

漫画造型 技法超级宝典 1



- 女孩形象
- 歌手形象

[美]埃斯杜迪欧·乔索 编著
王毅 翻译



上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美術出版社

漫画造型技法超级宝典1

[美]埃斯杜迪欧·乔索 编著
王毅 翻译



上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

漫画造型技法超级宝典1 / (美) 埃斯杜迪欧·乔索著 ;
王毅译 .—上海 : 上海人民美术出版社, 2010.8
ISBN 978-7-5322-6825-2

I. ①漫… II. ①乔… ②王… III. ①漫画—技法(美术)
IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 093109 号

Copyright © 2005 by COLLINS DESIGN and loft publications. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise, except as permitted under the publisher.

Manager Right: Ruby Ji

本书简体中文版由上海动画大王文化传媒有限公司, 上海人民美术出版社出版。

版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2010-299号

漫画造型技法超级宝典 1

著 者: [美] 埃斯杜迪欧·乔索

译 者: 王 毅

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

封面设计: 杜昀初

技术编辑: 陶文龙

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美术出版社

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号 邮编: 200040)

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 920X720 1/12 11 印张

版 次: 2010 年 8 月第 1 版

印 次: 2010 年 8 月第 1 次

书 号: ISBN 978-7-5322-6825-2

定 价: 35.00 元



MANGA

1 简介

3 女孩形象

71 歌手形象

简介

现今，日本漫画（Manga）在许多国家和地区都格外盛行，其消费者也不仅限于青少年。这类漫画的内容涉及各种人物和众多题材。作为一种商业和文化产业，它具有许多与其他种类漫画不同的特征，其中之一就是对女性人物的表现。在这种漫画中，女性人物的出现比西方漫画中要频繁得多，起着一种主要的作用。在众多的漫画分类中，最引人注目的就是少女漫画和少男漫画，尽管男女读者可能会同时欣赏这两类作品，它们在商业和艺术美感上却是分别针对男性和女性读者的。在少女漫画中，女孩常常是主要人物，在故事情节中展示她们的性格。绘制者很看重她们的美感，突出表现她们的面部：眼睛大而动人，有着青春少女的光彩。不过，在少男漫画中描绘的女性则更突出其火辣身材，年龄从青春少女到30岁左右的女性都有。

同样，骑士、侏儒、小精灵、妖精（奸诈而诡计多端）和其他幻想形象也都活跃在漫画中，成为那些美好力量与邪恶力量斗争故事中的主角。

漫画中的怪兽形象也很常见，其中很大一部分来自西方文学（如吸血鬼、木乃伊、狼人等等），其他的则出自日本神话。这些关于精灵和鬼怪的众多故事和传说提供了丰富多彩的形象。怪兽常常以邪恶的形象出现在恐怖、探险类漫画中；但它们也可以是仁慈、可爱的形象——这类漫画则针对幼龄读者。在漫画中，歌手的形象由音乐潮流所决定，他们具有各种风格，如嘻哈（hip-hop）、摇滚（rock）、说唱（pop）等等。这些不仅代表着某种特定的审美风格，还代表着一种生活方式和思维方式。这类漫画通常是都市中的故事，绝大多数都以当代社会为背景。

漫画中其他的常见形象还有武士，他们是日本古老封建社会中的人物，是位于贵族之下的阶层，充当战士，为封建领主或天

皇服务。表现他们的那些故事，或突出他们的超凡能力，或参考历史文献描绘日本历史中的一段情节。绘制这类漫画形象，还需要了解各种金属兵器，比如匕首、矛枪、剑、刀等，其中最重要的是那些富有特征日本武士刀。

科幻作品因其无限的可能性也为漫画作品提供着丰富的题材，它可以让绘制者任意发挥想象力。故事背景常常设在未来或其他星球，其中有些形象将人的特征与科技特性结合起来。科幻漫画有许多分类，比如机器人漫画，这类故事中的主角是机器人制造专家或新世纪福音战士风格的巨大机器人，其形象设计在动画和漫画的制作中非常重要。另一类科幻漫画则描绘科技高度发达的世界，讲述其中的故事，将现实的因素与未来的因素结合起来，表现人与机器的某种对抗。这类中的另一个分支是宇宙故事，以星际冲突作为星球大战和传奇探险的背景。所有这些类别的共同要素就是高科技，这种风格的漫画形象绘制要求在车辆、物品、场面等方面均显示出未来主义的设计技能，要求熟练掌握透视画法。最后，我们还要指出日本漫画的创作在电脑应用上的巨大变化和发展。电脑制作的一个主要优势就是在色彩使用和画面处理方面十分便利，画家在创作过程中可以实施整体控制。绘制者凭借那些先进的设计软件可以进行数字绘制，这种数字形象随后可以进行润饰、涂色以及增加各种炫丽效果。

本套丛书按题材分为三册，分别教授了如何绘制漫画中的人物角色、科幻角色以及如何像行家一样使用电脑绘制漫画。每本书对漫画造型技法的解说逐步展开，从最初的草图开始，你可以获得绘制漫画形象的各种实用技能，包括找到人物形象最适宜的身姿、设计服装和各种细节，以及发现最适合你自己的各种涂色技巧，如使用彩色铅笔、马克笔、水彩、电脑涂色等等。





象形女孩

懵懂女孩

运动女孩

动感女孩

猫女孩

战士

哥特式少女

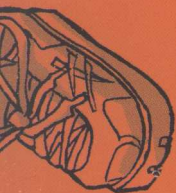
机器人女孩

性感女孩

亲密女友

艺妓

公主



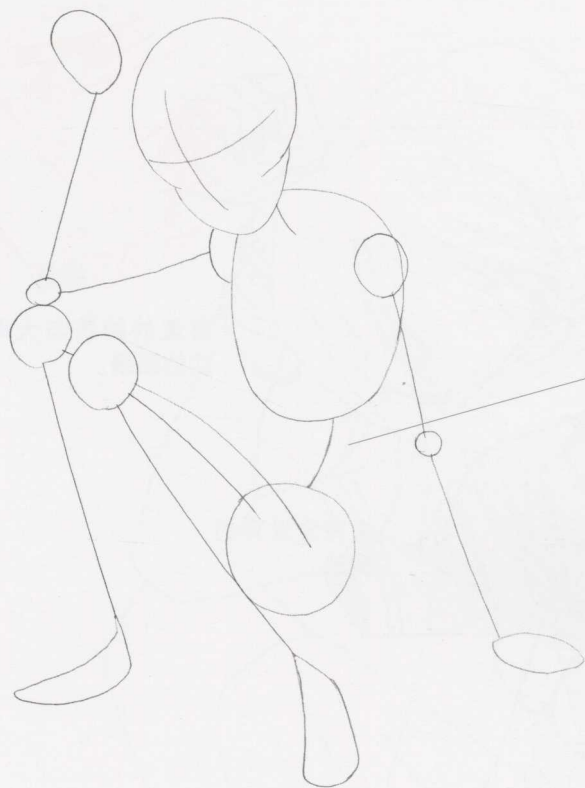


懵懂女孩

学生生活是漫画情节热衷表现的主题之一，学校环境中的女性形象常常有固定的特征。

典型漫画中的学生很年轻，年龄在 12 岁到 14 岁之间，穿着校服——本书中的样例是衬衣加裙子。然而，装饰并不限于校服，女孩子也常常穿戴一些自己的饰物，如手镯、耳环、项链、发夹以及很典型的日式泡泡袜，很像是护腿。所有这些赋予了漫画形象一种“懵懂女生”的感觉，而在日语中“kogal”一词指的就是那些对自己的外表和时尚很在乎的青少年。

最后，要突出她的懵懂神情以使她显得天真，因为这个年龄的女孩子都有这样的神态。



人物姿态为坐姿，
双腿弯曲，
身体倾斜。

2. 动态结构



由于这是个年轻女孩，
头相对于身体
就要画得大一点。

双腿和手的位置要
让人感觉是落在同
一平面上。

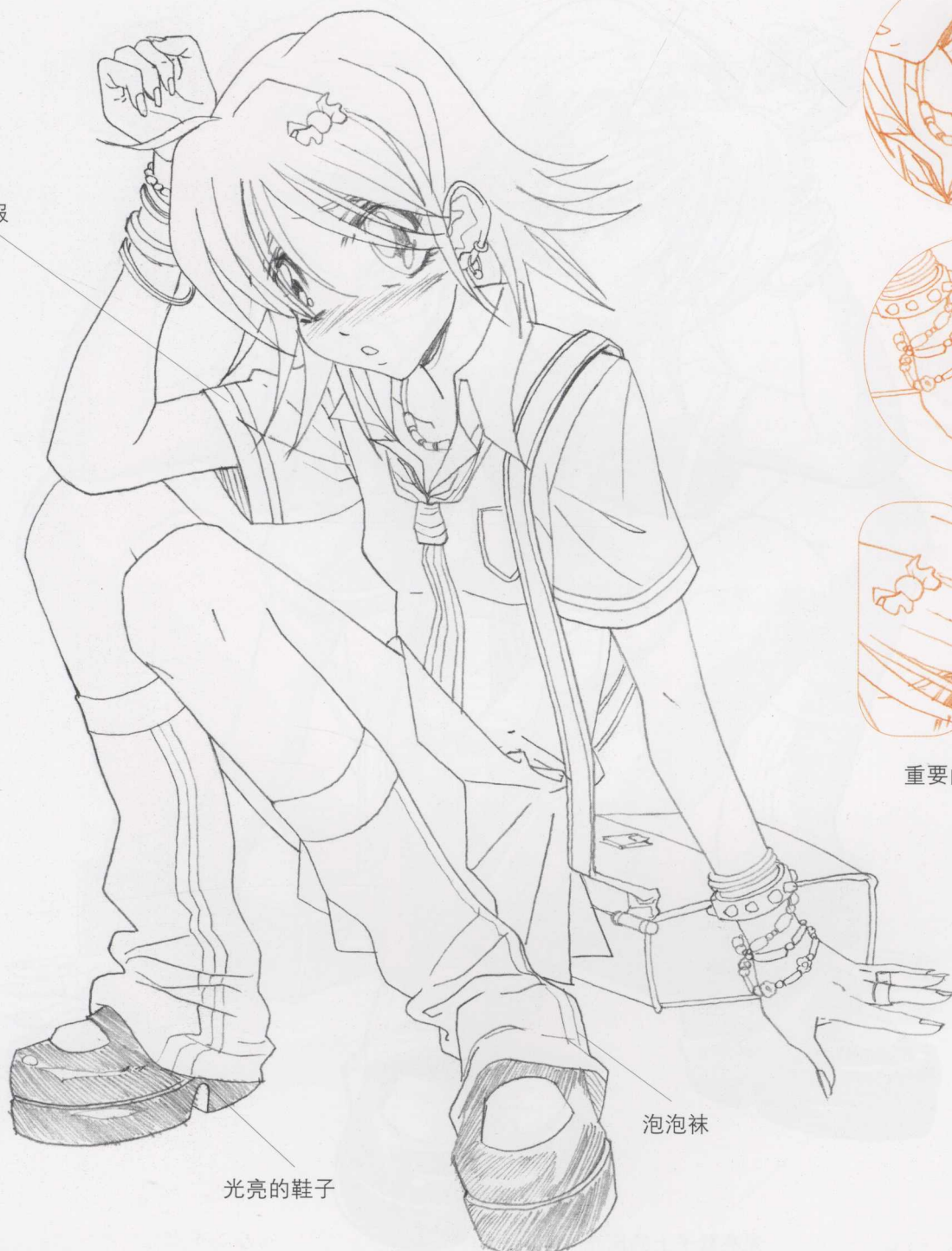


害羞的神情与大而生动的眼睛。

未完全发育的胸部。

勾勒出学校书包的形状。

校服



重要的各种饰物

泡泡袜

光亮的鞋子

头发阴影与头发形状一致。

光源



光亮鞋子上的反光。

用纵横线条画出人物的格子裙。



因害羞而发红的脸庞。



指甲的细节，涂有指甲油，做了装饰。

校徽

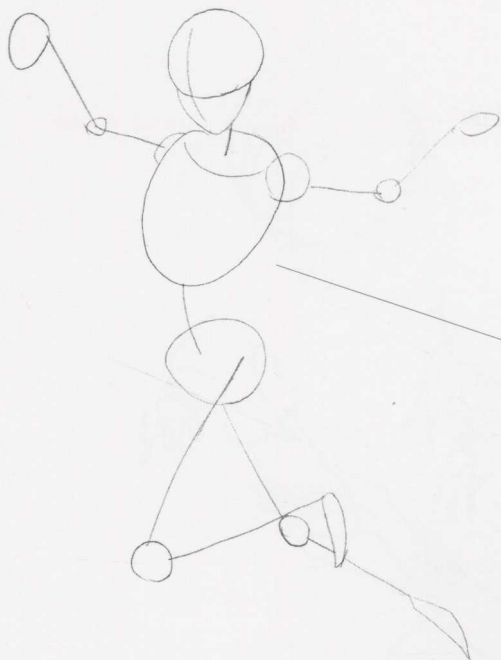


运动女孩

日本学校很重视体育运动。为了鼓励学生们作为一个团队来工作或做游戏，从幼年阶段起，所有学校就开设有各种体育俱乐部。

在下面的练习中，我们要画一个女排球运动员的动态姿势，她正跳向空中。不同于通常动作的快速猛烈，我们要表现这个姿势的优雅，好像她飘起来了一样。

最后，为了强化运动感，我们不使用运动线条，而是通过绘制身后拖曳的踪迹以达到这种效果。



脊椎构成了一条曲线，一条腿伸开了。

2. 动态结构



用一个T形来建构人物身姿。

勾勒出头发因运动而扬起的轮廓。





画出排球后面的圆形踪迹，显示动感。

用圆圈线条画出卷袖的折痕。

让衬衣“飞”起来，注意方向。

护膝前面开洞，可以看见膝盖。