

世界动漫 经典教程

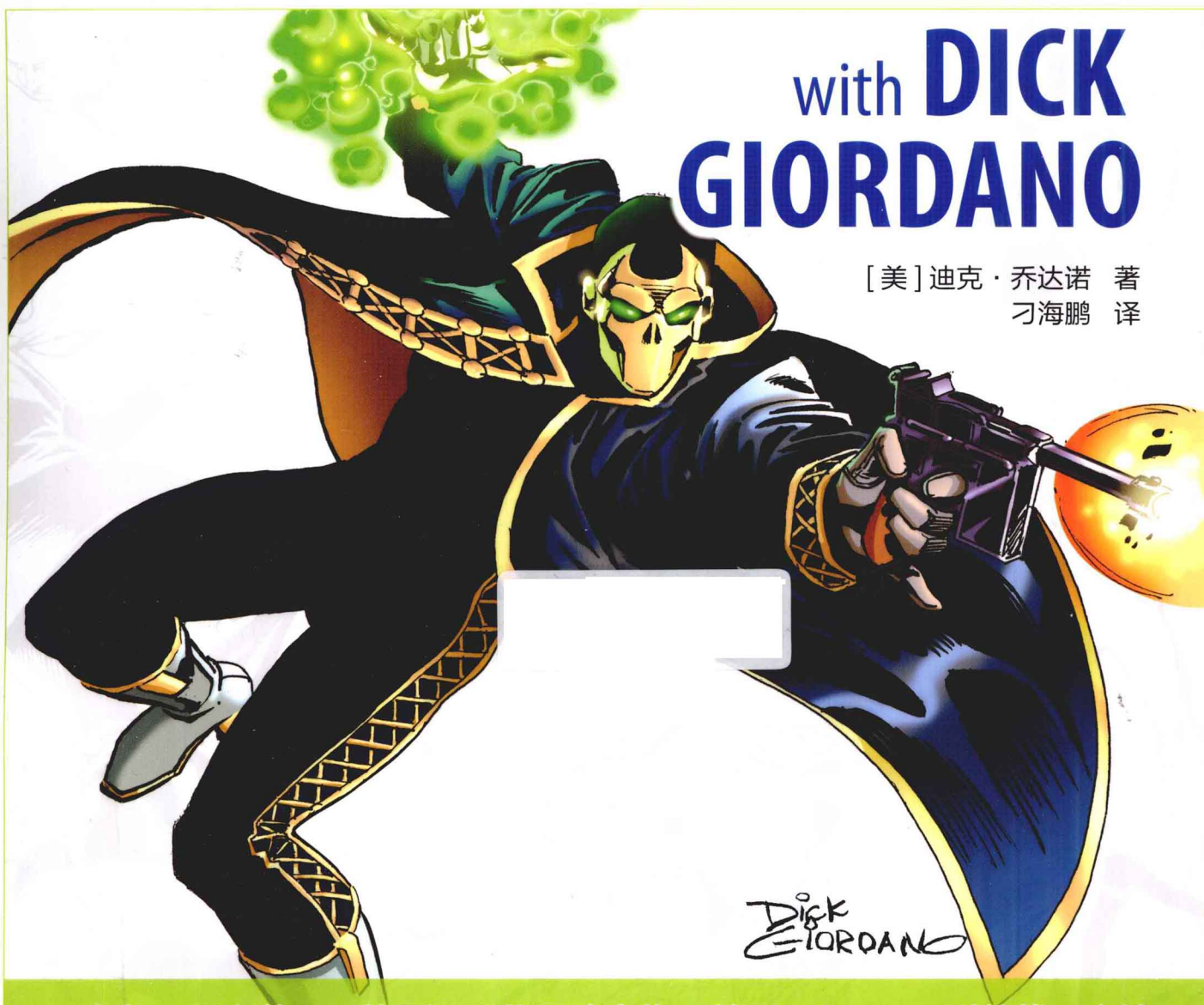
IMPACT

美国漫画 绘制教程

DRAW COMICS

with **DICK
GIORDANO**

[美] 迪克·乔达诺 著
刁海鹏 译



迪克·乔达诺——美国漫画业灵魂人物，前DC Comics副总裁、主编，
创作过《蝙蝠侠》等漫画作品

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

世界动漫 经典教程

美国漫画 绘制教程

DRAW COMICS

with **DICK
GIORDANO**

[美] 迪克·乔达诺 著
刁海鹏 译



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

世界动漫经典教程. 美国漫画绘制教程 / (美) 乔达诺著 ; 刁海鹏译. — 北京 : 人民邮电出版社, 2013. 3
ISBN 978-7-115-30850-4

I. ①世… II. ①乔… ②刁… III. ①动画—绘画技法—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第012447号

版权声明

Simplified Chinese translation copyright © 2013 by Post & Telecom Press, China

Simplified Chinese translation rights arranged with Impact Books, USA

内 容 提 要

本书为《世界动漫经典教程》系列图书之一, 作者迪克·乔达诺 (Dick Giordano) 是美国经典漫画领域的奇才。

乔达诺在这本漫画指南中分享了他的经验和技巧, 这些技巧都非常容易上手。书中的内容有: 超过 20 个近乎手把手的演示案例, 几乎涵盖了所有的漫画基本元素; 使用铅笔和墨水进行的样本教学, 你并不需要准备额外的昂贵材料; 绘制基本元素的技法和小窍门, 如头、躯干、背景和风景; 连续多页的动感、活力十足的漫画作品。

本书适合动漫爱好者以及相关专业人员参考学习。

世界动漫经典教程——美国漫画绘制教程

- ◆ 著 [美] 迪克·乔达诺
- 译 刁海鹏
- 责任编辑 王雅倩
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 880×1230 1/16
印张: 8
字数: 251 千字 2013 年 3 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2013 年 3 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2012-5781 号
ISBN 978-7-115-30850-4

定价: 48.00 元

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

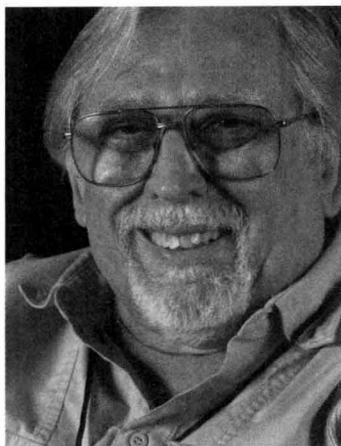
Lisa Jo、Dawn Marie 和 Rich, 我的生活因你们几个孩子而精彩。作为成年人, 我为你们骄傲。





世界动漫经典教程

——美国漫画绘制教程



作者简介

说起美国漫画领域的传奇人物，迪克·乔达诺无疑应该位于这个名单的前列，他从1951年起便进入这个领域了。在他的职业生涯中，乔达诺先后拥有过多重身份，包括画家、编辑、出品人和教师。高中刚一毕业，他就进入了这个行业（纽约工业艺术学院，The School of Industrial Arts in New York City）。在学期间，由于当时艺术和学术还没有像今天这样泾渭分明，所以他除了完成应有的课程以外，还学习了大量的商业艺术课程。毕业以后，他成为杰瑞·伊戈画室（Jerry Iger Studio）的一名专职画家，参与了Fiction House的《Sheena》的创作。此后，他先后为多家出版社创作过连环画作品，包括Charlton（20世纪60年代他在这家出版社担任主编）、DC Comics、Marvel、Dell、American、Valiant、Treasure Chest和Junior Life。他曾和很多传奇人物一同共事，如Neal Adams、John Byrne和George Perez。

乔达诺在20世纪70年代为DC创作了畅销漫画《蝙蝠侠》系列。20世纪80年代，他担任DC的副总裁/总编。在他的大力推动下，人们才看到20世纪80年代的获奖作品——Alan Moore创作的《Watchmen》和Frank Miller创作的《Dark Knight Returns》。他的远见卓识令整个漫画领域的创新能力向前迈进了一大步。

乔达诺还创办了两家成功的广告艺术公司：与Neal Adams共同创办了Continuity Associates，另一家是DIK-ARK Inc.。他最近利用业余时间参与的项目有《Batman: The Dark Knight of the Round Table》的铅笔画部分；《Batman: Hollywood Knight》封面的铅笔画、着色和制作工作；此外，他还为DC制作了6期迷你系列连环画《The L.A.W.》。现在，他为一家名为Egmont的瑞典出版社创作连环画《The Phantom》。他还是Disbursement Committee for ACTOR (A Commitment To Our Roots) 的委员——这是第一个美国联邦政府认可的、致力于为漫画产业内资深人士提供各种帮助的非营利性组织。近年来，他与两位富有创造力的人士Bob Layton和David Micheline一起创建了Future Comics公司，他不仅亲自参与创作，而且还担任公司的行政总裁。

Michael Eury在其撰写的传记文章《Dick Giordano: Changing Comics, One Day at a Time》(TwoMorrrows Publishing, 2003)中将乔达诺形容为“前不见古人”的艺术大师。书中还介绍了乔达诺的个人事迹、作品集以及著名合作者的评价。更多信息，请访问：<http://www.twomorrrows.com/books/giordano.html>。

第1章 头部 | 12

五官 眼睛 | 嘴 | 鼻子和耳朵 | 头发

头部视图 前视图 | 侧视图 | 3/4前视图 | 3/4后视图

近大远小 俯视图 | 仰视图

表达情感

人物设计

头部类型 男英雄 | 男恶棍 | 女英雄 | 坏女人 | 暴徒 | 青少年

人种特征 亚洲人 | 黑人

岁月留痕 年长女人 | 年长男人

第2章 人物绘制 | 34

人体的基础知识 成年人的比例 | 少儿的比例 | 构造人体 | 手 | 脚

人物的动作 动作的艺术 | 行走 | 跑 | 跳跃 | 飞行 | 坠落 | 搏斗 | 拳打 | 脚踢 | 后摔

人体的基本知识 近大远小 | 服装

人物类型 各种男人 | 各种女人 | 男英雄 | 男恶棍 | 巾帼英雄 | 坏女人 | 暴徒 | 性感的女人 | 孩子 | 变异的人物 | 老妇人 | 老男人

第3章 场景绘制 | 68

透视法基础 画线 | 透视的种类 | 绘制一点和两点透视图 | 绘制三点透视图 | 调整视平线

背景 绘制环境 | 摆放人物

硬件 绘制枪支 | 其他武器 | 枪支类型 | 握枪

特殊效果 爆炸和开枪 | 异想天开的工具

车辆 小汽车 | 卡车

第4章 着色的艺术 | 88

着色的基本技巧 着色工具——毛笔 | 毛笔的运笔要点 | 着色工具——硬笔 | 硬笔的运笔特点

制订着色计划

着色的风格 仅用硬笔 | 仅用毛笔 | 使用硬笔和毛笔

纹理着色 头发 | 布料 | 砖块 | 石头 | 闪亮的金属 | 树木

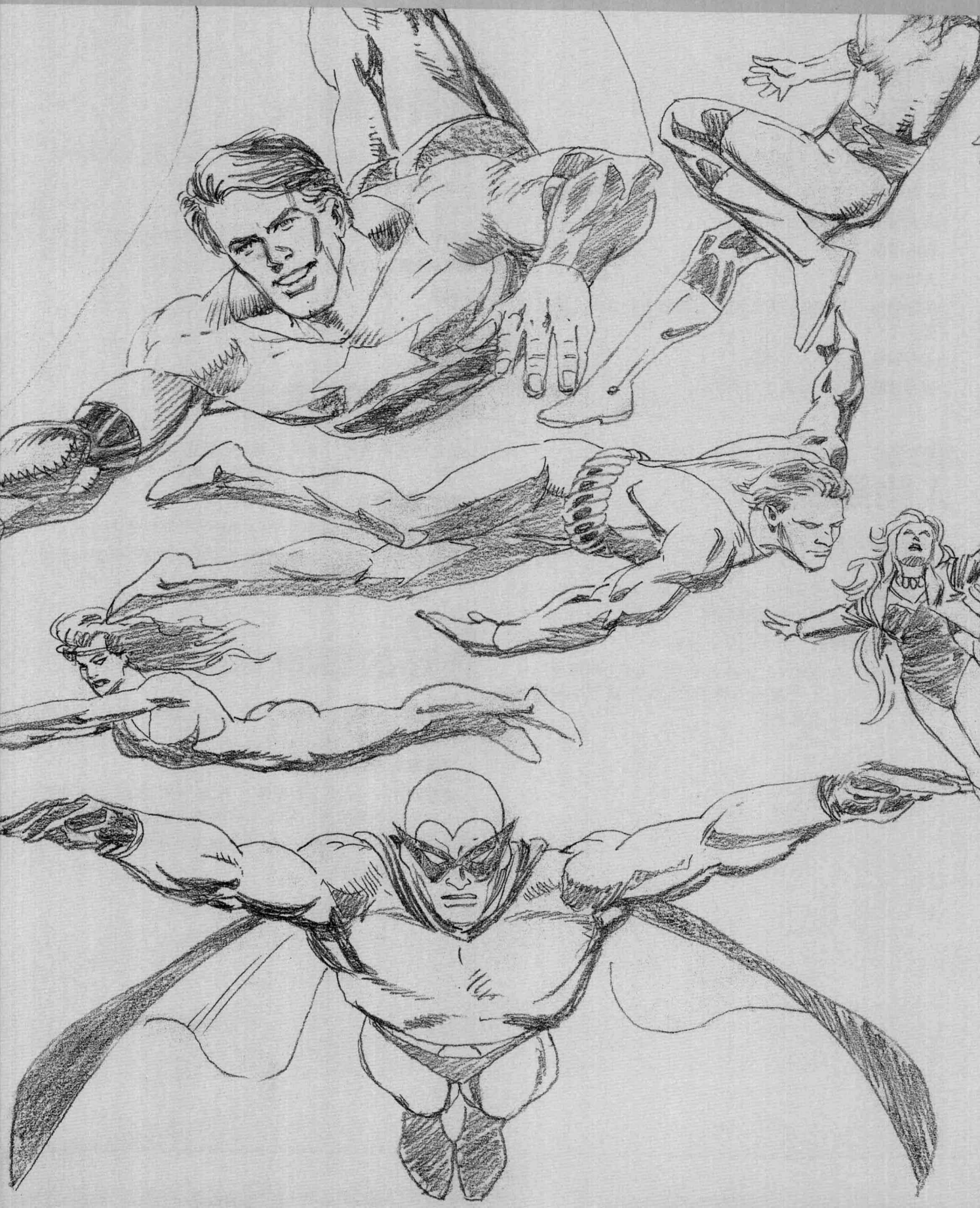
第5章 连环故事画 | 104

常用技巧 特写 | 远景 | 双人图 | 群殴的场景 | 激发兴趣的画面

页面布局 过去和现在

讲故事101 从文字到图像 | 建立一种位置感 | 鲜明的人物 | 步行和目光引导 | 引导运动的轨迹以及眼球

创作漫画 编写脚本 | 制作缩略图 | 用铅笔绘制细节 | 着色 | 添加色彩



概述

有人曾经说过，所有的艺术都是在解决问题：你学会解决艺术问题的方法越多，你的艺术成就也越高。

尽管我同意这种说法，但我还是必须要告诫你，任何学习解决（比如说）423个艺术问题的艺术家未必就能和已经解决了这些问题的艺术家相提并论，但是你一定会有所收获！

本书旨在帮助初学漫画的画家解决某些基本的绘画问题——每一名画家（未必一定是漫画画家）只有解决了这样的问题，才能打下坚实的基础，进而成为合格的职业画家。实话实说，如果你只是个初学者，你绝不可能在看完这本128页的书以后就能成为职业画家。不过我相信，只要一步一步地跟着本书勤学苦练，不论你的基础如何，都一定会选择继续深入学习下去的。我成为职业画家已经超过50年了，但我仍在不断地学习。我觉得自己仍在进步。

本书的名字已经清楚地表明，这是一本有关学习创作漫画的书。尽管本书的内容是要达到具体的目标，但也会对你在绘制其他绘画作品（如动画、插图、故事图板等）的时候或者仅仅出于娱乐而进行创作时有所帮助。

最后我要声明，我没有保证本书中的绘图步骤/说明是最好或最正确的做法，只不过我自己是在这么做的罢了。直到今天，在学校里学到的某些技巧我依然在用，我也将这些技巧收录在本书当中了。至于其他的，要么是我自己的发明创造，要么就是我观察别人的做法后总结出来的心得。我鼓励你在此基础上多多试验，将理论应用于实践当中。

那么，把这些都记住以后，就开始一边看、一边练、一边享受吧。

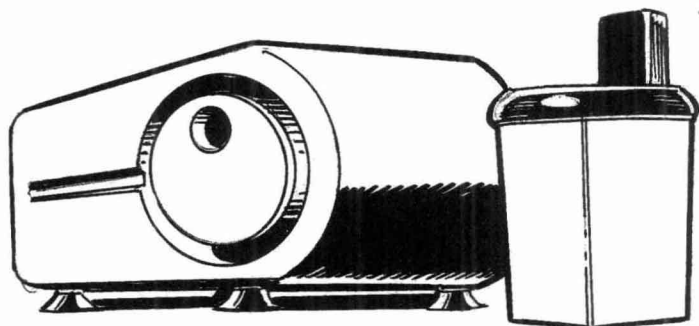
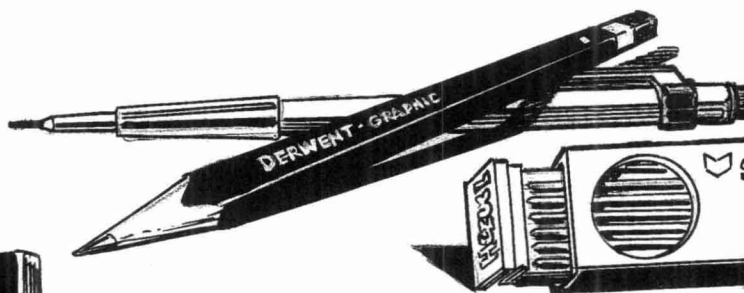


绘画工具

绘画工具都不便宜，但是与其他行业使用的工具相比，它们并不算太贵。购买时不能光看价格。好的绘画工具不仅效果好，而且画图的速度也快。这里列出的铅笔和着色工具都是按品牌分类的，但可使用的工具绝不仅限于这些品牌，这些不过是我自己使用的牌子而已。你要通过亲自试验才能找到最适合自己的工具。

铅笔

我的画图工具包括各种木制得韵 (Derwent) 牌铅笔，从 2H (硬) 到 2B (软) 都有。另外，我还使用自动铅笔，铅芯的硬度范围和木质铅笔一样。

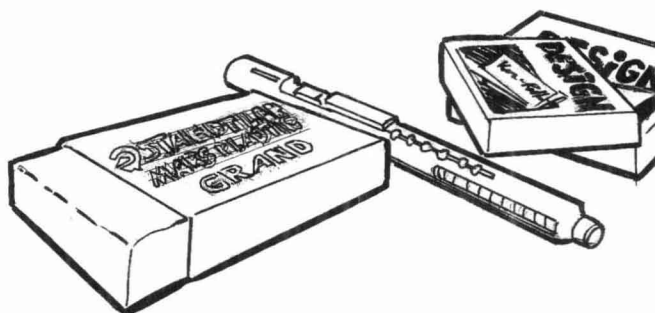


转笔刀/削笔刀

削木质铅笔，我用普通的电动转笔刀；削自动铅笔的铅芯我用一般的削笔刀。

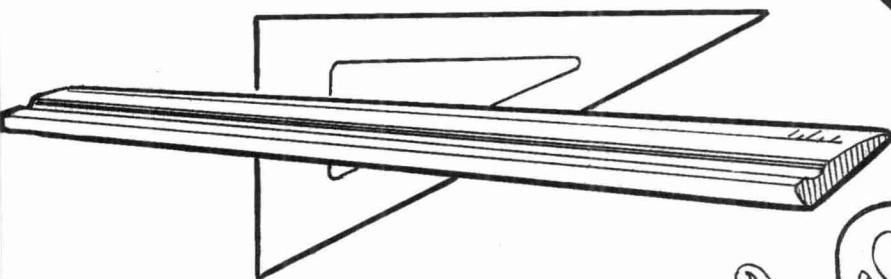
橡皮

擦除铅笔的污迹或构造线时，我用的是可以捏塑成任意形状的橡皮；要是擦比较狭小的区域，我用的是 Pentel Clic 牌子的橡皮；白塑料橡皮用于擦除着色后画面上的铅笔痕迹。



直边工具

12 或 15 英寸 (1 英寸 = 2.54 厘米) 的尺子和 30°/60° 角的三角板可以用来画正方形版的边界或铅笔 / 着色边界。



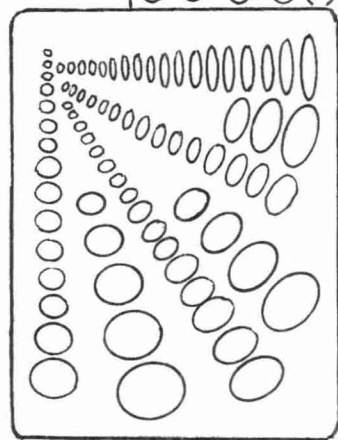
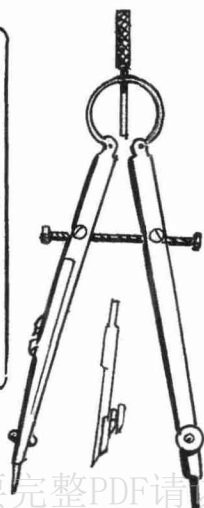
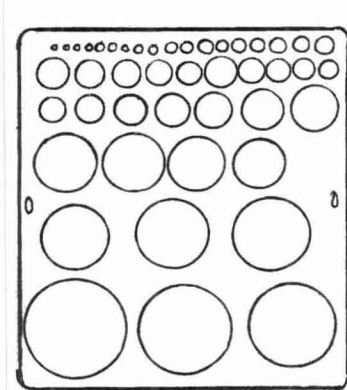
法式曲线板

用铅笔或钢笔画干净的曲线时，有一套法式曲线板会大大提高创作效率和质量。



模板/圆规

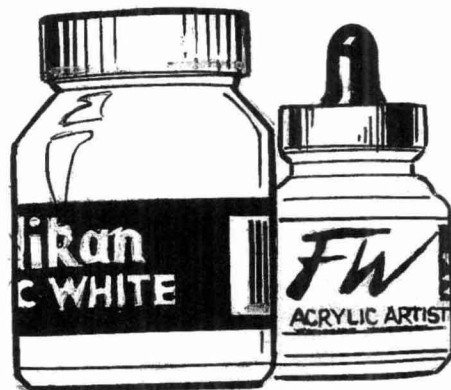
你可能需要买各种规格的圆形模板和 / 或一个好用的圆规 (可以安装铅笔尖或墨水笔尖) 以及延长臂 (用于画更大的圆圈)。另外，还需要一套从 10° 到 80° 的椭圆形模板。





墨水

Higgins、Speedball 和 Pelikan 等牌子的墨水都是防水的印度墨水。我发现 Pelikan Type A 墨水与铅笔和毛笔都能很好地配合使用。

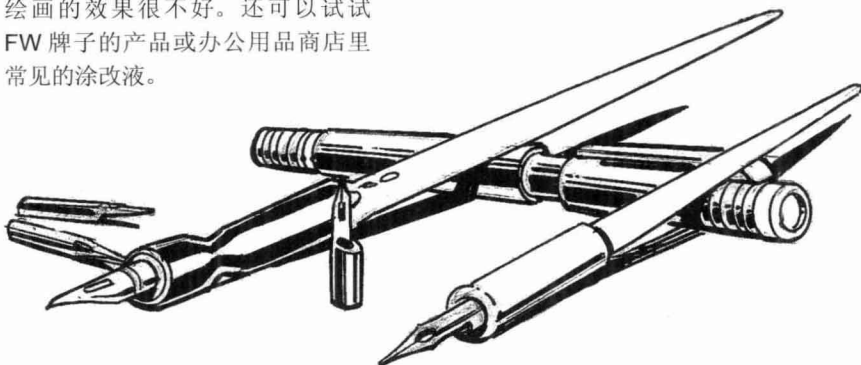


涂改液

我喜欢用 Pelikan Graphic White 涂改液，不过金属的钢笔笔尖在上面绘画的效果很不好。还可以试试 FW 牌子的产品或办公用品商店里常见的涂改液。

钢笔

Hunt 牌羽毛钢笔和 / 或 Gillot 牌钢笔，只要配上趁手的笔杆都是我的最爱。

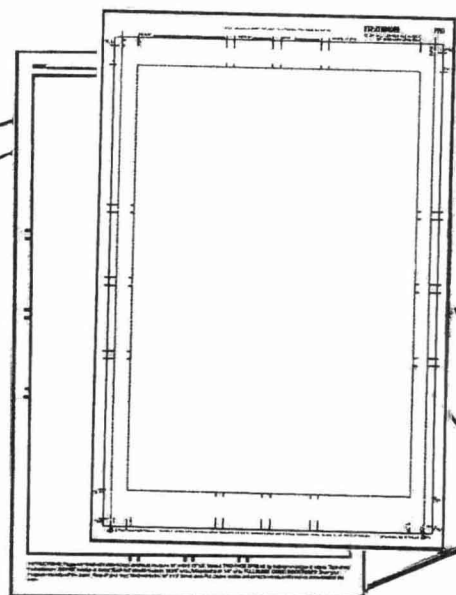


毛笔

我用的是尖头、圆身的水彩笔。现在我用的是 2 号和 4 号 Raphael 系列 8494 圆毛笔。2 号笔的笔头较小，易于控制，适用于在较小的区域画图。我认为用西伯利亚紫貂毛制作的笔头很好用，但是用合成纤维制作的笔头效果似乎也不错，并且价钱只有前者的 $1/2 \sim 1/3$ ，不过耐用性较差。

画图板

任何布里斯托尔纸板都没问题，只要里面有碎布材料就行。布里斯托尔板有边缘光滑和粗糙两种类型，厚度有 1 层、2 层和 3 层之分，规格有标准大小和较大的 30 英寸 x 22 英寸。另外，可以通过 Blue Line Pro 购买到未经裁剪和没有印刷成蓝色的纸板。







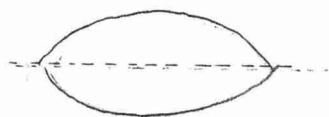
第1章 头部

初学者能够掌握的最重要的绘画技术就是画一个栩栩如生、表情丰富的头部。以下用大约 20 页的篇幅介绍头部画法的基本技巧，而这仅仅是第一步。你要随着课程的进度锻炼自己的眼力和记忆力。尽可能地练习写生；如果没有足够的写生条件，就照着照片练习绘画技巧。多多从书本（包括漫画）中汲取营养。要做到活到老、学到老、画到老。

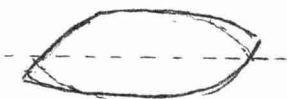


五官 眼睛

眼睛画得像不像，主要看眼皮画得好不好。



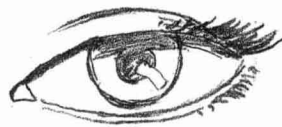
1 人眼的基本形状是椭圆形的，就像一个橄榄球。



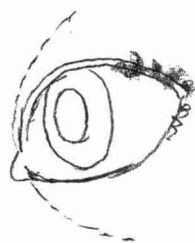
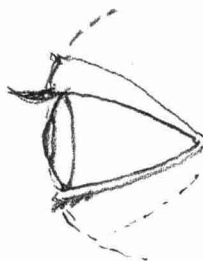
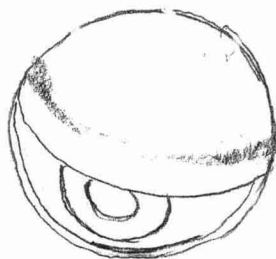
2 外眼角位于比中线稍高的位置。



3 在其中确定瞳孔和虹膜的位置。



4 添上瞳孔和高光的部分，画上眼皮和眼睫毛。上眼皮会产生阴影，下眼皮的边缘暴露在外。



眼睛是一个球体，眼皮覆盖其上。眼皮打开时会露出大部分瞳孔和虹膜；眼皮下垂时就会将这些部分盖住。

从侧视图可见，眼角膜在眼球上稍稍突起。

当眼睛上下左右活动时，按照透视的原理，应该将其画成椭圆形。



尽管眼球、虹膜和瞳孔几乎不会变化，但眼皮遮盖眼球的不同方式可以产生各种各样的表情。

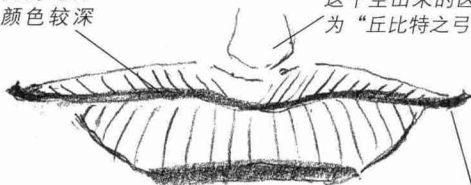
嘴

用于表达表情、情绪和感情的器官中，嘴可能是最重要的了。嘴是脸上最活跃的器官。

上下嘴唇大约各有 20 多条皮肤皱褶。有了这些皱褶，就可以撅嘴（就好像读字母“O”时的样子），还可以大笑或者微笑（此时嘴唇可向外拉伸直至几乎看不见为止）。

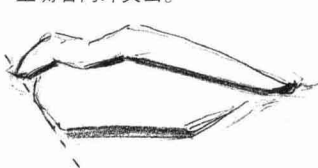
嘴唇并拢的地方是一条颜色较深的线。

这个空出来的区域被称为“丘比特之弓”。



上嘴唇向外突出。

阴影位于嘴角处。



下嘴唇稍稍内收。



照着实物、照片或凭记忆多多练习画嘴唇。付出必将有所回报，你的头部作品一定能够达到逼真、可信且与众不同的境界。

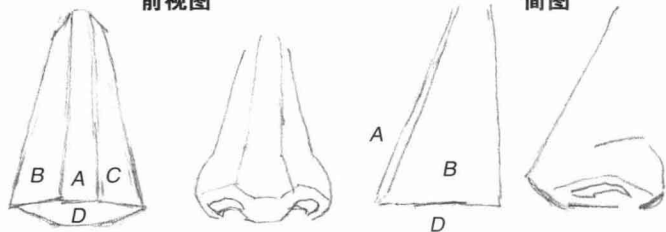
更多种表达表情的嘴唇

五官 鼻子和耳朵

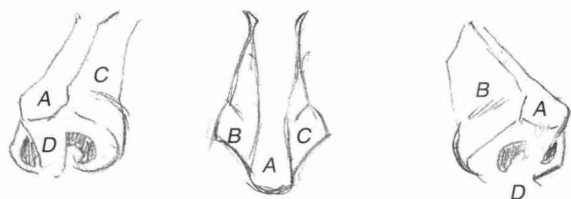
要是鼻子和耳朵没画好，其他地方画得再好也没有用。所以一定要动手练习。

前视图

简图



每个鼻子都由一个前平面 (A)、两个侧平面 (B、C) 和一个底部平面 (D) 组成。无论从哪个角度画鼻子，只需按照透视法画出这些平面就可以了，当然还要加上表面细节。不是所有的平面在任何角度都能看得到。



钩状

球状

朝天

扁平

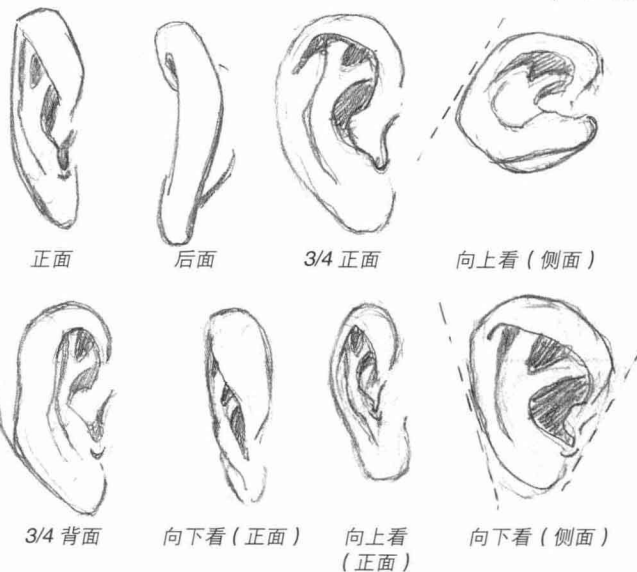
塌鼻梁

人与人的鼻子从大小到形状变化极大。鼻子的前部边缘有一部分为鼻骨构成 (上部)，平衡部位 (下部) 是由软骨构成的。这种结构使得鼻子的外观千差万别。



按照以下步骤用粗线画一个耳朵的侧视图。

每个耳朵内都有一个“Y”形结构。



这是同一个耳朵的不同角度的视图。

头发

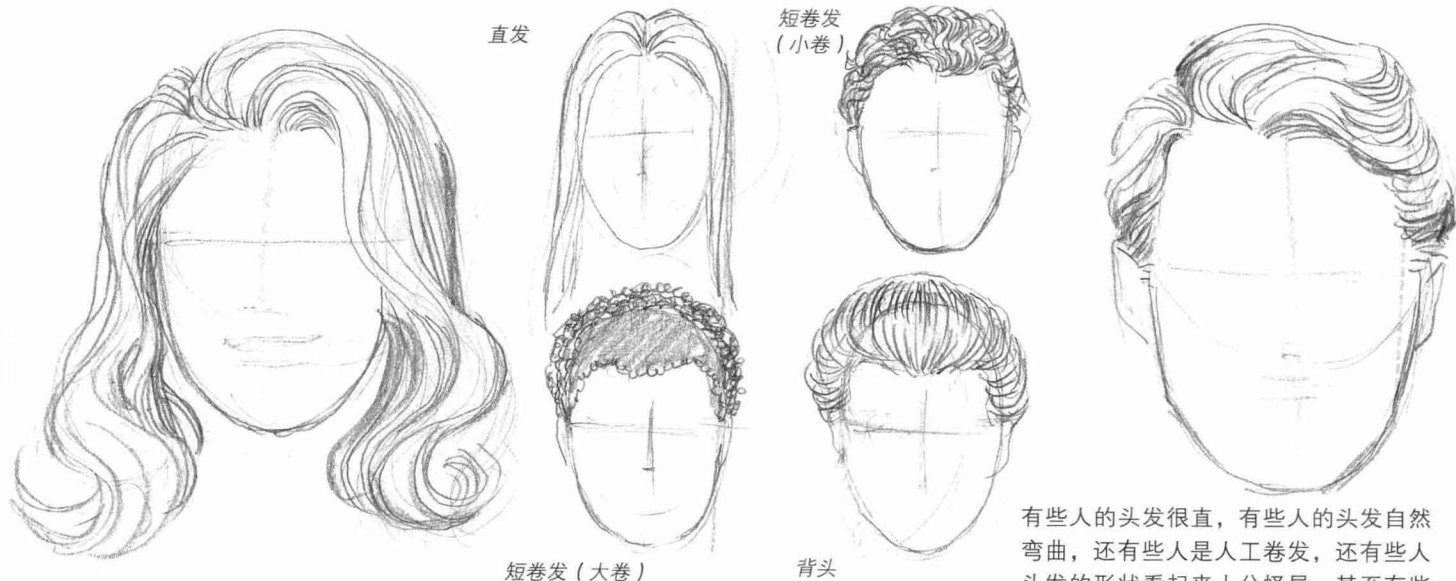
要画好头发，就要记住每一根发丝都源于头颅的某处，且都受到重力的作用 (下垂)。

直发

短卷发
(小卷)

短卷发 (大卷)

背头



有些人的头发很直，有些人的头发自然弯曲，还有些人是人工卷发，还有些人头发的形状看起来十分怪异，甚至有些人将头发用发胶塑造成各种形状。注意观察，学习并记住这些特征。

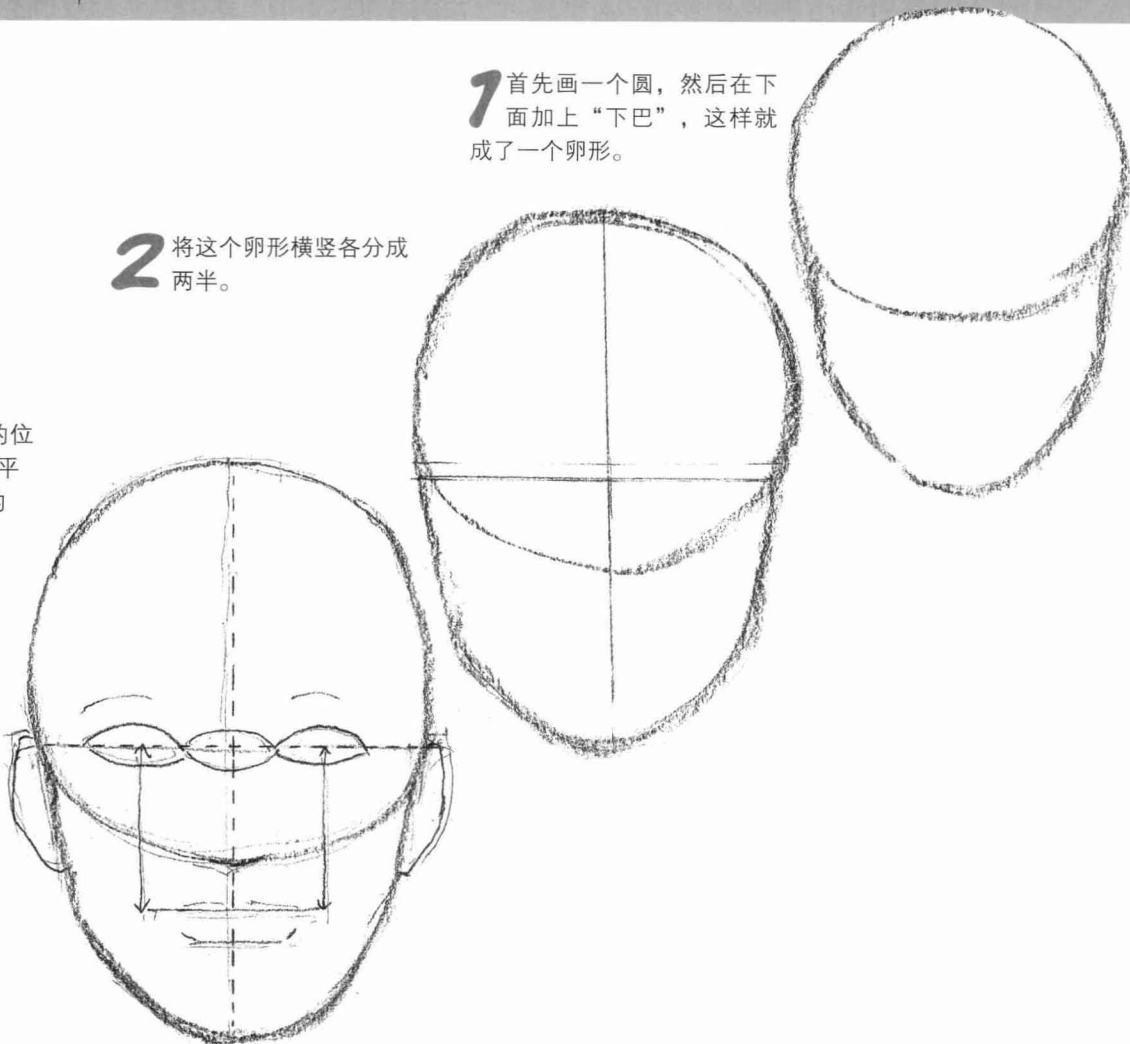
头部视图 前视图

男人和女人天生就有差别，但是在绘制头部的结构线时就没有那么大的差别了——两者的差异仅限于表面细节。我在这一行干了50多年，但现在画头部的时候依然使用这样的设计方法（这是我在学校学会的技巧）。

1 首先画一个圆，然后在下面加上“下巴”，这样就成了一个卵形。

2 将这个卵形横竖各分成两半。

3 轻轻地勾出五官的位置：眼睛位于水平中线的位置（两眼间的距离为一只眼宽）；鼻子位于眼睛和下巴中间；嘴唇位于鼻子和下巴中间，左右嘴角位于两只眼睛中间线正下方；耳朵从眼睛线延长至鼻线。一般来说，人跟人的五官位置多少都有差异。



4 添加五官和头部的细节。

相比而言，女性的特征倾向于：

- 更丰满、肉感的嘴唇；
- 较大的眼睛；
- 清晰的眼皮。

而男性更可能是：

- 头部更加棱角分明；
- 下巴较长。

