

日本人气漫画师的新漫画课堂5

B
BOOKLINK

漫画场景的画法

监修 东京动漫家学院

日本成美堂出版 编著
杜潇逸 译



日本漫画名家片冈人生、近藤一马（《亡灵幻境》《死囚乐园》）以及
别天荒人、才谷屋龙一（助手）（《明日小偷》《女朋友》）的专题采访



透视线

透视线

视平线

中国美术出版总社
连环画出版社

日本人气漫画师的新漫画课堂⑤

漫画场景的画法

日本成美堂出版 编著 杜潇逸 译



連環画出版社

TITLE: [思いどおりのパースでマンガが描けるテクニックBOOK]

BY: [東京アニメーター学院]

Copyright © SEIBIDO SHUPPAN, 2010

Original Japanese language edition published by SEIBIDO SHUPPAN Co.,Ltd.

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 SEIBIDO SHUPPAN Co.,Ltd.,Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

本书由日本成美堂出版株式会社授权北京书中缘图书有限公司出品并由连环画出版社在中国范围内独家出版本书中文简体字版本。

著作权合同登记号: 01-2013-4421

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

漫画场景的画法 / 日本成美堂出版编著; 杜潇逸译

. -- 北京: 连环画出版社, 2013.7

(日本人气漫画师的新漫画课堂)

ISBN 978-7-5056-2553-2

I. ①漫… II. ①日… ②杜… III. ①漫画-绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第170334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

设计制作: 季传亮

出版发行: 连环画出版社

(地址: 北京市东城区北总布胡同32号 邮编: 100735)

印 刷 者: 北京和谐彩色印刷有限公司

经 销 者: 各地新华书店

幅面尺寸: 185mm × 260mm 16开

印 张: 10

字 数: 125千字

版 次: 2014年3月第1版第1次印刷

责任编辑: 朱 薇 侯心川

书 号: ISBN 978-7-5056-2553-2

定 价: 39.80元

日本人气漫画师的新漫画课堂 漫画场景的画法



Contents

卷首特辑 1



片冈人生老师和近藤一马老师专访
用于绘制充满魅力背景的透视关系…… 6



漫画家助手专访
专业工作环境中必需的技术…………… 10



别天荒人老师专访
漫画中背景与构图的作用…………… 12



卷首特辑 2

利用透视关系就能画出这样的作品!

人物透视……………	16	两点透视……………	20
一点透视……………	18	三点透视……………	22



1

理解透视关系

- 1-1 什么是透视关系 24
- 1-2 透视关系的类型 26
- 1-3 一点透视 = 从正面向内延伸 29
- 1-4 两点透视 = 左右分开向内延伸 ... 30
- 1-5 三点透视 = 往上或往下的向内延伸... 32
- 1-6 准备绘画工具 34
- 1-7 使用有利于透视关系的工具 36



本书中的登场人物

尺子是我的
好朋友!

共同学习，一起进
步吧!



透视老师

知道一切有关透视关系知识的猫，手里拿的是用来抓痒的“猫爪型指示棒”。透视老师会用它来指出透视关系的难点，并给出合适的建议。

酷爱漫画的线子同学

酷爱读漫画和画漫画的少女。除了爱画帅气的人物以外，最近开始想要画出好看的场景。

2

用人物透视关系描绘角色

- 2-1 从各种不同的视角描绘人物 40
- 2-2 给人物加上透视关系 42
- 2-3 给多个人物加上透视关系 44
- 2-4 将人物身体的一部分扭曲变形 ... 49

■ 插画画廊① (人物透视) 50



3

绘制一点透视插画

- 3-1 确立视平线 52
- 3-2 设定消失点 54
- 3-3 画出透视线 55
- 3-4 利用一点透视关系绘制插画 56

■插画画廊②(一点透视) 60

3-5 一点透视的应用技巧

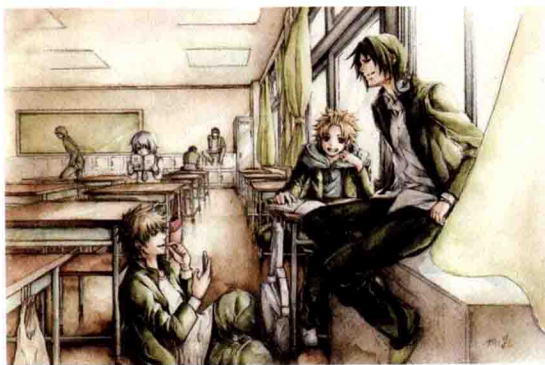
■插画画廊③(一点透视) 68

试着画一幅“教室”题材的画吧..... 70

■插画画廊④(一点透视) 80

透视画法大师的成功之道

(人物透视·一点透视) 82



4

绘制两点透视插画

- 4-1 确立视平线 84
- 4-2 设定消失点 86
- 4-3 画出透视线 87
- 4-4 利用两点透视关系绘制插画 88

■插画画廊⑤(两点透视) 92

4-5 两点透视的应用技巧

■插画画廊⑥(两点透视) 102

试着画一幅“公园”题材的画吧..... 104

■插画画廊⑦(两点透视) 114

透视画法大师的成功之道(两点透视) ... 116



5

绘制三点透视插画

- 5-1 确立视平线 118
- 5-2 确立基准垂线, 设定消失点 120
- 5-3 画出透视线 121
- 5-4 利用三点透视关系绘制插画 122

■插画画廊⑧(三点透视) 126

试着画一幅“女生的房间”题材的画吧... 128

■插画画廊⑨(三点透视·仰视) ... 134

■插画画廊⑩(三点透视·俯视) ... 136

透视画法大师的成功之道(三点透视) ... 138



6

进阶透视关系技巧

- 6-1 以照片为基础绘制背景 140
- 6-2 首先进行人物角色绘制 146
- 6-3 绘制鱼眼透视关系的插画 152
- 6-4 绘制有阴影的背景 154
- 6-5 把远近重叠法融会贯通 156



卷首特辑

东京动漫学院练习专用纸..... 158

有关本书中介绍的插画的画法

本书中介绍了多种完成插画的步骤，根据画师的习惯不同，所介绍的步骤也有不同之处。希望您可以在这些范例中找到适合自己的方法，以作参考。



日本人气漫画师的新漫画课堂⑤

漫画场景的画法

日本成美堂出版 编著 杜潇逸 译



連環画出版社

日本人气漫画师的新漫画课堂 漫画场景的画法



Contents

卷首特辑 1



片冈人生老师和近藤一马老师专访
用于绘制充满魅力背景的透视关系…… 6



漫画家助手专访
专业工作环境中必需的技术 …………… 10



别天荒人老师专访
漫画中背景与构图的作用 …………… 12



卷首特辑 2

利用透视关系就能画出这样的作品!

人物透视 …………… 16
一点透视 …………… 18

两点透视 …………… 20
三点透视 …………… 22



1

理解透视关系

- 1-1 什么是透视关系 24
- 1-2 透视关系的类型 26
- 1-3 一点透视 = 从正面向内延伸 29
- 1-4 两点透视 = 左右分开向内延伸 ... 30
- 1-5 三点透视 = 往上或往下的向内延伸... 32
- 1-6 准备绘画工具 34
- 1-7 使用有利于透视关系的工具 36



本书中的登场人物

尺子是我的
好朋友!

共同学习，一起进
步吧!



透视老师

知道一切有关透视关系知识的猫，手里拿的是用来抓痒的“猫爪型指示棒”。透视老师会用它来指出透视关系的难点，并给出合适的建议。

酷爱漫画的线子同学

酷爱读漫画和画漫画的少女。除了爱画帅气的人物以外，最近开始想要画出好看的场景。

2

用人物透视关系描绘角色

- 2-1 从各种不同的视角描绘人物 40
- 2-2 给人物加上透视关系 42
- 2-3 给多个人物加上透视关系 44
- 2-4 将人物身体的一部分扭曲变形 ... 49

■ 插画画廊① (人物透视) 50



3 绘制一点透视插画

- 3-1 确立视平线 52
- 3-2 设定消失点 54
- 3-3 画出透视线 55
- 3-4 利用一点透视关系绘制插画 56

■插画画廊 ② (一点透视) 60

3-5 一点透视的应用技巧

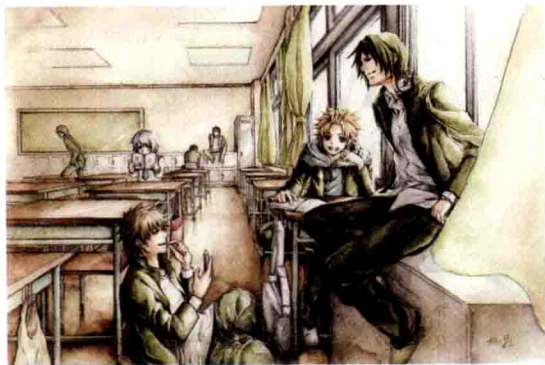
■插画画廊 ③ (一点透视) 68

试着画一幅“教室”题材的画吧..... 70

■插画画廊 ④ (一点透视) 80

透视画法大师的成功之道

(人物透视·一点透视) 82



4 绘制两点透视插画

- 4-1 确立视平线 84
- 4-2 设定消失点 86
- 4-3 画出透视线 87
- 4-4 利用两点透视关系绘制插画 88

■插画画廊 ⑤ (两点透视) 92

4-5 两点透视的应用技巧

■插画画廊 ⑥ (两点透视) 102

试着画一幅“公园”题材的画吧..... 104

■插画画廊 ⑦ (两点透视) 114

透视画法大师的成功之道 (两点透视) ...116



5 绘制三点透视插画

- 5-1 确立视平线 118
- 5-2 确立基准垂线, 设定消失点 120
- 5-3 画出透视线 121
- 5-4 利用三点透视关系绘制插画 122

■插画画廊 ⑧ (三点透视) 126

试着画一幅“女生的房间”题材的画吧... 128

■插画画廊 ⑨ (三点透视·仰视) ... 134

■插画画廊 ⑩ (三点透视·俯视) ... 136

透视画法大师的成功之道 (三点透视) ... 138



6 进阶透视关系技巧

- 6-1 以照片为基础绘制背景 140
- 6-2 首先进行人物角色绘制 146
- 6-3 绘制鱼眼透视关系的插画 152
- 6-4 绘制有阴影的背景 154
- 6-5 把远近重叠法融会贯通 156



卷首特辑

东京动漫学院练习专用纸..... 158

有关本书中介绍的插画的画法

本书中介绍了多种完成插画的步骤，根据画师的习惯不同，所介绍的步骤也有不同之处。希望您可以在这些范例中找到适合自己的方法，以作参考。





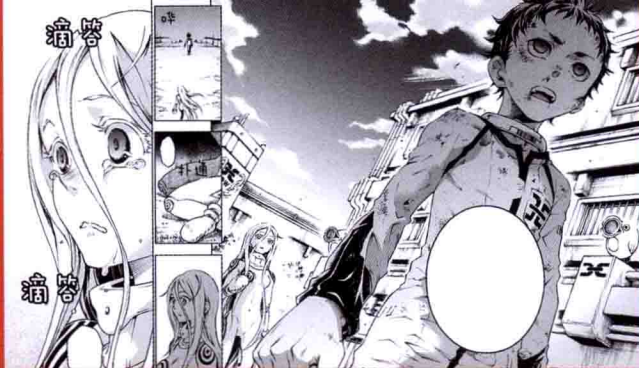
《死囚乐园》第三卷扉页插画

受冤被判死刑的五十岚丸太被押解到了完全民营化的监狱——“死囚乐园”，从此便展开了一场以监狱为舞台的生存游戏。

片冈人生老师和近藤一马老师专访

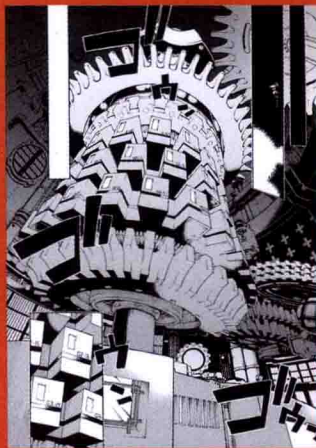
用于绘制充满魅力背景的 透视关系

交织着暴力与荒诞的《死囚乐园》以富有动感的画面为其魅力。作者片冈人生老师与近藤一马老师有效地利用背景和透视关系表现了这部作品独特的世界观。我们这次就采访到了这两位老师。



《死囚乐园》的原稿

这是一幅对页画面。这样的画面内一定要有类似于决定性的亮相或是帅气的场景等“看点”。另外，要把想展示的内容画在右侧页面，而在左侧页面中画入分格画面，注意画面的整体平衡感。



《死囚乐园》的原稿

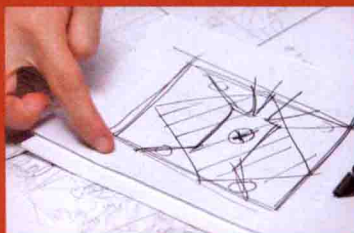
这是近藤老师精心绘制的建筑物。她比较擅长绘制废墟、工厂一类的场景。近藤老师说：“绘制那种由许多部件组成的、有凹凸感的东西比较有意思。”



片冈人生老师



近藤一马老师



近藤老师绘制的书架草图

在绘画的时候会注意透视关系吗？

片冈（以下简称“片”）：我会非常注意透视关系。不论是绘制人物还是背景，我都会很注意远近、纵深关系。而且，在助手帮忙绘制有深度的场景时，如果我自己都没有透视概念，就很难做出指示。不过给出指示时，一般是近藤君根据我分镜中所画的氛围，帮我为大家做出指示。

近藤（以下简称“近”）：我会在看过片冈绘制的底稿和分镜之后，向助手们传达消失点大致的位置以及画面氛围。比如说，这是一个很有工厂气息的建筑物，暗处要画得脏一些等。

在确定透视关系的时候有什么要注意的地方吗？

近：我最近发现，透视这种东西其实就是在“撒谎”（笑）。比如，在一个格子中用一点透视画出来一个书架（如上图“书架草图”），但仔细想想

就会发现，自己其实并没有见过这样的场景。这是因为实际情况下人类的视野只会集中在画面的中心附近。

您的意思是，比起画中描绘的范围，实际情况下人类的视野更窄，对吗？

近：好像就是这样的，但这毕竟只是一个漫画作品。因此，即使是确立了消失点，正确地运用了透视关系，最后画出的东西还是会变成一种“谎言”。

片：由于人类的视线可以不停地改变，所以消失点也是随时在变动的。因此，漫画里画出来的透视关系与人类在实际中看到的透视关系是不同的。

近：我认为在画漫画时，要把透视这个“谎言”好好利用起来，按照想画的内容加以自己独特的创造，这才是最重要的。为了达到这一效果，了解透视原理的基础就至关重要。



两人相互取长补短，以提高作品的质量。情节由两人一起创作，结构、台词、场景以及页面分割也都由两人共同决定。分镜、人物勾边以及网点的指导由片冈老师单独负责，而近藤老师负责绘制故事发生的场景、角色设计、角色以外的勾边、贴网点以及指导助手。

《死囚乐园》第四卷封面

着色由近藤老师负责，绝大部分的工序通过电脑完成。



分镜稿。将A4纸分割为16个部分，每一部分里绘制一页。决定了大体情节之后，把内容誊写到1/4张A4纸的页面中，确定各个格子以及图画内容的大小。之后会用一整张A4纸绘制底稿，然后再放大到B4纸大小，复写后描线。如果底稿较小的话，整个画面都能收于自己的视野之内，比较容易进行绘制。

为了能漂亮地“撒谎”，必须要扎实地打好基础，对吧？

片：我认为学习透视原理绝对是件好事。我只是觉得再往下不“撒谎”不行了。

近：关于这一点，我觉得搞动漫的人都非常善于“撒谎”，这是句赞扬的话。如果去看吉卜力的作品，就会发现其背景的消失点和运动中物体的消失点都不是一样的（笑）。

片：因此，画面才特别有感觉啊。这可是比漫画中使用的普通透视原理更高端的“谎言”了。而在漫画中，也有在同一框内把消失点错开的技巧。比如，在想要表现屋子很宽敞的时候，就会特意将天花板的消失点和地面的消失点分开。

错误的透视和故意而为之的特殊透视有怎样的区别呢？

近：区别就在于，一眼看上去这个成稿是不是很奇怪。哪怕是透视关系用得再正确，但一眼看上

去觉得不舒服也是不行的。

您觉得要成为一个漫画家，最重要的是什么呢？

近：应该还是画出作品这件事吧。因为如果没有自己的作品，就无法向别人展示，也就找不到任何的起点。不能只是空想故事内容，而是要脚踏实地地将原稿画到最后。我觉得这一点是成为漫画家的关键。

片：可是，只是单纯地画画也是不行的（笑）。如果不抱着想要超常发挥的想法，不去在每一个格子中竭尽全力的话，也是无法进步的。画完后还要自我反省和加强学习，再绘制下一个作品。另外，拥有喜爱的东西的人是强大的。

您的意思是说，应该追求自己喜爱的东西对吗？

近：是的。我认为自己喜欢的、无法放弃的东西，才是最强的武器。



坐在工作桌前的片冈老师。片冈老师早在三岁的时候就下定决心要当一名漫画家。老师把桌子收拾得很整洁，墙上还贴着许多近藤老师自己绘制的设计图。



片冈老师的常用工具

从右至左分别为：便携毛笔、Copic Multiliner 针管笔、pigment liner 针管笔、自动铅笔（2B）。绘制底稿时使用自动铅笔，比较细致的地方会用到 0.3mm 的笔。片冈老师最中意 pigment liner 针管笔可以作出晕染效果的特性。



《死囚乐园》中建筑物内部的设计资料书

设计资料书全部由近藤老师绘制。也有些内容是按照片冈老师所期望的场景氛围绘制而成的。



坐在工作桌前的近藤老师。近藤老师很多时候都是用电脑作画。他说：“曾经想过要当漫画家，但是觉得自己没有才能，多半是办不到了。但我最终竟然真的成为了漫画家，我觉得这只能说我自己运气太好了。”



近藤老师的常用工具

从右至左分别为：马克笔、Copic Multiliner 针管笔、pigment liner 针管笔、自动铅笔（2B）、铅笔和指套。自动铅笔有 0.5mm 和 0.3mm 两种，按情况分开使用。

片：更进一步说，那些想把自己喜欢的东西展现出来的人比较适合做漫画家。有很多人遇到他人觉得自己的作品无聊时，就会想“那家伙和我的思维方式不同”。遇到这种情况我们不能放弃，而是要好好思考，如何才能将自己的想法传达给对方。如果没有这样的理念，是无法成为漫画家的。

追求自己的世界观和读者是否理解之间，好像很容易产生矛盾，对吗？

片：一定要注意，改变的只是表现手法，而自己最想表现的东西、自己最核心思想是不能改变的。在新人之中，虽然也有人会按照编辑的需求去完成自己的作品，可惜只要自己的核心理念一旦改变，就无法画出优秀的作品了。编辑们偶尔也会随着自己的心情而随便地提建议（笑），大家一定要不为所惑，坚定自己的核心不能动摇。

画家档案

●片冈人生 (Jinsei Kataoka) ●近藤一马 (Kazuma Kondou)

漫画家。从《月刊少年 Ace》2005 年 3 月号开始连载的《交响诗篇》为两人首部合作作品。之后两人的合作一直持续至今。代表作有现在正于《少年 Ace》上连载的《死囚乐园》，以及正于《周刊 morning》（讲谈社）上连载的《livingstone》（原作：前川知大；漫画：片冈人生）等。

●片冈老师与近藤老师的作品



《死囚乐园》

著：片冈人生 近藤一马
全 6 册（未完结）
出版：角川漫画 Ace



《交响诗篇》

原作：BONES 著：片冈人生 近藤一马
全 6 册
出版：角川漫画 Ace

少年 Ace
每月 26 日发行

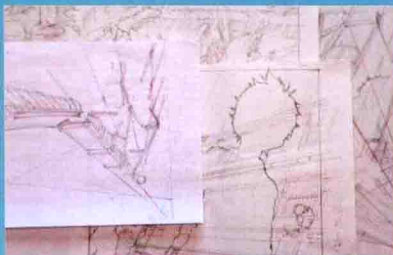


大家能在这个杂志中读到两位老师的作品。

漫画家助手专访

专业工作环境中必需的技术

在专业漫画家的工作室里，助手们很多时候需要绘制背景和零碎的小部件。我们采访到了前文介绍过的片冈人生老师和近藤一马老师的助手——才谷屋龙一先生。让我们来听听他介绍有关在专业漫画家的工作室里进行的工作吧。



背景的底稿

先把纸贴在原稿上，画出漫画格子的边框。从大致草图中将透视关系抽离出来之后，再开始单独绘制背景。画好背景的底稿后，要拿给漫画家看。如果通过了审核，就再将背景复写回原稿之上；偶尔也会有画出的背景与漫画家想象的不一样的情况，那样就得重新绘制。

请您讲讲绘制背景的流程。

首先，我们会拿到漫画家画好的分镜图。然后要把分镜通读一遍，确认好这次要画的背景和场面。在那之后，漫画家会告诉我需要画哪些格子、什么内容，以及人物的位置、视平线的位置、透视关系等。接下来我就会参考分镜中的大致草稿（即在人物、背景的底稿之前完成的草稿），开始绘制背景。

您最注意那些地方呢？

比如说，在一个抱着巨大武器站着的人的场景中，为了凸显这个人物角色，人物周围的背景就不能画得太过细致。而且漫画（日本）是从左侧翻页的，为了把读者的视线引导向左侧，就要把左侧的背景画得更细致。绘制背景时，连人物周围的气氛都要表现出来，因此考虑布局就成了最花时间的

事情。

有什么事情让您在技术层面上感到有困难？

当自己的技术无法满足漫画家对画面整体印象的要求时，觉得最有困难。有时照着漫画家的指示去画背景，结果画出来的效果却比他想象的场景要差很多。这时候漫画家就会帮着我把画不出来的地方补上，这才终于画出了他脑中想要的背景。我觉得在做助手工作时，一定要加上自己的理解和想法，但同时又要不断地向漫画家老师所构想的场景靠近才行。

不断地磨炼做助手的技术，对自己创作作品也很有帮助吧。

要想升格成为漫画家，通过创作自己的作品来消化那些在做助手时学到的技术，我觉得这一点十分重要。在工作过程中能学到很多技术，但是要真