



职业漫画人



漫唐堂

编著

飞思数字创意出版中心 监制



实战宝典

囊括国内职业漫画家的专业技巧
一步一步带你进入职业漫画之路



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



职业漫画人

漫唐堂

编著

飞思数字创意出版中心

监制

百变学园
漫画

实战宝典



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书通过实物数码照片,系统地介绍飞利浦、长虹、海信、TCL 王牌、创维、海尔、康佳、厦华等液晶彩色电视机的电路结构及故障检修方法。为了方便读者查阅,本书给出了与电路板实物数码照片对应的整机电路工作原理图及一些主要集成电路的引脚功能、电压值、电阻值。

本书通俗易懂,具有较强的实用性,特别适合液晶彩色电视机维修人员及电子爱好者阅读。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

教你检修液晶彩色电视机 / 杨成伟编著. —北京: 电子工业出版社, 2011.8

(跟我走进维修室)

ISBN 978-7-121-14127-0

I. ①教… II. ①杨… III. ①液晶彩电—电视接收机 IV. ①TN949.192

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 144552 号

责任编辑: 富 军

印 刷: 北京市李史山胶印厂

装 订:

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 18.5 字数: 473.6 千字

印 次: 2011 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 4 000 册 定价: 39.80 元



凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言

目前液晶彩色电视机已是我国彩色电视机市场中的主流产品。其用户正在迅速增加,同时社会维修也越来越紧迫。但因为液晶彩色电视机的内部电路精密度很高,工作原理比较复杂,对社会维修人员来说维修难度很大。其主要表现是,不带随机图纸,技术资料缺乏,关键元器件不易买到,而且因拆卸和安装元器件技巧不得法或不熟练,极易造成人为故障。因此,社会维修人员和初学者对液晶彩色电视机维修总感到有些茫然,对故障现象不能理解,无法确定检查方向,一时无从下手。

为帮助维修人员和初学者在无图纸、无资料的情况下能够尽快了解、掌握液晶彩色电视机的检修技术,本书将以具有代表性的飞利浦、长虹、海信、TCL 王牌、海尔、厦华等实物机型为例,采用实物数码照片、表格、单元电路图解等直观形式,讲述整机的电路结构和工作原理,通过故障检修指导维修思路,起到举一反三、触类旁通的作用,最终使初学者能够独立维修液晶彩色电视机。

液晶彩色电视机整机核心电路在主板中,主板电路主要由贴片式集成电路等组成,有极少量的接口电路元器件,因此在了解整机电路原理时,就必须先从了解主板中每一个集成电路或核心集成电路的引脚使用功能及信号的来龙去脉入手,只有了解各集成电路或核心集成电路的使用功能及信号处理方式,才能够对故障产生的原因进行分析和检查,进而才有可能排除故障。

在检修过程中,由于贴片式集成电路的引脚十分细密,很不利于通电检测电压,稍有不慎就会因碰极而使被测集成电路或其他元器件损坏。因此,检修液晶彩色电视机是一件说起来容易,做起来很不容易的事情,需要维修人员付出很大的努力。

然而回首彩色电视机维修历史,从事彩色电视机的维修人员已闯过遥控、I²C 总线、数字板处理等具有不同特征的一道道技术难关,为社会维修做出了巨大贡献。因此,面对新兴的液晶彩色电视机维修,只要具有蚂蚁啃骨头的精神,逐一掌握更多不同机型的整机电路结构及检修经验,有志者定能畅游在液晶彩色电视机维修的海洋中。

参加本书编写的有杨成伟、滕素贤、滕绍刚、杨长武、杨雅丽、聂新、杨丽华、滕艳玲、滕绍毅、韩晓明。

本书所收集的电路图均按原印制电路板绘制,其中涉及的电路图符号、技术说明等会有不符合国家标准之处,但编辑时未做规范,主要是为了便于查阅。

由于编者水平有限,书中不妥及错误之处在所难免,还望读者批评指正。

编著者

如何成为职业漫画人

我会绘画，我喜欢动漫，我爱玩游戏……

我怎样才能把我的爱好和工作结合起来呢？

我会绘画，那么我是不是就可以做动漫了呢？动漫具体是做什么的呢？漫画、插画和游戏原画之间到底有什么区别？

中国的动漫工作者和日本的有什么区别？

我学习了绘画以后，可以做什么呢？

我的理想要怎么实现？

我可以靠这个生存下去吗？

我相信，这些问题是初学者以及初学者家长都非常关心的问题。编者查找了所有的动漫技法书，都没有发现一本系统介绍国内职业动漫的教程，这让很多初学者和初入行的人迷惑万分，甚至有许多人因为概念的含糊，对动漫行业认识模糊。

在本书中，将向大家系统介绍动漫类人才的工作性质和职能，并且将动漫人才和游戏人才进行一个对比分析，来解答大家对于行业之间特性和共性的问题。

在本书中详细介绍了漫画创作的技术流程，但我们深知，纵然完全了解并熟练掌握了这些流程，也不足以应对所有的问题。事实上，每一位漫画创作者在漫画创作的过程中总会遇到方方面面的问题。而这些问题，并不是使用技法可以解决的，更重要的是理性的思考和经验的累积。

所以，我们就一些漫画创作者经常遇到的问题，专门采访了两位知名的职业漫画家，看看他们是如何从专业创作的角度来攻破创作难题的，并为大家介绍漫画家进阶道路上的一些小窍门。

希望这些问题和答案，能够给你带来一定的启发和思索。

职业漫画家介绍

口袋巧克力：漫画家、插画家，活跃于动漫、游戏、CG 插画领域，被誉为国内 CG 色彩大师，在漫画创作及 CG 领域有着独到的见解。主要作品有《1 区 212》、《蝴蝶飞飞》、《南山之忆》、个人画集《口袋里的天空》等。其中，新概念四格漫画《1 区 212》引领了国内全彩漫画发展的潮流。



嘉瑶：知名漫画家、插画家，《卡通王》、《少年漫画》杂志的代表作者之一。嘉瑶在黑白手绘漫画领域有自己的一番天地，她也是国内第一本 COSPLAY 丛书《COSPLAY 嘉年华》的封面人物。主要作品有《辗转红尘》、《魔眼》、《精灵之国》等。

Chapter 1 成为职业漫画人 了解国内的动漫环境	1
1.1 中国漫画的15年发展	2
1.2 中国漫画行业的现状	2
Chapter 2 职业漫画第一步 开始一部漫画作品	5
2.1 概念筹备——先从企划和策划开始	6
2.2 创作一部完整漫画作品的基本流程	7
Chapter 3 职业漫画第二步 完成作品中的设定	9
3.1 漫画人物造型设定篇	10
3.1.1 人物造型基础	10
3.1.2 人物的漫画表现语言	23
3.1.3 塑造令人心动的角色	31
3.1.4 富有魅力的配角	37
3.1.5 设定一部完整作品的人物	42
3.2 漫画动物造型设定篇	44
3.2.1 现实存在的动物	44
3.2.2 幻想世界的生物	48
3.3 漫画道具设定篇	53
3.3.1 武器设定	53
3.3.2 交通工具设定	58
3.4 漫画场景设定篇	64
3.4.1 基本透视原理	64
3.4.2 立体的场景表现	102
3.4.3 常见的漫画场景表现	111
3.4.4 场景与人物的结合	116
Chapter 4 职业漫画第三步 故事的创作与表现	121
4.1 创作好故事——动漫剧本创作技巧	122
4.1.1 剧本创作的完整流程	122
4.1.2 剧本创作的基本技巧	122
4.1.3 创作剧本的关键态度所在	125





4.2 表现好故事——漫画分镜技巧.....	132
4.2.1 分镜	132
4.2.2 学习影视镜头的拍摄知识	133
4.2.3 漫画分镜的基础知识	144
4.2.4 场景和气氛	151
4.2.5 分镜编排运用实例	155
4.2.6 其他漫画类型的展示与解说	158
4.2.7 分镜的练习	163

Chapter 5 职业漫画第四步 画面中后期的处理..... 165

5.1 环境气氛与人物情绪的营造.....	166
5.1.1 环境气氛的表现	166
5.1.2 人物情绪的表现	167
5.2 漫画色彩的表现技法.....	171
5.2.1 色彩原理	171
5.2.2 漫画色彩实例	179
5.3 漫画后期制作实例.....	199

Chapter 1 成为职业漫画人

了解国内的动漫环境

与漫画家对谈

Q 漫画公司中一般有哪些职位？完全不会绘画也能从事漫画行业吗？



Q 袋巧克力：流程较为清晰，适应大型漫画生产的漫画公司，往往由创意剧本团队、掌控着作品灵魂和风格的漫画家、拥有娴熟漫画表现技巧的主笔、强大的场景、气氛、后期助理团队，以及控制时间轴和安排的行政团队和市场外联人员等组成。漫画技术部门以外的工作并不需要职员一定会绘画。

嘉 姚：在漫画公司中一般有主笔、助理等，完全不会绘画的可以从事策划编辑之类的工作，以及漫画剧本的创作。

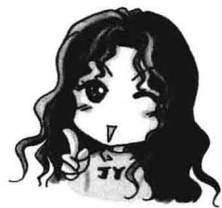


Q 插画作者和原画师也属于漫画家吗？这些职位和漫画家有什么不同呢？



Q 袋巧克力：插画作者、原画师和漫画家是三个不同的职业。插画作品不需要分镜，往往是单张的艺术品，更注重作者的艺术修养和美术功底。原画师是游戏公司和动画公司的一个职位，更注重创造事物的想象力。

嘉 姚：插画作者、原画师和漫画家是不同的职业。插画作者只需要单幅的绘画能力，用一幅画来表现一个场景。原画师一般是在动画、游戏中负责绘画每个镜头中的人物变化。漫画家则需要掌握更多的技能，需要用不同的画面、不同的分镜来表现完整的故事。



1.1 中国漫画的 15 年发展

以日本漫画为代表的新漫画进入中国大概要追溯到 20 世纪 80 年代。但是要说到中国原创漫画的发展,最好以 15 年为一个时间节点。

因为,在 1995 年,中宣部新闻出版署发起了“5155”工程。这一工程直接促进了大量本土新漫画杂志的兴起,例如《卡通王》、《少年漫画》、《北京卡通》等,在此之前中国的原创漫画家已经在《画书大王》这样的平台上被发掘出来并且逐渐成长。因为有了原创精神的旗帜,又有了如雨后春笋般涌现的各种杂志平台,中国的新漫画很快进入了一段蓬勃发展的时期。

自 1996 年开始,中国的新漫画有了更成熟的形式,中国连环画出版社推出了首批中国原创漫画单行本——《雪椰》、《小山日记》、《倩女幽魂》等。也许现在看来,这些作品并不够成熟和精致,但对于中国原创漫画而言,对于急需看到中国原创漫画的少年们而言,这样的开始已经足够好了。

在 1998 年之后,逐渐成熟起来的中国漫画家们对于漫画的分工,包括漫画中最重要的分镜、剧本等工作逐渐有了更深的认识,这也使得个人创作的画面以及内容的风格化更加明显,使得市面上林林总总的漫画杂志有了不同的风格走向。例如生活风格的《少年漫画》、以少女漫画和唯美风格为主的《卡通王》、具有鲜明港漫风格的《金虹画刊》……中国漫画开始进入更加细分化、更加多样化的时代。

进入 21 世纪,崭新的全彩漫画出现了,而且立刻成为中国原创漫画发展的新趋势。这一方面是由于电脑技术和绘图软件在中国的普及;另一方面则是由于我们的原创漫画并不像日本漫画那样拥有几十年的深厚积累,也正因为如此,当新技术到来的时候,我们反而不会受到一些传统规则和阅读习惯的束缚,例如黑白、线条、网点等,读者也会更容易适应和接受色彩带来的全新阅读体验,并且网络这一巨大传播媒介的迅速发展也给漫画提供了全新的载体。

近年来,国内的《漫友》、《知音漫客》、《漫画派对》等漫画杂志逐渐在读者群中树立了自己的地位,而这些杂志背后的运营者——旗下拥有多种定位、多种风格、多种类型漫画产品的动漫产业集团公司的兴起,使得中国漫画有了更为扎实的基础平台。

现在,上海漫唐堂、杭州夏天岛、天津神界等专业的漫画公司开始站稳脚跟,进入了一个良好的运营状态,在更加广阔的漫画创作领域里进行更多的商业化探索。

在国内所有漫画家、漫画人、漫画从业人员的共同努力下,在国家提倡原创精神、对动漫产业的大力扶持下,中国的原创漫画道路虽然略显艰难,但正在不断地探索进步,新人新作新风格将在市场中得到检验和发展。同时,一个以动漫为基础,结合游戏、玩具、周边产品开发的完整动漫产业链系统正在逐渐形成。

我们相信,15 年的时间是一次回顾,但它绝不是中国原创漫画的总结。它是一首引领的序曲,等待着我们一起继续奏响更美妙的乐章。

1.2 中国漫画行业的现状

动漫已成为近年来国内关注的焦点之一,国家对国内原创动漫产业投入了巨大的关注和扶持,各地也纷纷开设了动漫教学机构,设立了众多专业学府,国家也相继制定出台了一系列扶持动漫产业振兴发展的政策措施。可以预见,在未来 2 ~ 5 年内,中国动漫市场的发展将达到一个空前的繁荣程度。

动漫行业一般分为漫画、动画和游戏三个发展方向，也就是大家通常所说的“动漫游”。这三个方向的制作流程、行业岗位设置和人员要求不尽相同，如果大家不清楚自己的行业发展方向，将无法有针对性地提高自己的能力、设计并实现自己在行业内的职业诉求。但目前国内的众多专业学府、教学机构等，绝大多数是在培育动画技师和游戏原画人才，很少涉及作为产业前端的漫画创作。

所幸的是，由于传统出版业成熟的原因，漫画可以通过图书出版获取利润，所以即使没有很多专业的漫画学校，漫画从业人员数量也在实战中稳定地增长着。并且，随着市场上出现了更多专业化的动漫杂志以及专业的动漫创作公司，漫画行业从业人员的需求数量也开始呈现大幅增长。由于行业赢利模式的清晰，近年来很多漫画家的收入超过了百万甚至千万。这些漫画家创作了很多优秀的漫画作品，其中有敖幼祥的《乌龙院》、猫小乐的《阿衰》、口袋巧克力的《1区212》、刘飒的《飒漫画》、陈翔的《神经榜》等。但是，一个不可避免的事实是，尽管少部分知名漫画家的收入很高，但大多数漫画基础从业人员的工资较低，整个漫画行业从业人员的收入呈现着清晰的两极分化现象。随着动漫行业的进一步发展，笔者认为，这一现象将逐步被改善。

在日美等文化产业发达的国家，其实并没有“动漫产业”这一说法，动画称 Animation，漫画称 Comic，游戏称 Game，它们是各自独立的行业。这三大行业之间的关联在今天的中国市场上已经不能简单地理解为“漫画是动画的上游产业，而游戏是动漫的衍生”。通过仔细地对比分析，大家可以发现，这三大行业在行业重心、用户消费习惯、商业模式及投资规模等方面存在着巨大的差异，所以，这三大行业对其从业人员有着各自不同的更专业的需求。

1. 漫画创作者

漫画创作是一份让年轻人憧憬的职业，用自己的画笔描绘精彩的故事传播给广大读者，得到众多读者的认可和喜爱，这种无与伦比的成就感成为许多年轻人为之奋斗的动力。

漫画与动画和游戏产业相比，更注重剧情的表现。漫画行业有着投资少、竞争小、修正及时、产业链纯粹等优势。缺点是对核心行业人员的素质要求特别高，从而导致容易出现投资者有钱也难以找到最佳创作者的问题。在文化产业发达国家，漫画往往被作为动画、影视及游戏作品的基础进行改编，这种模式大获成功并成为近年来的主流模式。目前，中国漫画还处于发展阶段，这给从业者提供了巨大的机会，一个具备专业水平的新人很有可能会成为行业中的精英，这是游戏和动画产业难以提供的市场机会。

2. 中国新漫画

中国新漫画是一种运用多种影视镜头表达故事、刻画人物性格的连续页数的绘画创作作品。这种作品以前多是黑白形式，近年来随着彩色漫画在市场上的逐渐兴起，彩色表现形式已经逐步开始替代黑白形式成为目前中国漫画市场上的主流创作形式。

由于漫画杂志有很多进入到周刊时期，因此很多漫画创作者也相应进入到多部漫画同期连载的阶段。一个漫画作品，一个月在杂志上可以连载 88 页左右的漫画，如果多部同期连载，月刊载量将超过百页，这样强大的工作量很难让一个作者独立完成，所以，创作团队开始形成。

3. 中国的漫画创作模式

漫画的创作模式主要分为个人创作及团队创作两种形式，而创作趋势则为全彩漫画趋势。以个人创作为主的漫画创作模式，要求主笔包揽编剧、分镜、勾线、背景、上色等各个环节的创作工作，而只将一些简单的非技术工作交给助理。在这种模式下，所创作作品的质量好坏完全取决于主笔的个人水平。而主笔的个人水平则受制于其知识面、身体状况、心理状态等多种因素的影响，创作效率不稳定，拖稿现象频发。而处于培养阶段的助理由于始终接触不到核心技术，成长速度缓慢，很难成为独当一面的优秀人才，对行业人才的培育和发展也较为不利。

相对于个人创作模式，先进的团队创作模式则更高效、分工更细致、发展空间也更大。这种

专业分工化的协力创作，由于在每个环节都有顶尖技术人才的参与，保证了作品在各环节上的高效高质，为诞生体系、化系列化的大型商业动漫作品提供了有效保障。如《口袋妖怪》系列、《机动战士高达》系列、《美国漫画英雄》系列均属于该创作体系下的产物。目前，国内已经有很多企业完成了个人创作向团队创作的转变，如神界、漫唐堂、三剑客等，这些团队已成为中国新漫画产业的中流砥柱。

Chapter 2 职业漫画第一步

开始一部漫画作品

与漫画家对谈

Q 成为漫画家最快的途径是不是从漫画助理开始做起逐步提升呢?



○ 袋巧克力：一般来说是的。如果进入一个行业有一个引导，可以避免走一些不必要的弯路。

嘉 姚：这只是某一个途径，做助理可以更快速地得到很多专业锻炼。由于每个人的能力不同，所以途径也会有所不同，大家可以选择合适自己的。做助理或者直接投稿给杂志社，或者参加漫画比赛等都是不错的途径，总之有机会就去试试吧。



Q 成为职业漫画人之后，一定要全面提升各方面的能力吗？只提高自己特长的部分可以吗？



○ 袋巧克力：物极必反。如果真的要成为一名漫画家，建议在对漫画的所有环节有较为深入的了解之后，再努力提高自己的有兴趣的特长部分。这样在以后如果和助理合作，也能够知道怎样去指导他。

嘉 姚：如果能够找到合适的伙伴或助理来弥补自己不擅长的部分，那么只要能够出色地完成作品，当然可以继续。但是现实是在中国很多漫画家都是单独作业，当然也有的有助理，但是那需要长时间的培养和协调。所以对于提升，我建议全面提高自己的更多方面的能力。



2.1 概念筹备——先从企划和策划开始

一部好的动漫作品，绝对离不开企划和策划阶段。

何谓企划和策划？

在团队漫画创作中，企划是从无到有的第一步，是搭建一个作品可以创作的舞台，是若干资源整合和链接的过程，如图 2-1 所示。策划是在企划的舞台上，在已有的资源下将作品定位、内容大纲、分集大纲、剧情、人物等做到最好，如图 2-2 所示。

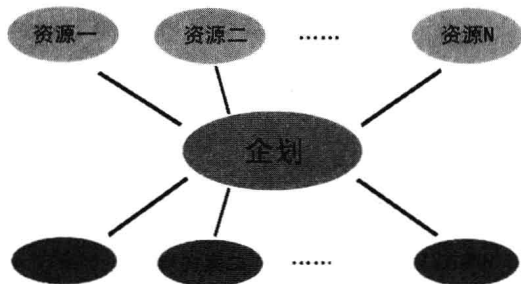


图2-1 企划

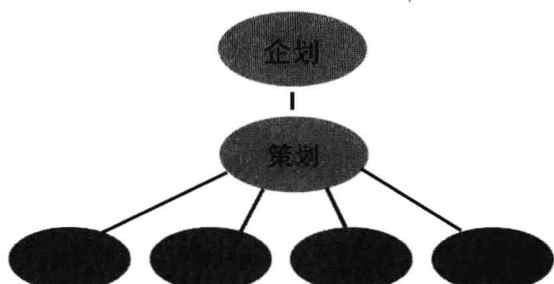


图2-2 策划

目前，我国漫画行业的企划和策划工作，大多由杂志社的编辑、漫画公司的项目负责人来完成。

无论是团队创作还是个人创作，都是将无形的东西组织起来的过程。企划过程的重点只有一个，通俗点说就是：“我有一个目的，为了实现这个目的想出一系列点子。”

在整个过程中，大家可以考虑一下以下几个方面。

1. 作品要创作给什么人看

明确我们的读者是谁，是创作作品首先要考虑的问题。因为男性读者、女性读者，他们的喜好截然不同。只有清楚地知道自己要创作给什么人看，才能选择更加适合读者群的方式进行故事的表述。

2. 作品刊载平台的特性

首先来说明作品的刊登平台是什么。

作品的刊登平台就是把作品放到哪些地方连载，这些连载作品的地方就是作品的刊登平台。就目前国内来说，可以拿到稿费的刊登平台有“杂志连载平台”、“图书出版（单行本出版）平台”、“收费网络漫画连载平台”、“收费手机连载平台”等。每一个平台都有其特点，下面进行简单介绍。

就漫画杂志来说，有少女类、少年类、科普类、幽默类等分类。每一个类别的平台，其约稿要求不同，杂志平台的年龄段大多在 8 ~ 14 岁之间。

网络刊登平台随着互联网行业的发展，越来越兴盛。最近几年，比较热门的漫画网络平台有“有妖气”、“纵横动漫网”等，这些网站都是可以向优秀作品支付稿费的。网络刊登平台相对杂志刊登平台来说，更加开放、年龄段更高、表现的故事更加丰富，不过稿费相对杂志平台要略低一些。

图书出版（单行本出版）平台有两种情况：一种是作品直接出版图书，由出版社的编辑对作品进行企划和策划定位；另一种是在杂志和网络上连载之后再行图书出版。

目前，手机刊登平台是新发展出来的刊登平台，其特性是灵活性大、短小精悍、实时性强。

3. 创作要扬长避短

无论是什么好的想法，都要结合自己的实际能力来做。如果忽视了这一点，就成了好高骛远或者吃力不讨好。所以在进行商业作品创作的时候，大家应该扬长避短，用自己最擅长的方面去进行创作。对于自己不擅长的领域进行挑战性尝试的创作，可以留在平时的创作训练时进行。

4. 用最为简短的词语概括要做的创作

作品创作的最初阶段是作品的大轮廓塑形阶段。故事的大方向、主旨、内涵、读者群定位等元素都将在这个阶段建立雏形。

大家可以将自己的创作意向或者作品大纲写成一个五百字左右的介绍文字以及一份分集大纲，并将主要人物设定创作出来。对于故事的第一个分镜要制作完成，以便让刊登平台了解自己的作品，并进行刊登方面的评估，同时也方便自己进行总结归纳，监督创作按照原先的设定进行。

在这个阶段，建议大家尽可能多的和行业内的权威人士进行交流，因为前期的设定做得越好，后面创作起来就会越省力。

2.2 创作一部完整漫画作品的基本流程

漫画创作的基本流程可以概括为企划和策划阶段、故事和人物设定阶段、创作和制作阶段及完成交稿阶段四大部分。

1. 企划和策划阶段

企划和策划阶段在整个漫画创作流程中非常关键。它好比是楼房的地基，如果这一步做得不到位，后面的偏差就会越来越大。

2. 故事和人物设定

现代商业漫画的前期创作分为剧本创作和分镜草稿创作。

有时候编辑会给你一部文学作品，邀请你根据该作品进行漫画创作。这时我们需要按照文学作品的内容，将作品中的情节绘制出来。在这种情况下，可以考虑以下几点：

（1）这个故事是否打动了自己，如果没有打动自己，是否在自己二次创作后，可以打动自己和读者？如果两次回答都是“没有”，那么请不要接下这个工作。

（2）充分完整地了解剧本的创作思路、人物性格。在做设定的时候不要着急下笔，请先将原文阅读完毕，理解原文中的明线、暗线，以及人物性格的刻画，这样在自己进行二次创作的时候才不会和原文冲突，才可以有一定的创作空间。

（3）按照人物的设定，进行美术方面的创作。在详细了解原文的创作意图之后，开始进行美术绘画设定。在创作的时候可以围绕原文的特性放大人物特性在美术方面的呈现。毕竟在美术方面，你比文字作者和编辑更加权威，所以你要在自己专业的领域内进行二次创作。如果你是一位新人，则需要多听听编辑和项目负责人的意见。

（4）在修正设定时，需要留意是否有自己没有理解到的原文设定。在美术设定制作好之后，如果没有被编辑和项目负责人采纳，那么请查看，是否有自己没有体会到的人物性格和暗线，或者是因为原文作者没有表达清楚，以使自己在表达方面和原文错位。在这个时候需要和编辑以及项目负责人进行沟通，将这些含糊的地方确定出来。当然，出现这种情况也不能排除是因为你是一个新手，你的绘画技能还没有达到作品需要的程度。

（5）如果是个人创作，可以按照心中的故事开始对人物进行绘画创作，并加上适当的说明文字。

3. 创作和制作阶段

在有了人物设定之后，即可开始进行分镜的创作了，由于本书后续章节有对此的专业描述，所以在此仍然从非美术方面进行介绍。

漫画和插图有一个很大的区别，那就是创作的数量很大，所以要保证时间和创作水平持续下去是一件很重要的事。通常，能绘制出单张的精美图画在漫画创作里并不代表创作成功，而应该把用在琢磨“怎么把一张画画得更好看”上的时间，多分一些给“怎么把剧情表达好”上。

4. 完成交稿阶段

在画稿绘制好之后，要向刊登平台交稿。在此向大家介绍一些交稿的基本知识。



画稿稿件一般分为电子稿和手绘稿两种类型，不同类型的稿件，其交稿方式有所不同。

1) 电子稿

如果是个人作者第一次交稿，在交电子稿时要注意，需将原始尺寸的画稿压缩成一份可以看清楚画稿上面文字台词的 JPG 文件，用电子邮件发送给收稿人。另外，不要忘记附带一份详细的联系方式。

最好不要直接发送 PSD 格式的稿件，因为这些文件过大，网络的发送时间较长，中间容易出现意外事件。

如果是团队创作的作品，那么团队中一定有专人负责交稿，你只需把稿子交给布置你工作的人就可以了。

2) 手绘稿

由于手绘稿的原稿很珍贵，所以在交稿的时候，建议大家复印一份画稿发送过去。当然和交电子稿一样，不要忘记附带一份详细的联系方式。

交稿结束后，接下来的工作，就不是漫画创作者的工作范畴了。

Chapter 3 职业漫画第二步

完成作品中的设定

与漫画家对谈

Q 漫画作者在创作中也会借鉴其他作品吗？一般会借鉴哪些方面呢？



Q 袋巧克力：初学者在自己的意识形态、表达方式还未完全成熟时，会出现学习和参考名家作品的情况，这很正常。最好用解剖性眼光去分析大师们的漫画语言和用意，从而达到学习的目的。如果是带着功利性地一味照搬故事结构或者画面，很容易造成抄袭和剽窃行为，这是不对的。所以漫画作者切不可急功近利，要掌握好一个度。

嘉 姚：刚开始创作漫画的时候，很多漫画会成为你灵感の対象。应该说，模仿是学习的一个途径。但是当自己成为一个职业漫画作者的时候，则应该锻炼自己对于漫画语言的掌握，从而形成自己独特的风格，而不是碰到问题就去寻找其他作品来借鉴，否则会使自己的思维越来越有依赖性，自己的作品会在不知不觉中成为别人作品的影子。所以我建议，在创作中要以自己的感觉为主，不要去借鉴其他作品。



Q 成为职业的漫画人，是需要掌握多种画风还是必须固定自己的画风？



Q 袋巧克力：一般来讲，一个漫画人不会仅有一种画风，但是肯定有一种自己喜欢的画风。所以对于一个初入行的漫画人来说，拥有几种成熟的风格，可以让自己更有竞争能力。对于已成名的漫画家来说，可以选择一种最适合自己的画风来体现自己与众不同的个性。

嘉 姚：一些在漫画公司工作的漫画人，也许会根据公司需要绘画不同风格的漫画，但是对于绘画者自身来说，肯定有一种风格是自己最喜爱和擅长的，而在长期的绘画习惯和审美习惯的积累下，必定会形成属于自己的漫画风格。这就像漫画家自身的标志，如果想拥有完全属于自己的作品，独特的风格是必需的。



漫画是用来讲述故事的，漫画角色就是故事中的演员。对于一个好故事来说，演员是很重要的。漫画角色的设定过程便是挑选好演员的过程。

漫画角色可以是人类，也可以是动物甚至是非生物，漫画的优势在于可以表现很多现实中不存在的元素，缺陷是很多造型在现实中找不到参照。

本章主要为大家讲解人物的造型设定原理。

3.1 漫画人物造型设定篇

人物的造型设定包括外形设定和性格设定两部分，并且要结合整个漫画故事的背景设定进行考虑。

3.1.1 人物造型基础

人物造型包括身体、头部、表情、服装、性格等多个方面，下面首先从外形的基础绘画技能开始学习。

1. 头身比

人物头身比决定了角色的年龄，也可以根据情节需要，在同一部漫画中出现同一人物的不同头身比。在漫画中通常使用如图 3-1 所示的头身比。

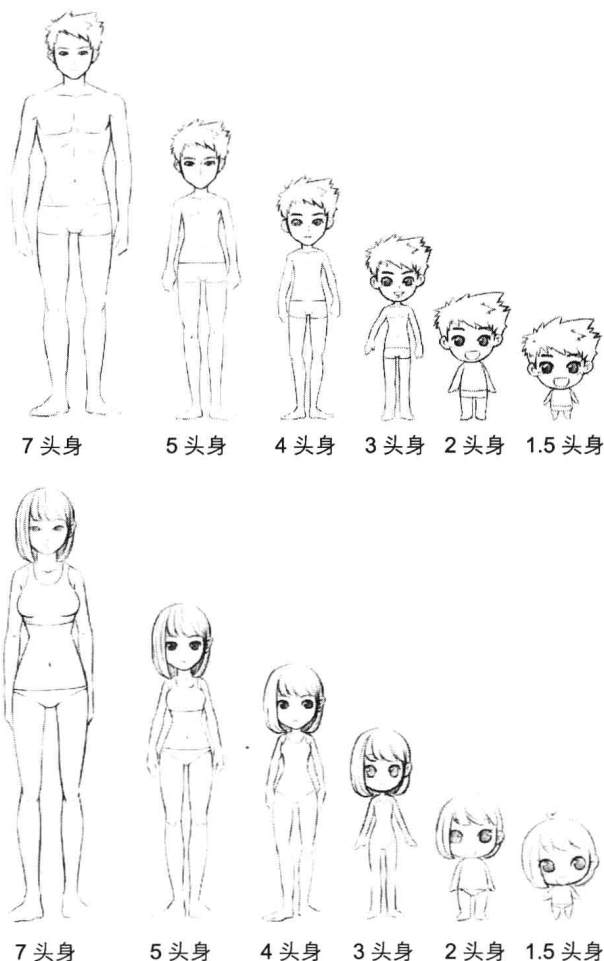


图3-1 人物头身比