“漫画”这一艺术门类的时候，同样也给它注入了新的血液。很多漫画创作者利用计算机去创作各种类型的漫画，这时出现了新的漫画概念，也给观者带来了不同的视觉感受。

在正式编写本书之前，笔者与编委们进行过多次商讨：讨论它的内容究竟应该主要从哪个方面入手，因为“数码漫画”这个词可能存在于不同方面的理解，更偏向于“数码”还是更注重“漫画”是我们主要讨论的论点。最终，得出这样的结论：“数码漫画”这个课题中，我们主要来研究“漫画”创作的方法，而把“计算机”技术的应用放在一个从属的地位上。也就是说，我们利用计算机去创作“漫画”，更多的是改变一种介质和工具，而在创作内容上不完全改变“漫画”本身的意义。

所以，读者从本书的内容可以看出来，我们是在用具体的实例来讲解“漫画”创作的过程，这样让学习者能够对艺术创作有所认识、有所理解，并能够在本书中学到“实战”性比较强的知识。当然，由于“漫画”的分类众多，我们也避免面面俱到的讲解，所以在具体展开讲述时我们重点对“数码肖像漫画”和“数码连环漫画”的创作方法进行了解析。

本书的第一章主要是介绍数码漫画的概论，从中让读者了解漫画的一般概念、漫画的分类和漫画发展的历程，在这其中也介绍了一些数码漫画的工具。

接下来的一章中，我们重点对人物数码肖像漫画的创作进行解析：通过实例的解构，向读者介绍如何从一个人物的写实肖像到利用计算机技术完成的一幅完整的“数码肖像漫画”作品。同时，也让学习者了解创作中的一般规律。

第三章主要是介绍如何进行“数码连环漫画”的创作，从数码连环漫画的创作步骤开始介绍，从而让读者了解从“剧本”到“成稿”是如何进行的。在每个具体的环节中，都比较详细地介绍了创作的方法和制作的技术。

本书最后一章是数码漫画作品欣赏。

编 者

数码漫画概论

第一节 漫画的历史发展

一、漫画的起源及发展

漫画起源于欧洲，大约创立于16世纪。据贡布里希的《艺术与错觉》所述，漫画的名称在16世纪末才出现，漫画艺术的发明者是艺术家卡拉奇兄弟。

20世纪以来，漫画开始进入繁盛时期，表现内容和表现形式都极大地丰富起来。在继承漫画讽刺幽默特点的同时，又为其注入了新的表现内容，从为政治斗争服务转向关注人们生活本身，大量的作品贴近人们的日常生活。

我国的漫画是在欧美漫画的影响下发展起来的。20世纪初欧美漫画传入中国，此后漫画这种艺

术形式开始在我国发展起来。

进入20世纪90年代，随着中国经济的高速发展，人们的文化生活也发生很大变化。经历长足发展的新型的欧美漫画和日本漫画大量进入我国，以讽刺为主的传统漫画受到了强烈冲击，而风格多样、表现形式多样、用途多样的新型漫画在我国如雨后春笋般兴起。

Manga是指日本的漫画，“这是日本人依据日语发音创造的一个新词”。在日本，“漫画”这一术语最早是由日本浮世绘艺术家葛饰北斋发明使用的，意即“异想天开的草图”。现在Manga这个词主要指称手冢治虫之后的日本现代漫画。其主要特征是镜头感强，有故事情节，有特定符号系统。是现在国内占主流地位的漫画形式之一（图1-1）。

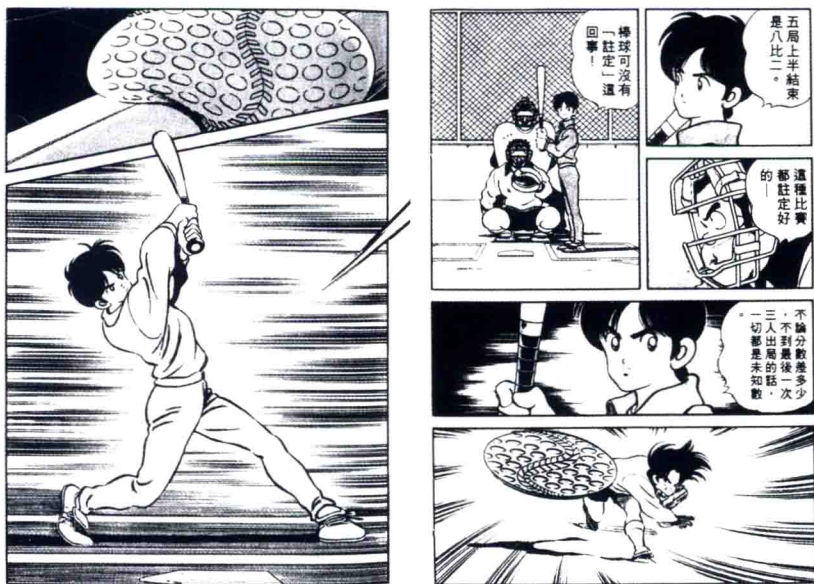


图1-1

Caricature英文单词，中文译为漫画，主要指的是通过夸张甚至是扭曲局部特征的手法来表现一个事物的单幅漫画形式。经常用来表现名人或者政治人物，往往带有讽刺或幽默的味道，我们现在看到的一些名人漫画肖像就属于此类(图1-2)。



图1-2

Comic英文单词，原意为滑稽、逗笑，中文也翻译为漫画，这个词主要指传统意义上的连环画，或有故事情节的漫画。这是目前我们使用频率很高的一个指代漫画的词汇。

Cartoon英文单词，根据汉语音译为卡通，这个词包含的意思比较广，既可以指单幅漫画也可以指连环漫画。现代卡通包含了幽默讽刺画和动画片，我们现在使用卡通这个词多指动画片。

二、漫画的常见风格类别

1. 按照篇幅可以分为

(1) 单幅漫画，由一幅绘画作品组成，内容以人物或景物为主。包括讽刺漫画和现在的单幅插图漫画等(图1-3)。



图1-3

(2) 多格漫画，以一组在内容上相关联的图画构成整体来表达一个完整的主题思想和中心内容的漫画。包含我们常说的四格漫画或八格漫画。

(3) 连环故事漫画，也称作剧情连环画，是用若干幅画面表现具有连贯性情节故事的漫画。作品更多涉及到了人物、对白、情节等元素，引入电影分镜手法(图1-4)。

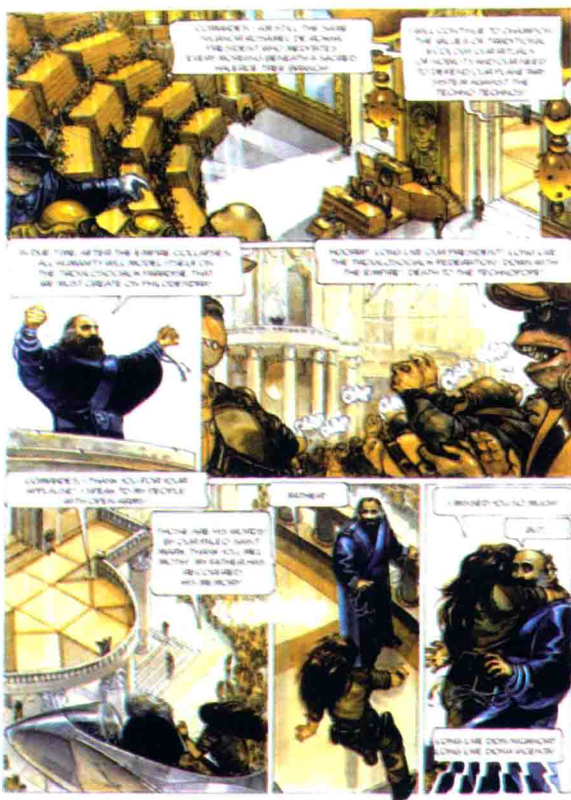


图1-4

2. 按题材可以分为

(1) 科幻漫画 (图1-5), 以科幻故事为题材的漫画作品。



图1-5

(2) 新闻漫画, 是一种服务性较强的漫画, 其特点是用讽刺或幽默的画面对新近发生的事情或当前人们普遍关注的社会思潮进行生动的反映 (图1-6)。



图1-6

(3) 战争漫画, 以军事题材为主要创作内容的漫画作品。

(4) 侦探漫画, 以警探为故事主角的漫画作品。

3. 其他形式漫画

(1) 手机漫画是一种可以在手机中浏览的漫画, 是随手机的高速普及以及手机互联网络的发展出现的新型漫画。它的出现给漫画行业领域的发展寻找到更多的创作机会与发展空间。

(2) 游戏漫画, 随着我国游戏行业的高速发展, 游戏漫画也随之诞生, 它是一种以游戏人物造型为主的漫画新类型 (图1-7)。



图1-7

(3) 先锋漫画一般指介于传统漫画与前卫艺术之间的边缘艺术形式, 或者说是受当代先锋艺术催化而生的一种新的漫画流派。

现阶段市场上漫画的种类繁多, 漫画品种被划分得非常细致, 衍生出很多新类型的漫画, 这里就不一一列举了。

思考与练习

1. 充分理解漫画的概念及漫画的起源、发展过程, 并结合实际的作品进行分析。

2. 从漫画的分类入手, 梳理各种传统漫画的形式并深入了解其表现内容和创作方法。

第二节 数码漫画的发展及现状

一、数码漫画发展的背景

20世纪50年代计算机技术开始进入艺术创作领域,但是受计算机技术水平的限制,计算机技术和艺术的结合也只是停留在初级阶段。20世纪70年代计算机图形图像技术取得了长足的发展,大批艺术家开始投入到利用计算机来创作艺术作品的大潮中,一种全新的艺术形式:数字艺术开始兴起。20世纪80年代是这门艺术蓬勃发展的时期,当时计算机图像技术日趋完善,数字艺术创作的软件也越来越成熟,更多的艺术家参与进来,创作了大量精美的数字艺术作品。20世纪90年代以来随着互联网的出现数字艺术进入了其繁荣期。计算机技术的高速发展,很快引发艺术领域的连续革命,其图形图像的表现力也日益增强,给数字艺术创作提供了更加广泛的空间,这种艺术形式开始大规模地应用于广告、设计、插图、影视等领域(如图1-8),并



图1-8

开始融入人们的日常生活。贾秀清等编著的《重构美学》一书中对这种新兴的艺术形式有过清晰的描述:它是艺术精神与高科技手段相结合,以数字化媒体方式呈现出来的艺术形式的通称。可以分为两大类:一种是运用计算机技术及其软、硬件设备和科技概念进行设计创作,以表达属于数字时代价值观的艺术形式;另一种则是将传统形式的艺术作品以数字化的手法或工具表现出来,使传统艺术在新的技术界面上发生多维度的融合和创作流程的再造,从而呈现为全新的艺术形式。

现在这种艺术形式正以其迅猛发展的态势迅速渗透到艺术领域的方方面面。数字化的艺术产品也越来越多地出现在人们的日常生活之中,在改变人们的生活方式、思维方式、审美趣味的同时,也奏响了艺术领域新发展的华丽乐章。

数码漫画是数字绘画的其中一种艺术类型,它是随数字绘画的兴起而发展起来的一种绘画形式,而数字绘画是数字艺术的一个重要领域。数字绘画的创作特点是依托于计算机以及处理图形图像的软件技术进行创作。在20世纪70年代绘画软件就已经出现,但是由于技术限制只是少量地应用于艺术创作。20世纪80年代绘画软件的开发取得了实质性的进展,当时苹果公司推出一些小型的绘画软件如MacPaint,而Adobe公司1987年推出的Illustrator软件可以说是计算机绘画进程中的重大突破,这是一款矢量图形软件,直至今日它仍然是应用最为广泛的平面电脑艺术创作工具之一。Corel公司推出的Painter软件更是一款经典的电脑美术软件。到了20世纪90年代则是数字艺术和传统艺术大规模互相渗透的时期。随着计算机图形图像处理功能越来越强,传统绘画艺术和计算机图形图像技术很快地联系在一起。大量的传统艺术家进入数字艺术这一领域,使得这一新形式的艺术的表现力和影响力不断扩大,为越来越多的人所认识和了解。

数码漫画也在这个时期发展起来。它是指利用