

<<漫画创作技巧>>

图书基本信息

书名：<<漫画创作技巧>>

13位ISBN编号：9787504653130

10位ISBN编号：7504653136

出版时间：2009-8

出版时间：中国科学技术

作者：聂峻

页数：148

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>

## <<漫画创作技巧>>

### 前言

我们每天都在接收着很多事物传达出来的信息，它们天生具有诉说的能力，比如远古的壁画，甚至一束灯塔的光芒，似乎都在向我们倾诉着世上最奇妙的语言；而我们苦苦地寻找着宇宙间无限多的表达方式，就是为了达成一种沟通的可能在人与人之间，人与世界之间，让思想产生更多的生长空间，也许这就是创作的意义。

而因为有了这些无穷变化着的语言，才使得我们时刻保持着一种相互阅读的姿态。

我之所以喜欢创作漫画，不仅仅因为漫画是一种非常独特的沟通方式，对我而言，漫画家可是世界上最美好的职业，我可以用想象为读者创造可以触摸的梦，同时也能靠自己的努力获得一份踏实的财富。

漫画与动画的关系，我认为事实上就是一对性情相投的好伙伴，可如果过分偏执地把它们黏合起来，就有可能变成一个叫做“动漫”的连体怪婴了。

法国把漫画称为“第九艺术”，意思就是漫画是继绘画、雕刻、建筑、音乐、诗歌（文学）、舞蹈、戏剧、电影（影视艺术）之后人类历史上的第九门艺术。

漫画是拥有着超凡的魅力和广阔的包容性的艺术形态，漫画的主题几乎包括了宇宙间所有我们能想象得到的事物，现实和梦幻交织着，我们可以看到天马行空的时代英雄的故事，也能感受到温暖细腻的乡间兄妹的情感，还有那些古灵精怪的精灵造型，似乎真的活在这个世界上，他们的表演不亚于国际电影明星，而漫画的图像也是让人惊叹的视觉奇观。

在现代社会，漫画就是一种新的语言，是一种可以阅读的画面语言。

中国漫画的发展轨迹从20世纪初至今历经百年，其中每一次重要的转型，都紧跟时代发展的步调。

众多漫画家能够将社会观察家、戏剧家、诗人、小说家等多种身份集合于一身，建立起独特的漫画美学和文学表达观念。

## <<漫画创作技巧>>

### 内容概要

本书以漫画这一门类作为概念基础，以故事漫画类别作为主支干，其他类别作为分支进行逐步的分析解释。

由漫画的基本概念开始，对漫画的分类、题材、功能、表现类型、工具材料、载体等进行介绍。通过把这些基本的漫画常识和自身的条件、兴趣进行结合，我们就能找到适合自己的漫画创作类型了。

在漫画的实践经验中，作者以自身以及了解到的创作经验为主，详细地解释故事漫画创作的每一个过程。

从剧本、造型、分镜头、正稿一直到后期的投稿经验，每一个阶段都会列举出实践个案进行展示分析，希望会对学习者有所帮助。

在漫画研究中，作者对学生的漫画作品进行分析研究。

希望可以达到拓展思路增进技法的目的。

本书的关键在于帮助读者解决漫画绘制过程中的从创意难点到画面构图、镜头设计等技巧难题，使读者得到语言和图像表现能力的综合锻炼。

## <<漫画创作技巧>>

### 作者简介

聂峻，1975年7月生人。

中国美术学院平面设计专业毕业，日本京都精华大学故事漫画学部客座研究员，北京电影学院动画学院漫画专业客座教师，中国东方文化研究会漫画分会理事，国家奥组委福娃吉祥物设计小组成员，全国漫画等级考试考官。

1995年应王庸声老师之邀，以中国原创漫画杂志为阵营进行故事漫画创作。

代表作有《丢丢侠》《不想长大》《找海》等。

## &lt;&lt;漫画创作技巧&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第一章 从专业创作的角度看漫画——漫画的基本知识 第一节 认识漫画 第二节 漫画的形式分类 第三节 漫画工具 第四节 漫画出版物第二章 用画笔创造一个鲜活的生命——漫画的造型设计 第一节 漫画人物造型基础知识 第二节 漫画人物的表情设计 第三节 漫画人物造型的肢体语言 第四节 漫画人物的光影与透视 第五节 漫画人物造型的服装与装饰品设计第三章 虚拟的现实——漫画的场景设计 第一节 漫画场景的基本概念 第二节 从客观的视角看写实的场景 第三节 从主观的视角想象虚拟的场景 第四节 漫画场景空间的透视原理 第五节 场景与人物和剧情的关系第四章 灵感来自每一个生活细节——漫画道具的设计 第一节 漫画道具的基本概念 第二节 道具的类别第五章 连环故事漫画的创作地基——分镜头铅笔草图与对白设计 第一节 台词分镜头的基本概念 第二节 台词分镜头的创作方法 第三节 台词分镜头的功能 第四节 与编辑的沟通第六章 连环故事漫画创作的骨架——正稿铅笔草图 第一节 材料篇 第二节 制作篇第七章 连环故事漫画创作的外观建设——落墨 第一节 工具篇 第二节 正稿制作 第三节 关于原稿绘制过程中需要注意的若干问题 第四节 分镜头的视线流控制技巧和镜头的运用 第五节 将文字脚本演绎为图像语言 第六节 正稿绘制实践与疑难问题讲解第八章 连环故事漫画创作的收尾 第一节 电脑制作 第二节 漫画的色彩系统研究 第三节 投稿以及参赛的相关要求 第四节 漫画的封面和版式设计第九章 美妙而广阔的艺术漫画空间——绘本 第一节 什么是绘本 第二节 绘本的表现形式 第三节 绘本的类型第十章 媒体的宠儿——四格漫画第十一章 快乐的武器——讽刺幽默漫画 第一节 讽刺幽默漫画的概念 第二节 讽刺幽默漫画的创作第十二章 漫画的跨媒体合作 第一节 漫画广告 第二节 吉祥物设计 第三节 由漫画衍生出的周边产品 第四节 由漫画改编的动画片和电影 第五节 漫画展览后记

## &lt;&lt;漫画创作技巧&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：我们想象一下这些场景，拥挤的人群很容易混淆视觉，黑夜窗前只有剪影，澡堂里的人没有衣服穿，那么，谁是主角？

这个时候漫画家需要考虑的，已经不仅仅是主角的性别、服装等等这方面的事情，而是第一时间要让主角从人群里跳出来。

我们知道的很多让我们记忆深刻的造型，第一印象里一定是和这个造型的外观符号有直接的关系。

比如说，米老鼠、丁丁、三毛、机器猫等等。

在他们的外观上基本上都有一个非常重要和简约的符号作为这个造型的一个记号，不管这个造型在人群里，在黑夜的窗前的剪影，还是在光着身子在洗澡堂里，大家都会在第一时间发现他。

原因很简单，因为他身上有着和别人完全不一样的特征。

这个特征不仅是独一无二的，而且还是很简单明确的，漫画就是这样一种令人着迷的、充满个性的创作艺术。

我们要做的，也正是发扬这种艺术上的创作灵感，体现创作者自身的个性。

任何造型都需要这样的外观符号，甚至是一部画面很写实的作品，也需要有这样的符号。

比如说《西游记》、《城市猎人》、《怪物》、《20世纪少年》等这样的作品，主角身上都会有属于他独特个性的符号存在。

怎样寻找并表现出这个特征呢？

从人物身上挑选一个部位进行设计是惯常的方法。

头发、眉毛、眼睛、鼻子、四肢等等，都是非常好的设计元素。

我们也可以从这个角度去研究世界各地的经典漫画形象比如大力水手、蜡笔小新、阿童木、丁丁等。

这个时候我们会发现几何形的特征会更加的有表现力度，因为越是简单几何形就越有巨大的记忆优势和令人愉快的观感。

## 后记

关于漫画技法教材，我想说的是请你把教材本身作为创作漫画的参考而不是单纯的依赖，我相信教材可以帮助你解决漫画创作制作过程中所遇到的一些问题，但前提是你一定要热爱这份事业，愿意为成为漫画家付出汗水。

写漫画教材的目的，不是把大家限制在一个教条的框架里，而是希望能就此打开一扇门，将你带入漫画创作的自由形式里。

对于初学者来说也许会迷路，但是只有充分地了解自身的特点，了解漫画的各种类型的知识，发挥想象的翅膀，就能寻找到属于自己的风格和定位。

希望你可以在这本教材中找到有价值的信息，成为一个好的漫画家。

为本书提供的学生作品来自：北京电影学院动画学院漫画专业杜煜、单伟、周鹏、肖遥，陈昊、田园、高雅、刘超瑞、朱新南、汤宵、刁羽、陈云峰、杜刚阳、邵璐璐、毛锦峰、潘诚伟等中国美术学院传媒艺术学院插画专业王正庭、蚁玉笋等版权属于原作者（如有疏漏请谅解，特此感谢！

）

## <<漫画创作技巧>>

### 编辑推荐

《CARTOON漫画创作技巧》由中国科学技术出版社出版。



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>