



全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材

丛书主编 肖永亮

# 漫画绘制基础



顾群业 宋立军  
飞思数码产品研发中心  
全国高等学校动漫类教材建设专家委员会专家

编著  
监制  
审定



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
<http://www.phei.com.cn>



CD-ROM



全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材  
全国重点动漫游戏名校名师推荐教材

丛书主编 肖永亮

# 漫画绘制基础

顾群业 宋立军  
飞思数码产品研发中心  
全国高等学校动漫类教材建设专家委员会专家

编著  
监制  
审定

电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry  
北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本书是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书中的一本,重点介绍漫画绘制技法与绘制理念。

本书侧重于现代漫画技法的讲解,是一本漫画普及读物,主要的读者对象是漫画初学者。本书共分12章,第1章从创作分工的角度对漫画的创作流程进行了详细的论述,使学习者对动漫创作形成初步的认识。第2、3、6、8章具体分析了人物的眼睛、嘴巴、鼻子、耳朵、面部表情、人体的构造、人物的体格及比例、人物的衣纹、透视规律等多种表现手法。第4、5章则从神怪角色,正、反角色形象造型的角度论述了角色的创作方法。第7章介绍格斗绘画技法,以格斗中人的形体变化为例,讲述了动态中的人体造型表现方法。第9~11章从自然景物的表现方法、分镜框的制作与对话框使用、漫画上色技法角度对漫画的整体构图及着色方式进行了介绍。第12章主要对中国漫画的发展、日本漫画的发展、美国漫画发展历程进行了简要的介绍。此外,本书最后还提供了一些漫画作品供读者赏析。

读者对象:本书可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用,也可作为广大漫画爱好者的参考书籍,同时还可以作为各类培训班的参考教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。  
版权所有,侵权必究。

### 图书在版编目(CIP)数据

漫画绘制基础 / 顾群业, 宋立军编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.5  
(全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材)  
ISBN 978-7-121-08598-7

I. 漫... II. ①顾... ②宋... III. 漫画—技法(美术)—职业教育—教材 IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第046858号

责任编辑: 王树伟 李新承

印 刷: 北京东光印刷厂

装 订: 三河市皇庄路通装订厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 16 字数: 416千字 彩插: 2

印 次: 2009年5月第1次印刷

印 数: 4000册 定价: 33.50元(含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至 [zlt@phei.com.cn](mailto:zlt@phei.com.cn)。盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

服务热线:(010)88258888。

## 专家委员会顾问组成员（以下排名不分先后顺序）：

肖永亮 北京师范大学  
 孙立军 北京电影学院  
 廖祥忠 中国传媒大学  
 吴冠英 清华大学  
 林超 中国美术学院  
 马克宣 北京大学  
 朱明健 武汉理工大学  
 周晓波 四川美术学院

常光希 吉林动画学院  
 曹小卉 北京电影学院  
 路盛章 中国传媒大学  
 丁刚毅 北京理工大学  
 余轮 福州大学  
 吴中海 北京大学  
 高春鸣 湖南大学

## 专家委员会审读组成员（以下排名不分先后顺序）：

肖永亮（组长）北京师范大学艺术与传媒学院  
 高薇华 中国传媒大学  
 张骏 中国传媒大学  
 李杰 中国传媒大学  
 甄巍 北京师范大学艺术与传媒学院  
 尹武松 中央民族大学艺术研究所  
 庄曜 南京艺术学院传媒学院  
 刘言韬 北京电影学院美术系

## 编辑委员会名单（以下排名不分先后顺序）：

郭晶（组长）  
 何郑燕 王树伟 杨 鸽  
 魏莹 侯琦婧 业 蕾

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念，产生了新思维。动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画和游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济生长点和广泛的社会效益。动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想象力。动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。

动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧及网络等多种载体。综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别：游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通信）。创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。随着动漫产业的发展，动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。中国的动漫游戏产业发展，以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机。人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。

北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势，以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

首先，基于我们对产业的认识和教育的规律，并搜集整理全国近百家院校的课程设置，从中挑选动、漫、游范围内公共课和骨干课程作为参照。

其次，学习本套教材的用户，还可以申请参加工业和信息化部“全国信息化工程师岗位技能证书”考试，获得工业和信息化部人才交流中心颁发的“全国信息化工程师岗位技能证书”。本套教材的教学内容符合该认证的考核内容，详情请访问网址 [www.fecit.com.cn](http://www.fecit.com.cn)。

再次，为了便于开展教学或自学，我们为授课老师设计并开发了内容丰富的教学配套资源，包括配套教材、学时分配建议表、考试大纲、视频录像、电子教案、考试题库，以及相关素材资料，为广大教师解决了缺少课件、参考资料的燃眉之急。

本套教材邀请国家多所知名学校的骨干教师组成编审委员会，参与教材的编写和审稿工作。教材采用了理论知识结合实际制作的讲解形式，使设计理念和制作技术完美结合，很好地解决了当前教材中普遍存在的重软件轻设计的问题。教材中的实际制作部分选用了行业中比较成功的实例，由学校教师和行业高手共同完成。教师可以根据学生的学习重点把握好讲解形式和结构安排，行业高手重点讲解实际工作中的经验和技巧，采用这种形式可以提高学生在实际工作中的能力。

另外，本教材考虑到较广的适用范围，力求适合普通高校的本、专科及职业院校和社会培训机构，以及影视、动漫或者数字艺术等相关专业的师生和动漫爱好者使用。通过本套教材的学习，学生可以从事漫画设计、动画编剧、二维和三维动画设计、游戏设计等工作。

最后，我要感谢电子工业出版社对这套教材的大力支持，特别是北京易飞思信息技术有限公司的精心策划和严谨、认真的编辑工作。

京师文化创意产业研究院执行院长



博士

## 关于丛书

随着我国政府对文化创意产业的重视程度日益加强,企业在这方面的用人需求不断增加,在很多职业院校、高等院校中也陆续开设了文化创意产业中的动漫与游戏专业。为了满足动漫与游戏专业院校对课程教材的使用需求,由电子工业出版社与京师文化创意产业研究院共同深入研究并系统开发的“全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材”丛书,自 2006 年立项进行规划以来,经过了长时间深入细致的调研、策划、组织编写、审校等工作,终于在 2009 年正式出版了。

丛书选题的确定,主要遵循各大院校动漫游相关专业的专业主干专业课程设计,结合业界漫画、动画、游戏生产中的重要技术环节来进行规划。下图为本套数字媒体动漫游戏课程推荐培养体系与对应教材。

数字媒体动漫游戏课程推荐培养体系与对应教材



## 如何使用本套教材

动漫游戏职业教育知识体系覆盖面广，即从基础的美术知识到先进的数字媒体技术。在研发选题的过程中，没有采用全面“开花”的战略，而是结合上图所述的培养体系和对对应教材，把这些技术点作为规划这套教材的重点。这些重点与目前各大院校开设相关专业的课程对应如下。

| 专业关键词                                               | 课程关键词        | 首批推出对应教材名称                  |
|-----------------------------------------------------|--------------|-----------------------------|
| 影视动画<br>影视动漫<br>动漫设计与制作<br>游戏动画<br>游戏软件开发技术<br>数字媒体 | 影视动画基础理论课程   | 《影视动画视听语言》                  |
|                                                     |              | 《影视动画剧本创作》                  |
|                                                     | 影视动画创作基础课程   | 《漫画绘制基础》                    |
|                                                     |              | 《原画设计》                      |
|                                                     |              | 《二维动画设计与制作》                 |
|                                                     | 二维动画创作软件基础课程 | 《Anime Studio 二维动画设计与制作》    |
|                                                     |              | 《Flash CS3 二维动画设计与制作》       |
|                                                     | 三维动画创作软件基础课程 | 《3ds max 动画设计与制作》           |
|                                                     |              | 《三维角色造型设计》                  |
|                                                     | 三维动画创作软件进阶课程 | 《3ds max 材质与贴图的设计和制作》       |
|                                                     |              | 《3ds max 镜头与灯光的设计和制作》       |
|                                                     | 游戏设计课程       | 《游戏设计概论》                    |
|                                                     |              | 《三维游戏场景设计与制作》               |
|                                                     |              | 《C++游戏程序设计》                 |
|                                                     |              | 《Java 游戏程序设计》               |
|                                                     | 影视后期课程       | 《影视后期编辑与合成》                 |
|                                                     |              | 《数字音频编辑 Adobe Audition 3.0》 |
|                                                     |              | 《影视特效制作》                    |

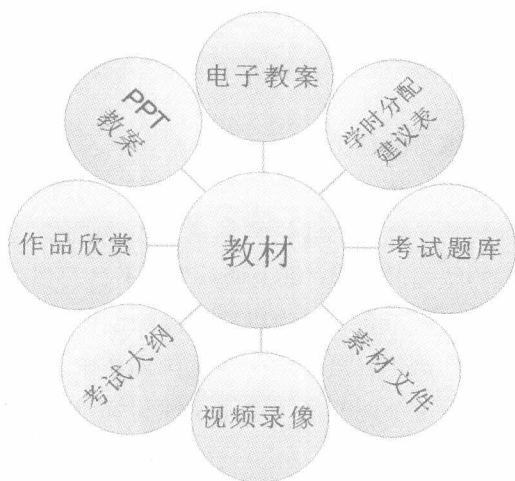
## 如何获取教学支持

根据课程的特点，还专门为教师开发了配套教学资源包，以教材为核心，从老师教学及学生学习的角度搭配内容，包括如下图所示的八大教学资源库，分成教师光盘和学生光盘两种形式提供给教师和学生。教师光盘免费赠送，与教材配套教学使用；学生光盘随书学习使用。获取教学支持方法：

电子邮件：wsw@fecit.com.cn；ina@fecit.com.cn

联系电话：010-88254160

教师 QQ 群号：85785301（仅限教师申请加入）



在学习过程中,本套教材还提供了认证考试平台,为师生获得学历证书以外的其他职业资格证书提供服务。在本书的“序”中提到使用本套教材的用户可参加工业和信息化部全国信息化应用能力考试,获得“全国信息化工程师岗位技能证书”。

本套教材的出版得到了专家委员会顾问组、专家委员会审读组所有成员的大力支持,特别是主编肖永亮教授在其中做了大量的组织工作,在此一一表示感谢。

## 关于本书

目前市场上的动漫类教材数量较多,既有翻译日美的漫画技法教材,也有本土原创作者出版的漫画类教材,内容丰富,涉及到漫画创作的方方面面,但是真正做到深入浅出,适合初学者学习的教材并不多见。因此,我们组织出版了这本《漫画绘制基础》,力求对漫画绘制技法的讲述深入细致,通俗易懂。

本书侧重于现代漫画技法的讲解,是一本漫画普及读物,主要的读者对象是漫画初学者。本书共分12章,第1章从创作分工的角度对漫画的创作流程进行了详细的论述,使学习者对动漫创作形成初步的认识。第2、3、6、8章具体分析了人物的眼睛、嘴巴、鼻子、耳朵、面部表情、人体的构造、人物的体格及比例、人物的衣纹、透视规律等多种表现手法。第4、5章则从神怪角色,正、反角色形象造型的角度论述了角色的创作方法。第7章介绍格斗绘画技法,以格斗中人物的形体变化为例,讲述了动态中的人体造型表现方法。第9~11章从自然景物的表现方法、分镜框的制作与对话框使用、漫画上色技法角度对漫画的整体构图及着色方式进行了介绍。第12章主要对中国漫画的发展、日本漫画的发展、美国漫画发展历程进行了简要的论述。此外,本书最后还提供了一些漫画作品供读者赏析。

## 如何学习本书

### 第一，注意理论与练习的结合

漫画是一门应用技术，其主要的价值在于创作，也就是纸上绘画工作。那就需要有扎实的绘画基础和绘画技巧，纯粹的理论家是完不成漫画的，因此在学习掌握书本中理论知识的同时要进行大量的练习。抛弃“纸上谈兵”的不良习惯，争取学一章练熟一章的内容，这样不仅为下一章的学习做准备，也为以后的漫画创作打下坚实的基础。逐渐掌握漫画的基本概念和整个漫画制作流程，培养学生在漫画创作中设计、整理、创作、后期校正等各个环节的能力，掌握漫画各个环节之间的协调性和统一性，进一步强化学生对漫画的了解和绘画能力。

### 第二，在学习的过程中培养自己的兴趣

兴趣是学习最好的老师，在学习漫画的过程中要不断培养自己的兴趣。方式有很多，比如创作自己喜欢风格的漫画，切不可硬性要求。比如，有些同学喜欢格斗动作式漫画作品，那么我建议尔多练习一些动作设计；有些同学喜欢唯美式爱情漫画，那就可以多练习一些动作少但人物漂亮的画风，以着重讲故事为主。这样，学生避免了被硬性规定的作业练习要求束缚而产生厌恶情绪的发生，从而使学习能良性发展下去。

### 第三，在学习过程中进行同步漫画作品创作

要学习漫画，整体性漫画创作练习是必需的，只有创作过许多漫画的作者才能在长久的创作中体会并领悟到漫画创作的要领，因此在学习过程中，学生应该按照教师的教学进程来同步创作漫画，使课本的内容与日常创作完美结合。在每一章节后面都有课后作业，课后作业的要求本身就是一个漫画创作的基本要求，因此同学们要按照课后作业要求结合创作实例漫画，争取课程结束之时也就是漫画创作完成之日。

本书的作者均是来自一线的优秀漫画创作人员，有着丰富的创作经验，所选的大部分图示或插图属于原创作品，能够开阔学习者的学习创作思路。相信读者通过对本书的认真学习，一定能够迅速掌握漫画创作技法，进而很快投入到创作实践中去。

飞思数码产品研发中心

#### 联系方式

咨询电话：(010) 88254160 88254161 - 67

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

总学时：72。其中，理论学习：27 学时，实践学习：45 学时

| 章 名                         | 序 号 | 教 学 内 容          | 建议学时 | 授课类型  |
|-----------------------------|-----|------------------|------|-------|
| 第 1 章<br>漫画的创作流程            | 1   | 认知漫画整个创作的步骤和流程   | 1    | 理论    |
| 第 2 章<br>头部造型基础             | 2   | 眼睛的画法            | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 3   | 嘴巴的画法            | 1+1  | 理论+实践 |
|                             | 4   | 鼻子的画法            | 1+1  | 理论+实践 |
|                             | 5   | 耳朵的画法            | 1+1  | 理论+实践 |
|                             | 6   | 人物不同的脸型          | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 7   | 人物的表情            | 1+2  | 理论+实践 |
| 第 3 章<br>人物造型基础             | 8   | 人物的体格            | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 9   | 人物的体形            | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 10  | 人体的比例            | 1+2  |       |
| 第 4 章<br>神怪角色的创作            | 11  | 神怪角色的创作          | 1+2  | 理论+实践 |
| 第 5 章<br>角色形象的创作方法          | 12  | 正面角色形象创作         | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 13  | 反面角色形象创作         | 1+2  | 理论+实践 |
| 第 6 章<br>人物的衣纹              | 14  | 衣纹的创作方法          | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 15  | 线条的运用规律          | 1+2  | 理论+实践 |
| 第 7 章<br>格斗绘画技法             | 16  | 格斗绘画技法           | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 17  | 格斗方式             | 1+2  | 理论+实践 |
| 第 8 章<br>漫画场景相关表现技<br>法     | 18  | 一点透视             | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 19  | 两点透视             | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 20  | 三点透视             | 1+2  | 理论+实践 |
| 第 9 章<br>自然风景造型规律           | 21  | 风雨雷电等自然风景的创作     | 1+2  | 理论+实践 |
| 第 10 章<br>分镜框的制作与对话<br>框的使用 | 22  | Photoshop 基本知识   | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 23  | 分镜框的制作           | 1+2  | 理论+实践 |
| 第 11 章<br>漫画上色技法            | 24  | Photoshop 上色工具介绍 | 1+2  | 理论+实践 |
|                             | 25  | 漫画上色技法           | 1+2  | 理论+实践 |
| 第 12 章<br>漫画发展历程            | 26  | 中国漫画的发展历程        | 1    | 理论    |
|                             | 27  | 日本漫画的发展历程        | 1    | 理论    |
|                             |     | 欧国漫画的发展历程        | 1    | 理论    |

本书授课建议教师安排 72 个学时，理论部分 27 学时，实践部分 45 学时，适当加大实践部分的学时数，对于本学科的教学开展将会收到更好的教学效果。另外，除学时分配建议表以外，本书赠送的教师光盘还为授课老师提供了更丰富的教学资源。教师光盘的索取方法请见本书的出版说明。

## 第1章 漫画的创作流程 ..... 1



- 1.1 漫画创作流程 ..... 2
- 1.2 漫画工作岗位 ..... 2

## 第2章 头部造型基础 ..... 13



- 2.1 人物的眼睛 ..... 14
- 2.2 人物的嘴巴、鼻子和耳朵 ..... 21
- 2.3 脸部的画法及表情 ..... 32

## 第3章 人物造型基础 ..... 53



- 3.1 人体的构造 ..... 54
- 3.2 人物的体格及体形 ..... 65

## 第4章 神怪角色的创作 ..... 77



- 4.1 鬼怪变形法 ..... 78
- 4.2 典型的怪物及创作要点 ..... 82
- 4.3 神怪的创作规律 ..... 94

## 第5章 角色形象的制作方法 ..... 101



- 5.1 正面形象的创作 ..... 102
- 5.2 反派形象设计造型规律 ..... 119

## 第6章 人物的衣纹 ..... 125



- 6.1 衣纹应该注意的问题 ..... 126
- 6.2 衣纹产生的原因 ..... 132
- 6.3 线条的转折 ..... 137
- 6.4 线条的虚实关系 ..... 140

## 第7章 格斗绘画技法 ..... 143



- 7.1 格斗绘画技法 ..... 144
- 7.2 格斗方式 ..... 154

## 第 8 章 漫画场景相关表现技法 ..... 163



- 8.1 漫画场景基础知识 ..... 164
- 8.2 漫画场景与透视 ..... 166

## 第 9 章 自然风景造型规律 ..... 175



- 9.1 火的画法 ..... 176
- 9.2 水的画法 ..... 178
- 9.3 树木的画法 ..... 179
- 9.4 岩石的表现方法 ..... 183
- 9.5 雨的画法 ..... 185
- 9.6 雪的表现方法 ..... 187
- 9.7 风的表现方法 ..... 188

## 第 10 章 分镜框的制作与对话框的使用 ..... 193



- 10.1 制作分镜框 ..... 194
- 10.2 对话框的使用 ..... 197

## 第 11 章 漫画上色技法 ..... 203



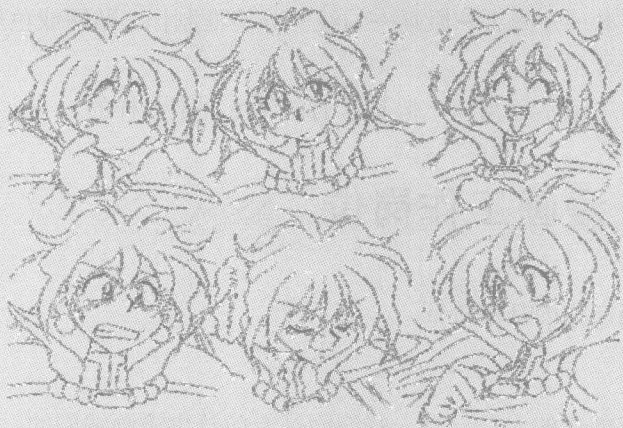
- 11.1 Photoshop 上色工具介绍 ..... 204
- 11.2 绘制色稿步骤 ..... 207

## 第 12 章 漫画发展历程 ..... 213



- 12.1 中国漫画的发展历程 ..... 214
- 12.2 日本漫画的发展历程 ..... 220
- 12.3 欧美漫画的发展史 ..... 225

## 附录 A 精彩作品欣赏 ..... 233



漫画是一种艺术表达形式，但又不同于一般传统绘画作品，准确地说，漫画是一种兼具商业性和艺术性两种特点的绘画风格。为什么这样说呢？油画、国画等绘画作品作为艺术作品，可以陈列到美术馆或者某些高级场所为人所欣赏，其艺术性比较强，相比较而言，漫画的商业性更强。

在中国，漫画的发展不足百年历史。期间的道路是曲折艰辛的，有辉煌也有困境。目前中国漫画发展陷入困境，而美日等国的漫画发展迅速，激励着我们对漫画的执着追求。在本章，我们将详细讲解漫画的创作流程，以便于漫画创作者学习和借鉴。

漫画属于个人或团体创作，一般一到十几人不等。有些漫画家是一个人创作，无论写故事还是绘画；也有些漫画家有一个或多个助手，这些助手从分镜到构线、贴网、上色等，为漫画家的创作进行辅助创作。

现在，漫画公司开始以新的形式出现，如香港的玉皇朝漫画集团、天下出版集团、内地的天津神界公司等，这些公司由于人员众多，开始细致地分工协作。

下面我们将介绍的是漫画公司内部的一些基本知识。

**本章重点：** ● 漫画的创作流程

**本章难点：** ● 漫画岗位职能



## 1.1 漫画创作流程

漫画创作的基本流程为：漫画剧本→分镜头→原画→勾线→分镜框制作、贴网或色彩绘制→对话框制作与校正。

不同公司和工作室之间的人员分工虽不尽相同，但基本的创作流程是一样的。

## 1.2 漫画工作岗位

下面来详细介绍漫画创作中不同岗位的基本特征。

### 1. 漫画编剧

漫画编剧是对整个漫画剧本进行创作的人员。有一些编剧是专门从事漫画编剧的，例如，《北斗神拳》的剧本创作者是编剧武论尊，绘画是原哲夫，如图 1-1 所示。

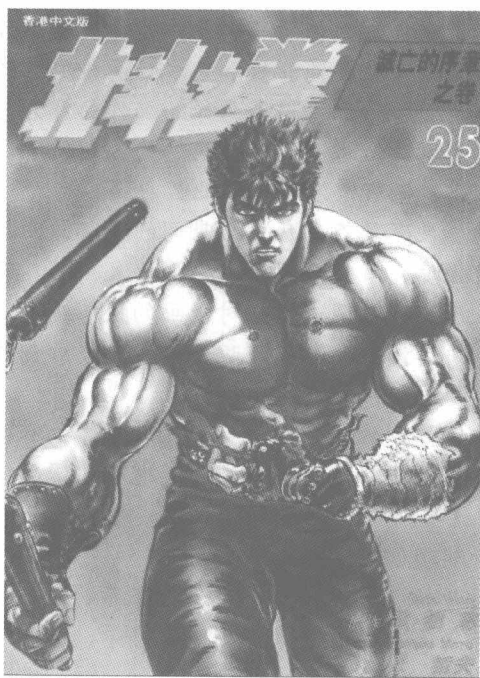


图 1-1 《北斗神拳》日本

韩国的漫画《新暗行御使》剧本也是由编剧创作完成的，其编剧是尹仁完，绘画是梁庆一，如图 1-2 所示。

有一些漫画家兼漫画和剧本创作于一身，如日本大师北条司和鸟山明等，此类漫画如图 1-3～图 1-5 所示。

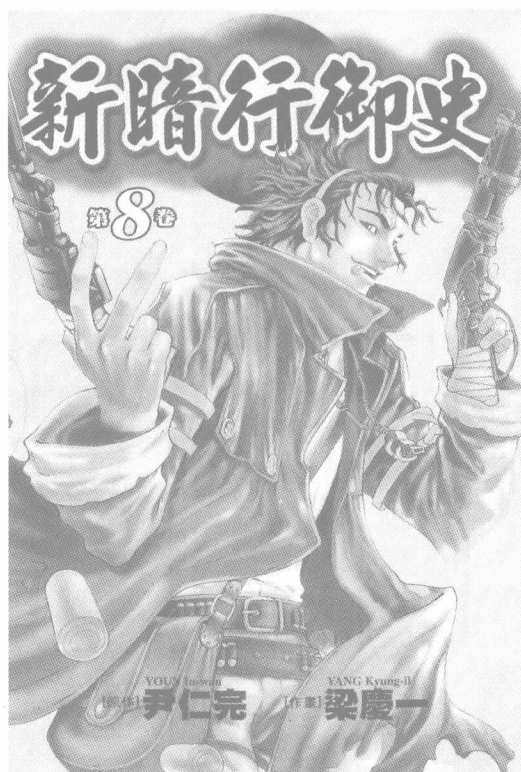


图 1-2 《新暗行御史》韩国



图 1-3 《搞怪家庭》日本