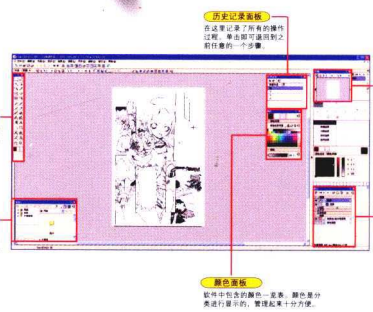
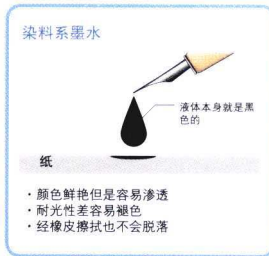
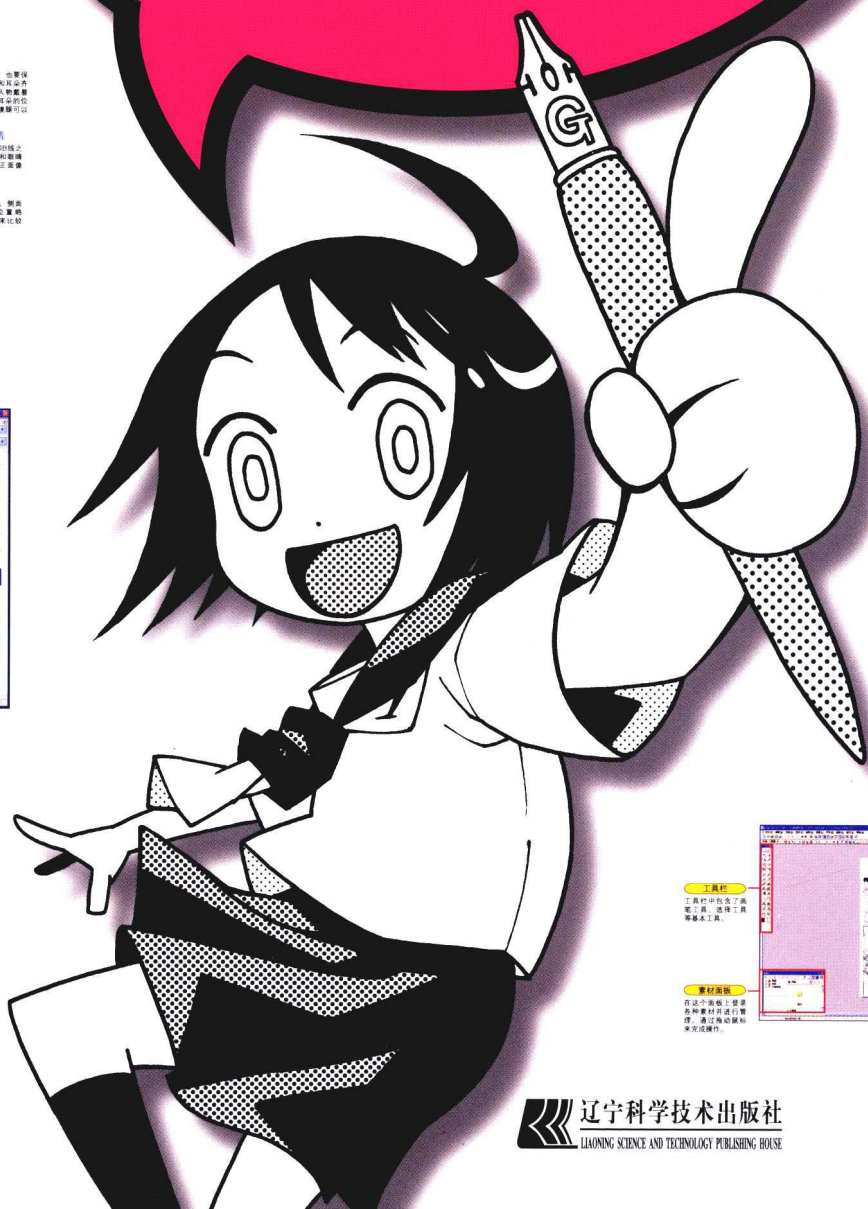
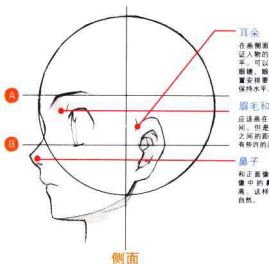
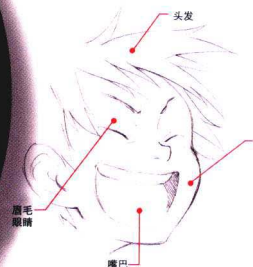


为立志成为职业漫画家的人
量身打造的入门宝典

超级漫画 一本通

日本山猫有限公司 编著 李盛 译



为立志成为职业漫画家的人量身打造的人门宝典

超级漫画一本通

日本山猫有限公司 编著
李盛 译

辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

TITLE: [マンガのしくみ]

BY: [山猫有限公司]

Copyright © 2006 WORKS CORPORATION

Original Japanese language edition published by WORKS CORPORATION Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with WORKS CORPORATION Inc.

Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

© 2014, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社WORKS CORPORATION授权辽宁科学技术出版社在中国范围内独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2010第486号。

图书在版编目 (CIP) 数据

超级漫画一本通/日本山猫有限公司编著; 李盛译. --沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2014.11

ISBN 978-7-5381-8593-5

I. ①超… II. ①日…②李… III. ①漫画-绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第081421号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司(www.booklink.com.cn)

总 策 划: 陈 庆

策 划: 李 伟

装帧设计: 柯秀翠

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路 29 号 邮编: 110003)

印 刷 者: 北京利丰雅高长城印刷有限公司

经 销 者: 各地新华书店

幅面尺寸: 210mm × 260mm

印 张: 10.5

字 数: 152千字

出版时间: 2014年11月第1版

印刷时间: 2014年11月第1次印刷

责任编辑: 修吉航 谨 严

责任校对: 合 力

书 号: ISBN 978-7-5381-8593-5

定 价: 48.00元

联系电话: 024-23284376

邮购热线: 024-23284502

E-mail: lnkjc@126.com

<http://www.lnkj.com.cn>

本书网址: www.lnkj.cn/uri.sh/8593

内容简介

本书是为立志成为职业漫画家的人量身打造的一本漫画入门宝典。本书从漫画的历史知识讲起，将漫画的绘制工具、人物与背景的绘制方法、线描与CG上色的手法、漫画的构图、画面的透视等都作了详尽而细致的讲解。同时，本书还对动漫大国——日本——漫画界的构成以及现状进行了一一剖析，带你走进真正的动漫世界，并告诉你怎样才能成为真正的职业漫画家。如果你是一位想成为漫画家的人，那么这里将教给你所有你想知道的一切动漫知识。

漫画达人系列



漫画人物的绘画技法
与描红
定价：36.00元



漫画的背景与透视
定价：28.80元



可爱女孩子的画法
定价：28.00元



漫画人物与背景的上色技巧
定价：36.00元



强力推荐

目录

本书的使用方法	4
---------	---

01 漫画的艺术形式

MANGA as an Art Form

漫画是什么	6
漫画的各种类型1	8
漫画的各种类型2	10
日本漫画史编年表	12
专栏 狗狗漫画家的生活1	14

02 漫画所使用的工具

Drawing Tools for Manga

画笔和墨水的种类及使用方法	16
使用蘸水笔的训练	22
涂白的种类及使用方法	26
网纸的种类与使用方法	28
尺子与模板	32
其他工具	34
专栏 可以提高效率的工具	36

03 绘制人物

Drawing People

提升绘画技巧的心得	38
头部的画法	40

绘制五官——眼	42
绘制五官——鼻	44
绘制五官——口	46
绘制五官——耳	48
如何表现头发的结构和质感	50
如何区分人物的面部造型	54
通过面部表现“喜怒哀乐”	56
人体构造及男女之间的差别	60
肌肉的构造和重心的概念	62
如何描绘各种手部动作	64
头身比的概念与如何表现不同年龄的人物	68
如何画出人物动作的动感	70
人物服饰的画法	78
专栏 狗狗漫画家的生活2	80

04 绘制背景

Drawing Background

理解透视的概念画出写实的背景	82
绘制效果线——集中线	86
绘制效果线——黑暗高光	88
绘制效果线——流线（速度线）	90
绘制效果线——渐变	92
手绘拟声字及其样式变化	94
背景绘画技巧——自然景物篇	96
背景绘画技巧——室内篇	98
背景绘画技巧——渲染效果篇	100
专栏 关于漫画的专业术语	102

05 漫画作品的构思

Developing Plots & Ideas

完成原稿前的所有流程·····	104
制作人物角色设定表·····	106
编写故事框架·····	110
编写情节大纲的流程·····	112
编写具体故事内容·····	114
绘制漫画构思草图·····	116
从具体实例中学习漫画布局技巧·····	120
专栏 狗狗漫画家的生活3·····	126

06 绘制底稿

Drawing with Pen & Ink

绘制底稿的程序及“引导线”的作用···	128
绘制底稿的程序及其窍门·····	130
描线的程序及其窍门·····	134
涂黑、修改的程序及其窍门·····	138
使用网纸的程序及其窍门·····	140
作品收尾及检查确认·····	142
专栏 漫画投稿，自荐的心得·····	144

07 电子绘图

Digital Drawing

数字化漫画的现状·····	146
电子绘图所需的器材·····	148
将画稿读取成电脑数据并打印·····	150
画稿完成后数据的保存与使用·····	152
使用Adobe Photoshop绘制漫画原稿	154
使用ComicStudio绘制漫画原稿·····	160
通过电子绘图制作彩色底稿·····	164

为立志成为职业漫画家的人量身打造的人门宝典

超级漫画一本通

日本山猫有限公司 编著
李盛 译

辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

目录

本书的使用方法	4
---------	---

01 漫画的艺术形式

MANGA as an Art Form

漫画是什么	6
漫画的各种类型1	8
漫画的各种类型2	10
日本漫画史编年表	12
专栏 狗狗漫画家的生活1	14

02 漫画所使用的工具

Drawing Tools for Manga

画笔和墨水的种类及使用方法	16
使用蘸水笔的训练	22
涂白的种类及使用方法	26
网纸的种类与使用方法	28
尺子与模板	32
其他工具	34
专栏 可以提高效率的工具	36

03 绘制人物

Drawing People

提升绘画技巧的心得	38
头部的画法	40

绘制五官——眼	42
绘制五官——鼻	44
绘制五官——口	46
绘制五官——耳	48
如何表现头发的结构和质感	50
如何区分人物的面部造型	54
通过面部表现“喜怒哀乐”	56
人体构造及男女之间的差别	60
肌肉的构造和重心的概念	62
如何描绘各种手部动作	64
头身比的概念与如何表现不同年龄的人物	68
如何画出人物动作的动感	70
人物服饰的画法	78
专栏 狗狗漫画家的生活2	80

04 绘制背景

Drawing Background

理解透视的概念画出写实的背景	82
绘制效果线——集中线	86
绘制效果线——黑暗高光	88
绘制效果线——流线（速度线）	90
绘制效果线——渐变	92
手绘拟声字及其样式变化	94
背景绘画技巧——自然景物篇	96
背景绘画技巧——室内篇	98
背景绘画技巧——渲染效果篇	100
专栏 关于漫画的专业术语	102

05 漫画作品的构思

Developing Plots & Ideas

完成原稿前的所有流程·····	104
制作人物角色设定表·····	106
编写故事框架·····	110
编写情节大纲的流程·····	112
编写具体故事内容·····	114
绘制漫画构思草图·····	116
从具体实例中学习漫画布局技巧·····	120
专栏 狗狗漫画家的生活3·····	126

06 绘制底稿

Drawing with Pen & Ink

绘制底稿的程序及“引导线”的作用···	128
绘制底稿的程序及其窍门·····	130
描线的程序及其窍门·····	134
涂黑、修改的程序及其窍门·····	138
使用网纸的程序及其窍门·····	140
作品收尾及检查确认·····	142
专栏 漫画投稿，自荐的心得·····	144

07 电子绘图

Digital Drawing

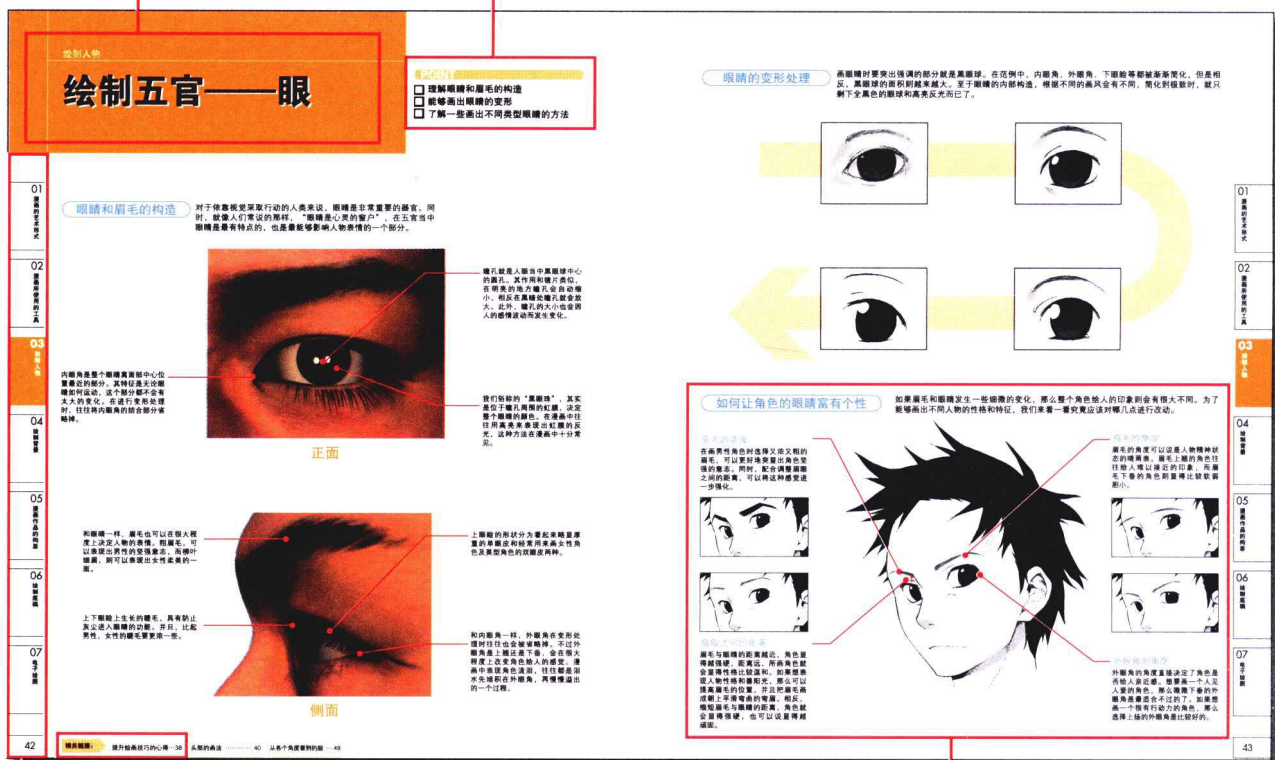
数字化漫画的现状·····	146
电子绘图所需的器材·····	148
将画稿读取成电脑数据并打印·····	150
画稿完成后数据的保存与使用·····	152
使用Adobe Photoshop绘制漫画原稿	154
使用ComicStudio绘制漫画原稿·····	160
通过电子绘图制作彩色底稿·····	164

本书的使用方法

结合范例和样图，本书会对漫画技法、漫画工具、漫画界的构造等内容逐一进行说明。读者可以选择从头开始按照顺序阅读，也可以根据自己的需要只选取合适的部分阅读。在漫画技法部分，我们选取的都是一些不受画风限制的基础性的技巧。

题目 在本章节我们学习的主题

POINT 列举了解说中需要大家格外留意的要点



相关链接 链接到其他页码上具有参考价值的技法、用语等

通过范例、3DCG、照片、解说图对绘画技巧以及绘画程序等进行简单易懂的说明

分类索引

01 漫画的艺术形式

对视觉娱乐领域中漫画所处的位置以及漫画的历史进行解说。

02 漫画所使用的工具

对画漫画所需的工具逐一进行介绍。结合用途对如何选择并熟练使用该工具进行说明。

03 绘制人物

介绍绘制人物的基本技巧。使用CG和范例对“变形”这一技巧进行解说。

04 绘制背景

介绍了透视的概念、效果线和阴影的绘制方法以及网纸的使用等绘制背景时所需的技巧。

05 漫画作品的构思

创作故事型漫画的准备阶段包括人物设定、情节安排、绘制草图等。本部分会对这些内容逐一进行解说。

06 绘制底稿

从画草稿到描线稿，对在稿纸上绘制漫画的过程及技巧进行解说。

07 电子绘图

对使用电脑绘制漫画的方法及所需的器材、软件等进行解说。

01

漫画的艺术形式

Chapter.01 MANGA as an Art Form

对于现代日本来说，漫画已经成为了一项国民级的娱乐文化。漫画这种表现方式究竟具有怎样的独特性，漫画的主要类型都有哪些，漫画的历史又是如何。关于这些问题，让我们在本章节中一探究竟。

漫画是什么

POINT

- ☐ 漫画究竟是一种怎样的表现形式
- ☐ 了解画面和文字的各种表现方式
- ☐ 漫画式的表现手法自古有之

01 漫画的艺术形式

以图画和文字为基础的不同表现方式及其特质

绘画

绘画，通过画面将一个情景作为一个作品的主题表现出来。这种表达方式并不具有传达情景中声音信息的功能，同时也无法表达出连续完整的故事。当然也不排除有一些连续型画作可以分开记录同一个情景的细微变化。但是归根结底，绘画和照片一样只是一种捕捉瞬间，用一个镜头来表现的艺术形式。



视觉信息	通过静止画表现
听觉信息	无
表现的连续性	无（除连续作品之外）

绘图故事

如宗教绘画或艺术挂毯等，是一种不依靠文字只选择图画向广大受众传达有连续情节的故事的手法。画面不包含文字所以没有情境中的声音信息，和无声漫画的概念比较接近。也可以说是尚无文字进行交流时代下的漫画。

视觉信息	通过静止画表现
听觉信息	无
表现的连续性	静态连续



小说

以识字人群为对象，仅仅依靠文字来再现人物对话和情景描写的手法。由于这种手法的视觉表现完全依靠读者的想象力，所以画面感不强是其主要缺点。但另一方面，由于使用文字这一通用符号书写，受众较为广泛则成为了优势。并且，使用文字还可以表现情景中的声音信息。

视觉信息	通过文字表现
听觉信息	通过文字表现
表现的连续性	通过文字表现



02 漫画所使用的工具

03 绘制人物

04 绘制背景

05 漫画作品的构思

06 绘制底稿

07 电子绘图

漫画，由于任何人都可以轻松阅读，同时其作品也成千上万，所以，目前已经成为了日本一项国民级的娱乐项目，拥有着不可动摇的重要地位。其实漫画式表现手法的源头，可以追溯到日本的平安时代，而现在这种样式的最终确立则是在日本昭和初期的阶段。

关于漫画的定义，现在尚

无确定的说法，但是我们还是可以总结出漫画的一些特征。将每个场景切割为数格漫画，用图画来展示视觉信息，通过白框表达出场人物的声音，依靠手绘拟声字表达背景音或者是刻画人物的心理活动。满足这些条件的作品基本上就可以称为漫画了，但是由于存在无格漫画、无声漫画等特例，所

以不能说以上条件就是漫画必须要具有的元素。我们只需要知道漫画是一种传达故事的艺术形式就可以了。

下面，我们会列举不同媒体所具有的一些特质，希望大家可以了解一下通过图画和文字传达信息的各种媒体间特性上的一些差别。

漫画的定义：

- 根据各个场景切分为数格
- 通过图画传达视觉信息
- 通过白框表现出场人物的声音
- 通过拟声词（手绘拟声字）表现背景音，刻画人物心理活动

连环画

以图画为中心表现故事，同时配以文章作为说明。是现代才出现的以幼儿为主要对象的一种传播媒体，和漫画出现的时间比较接近。同时，除了没有可以使用手绘拟声字来表现情景中的声音信息以及表现更具连续性这两点之外，都和漫画比较接近，基本上可以实现和漫画相同的表现能力。

视觉信息

通过静止画表现

听觉信息

通过文字表现

表现的连续性

静态连续



洋片

表演者一边向读者展示图画，一边通过自己的声音来讲述故事，模仿情景中的各种声音来传达信息。在声音信息的传达方面可是说是佼佼者，信息量逊于动画。但是由于需要表演者亲自进行，所以传播力较弱是其主要缺陷。是一种比较接近于戏剧的表现形式。

视觉信息

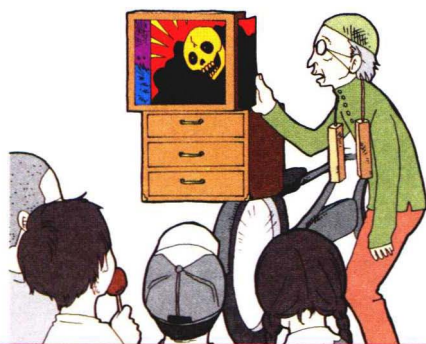
通过静止画表现

听觉信息

通过表演者的声音表现

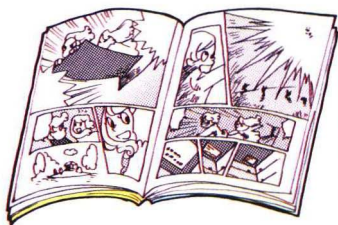
表现的连续性

静态连续



漫画

通过图画和文字的组合来传达故事信息的一种表现形式。作为印刷纸质媒体，其所拥有的信息量是最多的。此外，通过多格漫画可以表达一连串连续的动作变化，因此拥有丰富的表现力，同时故事也具有了多样性。



视觉信息

通过静止画表现

听觉信息

通过文字表现

表现的连续性

静态连续

动画

在一秒钟之内，连续展示数十以十计的画面，可以展示和实物相同的运动画面声音、效果音等的影像媒体。在依靠图画传递信息的众多方式中所所包含的信息量是最大的。因而制作动画需要花费大量的人力以及时间，同时还需要相应的器材来承载影像。



视觉信息

通过动画表现

听觉信息

通过实物声音表现

表现的连续性

实时连续

漫画的各种类型1

POINT

- ☐ 漫画究竟有哪些类型
- ☐ 它们的对象分别是谁
- ☐ 各种类型的漫画究竟产生于何时

01 漫画的艺术形式

根据目标读者群进行分类

讽刺漫画

始于1862年[japan punch(日本拳头)]杂志上刊登的讽刺漫画

漫画的开山祖——单格漫画

这种讽刺漫画一般是刊登在报刊杂志上用来表达对社会和政治的意见，对目标读者群也没有特殊的限制。漫画中的角色一般都取自真实人物，还要经过变形处理。大多数都属于没有手绘拟声字的无声漫画，也常见于其他国家发行的报刊中。与其说是漫画，不如说是漫画的前身更为恰当，这种形式的出现，使得图画开始具有很强的传达信息的作用。从19世纪开始一直到现在，绝大多数的报刊杂志（非漫画杂志）仍然会刊登这种讽刺漫画作品。这种讽刺漫画以后也不会消失，作为漫画的开山祖，这种形式的漫画其地位是十分稳固的。



当今讽刺漫画的典型。在平均年龄普遍偏高的讽刺漫画界，小槻氏则是年轻一辈的佼佼者。

少年漫画

始于1931年《少年俱乐部》开始连载《流浪犬黑吉》

标准型漫画

紧跟少女漫画之后产生的就是少年漫画。在第二次世界大战后出现的少年周刊杂志创刊热潮之后，事实上少年漫画就已经成为漫画的标准形式，现如今其读者数为所有漫画之首。漫画中的主人公多为少年，作品的样式十分丰富，题材包含冒险、运动、恋爱、搞笑等各种内容。在最初阶段，其目标读者群设定为低年龄层的男孩（10岁以下），所以内容大多比较温和。发展到今天大多数的禁区都已经被打破，所以究竟如何定义少年漫画的界限，只能依靠刊登该漫画的杂志来进行判断了。

时代进程

1860年

1862年

1900年

1910年

1920年

1928年

1931年

1940年

在本部分简要地介绍了现在日本的漫画究竟有哪些种类。漫画的分类大致上有两种，按照目标读者群进行分类和按照表现手法进行分类。

如少年、少女漫画是按照性别和年龄进行分类，四格、无声漫画则是按照表现方式进行分类。

这些不同类型的漫画，是随着漫画自身不断发展才得以出现并流传下来的。最初的漫画只是被当作一种幼儿读物或报纸上的一个附加栏目，但是随着时代的进步，漫画这种娱乐产品的样式也越来越多，可以对应不同年龄层的读者。

与此同时，经过一系列的探索，漫画这种表现形式最终得以确立。和文学、绘画一样都衍生出了很多种样式。现如今，漫画已经可以对应所有年龄层的读者，可能很难再推陈出新了。今后的漫画究竟可以发展出什么样的新样式也成为了人们最感兴趣的问题之一。

少女漫画

始于1928年杂志《少女界》刊登少女漫画作品《富田羽子》

带有文学色彩的漫画

也许是由于女性本来就很好文艺的原因，少女漫画的诞生要稍稍早于少年漫画。但是最终却没能成为漫画的第一主流。少女漫画曾于20世纪60—70年代风靡一时，以“少女漫画热潮”为契机，少女漫画拥有了大量的读者。比起少年漫画，少女漫画更早地涉及了一些与性有关的内容，所以70年代以后获得了大批的男性读者，也开始受到了文坛的关注，继而有人认为少女漫画有转型成为一种更加新锐的漫画形式的趋势。但是，与少年漫画不同，到现在为止少女漫画一直都是一种明确的漫画类型概念。



讲述了一个子然一身的少女与被诅咒的一族之间的故事。作品在海外也大受欢迎，人气极高。

02 漫画所使用的工具

03 绘制人物

04 绘制背景

05 漫画作品的构思

06 绘制草稿

07 电子绘图

四 格漫画

四格漫画被称为是漫画的一种基本形式，通过四格表述完整的一个故事。初期阶段，四格漫画一般都只会被刊登在漫画杂志以及报刊的某个小小的角落，到20世纪80年代才出现了被称为连续四格漫画或故事四格漫画这种形式的作品。通过四格漫画将长篇故事进行分割，连载的形式凭借其易读性博取了众多男性、女性读者的喜爱。四格漫画进一步发展，出现了四格漫画杂志，并开始成为杂志的主角。后来，四格漫画完成了面对男性读者和女性读者的分化，开始了各自独立的发展。

青年漫画

始于1979年，以成年男性为目标的第一本杂志《young Jump》创刊为标志

“面向成年人”——一种全新的类型

连环画是针对原本并不阅读漫画的成年人量身打造的。和连环画不同，青年漫画是适合原来的少年漫画读者步入青年期后可以选择的读物。和少年漫画相比，其特征是主人公的年龄稍大，内容更加侧重社会生活，会增加与性有关的描写比例。青年漫画是80年代才出现的一种较为年轻的漫画形式，但是由于有很多在漫画文化影响下成长起来的年轻画家们参与，有很多敢于创新的杂志出现。近年来，由青年漫画发展出来的新形式漫画层出不穷，也产生了很多脍炙人口的优秀作品。



将生命投入到公路飙车上的青年人无悔的青春。不仅仅在日本，在全亚洲都拥有超高人气的青年漫画

连环画

1956年，漫画杂志《影》的创刊标志着连环画这一漫画形式的确立

追求刺激，打破面向儿童的枷锁

连环画发展自对目标读者不进行特殊限制的一种作品形式。和家长们买给孩子的少年漫画不同，表现内容不会受到任何限制，连环画逐渐进化为一味追求强刺激的作品，画风写实又充满戏剧性的连环画就是这样诞生的。连环画在男性读者中引起了巨大的反响，甚至逐渐演变成了成人漫画的主流。现在连环画这种说法已经很少再出现了，但是在面对成人发行的漫画杂志中刊登的多数作品都可以归为这一类。

女性漫画

始于1968年女性漫画前身《seventeen》杂志创刊

面向成年女性的一种新型少女漫画

在一些涉及性方面内容的少女漫画中，渐渐发展出了一批以成年女性为目标读者的新型漫画，即女性漫画。由于是少女漫画的一个支系，所以其形式和少女漫画相类似。主人公多为已经踏入社会的女性，更容易引起成年女性读者的共鸣。和内容大多为虚构故事的男性漫画相比，女性漫画的一大特征就是故事情节更加贴近现实社会中的人际关系和发展过程。但是，由于和少女漫画相比其男性读者数量较少，所以作为一种漫画形式其数量没有得到很好的发展。

美国漫画和欧洲漫画

当今世界拥有独立漫画文化的国家中，除了日本之外，比较有代表性的漫画文化圈就是美国漫画和欧洲漫画。

美国漫画起源于19世纪的comic strip，后发展为报纸上的漫画，而后在小报杂志上得以流行开来。以《超人》《蜘蛛侠》等英雄题材为首，作品种类繁多。现在美国漫画和日本漫画相互作用，对漫画新潮流的产生发挥着重要的影响作用。

欧洲漫画（带状画卷）是指以法语圈为中心在欧洲比较流行的一种漫画形式，被称为“第九种艺术”。相比故事性漫画更加侧重画面的质量，其源头则是各种绘图故事。其代表作《丁丁历险记》给很多人都留下了深刻的印象。

漫画新运动“BL”和“萌”

近年来，漫画界出现了新的主题“boyslove”（简称BL）和“萌”。所谓“BL”就是指由描写男子同性恋的漫画发展而来的以少年之间恋爱心理为主要内容的一种漫画。其目的不在于性内容的表现，而是定位于刻画恋爱中人物心理细微变化的恋爱漫画。作为一种新形式的漫画，其地位已经渐渐稳固下来。

“萌”是指依靠可爱的少女角色来吸引读者，使读者对其萌生爱意为目的的漫画。单独的“萌”尚不足以构成一种新形式的漫画，而是作为一种要素添加到恋爱漫画和四格漫画之中（设置可爱的少女角色）构成一种新形式。

漫画的各种类型2

POINT

- 根据漫画的内容进行分类
- 同一部漫画中可以包含多种漫画类型
- 表现手法、舞台、主题、人物设定等附加元素

01 漫画的艺术形式

根据漫画作品的内容进行分类

从漫画所涉及的内容也可以对漫画进行分类。棒球漫画、恋爱漫画、搞笑漫画等不胜枚举。在这里，我们按照漫画的功能对一些主流类型进行了重新编排。可以说是通过图

表的形式将作者考虑漫画故事时的思考过程完整地表现了出来。从左至右（下图），随着分类的细化，可提供的选择也越来越多。同一部漫画中可以同时包含多个要素，举个例

子，可以创作以未来为舞台，结合棒球和恋爱两种要素的轻喜剧漫画。当然，也可以创造出很多没有办法使用这个图表来进行分类的漫画。

02 漫画所使用的工具

03 绘制人物

04 绘制背景

05 漫画作品的构思

06 绘制底稿

07 电子绘图

基本分类

故事大纲，决定故事情节发展的方向。

剧情

以出场人物之间相互交织的关系为主体，并由此展开丰富多彩的情节。

搞笑

使读者发笑是漫画的第一目的。不求故事具有连续性，出场人物的生死也具有比较大的自由。

纪实

通过各种各样巧妙的安排来表现真实存在的故事和现象的一种漫画。

按手法分类

根据不同的主题，选择合适的表现方式。

严肃

描写一些严肃的具有现实性的内容。当然漫画中也会有一些使人发笑的场面。

喜剧

在剧情中安排一系列连续的喜剧场面。也有一些作品会有使读者感动的结尾。

故事舞台

故事展开的背景舞台。

SF

选择未来为时间舞台展开故事，先进的科技是故事的重要基础。

幻想

以异次元世界为舞台展开故事，故事当中的规则和现实世界完全不同。

现代故事

以我们生活的现代社会为舞台，或者是以过去某个时代为舞台展开的故事。

有趣的漫画往往都是巧妙融合了多种元素的作品

我们选取两部有代表意义的少年漫画作为范例，研究一下究竟可以如何对其进行分类。仔细分析的话，我们可以发现这两部超人气漫画都是巧妙地将多种元素融合在一起之后产生的作品。针对每部作品，对其进行类型化的分析研究，往往会得出很有趣的结果。



例1：魔法先生涅吉

剧情+喜剧+幻想+动作+恋爱+萌+学园+对战+魔法、超能力+成长+冒险

魔法师涅吉毕业之后，成为了某女子中学的老师，由此展开的喜剧漫画。

例2：全职猎人

剧情+严肃+幻想+动作+专业+对战+谋略+魔法、超能力+成长+冒险

主人公小杰为了寻找身为“全职猎人”的父亲，也成为了一名全职猎人，而后与伙伴们一起不断进行战斗的一部冒险主题漫画。

辅助分类1

和主题、舞台一起构成故事发展的主线。

推理

以侦探题材漫画为代表，为了解决各种神秘事件而展开的漫画。

动作

以主人公人物动作的创作和描写为重点的漫画。

恋爱

将焦点放在主人公等出场人物的恋爱描写上的漫画。

运动

以特定的运动项目为主题，推进故事情节的漫画。

专业

主人公在某专业领域具有超人的特长，并以此为主线展开的漫画。

政治经济

以政治或者经济的领域为舞台创作的漫画。

赌博

以某种特定的赌博游戏为主题展开的漫画。

恐怖

从各种角度带给读者恐惧感的漫画。其中也会包含一些怪诞、悬疑的要素。

演艺界

以演艺界、娱乐圈为舞台展开的漫画。漫画中的出场人物多为歌手、演员、电影明星等。

职业

以某一特定职业为主题展开故事的漫画。主人公多为初入职场的新人。

日常生活

描写出场人物日常生活的漫画。故事情节一般都限于日常小事。

评论、报告

针对作者看到的一些现象发表评论和看法的漫画。

辅助分类2

可以附加于主线之上的一些要素，这些要素是可以同时出现在一部漫画作品之中的。也有些漫画就是以这些要素为主要内容的。

美食

以美食和烹饪方法为主题的漫画。但主人公未必就是职业厨师。

萌

出场人物多为可爱美少女，内容偏喜剧的漫画。

学园

以校园为舞台展开故事的漫画。以出场人物在学校的生活为主要内容。

知识

希望读者通过阅读漫画可以学习到相应的知识，以此为目的展开的漫画。和相应的剧情结合在一起，可以向读者传达很多专业领域的信息。

对战

以描写主人公和敌人进行对战的过程为主线的漫画。

格斗

主人公的动作设计多为真实存在的格斗技巧。也有一些漫画是以教授格斗技巧为目的。

竞速

漫画的题材一般为汽车竞赛、摩托竞赛、赛马等。漫画内容多为登场人物使用某特定的交通工具进行竞速比赛。

谋略

构建出一种特殊状况，主人公依靠自己的智谋与对手一决胜负的漫画。

暴走族

主人公、出场人物的角色设定为暴走族，内容涉及不良青年文化的漫画。

神怪

故事中包含神怪等超自然现象的漫画。

魔法、超能力

主人公、出场人物会使用超能力以及魔法的漫画。

军事

包含兵器、军事训练等军事元素的漫画。

成长

主人公会在故事发展的过程中不断成长。这也是绝大多数漫画都会含有的因素。

动物

主人公、出场人物为某种动物的漫画。还包括一些全部角色都是动物的作品。

不合理

漫画中包含一些在现实中不可能发生的事情。

冒险

在漫画中主人公会展开某种冒险。