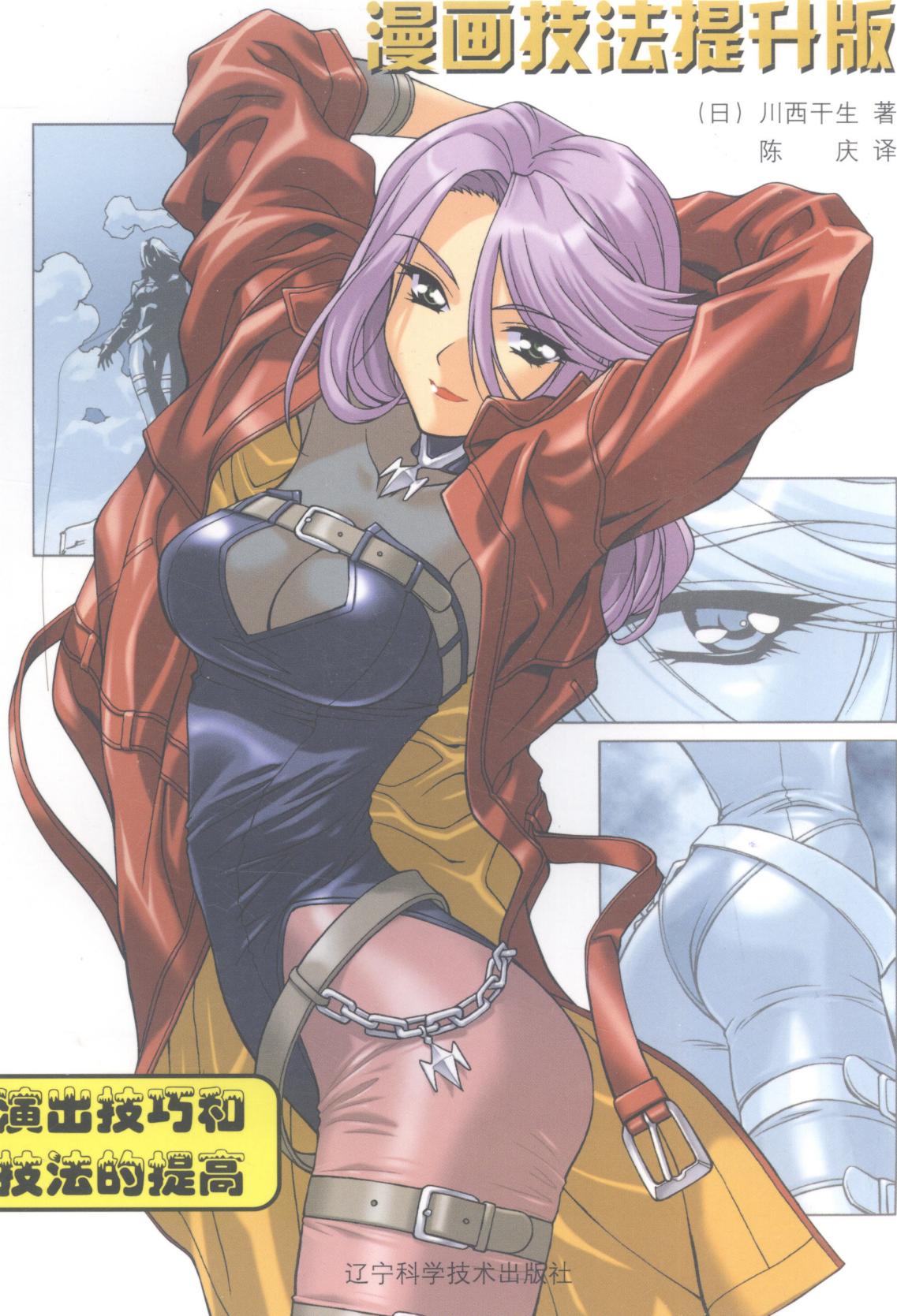


# 卡通漫画绘画技法

## 漫画技法提升版

(日) 川西干生 著

陈 庆 译



**演出技巧和  
技法的提高**

辽宁科学技术出版社

# 卡通漫画绘画技法

# 漫画技法提升版

(日) 川西干生 著  
陈 庆 译

演出技巧和  
技法的提高

辽宁科学技术出版社  
· 沈阳 ·

TITLE: 「マンガ上達塾」

BY: [川西幹生]

TITLE: HOW TO DRAW MANGA Vol.7: Amazing Effects

Copyright ©1998 Mikio Kawanishi

Copyright ©1998 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

Original Japanese language edition designed and published by Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

All rights reserved, including the right to reproduce this book or portions thereof in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd., Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

©2005, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社グラフィック社授权辽宁科学技术出版社在世界范围独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2005第158号。

版权所有·翻印必究

### 图书在版编目(CIP)数据

漫画技法提升版/ (日) 川西干生著; 陈庆译. - 沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2006.6  
(卡通漫画绘画技法)

ISBN 7-5381-4725-x

I. 漫… II. ①川…②陈… III. 漫画-技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第029510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

设计制作: 杨峰

### 漫画技法提升版

---

作者: (日) 川西干生

译者: 陈庆

责任编辑: 宋纯智

---

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(沈阳市和平区十一纬路25号 邮编: 110003)

经销: 各地新华书店

---

幅面尺寸: 182mm × 258mm

印张: 9.25

印数: 1~10000

版次: 2006年6月第1版

印次: 2006年6月第1次印刷

印刷: 恒美印务(番禺南沙)有限公司

---

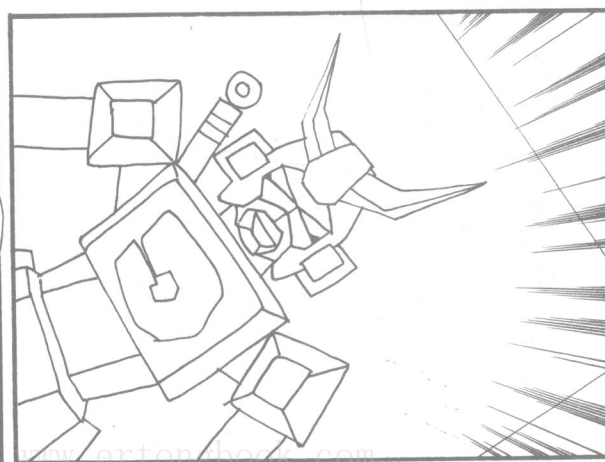
定价: 29.80元

# 卡通漫画绘画技法

## 漫画技法提升版



演出技巧和技法的提高





哎!

你说哪里表现力差啊?

哪里呀?

这样吧，  
反过来问问你。

画这个机器人时，你脑海里是想着什么画的?

我想要广末凉子的

遥控车……  
还有吃大碗面

不  
不……  
不是这些  
……

对你画的东西，  
你怎么想的?

呶!!

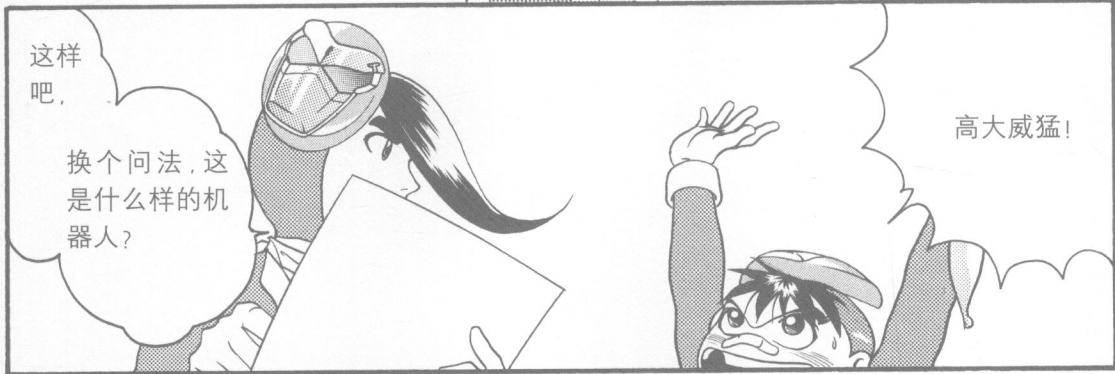
这……  
这个嘛……

什

什么也没  
想……



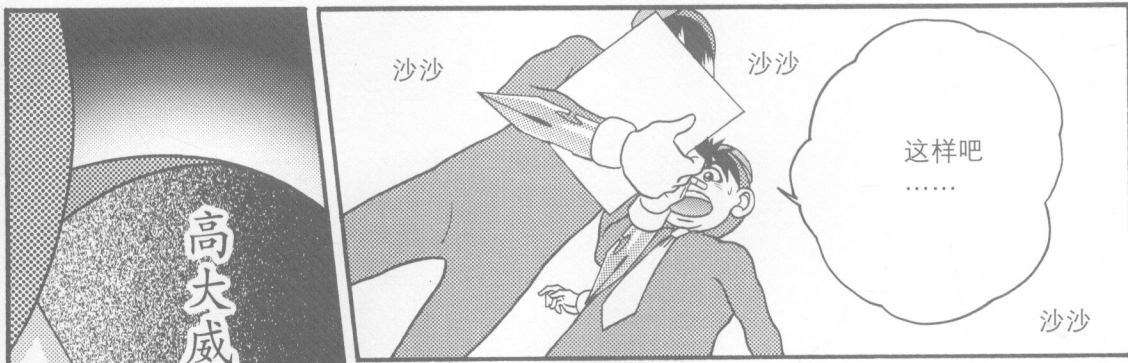
渐渐要用大画幅营造场景了……



这样吧，

换个问法，这是什么样的机器人？

高大威猛！



沙沙

沙沙

这样吧……

沙沙

高大威猛



这个怎么样！！？



哇！  
不同凡响！



高大威猛！



咦，为什么！？

为什么画得这么超级呢？

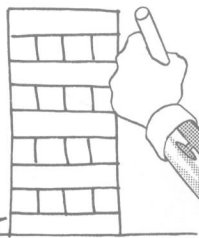
来吧，  
我教你！！

漫大哥  
的漫画教室



看吧，这里有一栋大厦

怎样看你才会觉得这栋大厦很高大呢？



嗯……  
呀……

站在大厦前面？



好啦，

视点和大厦的距离越近，看起来越大。

说下去，用怎样的角度看好呢？

呃……这样抬头看……

啊……明白了！

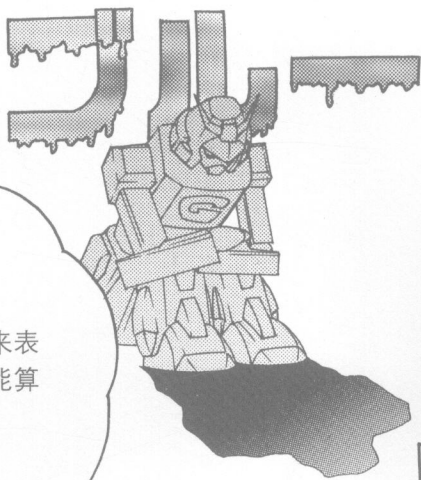


按照观察大厦的视点

画出来就行了

由此可知，漫画重要的一点就是：

物体形象的表现力！



角色不能够仅仅依靠台词来表现其形象。

不通过绘画来表现形象绝不能算是漫画!

# ガレイト

漫画当然讲技法，

那么就教我

表现力吧!

但如果缺乏发挥这种技术的表现力也是不行的

简单一句就是让我教给你嘛。

哎，求求你啦。

恩人，菩萨

我的大哥!!

以前不见你求  
过我啊。

那么开始教你表  
现的窍门吧。

混蛋！  
变态！！

啊  
呀

咦！？

真是

莫名其妙  
.....

噢

不过想高大威猛。

啊啊

# 目录

序 .....	14
<b>第1章 漫画的表现基础</b> .....	15
1. 好的构图使角色有动感 .....	17
活用构图 .....	18
2. 好的构图能营造空间 .....	22
营造漫画的空间 .....	24
仰视和俯视的表现力 .....	28
3. 做好构图才能画得好 .....	32
<b>第2章 角色表现的基本技法</b> .....	37
1. 经过夸张变形,把人画圆润 .....	43
2. 眼睛比嘴更能表达情感 .....	46
3. 不匹配时的心理表现 .....	49
练习绘画表情 .....	51
4. 以热情的目光面向读者 .....	54
5. 画好手是关键 .....	59
用手说话 .....	61
通过手来表现角色 .....	63
6. 癖好的魅力 .....	65
试试观察癖好 .....	65
癖好的冲击力 .....	66
通过描绘癖好营造角色 .....	68
通过体质、小道具营造角色 .....	69
7. 用大特写增强感染力 .....	70
大特写的表现力 .....	72
8. 跃然纸上的变形 .....	78

<b>第3章 声音表现的基本技巧</b> .....	85
1. 音量表现.....	96
2. 声音的形状.....	98
话圈表现模式的例子.....	99
效果声表现模式的例子.....	101
3. 话圈和台词的平衡.....	102
台词的字级.....	102
话圈禁忌.....	103
4. 独白和旁白.....	104
独白的长处和短处.....	104
旁白的长处和短处.....	109
<b>第4章 画面的基本表现</b> .....	115
1. 翻开对页取平衡.....	118
2. 画框形状不同,动感也不同.....	120
3. 借出血除掉表现力不足的地方.....	122
4. 用画幅表现时间流逝.....	124
时间经过的几种表现方法.....	125
5. 利用开门见“画”心理.....	126
打开门窗这一行动的心理.....	126
6. 用梗概图设计场景.....	128
表现场景的梗概图.....	129
<b>第5章 漫画表现的基本</b> .....	131
1. 站在角色的立场来表现.....	132
2. 初遇的震撼力.....	136
恋爱漫画的魅力和要点.....	138
初遇的漫画表现手法.....	139

# 序

本书是专为那些十分喜爱画漫画,并要求提高漫画的表现能力的读者而写的。

漫画当然要懂得画出个别的角色,画出背景及其他东西,下笔前就要构思好故事情节等等,但还很重要的一点是,在画稿纸上分出画幅,然后该怎样在画幅内进行表现呢?

所谓表现,跟制作电影一样,包括角色的表现,画面的表现,场景的表现以及声音的表现等。漫画是一门综合的艺术。

本书是这方面题材的新优版,从头到尾都是制作故事漫画所必须的各种窍门和建议,肯定能提高您的漫画表现能力。

# 第 1 章

## 漫画的表现基础





以前,漫画是一种形象符号般的夸张变形的简单的图画组合。画幅中的画是平面性的,画面组合也很图式化。

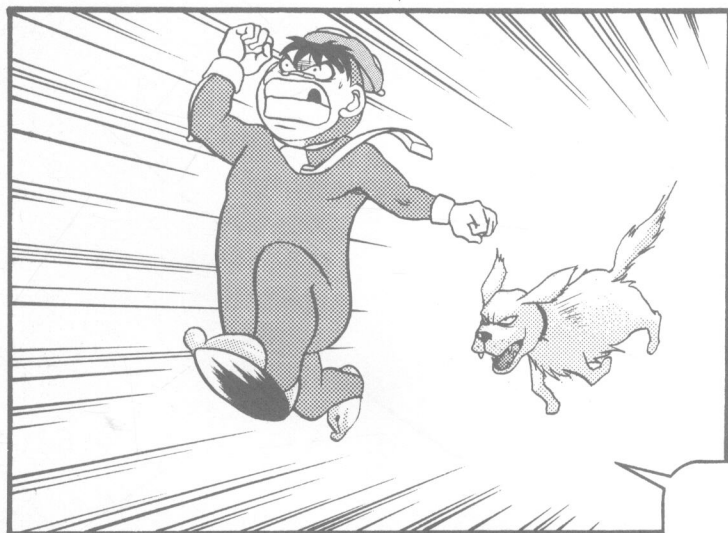
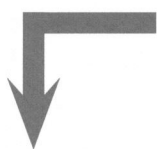
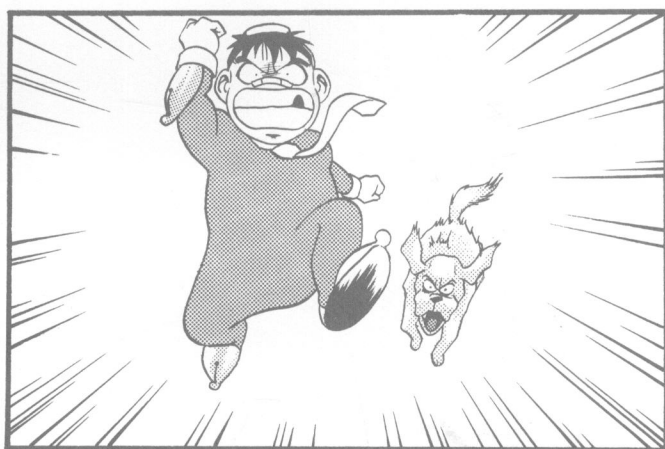
但是,现在.....

漫画的格局已有了显著的进步,写实的、高水准表达技巧的作品占了一大半。

为了达到这样的要求,重要因素是漫画框幅必须具有让角色自由活动的空间,扩大表达的范围。这个空间是画面构图所赋予的。



右图的场景,也是预先设定的画面效果所致,如果按照下图的构图设计的话,画面就有了空间效果。这样角色就可以在画框内自由活动,制作出有广泛表现力,有魅力的画面。



只改构图,角色与追赶上来的狗的距离感清晰,更有利地表现了角色的紧张感。

