

# 超级漫画家 圣经

赵佳◎编著

著名漫画家

白骁 CMJ

鼎力推荐

漫迷学习 珍藏必备  
学习漫画技法最权威的教材!

龍門書局

# 超级漫画家 圣经

赵佳◎编著

龍門書局



图书在版编目 (CIP) 数据

超级漫画家圣经 / 赵佳 编著. — 北京: 龙门书局,  
2011. 11

ISBN 978-7-5088-3324-8

I. ①超… II. ①赵… III. ①漫画—绘画技法  
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第 211442 号

责任编辑: 徐晓娟 / 责任校对: 杨慧芳  
责任印刷: 新世纪书局 / 封面设计: 张世杰

龍門書局 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

中国科技出版传媒集团新世纪书局策划

三河市李旗庄少明印装厂

中国科技出版传媒集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

\*

2012年5月第一版 2012年5月第一次印刷

开本: 大16开 印张: 19.5

字数: 474 000

定价: 49.00元

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

## Chapter 01 漫画知多少 1

### What You Need to Know About Comic

1.1 传统漫画	2	4 中性类	6
1.2 新漫画概述	3	5 青年或成人	6
1 低幼类	4	1.3 新漫画的广泛用途	7
2 少男类	5	1.4 漫画专家谈漫画	8
3 少女类	5		

## Chapter 02 漫画绘制工具 11

### Basic Tools of Comic Painting

2.1 漫画用纸	12	2.4 广告色、水彩颜料、彩色墨水	14
2.2 铅笔、橡皮、尺子、墨水	13	2.5 专业工具	15
2.3 蘸水笔及其他画笔	13	1 网点纸	15
1 蘸水笔	13	2 刮网刀及网点纸周边工具	15
2 其他画笔	14	3 拷贝箱	16
		2.6 电脑、扫描仪、数位板	16

## Chapter 03 漫画的基本功 17

### Basic Skill of Comic Painting

3.1 了解基本透视	18	1 突出人物的作品	21
1 平行透视（也称一点透视）	19	2 突出情节的作品	22
2 成角透视（也称两点透视）	19	3 突出环境（世界观等）的作品	22
3 多角度俯仰透视（也称三点透视）	19	3.5 电脑绘图	23
3.2 熟悉简单的素描	19	3.6 手绘漫画的基本技法	25
3.3 经常练习速写	20	1 点	26
3.4 会写故事	21	2 线	27
		3 面	31
		4 其他技法	35

<b>4.1 头部的结构与透视关系</b> .....	38
1 良好透视观念的重要性.....	38
2 头部的几何结构与透视.....	38
3 三庭五眼与四高三低.....	42
4 脸型与气质.....	44
5 男女老幼的区别.....	47
<b>4.2 五官的结构、透视与绘制</b> .....	50
1 眼睛与眉毛和画法.....	50
2 鼻子的画法.....	59
3 嘴巴的画法.....	63
4 耳朵的画法.....	68
<b>4.3 头部的各个角度</b> .....	70
1 各角度间的联系.....	70
2 正面画法.....	71
3 侧面画法.....	71
4 半侧面画法.....	71
5 斜背面画法.....	72
6 背面画法.....	72
7 仰视与俯视的学问.....	73
8 各角度绘制过程实例.....	75
<b>4.4 面部表情的画法</b> .....	85

1 面部肌肉结构.....	85
2 各种表情的运动方向.....	86
3 表情与透视.....	89
4 复杂表情的作用和心理含义.....	89
5 只用面部不能体现的“表情”.....	89
<b>4.5 如何画好头发</b> .....	90
1 头发的范围、发丝方向及分区.....	90
2 发际线对发型的影响.....	91
3 发型与透视.....	91
4 发质的区别.....	93
5 不同发色的体现.....	93
6 头发光泽.....	93
7 各种发型与人物气质.....	95
8 绘画风格对头发画法的影响.....	97
9 运动中的头发.....	97
<b>4.6 其他</b> .....	100
1 各人种轮廓的区别.....	100
2 肤色的表现.....	100
3 痣、雀斑、胡子和疤痕等.....	100
4 脸部左右对称的问题.....	101
5 各种风格的头部赏析.....	102

<b>5.1 人体结构、特征以及透视</b> .....	105
1 人体骨骼和肌肉结构.....	105
2 男女人体特征.....	110
3 人体的透视.....	111
4 不同体型的体现.....	113
<b>5.2 人体的年龄、性别以及漫画的夸张</b> .....	117
1 婴儿与儿童的3至4头身.....	117
2 年轻男女的5至7头身.....	118
3 成人和中年人的7头身及其以上.....	118

4 老年人的7头身及其以上.....	118
5 漫画的夸张.....	119
6 不同漫画风格下的同一人物造型对比.....	120
<b>5.3 Q版的画法</b> .....	126
1 Q版人物的夸张方式.....	126
2 Q版人物的作用.....	127
3 Q版人物的绘制.....	128
4 各种Q版赏析.....	130
<b>5.4 躯干的结构和画法</b> .....	131

1 躯干的结构和运动范围	131
2 脖子	132
3 胸背和腰部	132
4 臀部	134
<b>5.5 四肢的画法</b>	<b>135</b>
1 上臂的画法和运动范围	135
2 下肢的画法和运动范围	136
<b>5.6 手与脚的画法</b>	<b>137</b>
1 手的结构与透视	137
2 手指与手掌	139
3 手指间的运动范围与联系	140

4 手的细节	140
5 手的各种动作	142
6 脚的结构与透视	143
7 脚的运动范围与联系	144
8 脚的细节	145
<b>5.7 人的动作</b>	<b>147</b>
1 重心、平衡与静态动作	147
2 动态动作	148
3 互动动作	148
4 高难动作	151
5 细微动作的气质	152
6 基础动作图鉴	153

## Chapter 06 漫画人物的创造

159

### The Creation of Comic Characters

<b>6.1 人体特征的个性化塑造</b>	<b>160</b>
1 为什么要突出人物个性	160
2 发型、五官和体型的个性组合	161
3 内在气质与外在个性	162
<b>6.2 性别、年龄的不同表现</b>	<b>164</b>
1 婴儿与儿童	164
2 年轻男女	165
3 中年人	165
4 老年人	166
<b>6.3 服饰画法</b>	<b>167</b>
1 衣物与人体的关联、透视	167
2 衣褶与质地	170
3 帽子、头饰的表现	172
4 衣领和袖子、裤筒的表现	173

5 腋下、胸部、腰部和关节处的衣物表现	175
6 裙子和裙摆	176
7 鞋袜画法	177
8 鞋子	178
9 各种配饰	178
10 上衣画法实例	180
11 裙子、裤子画法实例	184
12 各种服饰图鉴	188

### 6.4 思考与漫画人物的创造过程

1 角色创作第一步——思考	195
2 外貌个性化的创造过程	196
3 所有设定的逻辑统合（选修）	203
4 人物设定包含的内容	204
5 各种角色参考图鉴	206

## Chapter 07 漫画环境的绘制

207

### The Painting of Comic Environment

<b>7.1 光与影的效果</b>	<b>208</b>
1 阳光照射下的影子	210
2 灯光照射下的影子	211
3 镜子中的影子	213

4 水的倒影	214
5 物的阴影处理	215
6 素描名画欣赏	216
7 漫画化的人体光影	216

<b>7.2 建筑与风景</b> .....	217
1 室外建筑及透视.....	217
2 室内透视.....	219
3 凸镜透视（选修）.....	221

4 自然风景.....	223
<b>7.3 氛围背景</b> .....	227
1 氛围烘托性背景.....	227
2 抽象背景.....	228

## Chapter 08 漫画语言

229

### The Expression of Comic

<b>8.1 什么是漫画语言</b> .....	230
<b>8.2 漫画语言符号的使用</b> .....	231
1 表情符号.....	231
2 状态、动作符号.....	235
3 环境符号.....	238

<b>8.3 漫画线的使用</b> .....	239
1 速度线.....	239
2 集中线.....	240
3 震动线.....	241
4 能量线.....	241
5 其他效果线.....	241

## Chapter 09 单幅漫画的创作

242

### The Creation of Single-frame Comics

<b>9.1 单幅构图</b> .....	243
1 主题的选择与思考.....	243
2 构图的学问.....	244
3 各种类型的构图.....	262
<b>9.2 单幅画绘制过程</b> .....	267

1 基础草图.....	267
2 人物草图定型.....	267
3 背景草图细化.....	268
4 勾勒墨水线条与清图.....	268
5 黑白灰处理.....	269
6 单幅赏析.....	269

## Chapter 10 故事漫画的构成、分镜与定稿

271

### The Composition,Storyboard and Finalisation of Comic Stories

<b>10.1 漫画的阅读与分镜</b> .....	272
1 标题.....	272
2 漫画的镜头语言.....	273
3 画格的边框.....	280
4 页数的安排.....	281
5 画面与印刷.....	282
6 对读者的阅读引导（选修）.....	284
7 名家分镜赏析.....	289
<b>10.2 故事漫画的绘制</b> .....	291

1 故事大纲和情节的确定.....	291
2 人物设定.....	292
3 故事节奏和分镜稿.....	292
4 成稿绘制.....	293
5 台词和页码.....	293
6 作品的包装及经营（选修）.....	295
<b>10.3 漫画的投稿</b> .....	296
1 基本纸张及尺寸要求.....	296
2 投稿.....	297

## 附录 电脑上色过程

299

### The Process of Computer Coloring

## 结语

306

# Chapter 01

## 漫画知多少

### What You Need to Know About Comic

漫画的种类很多，我们要学的是哪几种漫画呢？在学习漫画之前，大家首先应大概地了解一下漫画。本章就来简单地介绍一下漫画的内涵及有关情况。





广义地讲，早期的漫画是指幽默的、夸张的、有趣的、搞笑的画（图1-001）。

“漫画”一词最早出现在我国北宋时期，那时候是指水鸟名。我国将这一词语用于称呼现代意义上的漫画还是在20世纪初叶。现代意义上的漫画与卡通有着千丝万缕的联系，至今这两个词还经常被混用，实际上它们之间有着从属关系的色彩。在17世纪的欧洲，首先出现了带有夸张性质的素描画，而后的200年中逐渐发展成为讽刺漫画，它们的名称就是卡通（cartoon）。随后，讽刺与幽默的漫画渐渐渗透到人们的生活中。如今漫画已作为一种独特的艺术门类，深受世界各国人民的喜爱，并被西方艺术评论家誉为“第九艺术”。人们把漫画称为没有国界的世界语，将漫画提升到一个前所未有的高度。漫画凝聚着世界各国文化的精华，正发挥出强大的艺术生命力。



图 1-001

任何一种艺术都不会是一成不变的，漫画艺术也不例外。随着社会的迅猛发展、人们精神需求的不断扩大，漫画艺术的表现形式也发生了根本性的变化，直至出现了动画艺术，人们把动画和漫画一并称为卡通，但是为了区别它们，漫画有了专门的称谓。现在，它更多地被称为“comic”。当人们看到漫画的时候，还是偶尔会将它称为卡通，这也并不是错的。可见，相较于“漫画”，“卡通”一词所涵盖的范围更大，有着更广泛的意义。

漫画与动画同时不断发展，形成庞大的体系。目前的漫画内涵已从单一的幽默讽刺漫画演变成更加多元化的漫画。政治、经济、民族、家庭、社会伦理、爱情等，漫画的题材几乎涵盖了社会的方方面面。漫画的形式也多种多样，各种类型的漫画如雨后春笋破土而出，单幅漫画、多格漫画、卡通插画、连环故事漫画等，花样层出不穷，均以强大的生命力冲击着人们的生活。这种变化是巨大的，甚至是革命性的，漫画的审美价值和商业价值也因此得到最大限度的提高。

## 1.1 传统漫画

传统漫画是与漫画原意最为接近的漫画形式，世界各国均较普及，大多是单幅作品，也有双幅、四幅及多幅作品，题材反映社会的各个层面，以幽默与讽刺为主。以下举几幅外国的漫画例子。

- 图 1-002 在我年轻时这里都是绿的
- 图 1-003 无题
- 图 1-004 长舌妇
- 图 1-005 谁反对请举手



图 1-003



图 1-004

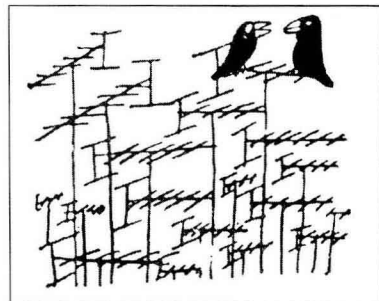


图 1-002

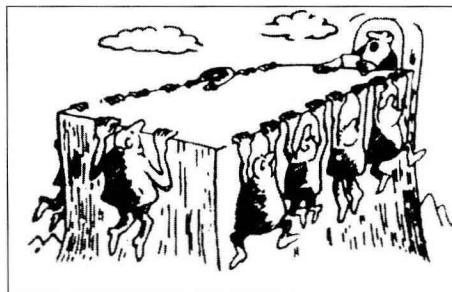


图 1-005



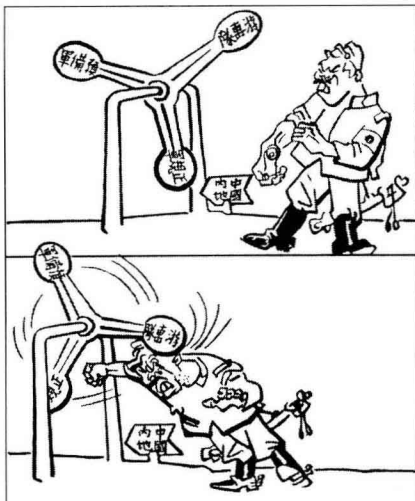


图 1-006

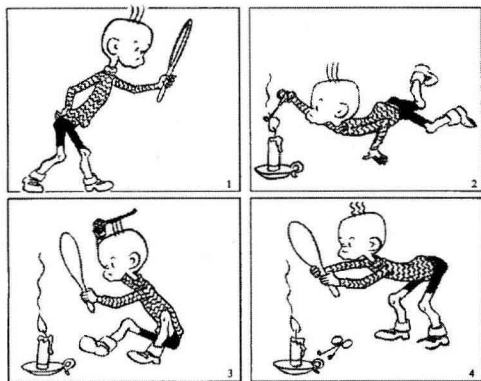


图 1-007

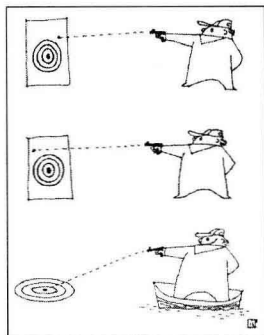


图 1-008

图 1-006、图 1-007 张乐平作品  
图 1-008 缪印堂作品  
图 1-009 华君武作品  
图 1-010 方成作品  
图 1-011 丁聪作品



图 1-009



图 1-010



图 1-011

然而，以上漫画形式并不是本书所要讲的，本书要讲的是另一种漫画形式——连环故事漫画，或者叫做“新漫画”。

## 1.2 新漫画概述

过去，提到“漫画”时，一般都是指传统漫画。在我国，漫画大约是在20世纪80年代末、90年代初兴起，并被广大青少年所认可。随着改革大潮，美国和日本的动画及漫画也大量涌入我国。《米老鼠和唐老鸭》、《铁臂阿童木》、《一休》等动画已达到家喻户晓的程度，并对我国的青少年产生了很大影响；接着，日本漫画开始席卷我国的青少年图书市场，《七龙珠》、《乱马》、《圣斗士星矢》、《美少女战士》、《篮球飞人》……这些均是孩子们争相购买的漫画书。以至于书中的主人公孙悟空、樱木花道等，在孩子们的眼里都成了英雄式的人物，有口皆碑。

那时，在孩子们之间，最时髦的词就是——漫画和画漫画。

为了与传统漫画区分开来，业内常以“新漫画”一词来称呼分镜式的连环故事漫画。新漫画的核心是：以突出故事为主线，以小格画面为单位，具有连续性，强调分镜和镜头感，其实就是一部纸上的电视连续剧、一部电影。而动画也是把故事中的人物、情节等分段画成许多小画面，再用摄影机拍摄下来，给视觉形成连续影像，通过放映达到和电影一样的效果。动画与漫画的表现范畴是一样的，区别在于动画片是用人力绘制电影式的每一帧图像，最后通过连续拍摄产生动感，而漫画是用分镜画面加上文字来表述的。

虽然动画和漫画在绘制时的逻辑、方式存在本质区别，但动画与漫画如同一对孪生兄弟，都占有重要的位置。在日本，动画方面既有类似于吉卜力这样的品牌，



品牌效应和作品质量都能与迪士尼分庭抗礼，又有新海诚这样的独立制作人，同样影响深远；漫画方面，像《乌龙派出所》等连载数十年以上的作品，虽然在动画领域没有突出表现，但是作品的生命力不仅营造了市场效应，甚至可以培养几代读者。更常见的情况是，不少动画片的前身都是漫画作品（图1-012）；成功的动画也可以漫画化，因为两者是相辅相成的。



漫画原著《灌篮高手》



动画化的《灌篮高手》

图 1-012

20世纪80年代末、90年代初，日本漫画图书在我国少儿图书中的市场占有率竟达到惊人的90%，而且市场衍生产品层出不穷：以日本动画、漫画人物为原型的游戏、玩具、模型、服装、文具、画片、钥匙链等小商品，均成了孩子们的抢手货。

其实，早在70~80年前，这种文化现象就在美国及日本等国产生了，动画和漫画涉及的内容从童话、科幻、冒险、爱情到教育、卫生、经济、体育、文学及娱乐等，几乎包罗万象，而且陆续形成了巨大的文化产业链，并产生了巨大的经济效益和社会文化效应。其他发达国家的相关产业也均有迅速的发展。

我国有关部门及时发现了这种现象，并决定马上发展我国本土的动漫产业，而且先从这种文化产业的本源——新漫画做起。在文化部门的支持下，先后创刊并出版了《少年漫画》、《漫画大王》、《北京卡通》、《中国卡通》、《卡通先锋》、《卡通王》等漫画刊物。从那以后，新漫画才有了正式的艺术地位，我国的动漫文化创业之路才算正式开始。

我们这本漫画教材主要讲解的就是这种新漫画的基本绘制技法。

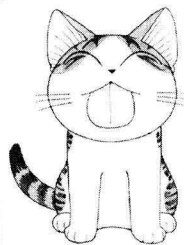
新漫画的涵盖面是整个社会，题材多样化，所以分类很难，各国界的分类也有所不同。在这里我们为了便于讲解，仅就我国的漫画现状及发展规律，按照主流的读者受众群予以概括和分类。

## 1 低幼类

对性别心理没有过深考究，在故事的逻辑上也没有太复杂的构筑，以趣味性和娱乐性为主，只要做到“有趣”就好。虽然作品划分为低幼类，但是读者和观众却分布在各个年龄段。

### 《甜甜私房猫》

题材：动物趣事  
漫画原作者：湖南彼方

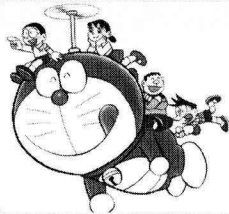


讲述一只普通的小猫咪，迷路后被一户好心的三口之家收养，每天都发生很多温馨的趣事。虽然画风低龄化，但是本作品的受众非常广泛，可谓老少皆宜。

低幼类  
典型例子

### 《哆啦A梦》

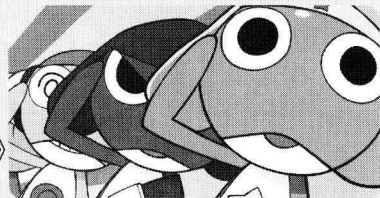
又译《机器猫》  
题材：科幻娱乐  
漫画原作者：藤子·F·不二雄



亚洲尽人皆知的名作，来自未来的猫形机器人，为了改变不争气的主角的命运，而使出了无数22世纪的“科学法宝”。哆啦A梦是唯一一个成为美国时代周刊杂志封面的卡通形象，直至作者去世之后，其影响力依旧。

### 《Keroro军曹》

题材：科幻搞笑  
漫画原作者：吉崎观音



一群爆笑的外星青蛙进驻地球，可惜被地球人“捉住”，并“被迫”干起了家务活。上到复杂的战斗机器人，下到在院子里烤地瓜，恶搞内容极其广泛。



## 2 少男类

少男倾向的动画、漫画，是主要针对男性读者心理特征制作的动画、漫画作品，主旨热情、积极、向上、赋有力量，常常以冒险和拼搏为主线叙事，并以男性化或客观中性的视点叙事。

### 《七龙珠》

题材：幻想冒险  
漫画原作者：鸟山明

爷爷的遗物是一颗奇特的珠子，而这颗珠子是七颗龙珠之一，它们可以实现人的任何愿望，小悟空为此踏上冒险旅程。这是尽人皆知的世界级作品，是漫画史上不朽的名作。



### 《银魂》

题材：幻想恶搞  
漫画原作者：空知英秋

乘坐宇宙飞船的古代官员随处可见，历史上的名人一一恶搞亮相，混乱扭曲的世界中，灵魂的亮洁却

永不歪曲，是幽默又独具内涵的搞笑作品。

少男类  
典型例子



### 《名侦探柯南》

题材：现实侦破  
漫画原作者：青山刚昌

被神秘的恶徒灭口投毒，却阴错阳差地导致体型回到小学生状态，天才高中生侦探工藤新一化名江户川柯南，小小的身躯破获了无数案件。



### 《高达》系列

题材：机器人架空战争  
动画制作方：SUNRISE

遥远的未来，人类居住地已然延展至宇宙，广袤的空间中，战争从未停息，而被称为高达的战斗机器，承载了无数可歌可泣的瞬间。本系列一直都是机器人动画方面无出其右的代表系列。

### 《网球王子》

题材：现实体育  
漫画原作者：许斐刚

网球骄子越前龙马就读于青春学园后，结识了众多各有所长的网球高手，在这样一群青春无敌、积极敢拼的网球健儿中间，激动人心的网球好戏频频上演。



### 《海贼王》

题材：幻想冒险  
漫画原作者：尾田荣一郎

主人公路飞为了成为海贼王而踏上伟大航路，和众多同伴展开一系列冒险的故事，活泼、励志、扣人心弦而赋有趣味性。连载12年之久，尚未完结，人气不减当年。

## 3 少女类

少女倾向的动漫作品，主旨往往是细腻、梦幻、柔美、感情丰富的，视点为女性化。

### 《XXXHolic》

题材：幻想冒险  
漫画原作者：CLAMP

四月一日的身世始终是个谜，他能看到一般人看不到的“妖孽”，这种能力使他困扰，但也让他邂逅了扭转命运的人——次元魔女侑子，以及她的“店”。



### 《彩云国物语》

题材：幻想冒险  
小说原作者：雪乃纱衣  
插画作者：由罗绘里

最初是轻小说，逐渐渗透至动漫领域，成为亚洲名作。在架空的中国风国度——彩云国，纠结着各种感情的故事在架空的宫廷中展开。

少女类  
典型例子



### 《吸血鬼骑士》

题材：幻想恋爱  
漫画原作者：樋野茉理

吸血鬼有着和人类不同的血统和社会制度，和人类之间也有着难以逾越的沟壑和仇视，这样的他们，能否与人共存，吸血鬼和人类的爱恨又何去何从？



### 《NANA》

题材：生活恋爱  
漫画原作者：矢泽爱

身为一个普通女孩的奈奈与女歌手娜娜名字发音相同，这使两个人被联系到一起，而两个人的爱情、生活也交织在一起，密不可分。炽烈、甜蜜或痛苦、煎熬的爱情始终围绕着她们。



## 4 中性类

中性动漫作品目前风头正劲，其整体内容兼顾了男女读者和观众，扩大了受众面，亦有很大的拓展。比起少女少女那样定向明确的作品，中性作品在题材上更加无拘无束。



### 《地狱少女》

题材：剧情复仇（偏少女）  
动画制作方：studio DEEN  
漫画版本作者：永远幸  
动画较漫画在先。地狱的摆渡人——地狱少女，让世上的含冤者与他们憎恶的人共赴地狱，讲述怨恨与宽恕的故事。

中性类  
典型例子

### 《Clannad》

题材：生活恋爱（偏少男）  
游戏制作方：Key社  
漫画版本作者：美崎树里  
原作始于游戏，是偏少男向的恋爱游戏，制作成动画作品之后却男女皆宜，和几个姊妹作品一起被称为最赚眼泪的系列，讲述人与人之间最美好的感情。



## 5 青年或成人人类

有一定内涵，故事灵魂可以艰涩，主旨在于探讨和思考，尺度也可以更大，主题用来反映人性和社会深层次问题的比较多。

### 《剑风传奇》

又译《烙印战士》  
题材：魔法冒险  
漫画原作者：三浦建太郎

版画一样的精致画风，悲壮而深邃的剧情让读者揪心。作者对广袤的魔法大陆上的细节描写无微不至，为读者呈现了一个别人无法复制的完整世界。



### 《再生侠》

题材：边缘英雄  
漫画原作者：托德·麦克法兰

人物和世界观设定都有着极致的暴力美，脸谱化的角色极富感染力，黑暗、力量和人性交织在一起，带给读者全新的刺激。

青年类  
典型例子



### 《地球防卫少年》

作品名直译为《我们的》  
题材：机甲科幻  
漫画原作者：鬼头莫宏

司空见惯的机器人题材，但本作品却不是画给孩子们看的，其世界观很极端，使读者不得不进行严肃的思考。

大致的受众群和类别就介绍完了。根据受众群不同，作品所要突出的心理指向会很不一样，对作品的看点需要不同的控制手法。在以上受众群分类的基础上，结合诸如科幻、魔法、恋爱、体育等不同题材，可以演化出各种不同氛围的作品。



## 1.3 新漫画的广泛用途

早先，在很多人的眼里，动画、漫画只是给小孩子看的，没有考虑到它们还会有那么大的市场。随着美国众多动画商业大片的成功和日本漫画商业运作对全世界的巨大影响，我国开始转变了观念。1994年《狮子王》票房3.28亿美元；1995年《玩具总动员》票房1.91亿美元；1999年《泰山》票房1.71亿美元；2001年《怪物史莱克》票房2.67亿美元；2001年《怪物公司》票房2.55亿美元。

日本的《铁臂阿童木》、《七龙珠》、《哆啦A梦》、《变形金刚》、《灌篮高手》、《最终幻想》等，在全世界获取了难以估算的高额利润。而在我国，动画几乎成了家家户户的常播节目，在图书业、影视业、文化教育、玩具业、服装业、电玩游戏、音像、礼品、装饰等领域影响巨大（图1-013）。

- ① 《命运长夜》PVC人形
- ② 《东之伊甸》手机
- ③ 《海贼王》游戏
- ④ 《米老鼠》T恤
- ⑤ 《银魂》眼罩
- ⑥ 《蔷薇少女》SD娃娃
- ⑦ 《EVA》硬盘MP3
- ⑧ 《钢之炼金术师》怀表

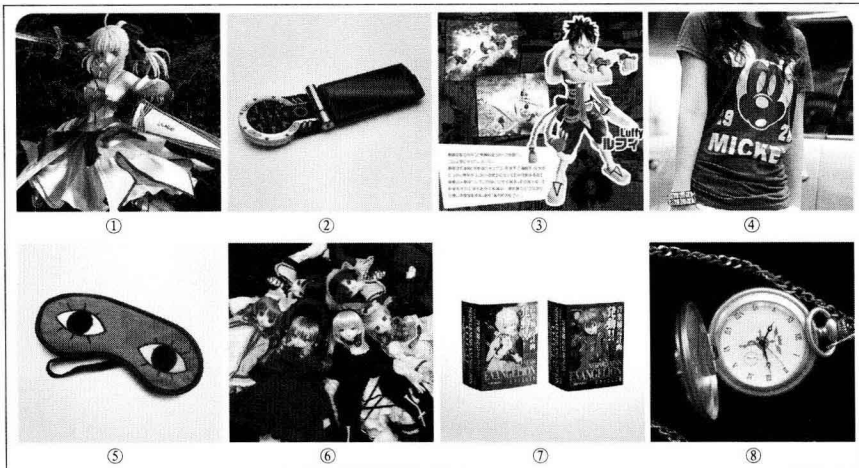
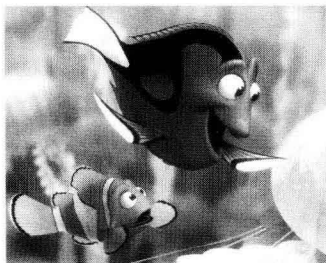


图 1-013



《海底总动员》，继《玩具总动员》之后，真正在动画界刮起3D旋风的佳作。



大师级动画导演宫崎骏，2001年携复出作品《千与千寻》捧走奥斯卡最佳长篇动画奖。

2010年的影坛超级巨献《阿凡达》，借助了大量3D动画特效，称霸影史，背后的2D设计也有着无数巨匠的付出。



《盗梦侦探》是动画名导演今敏的新作，吸取了东、西方动画的优点，辅之以深厚内涵，形成作品独特的氛围。



迪士尼大作《四眼天鸡》，凭借可爱的形象和不俗的技术，替迪士尼在北美动画界重拾地位。



以个人独自制作动画起家的新海诚，《秒速5厘米》向观众讲述了一个梦幻般凄美的故事。



## 1.4 漫画专家谈漫画

作者简介

阿梗

绘本漫画撰稿人，中国“十大新锐女漫画家”之一

代表作品：《萤火，萤火》、《红艾花开》、《鱼儿快跑》、《娜拉的图书馆》

**Q：**您最初是怎样的机缘喜欢上漫画，并决定要从事这一行的呢？

**A：**小时候喜欢看，然后喜欢得不得了，长大了就希望以此为职业。

**Q：**您通常是以怎样的方式绘制漫画的？从开始到现在，绘画方式有大的改变吗？

**A：**比较喜欢不受束缚画到哪里算哪里，啊哈哈。在一开始，希望能完成精致、完美的画面，现在我更希望能画出传达内心的画面。

**Q：**您对不同的漫画画风有什么看法？

**A：**我希望能看到更多的绘画风格在我国的出版业中，希望市场能更加包容和博爱。

**Q：**您觉得绘制漫画最需要的素质是什么？

**A：**耐受力和热情。

**Q：**您认为在漫画创作中最须投入精力的是哪样？

**A：**最需要投入的是创作的情绪，一定要带着感情去画画，那样就无师自通了。

**Q：**您觉得在对漫画故事的把握方面最难的是什么？

**A：**最难的是电影感觉的控制和故事的节奏感。

**Q：**在成为漫画作者的过程中，遇到过现实和梦想的冲突吗？您是如何调整过来的？

**A：**一直希望自己是拿着画笔的人，从小到大没有变过。在现实和梦想中，曾经出现过商业要求和个人审美不符合的纠结，但是最后都画出来了，商业的元素是需要顾及的，因为漫画是给读者看的艺术，需要读者看得懂。但是要强调的是，创作者需要有个人审美追求并且鲜明地体现出来，这样才有了“叙述”的快乐，叙述的快乐和读者懂得的快乐合并在一起是比较理想的状态。当然，自己会在完成商业稿件的前提下，去画很多纯属自己希望尝试和愉悦自己的东西。

**Q：**您遇到过创作瓶颈吗？是怎样渡过的？

**A：**基本每个月都有瓶颈，就是好好思考、好好画吧，挣脱出来之后就会发现进步。

**Q：**您心目中的中国漫画是怎样的？

**A：**自由的、丰富的、有个性的。

**Q：**您认为和国外漫画相比，中国漫画目前的最大特色（或不足）是什么？

**A：**中国目前的特色还没有很鲜明地体现，需要大家一起努力。中国的漫画现在也在逐渐出现一些只有中国才有的风格和味道，但是那样类型的作品没有出版的出路，希望以后出版社多关注一些新鲜的血液，去尝试出版不同类型的漫画书。

**Q：**有什么想对立志成为漫画作者的后辈们说的吗？

**A：**带着单纯的目的去画画，先不要把这个职业定位为辉煌的职业。一个优秀的漫画创作人，需要一颗单纯执著的心和能吃苦耐劳的身体。



## 作者简介

白骁

漫画家，第6届金龙奖最佳少年漫画得主

代表作品：拳击漫画《4.9×4.9》连载于《漫画SHOW》

**Q：**您最初是怎样的机缘喜欢上漫画，并决定要从事这一行的呢？

**A：**从小就喜欢看，高中升大学的那个假期比较无聊，开始自己动手画。

**Q：**您通常是以怎样的方式绘制漫画的？从开始到现在，绘画方式有大的改变吗？

**A：**变化很大，随着月刊变半月再到旬刊，这段时间从用纸画变到纯粹用电脑画了。

**Q：**您对不同的漫画画风有什么看法？

**A：**有这么多风格才会有趣，但是很多初学者不会灵活变化自己的画风，这是他们职业道路的绊脚石。

**Q：**您觉得绘制漫画最需要的素质是什么？

**A：**想象力、文学功力和情商。相对而言，画画是比较靠后的，不过对构图和透视的敏感度要高。

**Q：**您认为在漫画创作中最须投入精力的是哪样？

**A：**编故事，想对白。那段时间不能看电视、听书。编好后，画画的时候都不用太动脑。

**Q：**您觉得在对漫画故事的把握方面最难的是什么？

**A：**整体规划，就像下棋，你当头炮的时候就要知道最后怎么将军。

**Q：**在成为漫画作者的过程中，遇到过现实和梦想的冲突吗？您是如何调整过来的？

**Q：**对自己可以做这行保持自信。另外，现在依然很冲突，好好工作和过精彩的生活上，因为时间关系，这依然是冲突的。

**Q：**您遇到过创作瓶颈吗？是怎样渡过的？

**A：**瓶颈经常发生，渡过嘛……去看名作吧，看大师是怎么处理的，要学会分析名作。

**Q：**您心目中的中国漫画是怎样的？

**A：**不是画了中国古代或者用大量的中国元素就是中国漫画，因为很多作者其实并不能说了解，只靠素材库就可以画出那些东

西。我更倾向于文字和意识上的东西。

**Q：**您认为和国外漫画相比，中国漫画目前的最大特色（或不足）是什么？

**A：**专业性，编辑与作者间传承的一些经验。就jump类漫画来说，其实是有很多固定形式来让作者保持在稳定状况下发挥的，这些传承通过给作者当助手，或者编辑跟过大牌作者再跟新人作者，这些形式传承着。这些经验能帮助他们的创造力稳定发挥。中国漫画最大特色……哦，我们的从业者都是比较疯狂的、不计回报的努力者，如果这能算是特色的话就它吧。

**Q：**有什么想对立志成为漫画作者的后辈们说的吗？

**A：**不要把创作冲动当做创作才华，这会受到打击的。但如果你真有才华，那就不会有任何人、任何事能够阻挡你的才华。





**Q：**您最初是怎样的机缘喜欢上漫画，并决定要从事这一行的呢？

**A：**漫画是从小就喜欢的，决定从事这一行是大学四年级的时候。年轻时不知天高地厚，有点后悔了现在，要是我早知道画漫画这么难就不画了，如今踏上贼船，进退两难。（小编=\_=|||）

**Q：**您通常是以怎样的方式绘制漫画的？从开始到现在，绘画方式有大的改变吗？

**A：**坦白地说，没有太大的改变，基本上都是手绘线稿加电脑网点后期。一直比较执著于手绘的线条质感，为此给自己增加了不少麻烦。

**Q：**您对不同的漫画画风有什么看法？

**A：**画风不是很重要，一部作品重要的是整体感。能看出作者性情的漫画就是好漫画。

**Q：**您认为在漫画创作中最须投入精力的是哪样？

**A：**编剧。我不知道那些连故事都说不圆的作者光琢磨画面有什么用，您那么能画怎么不去搞纯艺术啊？！——就比如小畑健，在日本最多也只是个靠翻译人家脚本为生的一线美工。

**Q：**在成为漫画作者的过程中，遇到过现实和梦想的冲突吗？是如何调整过来的？

**A：**经常遇到冲突。这个在我的长篇作品《比马大战记》里有比较深入的讨论。其实这些问题也没有刻意调整的必要性，你所得到的就是你想要的。要是真想画漫画，你一定会坐在画桌前。不过，和现实问题相比，创作中遇到的困难要大得多。梦想本身也是充满荆棘的。

**Q：**您遇到过创作瓶颈吗？是怎样渡过的？

**A：**我现在就在瓶颈之中，解决办法是接受访谈，像这样，哈哈！（小编^o^）

**Q：**您心目中的中国漫画是怎样的？

**A：**张晓雨的《飞》、门小雷的《LOSER》、BENJAMIN的《那年夏天》、赵佳的《反光》、陆明的《我的旋律》、姚非拉的《镜头》都是我很喜欢的国产漫画。还有崖小暖、吴淼的作品也很不错。

**Q：**您认为和国外漫画相比，中国漫画目前的最大特色（或不足）是什么？

**A：**你问题的括号里已经把中国漫画最大的特色说出来了呀！非常遗憾，中国漫画最大的特色就是“不足”，就是“差”。编剧、分镜、画面差，各方面都差，差了还不知道，或者知道也不承认。

**Q：**有什么想对立志成成为漫画作者的后辈们说的吗？

**A：**不要患得患失，不要急功近利，不要怕吃亏，机会错过了没什么，少吃一顿饭也不会死。多把脑子花在作品本身上，有实力总有出头的那一天！



## 本章小结

在各种各样的漫画形式中，连环故事漫画是亚洲地区的主流。不过，当今业界对连环故事漫画的称呼很模糊，比如“动漫”。所谓“动漫”，是指动画和漫画，它的词义就像“卡通”一样含义广泛。为了避免混淆，本书采用最标准的称谓——“漫画”或“新漫画”。

