

中国高等职业院校动漫艺术专业系列教材

# 漫画设计教程

王颖 著

上海人民美術出版社



中国高等职业院校动漫艺术专业系列教材

# 漫画设计教程

王颖 著

上海人民美術出版社

---

**图书在版编目(CIP)数据**

漫画设计教程 / 王颖编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2007. 4

(中国高等职业院校动漫艺术专业系列教材)

ISBN 978-7-5322-5144-5

I. 漫… II. 王… III. 漫画-技法(美术)-高等学校: 技术学校-教材 IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第148403号

---

**漫画设计教程——中国高等职业院校动漫艺术专业系列教材**

编 著: 王 颖

责任编辑: 金 焰 卢 卫

封面设计: 宗慧浩

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

地址: 上海长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 54044520

印 刷: 南通市广源彩印有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印张 7.75

版 次: 2007年4月第1版

印 次: 2007年4月第1次

印 数: 0001-3250

书 号: ISBN 978-7-5322-5144-5

定 价: 25.00元



## 序

人们在观看动画时,有时会感到一种幻觉,因为它从故事到形象都不同于现实,但又特别亲近心理。这种梦幻般的感觉来自于人的潜意识。因此,无论是如何匪夷所思的故事或夸张的造型,都可以和人们的心灵感受对接并获得情感上的共鸣,进而得到发自内心的精神宣泄,倍感轻松愉悦。

但是,创作动画则不同,除了要有创造性的思维和熟知“动画原理”、“动画规律”之外,还要具备专业化的知识和缜密的理性思维,才能将“幻想”变成动画。因此,看动画与学习、制作动画是完全不同的概念。前者享受娱乐,后者创作娱乐,需要有系统而严谨的知识结构与实践技能。要掌握这些知识与技能,对于不同层面的学习者,针对性的教材会使学习效果更为显著,目标更加明确,以适应实际工作的需求。

现在,动漫画本科教程各专业书籍的出版已有了一定的规模,但针对高职高专学生专用的教程并不多见,而且不成体系,其针对性、实用性还不是很强。在这一前提下,我们和上海人民美术出版社共同策划了这一套针对高职高专专用的教材。我们把实用、实战的一些教学手法灌注到这套教材中去,通过一些实际的训练和操作,使学生能熟练地掌握动漫的基本理论知识。出版这套动漫教材的主要目的是把教学与就业紧密地结合在一起,使学生毕业后能顺利而快速地找到工作,并能把所学的知识运用到工作中去。这套系列教材是为高职高专学生就业而服务的,是一套实用性很强的应用类教材图书。

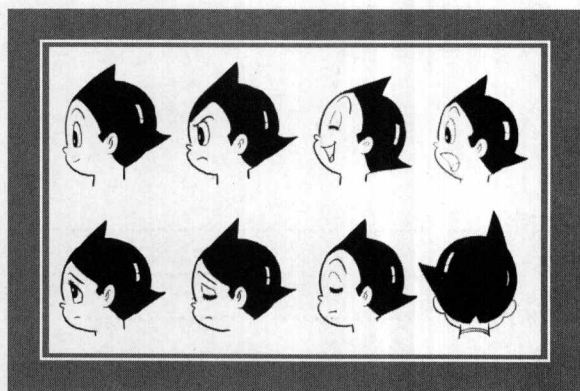
吴冠英

清华大学美术学院 教授

# 目录

<b>第一章 漫画概念</b> .....	7
第一节 漫画的定义 .....	8
第二节 漫画的分类 .....	9
第三节 漫画的创作流程 .....	15
<b>第二章 漫画的形成和发展</b> .....	27
第一节 漫画的雏形 .....	28
第二节 欧美漫画 .....	29
第三节 日本漫画 .....	30
第四节 中国漫画 .....	32
<b>第三章 漫画的绘画设计</b> .....	34
第一节 人物形象的创造 .....	36
第二节 动物设计 .....	57
第三节 氛围设计 .....	61
第四节 镜头设计 .....	75
<b>第四章 漫画的绘画技法</b> .....	84
第一节 线描法 .....	85
第二节 明暗法 .....	88
第三节 多种技法的混合 .....	90
<b>第五章 漫画中的文字</b> .....	93

第一节 漫画中的文字 .....	94
第二节 无文字漫画 .....	98
<b>第六章 漫画的构图 .....</b>	<b>100</b>
第一节 常规构图的要点 .....	101
第二节 构图的自由化组合 .....	102
第三节 漫画蒙太奇式构图 .....	105
<b>第七章 漫画特有的表现形式 .....</b>	<b>108</b>
第一节 漫画与速写的差异 .....	109
第二节 漫画的三大特征 .....	110
<b>第八章 漫画的辅助创作手段 .....</b>	<b>114</b>
第一节 照相 .....	115
第二节 加网 .....	115
第三节 复印 .....	116
第四节 电脑 .....	117
<b>第九章 漫画的广泛应用 .....</b>	<b>118</b>
第一节 形象象征 .....	119
第二节 商业运用 .....	120
第三节 寓教于乐 .....	122
<b>编后语 .....</b>	<b>123</b>





漫画设计教程

漫画设计教程

第一章 漫画概念



## 第一章 漫画概念

### 第一节 漫画的定义

由于漫画在不同社会背景形成和发展的差异,因而它的定义也会略有其地域特征,像中国的《辞海》对漫画的定义为:“一种具有强烈的讽刺性或幽默性的绘画。画家从政治事件或生活现象中取材,通过夸张、比喻、象征、寓意等手法,表现为幽默、诙谐、辛辣的画面,借以讽刺、批评或歌颂某些人和事。”这种解释阐明了漫画的基本特征,但所指范围较为传统,只是对中国漫画发展的一个概括。

而作为外来品的漫画,它的英文单词是CARTOON,意思是独立的滑稽画,用以讽刺时事、民俗、政治或社会潮流。后来这个定义逐渐被扩大,用做漫画与动画的总称。

我们常见的现代漫画最初也没有一个准确的名称,比如:连环画、卡通、卡通漫画、插图漫画、漫画等等。

因而漫画定义与它的实际概念并没有达到完全准确的对接。

漫画中的“漫”字,字面理解是随意、无束缚、自由的意思,与漫笔、漫谈的用意相似,漫笔、漫谈在文体中是随笔、小品文,而漫画则是画中的随笔、小品,常以选材范围广泛,表现形式自由,技法灵活著称。

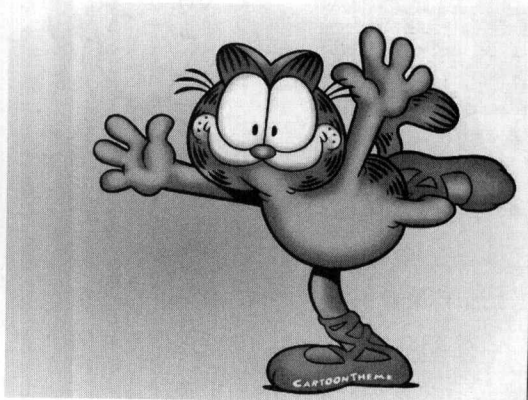
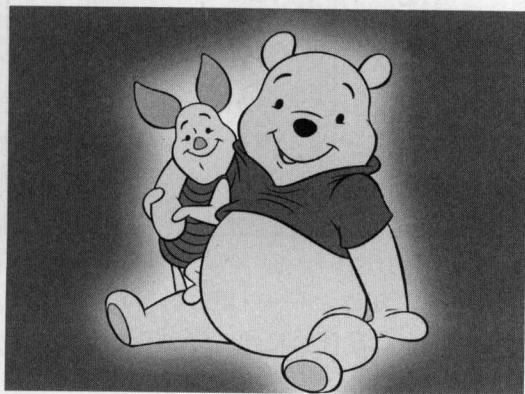
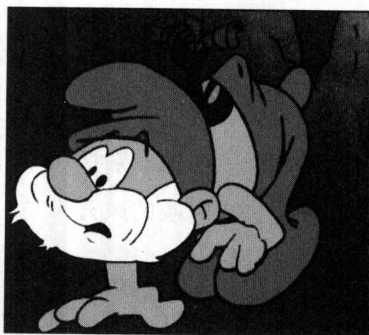
现代我们较熟知的漫画是18世纪初才逐渐形成的一种新的艺术形式。在现代意义上而言,它是一种通过印刷载体有意识地广为传播的绘画文化。

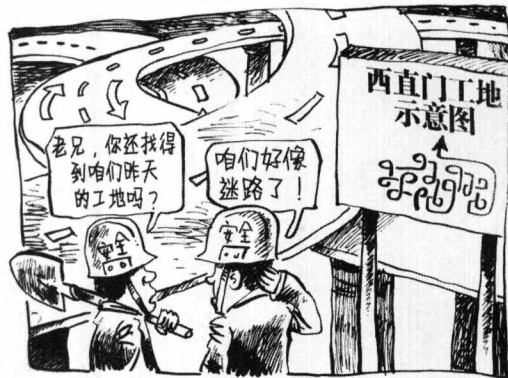
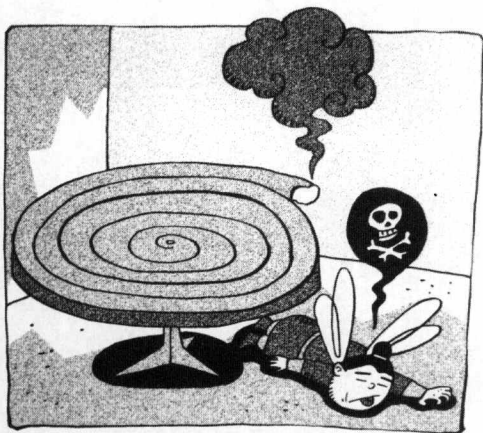
## 第二节 漫画的分类

### 1. 单幅漫画

#### 1.1 卡通漫画：

是指造型可爱、色彩明艳的人物或动物画，多用于儿童读物、儿童服饰等范畴。现在卡通画也更多地被用做吉祥物、商品LOGO等特定形象，像大家熟知的蓝精灵、维尼熊、米老鼠、加菲猫等经典卡通形象数不胜数。

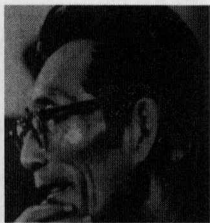




▲以上两幅漫画是《三联生活周刊》中生活圆桌和声音两个专栏的漫画,此杂志在每一期的固定专栏请固定的漫画家对专栏文章的内容配以漫画,用特有的图形魅力强化文字的表现,大大提高了读者的阅读兴趣,使单纯的文字版面也轻松了许多。

### 1.2 肖像漫画:

是指对人的外貌特征、行为举止的夸张模仿画像。通常对时政人物、演艺明星进行肖像漫画。像大家熟知的幽默大师卓别林、侯宝林,还有拉登、布什等世界时政的风云人物,都各有丰富传神的漫画形象。

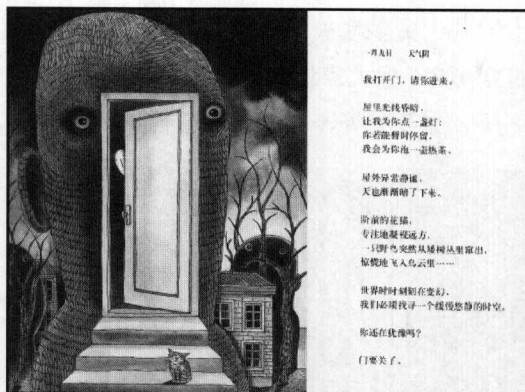


▲相声艺术家马三立老师的形象在寥寥几笔的勾勒中跃然纸上。

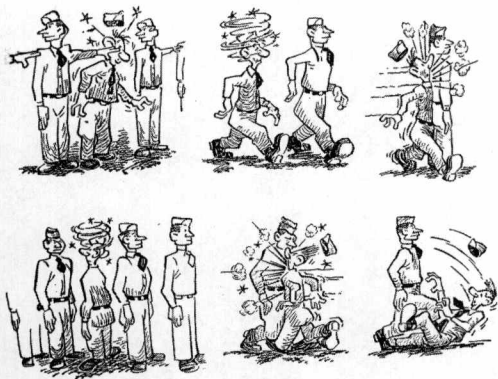
### 1.3 插图漫画:

是配合事件报道、文章内容等的图形注解,用以表达一定鲜明的报道主题和特定的

故事发生片断。在各类报纸、杂志、小说、诗集里普遍采用。像《读者》、《三联生活周刊》、《北京晚报》等每一期都会有特定的版面选用与文字相配的插图或根据文字创作插图,以图文并茂的形式刊出。



▲几米的图形式日记诗——以图形的形式描绘着文字的情节,就像诗的延续。画面运用的蒙太奇手法诠释诗中静谧的意境。



▲ “操练”引自《倒霉的萨克》，乔治·贝克(美)

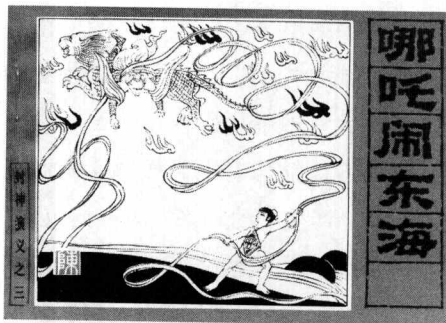
## 2. 多幅漫画

### 2.1 单元漫画：

它是由连续画格的方式表述一个主题。一格为一个特定场景，常用的多为四个场景或六个场景，我们分别称作四格漫画、六格漫画。这种漫画形式适合表现一个小型的幽默主题，像朱德庸的《双响炮》、《涩女郎》，埃·奥·卜劳恩的《父与子》，值田正志的《碰丁先生传》，乔治·贝克的《倒霉的萨克》都是属于单元漫画形式。单元漫画言简意赅，是高度浓缩的漫画，它用简练的画幅传达更深层的思想。

### 2.2 故事漫画：

以绘画的方式叙述一个完整的故事或事件，在画面上以数量不受限制的连环画进行表现。像小时候读的小人书，经常是以名著为脚本进行绘画，所以才会出现几十本一套的《西游记》、《水浒传》、《三国演义》等名著小人书版本。



▲ 最早能接触到的故事漫画，常见的多以小人书的形式普及，这也是古代名著、传说故事、历史典籍等长篇故事最简单、最大众化的一个阅读性载体。



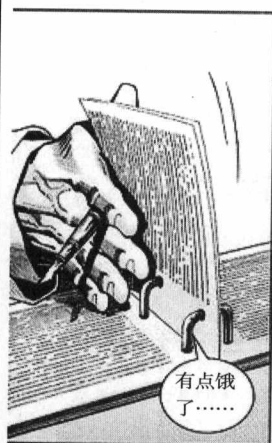
在故事漫画中出现了一类典型的强镜头感漫画，我们称之“动漫”。它与传统漫画的最大区别就是大量地借用影视镜头语言来组织画面，使读者能够像看电影般感受画面情节的跌宕起伏，产生“动起来”的视觉效果，因而，这种参差错落、灵活多变的变换景致的画面结构，更有利于对情节复杂、人物众多和较长篇幅的故事进行描述。

故事漫画的题材范畴广，读者群也相当大，从母亲手中的幼儿读物、小人书、连环画报到小巧易带的口袋书，可以说故事漫画老少皆宜。因此，面对如此差异化的读者群，故事漫画从内容、深度、表现技法等方面也就相应会出现不同类型。如儿童漫画、少女漫画、少男漫画、成人漫画以及各种不同题材的主题漫画相应形成。



▲《蝙蝠侠》中的镜头感运用频繁，视觉感很强，如同电影般的感觉。

▼《蝙蝠侠》



这是《易经画传》中的部分图解,易经的文字深奥难懂,把它用图形方式进行演绎,再对照文字读就容易多了。



### 2.3 导读漫画:

以绘画的方式配合文字进行叙述,主要运用于学习、教育、宣传等功能性方面。

导读漫画有很强的实用性,它与文字的穿插配合能大大提高阅读者的理解认识能力,调动其阅读兴趣,加深对文字的理解,巩固记忆、增强阅读效果。这在幼儿读物、产品使用说明书、设备使用规范、交通图解里经常可以看到。它对于文字的说明有很大的提示、解说、补充等作用,解决了单纯文字的局限性,为生活提供了方便。

这是宜家销售厅橱柜部悬挂的图形说明。▶展示着其柜门在细节上的独特设计,图形画面的表达清晰、简明,大大优于文字对过往顾客的吸引和说明。



### 第三节 漫画的创作流程

漫画是一项难度很高的工作,它看起来简单,一纸一笔就可以开工,但作为专业独立的漫画设计者,它所要掌握的技能确是全方面的。

漫画的创作流程大致可分成六个阶段,其中的“选题”与“编剧”部分属于写作部分,通常漫画设计者的工作是从“前期准备”环节开始的。但也有许多自编自导自写自画的超级漫画创作人员,他们会身兼数职,把握好每一个环节。

**选题—编剧—前期准备—画草图—后期制作—完稿**

#### 1. 选题—拟定主题

##### 1.1 选题范围

漫画的选题范围很宽泛,从古至今,从现

实到科幻,从一个瞬间到遥遥无期,都可以用漫画的形式来表现。但是,任何选题都没有脱离人的生活轨迹,即便是科幻的、超现实的、虚构的场景或故事,其中的各类元素也是从生活化的要素中转化而来的,假使你的故事完全脱离了现实世界,那么也就等于失去了读者。

##### 1.2 选题技巧:

纵观流传广泛的漫画作品,它们吸引一代代读者的原因不乏与人物的性格和命运有关,独特的人物性格会造就出独特的语言、情节和趣味,会使故事情节丰富、饱满。像《蜡笔小新》、《樱桃小丸子》等漫画人物,在选题时的人物设定上就成功了一大步。因而,在选题时把握住人物的性格魅力将是故事的精彩的关键。



### 1.3 选题类型:

(1) 单幅漫画: 如果是给已有文字配图, 就要提炼文字中最能表现画面意图的元素进行绘画; 如果是连文字都原创的话, 通常就集中在某一个矛盾的中心上, 比如一个滑稽的动作、一个难得的形象, 都可以成为你进行创作的焦点。

(2) 多幅漫画: 故事的选题虽广, 但要求精。同是虚幻故事, 有的乏味, 有的却让人放不下; 同是言情, 有的如同嚼蜡, 有的却让人大哭大笑。区别不仅在于故事叙事结构、人物塑造、画面表现等的水平高低, 主要还是它们题材选取的角度不同, 精彩的漫画故事首先要靠故事本身抓住读者。

## 2. 编剧—确定脚本, 搭建故事结构

### 2.1 单幅漫画与多幅漫画的编剧:

单幅漫画不需要长篇的文字脚本, 但也必须拟定画面主题, 哪怕只是一个卡通人物, 也要树立人物性格, 总结其要在画面表现的形象特征, 也许这一工作只在头脑中构思完成, 但也绝不可缺省。

多幅漫画不仅要拟定故事主题, 还要完成脚本的书写工作, 这包括每格画面的内容、画面上需要出现的文字对话、独白等内容。条理清晰、逻辑通顺的脚本有益于后期纷繁的绘画工作的顺利展开, 因为多幅漫画尤其是故事漫画中画面繁多, 易出现混乱, 因而对照清晰的文字脚本进行绘画, 就会方便许多了。

### 2.2 漫画编剧的流程: