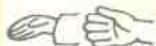


美术技法大全

谢丁玉 编著 四川美术出版社



117166

丁玉
93-14

SURVEY OF FINE ARTS SKILL

漫画技法与构思

谢丁玉 编著 四川美术出版社

责任编辑：何昌林
封面设计：高仲成 邵大维
技术设计：许庆荣

漫画技法与构思

美术技法大全

四川美术出版社出版发行
(成都盐道街3号)

新华书店经销

温江县印刷厂印刷

开本 787×1092毫米 1/32 印张 10.25

1994年7月第1版 1992年第一次印刷

印数：4701—7300册

ISBN7-5410-0475-8/J·449

定价：9.50元



作者小传

谢丁玉，原名谢鼎钰，1935年7月生于湖南长沙市。学生时代却酷爱运用漫画参加建国初期的各项宣传活动。1957年从事报纸美编工作，并开始在中央各报发表漫画。1963年任湖南日报漫画编辑，潜心漫画规律的探索。在著名漫画家米谷和方成来湘指导下，开始致力于搜集古今中外漫画资料 and 整理漫画心得笔记。他热衷于辅导群众漫画创作，1980年创办《刺玫瑰》漫画报，兼任主编。该刊以其鲜明的风格和广泛的群众性，多次受到湖南省委表彰。之后，谢丁玉又创办了面向全国“刺玫瑰”漫画函授班，并为此撰写了20万字的《怎样把漫画学到手》的通俗漫画教材。

1984年，谢丁玉受聘任六届全国美展漫画评委副主任，在长沙主持召开了首次全国漫画学术座谈会。他的漫画《白卷》参加六届全国美展并为许多报刊转载。《迎贵宾》获1987年全国好新闻漫画二等奖。漫画《一叶障目》因其强烈的针对性，得到中央领导同志赞扬。

谢丁玉1982年加入中国美术家协会为会员，现为中国新闻漫画研究会常务理事，湖南美协常务理事，湖南省漫画学会会长，湖南日报社主任编辑。

开头的话

漫画是一种生动有趣的画，几乎每个人都喜欢它。想学漫画的人也一天比一天多。

有的人看到漫画十分简洁，以为光会构思就行，但动手画起来，又颇感吃力了。

漫画能学会吗？凡是画过漫画的人都有这样的体会：“入门既不难，学好也不易。”这就是说，只要你掌握简单的漫画技巧，就可以开始作画了。但要使漫画有较高的思想性和艺术性，非得下许多功夫不可。这就需要系统地学习这方面的知识，先知画理，然后不断练习，逐步达到真正成功的境界。

为了寻求一种简单容易、又让任何人都感兴趣的画漫画的方法，我们从多年的实践中进行总结，编写了这套辅导材料，并把它呈献在诸君面前。

俗话说：师父引进门，修行在个人。本书并不能代替任何人画漫画，而是把你带进漫画的大门，希望你抱着兴趣去熟悉它，然后信心百倍地去进行大胆的创造，从而画出自己的独特风格。让我们一起和漫画结成亲密的伴侣吧！

目 录

开头的話

第一章 漫画绘制技法	1
一、漫画人体的结构与比例	1
二、漫画人物的面部表情	4
三、漫画人物的动态	22
四、漫画人物的衣服	47
五、漫画中的透视	57
六、漫画的构图	63
七、漫画的制作	75
第二章 漫画的构思	81
八、夸张法	81
九、写实法	84
十、比喻法	87
十一、对比法	93
十二、误会法	96
十三、矛盾法	99
十四、迁就法	101
十五、拟人法	103
十六、引典法	106
十七、集中法	108
十八、演变法	113
十九、反语法	116
二十、反常法	118
二十一、投影法	120
二十二、象形法	123
二十三、漫画标题	125
第三章 几种常见漫画的表现技法	132
二十四、报道漫画	132
二十五、肖像漫画	137
二十六、科学漫画	142
二十七、幽默漫画	147
二十八、连环漫画	152
二十九、漫画组画	155
三十、新闻漫画	157

第一章

漫画绘制技法

一、漫画人体的结构与比例

(一)有趣的人体结构

漫画主要是画人的活动。虽然漫画是用夸张的手法来画人，夸张的基础却是真实。因此，漫画初学者有必要对写实的人体有个基本了解，这样在塑造漫画人物时，对各种动作的表现，就能画得入情入理。

多年来，美学家们发现，人体结构不仅具有美感，而且各部分的比例十分有趣。

①人身的方形。人平伸两臂的宽度，等于他的高度。(图1)

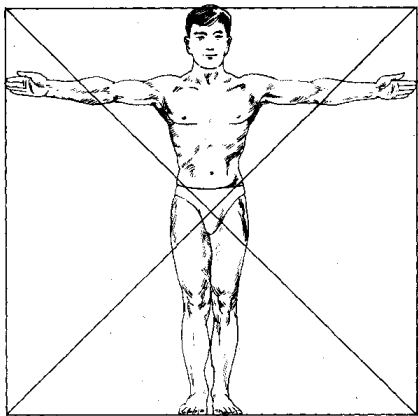


图1

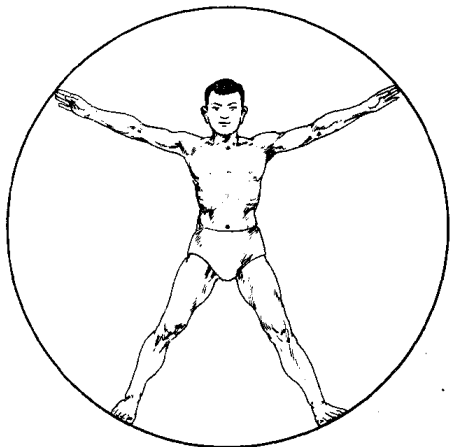


图 2

②人身的圆形。人伸展四肢形成的图形,是以肚脐眼为中心的圆。(图 2)

③人体可以形成极为对称的几何图形。如脸部可构成正方形,叉开的腿成等边三角形。

④人体每一部分和整体之间存在一定的协调的比例。如矮胖的其各部分也肥短,瘦长的其各部分也瘦长。

⑤人体各部分和身高成简单整数比。各部分之间也成简单整数比。例如:

全身为七到八个头长;

肩宽为两个头长;

上肢为三个头长;

下肢为四个头长;

头长等于脚长;面部等于两个手掌的面积;

人跪下的时候,他的高度就减少了四分之一。(图 3)

⑥人的头、胸、骨盆本身不能活动,但它们被脊椎骨连接起来后,便可以作出各种动作。上肢和下肢则靠关节进行活动。

⑦男女人体的差别主要在躯干部。男性由于胸部体积大,显得腰部以上发达,肩宽于臀;而女性由于臀宽于肩,显得腰部以下发达。(图 4)

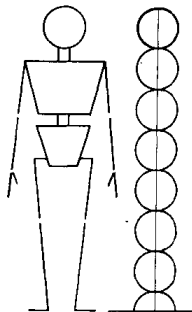


图 3

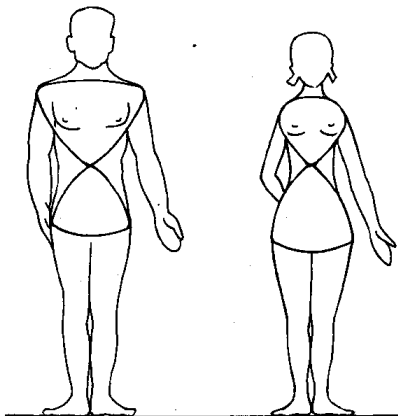


图 4

(二)漫画人体的通常比例

①在漫画中,为了突出刻画面部表情,往往采取扩大头部的办法。这时,你用不着死板地注意人体和头部的比例,而应该根据自己创作的需要来处理。有时画得越不正确越有趣。

②在一般漫画中,通常的不肥不瘦的标准型头身比是 1:4,习惯叫四头身,即人体的总高度相当于四个头就可以了。不同的头身比,即使头发、衣服一模一样,看上去也不象是同一个人。(图 5)

③二头身以下的比例,一般用来描画儿童。儿童臂和腿应该画得比腰身短一些,乳儿甚至可以省去腿部,在身躯下面直接画上脚和鞋。(图 6)

④五至六头身的比例用来画瘦削的人体,这时,手和足要画得比身躯长一些。

⑤肥胖人的体型是腿短,身躯呈蛋形,表现出滚圆的全身印象。手臂也应当画短一些。(图 7)

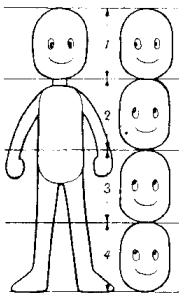


图 5

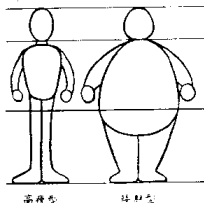


图 7

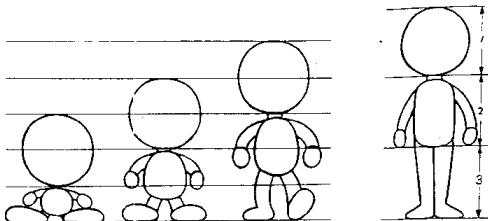


图 6

二、漫画人物的面部表情

(一)面部五官的通常位置

中外许多美术家,总结了许多确定五官位置比例的方法,其中我国古代流传下来的“三停五眼”法,比较易为漫画初学者所掌握:

①三停:成人头部自发际至下颏分为三等分。由下颏至鼻底线占三分之一,鼻底线至眉线占三分之一,眉线至发际线占三分之一。

②五眼:从正面看,面部的宽度等于五个眼睛的宽度。即眼宽等于鼻宽,也等于耳朵至眼睛的距离。

③人的头略似蛋形,头宽为四分之三头长。

④眼在头长的二分之一处。

⑤口在下颏至鼻底线靠上的三分之一处。嘴宽为眼宽的 1.5 倍。

⑥耳朵跟鼻子在一条线上,长度也相等。

⑦小孩的眉在面部二分一处,眼耳也相应比成人的低,两眼间距等于 1.5 眼宽。

⑧老年人因牙齿脱落,嘴和鼻的距离显得缩短了,而下巴显得长而翘出。老人的眼睛往往下陷,眉毛和眼睛的距离显得挤拢了。(图 8)

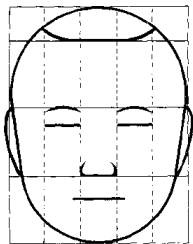


图 8

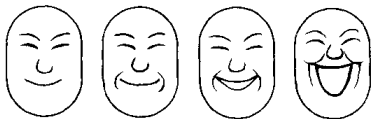


图 9



图 10

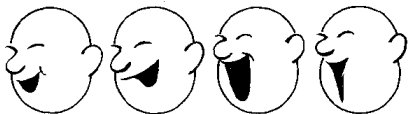


图 11

(二)几种基本面型的简易画法

1. 笑的画法

△画笑的表情要领是：

①双眉飞扬，两眼呈弯弓形状。

②嘴角向两边伸展、上翘。

③嘴角两边画上括号似的皱纹。

④大笑是微笑的转变，嘴张开的幅度逐步增大。(图 9)

△笑的几种变化举例：

笑的侧脸(图 10)

嘴在前方 嘴在后方 口拉长 口缩小(图 11)

△大笑时舌头和牙齿的几种画法：(图 12)△漫画中的笑，还可夸张为唾沫横飞，泪水飞溅，捧腹仰首，交欢把臂等姿态。

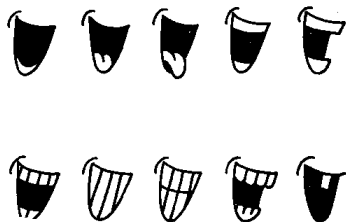


图 12

2. 怒的画法

△画怒的表情要领是：

①眉毛连接，眉梢竖起；

②两目圆睁；

③额头中间画两条直线；

④鼻子两边到嘴画两条曲线；

⑤口角向下弯曲。(图 13)

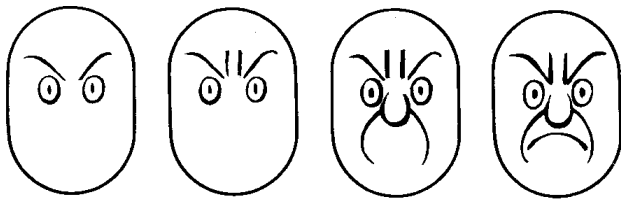


图 13

△漫画中的愤怒姿态还可画成脖子粗胀、咬牙切齿、唾沫横飞、大喊大叫、口中喷火、怒发冲冠等。

3. 悲哀的画法

△画悲哀的表情要领是：

- ①眼和眉毛拉到额头中间上方；
- ②额头画二至三条皱纹；
- ③嘴张开，两端向下；
- ④鼻子两边的皱纹画到嘴的两端。

△漫画中悲哀表情还可画成仰头嚎叫、泪珠乱洒、手帕掩面、十指抓脸、蓬头散发、抱头痛哭、指头紧绞、捶胸顿足等。（图 14）

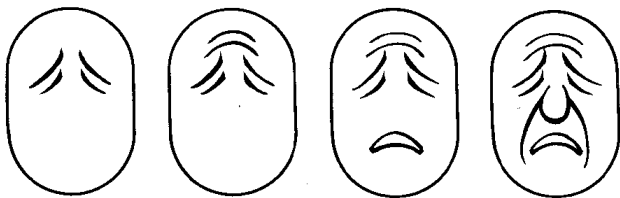


图 14

4. 惊讶的画法

△画惊讶的表情要领是：

- ①眼睛睁大，中央画出长直线瞳孔；
- ②眉毛画高；
- ③张嘴露出舌头。

△惊讶因突发的可怕的事情所引起，表情往往呆住一段时间，即所谓“目瞪口呆”、“呆若木鸡”。漫画中的惊讶常夸张为毛发竖起、舌头伸出、帽子飞起、五指张开等。（图 15）

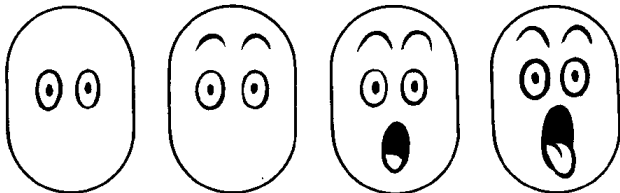


图 15

5. 恐惧的画法

△画恐怖表情要领是:

- ①眼睛睁大,瞳孔在中央;
- ②额头上画二到三条皱纹;
- ③张大嘴唇,口角向下。

△恐惧是超越惊讶的无力的绝望的感受,其主要表情在眼睛。漫画中的恐惧常夸张成眼球突出、全身发抖、直冒冷汗、手脚僵硬、甚至全身缩小等。(图15)

6. 痛苦的画法

△画痛苦表情要领是:

- ①眉头紧锁,中间画三条直线;
- ②眉头下画两条横皱纹,眼紧闭;
- ③鼻子两边皱纹直画到嘴边,口下弯得厉害。

△漫画中痛苦表情应夸大其痛楚难忍状,如全身颤颤、咬紧牙关、呼天唤地、头渗冷汗、五指乱抓等。(图17)

7. 叫骂的画法

△喊叫和骂主要是嘴的表情。画喊叫的要领是:

- ①嘴张得很大;
- ②眼睛睁大;
- ③鼻子两边有皱纹。

△漫画中常将叫骂夸张为唾沫横飞,或画出放射性的声波纹。嘴型并无特定形式,舌头可画可不画。(图18)

8. 无表情的画法

△无表情是指人的面部肌肉处于相对的平静状态。在漫画中这也是一种表情。它表现人物漠然置之、浑浑噩噩、无所用心、痴呆恍惚等。(图19)

9. 关于面部表情的口诀:

- 画人笑:眉开眼弯嘴上翘。
- 画人哭:眉掉眼垂口下落。
- 画人怒:瞪眼咬牙眉上竖。
- 画人愁:垂眼落口皱眉头。

10. 养成看什么东西都成为面型的习惯。新奇的观察方式和在熟悉基本面型规律以后,应该自己创造新奇的表情画法。比如看云,有时可发现云层变化很象人的面孔。此外,诸如墙上的斑纹,木板上的节痕都可以找寻到有趣的人的面型。

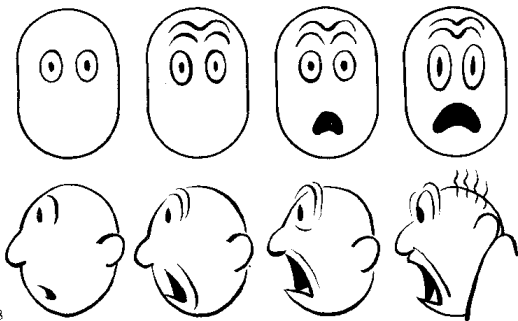


图16

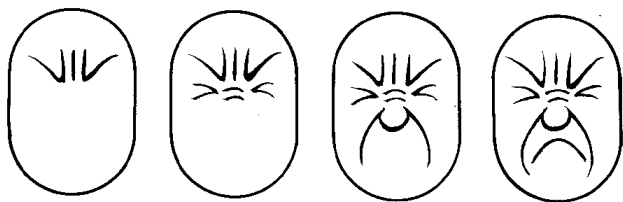


图 17



图 18

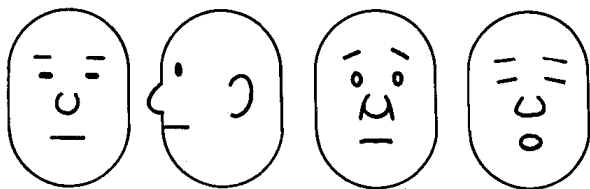


图 19

(三)漫画人物五官的一般画法

1. 眼睛的画法

人的眼睛是极富表情的器官。漫画中的眼睛,除了特写的人头刻画较具体外,一般不须要画得太精细,把眼睛简化成两个黑点即可,漫画中的眼睛,男女没有多大区别,图例中最后三排则较女性化。要注意画出视线的方向,并且两眼所看的方向要一致。(图20)

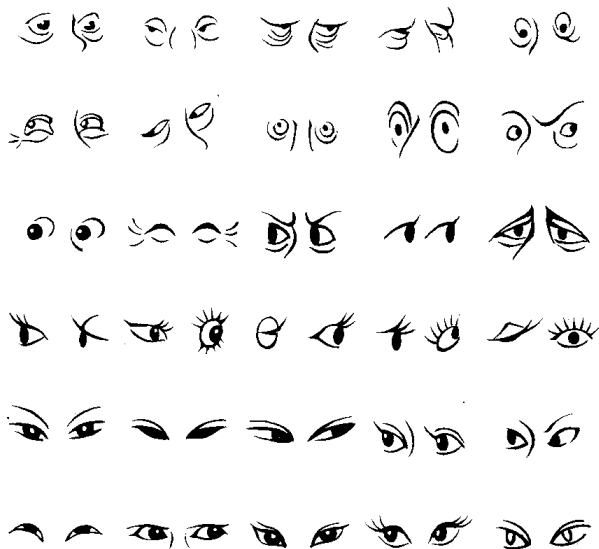


图20

2. 鼻子的画法

人的鼻子本身和表情没有太大的关系,但不同形状的鼻子能说明不同人物的特征,加上鼻子位置的不同配置,却能创造出千变万化的脸谱。

漫画中虽然也有画正面的鼻子的,但侧面看的鼻子几乎都可以使用在正面的脸部。事实上,漫画正面或斜面的脸部,都是使用侧面的鼻子比较多。有时画人物面部,不画鼻子也无所谓。(图 21)



图 21

3. 嘴的画法

嘴是脸部各器官中最富有表情的。漫画中,只要将嘴巴稍加变化,就会产生各种不同的表情效果。在一般情况下,漫画用点和线来表示嘴比较多,有时为了突出眼部表情,也有将嘴省略不画的。在刻画笑和怒的表情时,嘴的变化十分重要。口张大时,除老人外,牙齿不必画得很具体;通常情况下可不画牙齿和舌头。

漫画中,正面的嘴型也可以使用在侧脸上,而侧面的嘴型也可以画在正脸上。(图 22)