



21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

十二五 全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

全国高职高专动漫游戏专业改革规划精品教材

动漫游戏专业高等教育教材专家组审定

CHARACTER PERFORMANCE BASE & PRACTICE 漫画插图表现技法基础与实训

主编◎杜文岚



海洋出版社

Textbooks for Animation, Comics and Game
动漫游戏专业骨干课程权威教材
游戏专业改革规划精品教材
教材专家组审定

CARICATURE PERFORMANCE BASE & PRACTICE

漫画插图表现技法基础与实训

主 编◎杜文岚
副主编◎李 春 杜启斌

海洋出版社

2012年·北京

内 容 简 介

漫画表现是动漫游戏专业的一门基础课,对于提高学生们的造型能力、叙事能力和表达能力都具有极其重要的作用。本书根据漫画专业教学实践编写,适应当前教学特点,符合动漫教学发展趋势。

作者具有丰富的教学与创作经验,在重点章节都配有任务实训或课后练习的环节,精选实际创作中的典型案例,按照“发现问题—分析问题—解决问题”的思路,培养学生从实际出发,处理工作中的问题,从而全面提升就业竞争力。全书内容涵盖了漫画表现的各个方面,既有单幅漫画,也有故事漫画,既有场景设计,也有人物刻画。作者精心选取了大量的优秀作品,一一讲解,深入剖析。全书分为 10 章:中外漫画发展脉络、漫画创作作品介绍、单幅漫画的风格流派、单幅漫画的构图、漫画人物头部刻画、人物整体动态刻画、漫画场景设计、漫画创作的电脑技法、短篇故事漫画设计、漫画明信片创作。

本书是动漫专业教材,适用于动漫相关专业高职等各个层次的教育教学,同时也可作为动漫专业工作者和爱好者的自学用书。欢迎来函索取本书教学课件 m5_zhaowu@sina.com。

图书在版编目(CIP)数据

漫画插图表现技法基础与实训/杜文岚主编. —北京:海洋出版社,2012.1

ISBN 978-7-5027-8116-3

I. ①漫… II. ①杜… III. ①漫画—绘画技法—教材 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 200362 号

书 名: 漫画插图表现技法基础与实训
主 编: 杜文岚
副 主 编: 李 春 杜启斌
责任编辑: 赵 武
责任校对: 肖新民
责任印制: 刘志恒
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
技术支持: (010) 62100052

发 行 部: (010) 62174379 (传真) (010) 62132549
(010) 68038093 (邮购) (010) 62100077
网 址: www.oceanpress.com.cn
承 印: 北京盛兰兄弟印刷装订有限公司
版 次: 2012 年 1 月第 1 版
2012 年 1 月第 1 次印刷
开 本: 787mm×1092mm 1/16
印 张: 18.5 (彩色 10.5 印张)
字 数: 410 千字
印 数: 1~3000 册
定 价: 49.00 元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

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

教育部全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

“十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

专家委员会

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

孙立军
杨绥华
钱晓彬
邹华跃
黄梅琪
蒋湘群
申彪
吴清平
赵武

整体企划

赵武

张会军 (全国政协委员、北京电影学院院长)
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)
廖祥忠 (中国传媒大学动画学院副院长)
肖永亮 (北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
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 (中央戏曲学院新媒体艺术系主任)
晓欧 (中央美术学院城市设计学院动画系主任)
吴冠英 (清华大学美术学院动画实验室主任)
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)
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)
凯西·史密斯 (美国南加州大学动画系主任)
凯文·盖格 (美国迪斯尼公司著名动画导演)
谢福顺 (新加坡南洋大学计算机工程学院院长副教授)
田丰 (新加坡南洋理工大学电脑工程学院助理教授)
马志辉 (香港理工大学设计学院副院长)
赖淑玲 (台湾岭东科技大学设计学院院长)
韩永燮 (韩国祥明大学艺术大学教授/画家)

(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昔日“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”而兴奋不已，整个产业正在涌动着激情的创业热潮。

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《“十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》，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，才能使来自各个不同的院校毕业生、在日常的工作中有一种共同的知识底蕴，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”则是一个开放的平台，因此，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。

教育部全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

“十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

编写委员会

孙立军	齐小玲	蒯 蕊	曹小卉	卢 斌
李 亮	马 华	何 澄	徐 铮	叶 风
苏元元	孙 立	黄 颖	陈静晗	张 丽
康小琳	陈 志	马 欣	王珅珅	杨 科
刘 阔	刘 渊	钱明钧	贾云鹏	孙 聪
叶 櫓	孙 悦	韩 笑	李晓彬	葛 竞
冯 文	胡国钰	卢 虹	伍振国	戴盼盼
王玉琴	李一冰	周 进	黄 勇	於 水
刘 佳	姚非拉	聂 峻	刘鸿良	单国伟
王庸声	张 宏	姜维朴	缪印堂	王叔德
吴 辉	洪德麟	赖有贤	吴 月	陈海珠
林利国	祖 安	吴 鹏	陈 明	阳泽宇
李广华	李 铃	高鸿生	张 宇	丁理华
李 益	陈昌柱	陈明红	陈 惟	张健翔
陈伟利	吴筱荣	彭 超	张 拓	邢 禹
陈 琢	刘 畅	刘向群	张丕军	李若岩
杜文岚	林 浩	邹 博	陈 雷	吕 波

(以上排名不分先后)

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形势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20世纪的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的文字和图片中，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《“十二五”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。

在整套教材的安排上，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。

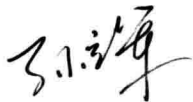
整套系列教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，工程浩大，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风，表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此，我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人！真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

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。

丛书主编
北京电影学院动画学院院长



本书序

漫画是集文学、绘画、设计众元素于一身的艺术，不仅广泛地运用于教育、媒体、网络等各行行业中，还是一种主流的大众娱乐形式。近年来各行业对专业漫画人才的需求越来越高，各类艺术院校日益关注和重视漫画人才的培养。

国内漫画者的学习以兴趣为出发点，以个体组织开展交流活动，有逐渐从一门课程向一门专业的发展趋势。随着动漫文化的发展，设计专业的学生，出生于20世纪80到90年代的年轻群体，在书写、交流和设计表现手法中随处可见卡通意味的渗透。卡通漫画以其流行艺术的特点迎合着年轻群体的节拍，同时也正悄然以垄断的姿态侵占着学生在漫画创作的审美趣味，这是不少漫画课教师的感受。本教材的编写力图从漫画的发展脉络、独立本质和特点出发研究，图文并茂展现漫画的创作的理念，丰富多变的艺术风格和表现技巧等内容，引领设计专业的学生从“被卡通生产的一代”的桎梏中探寻到各自不同的、本质的艺术语言。

漫画介于文学、绘画、影视和商业等元素之间，不仅以平面画作出现，还常常以动态的行为出现，漫画学习的涉及面很广，希望本书能在通俗易懂的文字间，配合教学光盘的互动进程，轻松阅读，结合课程设计和作业点评，从理论基础到实际技法循序渐进，认识丰富多姿的漫画世界，对漫画保持热爱的心。

教材的编写过程中得到华南农业大学艺术学院领导、海洋出版社赵武老师、广东省邮政公司的梁小飞老师的指导，广东轻工职业技术学院艺术设计学院的陈蓓教授、广东工业大学艺术设计学院陈恒老师、华南农业大学水利与土木工程学院李春老师、漫画家张庆老师、晋智游戏总监卢小雅、璃羽漫协会长陈燕珠和唐甜甜的协助和支持，在此表示感谢！

编 者

目 录

第一章 中外漫画发展脉络	1
第一节 中国漫画发展简史	2
一、溯源·古代漫画雏形	2
二、近现代漫画发展	4
三、当代漫画发展	7
第二节 日本漫画发展简史	8
一、日本漫画的萌芽	8
二、近代漫画诞生	9
三、现代新漫画发展	9
四、漫画的成熟及繁荣	10
第三节 欧美漫画发展简史	11
一、起源	11
二、近现代漫画的确立和发展	13
三、20世纪的欧美漫画	17
第二章 漫画创作工具介绍	21
一、纸张	22
二、笔和颜料	23
三、橡皮和尺子	28
四、网点	28
五、墨水、墨汁、修正液	31
六、透写台	31
七、电脑	32
第三章 单幅漫画的风格流派	33
第一节 唯美类	34
第二节 魔幻类	38
第三节 装饰类	42
第四节 写实类	46
第五节 幽默类	49
第六节 童趣类	53
课后练习	54

第四章 单幅漫画的构图

55

第一节 构图骨架	56
一、单个形体形成的骨架	56
二、多个形体形成的骨架	59
三、负形骨架	62
四、构图骨架与气氛的关系	64
第二节 构图位置	68
一、中心位置	68
二、对角线位置	70
三、角落位置	71
四、底边位置	73
第三节 边框设计	75
课后练习	78

第五章 漫画人物头部刻画

79

第一节 脸部及五官比例	81
一、人物的年龄表现	82
二、脸部朝向及透视特点	82
第二节 五官的绘制	83
一、眼睛	83
二、鼻子	86
三、嘴	88
四、耳朵	91
五、通过改变五官组合创造不同的外貌	92
第三节 头发的绘制	93
一、头发的重要性	93
二、头发表现法	93
第四节 面部表情刻画	96
一、人物的表情	96
二、笑	98
三、怒	100
四、思考	100

五、哀	101
六、惊	102
七、痛苦	103
八、无奈	105
九、人物表情练习	105
第五节 风格手法	106
任务实训	106

第六章 人物整体动态刻画 113

第一节 人体比例及结构	114
第二节 人体运动规律	122
一、运动状态形成原理	122
二、动态分析	124
第三节 手、足的语言	130
一、手的表现	130
二、脚的表现	132
第四节 服饰的绘制	134
第五节 光线表达	139
一、正前方光线	139
二、正上方光线	140
三、侧面光线	140
四、逆光	141
五、下方光线	142
任务实训	143

第七章 漫画场景设计 153

第一节 透视	154
一、常用术语	154
二、视点位置与构图	154
三、平行透视	159
四、成角透视	161
五、倾斜透视	162

六、曲线透视	164
七、散点透视	166
第二节 自然风景场景	168
一、植物	168
二、水体	173
三、山和山石	175
第三节 建筑场景	179
第四节 意象类场景	182
一、在透视上做变化	182
二、转换质地和形态	183
三、改变物体的常规印象	184
第五节 童话类场景	186
第六节 机械类场景	189
第七节 气氛背景的表现	192
一、速度线背景	192
二、象征性背景	192
三、图案背景	193
任务实训	195

第八章 漫画创作的电脑技法 201

第一节 CG漫画常用绘图软件	202
第二节 漫画绘本《寻找》与基本技法	202
一、作者构思	202
二、绘画步骤	202
三、小结与范例	208
第三节 漫画《纸飞机》与基本技法	210
一、作者构思	210
二、绘画步骤	210
三、小结与范例	212
第四节 人物绘画技法	214
一、绘画步骤	214
二、小结与范例	216

第五节	漫画《化妆舞会》与电脑网点技法	217
第六节	漫画《透明的时光》与电脑水彩效果	220
	一、绘画步骤	221
	二、小结与范例	224
任务实训		226

第九章 短篇故事漫画设计 229

第一节	漫画故事的灵感来源	230
第二节	故事结构	231
第三节	画面设计的主要元素	235
	一、标题	235
	二、画格	237
	三、对话、旁白	243
	四、对话框	245
	五、象声字	250
任务实训		251

第十章 漫画明信片创作 269

第一节	明信片简介	270
第二节	明信片设计要点	270
任务实训		276

第一章

中外漫画发展脉络



- 第一节 中国漫画发展简史
- 第二节 日本漫画发展简史
- 第三节 欧美漫画发展简史

第一节 中国漫画发展简史

一、溯源·古代漫画雏形

回顾中国的历史，漫画作为一个独立画种出现是近代的事情。中国古代有无漫画，要从漫画的艺术特点去寻找。根据历史留下的绘画研究分析，漫画在中国古代并非一片空白，有漫味的雏形还是有迹可寻的。

1. 漫画名词由来及“漫味”分析

关于漫画众说纷纭，“漫画”一词的由来最常见的有两种说法：一种是本土说，台湾漫画家李闾先生，在《中国漫画史》中提到“漫画来自漫画鸟”，根据史料记载，“漫画”一词源于南宋学者洪万先生所著的《容斋随笔》，其中所说的“漫画”是一种具有求索精神的鸟；另一种是丰子恺先生的舶来说法，“漫画”二字是日本最初创用的，日本最初用汉文“漫画”一词的人，是日本著名的浮世绘大师葛饰北斋。此外，丰子恺先生关于漫画的“简笔而注重意义的一种绘画”定义言简意赅，值得参考。漫画和其他画种区别之处，不在于使用的工具，而是在其笔意的“趣”，在其形态的“奇”，在其画外的哲理，或戏谑或辛辣或同情，百味杂陈，这就是漫画所谓的“漫味”。

丰子恺，中国漫画界的老前辈，曾因初期作品被定名为《子恺漫画》而统一了中国的漫画名称，并以其“赤子童心”开创抒情漫画一派而久负盛名。

2. 史前艺术·“漫味”

从简洁而有意味的形态来看，漫画的影迹在新石器时代已经闪现。青海大通县孙家寨马家窑型墓葬中出土的“舞蹈纹彩陶盆”（见图 1-1），假若从“漫味”这个角度来看，作者的心机也不乏幽默，当彩陶盆里放半盆清水时，舞蹈人群的身影倒映在水面上，则有一番临水起舞般荡漾的错觉，引人遐思，会心微笑，“如此奇妙的匠心独运，不仅使彩陶的纹样更添魅力，而且还使我们第一次目睹了原始的舞蹈场面。”¹看来，漫画的源头甚至可以追溯到古老的史前艺术，这个观点，戴逸如先生也是赞同的，“漫画的实质不是绘画的一支，而是直接从原始绘画这棵老根上抽出一枝新芽”²。透过史前艺术遗产探寻漫画，影迹虽然浅淡，但已隐约可见先人骨子里的幽默禀赋。



图 1-1 舞蹈纹彩陶盆

1 《艺术的故事》杨孝鸿 著 第 2 页

2 《世界漫画精品欣赏》戴逸如主编 第 869 页