



The "Thirteen five-year" Excellent Curriculum
for Major in The Fine Art Design of The National
Higher Education Institution in 21st Century

21 世纪全国普通高等院校美术·艺术
设计专业“十三五”精品课程规划教材

Digital Cartoon

数码漫画

上海大学数码艺术学院组编

主编 仲星明

编著 蒋元瀚 任伟峰 陶 斌

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

在今天的很多特定领域
脱离纸张的数码绘画已完全取代了传统漫画形式
现代应用软件的不断更新和拓展
增添了更多艺术表现手段和无穷的科技魅力

数字化技术使漫画绘制的过程变得更方便、快捷
易于修改和传递
数码技术在漫画领域应用得越来越广泛

21 世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

The “Thirteen five-year” Excellent Curriculum for Major in The Fine Art
Design of The National Higher Education Institution in 21st Century

Digital Cartoon

数码漫画

上海大学数码艺术学院组编

主编 仲星明

编著 蒋元瀚 任伟峰 陶 斌

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

总主编 洪小冬
总策划 洪小冬
副总主编 彭伟哲
总编审 苍晓东 李彤 申虹霓

编辑工作委员会主任 彭伟哲
编辑工作委员会副主任 童迎强
编辑工作委员会委员

申虹霓 苍晓东 李彤 林枫 郝刚 王楠
谭惠文 宋健 王哲明 李香沅 潘阔 王吉
郭丹 罗楠 严赫 范宁轩 田德宏 王东
高焱 王子怡 陈燕 刘振宝 史书楠 王艺潼
展吉喆 高桂林 周凤岐 刘天琦 任泰元 汤一敏
邵楠 曹炎 温晓天

印制总监
鲁浪 徐杰 霍磊

图书在版编目(CIP)数据

数码漫画 / 仲星明主编. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2016.10

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三五”精品课程规划教材
ISBN 978-7-5314-7497-5

I. ①数… II. ①仲… III. ①数字技术—应用—漫画—技法(美术)—高等学校—教材 IV. ①J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第243287号

出版发行 辽宁美术出版社

经销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnmscbs.com>

电话 024-23404603

封面设计 林枫 汤宇

版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴烨 高桐

印刷

沈阳市博益印刷有限公司

责任编辑 范文南 邓濯 王申 薛莉

责任校对 李昂

版次 2017年1月第1版 2017年1月第1次印刷

开本 889mm × 1194mm 1/16

印张 6

字数 140千字

书号 ISBN 978-7-5314-7497-5

定价 48.00元

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

目录 contents

序
前言

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、分镜 / 39

思考与练习 / 53

第二节 数码连环漫画制作实例 / 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**

21 世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

The “Thirteen five-year” Excellent Curriculum for Major in The Fine Art
Design of The National Higher Education Institution in 21st Century

Digital Cartoon

数码漫画

上海大学数码艺术学院组编

主编 仲星明

编著 蒋元瀚 任伟峰 陶 斌

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

总 主 编 洪小冬
总 策 划 洪小冬
副总主编 彭伟哲
总 编 审 苍晓东 李 彤 申虹霓

编辑工作委员会主任 彭伟哲
编辑工作委员会副主任 童迎强
编辑工作委员会委员

申虹霓	苍晓东	李 彤	林 枫	郝 刚	王 楠
谭惠文	宋 健	王哲明	李香沅	潘 阔	王 吉
郭 丹	罗 楠	严 赫	范宁轩	田德宏	王 东
高 焱	王子怡	陈 燕	刘振宝	史书楠	王艺潼
展吉喆	高桂林	周凤岐	刘天琦	任泰元	汤一敏
邵 楠	曹 炎	温晓天			

印制总监
鲁 浪 徐 杰 霍 磊

图书在版编目 (CIP) 数据

数码漫画 / 仲星明主编. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2016.10

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三五”精品课程规划教材
ISBN 978-7-5314-7497-5

I. ①数… II. ①仲… III. ①数字技术—应用—漫画—技法 (美术)—高等学校—教材 IV. ①J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第243287号

出版发行 辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnmscbs.com>

电话 024-23404603

封面设计 林 枫 汤 宇

版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

印刷
沈阳市博益印刷有限公司

责任编辑 范文南 邓 濯 王 申 薛 莉

责任校对 李 昂

版次 2017年1月第1版 2017年1月第1次印刷

开本 889mm × 1194mm 1/16

印张 6

字数 140千字

书号 ISBN 978-7-5314-7497-5

定价 48.00元

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

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

学术审定委员会主任

清华大学美术学院院长

鲁晓波

学术审定委员会副主任

清华大学美术学院副院长

苏丹

中央美术学院建筑学院院长

吕品晶

鲁迅美术学院副院长

常树雄

广州美术学院副院长

赵健

天津美术学院副院长

郭振山

学术审定委员会委员

清华大学美术学院环境艺术系主任

张月

中国美术学院设计学院副院长

周刚

鲁迅美术学院环境艺术系主任

马克辛

同济大学建筑学院教授

陈易

清华大学美术学院视觉传达设计系主任

赵健

鲁迅美术学院工业造型系主任

杜海滨

北京服装学院服装设计教研室主任

王羿

北京联合大学广告学院艺术设计系副主任

刘楠

联合编写院校委员(按姓氏笔画排列)

马振庆	王雷	王磊	王妍	王志明	王英海
王郁新	王宪玲	刘丹	刘文华	刘文清	孙权富
朱方	朱建成	闫启文	吴学峰	吴越滨	张博
张辉	张克非	张宏雁	张连生	张建设	李伟
李梅	李月秋	李昀蹊	杨建生	杨俊峰	杨浩峰
杨雪梅	汪义候	肖友民	邹少林	单德林	周旭
周永红	周伟国	金凯	段辉	洪琪	贺万里
唐建	唐朝辉	徐景福	郭建南	顾韵芬	高贵平
黄倍初	龚刚	曾易平	曾祥远	焦健	程亚明
韩高路	雷光	廖刚	薛文凯		

学术联合审定委员会委员(按姓氏笔画排列)

万国华	马功伟	支林	文增著	毛小龙	王雨
王元建	王玉峰	王玉新	王同兴	王守平	王宝成
王俊德	王群山	付颜平	宁钢	田绍登	石自东
任戡	伊小雷	关东	关卓	刘明	刘俊
刘赦	刘文斌	刘立宇	刘宏伟	刘志宏	刘勇勤
刘继荣	刘福臣	吕金龙	孙嘉英	庄桂森	曲哲
朱训德	闫英林	闭理书	齐伟民	何平静	何炳钦
余海棠	吴继辉	吴雅君	吴耀华	宋小敏	张力
张兴	张作斌	张建春	李一	李娇	李禹
李光安	李国庆	李裕杰	李超德	杨帆	杨君
杨杰	杨子勋	杨广生	杨天明	杨国平	杨球旺
沈雷	肖艳	肖勇	陈相道	陈旭	陈琦
陈文国	陈文捷	陈民新	陈丽华	陈顺安	陈凌广
周景雷	周雅铭	孟宪文	季嘉龙	宗明明	林刚
林森	罗坚	罗起联	范扬	范迎春	邹海霞
郑大弓	柳玉	洪复旦	祝重华	胡元佳	赵婷
贺祎	邵海金	钟建明	容州	徐雷	徐永斌
桑任新	耿聪	郭建国	崔笑声	戚峰	梁立民
阎学武	黄有柱	曾子杰	曾爱君	曾维华	曾景祥
程显峰	舒湘汉	董传芳	董赤	覃林毅	鲁恒心
缪肖俊	孙家迅	齐颖	王哲生	张艳艳	

序 >>

当我们把美术院校所进行的美术教育当作当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面，需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书出版以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计、摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三五”精品课程规划教材》。教材是无度当中的“度”，也是各位专家多年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三五”精品课程规划教材编委会

目录 contents

序
前言

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、分镜 / 39

思考与练习 / 53

第二节 数码连环漫画制作实例 / 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士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)。

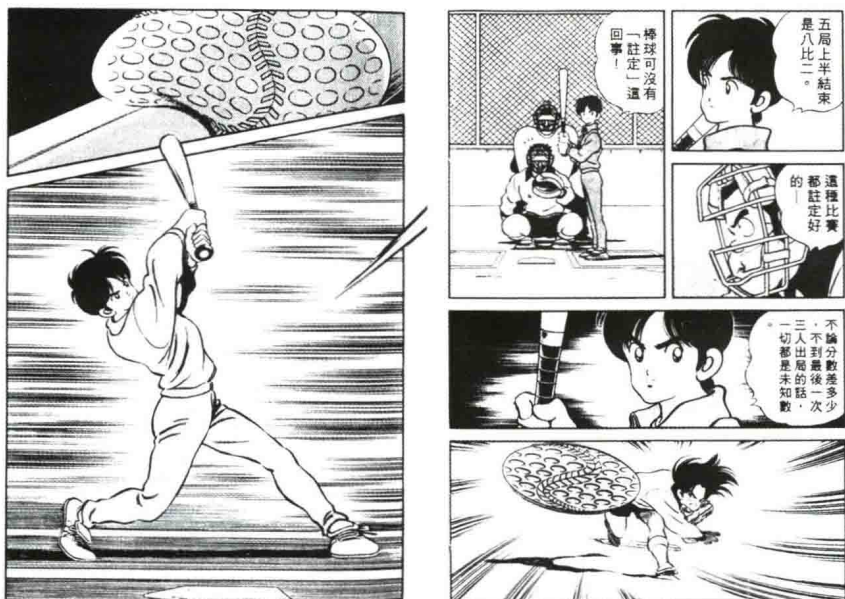


图1-1

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,引入电影分镜头手法(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

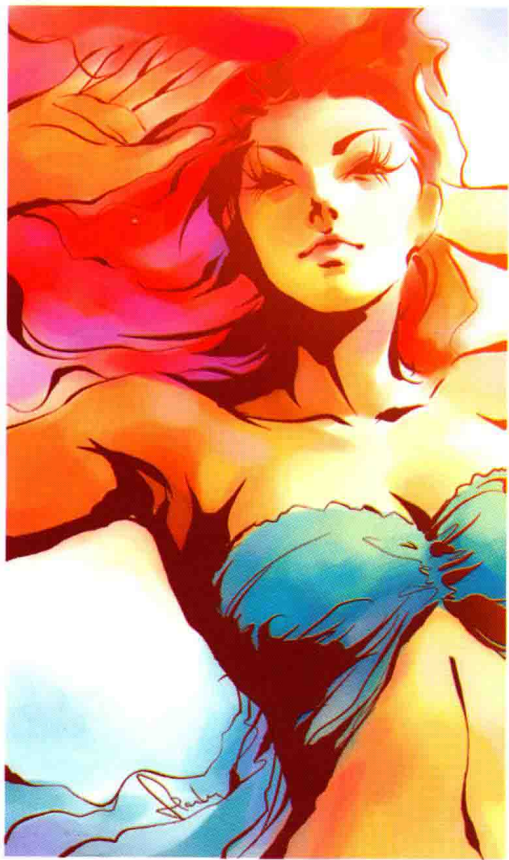


图1-8

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 and 了解。

数码漫画也在这个时期发展起来。它是指利用