

THE
COMPLETE WORKS OF CHINESE
ART DESIGN CLASSIFICATION

动漫设计师晋级宝典

ART DESIGN
中国美术·设计分类全集

【设计基础卷】

辽宁美术出版社

LIAONING FINE ARTS PUBLISHING HOUSE

中国美术·设计分类全集

动漫设计师晋级宝典

THE COMPLETE
WORKS OF CHINESE
ART DESIGN CLASSIFICATION

[设计基础卷]

■ 辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫设计师晋级宝典 / 李晖等编著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2013. 8

(中国美术·设计分类全集. 设计基础卷)

ISBN 978-7-5314-5558-5

I. ①动… II. ①李… III. ①动画—设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第202761号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳天择彩色广告印刷股份有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 39

字 数: 300千字

出版时间: 2013年8月第1版

印刷时间: 2013年8月第1次印刷

责任编辑: 洪小冬 彭伟哲 李 彤 林 枫 郭 丹

技术编辑: 霍 磊

责任校对: 李 昂 徐丽娟

ISBN 978-7-5314-5558-5

定 价: 140.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

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

序言

动漫设计作为一门新型学科，涉及到许多相关学科的知识。在信息时代的今天，为了适应社会高速发展的需要，动漫设计师的市场意识、思想观念、设计理念和方方法论都要改变，但设计师扎实的专业知识，以及自身的综合素质依然是其成功的重要因素。对于正在学习的设计工作者和在校学生而言，只有掌握了设计基本知识和具有一定的设计创新思维能力，打下扎实的基础，才能在今后的工作中脱颖而出。

我国各院校艺术设计学科在教学中着重注意两个方面：其一，对艺术设计理论的理解的同时，建立明确、清晰的设计思维；其二，技能的承袭和创作，这可以说是教学内容的主要部分。这两个方面的学习都是建立在艺术设计基础知识的熟练掌握之上的。

该卷图书是着重针对动漫设计的基础知识进行分类讲解的，并探讨有关艺术设计的思路与方法，将设计基础理论与设计实践相结合，以帮助学生更好地掌握设计的各种逻辑思维方法。在引入功能、技术和经济等更为复杂的因素之前，从比较单纯的角度对其内容进行专项训练，可以有效地帮助我们由单一到多样、由简单到复杂地学习和体会动漫设计的基本方法和原理。依据作者多年的实践和教学经验，针对动漫设计专业的必备基础知识点，从教学理论与实际结合出发，重点培养学生全面掌握艺术设计的思考过程，使学生的设计思想、设计知识形成一个完善的体系，并且将基础知识应用到具体设计当中，强调可操作性。该卷图书内容简洁、清晰，图片丰富，概念和原理清楚，理论和实践相结合。

本书分动漫设计师晋级宝典上、下两篇，对动漫设计师的晋级方案作了详细讲解，较全面、系统地介绍了动漫设计师应具备的专业知识，并通过大量彩图和实例对提高动漫设计师的技术水平作了充分的说明和分析。

Preface

As a new kind of discipline, the cartoon designing involves the knowledge of many relevant subjects. Although in the modern information era, in order to satisfy the high-speed development of our society, the market awareness, ideology, designing concept as well as method of the cartoon designer totally have been changed, the solid professional knowledge as well as their synthetically quality are still the key points to be successful. To the students and the people who are learning artistic designing subject, only with the basic knowledge of designing and innovative thinking ability, laying solid foundation, you will have the chance to stand out in the future.

In China the majors in art design of our colleges usually pay much attention on two points in the process of teaching: one is that understanding the artistic designing theory, at the same time, building a exact definite and clear designing idea; the other one is about the inherit skills and creative ability, which is the main part of the teaching content. Both of the two aspects are based on mastering the basic knowledge of artistic skill perfectly.

Focus on the knowledge of cartoon designing, exploring the relevant thinking and method of artistic designing, connecting the basic designing theories with designing practice together, helping students master various logical thinking methods on

designing. Before introducing functions, skills and economy, etc., complex factors, making a special training on its content from simple point of view so that it could help us study and understand the basic theories and methods of artistic designing from simple to various, easy to complex. According to the author's years of teaching and practice experience, aiming to the essential basic knowledge of artistic designing subject, starting from the combination of teaching theory and practice, targeting at mastering the thinking process of designing completely, making their designing thinking and designing knowledge form a complete system, at the same time, they could put the basic knowledge into real designing products, stressing on operation ability. The content of this roll of books is clear and concise with many pictures that show clear theories and definition, connecting theories with practice together.

This book includes the first chapter and second chapter of cartoon designer promotion bible, which gives a detailed explanation of promotion plan of cartoon designers completely, systematically introducing the professional knowledge that the cartoon designers should have. By a lot of colorful pictures and practical examples, instructing and analyzing how to improve the technique level of cartoon designers in detail.

总目录

The Complete-works

CONTENTS

Chinese of
Design art Classifi-
cation
Art
Design
of Works

第一篇

动漫设计师晋级宝典（上） / 李 晖 刘 博 编著

第二篇

动漫设计师晋级宝典（下） / 刘 博 李 晖 编著

目录 contents

前言

第一章 动漫的诱惑 007

第一节 现代动漫产业 / 008

- 一、走进美轮美奂动漫世界 / 008
- 二、新世纪的中国动漫 / 010

第二节 动漫的发展历程 / 012

- 一、早期动漫萌芽 / 012
- 二、现代动漫先驱——美国动漫 / 014
- 三、欧洲的艺术动漫 / 019
- 四、日本动漫的兴起 / 023
- 五、一波三折的中国动漫 / 028
- 六、数字化时代的动漫 / 038
- 七、电子游戏的分类 / 056

第二章 现代动漫风格流派 061

第一节 日式动漫风格 / 062

- 一、日本动漫产业 / 062
- 二、日式动漫作品中典型的动漫语言 / 063
- 三、日式动漫作品中典型的人物特征 / 064

第二节 欧美动漫风格 / 065

- 一、欧美动漫作品 / 065
- 二、美式风格动漫角色的特征 / 066
- 三、美国超级英雄角色特点 / 067
- 四、美国动画的风格 / 068

第三节 中国动漫风格 / 069

第四节 世界动漫大师名人堂 / 070

第五节 动漫小知识：动画片的种类 / 074

第三章 开启职业动漫师之路 075

第一节 如何进入动漫行业 / 076

- 一、动画公司 / 076
- 二、漫画工作室 / 081
- 三、游戏制作公司 / 081
- 四、其他公司中的动漫相关工作 / 085
- 五、我国“动漫人”的从业状况 / 085
- 六、成为动漫设计师必备的技能 / 087
- 七、从事动漫行业所需的基本素质 / 088
- 八、新手入行须知 / 088

第二节 动漫门派图谱——世界著名动漫企业 / 091

第四章 制订适合自己的动漫学习计划 093

第一节 动漫专业高等院校 / 095

第二节 商业动漫培训机构 / 096

第三节 国外动漫教育的特点和各类学校情况 / 097

- 一、日本动漫教育 / 098
- 二、欧美动漫教育 / 100

第四节 闭关修炼（自学） / 101

第五节 动漫设计师认证 / 103

第六节 世界著名动漫学校名录 / 111

第七节 中国著名动漫学校 / 113

第八节 世界著名动漫赛事 / 115

第五章 怎样成为一名优秀的动漫设计师 117 (二维动画)

第一节 如何创作出优秀的漫画作品 / 118

- 一、漫画工作室的工具及设备 / 118
- 二、计算机辅助设计漫画——无纸漫画 / 124
- 三、漫画设计草图 / 127
- 四、单行本漫画创作 / 130
- 五、动漫插画设计 / 137
- 六、美式商业插画创作 / 144
- 七、漫画的场景设计 / 148
- 八、漫画和插画从业者的注意事项 / 152

第二节 如何创作出优秀二维动画 / 158

- 一、传统动画 / 158
- 二、计算机二维动画 / 158
- 三、无纸动画 / 159
- 四、计算机二维动画的优势 / 160
- 五、二维动画的制作工具及设备 / 161
- 六、二维动画制作的流程及注意事项 / 163
- 七、二维动画制作软件 / 171

中国美术·设计分类全集

动漫设计师晋级宝典

THE COMPLETE
WORKS OF CHINESE
ART DESIGN CLASSIFICATION

[设计基础卷]

■ 辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫设计师晋级宝典 / 李晖等编著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2013. 8

(中国美术·设计分类全集. 设计基础卷)

ISBN 978-7-5314-5558-5

I. ①动… II. ①李… III. ①动画—设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第202761号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳天择彩色广告印刷股份有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 39

字 数: 300千字

出版时间: 2013年8月第1版

印刷时间: 2013年8月第1次印刷

责任编辑: 洪小冬 彭伟哲 李 彤 林 枫 郭 丹

技术编辑: 霍 磊

责任校对: 李 昂 徐丽娟

ISBN 978-7-5314-5558-5

定 价: 140.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

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

第一篇 / 动画设计师晋级宝典（上）

The Complete-
works

Chinese of
Design art Classifi-
cation

Art
Design

of Works
Complete

编著/李 博 刘 博

目录 contents

前言

第一章 动漫的诱惑 007

第一节 现代动漫产业 / 008

- 一、走进美轮美奂动漫世界 / 008
- 二、新世纪的中国动漫 / 010

第二节 动漫的发展历程 / 012

- 一、早期动漫萌芽 / 012
- 二、现代动漫先驱——美国动漫 / 014
- 三、欧洲的艺术动漫 / 019
- 四、日本动漫的兴起 / 023
- 五、一波三折的中国动漫 / 028
- 六、数字化时代的动漫 / 038
- 七、电子游戏的分类 / 056

第二章 现代动漫风格流派 061

第一节 日式动漫风格 / 062

- 一、日本动漫产业 / 062
- 二、日式动漫作品中典型的动漫语言 / 063
- 三、日式动漫作品中典型的人物特征 / 064

第二节 欧美动漫风格 / 065

- 一、欧美动漫作品 / 065
- 二、美式风格动漫角色的特征 / 066
- 三、美国超级英雄角色特点 / 067
- 四、美国动画的风格 / 068

第三节 中国动漫风格 / 069

第四节 世界动漫大师名人堂 / 070

第五节 动漫小知识：动画片的种类 / 074

第三章 开启职业动漫师之路 075

- 第一节 如何进入动漫行业 / 076
 - 一、动画公司 / 076
 - 二、漫画工作室 / 081
 - 三、游戏制作公司 / 081
 - 四、其他公司中的动漫相关工作 / 085
 - 五、我国“动漫人”的从业状况 / 085
 - 六、成为动漫设计师必备的技能 / 087
 - 七、从事动漫行业所需的基本素质 / 088
 - 八、新手入行须知 / 088
- 第二节 动漫门派图谱——世界著名动漫企业 / 091

第四章 制订适合自己的动漫学习计划 093

- 第一节 动漫专业高等院校 / 095
- 第二节 商业动漫培训机构 / 096
- 第三节 国外动漫教育的特点和各类学校情况 / 097
 - 一、日本动漫教育 / 098
 - 二、欧美动漫教育 / 100
- 第四节 闭关修炼（自学） / 101
- 第五节 动漫设计师认证 / 103
- 第六节 世界著名动漫学校名录 / 111
- 第七节 中国著名动漫学校 / 113
- 第八节 世界著名动漫赛事 / 115

第五章 怎样成为一名优秀的动漫设计师 117 (二维动画)

- 第一节 如何创作出优秀的漫画作品 / 118
 - 一、漫画工作室的工具及设备 / 118
 - 二、计算机辅助设计漫画——无纸漫画 / 124
 - 三、漫画设计草图 / 127
 - 四、单行本漫画创作 / 130
 - 五、动漫插画设计 / 137
 - 六、美式商业插画创作 / 144
 - 七、漫画的场景设计 / 148
 - 八、漫画和插画从业者的注意事项 / 152
- 第二节 如何创作出优秀二维动画 / 158
 - 一、传统动画 / 158
 - 二、计算机二维动画 / 158
 - 三、无纸动画 / 159
 - 四、计算机二维动画的优势 / 160
 - 五、二维动画的制作工具及设备 / 161
 - 六、二维动画制作的流程及注意事项 / 163
 - 七、二维动画制作软件 / 171



第一章 动漫的诱惑

第一节 现代动漫产业

第二节 动漫的发展历程



三维动画



动漫作品



动漫作品

第一章 动漫的诱惑

第一节 现代动漫产业

一、走进美轮美奂动漫世界

近年来在国家动漫产业振兴政策的扶持下，中国的动漫产业已经形成了相当的规模。动漫相关产品也越来越受到民众的喜爱，特别是与儿童、青少年生活相关的衣、食、住、行各个方面，几乎每个角落都可以看到动漫元素的存在。在国际上，美国动漫产业的产值远远超过鼎鼎大名的好莱坞电影业数倍。在日本，动漫产业的经济比重也超过了汽车和钢铁。2007年，全球动漫相关产业的总值则超过6000亿美元，而且这个数字每年都在快速增长。许多人将动漫产业誉为21世纪最具发展潜力的朝阳产业。

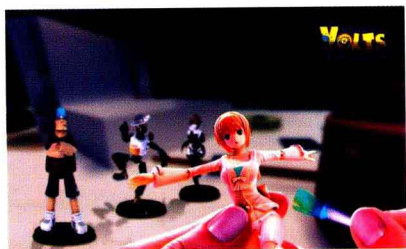
可能很多人不知道“动漫”一词是我国原创的新生词汇，为中国所独有，在英文中没有与之相对应的单词。“动漫”最早出现在1998年我国的一本动漫资讯杂志《动漫时代》中，并被沿用至今。早期，动漫的含义是动画和漫画的统称，但随着影像技术和数字技术的发展，现代动漫产业已涵盖了动画、漫画、电子游戏、影视特效、互联网娱乐等范畴。我们今天习惯上提及的动漫概念通常是指动画、漫画和电子游戏等，目前最为核心的部分是动画。

动画在中国早期被称为美术片，其英文为animation或anime。它是由多幅静止的画面连续播放使眼睛产生错觉而形成的动态视频的过程。一般动画片是以每秒12~24帧的速度播放，也就是说一部20分钟的动画片一般需要2~3万张图画组成，因此传统的手工动画片制作是一个技术密集和劳动密集相结合的行业。今天，代表世界动画片最高水平的美国和日本，他们在动画片生产制作的流程中往往只负责编剧、导演、造型设计等原创工作，而产业链下游的动画片制作工作则委托给人工成本较低的发展中国家来完成，如：日本的动画片就有80%是在我国加工完成的。

1995年，是动画发展史上一个重要的年头，因为这一年的11月22日，世界上第一部全三维制作的动画电影《玩具总动员》在北美公映。从此，三维



COSPLAY



动漫衍生品



动漫作品

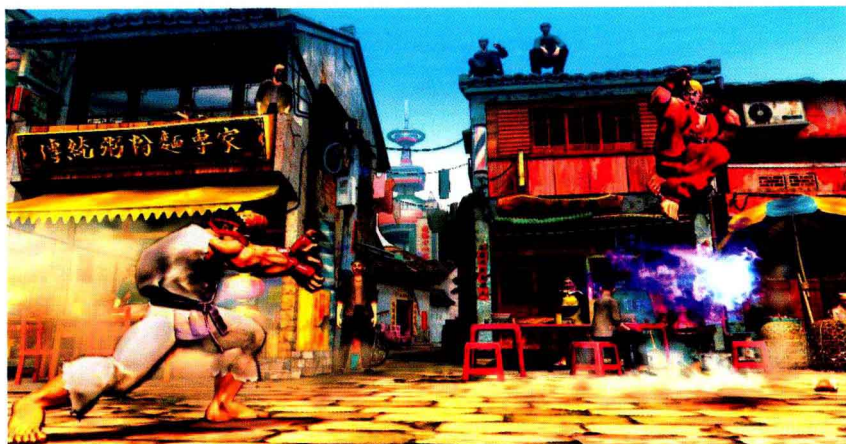


三维动画 汽车总动员

动画正式登上历史舞台，它的出现标志着动画片由手工时代进入了全新的计算机时代。三维动画相对于传统手工动画片来说在效果上更具艺术表现力，而且它在节约人工成本的同时还大大提高了动画片制作的效率。因此，这十几年来三维动画发展迅速，而且还衍生出立体三维和虚拟现实等新的动画发展方向，预计在不久的将来三维动画将超越传统二维动画片成为动画市场的主角。

漫画的英文为comics或manga（日语“漫画”的译音）。漫画有二重含义：其一，漫画中文的本意是指一种具有强烈的讽刺性或幽默感的绘画形式。漫画常采用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画，它一般运用变形、比拟、象征、暗示、影射等方法，构成幽默诙谐的画面或画面组，以实现讽刺或歌颂的效果。在西方，人们习惯地称之为“讽刺画、卡通、幽默画和滑稽画”。其二，在现代动漫产业中“漫画”的含义近似于“连环画”，通常是指以卡通风格绘制的连续故事作品，有人曾把漫画比喻成绘画、哲学和文学的混血儿。今天，虽然动画、网络游戏等影像化和数字化的新媒体渐渐成为动漫的主体发展平台，但漫画作为最基础的动漫创作形式仍然有着广阔的市场和发展空间，《阿童木》《龙珠》《超人》《蜘蛛侠》等动漫名著都是由漫画开始逐步发展到动画和电影等方面的。

电子游戏的英文为Game，是动漫家族中比较新的成员，但它的迅猛发展势头却让任何人都不敢小视。最早的游戏于1952年面世，为井字棋游戏，游戏平台是真空管电脑，当时现代电脑也只出现了不足十年。此后电子游戏伴随着电脑的发展而同步改进升级。游戏平台也由最初的电脑逐步拓展到街机（大型投币游戏机）、电视游戏机、便携式游戏机、手机游戏平台和互联网游戏平台等。玩游戏的人群也由以少年儿童为主扩展到为几乎涵盖社会生活中的绝大多数人。而电子游戏的品种也衍生出针对不同人群的各种类型，如为上班族白领开发的“偷菜游戏”、为学生开发的知识问答游戏、为体育爱好者开发的球类游戏，等等。



三维电子游戏画面 街霸4



漫画作品 阿童木



龙珠