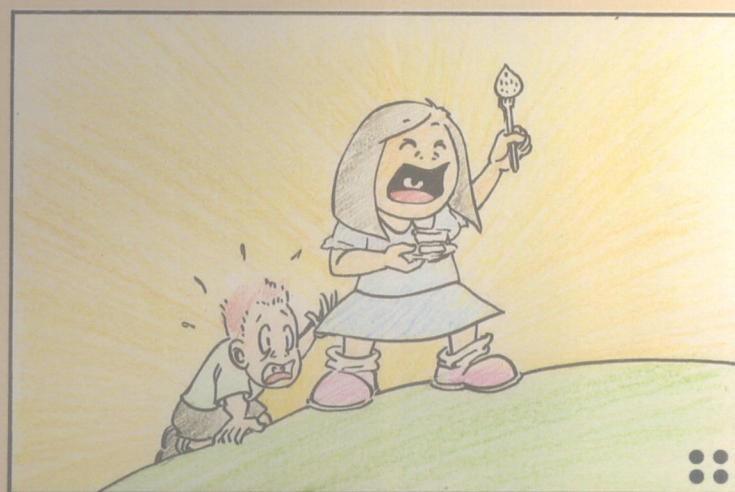
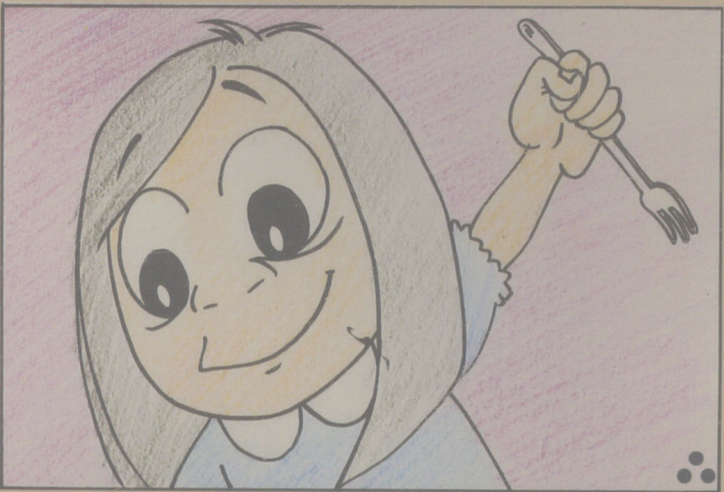
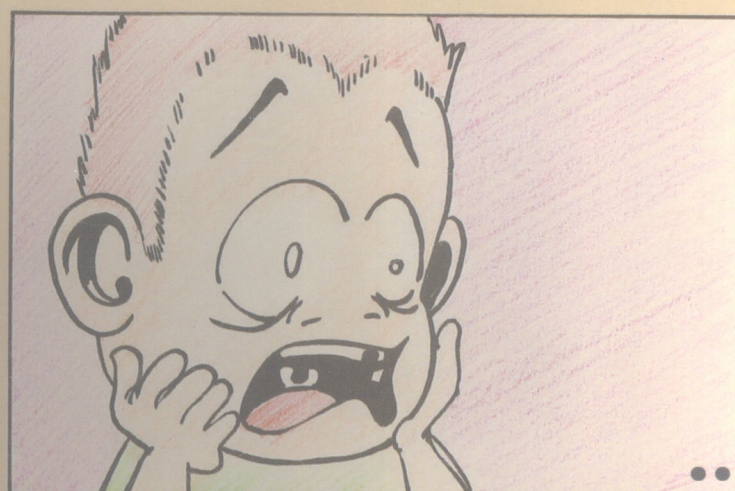
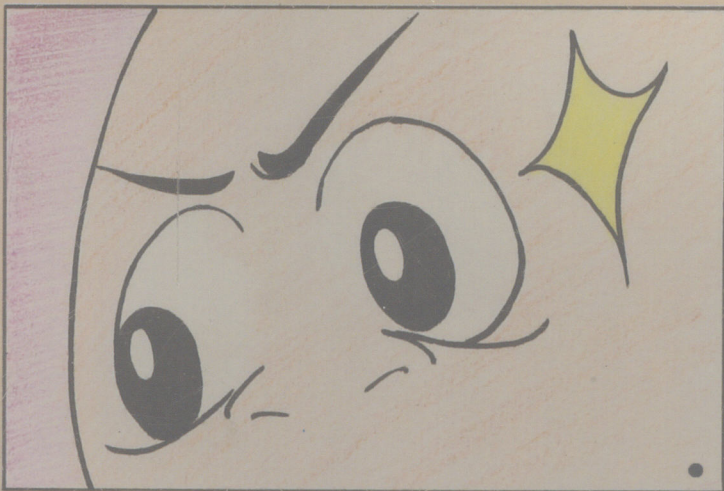
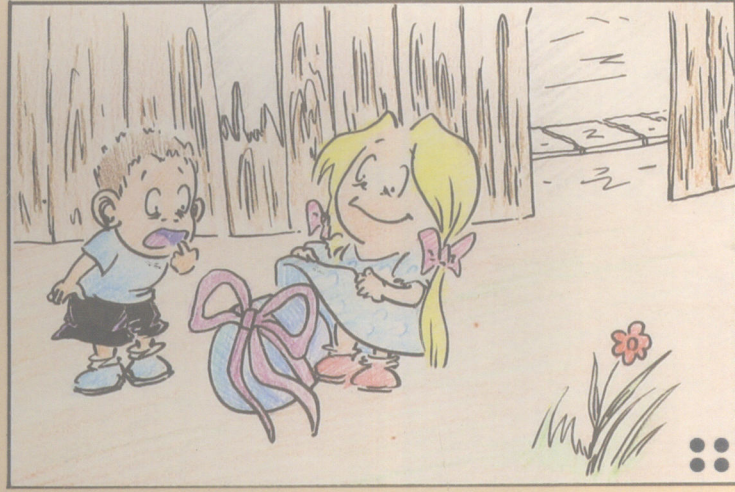
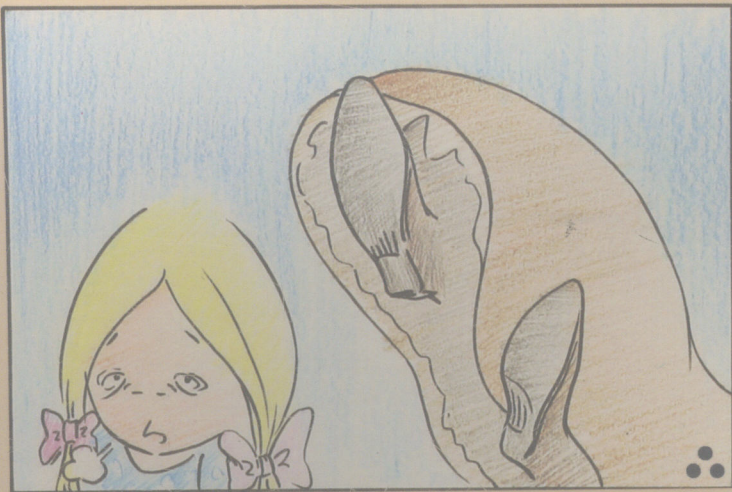
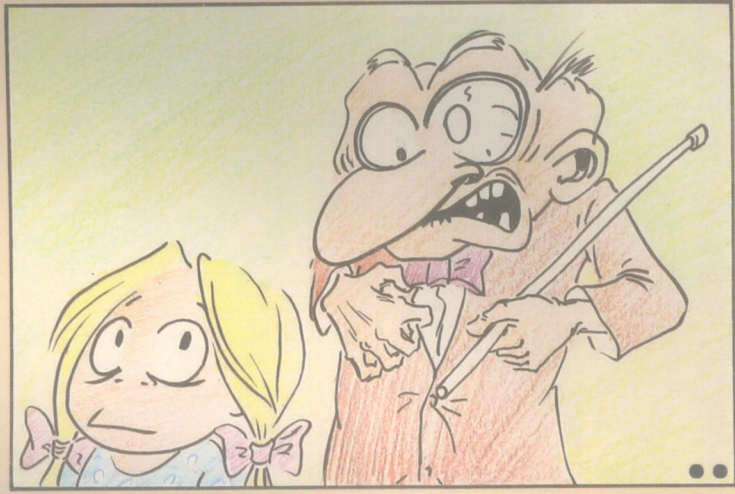
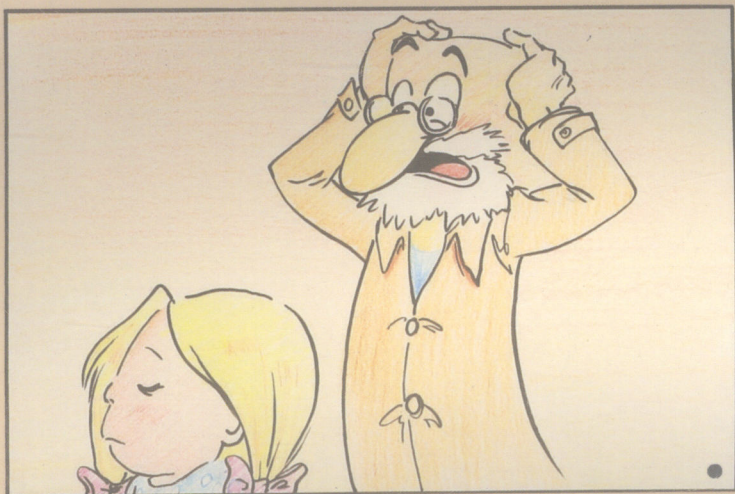
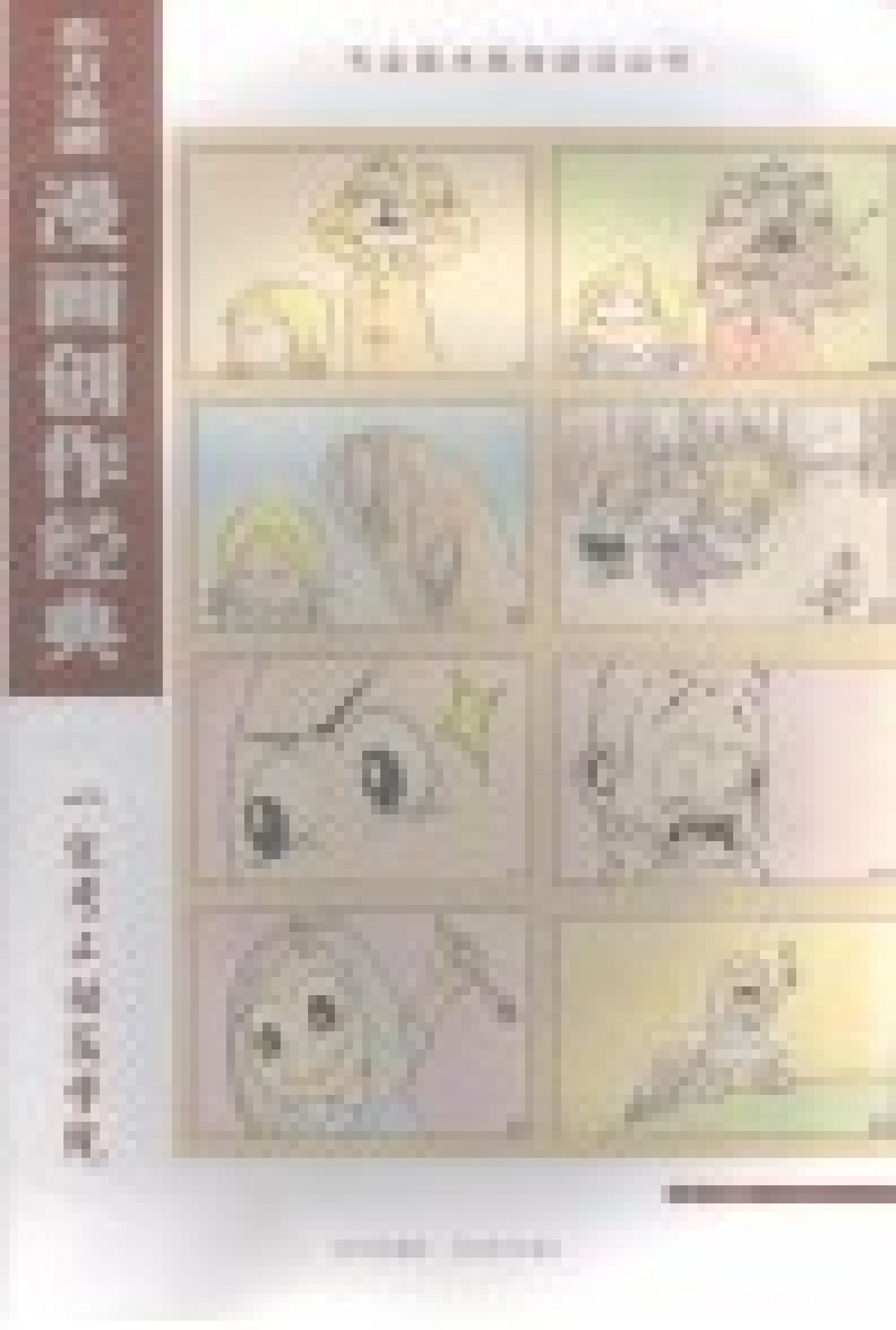


东方美训
漫画创作经典

一定考上动画学院



主编：许润辉 丁立平



序

随着文化产业的欣欣向荣,有志从事美术行业的学子也愈来愈多。如何把专业学好,如何能考上自己理想的艺术学府这也是个问题。考生们在绘画学习过程中,一本或几本优秀的美术教材会让其受益匪浅,而面对市场上五花八门的专业指导丛书又有点晕头转向,不知道如何选择。

《东方美训素描头像经典》《东方美训色彩静物经典》《东方美训速写经典》《东方美训漫画创作经典》这套丛书是作者从事高考美术教学多年的积累。俗话说得好“实践出真知”,他们创办的“北京东方美术培训中心”这些年来为清华大学美术学院、中央美术学院、北京电影学院等全国各地高等美术学府输送了大量的优秀学子。他们用实践经验积累的这套书具有极强的针对性和指导性,值得考生们学习!

清华大学美术学院陶瓷艺术设计系主任、教授

郑宁

2006年12月于清华园

本套丛书资料由北京东方美术培训中心提供 www.dfwork.com

编委:张佳 胡俊文 高一春 温馨 曹葳

(均为北京东方美术培训中心教师)

主编:许润辉 丁立平



许润辉 江西临川人

1992年9月考入江西省工艺美术学院

1996年毕业后就职于景德镇红旗瓷厂

1997年9月考入清华大学美术学院(原中央工艺美术学院)

2000年开办“动感画室”

2001年毕业后就职于中国电影集团,任三维动画师

2003年“动感画室”更名为北京东方美术培训中心

参加展览:

2002年9月“中国清华大学国际陶艺交流展”

北京·中国美术馆

2003年12月“七月流火陶艺展”

北京·炎黄艺术馆

2005年5月“视觉惊艳”上海全国青年美展

上海·刘海粟美术馆

获奖作品《状态·生活的构成》

2006年10月“空混当代陶艺展”

北京·798艺廊

发表作品:

《装饰》《中国陶艺家》《北京日报》

编著:

《默画速成两步练——色彩静物》

《默画速成两步练——素描静物》《走进美术院校》

图书在版编目(CIP)数据

东方美训漫画创作经典/许润辉,丁立平主编. —成都:四川美术出版社,2007.1

ISBN 978-7-5410-3181-6

I.东... II.①许...②丁... III.漫画—技法(美术)—高等学校—入学考试—自学参考资料

IV.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第149563号



丁立平 山东五莲人

1997年9月考入清华大学美术学院(原中央工艺美术学院)

2000年开办珠穆朗玛画室

现任教于哈尔滨师范大学装潢系

珠穆朗玛画室于2004年更名为北京东方美术培训中心

参加展览:

2002年9月“中国清华大学国际陶艺交流展”

北京·中国美术馆

2003年12月“七月流火陶艺展”

北京·炎黄艺术馆

2006年10月“空混当代陶艺展”

北京·798艺廊

发表作品:

《装饰》《中国陶艺家》《北京日报》

北京东方美术培训中心简介

北京东方美术培训中心2002年由清华大学美术学院毕业生许润辉、丁立平创办。近年来吸收了中央美术学院、北京电影学院等高等艺术学府毕业生为本中心教师。在教学上取得了丰硕的成果,为清华大学美术学院、中央美术学院、北京电影学院、中国传媒大学以及全国各地的艺术高等学府输送了大量的优秀学子。

东方美训漫画创作经典

责任编辑:曾晓峰

装帧设计:左乔

责任校对:培贵

出版发行:四川出版集团 四川美术出版社

地址:成都市三洞桥路12号 610031

经销:新华书店

制版:四川良友印务有限公司

印刷:四川省印刷制版中心有限公司

成品尺寸:260mm×380mm

印张:4

图片:40幅

字数:5千

印数:1—5,000册

版次:2007年1月第1版

印次:2007年1月第1次印刷

书号:ISBN 978-7-5410-3181-6

定价:25.00元

著作权所有·违者必究 举报电话:028-87734416

本书如出现质量问题,请与工厂调换

工厂电话:028-83048191

● 关于漫画创作考试

□ 高一春

一、编者的话

近年来,动画专业随着国家的大力扶持迎来了又一个发展的高峰,越来越多的高校开设了动画专业,这对广大的动漫爱好者来说是一个好的机会,也是一个巨大的挑战。动画专业的考试,专业性较强,不同于其他的艺术课程,许多的考生都是一腔热血,怀着对动漫的无限热爱,开始冲向动画设计课程,在这里我们希望广大考生能够静下心来学习动画设计。动画设计并非一朝一夕就可以画得如同大师一样上手,这是一个艰苦的学习过程,其中的每一个步骤是不可能跳跃的。只有踏踏实实地学习,才可以有丰硕的结果。

二、艺术院校动画专业介绍

1. 动画专业的前景

随着我国动画漫画游戏爱好者队伍不断壮大,巨大的动画漫画游戏市场越来越受社会重视。国内动画漫画市场蕴藏着每年10亿元人民币左右的巨大商业空间。

然而,相关动画漫画人才却严重匮乏,学校培养的又多是初级工作者,高层次的设计原创人员十分缺少,造成动画漫画产业存在人才高薪难求的现象。另一方面,日韩动画漫画大举进军中国,占领了相关市场,不仅电视台播放的多是日本动画片,学生手中拿的也是日本动画漫画书,就连各种游戏也有相当部分产自日本、韩国。

对此现象,国家对动画漫画产业发展强调,一定要大力扶持我国动画漫画游戏民族原创产品的发展,扩大对动画漫画游戏方面人才的培养。将对以北京电影学院为代表的高校相关专业大力扶持,把北京建设成为国家原创动画漫画游戏的人才培养基地。我国相关产业近年来发展迅速,部分民间资本也开始进入动画漫画产业,为其发展注入了新活力,相关人才需求也急剧扩大。

动画行业的收入也是极高的,动画行业岗位有上色、中间画、原画、分镜、造型、编剧、导演等,按照顺序越往后越高级,对从业人员的专业要求也越来越高,收入自然也逐级上涨。低级别岗位从业人员可以是动画专业的普通毕业生,也可由美术类专业或者计算机专业转岗,但动画产业的高层次人才基本上是相关专业毕业生,在经历了实践考验逐步提高后,才有可能达到相关要求。最低的上色、中间画岗位因为起点低,月收入只有2000元,而发展到造型岗位月薪可达上万元,最高级别的导演月收入可达3万。这种高薪也是吸引许多人从事动画专业的主要动力。

2. 高校竞相设置动画专业

2005年3月,在教育部最新公布的本年度高校专业设置目录上,批准26所高校设立动画类专业,至此全国已有近200所高校设立了动画类专业。

为什么高校竞相设置动画专业呢?高考艺术类专业的火爆吸引来大量美术类考生,而动画专业相对考生绘画水平要求略低于纯美术专业,因此报考越来越热。考生的增长,带动高校纷纷设置此类专业。动画专业设置起点低、投入少,也成为众多高校竞相上马的一个重要原因。

目前,北京市已有北京电影学院、中国传媒大学、中央美术学院、中国人民大学徐悲鸿艺术学院等高校设立有此类专业,近年又新增北京服装学院、中国戏曲学院、北京印刷学院,仅去年全国就有40余所高校在京招收动画类相关专业。而上个世纪,国内高校只有北京电影学院设立动画专业。2000年前后,随着国内动画产业的迅速发展,部分院校开始设立动画专业,随后各地高校纷纷设立相关专业,招生数

量迅速放大,有的高校甚至每年招收上千名动画专业学生,出现几百人同时上艺术类专业课的“壮观场面”。

三、动画创作考试特点

1. 动画、漫画、游戏产业需要的人才主要是动画专业毕业生。广义的动画专业包括动画、游戏、漫画在内。专业方向主要有动画设计、游戏动画、网络动画、影视动画等。

2. 以北京电影学院动画学院的专业考试为例,动画专业的考试分为四个方向:影视动画(原动画艺术方向),游戏方向、漫画方向和电脑动画制作方向。每一个方向的创作考试的侧重点各不相同,大致可以分为三种,即命题四格故事创作,命题单幅及人物设计创作,命题十格以上的漫画创作,在这里,我们将逐一给大家介绍。

a 命题四格故事创作:影视动画方向,电脑动画方向主要创作考试内容,考试时有三个命题,由考生任选一个进行构思,画一个简单的小故事,要求上色。三个命题中有一个是成语,一个名词或一个动作,考的是考生的剧作分镜等能力。

b 命题单幅及人物设计创作:游戏方向主要考试内容,考试时通常是三个命题,由考生任选其一进行创作,画面要求,有主要人物的四格图设定。

简单的表情图及一个带场景氛围的单幅漫画。这与美术系的虚拟空间专业有些相像,尤其是场景设定的部分。

c 命题十格以上漫画创作:漫画方向主要考试内容,考试时通常是三个命题,由考生任选其一进行创作。这和我们平时看的短篇小漫画是一样的,考的是考生的分镜,短时间内对故事结构的把握,对人物的塑造等能力。

以上三种考试都需要长期的准备及很深的绘画基本功,希望广大的考生能够借助本书作充分地准备。

四、绘制过程介绍

1. 构思

好的动画作品多表现在构思上,动画故事的构思可以用四个字概括:起、承、转、合。

起:是指故事的起因,也就是第一张画,这幅画多交待的是故事发生的大的环境,时间人物,人物之间的关系(对立或一致),以一副创作的四格作品为例(如图1):

第一幅画交待主人公的身份,故事发生的地点。我们能看出这是有关粗心的贼的故事,也能看出故事双方的对比关系。

承:是故事发展的方向,一般第二幅画都是对第一幅画的补充说明,它通常是引导读者向第一幅画交待的线索方向进行思考,有可能是一种“潜意识的误导”,从中我们看出这是一个贼。

转:是故事发展的高潮,一般优秀的四格漫画第三幅画都是一个暗藏玄机的地方,继续误导读者,并且巧妙地把一些线索藏在画面的某一个角落里。例如,这一幅《烟》的作品,在这幅作品中我们看到笨贼在为没有烟雾弹想办法,又想到可怕的警察……于是一个解围的屁也就出来了。

合:是故事发展到最后的结果,通常是迎合第三幅画中的线索,让我们有一个恍然大悟的感觉,原来是这样。

这是一种最常见的四格创作的套路,还有其他的故事结构,例如,讲一个浪漫的故事,这个故事里的第二条线索没有那么明确,这样的故事结构通常表现的也是作者的感情,令人发笑的效果也不如第一种故事那么明确。

单幅漫画创作多是我们四格创作里的第四幅画面，需要交待清楚故事的主人公做的事情及结果。例如这一幅《小红帽》的作品（如图2），这幅作品主人公在画面的中心位置，我们把注意力都集中在这个神情自若的小女孩身上。小女孩身上的装备让我们看的瞠目结舌，篮子里的手雷，怀抱狼牙棒，身背好良弓，远处灰狼的无奈与吃惊，和小红帽的情绪形成对比，画面空间感表现强烈，情绪松紧适合，是一幅优秀的作品。

十格以上的漫画创作故事结构与四格创作的结构是一致的，难点主要在表现的分格上，在这里给大家提示：

- a 分格多是按照事件或时间的发展顺序进行的。
- b 分格时注意对于情绪和主观场景调度的补充说明。
- c 小分格表现的还有细节上的刻画。

2. 工具

动画创作使用的工具比较广泛，俗话说，三分画七分裱。在这里主要提到的是画面效果，最常见的绘画工具有彩铅、马克笔、水彩、油画棒、透明水色等。需要用铅笔打好底稿，之后用勾线笔描出，再进行上色。

上色多是平涂和晕染两种方法结合，马克笔的效果主要是涂得均匀，色彩搭配好看，画面醒目。水彩、透明水色等工具主要是通过晕染时画面有立体感，画面效果清晰透气。



图1



图2

范画步骤图

万圣节

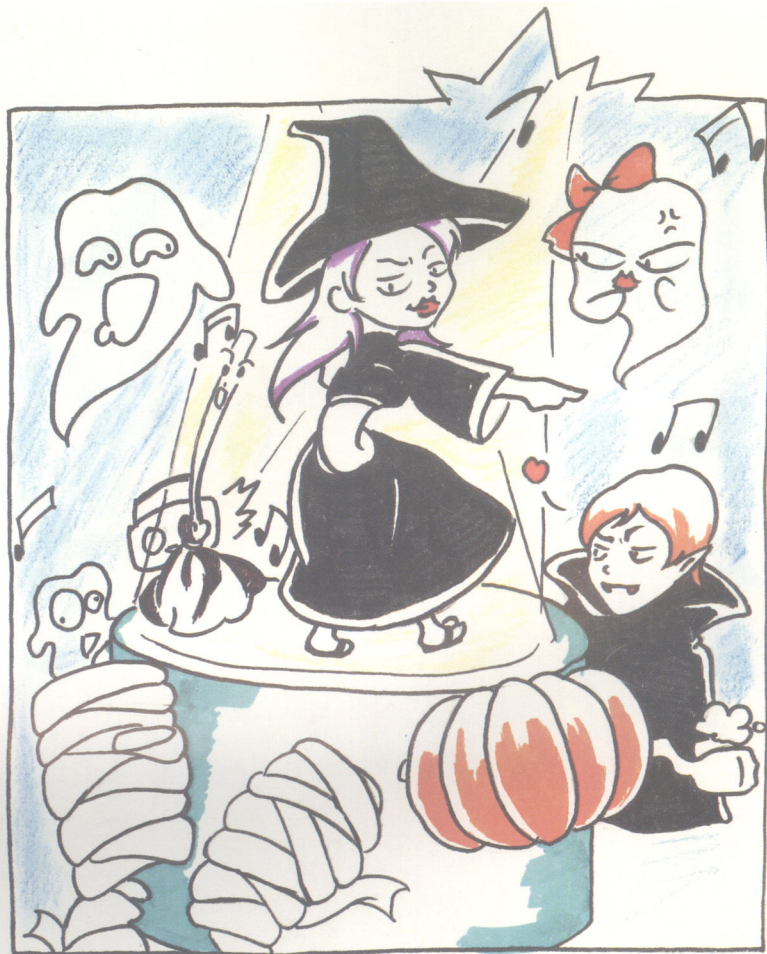
步骤一

► 用铅笔把稿打好，人物形象与物体的形一定要画准确。



步骤二

◀ 用黑色签字笔或马克笔把画面中的形象复勾一遍，以便为下一步深入作基础。



步骤三

► 从画面中的重颜色入手，以此类推逐渐深入。在这个阶段一定要注意人物脸部等细节的刻画。



《万圣节》 王远希

这幅场景气氛图中，主体人物动作生动，表现得很有张力，尤其是那一个小扫帚刻画得充满灵性。画面色调统一，可见作者对于漫画创作有一定的功底。不足就是气氛渲染得不到位，细节刻画不够丰富。

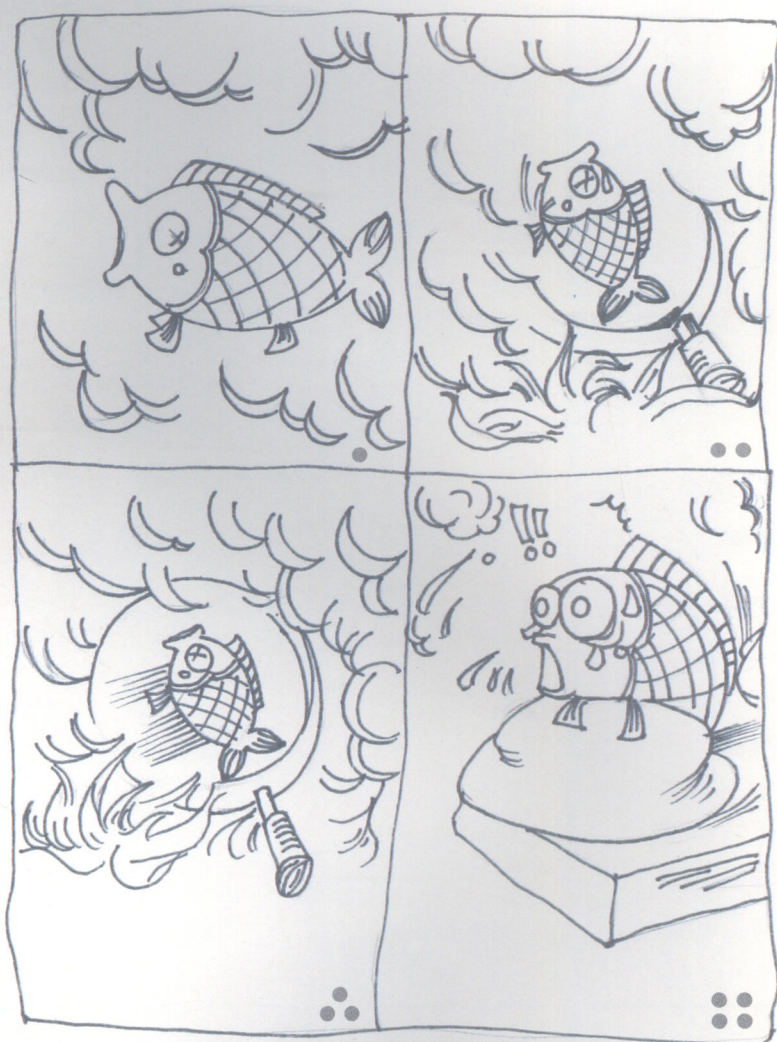
范画步骤图

梦



步骤一

◀ 用铅笔或淡色彩笔打稿，打稿时要一气呵成，注意四格漫画故事的连贯性。



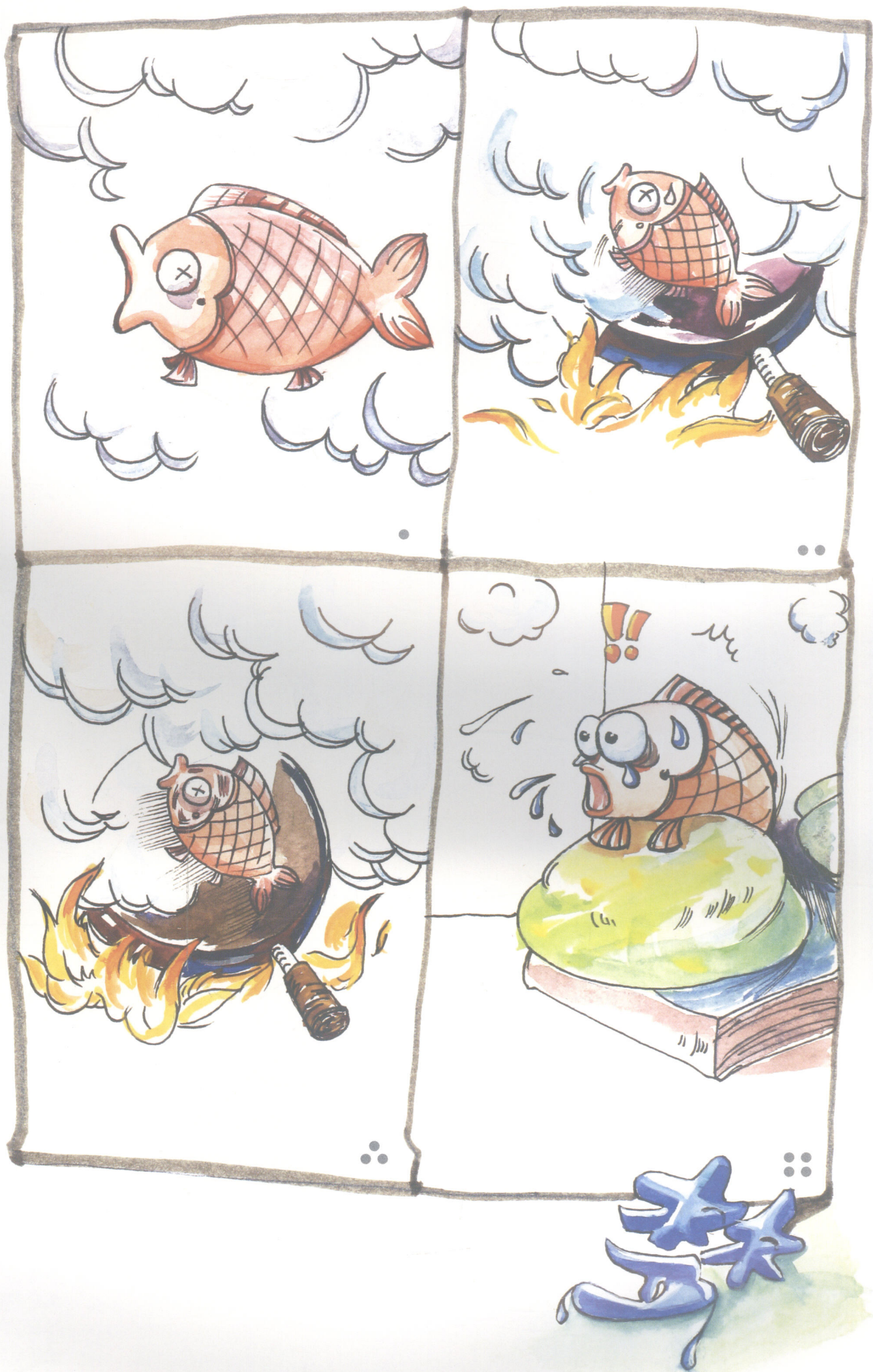
步骤二

▲ 用黑色签字笔或马克笔把稿重复勾一遍，此时要注意鱼的表情要准确勾出。



步骤三

◀ 用水彩颜色笔先把画面中形象的背光面画出，以此类推逐渐深入，同时把鱼嘴、鱼眼这些有趣的细节仔细画出。

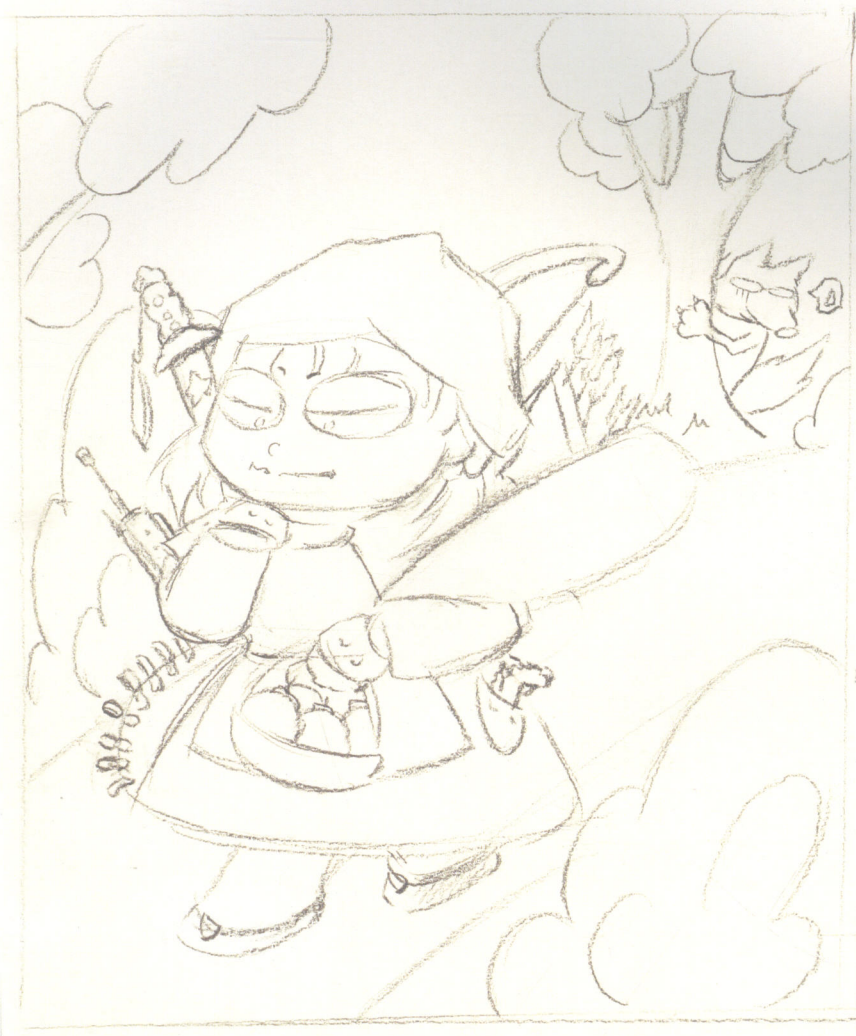


《梦》佚名

作者用拟人化的手法表现主体人物的性格特点，画面镜头感强，叙事完整、明确，符合漫画创作的思路，细节刻画到位。

范画步骤图

小红帽



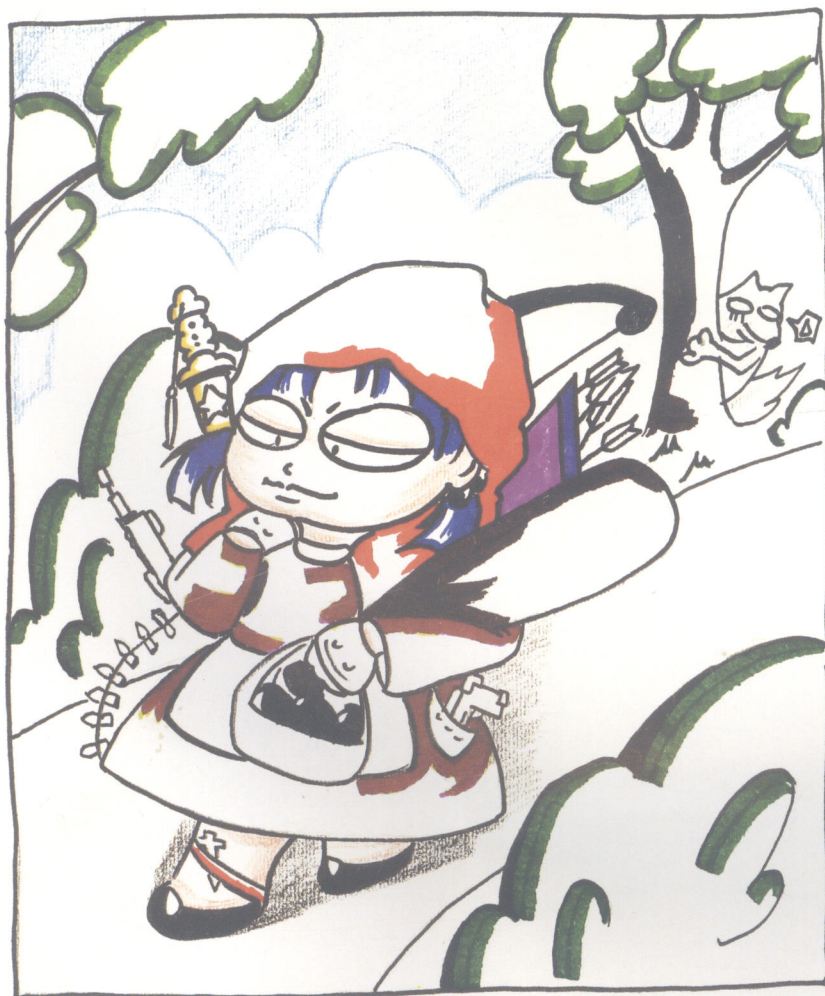
步骤一

◀ 用铅笔把形打准确，注意画面要干净，形象要准确。



步骤二

▲ 用黑色铅笔再复勾一遍，等黑色晾干后，再用橡皮把画面擦干净。



步骤三

◀ 用马克笔把画面形象的背光面概括地画出。人物形象的边缘轮廓可以用彩铅笔衬出，这样人物形象更整体。

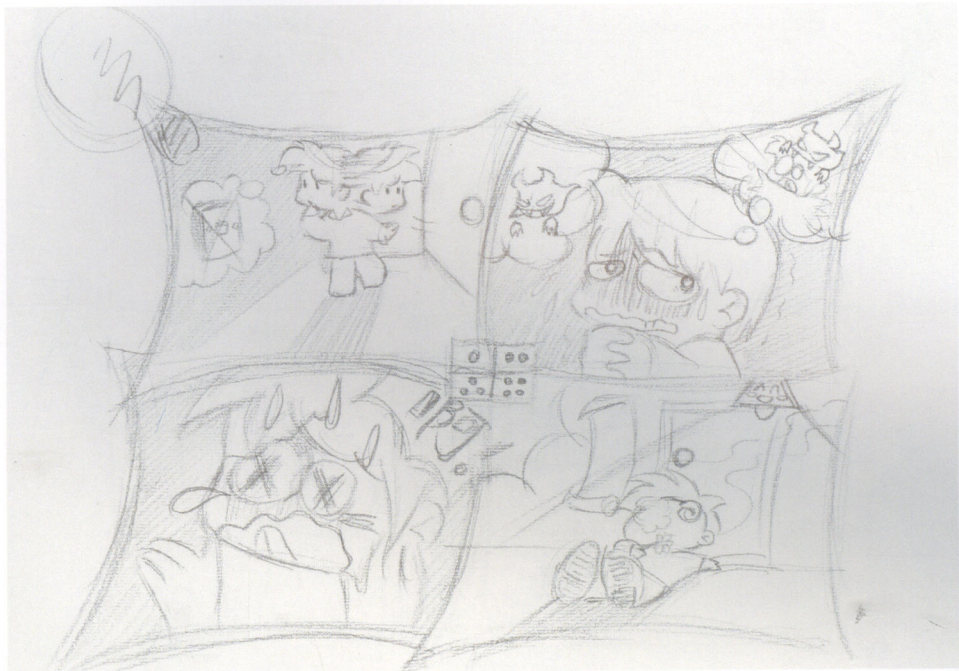


《小红帽》王远希

形象设计整体感较强、特点突出、特征明确，作者有自己独特的创作风格，场景氛围的空间表现较好，主次分明，构思戏剧性较强，耐人寻味。

范画步骤图

灯

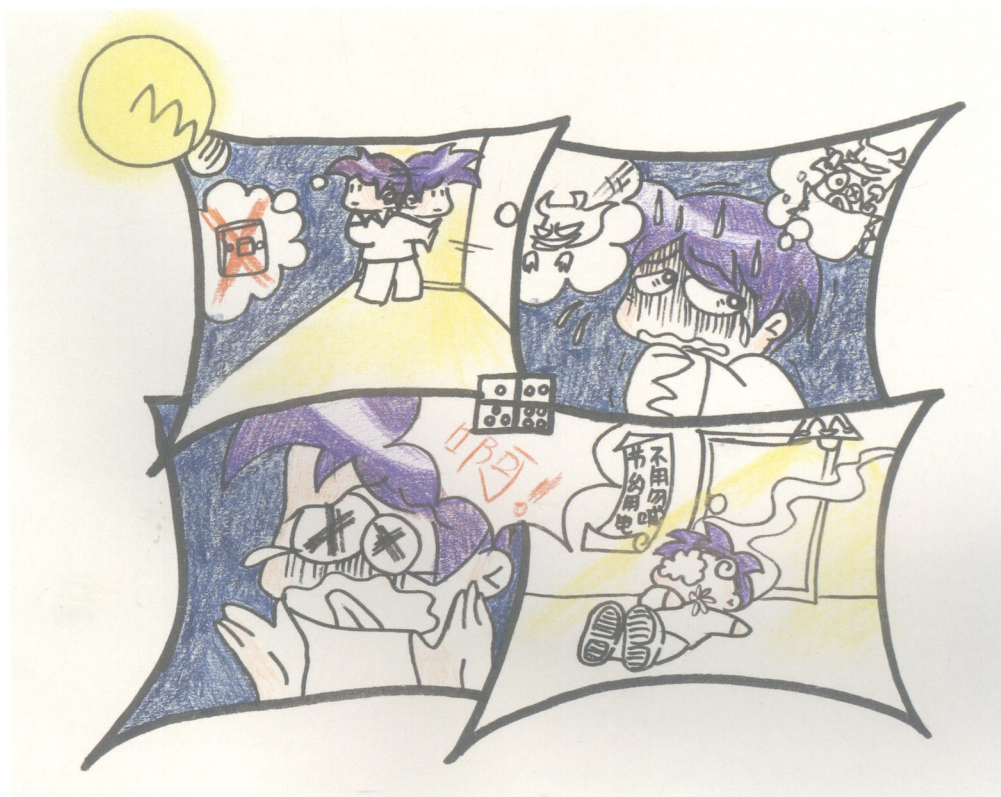
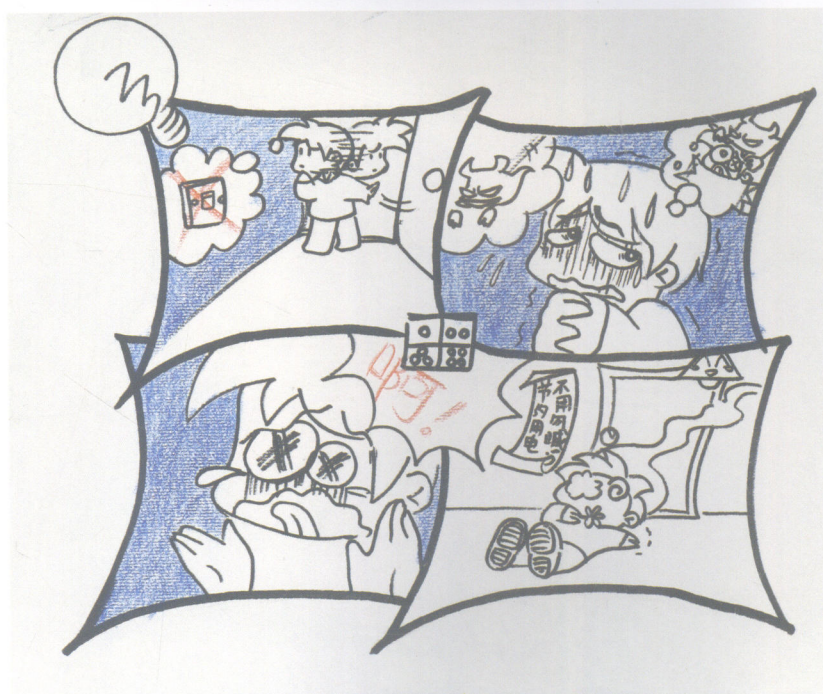


步骤一

◀ 用铅笔把稿打出，注意人物的表情，一定要生动。

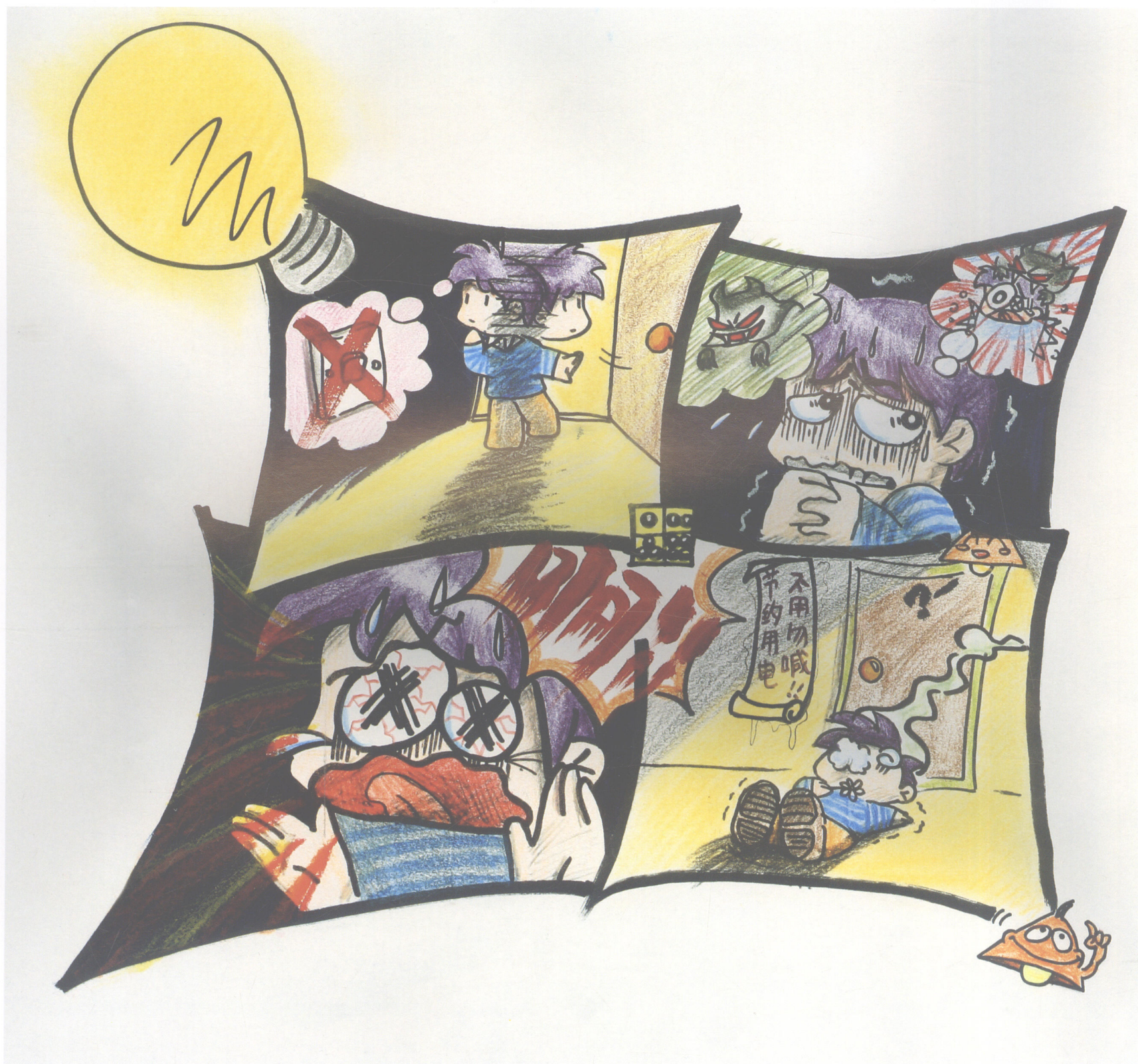
步骤二

▶ 用黑色笔复勾轮廓，再用彩色铅笔把背景涂满，人物脸部的表情也要有所交代。



步骤三

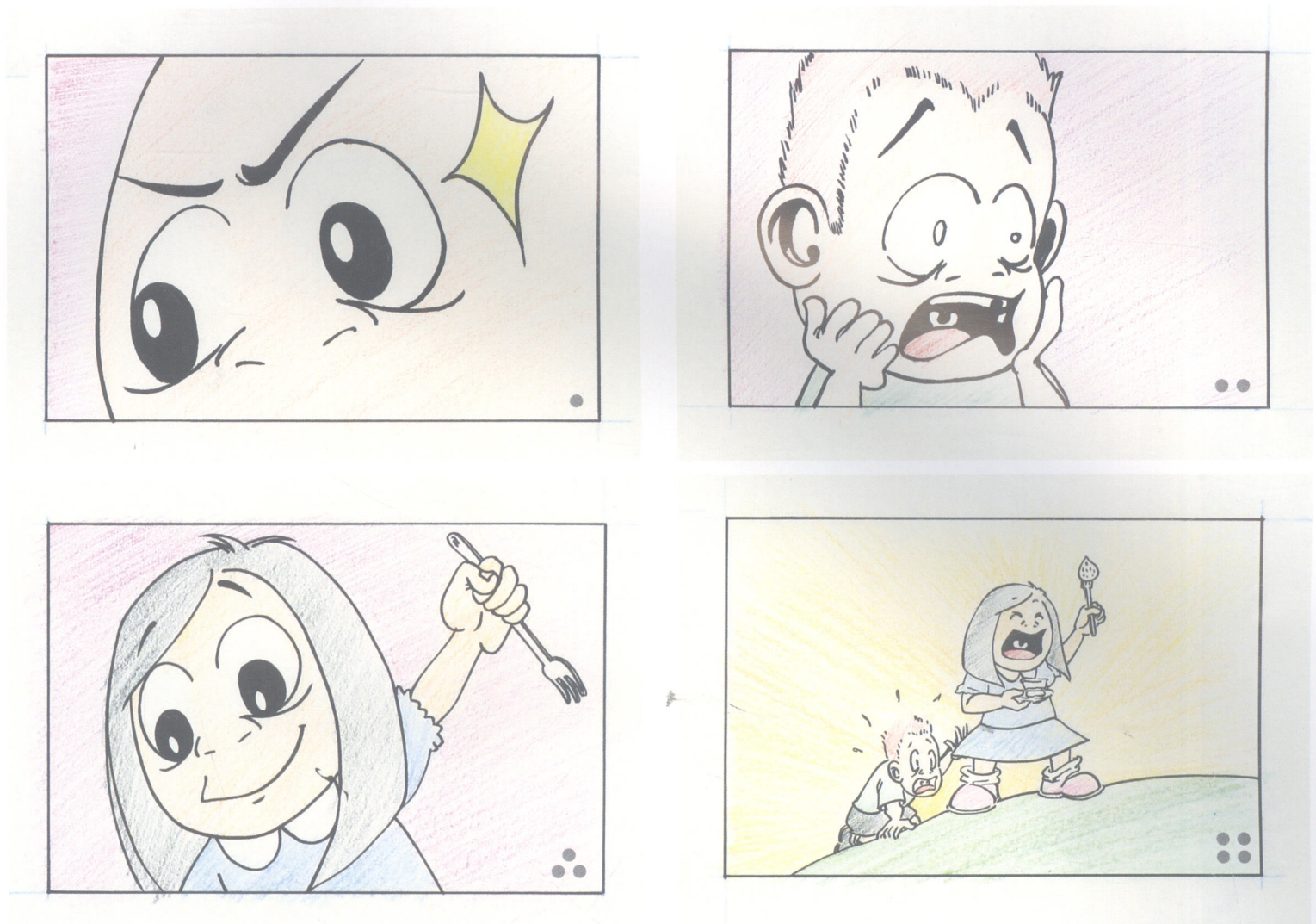
◀ 人物头发、眼睛等细节要仔细刻画，同时注意画面的构成元素，逐步深入，使之完善。



《灯》 刘欣雨

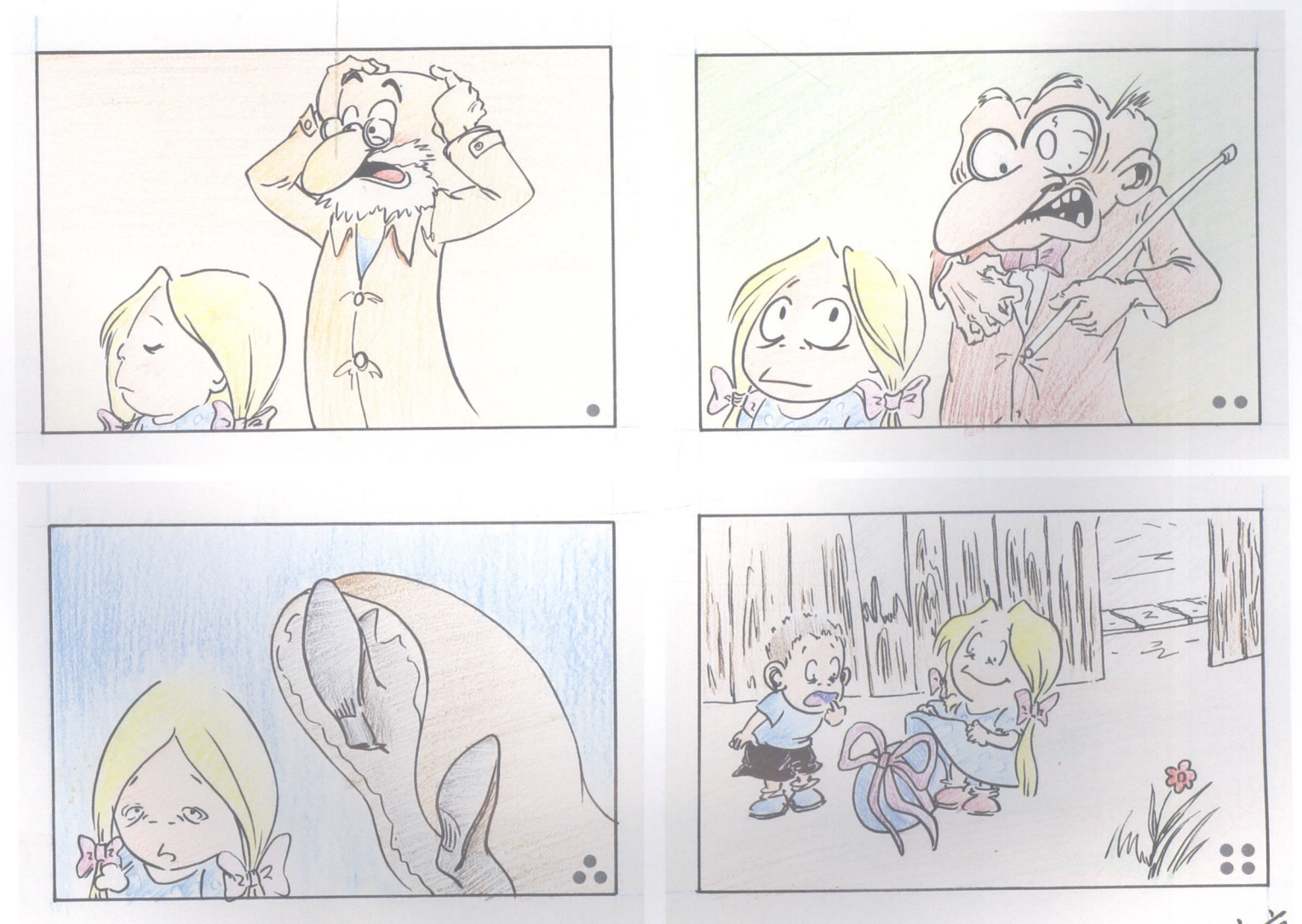
作者对画面气氛的把握有很强的控制能力，夸张的表情把人物的情绪表现得淋漓尽致，不足之处画面不够放松。

四格漫画创作



《任务》许小平

画面镜头感强，很有趣的表情使画面充满生命力，色彩清新。表现手法虽然简单，但是整体画面很完整。缺点就是整体构图分布上略显简单。



《惊恐》许小平

创意新奇、有趣，画面松弛。对于情绪上的刻画十分到位，颜色清新，整个画面充满童趣。

四格漫画创作



《影子》杨海伦

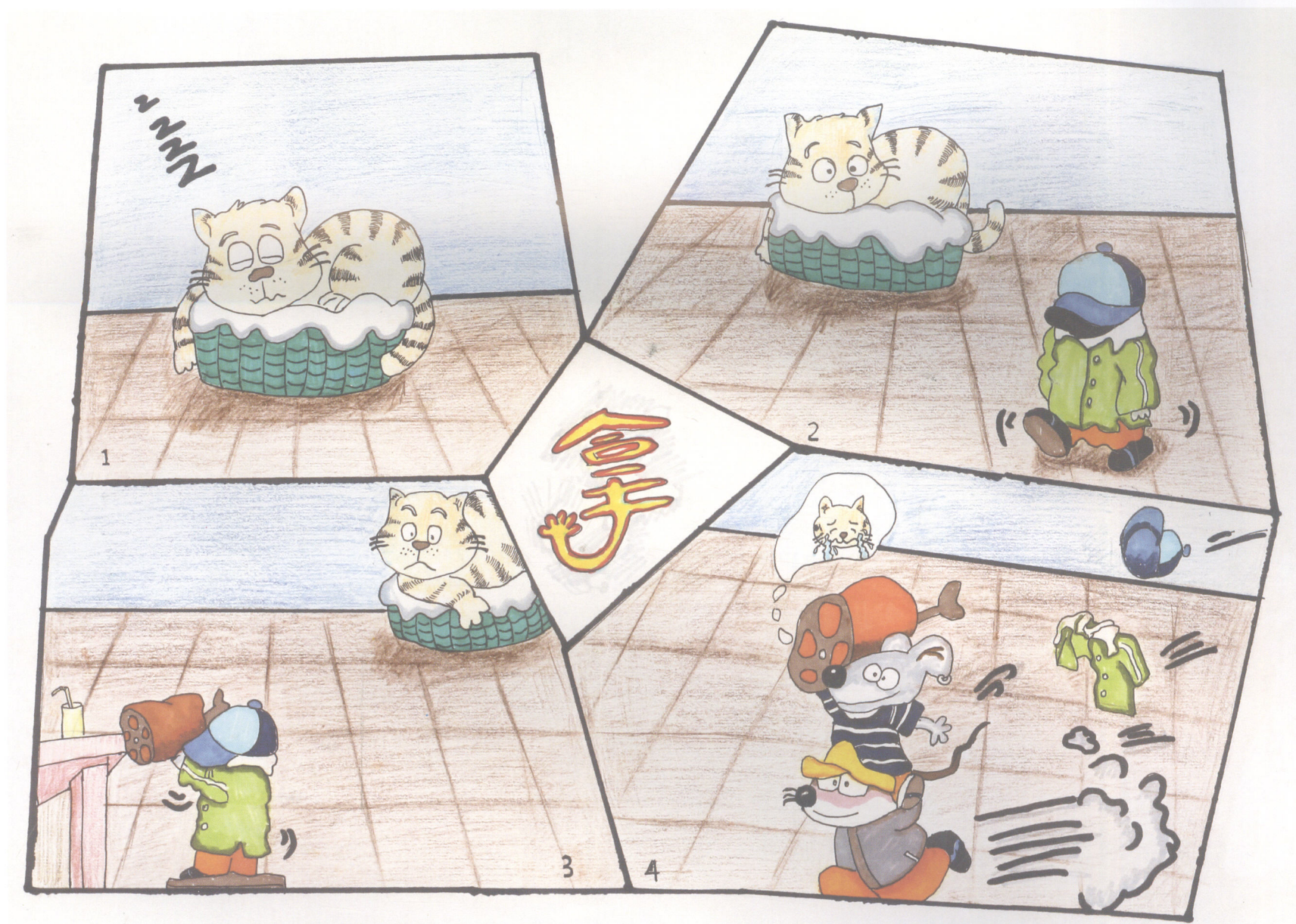
画面形式感较强，表现风格比较有趣，故事完整，色彩氛围较好。但应注意画面元素较少，因此有些呆板。



《烟》吕龙源

这幅作品表现手法比较成熟，画面镜头感较强，造型风格简单有趣，动作表情刻画很生动，充分运用了漫画语言，色彩清新，空间感表现强。缺点就是叙事不够明确。

四格漫画创作



《偷手》佚名

这幅创作充满了童趣，用简单的造型、生动的动作表现了一个有趣的故事。作者的绘画比较大胆，尤其是在表现空间这方面，镜头感较好。不足之处就是造型不够严谨，细节处理不够。

四格漫画创作



《十万火急》史高藩

故事表意明确，但在人物的位置关系上略有些模糊，造型很卡通，动作表现得也较为生动有趣，色彩搭配和空间的协调关系也表现得很明确。