

最新卡通漫画技法①

造型基础篇

(日)go office 林晃/八木泽梨穗 编著
G GRAPHIC SHA

甘卉 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

PLASTIC
GRAPHIC
SHA

(京)新登字083号

マンガの技法 第1巻 キャラの基本をマスターしよう

MORE HOW TO DRAW MANGA VOL. 1: The Basics of Character Drawing
By Go Office

© 2002 ゴーオフィス

© 2002 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2002 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition © 2004 China Youth Press

This Simplified Chinese edition was published in China in 2004 by:

China Youth Press

Room 502, OSROC OFFICE BUILDING

No. 94 Dongsi Shitiao, Eastern District,

Beijing 100007 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo
ISBN 7-5006-5671-8

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means-graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems-without written permission of the publisher.

First printing: Oct. 2004

Printed and bound in China

本书简体中文版由日本 Graphic 社授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部。

图书在版编目 (CIP)数据

最新卡通漫画技法 / 日本 Graphic 社编; 甘卉, 丁莲, 徐墨译。—北京: 中国青年出版社, 2004
ISBN 7-5006-5671-8

I. 最… II. ①甘…②丁…③徐… III. 漫画—技法 (美术) IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 089195 号

责任编辑: 郭 光

刘彤扬

书 名: 最新卡通漫画技法 (共五分册)

——造型基础篇

编 著: (日) 林晃/八木泽梨穗

出版发行: 中国青年出版社

地址 北京市东四十二条21号 邮政编码 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 787 × 1092 1/16

版 次: 2004年10月北京第1版

印 次: 2004年10月第1次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5671-8/J · 618

总 定 价: 130.00 元 (共五分册)

本 册: 26.00 元

最新卡通漫画技法 ①

基础造型篇

译：甘 卉



中国青年出版社

前言

漫画可以传达很多很多的信息。

无论是“肚子好饿！”这个瞬间的感情，还是“人类为什么要彼此争斗？”这样困难的问题，都可以通过漫画传达给别人。

现在，画漫画的人不只在日本，其他国家也越来越多。可以说，漫画如今已经成为日本的代表文化之一了。

我也很喜欢画漫画与动画中的角色，从刚开始画漫画时就画了很多很多。即使成为专业漫画家之后，与许多朋友们谈起来，发现大家都有一个共通之处，那就是“一开始就用钢笔是画不好的”。

“用钢笔画的漫画才是漫画”，大家都这么想。但是，如果漫画是从一开始就必须用钢笔画得很完美才行的话，就无法快乐地去做画了。很遗憾，目前并没有一本漫画技法类书籍中提到这一点。

轻松愉快地在任何时候、用手边的东西来做涂鸦，这就是漫画的原点所在。

不画铅笔稿直接用钢笔作画是行不通的，我始终这样认为。随便地在能找到的纸上描画着喜爱的动漫画角色，那种快乐才最值得重视。而且，能够用铅笔描绘各种各样的东西，那么使用钢笔时也能画得更轻松。本书就是本着这种思想而制作的。

Go office/ 八木泽梨穗





第1章 绘制铅笔稿

随笔涂鸦是漫画的第一步!	6
漫画原稿和单幅作品也是从铅笔稿开始的	8
绘制漫画原稿的顺序	8
画一幅明信片大小的单幅看看	10
绘制草稿的顺序	14
以不同硬度的铅笔画不同大小的画	16
绘制草稿时使用的铅笔种类	18

第2章 面部的画法

从基准线开始画脸	20
人的头是卵型	20
从基准线开始的画法	23
基准线的活用法	30
从侧脸开始做脸的设计	36
侧脸四个类型	38
五官的画法(眼, 嘴, 鼻, 耳, 眉)	40
画眼睛的基本方法	40
男性眼睛的画法	42
女性眼睛的画法	44
眼睛的表现与动态	45
嘴的四种基本类型	48
鼻子的三种基本类型	50
耳朵的两种基本类型	54
眉毛的画法	56
头发的画法	58
有意表现发旋回环的画法	60
侧脸与头发的动态	64

第3章 身体的画法

画身体时的秘诀	72
人类身体的基本比例	73
绘制全身像时的顺序	74
画正面立姿	74
画侧身像	77
画背面像	79
各种姿势的基准线	81
人物特征的不同表现方法	82



“头身”是关键	82
人物的身体比例	84
身高差与头身比的区别	85
男性与女性的不同绘制方法	86
利用头身比自由创作的方法	89
利用照片进行创作的方法	94
如何创作 Q 版人物	100
画 Q 版角色的方法	101
Q 版成人的与 Q 版孩子的	104
不同的 Q 版比例	105
Q 版人物各种各样的动态	106

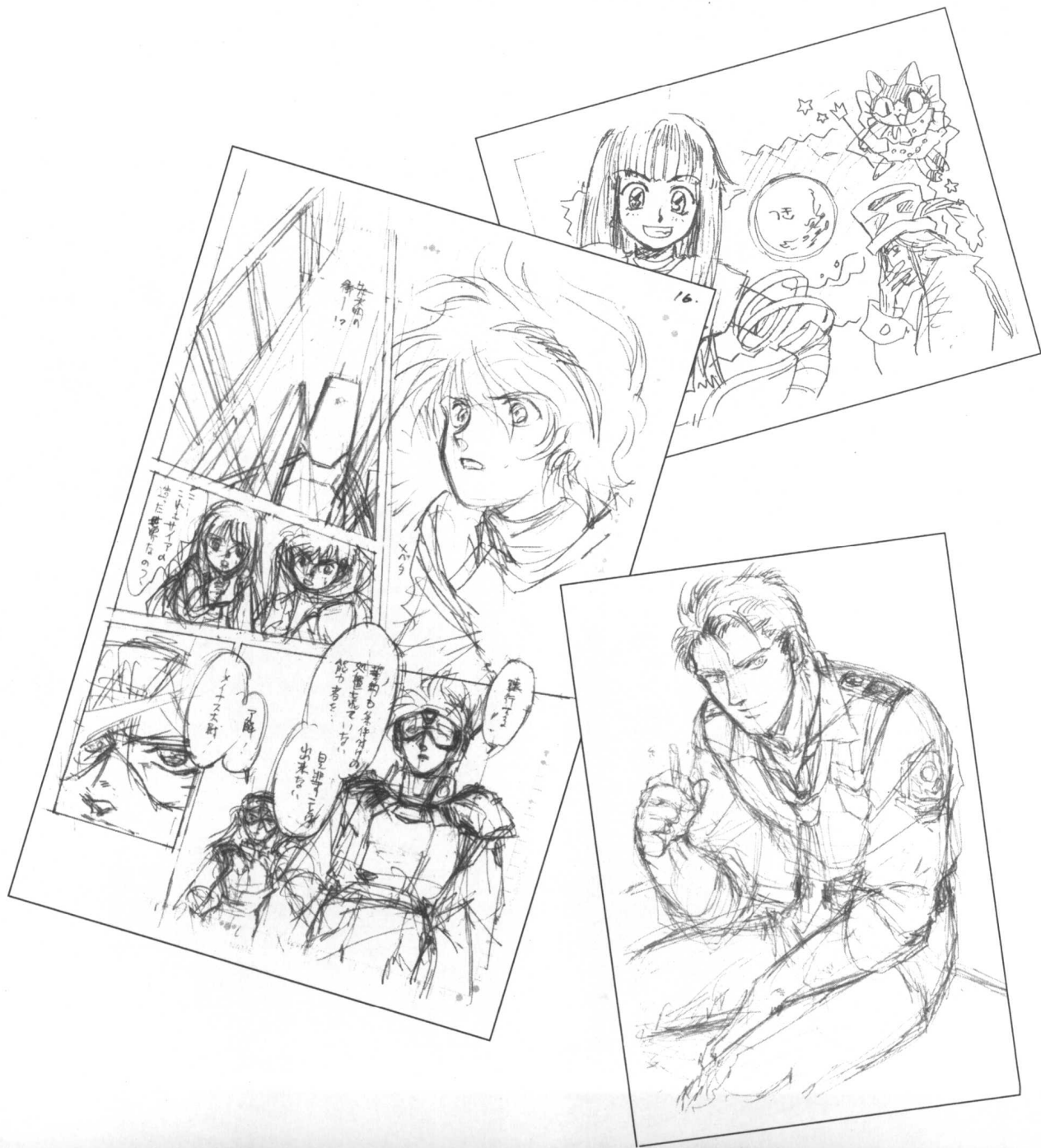
第 4 章 漫画小知识

漫画的修改	110
人物与车子的画法	112

作画・制作……潮 大原盐美 出口由美子
天野叶月 BAKEKO RACHEL
五木田尚 八木泽梨穗 〈排名分先后〉
制作助手……高桥拓实
封面原画……森田和明
封面设计……雨村秀行
构成・撰写……Go office/ 林晃
八木泽梨穗
资料摄影……今井康夫
模特……NAOKO TAKE
押川圣子 / 摄影……饭岛纯一
编辑……中西素规 (GRAPHIC 公司)

第1章

绘制铅笔稿



随笔涂鸦是漫画的第一步！

把自己自由设想出来的东西自由地画出来，这就是漫画的原点。如果你在身边随手找到的纸上画了铅笔画的话，那么你已经开始在画漫画了。



画在图画纸上



画在信上



画在废纸上



画在地上

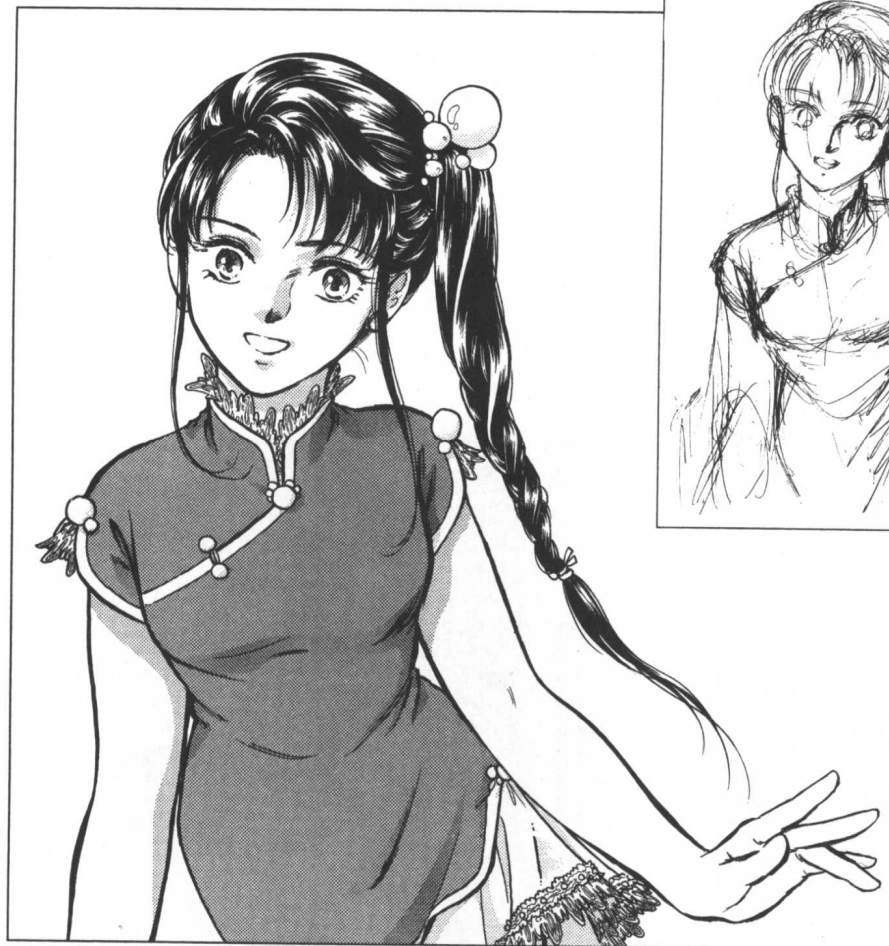


画在笔记本上



画在教科书(!?)上

故事漫画与单幅画最初都是从铅笔稿开始的!



草稿

即使是专业的漫画作品或插画，也是由铅笔或自动铅笔画出的草稿开始的。



铅笔绘制的草稿



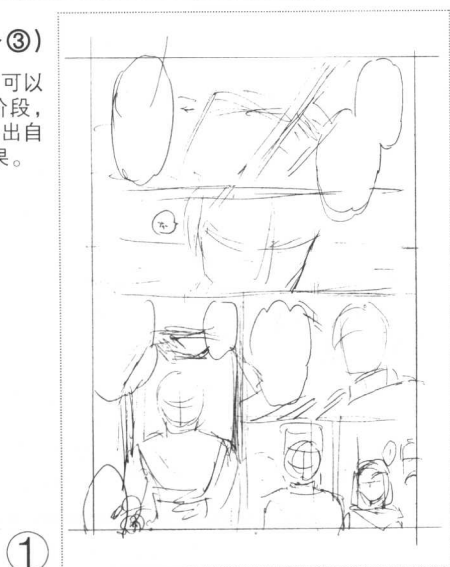
用钢笔描线并贴上网点后就成了完成稿

漫画原稿和单幅作品也是从铅笔稿开始的

绘制漫画原稿的顺序

1. 草稿 (①~③)

到满意为止，可以不断重画的阶段，推测着努力画出自己想要的效果。



◀把整体的分格与台词（对话框）的位置、人物的构图大致画出来。

用尺子比着
画出格子的
边缘线，画
人物草稿。



2. 描钢笔线

用钢笔描出人物、背景与效果线。格子的边缘线一般也在这时用钢笔定墨，但也有人是在画草稿前就画好边缘线的。

◀在要画背景的格子里打草稿，这里作为目测基准的线条是用铅笔比着尺子画出的。



3. 用橡皮擦掉铅笔线

全过程中有两次要使用橡皮。

1. 勾完背景的钢笔线之后。

2. 勾完人物的钢笔线之后，要再用橡皮擦一次，连背景的部分也要再擦一遍。

另外，由于是铅笔稿，常常整张纸都会被蹭脏。所以不只是画面上，整张纸也都要用橡皮擦过哦。



4. 上墨

把想要涂黑的部分用墨汁或马克笔涂满。如果上墨之后再用橡皮擦的话，经常会把墨汁弄到范围以外，所以上墨一定要在橡皮擦过之后再行。



5. 涂白

像这种画到格子以外或对话框里面的线条要修掉，可以用笔涂上白色广告色，也可以用修正液来完成。这是贴网前的准备。



6. 贴网，完成

贴上网点，最后检查还有没有涂白、上墨等步骤中残留下来的问题，就完成了。

草稿到勾线的顺序一般是固定的，但勾线之后的作业并不一定都按这个顺序进行。



画一幅明信片大小的单幅



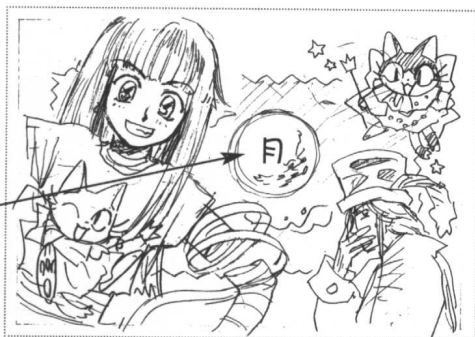
画明信片与画漫画原稿的是很相似的，可以训练自己对画面构成与平衡的感觉。作为画漫画的一种练习，把纸横着或竖着放都可以。



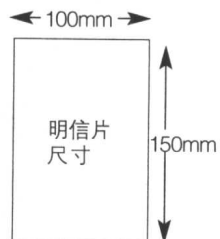
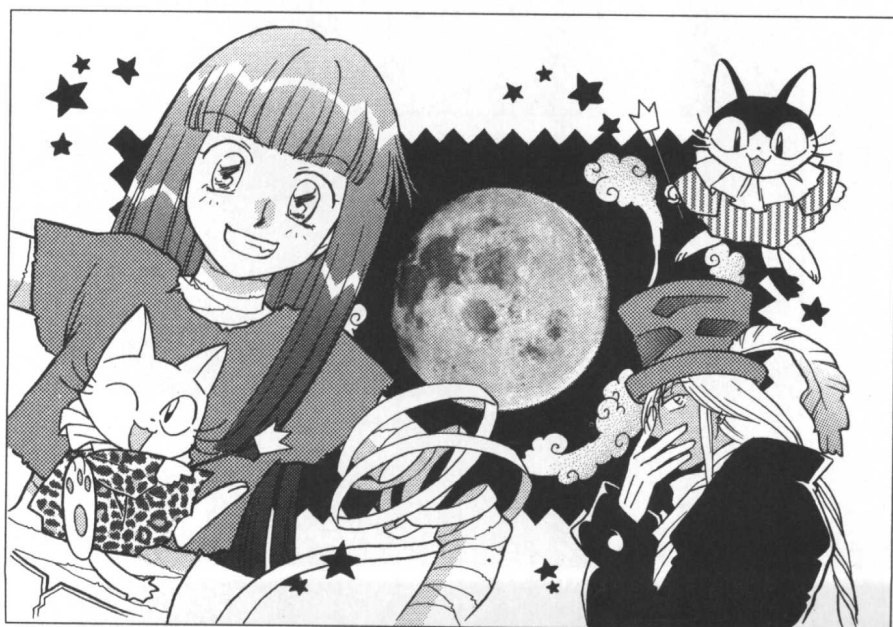
原本是一件式的连身泳装，在勾线时改成了比基尼。画惯了的话，不用一次次地改草稿就能立刻做出变更，但初学者如果不重画草稿很容易失败。

草稿的时候谁都看不出的“西瓜的花纹”，但只要画的本人明白是什么就可以。

草稿就是作品的设计图，即使写个字什么的做标注也可以。另外，涂黑、网点的号码之类的，全都是可以标注在草稿上的。



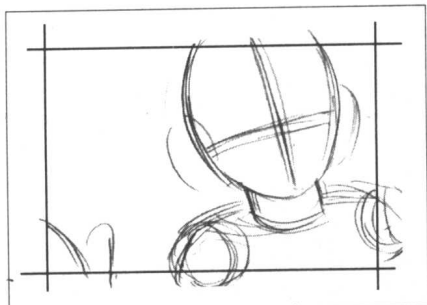
衣服和头发的纹路要画得比最终完成时多，草稿对完成时的效果起着很大的作用。



在这种固定大小的纸张上，不只要画大头，也要画全身像，这样不知不觉间你就可以画各式各样的大图了。

绘制明信片的顺序

绘画的程序与画漫画原稿时基本相同。

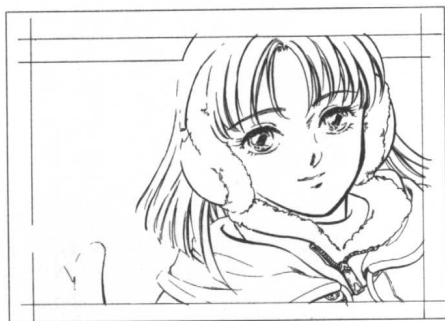


① 基准线。

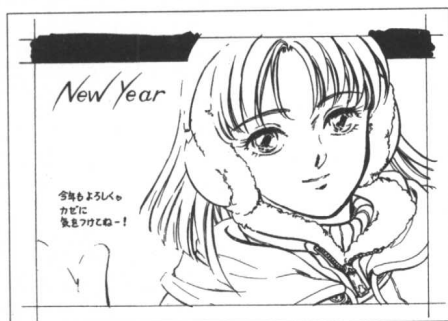
用铅笔画出所要画的大致感觉，这个阶段时为了达到自己的要求往往会多次修改。在大一些的纸上画出明信片大小的框后再画会比较容易一些。



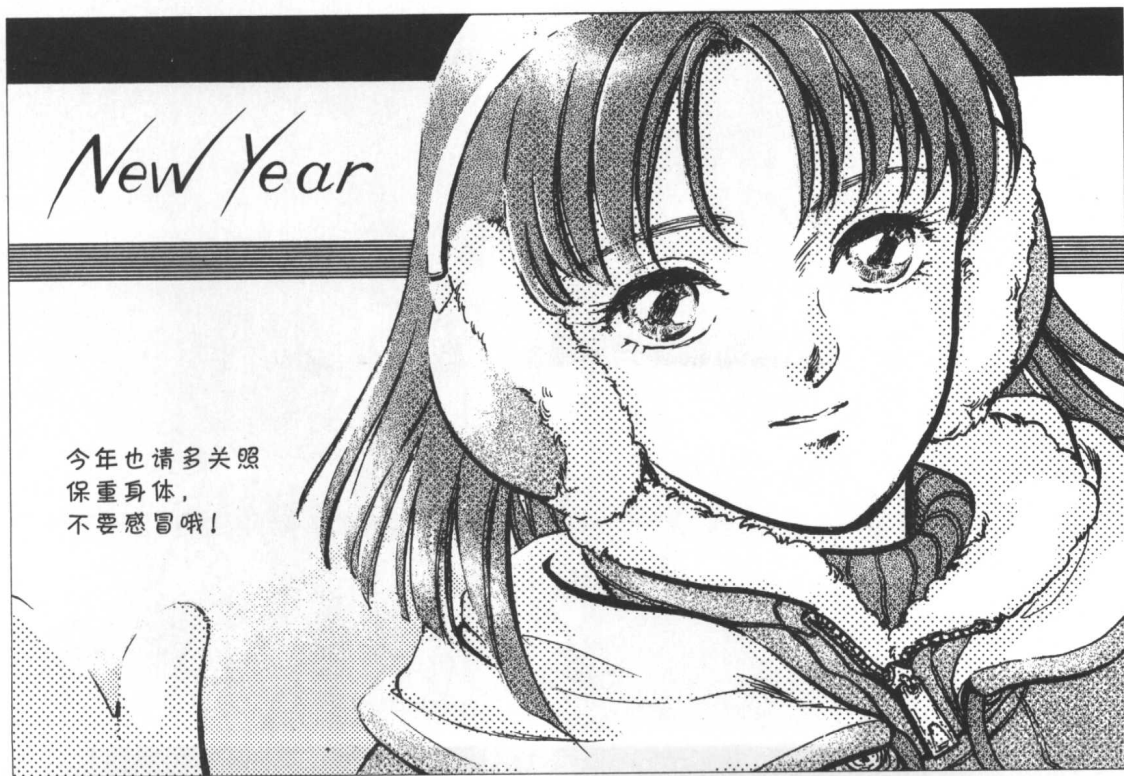
② 在基准线基础上打草稿。



③ 勾钢笔线，再用橡皮擦掉铅笔线。

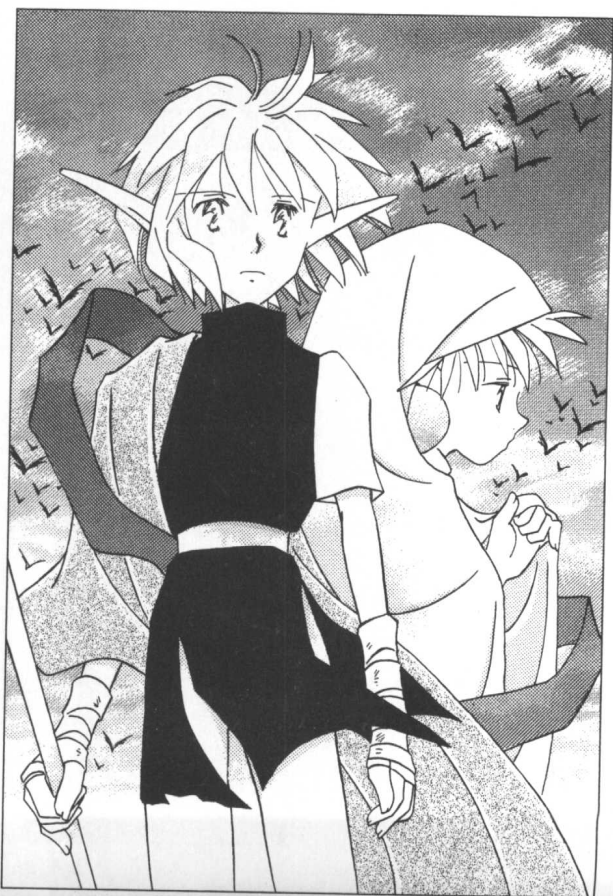
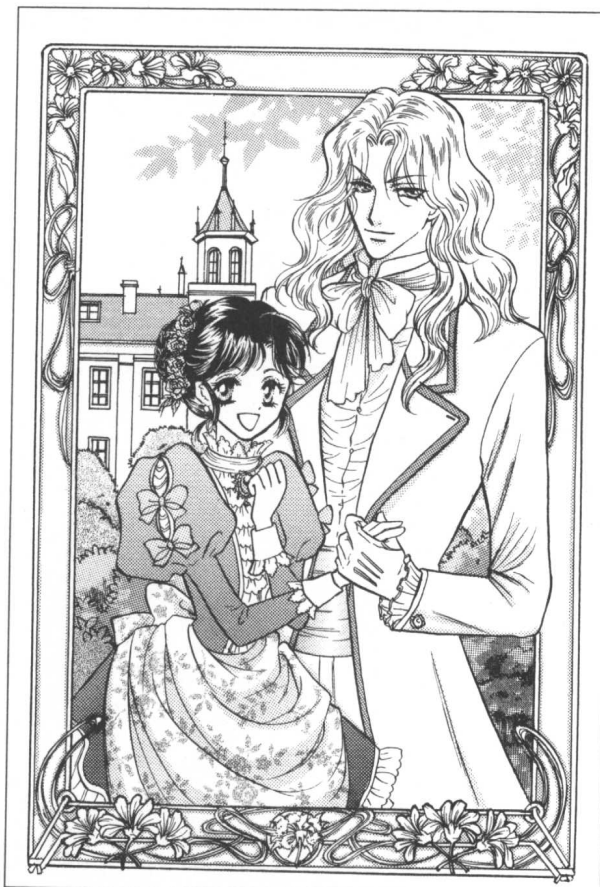
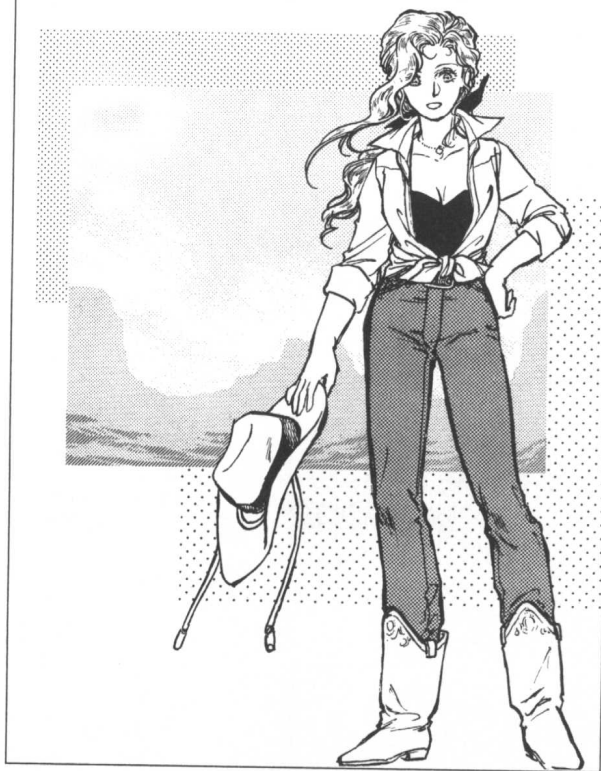


④ 画上背景，上墨。



⑤ 涂白，上网点，再按着框线切下来就完成了（这是实际明信片尺寸大小）。

如果是为了邮寄而画的，要防止被雨打湿后墨水洇开，采用“耐水性墨水”比较好。当然，放进信封里邮寄是最保险的了。



这些画原本都是明信片尺寸的。如果将每张画复印放大 127% 的话，就更能了解原稿的线条粗细与网点的效果了。

只画脸的时候也要画身体 ~画出好作品的小诀窍~

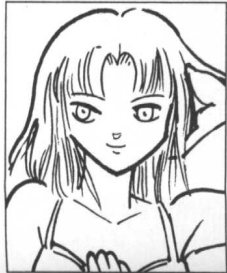
虽然脸可以画得很好，可却完全画不了身体！也许你正在烦恼这样的问题。那么平时在画脸的时候就连身体也一并画画看吧，将来画全身就不会再困扰了。



只画面部或上半身时，有不少人完全忘记考虑全身。在这种时候，也要经常留心设想脖子以下的全身是什么姿态，这样头像也会越画越好。



看不见的部分就不画而导致失败的例子

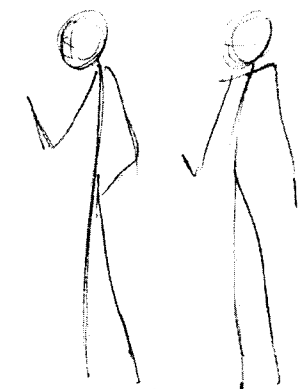
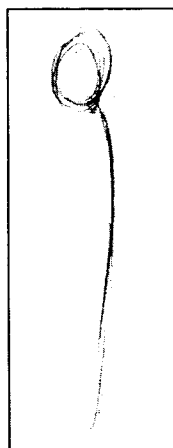


粗看起来是幅普通的画，但是……



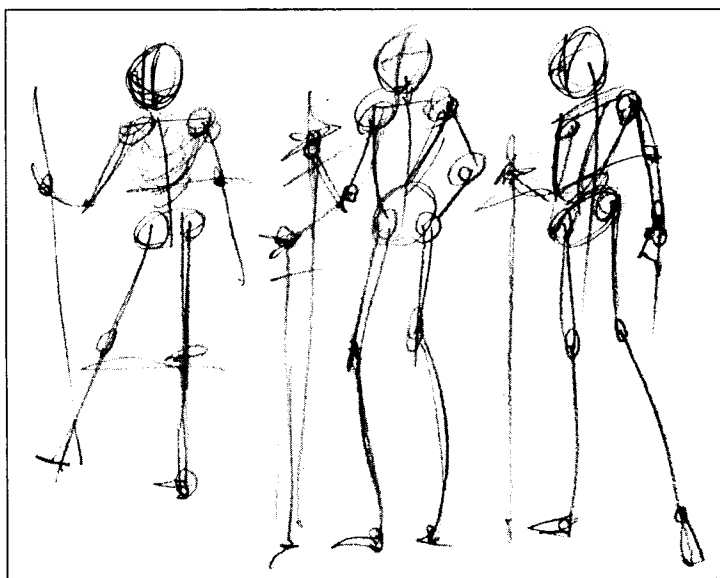
肩膀和手腕根本连不上！

绘制草稿的顺序



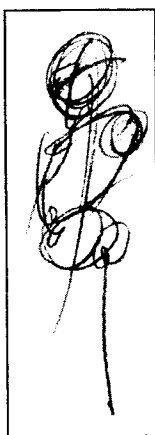
只用一根线来表示手脚也没问题。

①画基准线。这是把之后要画的作品的大概感觉粗略表现出来的作业。站立的姿势、手的位置，多试几次直到把想要的感觉完全表现出来。

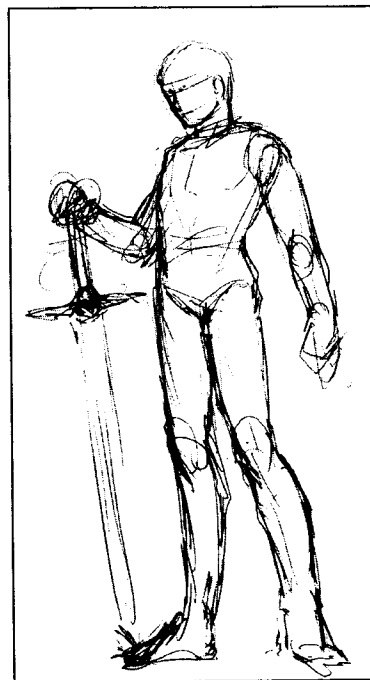


一个○里加上十字构成的脸。○是头部，十字表示脸的朝向。

在基准线的阶段，躯体部分也是略图表示。身体是长圆形，胸部用倒三角表示，腰部用横椭圆表示，也有画成梯形的。同时用小圆圈表示关节的做法很常见。



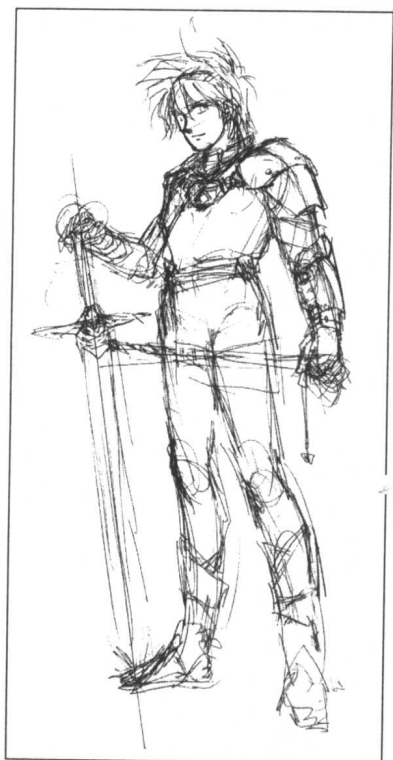
右臂的一部分被胸部遮住了看不见，要从肩膀的位置设想着手臂的动态来画。



②决定了大致的印象后，从基准线整理出全身的形状。头、手脚、身体都表示成块状，轮廓线要画成表现出肉体的立体感的曲线，关节的部分画成小圆圈。

简单的块状化后的效果。熟练了的话，从一开始就可以画成这样的形状。腰、股关节、膝盖与肩膀等关节部分是肉体的连接处，曲线要向里收。

③画出肉体的线条。画的时候要确认关节的位置，膝盖与肩膀位置的基准线要强调出来，把小道具（剑）的草稿也在这时画出。



④画出面孔与头发还有衣服，要把预先对脸和衣服的设计表现出来。不过也有不少人在完成人物的钢笔稿后再进行剑的中心线等小道具的绘制。



完成度很高的草稿。也有人是把草稿画到与勾钢笔线后的效果几乎完全相同的程度的。

⑤草稿完成。别人看来可能会觉得有“画得不清楚”、“看不懂”的部分，但自己明白之后要怎样勾钢笔线就好。

如果不画草稿就直接用钢笔画会怎么样呢？



草稿



不画草稿（放在旁边照着画）直接用钢笔画出来的画稿。线条的粗细很不均匀，走向也不正确，眼睛画走了形。



在草稿上用钢笔勾线后的成果。线条很顺畅，将草稿中的人物清晰地勾画了出来。