



1+X 职业技术·职业资格培训教材

# 漫画造型

人力资源和社会保障部教材办公室  
上海市职业培训研究发展中心

组织编写



中国劳动社会保障出版社

# 漫画造型



主 编	蒋立冬	
编 者	甘 峰	谢丁玉
	郭 治	杨志军
	杨树山	徐 简
	刘 健	陶开俭
	李 媛	张泽红
	刘 扬	郭 怡
主 审	钱逸敏	卢 卫
	汪 宁	

## 图书在版编目(CIP)数据

漫画造型/上海市职业培训研究发展中心组织编写. —北京:中国劳动社会保障出版社, 2010

职业技术·职业资格培训教材

ISBN 978-7-5045-8194-5

I. 漫… II. 上… III. 漫画-技法(美术)-职业技能鉴定-自学参考资料 IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 023270 号

## 中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街1号 邮政编码:100029)

出版人:张梦欣

\*

世界知识印刷厂印刷装订 新华书店经销

787毫米×1092毫米 16开本 14.75印张 221千字

2010年2月第1版 2010年2月第1次印刷

定价:25.00元

读者服务部电话:010-64929211

发行部电话:010-64927085

出版社网址:<http://www.class.com.cn>

版权专有 侵权必究

举报电话:010-64954652

## 内容简介

本套教材由人力资源和社会保障部教材办公室、上海市职业培训研究发展中心依据上海1+X漫画师（国家职业资格五级 四级 三级）职业技能鉴定细目组织编写。本书从强化培养操作技能，掌握一门实用技术的角度出发，较好地体现了本职业当前最新的实用知识与操作技术，对于提高从业人员基本素质，掌握漫画师的核心知识与技能有直接的帮助和指导作用。

本套教材从漫画师职业实际工作出发，开发了符合漫画师职业功能需求的《漫画造型》《漫画色彩与创作》和《计算机辅助漫画绘制》三本教材。本教材重点介绍漫画造型模块的内容，涵盖三个等级的知识与技能要求，教材提供各等级对照表加以区分。

教材分为六个单元，主要内容包括：漫画概述、漫画基础技法、漫画人物、漫画动物、漫画道具与景物，以及漫画人物、动物与景、物的组合画法。为便于读者掌握本教材的重点内容，每一单元后附有思考题，供读者复习、掌握单元重点内容。

本教材可作为漫画师（国家职业资格五级 四级 三级）职业技能培训与鉴定考核教材，也可供全国中、高等职业技术院校相关专业师生参考使用，以及本职业从业人员培训使用。

## 前言

职业资格证书制度的推行，对广大劳动者系统地学习相关职业的知识和技能，提高就业能力、工作能力和职业转换能力有着重要的作用和意义，也为企业合理用工以及劳动者自主择业提供了依据。

随着我国科技进步、产业结构调整以及市场经济的不断发展，特别是加入世界贸易组织以后，各种新兴职业不断涌现，传统职业的知识和技术也愈来愈多地融进当代新知识、新技术、新工艺的内容。为适应新形势的发展，优化劳动力素质，上海市人力资源和社会保障局在提升职业标准、完善技能鉴定方面做了积极的探索和尝试，推出了1+X的鉴定考核细目和题库。1+X中的1代表国家职业标准和鉴定题库，X是为适应上海市经济发展的需要，对职业标准和题库进行的提升，包括增加了职业标准未覆盖的职业，也包括对传统职业的知识 and 技能要求的提高。

上海市职业标准的提升和1+X的鉴定模式，得到了国家人力资源和社会保障部领导的肯定。为配合上海市开展的1+X鉴定考核与培训的需要，人力资源和社会保障部教材办公室、上海市职业培训指导与发展中心联合组织有关方面的专家、技术人员共同编写了职业技术·职业资格培训系列教材。

职业技术·职业资格培训教材严格按照1+X鉴定考核细目进行编写，教材内容充分反映了当前从事职业活动所需要的最新核心知识与技能，较好地体现了科学性、先进性与超前性。聘请编写1+X鉴定考核细目的专家，以及相关行业的专家参与教材的编审工作，保证了教

材与鉴定考核细目和题库的紧密衔接。

职业技术·职业资格培训教材突出了适应职业技能培训的特色，按等级、分模块单元的编写模式，使学员通过学习与培训，不仅能够有助于通过鉴定考核，而且能够有针对性地系统学习，真正掌握本职业的实用技术与操作技能，从而实现我会做什么，而不只是我懂什么。每个模块单元所附思考题用于检验学习效果。

本教材结合上海市对职业标准的提升而开发，适用于上海市职业培训和职业资格鉴定考核，同时，也可为全国其他省市开展新职业、新技术职业培训和鉴定考核提供借鉴或参考。

新教材的编写是一项探索性工作，由于时间紧迫，不足之处在所难免，欢迎各使用单位及个人对教材提出宝贵意见和建议，以便教材修订时补充更正。

人力资源和社会保障部教材办公室  
上海市职业培训研究发展中心

## 编者的话

动漫产业包括动画、漫画与游戏，其中，漫画是动画和游戏的基础，漫画创作的成熟能有效促进动画整体市场的进步。同时，动漫产业的市场化越成熟，漫画师职业也就越有前途。

动漫产业的市场化特征主要体现在两个方面：动漫产业内部的市场化，即“横向的市场化”；动漫产业与其他产业部门间的市场化互动，即“纵向的市场化”。

从横向的角度来看，一部动漫作品从策划阶段到最终推向市场，都需要贯彻市场化原则。首先，策划人（或责任编辑、项目经理等）必须对当前的市场状况进行周密的调查研究，分析哪种类型的动漫作品是当前市场的主流（或者即将成为市场的主流），再比较既有作品的优劣得失，寻找市场营销突破口。一旦确定某个选题，紧接着就是要寻找合适的创作者。创作者可以是漫画家个人，也可以是创作团队。但无论是个人还是团队，创作者都必须具有与选题相称的市场号召力，起码应该具有包装运作的潜力。而到了动漫作品的创作阶段，还需进一步将前期的选题策划转换为具体的项目管理目标，做到定时、定量、定预算，尽可能把意外因素造成的风险降到最低。到了最后的市场推广阶段，更需要密切关注市场动态，不断对原有的计划进行修正和完善，以实现利润的最大化。

从纵向的角度来看，动漫产业已经成为各国文化产业（亦称“内容产业”）的重要组成部分。目前，动漫产业与同属文化产业的电影、电视、音乐、游戏、出版等其他产业部门间的相互渗透已经成为常态。如好莱坞近年来推出的取材自动漫作品的《蜘蛛侠》《绿巨人》《神奇四侠》等影片；再如英国女作家罗琳的畅销小说《哈利·波特》系列，也被改编成了动画片和漫画作品。而这种相互渗透本身就是市场化的体现。

此外，通过形象授权的方式，动漫产业又和传统制造业建立了联系。而这种联系的建立更是仰赖以优胜劣汰为基本规律的市场化选择，只有那些真正得到读者和观众认可，具有市场号召力的动漫角色，才会获得制造商和经销商的青睐，成为身价不菲的“形象代言人”。

漫画师是指具有良好的漫画绘制基本知识与创作技巧，从事平面漫画制作、设计、创意、编辑等工作的专业人员。

漫画师职业的基本特征是：将绘画艺术、文学艺术中幽默夸张的艺术特性提炼出来，能进行与漫画相关的插图造型、动画设计、编辑或节目主持。

漫画师职业等级由低到高共设三个等级，各等级所能达到的职业能力及适应的层次、岗位为：

漫画师（国家职业资格五级）：具备在一定的指导下进行漫画制作与创作的基础工作能力，适应初步的漫画插图工作、漫画助理工作，以及与漫画相关的编辑或主持人工作的岗位。

漫画师（国家职业资格四级）：具备初步独立进行漫画制作与创作的工作能力，适应初步独立的漫画插图、漫画创意设计、动画制作工作，以及与漫画相关的编辑或主持人工作的岗位。

漫画师（国家职业资格三级）：具备独立进行漫画制作与创作的工作能力，适应漫画主笔、漫画原画、插图创意工作，以及与漫画相关的编辑或主持人工作的岗位。

漫画师职业所能从事的主要岗位和工作方向有：

1. 原画造型设计师
2. 动画绘制员
3. 卡通玩具、吉祥物造型设计师
4. 游戏漫画造型设计师
5. 报刊、杂志漫画师、插画师、漫画编辑
6. 漫画广告、海报设计师
7. 原创连环故事漫画师
8. 四格、绘本漫画师



9. 动画专业培老师
10. 肖像漫画设计师
11. 电视台动画主持人
12. 手机漫画设计师
13. 网站动画频道编辑
14. 动画展览专业策划师

### 漫画造型模块各等级对照表

单元	节	点	等级
第1单元 漫画概述	1.1 漫画的概念及特征	1.1.1 漫画的名称	五级
		1.1.2 漫画的分类	五级
		1.1.3 漫画的艺术特点	五级
		1.1.4 漫画的功能	五级
	1.2 漫画的历史	1.2.1 中国漫画史	五级
		1.2.2 外国漫画史	五级
第2单元 漫画基础技法	2.1 素描与透视基础	2.1.1 素描的定义	五级
		2.1.2 素描的表现方法与技巧	五级
		2.1.3 漫画师必备的素描能力	五级
		2.1.4 透视的基本知识	五级
		2.1.5 漫画中常见的几种透视	五级
	2.2 漫画基础技法	2.2.1 漫画常用手绘工具	五级
2.2.2 线条训练		五级	
第3单元 漫画人物	3.1 人体的结构与比例	3.1.1 人体的基本结构	五级
		3.1.2 人体的比例	五级
		3.1.3 人体的透视变化	四级
	3.2 人物的面部	3.2.1 面型的基本特征	五级
		3.2.2 五官的一般画法	五级
		3.2.3 头部五官的透视变化	四级
		3.2.4 常见面部表情	五级
		3.2.5 面部表情变化	四级
	3.3 人物的动态	3.3.1 全身人物的简易动态	五级
		3.3.2 手的动态画法	五级
		3.3.3 脚与鞋的画法	五级
		3.3.4 人物服饰特征	五级
		3.3.5 衣褶的规律变化	五级
		3.3.6 着衣全身人物的基本画法	五级
3.3.7 不同性别、年龄着衣人物画法		四级	
3.3.8 不同身份、职业着衣人物动态画法		四级	
3.3.9 人物造型的夸张变形		四级	
3.3.10 全身人物的常规动作变化		四级	

续表

单元	节	点	等级
第3单元 漫画人物	3.4 肖像漫画设计	3.4.1 肖像漫画概述	三级
		3.4.2 夸张变形技巧	三级
		3.4.3 五官的想象设计	三级
第4单元 漫画动物	4.1 漫画动物概述与基本画法	4.1.1 漫画动物概述与造型研究方法	五级
		4.1.2 兽类动物基本画法	五级
		4.1.3 禽鸟类动物基本画法	五级
		4.1.4 鱼类动物基本画法	五级
		4.1.5 昆虫类动物基本画法	五级
		4.1.6 两栖爬行类动物基本画法	五级
	4.2 动物的动态画法	4.2.1 兽类动物的运动画法	四级
		4.2.2 禽鸟类动物的运动画法	四级
		4.2.3 鱼类动物的运动画法	四级
		4.2.4 昆虫类动物的运动画法	四级
		4.2.5 两栖爬行类动物的运动画法	四级
	4.3 漫画吉祥物设计	4.3.1 漫画吉祥物概述	三级
		4.3.2 漫画吉祥物设计方法	三级
第5单元 漫画道具与景物	5.1 道具与景物的画法	5.1.1 生活用品的基本画法	五级
		5.1.2 交通工具的基本画法	五级
		5.1.3 建筑物的基本画法	五级
		5.1.4 自然景物的基本画法	五级
	5.2 科幻世界及自然现象的画法	5.2.1 科幻世界的画法	四级
		5.2.2 自然现象的画法	四级
第6单元 漫画人物、动物与景、物的组合画法	6.1 画面以人物为主	6.1.1 范例一	四级
		6.1.2 范例二	四级
		6.1.3 范例三	四级
		6.1.4 范例四	四级
	6.2 画面以动物为主	6.2.1 范例一	四级
		6.2.2 范例二	四级
		6.2.3 范例三	四级
	6.3 画面以道具与景物为主	6.3.1 范例一	四级
		6.3.2 范例二	四级
6.3.3 范例三		四级	

# 目录

## 第1单元 漫画概述/1

1.1 漫画的概念及特征/3

1.2 漫画的历史/17

思考题/29

## 第2单元 漫画基础技法/31

2.1 素描与透视基础/33

2.2 漫画基础技法/45

思考题/55

## 第3单元 漫画人物/57

3.1 人体的结构与比例/59

3.2 人物的面部/66

3.3 人物的动态/86

3.4 肖像漫画设计/118

思考题/125

## 第4单元 漫画动物/127

4.1 漫画动物概述与基本画法/129

4.2 动物的动态画法/147

4.3 漫画吉祥物设计/162

思考题/170

## **第5单元 漫画道具与景物/171**

5.1 道具与景物的画法/173

5.2 科幻世界及自然现象的画法/193

思考题/208

## **第6单元 漫画人物、动物与景、物的组合画法/209**

6.1 画面以人物为主/211

6.2 画面以动物为主/215

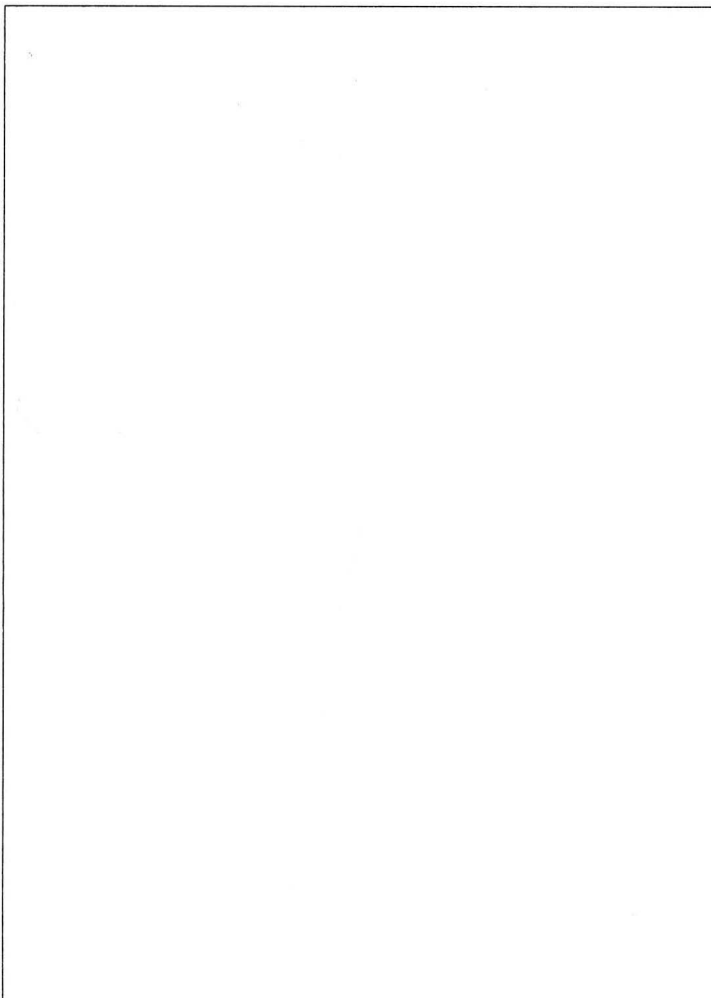
6.3 画面以道具与景物为主/218

思考题/220

# 第 1 单元 漫画概述

1.1 漫画的概念及特征

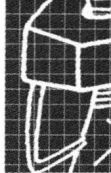
1.2 漫画的历史



## 引 导 语

本单元内容主要介绍漫画的定义、艺术特点等基础知识，以及漫画的简明历史，其中并不含有具体的操作内容，但这些内容是一名漫画从业人员需要了解的基本知识。本单元理论知识点较多，可配合幻灯片放映和广泛的课外阅读来立体地掌握关于漫画的各方面常识，加深对动漫产业的背景和发展趋势的认识，增强学员从事漫画师职业的信心。

本单元是初级漫画师（五级）学员的入门课程，也是中级漫画师（四级）和高级漫画师（三级）学员课外必须自学的课程内容。



## 1.1 漫画的概念及特征

漫画，是一种具有独特艺术形式的艺术画种，它通过夸张、概括、拟人与物化等多样的艺术表现手法达到娱乐、教育、宣传与评论等功能。

### 1.1.1 漫画的名称

什么是漫画？如果做这样一个概念调查，或许会出现如此场景：行业外的人说，漫画仅是一种大脑袋小身子，不需写实且变形厉害的画种；老年人说，漫画就是报刊上的那些讽刺画；年轻人说，漫画就是大眼睛、小鼻子的俊男靓女的青春故事，就是卡通动画片，就是动画游戏。确实，目前国际上对漫画的概念并不统一，甚至分歧严重。例如，在同一个动画漫画展览中，同样是从事动画漫画产业的漫画专家，有的对彼此的漫画并不了解。不同漫画之间的生产方式差异很大，形成了不同的漫画圈子。随着世界动漫产业的急速发展，国内外的漫画交流日益频繁，行业间的渗透日益紧密，漫画的分类越来越细致，漫画的概念也将继续延伸和重新定义。漫画不同的名称各有侧重地阐述了漫画的概念，同时这些名称也是漫画工作者应该了解的。

#### 1. 欧洲的漫画名称

漫画作为一种表现形式最早起源于欧洲，可从其发源地寻找对漫画名称的解释：

(1) Cartoon。中文译作“卡通”，《简明英汉词典》解释为“（报刊上的）政治性漫画、讽刺画、卡通画、漫画（常有解说词）；卡通片、动画片”。Cartoon在西方漫画界常指幽默讽刺类单幅漫画、动画片等。与“漫画”相关的英文词汇翻译如下：

Gag Cartoon：搞笑漫画。

Humour Cartoon：幽默漫画。

Satire Cartoon：讽刺漫画。

Editorial Cartoon：（报刊）社论漫画。

Press Cartoon：（报刊）新闻漫画。

Political Cartoon：政治漫画。



Animated Cartoon: 动画片。

Cartoonist: 漫画家。

(2) Caricature。《简明英汉词典》解释为“讽刺画、漫画、讽刺描述法、歪曲(或拙劣)的模仿”。西方漫画界常指各类肖像漫画、讽刺画。Caricaturist: 讽刺画家、漫画家、肖像漫画家。

(3) Comics。中文译作“漫画、连环漫画或故事漫画”，Comic 原意为“滑稽、逗笑”，或译为“滑稽演员”，用复数形式的 Comics 意为“连续性的漫画”。当前国内日韩风格的“新漫画”往往被译成 Comics，这在国内“新漫画”类网站域名的使用上有所体现。

(4) Comic Strip。连环漫画、连环图画。

(5) Manga。部分欧洲国家将日本漫画称为 Manga，在中国一般不如此称呼。

(6) Manhwa。部分欧洲国家将韩国漫画称为 Manhwa，在中国一般不如此称呼。

## 2. 中国的漫画名称

在中国，广义漫画概念领域常用的词汇有以下几个：

(1) 漫画。往往指以二维平面形式表现的漫画。

(2) 动漫。指动画与漫画以及两者结合表现的形式，包括传统动画片、新兴的 Flash 动画和各类数字艺术动画等。

(3) 卡通。往往包括动画与漫画，常常结合在一起被称为“动漫卡通”，常用来称呼新漫画风格的作品，传统的幽默讽刺类的平面作品仍被称为“漫画”。

(4) CG 动漫。CG 动漫是当前动漫画行业比较流行的一个新名词。CG 是 Computer Graphic 的英文缩写，即计算机图形图像。CG 是艺术和计算机技术的综合体，人们将利用计算机技术进行的视觉设计和生产通称为 CG。CG 动漫即指用计算机技术参与制作的动画漫画作品。

### 1.1.2 漫画的分类

虽然漫画的概念和名称比较复杂，但复杂并不意味着混乱，漫画的总体概念特征还是可以被解释和认知的，人们一般可以根据经验判断一幅作品是不是漫画、是什么类型的漫画。下面，将通过一些范例介绍漫画的种类。