



日式漫画 技法全攻略

——如何画出自己独特的风格

〔美〕布鲁斯·刘易斯 著
余晓诗 译

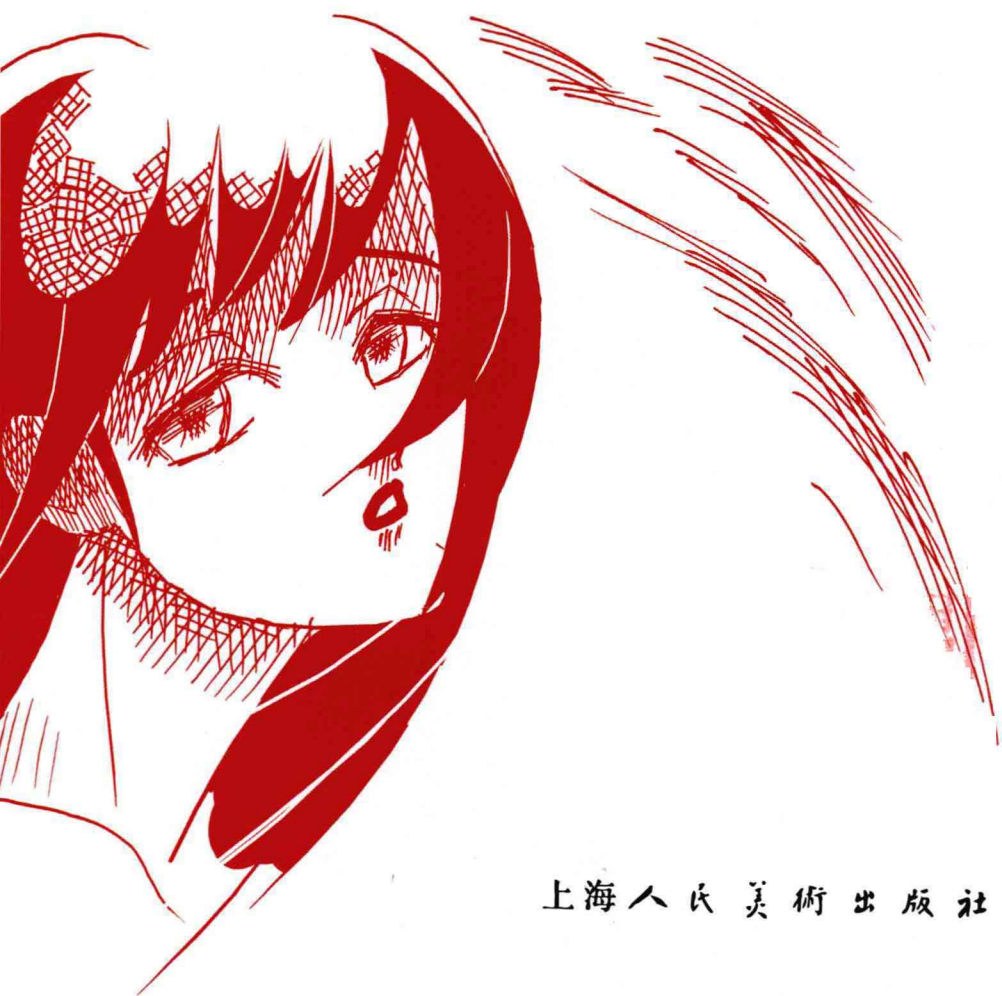
上海人民美術出版社



日式漫画 技法全攻略

[美] 布鲁斯·刘易斯 著

余晓诗 译



上海人民美術出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

日式漫画技法全攻略——如何画出自己独特的风格/(美)刘易斯 著;余晓诗 译. —上海:上海人民美术出版社, 2013.01
书名原文: Draw Manga
ISBN 978-7-5322-8062-9

I. ①日... II. ①刘... ②余... III. ①漫画—绘画技法
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第217753号

Copyright © Collins & Brown 2005

Text copyright © Bruce Lewis 2005

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 or otherwise, without the prior written permission of the copyright owner.

Right manager: Ruby ji

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2011-079

日式漫画技法全攻略

——如何画出自己独特的风格

著 者: [美] 布鲁斯·刘易斯

译 者: 余晓诗

策 划: 姚宏翔

统 筹: 丁 雯

责任编辑: 姚宏翔

特约编辑: 孙 铭

技术编辑: 戴建华

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号 邮政编码: 200040)

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 889×1194 1/16 印张 8

版 次: 2013年01月第1版

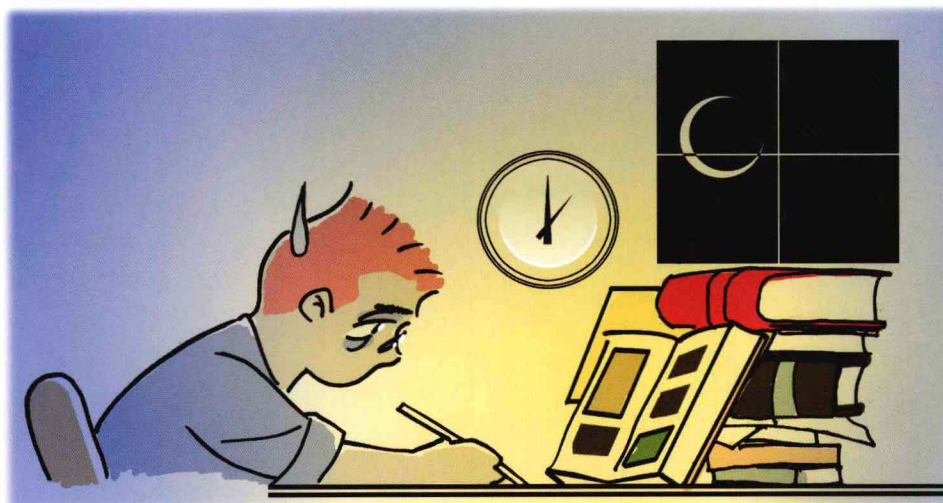
印 次: 2013年01月第1次

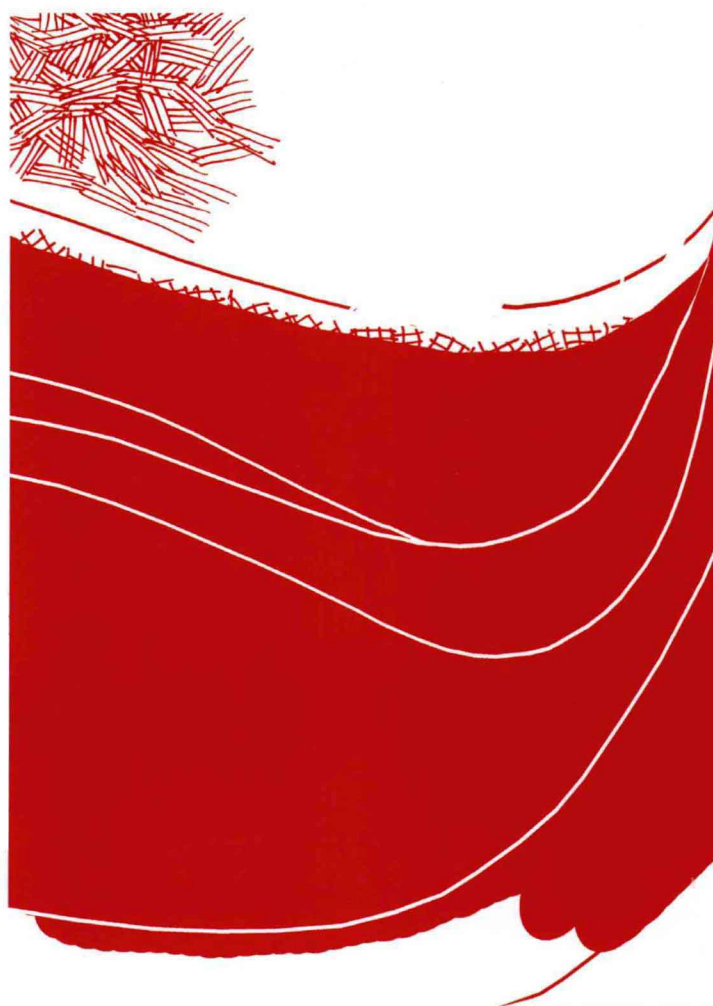
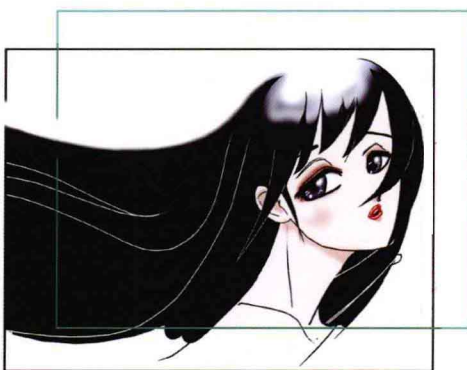
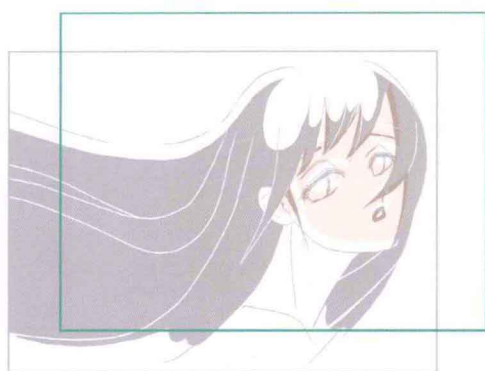
书 号: ISBN 978-7-5322-8062-9

定 价: 38.00元



DRAW MANGA



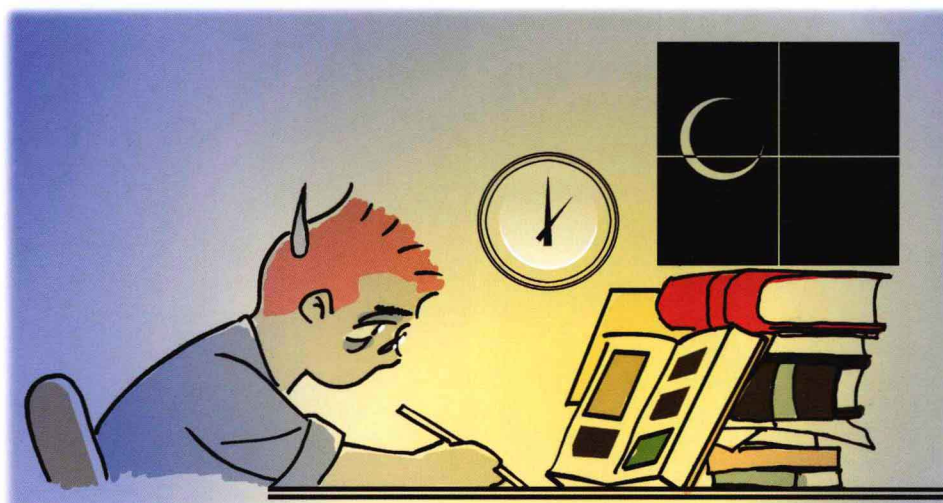


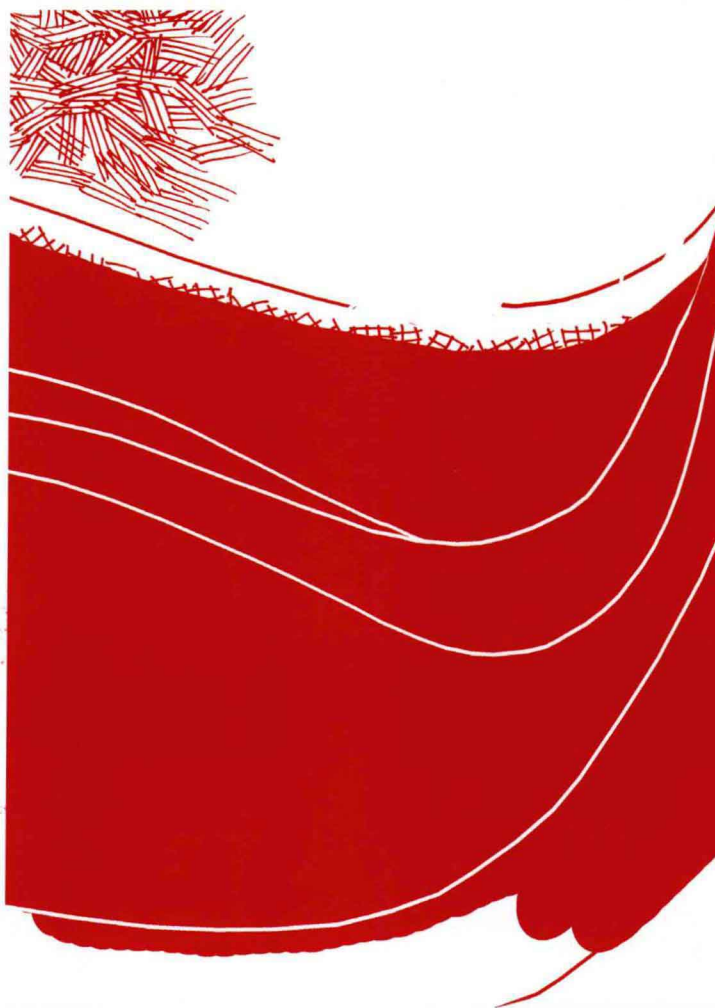
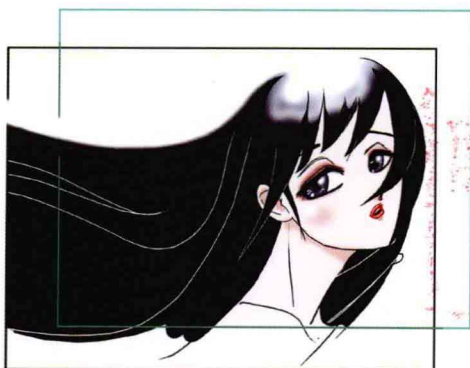
目录

简介	6
第一章 什么是Manga?	8
第二章 Manga绘画基本技法	22
第三章 创作自己独特的Manga	62
索引	124
致谢	128



DRAW MANGA





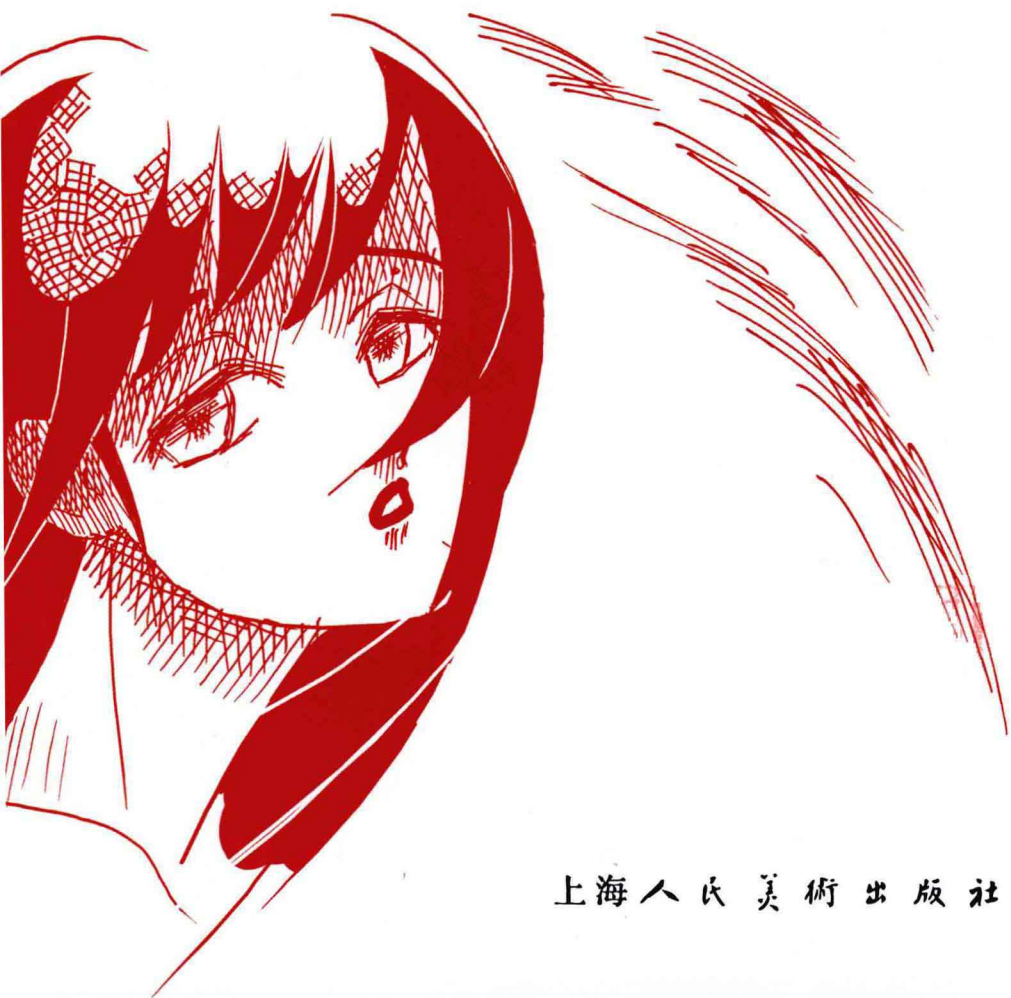


=



日式漫画 技法全攻略

[美] 布鲁斯·刘易斯 著
余晓诗 译



上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

日式漫画技法全攻略——如何画出自己独特的风格/(美)刘易斯 著;余晓诗 译. —上海:上海人民美术出版社, 2013.01
书名原文: Draw Manga
ISBN 978-7-5322-8062-9

I. ①日... II. ①刘... ②余... III. ①漫画—绘画技法
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第217753号

Copyright © Collins & Brown 2005

Text copyright © Bruce Lewis 2005

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 or otherwise, without the prior written permission of the copyright owner.

Right manager: Ruby ji

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2011-079

日式漫画技法全攻略

——如何画出自己独特的风格

著 者: [美] 布鲁斯·刘易斯

译 者: 余晓诗

策 划: 姚宏翔

统 筹: 丁 雯

责任编辑: 姚宏翔

特约编辑: 孙 铭

技术编辑: 戴建华

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号 邮政编码: 200040)

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

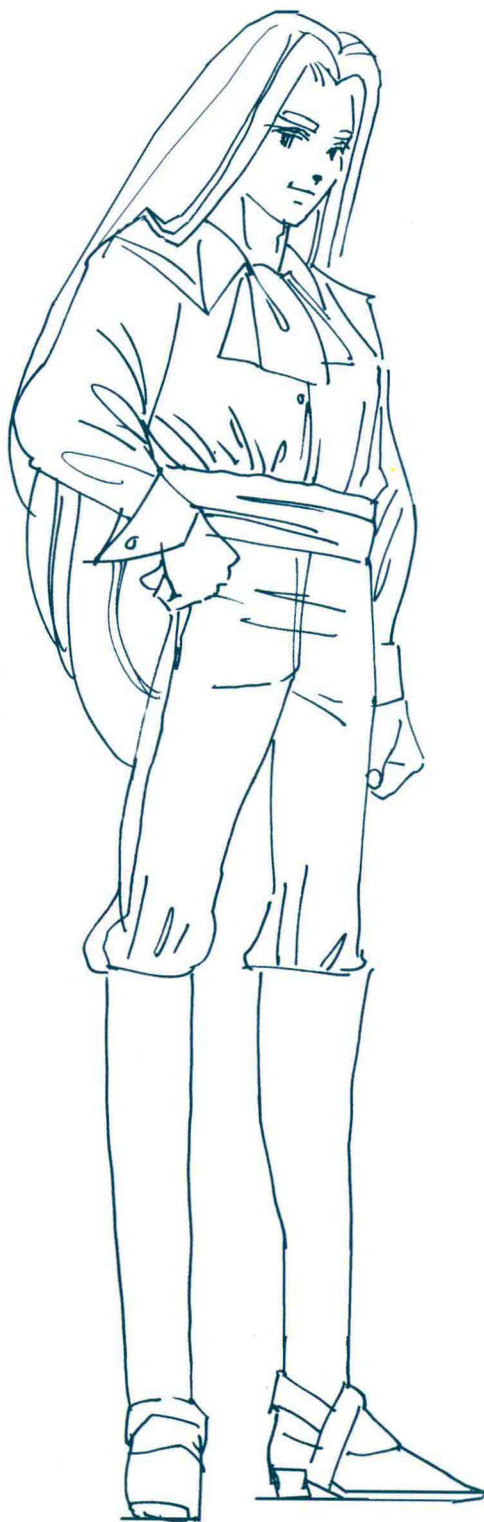
开 本: 889×1194 1/16 印张 8

版 次: 2013年01月第1版

印 次: 2013年01月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-8062-9

定 价: 38.00元



目录

简介	6
第一章 什么是Manga?	8
第二章 Manga绘画基本技法	22
第三章 创作自己独特的Manga	62
索引	124
致谢	128



简介

在开始学习绘画漫画之前，我们首先要了解什么是日语中所说的Manga，这会帮助我们认识构成Manga的基本要素，正是这些要素使其成为了一种独特而有趣的艺术媒介。

首先，找出你所有与 Manga 相关的书籍（包括你最爱的以及“教你如何画日本漫画”一类的书），然后把它们统统塞进塑料袋里，丢到壁橱最里面，不要再去翻它们，至少在通读完本书之前不要再看。这样你就算是做好阅读这本书的准备工作了。

这本书讲什么

准确来讲，这本书旨在帮助你习得一些日本漫画绘画的经典技法，并在此基础上教会你如何运用自己的创意创作出富有原创性的漫画作品。

我之所以让你抛开那些已有的与日本漫画相关的书籍，是因为这些书很可能会让你错在起跑线上，让你在学习漫画的过程中走弯路或者只会一味模仿别

人的风格。这并不是漫画作品本身的错，作品只会吸引你去临摹自己所喜爱的艺术家的风格和他们常用的视觉元素，那些“教你如何画日本漫画”的书才是“罪魁祸首”。这些书会一步步细致地引导你，教你学会画“典型”的日本漫画，让你画出的作品在外行人看起来好像真像那么回事儿，但所谓典型其实只不过是老掉牙的一套。你确实会学到如何画日本漫画，但你画出来的只不过是自以为符合日本漫画风格的漫画大杂烩，仅此而已。

这本书则与众不同。我的兴趣可不在教会你如何画那种赝品漫画，我也不想看到任何人浪费时间去拙劣地模仿他人（包括我自己）的作品。事实上，如果你的目标是学会精确地模仿某人（可

以是任何一位你喜爱的日本漫画作者）的作品，那请你合上这本书，去别处寻求帮助吧。

虽然这本书叫做“日式漫画技法全攻略”，但说来奇怪，我写这本书的目的并不是为了教会你如何画日本漫画（从本质上来说这也是不可能做到的），我写作此书的真正目的在于帮助你运用当代日本漫画的种种风格、形式和技巧，来创作出属于你自己的漫画故事。

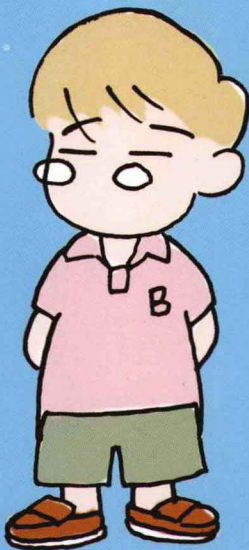
如何从本书中获得最大收益

说实话，做到这点会很难，不过任何有价值的事情做起来都不容易。但如果你有实现计划的决心和愿望，并且愿意为之付出艰苦的努力，那么这本书一定会让你受益匪浅。

下面几位伙伴将会陪伴你一起阅读本书。

陈小B（B-Chan）

小B是一位作家兼 Manga 艺术家，经营着一间小型 Manga 工作室。在多年来从事艺术创作的过程中，小B通过对东方思维和文化的研究开创了“Manga 创作七步法”。每年，小B会把自己这一先进的艺术创作方法传授给一位他觉得颇具潜质的学生。在小B的学生眼中，小B是一个懒散但富有创造力的老师，非常喜欢喝威士忌、打盹和享受美食。



花花（Hana Flores）

花花是刚从艺术学校毕业的学生，平时在小B的工作室做兼职助手，每周五陪小B一起创作，时不时为他提供一些灵感和想法。在不用为小B工作的时间里，花花担任“周六下午 Manga 帮”的主席，目前正在创作她自己的第一部漫画。虽然花花在很多方面都出类拔萃，但也因此没什么空余时间谈恋爱。

在这本书中，我们首先会一起学习 Manga 作为一种艺术媒介的起源及其从古至今的发展，这样我们就会明白到底什么是 Manga，它与西方漫画有哪些不同之处。接着，我们会进一步研究如何运用日本漫画的绘画技巧来创作属于自己的作品，如何想出具有震撼力及令人难忘故事情节、人物和背景，探索其中的奥秘。我们会一起看一看经典漫画的优缺点，看看我们如何从中吸取经验和教训，来创作出具有深度、趣味和活力的作品，而不只是讨巧地模仿前人已有的作品。

在开始学习画 Manga 之前，我们首先要学会如何画画。因此，我们会先学习一些基本的绘画技巧，学会画人物、处所和事物。书中还会时不时给出一些

小贴士，帮助你将人物和故事塑造得更加生动逼真，使你能够顺利地在画纸上实现自己的创意和想法。最后，我们会一起来看一看漫画生产制作的整个过程，这样无论你是作为个人还是团体（比如 Manga 帮）的一员，都可以制作和出版属于自己的漫画了。你还可以在与漫画相关的会议、论坛和网站上发售自己的作品。我相信这整个学习过程一定会很有趣。

无论你是身处设施齐全的家庭办公场所，用最先进的电脑设备和软件作画，还是呆在某个安静的角落里，用最简单的纸笔作画，这本书都能为你提供行之有效的建议，鼓励和帮助你创作属于自己的 Manga。在有关漫画制作和出版的部分，我们既会讨论数码制作也会

讨论手工制作，因此不论你准备采用哪种方法，都可以实现目标。

作为一种艺术媒介，Manga 的风格并不是单一的。如果把 Manga 的世界比做一片夜空，那么没有哪一种风格或故事情节是照亮这片夜空的唯一光源。相反，这是一片群星璀璨的夜空，充满了各种不同的艺术风格和故事情节。如果你与其他数百万读者一样，为这片星空而迷醉；如果你也梦想成为这璀璨群星中的一颗，那么请跟我一起继续阅读此书吧。让我们在精彩的 Manga 宇宙中一起遨游，探寻属于我们自己的独特风格。

补丁 (Patchy Neko)

补丁是一只毛茸茸的杂色小母猫，是小 B 的宠物和好伙伴。虽然平时总是一副睡眼惺忪的样子，但补丁的眼神其实很犀利。补丁喜欢打盹和享受美食，还喜欢被人爱抚。



克里斯托弗·伊莫·亚达夫 (Christopher 'Imo' Yadav)

伊莫是一位艺术系的大学生，专攻漫画（这让他父母很失望，他们本来是希望他考牙医学校的）。伊莫在运动方面也很擅长，不过不是那种很有女人缘的类型。他对 Manga 抱有很多常见的美好幻想。

第一章

什么是Manga?

那些“教你如何画日本漫画”一类的书要么预先假定读者已经知道什么是 Manga，要么就是给 Manga 下一个往往并不正确的定义。在本章中，我们会一起来了解到底什么是真正的 Manga，它是如何起源如何发展的，构成 Manga 的基本要素有哪些，以及最重要的一点，即 Manga 与其他漫画不同的地方在哪里。

日式漫画技法全攻略

序

你好！请问陈小B老师
在吗？我叫伊莫，
是他艺术系的新生。

啊，伊莫你好！我
叫花花，是陈老师
的助手。快请进！

花花，陈老师
是个什么样的人？

他是个很棒的老师，
虽然要求严格但人很好！

呃……他还很喜
欢睡觉……

Z

未完待续……

Manga的起源

说起Manga，到底什么是Manga？大眼睛？机器人？还是漫画的一种？让我们从一些关于Manga的定义看起吧。

起源与定义

Manga 一词是由日本著名艺术家、版画家葛饰北斋（Hokusai Katsushika，1760年-1849年，以北斋之名闻名于世）于1814年创造的，北斋极具感召力的版画作品在西方国家尤为出名，如《神奈川冲浪里》。

与大多数现代 Manga 艺术家一样，北斋刚出道时也是先在另一位艺术家的画室里做学徒，但很快他的技艺就超越了自己的师父。他绘制的风景画和江户民俗风情画在当时非常流行，不久就被集成册出版并迅速售罄，这就是最早的 Manga 作品集。

Manga 一词（读作“MAHN·gah”）写成汉字就是“漫画”二字。这两个汉字本身的含义就解释了 Manga 这

一艺术媒介的本质：“漫”是散漫不拘之意，“画”是图形图画之意。Manga 专家弗雷德里克·L·司卓特（Frederik·L·Schodt）指出：“北斋在创造 Manga 一词时，很明显是想要形容一种类似‘即兴素描’的绘画风格。”因此，Manga 一词包含着一种轻松、随兴和嬉笑嘲讽的意味。换句话说，Manga 类似于涂鸦或卡通。因此，如果要给 Manga 下个定义，最简单说来，Manga 就是日本的卡通作品。那么卡通又到底是什么呢？

什么是卡通？

卡通可以算得上是最古老的艺术种类之一。任何对克鲁麦农洞穴壁画有所了解的人都知道，今天所谓的卡通漫

画家从旧石器时代起就已存在了。当冰川时代的画家 Ugluk 在古老的洞穴墙壁前坐下画画时，他选择的主题都是自己熟悉的：动物、狩猎场景，以及住在隔壁洞穴中身上插着一支矛的人。Ugluk 尽其所能地作画，给我们留下了大量精彩绝伦的作品。

当我们今天再来欣赏 Ugluk 的作品时，可以很明显地看出，他的画作走的不是现实主义风格路线。Ugluk 当初并没有按照事物本来的样貌作画，相反，他的目标是使用简单的标记象征那些他所想要描绘的事物。Ugluk 用最少的线条和仅供辨别不同事物的色块记录下了所有的视觉形象，他其实已经在不自觉地对作画对象进行理性的抽象化处理了。让我们一起来看看下面几个概念。

抽象化：抽象化是将事物的本质特征与其物理实体分离的过程。抽象化是只有人类才具备的理性思维能力，也是所有绘画的基础。

绘画：绘画是一种以二维形象表现人物、处所、事物和理念的视觉表现形式，旨在重现观者脑海中事物的本质。所有种类的绘画从本质来说都是一个抽象化的过程。卡通与其他种类的抽象

漫画



《神奈川冲浪里》葛饰北斋（Hokusai Katsushika）作。

画作相比，其特别之处在于它将抽象化发挥到了极致。一幅画作越是抽象，就会显得越有卡通味儿。

卡通：卡通是一种高度抽象化的绘画种类，旨在通过描绘人物、处所、事物或理念展现其在观者脑海中所具有的本质。

卡通 VS. 漫画

卡通可以进一步分为两类：静态卡通和连续型卡通。

静态卡通：静态卡通表现的是某一特定瞬间发生的单一事件。由于静态卡

通通常是单幅画，因此经常被用来表达嘲讽和幽默（如《纽约客》杂志里常见的幽默讽刺画）或表达某种观点（如社论卡通画）。

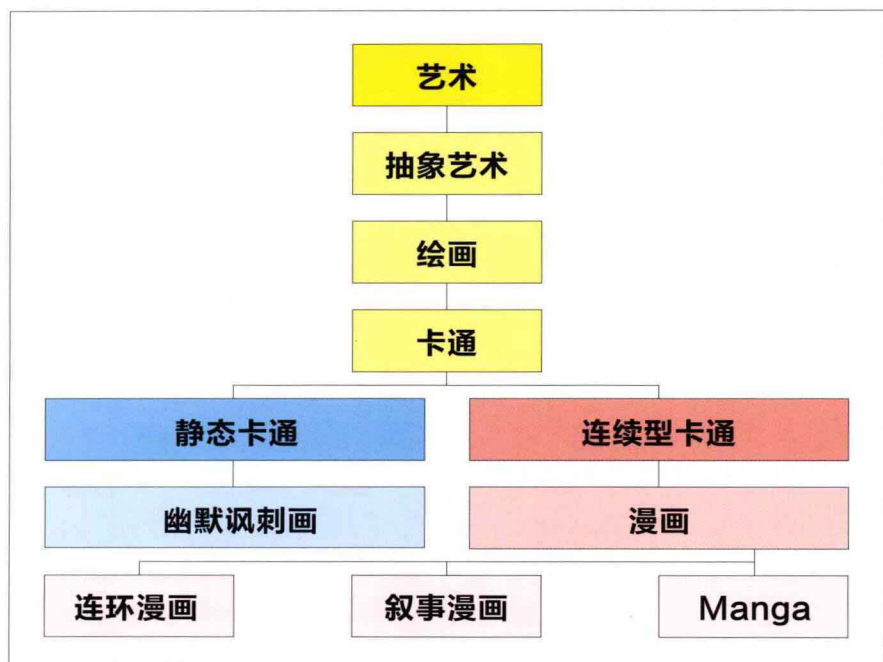
连续型卡通：连续型卡通表现的是在多个瞬间发生的一连串事件。不同的瞬间通过连续的格（如果是动画则是帧）来表现。通过观看连续的格，观者可以体验到所画事件随着时间连续发生的过程。换句话说，连续型卡通在观者脑海中创造了一种时间的连续感。连续型卡通这一大类又包括连环漫画、各种叙事漫画和动画。连续型卡通表现出的那种事件随着时间连续发生的感受就叫做叙

事，比如讲述一个故事。正是这种叙事风格使连环画或漫画书有别于其他种类的卡通作品。叙事是漫画的本质特征。

了解了上述这些概念后，我们现在就可以自己给漫画下定义了：

漫画是一种叙事性的连续型卡通画。

但我们所讨论的 Manga 却不只是简单的卡通，Manga 是具有独特日本风味的叙事漫画。



Manga 家谱。

所谓特色

简单说来，Manga 就是具有日本特色的漫画。但所谓的特色到底是什么呢？要弄清楚这一点，我们就必须先来看看 Manga 的历史。Manga 并不是从一开始就是叙事性的，现在我们所说的 Manga 起步于静态卡通。这就要让我们回到鸟羽僧正（Bishop Toba）的时代，他是日本漫画界公认的祖师爷。