

<<新漫画创作技法>>

图书基本信息

书名：<<新漫画创作技法>>

13位ISBN编号：9787806812044

10位ISBN编号：7806812040

出版时间：2003-8-1

出版时间：上海社会科学院出版社

作者：潘国祥,胡依红

页数：206

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<新漫画创作技法>>

### 前言

前言 卡通片（亦称动画片）与卡通漫画从她们诞生之日起，就受到了广大青少年的喜欢和迷恋。

动画艺术的发展已有近百年历史，中国动画在国际上也早就享有“中国学派”的美誉。

日本漫画大师手冢治虫开创新式漫画大半个世纪，由日本本土蔓延至东南亚各国和地区，形成了庞大的新式漫画迷恋族。

20世纪80年代，卡通漫画在中国内地兴起，幸运地成为了我国青少年的文化快餐。

动画与漫画互有特点，各具魅力。

无论是题材内容，还是艺术表现手段，既有区别，也有共同之处。

不少青少年朋友形容动漫关系之亲密时说：“动画片是荧屏上的漫画书，漫画书是书包里的动画片。”

值得一提的是，随着时代的发展，这一对“现代双骄”越来越贴近了，由于她们成功的结合，开创了一个用时髦的名词命名的“动漫时代”。

动画与漫画的相互结合、渗透和互动，不仅是艺术上的需要，而且也是产业发展的必然趋势。

应该说，动漫结合的内涵大于动画加漫画的算术级数，我们必须以更新的理念去审视与发展这一新的艺术产业。

本书教学内容以少女漫画风格为主，重点教授新漫画的基本技法和单幅（插图）漫画与故事漫画的创作理论与技巧。

通过理论与实践相结合的教学方法，使学生熟知新漫画的创作理论，熟练掌握新漫画的绘制技法及创作技巧。

动漫艺术与产业在我国方兴未艾。

目前的动漫市场，包括动画片和漫画的创作生产，出版物的装帧，多媒体、广告业的创意设计以及动漫周边产品开发，国内外相关的产品加工等等，非常需要一批拥有全新艺术理念和扎实的创作能力的人才，改变我国创作生产和市场需求脱轨的现象。

动漫艺术的生产和发展适应时代之需要，她的内涵与外延不断地深化和扩展，显示出强大的生命力。

编写本书的初衷也是本着这个主旨，为动漫事业高速运转的车轴上添加一滴原油。

本书的编写得到了上海美术电影制片厂、上海《卡通王》杂志社、上海动漫展组委会、北京电影学院动画学院、吉林艺术学院动画学院、广播电影电视管理干部学院、上海邦德职业技术学院和上海美术电影专修学校的大力支持，在此谨表感谢。

同时，对支持本教材的编写并提供精美插图的漫画家也深表感谢。

作者 2003 / 7

## <<新漫画创作技法>>

### 内容概要

本书教学内容以少女漫画风格为主，重点教授新漫画的基本技法和单幅（插图）漫画与故事漫画的创作理论与技巧。

通过理论与实践相结合的教学方法，使学生熟知新漫画的创作理论，熟练掌握新漫画的绘制技法及创作技巧。

动漫艺术与产业在我国方兴未艾。

目前的动漫市场，包括动画片和漫画的创作产生，出版的装帧，多媒体、广告业的创意设计以及动漫周边产品开发，国内外相关的产品加工等等，非常需要一批具有全新艺术理念和扎实的创作能力的人才，改变我国创作生产和市场需求脱轨的现象。

## <<新漫画创作技法>>

### 书籍目录

前言 一 史论篇 第1章 动漫的理念 第2章 日本新漫画发展简史 第3章 中国新漫画发展简史 第一节 香港 第二节 台湾 第三节 大陆 第4章 动漫产业及其市场 第一节 市场化在动漫领域中的重要性 第二节 动漫市场的分类二 技能篇 第1章 漫画人体基础 第一节 头部及头发的绘制 第二节 漫画人体的特征 第三节 人体与动态 第四节 线条的个性表现 第2章 背景绘制 第一节 建筑物的透视原理 第二节 自然背景的表现 第三节 气氛背景 第四节 场景与人物的结合 第五节 人景合成的注意要点 第3章 后期效果制作 第一节 网点种类简介及其运用 第二节 手绘效果 第三节 特殊效果的运用——谈默墨三 创作篇 第一分篇 单幅(插图)漫画创作 第1章 构思与立意 第2章 构图与创意 第一节 漫画单幅稿常用的构图方法 第二节 创新实战 第二分篇 故事漫画创作 第1章 新漫画故事的编写 第一节 故事筹划 第二节 叙述角度与情节铺排 第三节 故事结构与文本战略 第四节 新漫画中常用的戏剧性手法 第五节 新漫画故事脚本的编写 第2章 新漫画视觉构成 第一节 构成新漫画的主要组件 第二节 新漫画视觉构成的原则 第3章 新漫画中的景视语言 第一节 新漫画与电影同属时空综合艺术 第二节 画面与镜头 第三节 新漫画语言与电影蒙太奇 第四节 新漫画构图与导演分镜头附录 附录一 漫画工具及其他 附录二 本书涉及的相关漫画作品简介 附录三 漫画软件Comicstudio简介

## &lt;&lt;新漫画创作技法&gt;&gt;

## 章节摘录

书摘 日本新漫画的起源可以追溯到20世纪中叶。

第二次世界大战之后，日本流寂已久的文化领域开始了艰难的复苏，在物质和精神生活极度匮乏的情况下，一种制作简单、成本低廉的小画册开始在社会上流行了起来，因父这种类似我国连环画的画册大多采用红色的封面，所以一般被称为“红皮书”。

虽然“红皮书”已初具漫画的雏形，但当时仍仅仅局限在借鉴欧美漫画图文注解式的阶段。

决定性的变革发生在1947年，一本名为《新宝岛》的红皮书正式出版并畅销达数十万册。

作为第一部真正意义上的新漫画作品，《新宝岛》伴随着一个伟大的名字掀开了新纪元的第一页。

手冢治虫(1928—1987)，正是被誉为“漫画之神”的他一手缔造了日本新漫画，在1947年发表的红皮书《新宝岛》(由另一位著名漫画家酒井七马构成)中手冢首创以电影化的分镜方法将单幅的画面灵活地联系在一起，更为立体地叙述了复杂的情节。

以此为发端，新漫画创作的体系在之后的半个世纪中被逐渐地发展完善，但诸如由右至左的阅读顺序、人物对话框的排列，甚至表示声音的象声词使用等基本的新漫画技法，都是在手冢的手中被确立了下来。

(图1—2—1) 不管在任何形式，内容的评选榜上，手冢治虫的名字总是那样的耀眼。

这位一生创作漫画超过一万卷的“漫画之神”，对于日本动漫事业的贡献无法用语言形容。

而他未能最终完成的遗作《火鸟》至今仍是日本漫画的传世经典。

随着手冢开创的新漫画形式受到越来越多的读者喜爱，一大批富有才气的年轻人投身到了新漫画的创作之中。

作为娱乐大众的绘画艺术，读者对新漫画故事内容方面的要求要远远大于画面效果，所以早期的日本漫画家大部分都是没有学习过专业美术课程的“转业人员”。

但正因为新漫画不拘一格的绘画形式，才造就了漫画家个性化的创作风格，代表着20世纪40年代至50年代日本新漫画发展历程的手冢治虫、石森章太郎、横山光辉、松本零士等等来自社会不同领域的漫画大师们，将他们生活的体验融入作品之中，以无拘束的想象力拓展着新漫画发展的空间。

相对现在针对不同年龄分工明确的漫画创作，早期成功的漫画人几乎全部是涉足领域广泛的“全才”，撇开手冢治虫在少女和社会漫画中取得的巨大成就不谈，即使是藤子·F·不二雄这样以科幻漫画见长的大师也有着很多恐怖题材的成功作品。

他的力作《机器猫》同许多经典作品一样已成为永恒。

在日本新漫画的发展初期，知名的漫画家往往涉及几个领域的创作，所以读者群明确分界尚未形成。

因为创作者大多是年轻的男性，所以以冒险和科幻为故事题材的少年漫画成为了时代的主流。

随着漫画杂志的蓬勃发展，吸引女性读者的漫画也逐渐拥有了广阔的市场。

包含“恐怖”、“悲剧”、“浪漫”三大主题的早期少女漫画虽然有着不少实验的性质，但如手冢治虫《蓝宝石王子》(另译《飘带骑士》)这样既富有情节性，又紧紧抓住女性读者心理的优秀作品还是层出不穷。

1955年创刊的《朋友》和《蝴蝶结》两本少女漫画月刊预示着日本少年漫画与少女漫画的读者群正渐渐形成。

比较同时代已经涌现出很多经典代表作的少年漫画，少女漫画的早期作品，大多是比较简单的小品级作品。

随着更为了解女性读者心理的女性漫画家不断涌现，少女漫画开始成为主流漫画的重要部分，从《尼罗河的女儿》到《双星记》再到《流星花园》，少女漫画虽然随着时代的发展不断扩展着主题的深度，但那种细腻的感情描写始终是成为经典的保障。

20世纪60年代的日本新漫画已经具有了完备的创作机制和出版规模，一方面，风格成熟的大师级漫画家不断推出经典的巨作；另一方面，以细腻的绘画风格和前卫的故事内容受到欢迎的女性漫画家们也走上了历史舞台。

在社会经济发展和国际化趋势的影响下，漫画周刊杂志逐渐取代了月刊的地位，而单行本的流行更是

## &lt;&lt;新漫画创作技法&gt;&gt;

推动了整个漫画产业的发展。

作为漫画家成功的载体，周刊杂志的发展代表着日本漫画整体发展的轨迹，到90年代的最高峰为止，凭借优秀的超长连载作品，主流漫画的周刊杂志纷纷突破了百万发行量的大关。

而这个过程很大程度上也体现着漫画阅读群体的扩大。

如果说20世纪60年代是日本新漫画的成长期，那么70年代就是日本新漫画辉煌时代的到来。

在以手冢为首的漫画大师们的努力下，从兴起的第一天就紧密地和新漫画联系在了一起的日本动画业开始成为让世界震惊的力量。

将经典的漫画作品搬上电视屏幕乃至电影银幕的成功经验造就了“动漫时代”的全新概念。

在整个20世纪70年代，日本新漫画开始全方位向周边领域拓展，商业化的运作模式令新漫画超越出版物的单纯利润成为整个动漫产业的重要一环。

虽然之前日本新漫画就有着很多成功的先例，但20世纪70年代开始全面启动的漫画动画化才是之后的整个日本动漫业崛起的重要发端。

今天代表着日本动画最高水平的创作群体中很多人就是从这时开始了经验的积累，而成功进入动画领域的漫画人也开始有了更广阔的发展空间。

另一个影响20世纪70年代的重要变化是新一代漫画人的崛起。

在60年代仍未被社会完全认可的漫画家这种职业终于成为了大学生们就业的选择；许多曾经在梦想和生活间摇摆不定的年轻创作者在20年后成为了创造奇迹的大师。

20世纪70年代，对于北条司、高桥留美子等等这些熟悉的名字来说是一切开始的起点。

漫画是一种以人为主要表现对象的绘画艺术，而人体的构造非常复杂，再加上各种动态的变化，所以，人体成了学习漫画中的一大难点和重点。

那么，我们就先来观察和研究真实的人体，练习写实人体，然后再向漫画人体过渡。

初看似乎没有必要，其实是学习漫画的重要基础。

素描绘画中，非常注意人体的骨骼、肌肉结构，每一处的皮肤、身体轮廓都要符合骨骼、肌肉的形态，使绘制出的人体更真实、生动。

漫画人物则超越了现实，它将人体中可能出现的各种瑕疵剔除，使人体成为流畅优美的曲线。

因此漫画中的人体，尤其是女性人体，非常讲究曲线所构成的美感。

为了突出人物健美高挑的身材，漫画作品中往往将人物的双腿刻意拉长，这种有违黄金分割比例的绘制手法，由于符合现代人对于漫画的审美理念而被大多数读者所接受。

在了解整体比例之前，我们先来分析一下人体各个部位的结构。

女颈部：颈部是体现人物魅力的又一部分。

女性的颈部修长柔美，男性的颈部粗壮雄健，体现完全不同的人体特征和个性魅力。

颈部是人体中比较活跃的部分，颈部的颈椎和胸锁乳突肌等肌肉能作前屈、后伸、前移、回旋等动作。

女手部：手主要分手腕、手掌、手指三部分，手是人的第二表隋，手刻画得深入可以增加人物的生动性。

画手要观察手的大形，要先画准腕、掌、指三者的角度变化，然后再画局部。

漫画人物的手指修长而纤细，比素描画法省略了许多繁琐的细节，它不会将指节及掌纹一一描绘，这样，绘制出的手才会有光滑柔美的感觉。

女脚部：脚主要由脚趾、脚背、脚跟、踝骨四个部分，从侧面看整个脚是拱形结构。

脚的透视变形往往很大，画者要仔细观察，并要画准不同式样鞋的特征。

漫画人物的脚部一般运用素描的画法。

当然，漫画人可以通过多种方式将脚遮掩。

3. 三点透视 三点透视是仰视、俯视的大型建筑物以及建筑群落的主要绘制手法。

三点透视就是成角透视与仰视(或俯视)相结合的透视方法。

三点透视的关键在于：第一，消失点有三个，通常不出现在画面内。

第二，是三个消失点与地平线、视平线的关系。

(1)仰视 我们抬头观察较高的建筑物的形态，会看到楼房上小下大。

## <<新漫画创作技法>>

视平线在地平线的上面，三个消失点之一在视平线上。

另两个点则在地平线上。

正好呈三角构图，稳定感较强。

地平线有时不出现在画面当中，越是看不到地平线透视越是强烈。

仰视使画面形象有高大挺拔之感，画面的空间高远，适合表现高大伟岸或趾高气扬、骄横跋扈的景象。

(2)俯视 我们站在高处低头向下观察建筑物的形态。

会看到楼房上大下小。

视平线在地平线的下面，其余同仰视。

它的构图也是三角形，不过与仰视正好相反，是倒三角，这种构图有下坠感，比较难以处理，尤其在画范围较广的建筑群时。

值得注意的是地平线在这种构图里也一般不出现在画面上，越是看不到地平线，透视的程度越低，透视感越不强烈。

俯视使画面视域宽广，适合表现苍溟空阔、广瀚无边的场景。

以上三种基本透视方法是所有透视画法的基础。

诸如鸟瞰图、多点透视等也是它们的组合而形成的。

古鸟瞰图 鸟瞰图是非必要时一般不会出现的形式，在画面表现上很有冲击力，适合在故事开头交代场景时出现。

有时，为了情节及情绪上的需要，大画面的场景也是十分必要的。

在绘制此类背景时，搜集一些相关的资料是相当有必要的，除了透视规律必须表现得准确外，运用网点纸时，也要注意建筑物之间的色调差异。

.....

## &lt;&lt;新漫画创作技法&gt;&gt;

## 媒体关注与评论

前言卡通片(亦称动画片)与卡通漫画从她们诞生之日起,就受到了广大青少年的喜欢和迷恋。

动画艺术的发展已有近百年历史,中国动画在国际上也早就享有“中国学派”的美誉。

日本漫画大师手冢治虫开创新式漫画大半个世纪,由日本本土蔓延至东南亚各国和地区,形成了庞大的新式漫画迷恋族。

20世纪80年代,卡通漫画在中国内地兴起,幸运地成为了我国青少年的文化快餐。

动画与漫画互有特点,各具魅力。

无论是题材内容,还是艺术表现手段,既有区别,也有共同之处。

不少青少年朋友形容动漫关系之亲密时说:“动画片是荧屏上的漫画书,漫画书是书包里的动画片。”

值得一提的是,随着时代的发展,这一对“现代双骄”越来越贴近了,由于她们成功的结合,开创了一个用时髦的名词命名的“动漫时代”。

动画与漫画的相互结合、渗透和互动,不仅是艺术上的需要,而且也是产业发展的必然趋势。

应该说,动漫结合的内涵大于动画加漫画的算术级数,我们必须以更新的理念去审视与发展这一新的艺术产业。

本书教学内容以少女漫画风格为主,重点教授新漫画的基本技法和单幅(插图)漫画与故事漫画的创作理论与技巧。

通过理论与实践相结合的教学方法,使学生熟知新漫画的创作理论,熟练掌握新漫画的绘制技法及创作技巧。

动漫艺术与产业在我国方兴未艾。

目前的动漫市场,包括动画片和漫画的创作生产,出版物的装帧,多媒体、广告业的创意设计以及动漫周边产品开发,国内外相关的产品加工等等,非常需要一批拥有全新艺术理念和扎实的创作能力的人才,改变我国创作生产和市场需求脱轨的现象。

动漫艺术的生产和发展适应时代之需要,她的内涵与外延不断地深化和扩展,显示出强大的生命力。

编写本书的初衷也是本着这个主旨,为动漫事业高速运转的车轴上添加一滴原油。

本书的编写得到了上海美术电影制片厂、上海《卡通王》杂志社、上海动漫展组委会、北京电影学院动画学院、吉林艺术学院动画学院、广播电影电视管理干部学院、上海邦德职业技术学院和上海美术电影专修学校的大力支持,在此谨表感谢。

同时,对支持本教材的编写并提供精美插图的漫画家也深表感谢。

作者

2003 / 7

<<新漫画创作技法>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>