

Creating Classical Comics with Computer **漫画创作技法**

策划 / 北京电影学院动画学院
编著 / 丁理华



海洋出版社
北京

内 容 简 介

本书是国内首次将漫画创作原理、漫画创作技法、课堂实训、电脑创作漫画、配套练习素材五位一体的复合型优秀专业教材,是作者多年教学与创作经验的结晶。本书在描述和讲解漫画原理与技法的同时,引用了大量的经典图例,通过看图理解,解读分析说明,直观明了,激发学习兴趣和动手制作的欲望。

全书由8章构成,内容包括漫画概论,漫画的构图规则,透视的原理与应用,漫画用色规律,电脑漫画创作,漫画制作工具 Painter 软件的基本操作与漫画绘制技法,最后还配有电脑漫画综合实训。本书内容全面,案例丰富,形象生动,系统全面,边讲解边操作,图文并茂,学习轻松,容易上手。

本书配套光盘内容包括:练习素材和部分优秀作品赏析。

本书是高校动漫游戏专业的专业教材,同时也适合动画公司职员和动漫爱好者自学使用。

特 别 声 明

本书及附书光盘中所涉及到的一些画面图形,仅供教学分析借鉴之用,画面图形的著作权,属原创作者所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

漫画创作技法/丁理华编著. —北京:海洋出版社,2006.9

ISBN 7-5027-6622-7

I. C… II. 丁… III. 三维—动画—设计—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 082449 号

书 名: 漫画创作技法

编 著: 丁理华

责任编辑: 周京艳 赵 武

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 阎秋华

CD 制作者: 周京艳

CD 测试者: 朱丽华

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 室)
100081

发 行 部: (010) 62112880-878 62132549

62174379 (传真) 86489763 (小灵通)

技术支持: www.wisbook.com/bbs

网 址: www.wisbook.com

承 印: 北京新丰印刷厂

版 次: 2006 年 9 月第 1 版

2006 年 9 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 20.25 (彩色 7 印张)

字 数: 380 千字

印 数: 1~4000 册

定 价: 58.00 元 (含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换



丁理华

辽宁盘锦人

毕业于中南大学土木建筑学院

现为某著名高校设计系动漫专业教师

曾参与多部香港漫画、电脑游戏以及动画片的制作及前期设定工作

个人站点: dreamer009.86look.com

个人主要作品

1998 年至今 长篇漫画《冥王朝》

2000 年 短篇漫画《同是天涯沦落人》

2004 年 短篇漫画《首级》

2006 年 漫画小说《巫农》



一套推动和普及中国动漫游戏
教育及产业发展的优秀教材。

中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材
编写委员会

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会

总策划

北京电影学院动画学院

总主编

孙立军

出版策划

汤毅
徐胜
杨绥华
秦人华
周京艳
吴清平
赵武

整体企划

周京艳
赵武

编委

张会军(北京电影学院院长)
张松林(中国动画学会秘书长)
孙立军(北京电影学院动画学院院长)
高福安(中国传媒大学副校长)
曹小舟(北京电影学院动画学院副院长)
肖永亮(北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
郑立国(吉林艺术学院动画学院院长)
王钢(同济大学传播与艺术学院动画系主任)
林超(中国美术学院传媒动画学院副院长)
于少非(中央戏曲学院舞台美术系主任)
晓欧(中央美术学院城设学院动画系主任)
吴冠英(清华大学美术学院动画实验室主任)
李广华(北大方正软件技术学院影视动画教研室主任)
张健翔(西华国际动画艺术学院副院长)
夏光富(重庆邮电学院传媒学院副院长)
刘学伦(西南民族大学动画系主任)
陈昌柱(川音美术学院动画系主任)
戴铁郎(著名动画导演)
余为政(台南艺术学院动画研究所所长)
朱德庸(著名漫画家)
黄玉郎(著名漫画家)
严定宪(著名动画导演)
王庸声(连环漫画研究会会长)
范玲(中央电视台动画部主任)
余培侠(中央电视台青少中心主任)
沈向洋(微软亚洲研究院院长)
付铁铮(中国视协卡通艺委会秘书长)
凯西·史密斯(美国南加州大学动画系主任)
以上排名不分先后

出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创业日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生、在日常的工作中才会有共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

丛书总序

进入崭新的21世纪,中国的动画事业将如何发展?

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受,成为举足轻重的类型片以及其动漫产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天,中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距,甚至在很多领域存在着诸多的空白!

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路,再现“中国学派”的辉煌,这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者,或者是正准备投身于动画事业的人来说,更是责无旁贷!

说到我们的动画创作,虽在改革开放后取得了长足的进步和发展,但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素,最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才,而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业,毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从50年代就已经在北京电影学院等院校中开始,也培养了一批优秀的动画人才,但是随着整个动画的发展,动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注,全国各地院校纷纷建立了动画专业,出现了除研究生、本科、大专院校以外,还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式,为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是,出于历史、经济等各方面原因,我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病;而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此,我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材,显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求,但是我们也要看到,要编写这样的一套教材,难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中,还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点,而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳,并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结,逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享,为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长,从而培养更多更好的优秀动画工作者,我们开始筹备这套国内最为全面的《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性，我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授（其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学，具备着丰富的教学经验和个人积累），编写历时多年。因此，从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说，本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上，我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合，强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创，我们本着“依靠理论来指导实践，依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

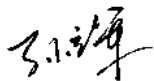
本系列教材的编写过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，工程浩大，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风，表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此，我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人！真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展，促进我国动画人才的成熟壮大，开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标，作出我们力所能及的贡献。

当然，由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材，同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



孙立军，丛书主编
北京电影学院动画学院院长

本书序言

在民间，每个孩子的书橱里都有至少十几本连环画；在学术界，数所大学开设了连环画创作专业；在美术界，许多顶级奖项都少不了连环画作品的列席……那个时候我国的连环画在创作技巧上，风格探索上，理论总结上都不落后于任何一个漫画发达地区，那是一个值得我们骄傲的黄金时代。但现在，作为已在国内流行十几年，在少年儿童乃至青年人群中都有着强大号召力的现代漫画，却仍缺乏系统专业的创作理论书籍。

作为新一代的漫画作者，深深体会到重建新型漫画创作知识的困难。20世纪90年代能够得到的学习资料只有《七龙珠》、《破坏王》、《北斗神拳》等，即便是一些入门教材，也大都只讲其然而不讲其所以然，有关漫画中的造型、场景、线条，我都曾经历无数次的临摹、揣摩，也曾无数次的失败。

那段经历给笔者最深的体验就是“找到问题比找到答案更难”，这也是当前很多学生在学习中没有充分注意却极为重要的一点。也许我们从没想到过，当老师刚刚在讲台上把当天的知识点写在黑板上的时候，我们的学习就已经成功完成了70%！我始终都认为，动漫创作的知识都是浅显易懂的，但这个知识体系有多大，它又由哪些小的分支体系组成，这些体系里哪些更重要，哪些又是辅助选择性的，这些问题，却往往需要我们自己来找，这个找的过程往往比寻找答案更加困难。

记得在我三年级在数学练习本上画的一张漫画里，有一个从高处看的机器人走进基地的场景，那个机器人无论我怎样画，憋得我满头是汗都顽固地侧面对准画面，没有一点俯视的感觉，我甚至想不出是哪里出了问题，于是，这幅画就这样搁置了。两年后的一个课间，我站在教学楼三楼的走廊望着操场发呆，突然发现下面每一个人远离我的方向的腿都比近处的腿短了一截！我立即回教室掏出张纸画了一个一腿长一腿短的侧面的小人——他立即就变成俯视效果的了！当时的成就感简直像是牛顿看到苹果落地发现万有引力，但现在想起，以一年的时间发现答案代价似乎太大了，如果当时一个老师在我身边告诉我“你这是透视有问题”，我想我会很快在相关书籍里找到答案。

本书编写的首要目的就是希望把这些“问题”和对漫画创作最有用的知识组成一个整体，使读者能够通过本书的学习，建立起动漫作品创作的基本知识体系，并不停地“找到新的问题”，在这个骨架上进行更丰富的知识的填充，逐步完善创作技法，提高审美水平从而创作出富有个人乃至民族特色的高水平的动漫作品。

在本书的编写过程中，谭东方、周远宏、刘少牛、林峰、王伟、丁峰、何积、刘宏华等参与了本书资料的收集和整理，在此一并感谢。

教学重点及课时安排建议

课时安排建议			教学重点
第一章 漫画概述			以介绍世界各地漫画发展历史及特点为基础,带动学生对当前国内的漫画产业展开思考与讨论。使没接触过漫画的学生大致了解基本情况,清楚自己的定位与发展方向。香港、日本的漫画发展是授课重点。
讲授 4	实践 0	小计 4	
第二章 漫画的构图规则			1. 构图的对比中“调子的对比”,由此作为出发点,选择照片,带领学生进行彩图的漫画化调子概括与设计。 2. 构图的空间分割,这一点是学生普遍忽略的构图法,要足够强调,如何拉开画面的空间感,如何以不同方式处理不同景别的元素。 3. 连续作品的情节性构图,可带学生欣赏动画、漫画片段,展开连续画面的创作练习。
讲授 8	实践 12	小计 20	
第三章 在漫画中架构空间——透视			1. 需注意向艺术类学生传达几何知识的方法,要足够感性,平实易懂,多举例。同时不能让学生忽视熟记基本透视元素。 2. 建议有条件的话,每个章节老师都可带学生到户外写生,在不同场景的速写中很直观的解释各种透视作图方法。如讲双轴透视,带学生到有不同坡度的楼梯、斜坡的地方写生;讲视高法,带学生到体育场,教学楼前的台阶上观察高度与地平线的关系等等。这种方法对于艺术生理解透视效果最好! 3. 建议教师按照本章第十一节的方式,设计更多的透视习题,给学生练习,帮助学生融会贯通。
讲授 12	实践 16	小计 28	
第四章 漫画的用色规律			选构图部分、透视部分创作的草图或练习稿,进行上色的练习,体会颜色给草稿带来的不同变化与气质。
讲授 4	实践 12	小计 16	
第五章 经验与创作谈 (期中总结)			以学生为主,让大家充分讨论前面课程学习与创作中的感想、难点,并加以指导。
讲授 2	实践 2	小计 4	

续表

课时安排建议			教 学 重 点
第六章 漫画的电脑制作			1. 介绍 Photoshop 的制作技巧, 网点的制作、批处理与效果线制作都为重点。 2. Comicworks 的介绍, 可与 Photoshop 有重合的功能进行比较, 使学生清楚两个软件在漫画创作中各自的优势所在。
讲授 6	实践 6	小计 12	
第七章 使用 Painter 绘制漫画			1. Painter 的界面结构, 设置与优化为重点内容。对于图层、通道等部分, 可与 Photoshop 对比讲解。 2. Brush Control 面板中的各常用属性为重点, 要细致介绍。 3. 根据书中对笔刷的分类, 带领学生有条理的认识所有 Painter 笔刷, 以便在将来的绘画中能方便快速的找到适合的画笔作画。 4. 重点讲述克隆画笔中的“Image Nozzle”, 尤其是自定义 Nozzle, 这部分是 Painter 的一大特色。 5. Paper、Pattern 的使用与自定义, 为配合画笔绘画的重点。 6. 使用 Painter 为图像施加各种特效, 在图片的后期加工中举足轻重。 7. KPT 滤镜的使用, 其中 ShapeShifer 为重点。
讲授 16	实践 24	小计 40	
第八章 漫画电脑创作实训			带领学生充分融会贯通前面各章节的知识点, 创作两个高质量的完整作品。可在课堂上展开构思的讨论, 但务必避免抄袭、临摹的现象发生。
讲授 4	实践 28	小计 32	
合 计			
讲授 56	实践 100	小计 156	

目 录

第一章 漫画概述 1

- 第一节 漫画的起源 2
- 第二节 欧美漫画简介 6
- 第三节 日本漫画简介 12
- 第四节 中国香港漫画简介 16
- 第五节 中国大陆漫画简介 22
- 本章小结 27
- 思考与练习 27

第二章 漫画的构图规则 29

- 第一节 漫画构图的对比 30
- 第二节 构图的均衡 33
- 第三节 漫画作品中构图上的空间分割 38
- 第四节 造型轮廓线与剪影构图的作用 40
- 第五节 画面元素式画框 41
- 第六节 连续作品的情节性构图 43
- 本章小结 46
- 思考与练习 47

第三章 在漫画中架构空间——透视 49

- 第一节 透视作图法概述 50
- 第二节 原画、游戏常用作图方式——轴测图 51
- 第三节 透视原理概述 53
- 第四节 透视图各要素解析 54
- 第五节 单轴透视 56
- 第六节 双轴透视 60
- 第七节 视高作图法 62
- 第八节 纵深空间中划分线段作图法 68

第九节 阴影透视	71
第十节 镜面透视图	74
第十一节 透视图综合实例解析	76
本章小结	79
思考与练习	79

第四章 漫画的用色规律 81

第一节 色彩的对比	82
第二节 色彩的调子	87
第三节 色彩在角色塑造中的感情色彩	90
本章小结	95
思考与练习	95

第五章 经验与创作谈（期中总结） 97

第一节 创作工具的选择	98
第二节 电脑软件的学习	100
第三节 关于创作素质	101
第四节 学习的建议	104
本章小结	107
思考与练习	107

第六章 漫画的电脑制作 109

第一节 漫画常用软件	110
第二节 手写板的选择	113
第三节 Photoshop 漫画制作技巧	114
第四节 漫画制作软件 ComicWorks	133
本章小结	149
思考与练习	149

第七章 使用 Painter 绘制漫画 151

第一节 Painter 简介 152

第二节 Painter 界面、预设与手写板的配置 152

第三节 Painter 图层详解 160

第四节 Painter 选择工具组 163

第五节 使用网格与透视网格定位画稿 167

第六节 Painter 笔刷控制面板功能 173

第七节 漫画常用绘画类笔刷 185

第八节 漫画常用特效类笔刷 191

第九节 漫画常用复制类笔刷 197

第十节 自定义笔刷的定制与管理 215

第十一节 多样化的纸纹效果制作 217

第十二节 强大方便的图案图章库 223

第十三节 灵活多变的布纹效果 230

第十四节 图像的色彩调节 233

第十五节 为图像添加特殊效果 241

第十六节 王牌滤镜包——KPT 262

本章小结 279

思考与练习 280

第八章 漫画电脑创作实训 283

1

第一章 | 漫画概述



► 学习重点

- 漫画的起源
- 欧美漫画简介
- 日本漫画简介
- 中国香港漫画简介
- 中国大陆漫画简介

► 学习目标

- 基本了解现代漫画的起源
- 了解和掌握欧美、日本、香港、中国内地等国家和地区的漫画发展情况及核心作品与代表人物

► 课时建议

4 课时



第一节 漫画的起源

一、连环漫画的雏形

卡通,是英语“Cartoon”的音译。对于这个词的词源,有两种不同说法:其一是说它来自法语中的“Carton”(图画);其二是说它源自意大利语中的“Cartone”(纸板)。卡通最初起源于欧洲。早在17世纪末,英国的报刊上就已经出现了许多类似卡通的幽默插图,但是由于缺乏专职画家和固定的艺术风格,因此还算不上真正的卡通画。到了18世纪初,出现了专职卡通画家,其中包括威廉姆·霍格斯(1697-1764)、詹姆斯·吉尔雷(1757-1816)和托马斯·罗兰森(1756-1827)。霍格斯的代表作有《浪子回头》和《哈洛特漫游记》等,罗兰森主要创作了《辛塔克斯大夫一生的旅行》。值得一提的是,霍格斯等人的作品已经不再是传统的单幅画,已经发展成为彼此关联的系列画,具备了连环漫画的雏形。

二、《黄小子》是现代连环漫画的起源

1896年,一部具有重大意义的作品面世了,那就是由奥提考特创作的《黄小子》(The Yellow Kid)(见图1-1)。该作品不但有机地融合了以往出现过的各种表现元素,并革命性地在画面中引入了对话框这一概念,这种拖着小尾巴指向说话人的小画框也是整个现代漫画史的第一座里程碑(见图1-2)。可以把它看作是现代连环漫画的起源。



图1-1 漫画家奥提考特作品《黄小子》(1)



图 1-2 漫画家奥提考特作品《黄小子》(2)

在现代漫画产生的最初岁月里，它承担了供人消遣娱乐的作用，因此题材风格以幽默为主，那个时代的诸多经典作品都充满了诙谐幽默气氛——如温瑟·曼凯的《梦乡的小鱼》(Little Nemo in Slumberland)、巴德·费舍尔的《穆特和吉夫》(Mutt & Jeff)(见图 1-3)、埃利兹·克里斯勒·塞格尔的《大力水手》(Popeye)(见图 1-4)、乔治·哈里曼的《疯猫》(Krazy Kat)等，都为此类。其特点是选材较为单一，都是讲述儿童、宠物等角色充满笑料的故事。由于这类题材具有不敏感性和轻松且有亲和力的特点，至今仍有着旺盛的生命力。

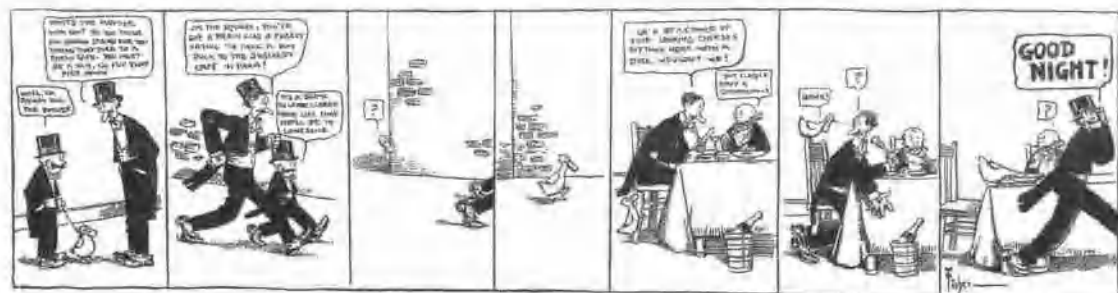


图 1-3 漫画家巴德·费舍尔经典作品《穆特和吉夫》