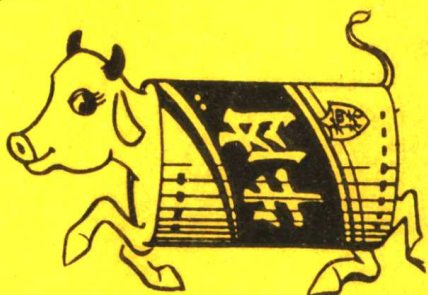


大世界画库



商业漫画技法资料

SHANGYE MANHUA JIFA ZILIAO

您要使生活更美吗？您要使环境更美吗？您要使家庭更美吗？您要使孩子更美吗？《大世界画库》将以绚丽的彩照、优美的图画、简炼的文字，与您交朋友，替您当参谋。

《大世界画库》有生活美术编、实用美术编、儿童美术编。她按编分册，陆续出版，以图为主，图文并茂，力求内容丰富，通俗易懂。您读后，一定会得到美的享受。

祝您在向往美、实践美的过程中，获得新的启示，取得新的成果。

大世界画库 (实用美术编)

商业漫画技法资料

席弢安 编绘

上海书店出版社

DASHIJIE HUAKU



封面设计 房培明

责任编辑 曲章富

商业漫画技法资料

倪燕安 编绘

★

上海书店出版社 出版、发行 上海南京路237号

上海市印刷一厂印刷 新华书店上海发行所经销

开本: 787×1092 1/32 印张: 8.5

1988年3月第1版 1988年3月第1次印刷

印数: 00,000—18,700

ISBN7-80512-161-3 J·115 定价: 1.80元

序

《商业漫画技法资料》的出版值得庆贺。漫画，历来深受人们喜爱，把漫画应用于商品宣传可以产生特殊的效果。长期以来国内外有不少著名漫画家在这方面创作出了大量脍炙人口的作品。

漫画用于商业，可以称之为“商业漫画”或“漫画广告”。用漫画形式来表现商品的性能，能使读者发出会心的微笑，从而加深对商品的印象，激发起顾客的购买欲望。

近年来商业漫画发展迅速，范围日趋广泛。如商店招牌、户外广告、企业标志、橱窗布置等，都出现了漫画形式。

本书从商业漫画的基本技法开始，深入浅出，分门别类地介绍了各种实例和技法，既可供商业美术工作者参考、借鉴，亦可为有志于商业漫画的同志提供指导，即使作为一本欣赏的读物，也能令人读来饶有兴味。

我不是一个漫画家，但对漫画深有爱好。作为一个广告工作者，对开发商业漫画这个领域颇有兴趣。相信本书的出版，必然会获得广大读者的欢迎，我为此由衷感到高兴。

徐百益

1987年5月

前 言

商品的广告形式很多,其中用漫画来表达的叫商业漫画,又叫漫画广告。

商业漫画的创作是商业漫画家凭着对商品信息的敏感与生活经验的联想,再加上表现技巧和艺术修养,就可以创造出幽默诙谐、具有巨大吸引力的商业漫画来。

解放前有一则推销牙刷的漫画广告,题名叫“一毛不拔”;另一则介绍皮鞋质量的漫画广告,题名叫“天下第一厚皮”。这种用贬义词来反衬牙刷如何牢固、皮鞋质量如何之好的奇妙构思,不仅具有艺术魅力,而且在强调商品的特性方面也取得了显著效果。

商业漫画的技法与一般漫画技法是基本相通的,相比之下商业漫画的造型要求更为完整和逗人喜爱。现在有的人在创作中常出现公式化的形象,或者被真实的形象所局限,这是对商业漫画的技法运用不够熟悉的缘故。本书愿在这方面和大家作一些共同的探讨。

学习商业漫画还可参阅上海书画出版社出版的《人物漫画技法资料》一书。该书能使你掌握人物漫画的基本技巧与方法。本书不仅可供商业美术工作者参考,也可供工矿企业、农村、部队宣传工作者和学校师生学习商业漫画时参考应用。

为了举例说明,本书引用了不少上海广告漫画家的作品,特向这些作者致谢!

编绘限于水平,恳请专家、读者提出宝贵意见。

席张安 一九八七年三月

目 录

一 头像画法

基本造型·····	1
五官定位·····	3
几何形状·····	8
结构夸张·····	15
胖瘦形象·····	24
五官变化·····	29
男女青年·····	30
表情对比·····	40

二 全身画法

骨骼结构·····	45
几何形状·····	52
动作夸张·····	54
群像概括·····	61

三 特殊技法

工具材料·····	66
明暗调子·····	91
黑白剪影·····	96

四 变体画法

形体蜕变·····	104
无理图形·····	109
文字表现·····	118
商标设计·····	121

五 动物植物和 器物的画法

·····	133
-------	-----

六 漫画符号

·····	155
-------	-----

七 表情百图

·····	157
-------	-----

八 题材的构思

环境陪衬·····	164
突出标题·····	167
突出商品·····	170
突出商标·····	173
广告语言·····	174
成语与谚语·····	176
比拟与象征·····	178
名人典故·····	179
商品对比·····	180
商品拟人·····	181
情节组合·····	182
商品效益·····	183
对 话·····	184
综合表现·····	185

九 商业漫画资料

迪斯尼动画资料·····	186
外国商业漫画资料·····	209
服装、鞋帽等资料·····	242
三百六十行形象·····	262

运用球状为基础，附加上其它几何形而形成头部的基本形状。



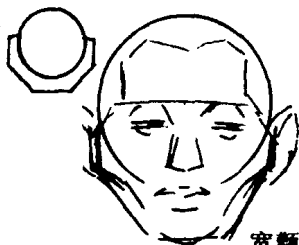
长脸



宽脸



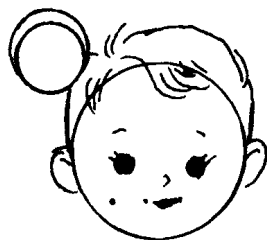
尖脸



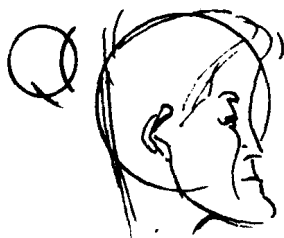
宽颧骨



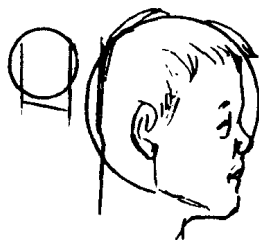
狭脸



小孩头



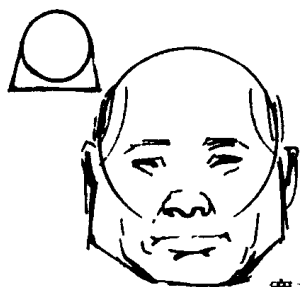
凹脸



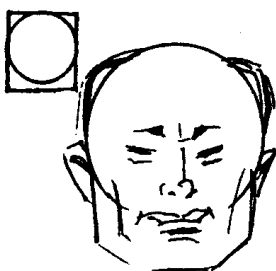
扁后脑



凸后脑



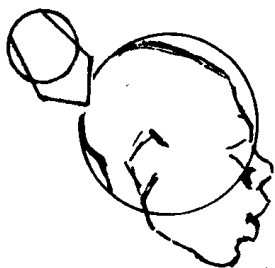
宽额



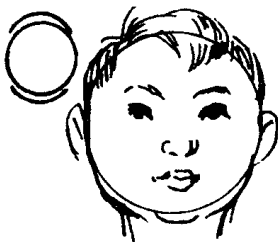
方头



寿星



黑人型



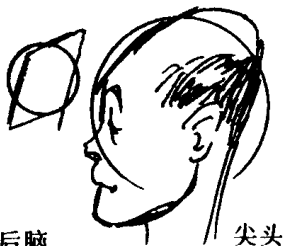
圆脸



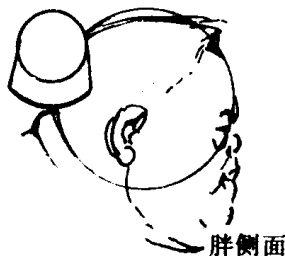
罗汉头



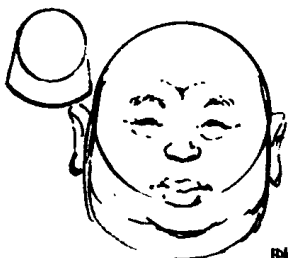
低后脑



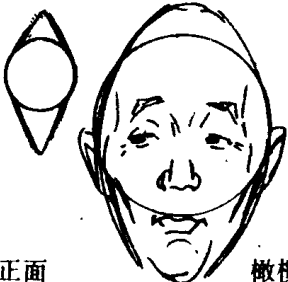
尖头



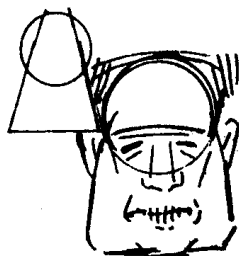
胖侧面



胖正面

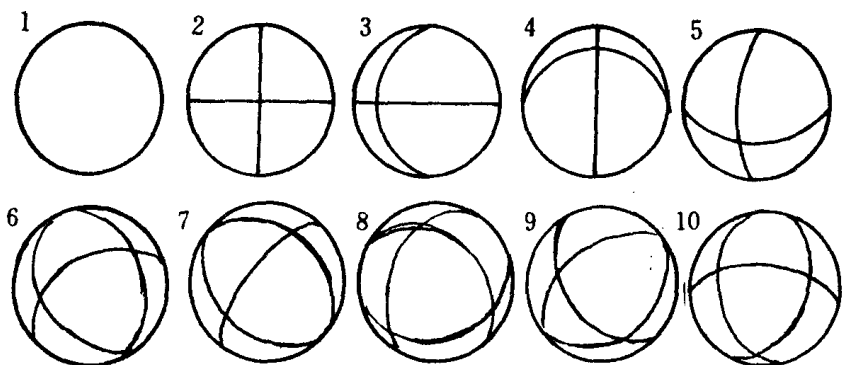


橄榄头



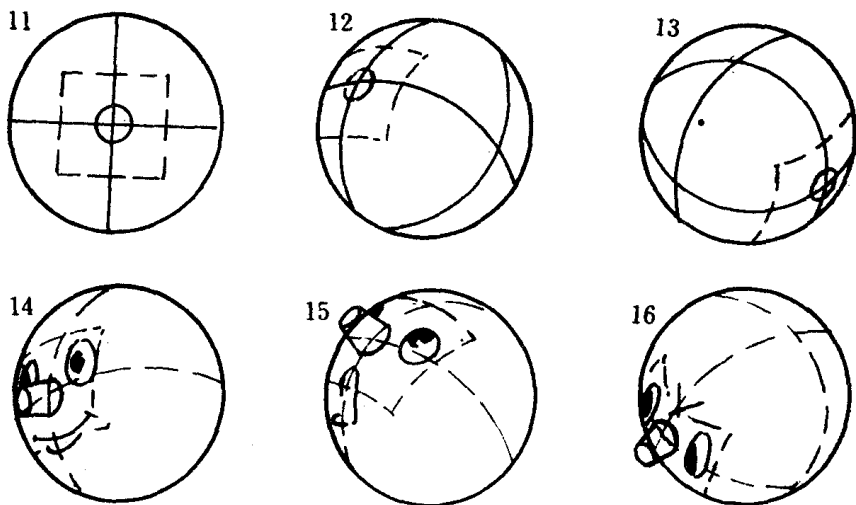
三角脸

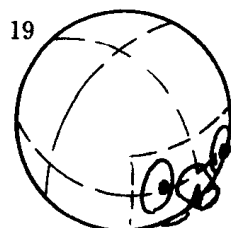
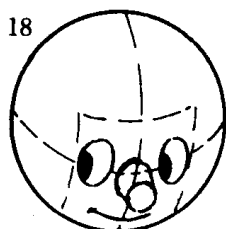
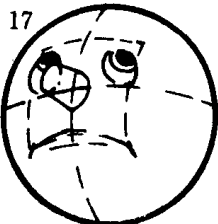
五官定位



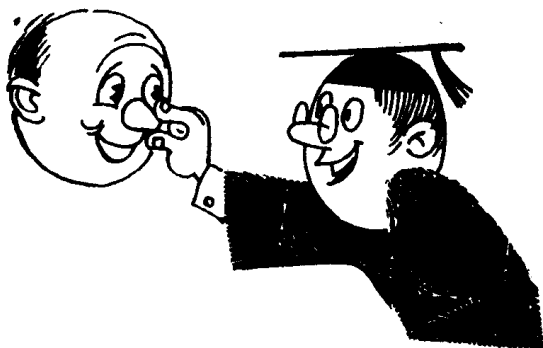
把图1的圆形划出等分的经纬线，就出现了立体感。图3、4、5。

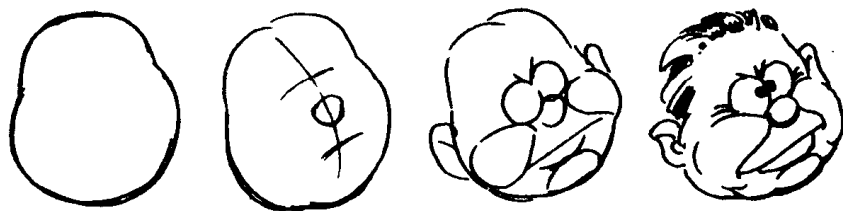
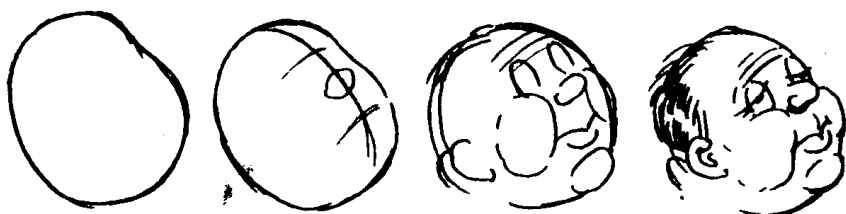
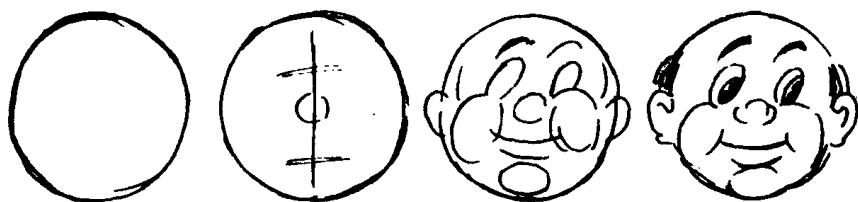
当这个球在转动时，经纬线能够帮助我们认识到球体转动的方向，如图6—10。我们把球当作头部，经纬线作为五官的辅助线，图11—13。当头转动时五官就有了合理的透视，图14—19。

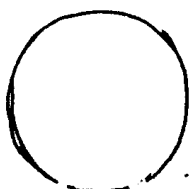
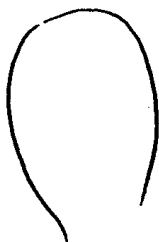
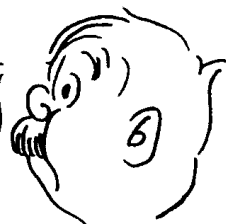
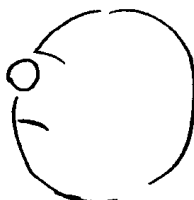
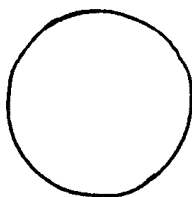


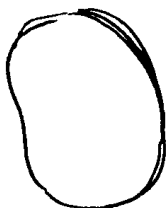
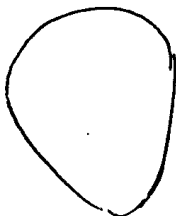
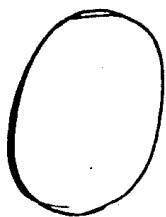


鼻子以立体的方块
或圆锥体的形式安装在
面部中心。



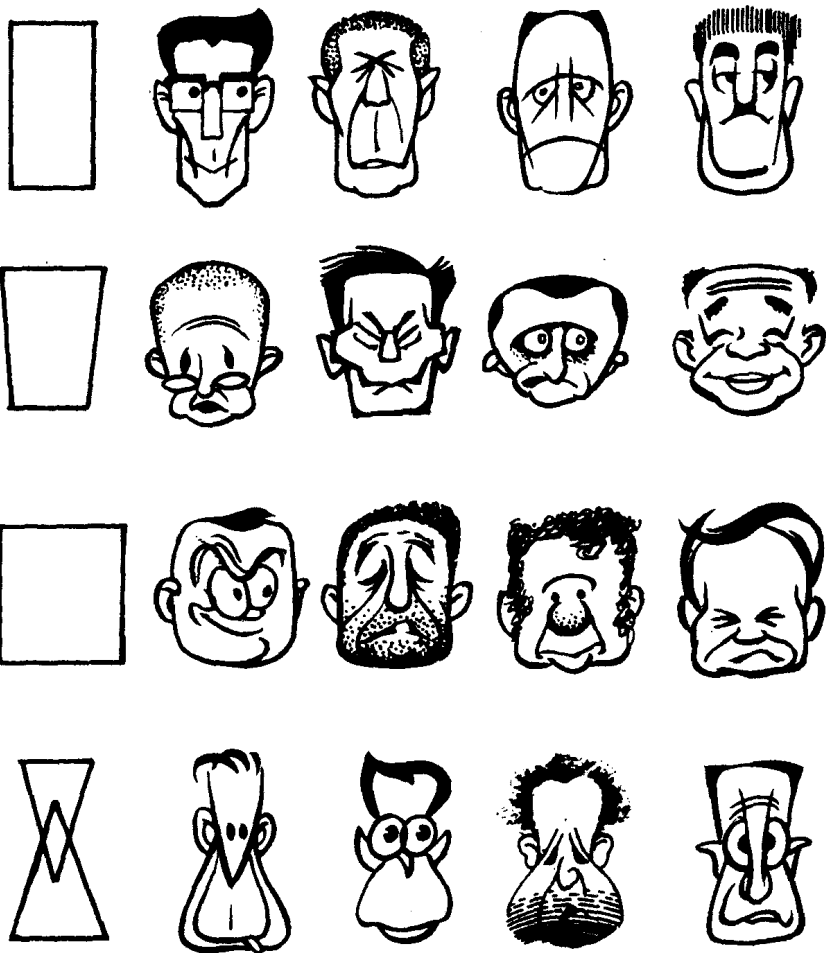


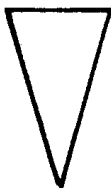
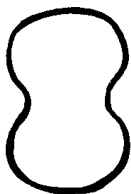
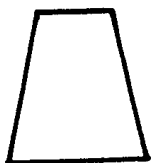


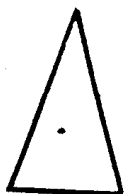


几何形状

以几何形来塑造头型，容易产生漫画效果。因为它强化了头部的特征。







三十年代漫画家黄尧创造的“牛鼻子”漫画形象。

