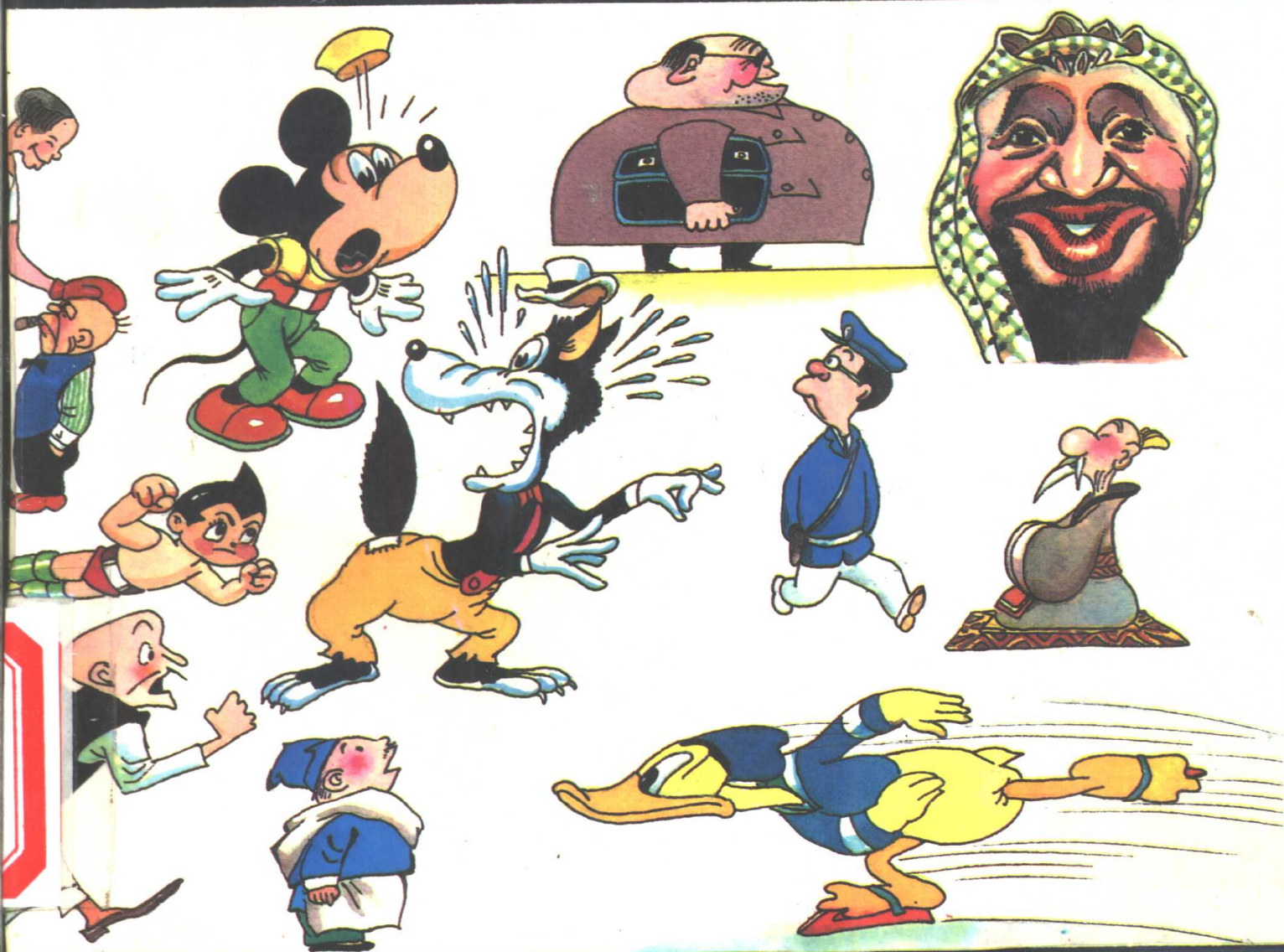


中外

漫画形象大观

10000例

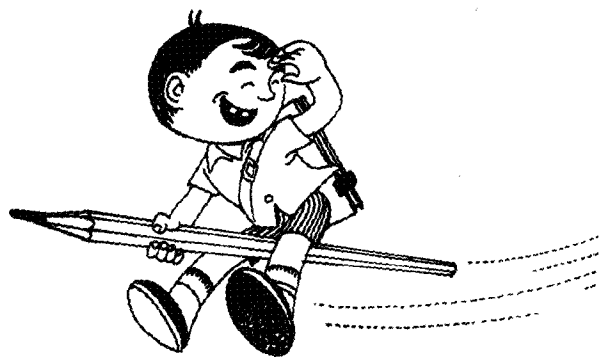


漓江出版社

J215.2

中外 漫画形象大观

|○○○○例



● 王培堃 编绘

○ 漓江出版社

本书绘制

于其 黄务实 全 珊 万由宇 王 笛
金 培 余德坤 程一瑛 柯人丽 洪会珊
张完良 梁用斌 张笔健 黄露名 张慧来
王发新 张 表

责任编辑 宋安群

中外漫画形象大观 10000 例

王 培 堃 编绘

*

漓江出版社出版

(广西桂林市南环路 159-1 号)

邮政编码:541002

广西新华书店发行 柳州市印刷厂印刷

*

开本 787×1092 1/16 印张 15 插页 4 字数

1993 年 5 月第 1 版 1996 年 6 月第 5 次印刷

印数: 平 20,001—26,000 册
精 1,001—2,000

ISBN 7-5407-1291-0/G·302

定价: 平 15.00 元
精 21.00

● 序



说来也怪：受过专门美术教育，有绘画基本功的人，画哪种形式绘面的都有——传统中国画、油画、连环画、版画（这是用其他工具所作）等等，都能画得很好。唯独很少见他们画漫画。是不想画吗？也许很多人是的。但还有一个重要原因是：不会画，或是画不好。可另一方面，许多没受过专门美术教育的人，绘画基本功差，甚至很差的，却会画漫画，有许多人还画得挺好。这是为什么呢？

这是因为，漫画和其他种绘画有个明显不同。它实质上是一种语言方式，是用图像表现的日常语言；但又不是用通常的直叙说法，而是曲折表达的幽默话。所以，其创作构思，须用幽默语法，讽刺也同样用这种语法。这是漫画创作关键所在。专门美术院校里没有漫画课，也没有幽默语法课。但许多人会运用这种语法，只要会一点作画技术，就能画出漫画来。美术院校学生会运用幽默语法的，也能作漫画，但人数不多，画得好的更少。

艺术品总是以其美感动人的。一般绘画须凭画面的美打动人，令人欣赏。所以作画需有较高的绘画基本功和运用笔墨色彩的技艺，否则画不好，人不欣赏，报纸书刊也不采用发表。漫画则有所不同。常见报刊上发表的许多漫画作品，绘制不佳，甚至很潦草粗糙的，也有人欣赏，所以报纸书刊都采用发表。

人们欣赏的是漫画的幽默，因为幽默是一种艺术。幽默源出于语言，是经过艺术加工的谐趣语言，有如诗一般使人深思玩味的美感。

漫画有两大特点，即谐趣性和评议性。看到什么滑稽现象画出来给人看：“你看，这事多么可笑！”看什么事什么人应该批评或斥责，画出指给人看：“这件事是错误的，必须改正！”或：“你看，这家伙多不讲理，真不是东西！”——自然须用幽默、讽刺技法，不是直叙直说的。如果所评的正是群众所关注的事情，即使在绘制上不甚完美，人们也会去看。但主要还是欣赏漫画的幽默——讽刺一般也是幽默的，对于画的技术如何并不深究。由此看来，漫画可说是一种旨在表意的艺术，是用图像作为表意媒介，把意见表现出来，让人看明白，就有效果。

所以，学习漫画不像学习别种绘画那样，必须先具有坚实的绘画基本功，而只要会一些简略的人物画法并在创作实践过程中继续锻炼绘画技巧。这是学习漫画的一种有利条件。许多漫画家正是这样开始，这样苦练功夫，才逐渐有成的。

学习开始，很难寻求指导。现在王培堃同志编了一本为漫画初学者启蒙的画册。他是一位具有长期创作经验的画家，漫画人物画得生动灵巧，绘画功底坚实，画风严谨又精美细致，讲解也简明扼要，书中所选的示范作品很适于初学者参考，是很实用的指导学习漫画绘制法的书，值得向有志者推荐。

顺便提出一些须加以注意的事：

一、漫画是评议性绘画。作评议发表，不仅在思想、道德上须有利于社会、利于人民大众的要求，还须具备对事物矛盾有一定的适当分析判断能力。还须有一定的幽默感，运用幽默技法来表现。单是掌握一些漫画绘制技法，用这种技法画连环故事和插图之类的作品是可以的，但是用作评议性的漫画则尚不足。

二、漫画作为一种语言方式，画面图象是为表意用的。但这种艺术品不仅须使人看出所表现的内容，还须凭生动的艺术形象发挥作品的艺术感人之力。漫画创作自然首先要构思，想出表现的方法，还须凭画面人物形象为表现手段。如果人物形象画得粗糙，缺乏艺术美感，其幽默和讽刺力便大为减弱，即使将意思表达清楚，却因缺乏艺术魅力，感人不深。在绘制上要求不高，其最大害处不仅有益于作品的表现力，还会因满足现状，绘制技艺很难改进。

在漫画创作中，对作者的绘画基本功不象美术教学那样着重素描，而更实用的是写生和速写。也就是用线描画出人物的表象、表情和动态。对于初学者来说，须勤于写生，勤于作速写以锻炼绘画技术，并在创实践中不断求精，以此提高技艺。写实能力不足，对漫画人物作大幅度夸张便因缺乏形象依据，很难画好。有人只凭摹仿和作程式化的画法作出类似符号式的人物造型，是缺乏活力的。

从事艺术工作，也和从事其他工作一样，都须以坚韧意志经过长期刻苦的努力，才会有所成就。指导是有益的，但成功捷径是没有的。



1992.11.24 于北京

● 漫画形象浅论

漫画是一种让人开心，令人发笑，耐人寻味，发人深思的艺术。

漫画为什么能具有这样的本领？

首先是因为漫画中包含着幽默的因素。何谓幽默？幽默这个字眼儿，是从英语“humour”音译而成。它的含义，是“有趣或可笑而意味深长”的意思。因为有趣、可笑，就能让人开心，令人发笑。因为意味深长，就能耐人寻味，发人深思。由此可见，幽默是漫画艺术的灵魂和精髓。可以说，漫画离不开幽默，没有幽默，漫画也就不成其为漫画了。

漫画固然离不开幽默，而幽默却离不开漫画形象。何谓形象？形象一词，原是指能引起人的思想或感情活动的具体形状或姿态，后来引申成为特指文艺作品中创造出来的生动具体的、能激发人们思想感情的人物或生活图景。漫画形象跟一般文艺作品中的形象有所不同，它不是人们在现实生活中所见到的人、事和场景的简单再现和如实描摹，而是经过了省略、变形和夸张等等艺术手法的处理，使读者看了觉得滑稽可笑，十分开心，进而引起思索，受到启迪。漫画作品中所包含的幽默因素需要通过漫画形象才能体现出来。所以，漫画形象是幽默的媒介，是沟通画家和读者心灵的桥梁。如果说，没有幽默，漫画将不成其为漫画，同样地，如果不借助于漫画形象，幽默就没法表现出来，当然也就不成其幽默了。由此可见，漫画形象同幽默一样，也是构成漫画艺术的必不可少的、极其重要的因素。

省略、变形和夸张是漫画家对素材进行艺术加工——也就

是创造艺术形象——最常用的三种手段。

所谓省略，就是抓住对象的特征，略去一切不重要的细节。

所谓变形，就是根据创作意图的需要，将对象的形状加以改变。

所谓夸张，就是把对象的特征加以强调和突出，使之产生滑稽可笑的效果。

学会并掌握以上三种艺术手法，创造漫画形象就不会感到太困难。熟练以后，还能得心应手。所以，我们可以把省略、变形和夸张看作创造漫画形象的基本规律，当着一个重要的课题，加以深入的研究。

省略、变形和夸张这几条基本规律，看起来很简单，但要真正掌握并不容易，需要经过苦练基本功才能逐步领会，然后在创作实践中加以运用，逐渐臻于熟练，直至得心应手。

需要苦练的基本功，包括如下几个方面：

研究并掌握——

1. 人体结构的基本规律；
2. 人的脸部表情变化的规律；
3. 人体动态变化的规律；
4. 人体和周围物体（环境）发生透视变化的规律。
5. 构图变化的规律和基本法则。

练好了以上的各项基本功，创造漫画形象的几个主要手段——省略、变形和夸张等等——就容易掌握了。

在需要苦练的各项基本功当中，对人体结构基本规律的研究尤为重要。因为只有比较透彻地理解了人体的结构，才能描画得正确和生动，省略、变形和夸张才能有所依据，而不至于“离谱”。

以上这些课题包含着丰富的内容，作为一本实用的工具书和供阅读欣赏的画册，本书不可能安排足够的篇幅来逐一进行探讨，读者如有兴趣，不妨从书中所收集的大量图例中加以细心领会。

有一点需要着重提出，这就是漫画形象的积累。漫画形象的积累很重要。有成就的漫画家们大都十分注重积累漫画形象。他们之所以能创造出千变万化、生动有趣、各具特征的漫画形

象，跟平常的积累是分不开的。

漫画形象的积累，主要的途径有三条：一是观察，二是速写，三是临摹。

观察，也叫默写。就是一面用眼睛看，一面用脑子分析，找出所看到的東西有什么特征，然后把这東西的形状及其特征记住。最好是凭着记忆把它画出来，画得越生动具体越好。

速写，就是把眼前的人、物和场景快速地描画下来。速写是积累形象的最重要的手段。因为人的记忆能力有限，光靠眼睛看，脑子记，不可能把看到的東西原原本本地、很生动地画出来，还要勤动手，一面看，一面画。勤画速写，是一个好习惯，也是积累漫画形象的最有效的途径。

用照相机把对象拍下来也是积累漫画形象的一个简便易行的办法。但照相机永远代替不了速写，依赖照相机积累漫画形象的人，是成不了漫画家的。

临摹，就是照着画。经常临摹一些优秀的漫画作品，不但能够提高自己的漫画艺术修养，也是积累漫画形象的又一有效途径。不过临摹毕竟只是积累形象的一个手段，它不能代替漫画形象的创造。

漫画形象的创造能否取得成功，关键在于是否能表现出强烈的个性特征。许多塑造得非常成功的漫画形象——如沃特·迪斯尼笔下的“米老鼠”和“唐老鸭”——之所以能家喻户晓，人人喜爱，除了构思巧妙、趣味横生等等因素之外，漫画形象的鲜明个性是起了巨大作用的。

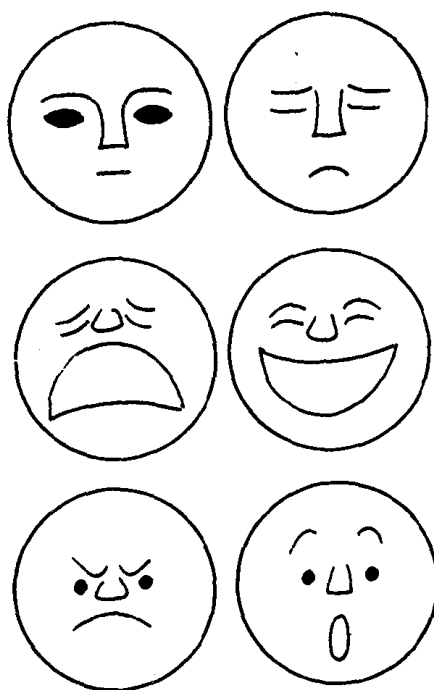
成功的漫画形象还应当给人以美感。不但正面的形象应当使人感到美，引起崇敬、爱慕、快慰和亲切的感觉，即使是反面的形象，也不应过分地丑化，使人感到极度地厌恶，以至对漫画作品本身产生反感，这就不妥当了。反面人物的形象应当通过省略、变形和夸张的艺术手法，使之显得滑稽可笑。我们用心研究一下书中的许多图例，对于此中奥妙，定能有所领悟。

俗话说：千人千面。人人脸上虽然都有五官，但人的脸谱却很少有雷同的，漫画形象的创造也同样变化万千，永无止境的。衷心希望有志于漫画者都来认真地探讨一下漫画形象这个课题并有所创造，有所收获。而这，也正是本书编绘的宗旨。

● 目录

序(方成)	1
漫画形象浅论	4
表情篇	1
动态篇	39
服饰篇	119
脸谱篇	135
动物篇	168
风情篇	190
故事篇	215
编后	230

● 表情篇

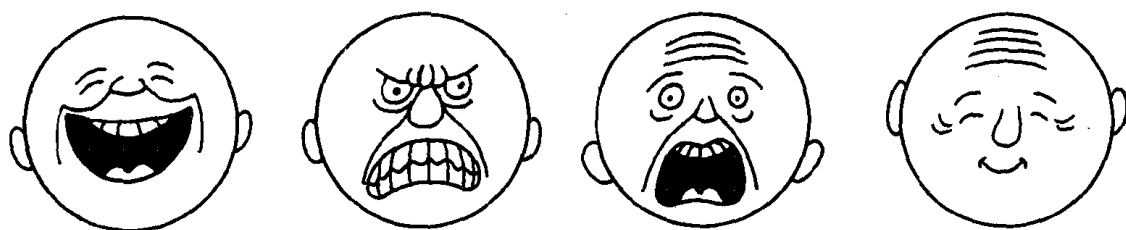


人的脸上长着眼睛、眉毛、鼻子和嘴巴。这些器官的形状和位置只要发生一点点微妙的变化，人的面孔就会出现各种各样的表情。掌握表情变化的规律，就能把人物画得生动。

请你仔细揣摩一下：当脸上各个器官的形状和位置发生了怎样的变化时，就会出现什么样的表情。

刻画漫画形象的表情，可以运用变形和夸张的手法，进行描画和渲染，使人物的形象不但栩栩如生，而且滑稽有趣。

另外，脸上的皱纹跟表情的变化也有着密切的关系，也值得用心研究。



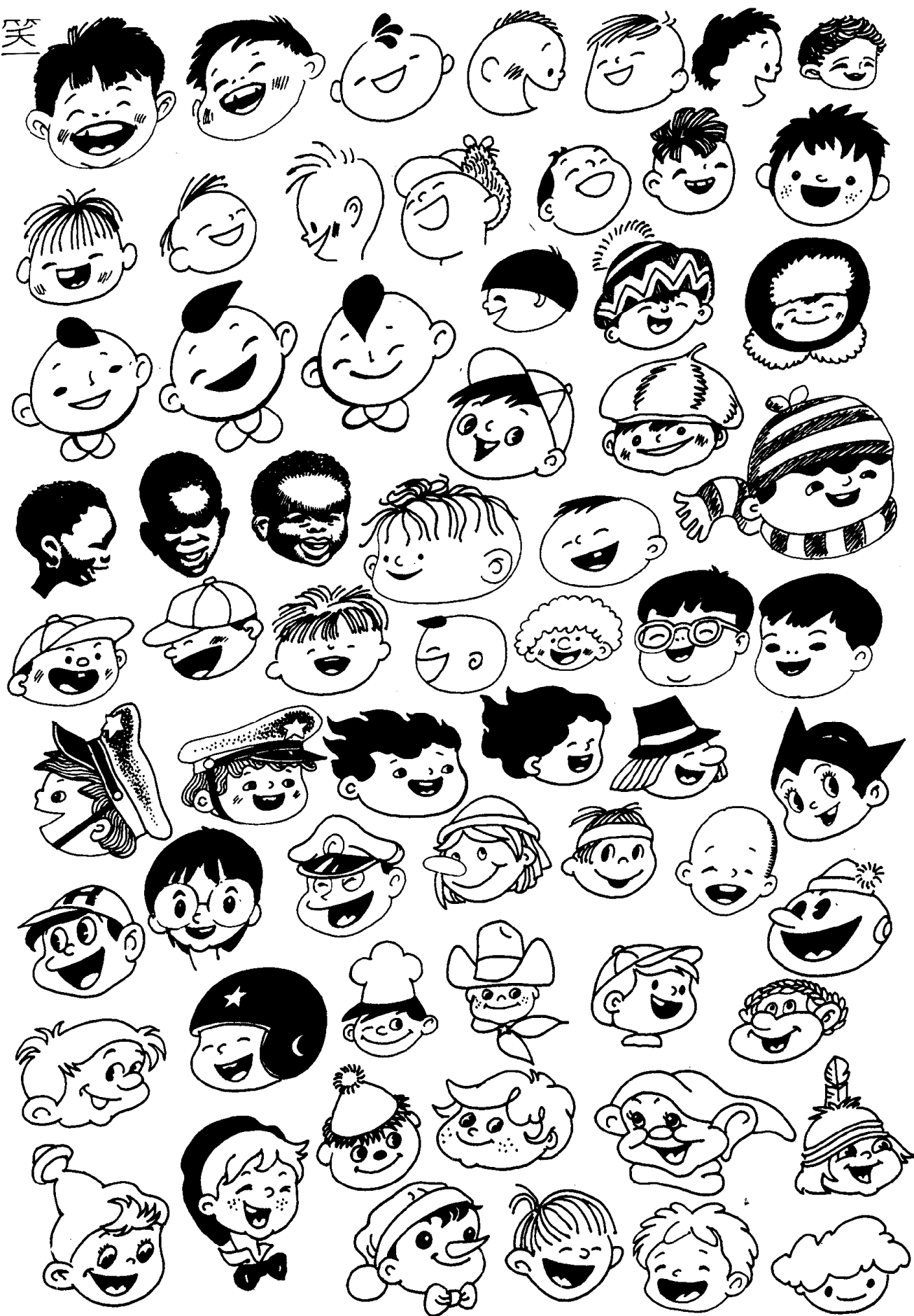
笑



笑



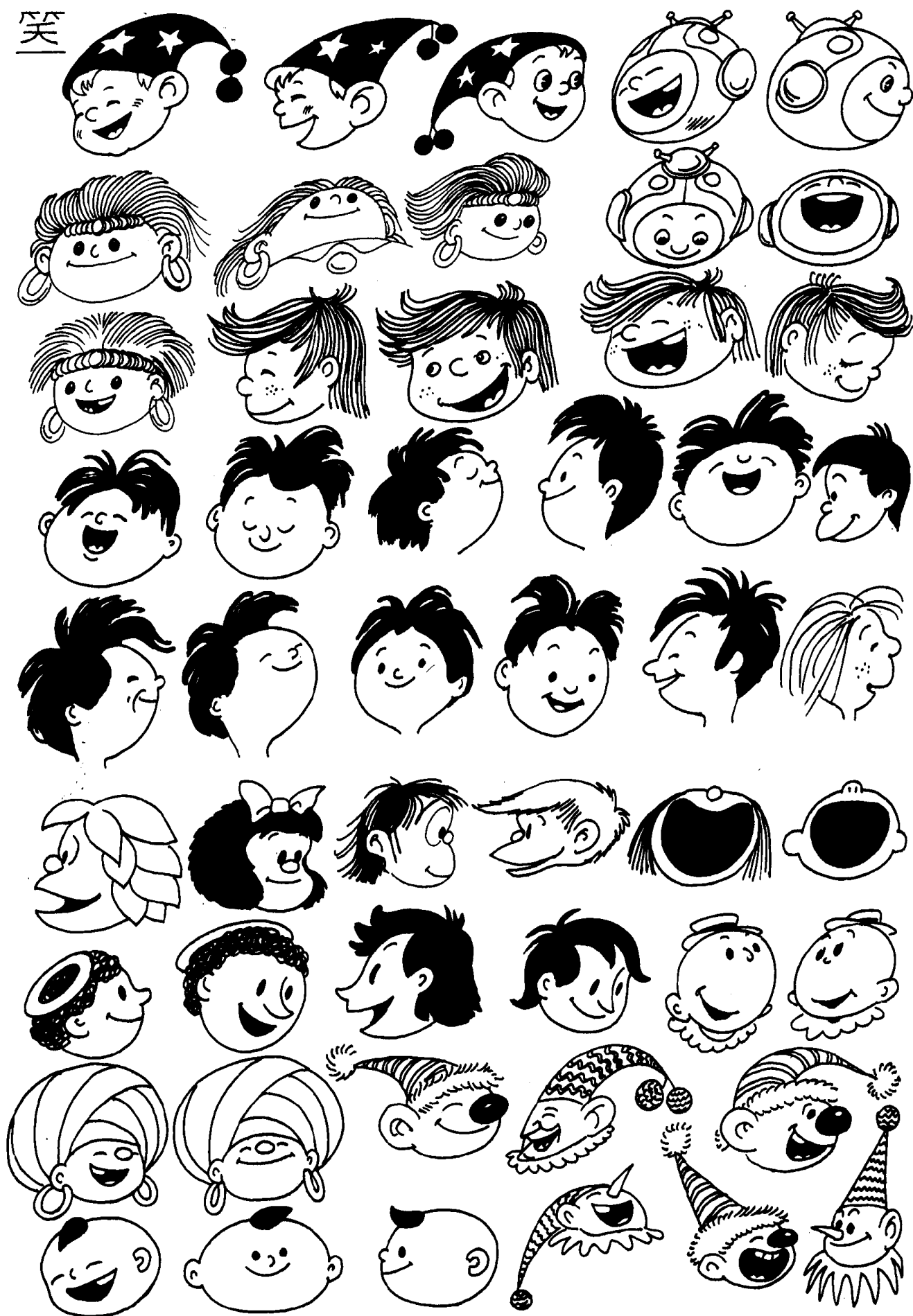
笑



笑



笑



笑

