



突破丛书

# 日式漫画

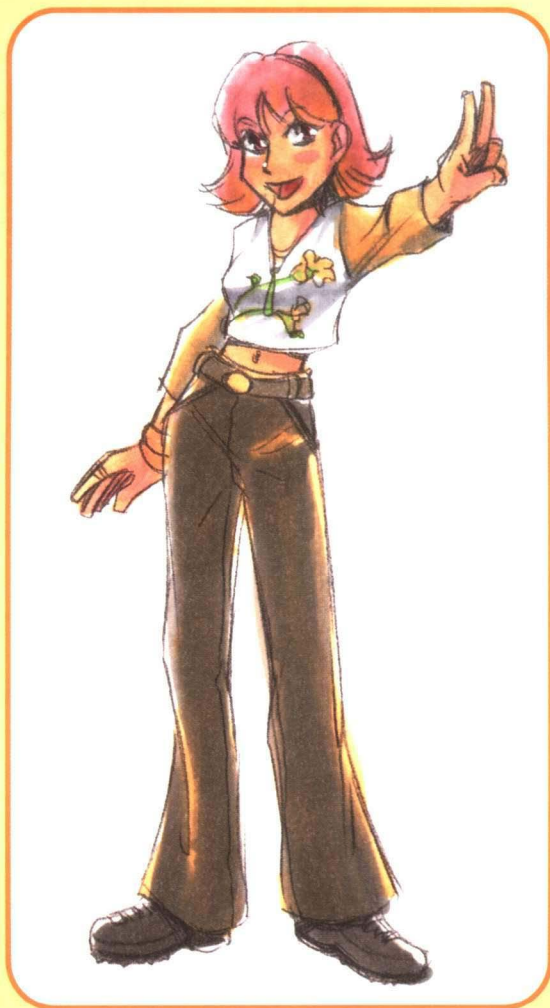
# 秘籍



50节主流漫画技法的高效课程

人民美术出版社

里·赫娜兹



# 日式漫画 秘籍

里·赫娜兹 著

杨晓 译

人民美术出版社

## 作者简介

里·赫娜兹是动漫网站www.GirlAMatic.com的优秀编辑，荣获了2004年度的露露奖。她的主要作品有《Rumble Girls and Rumble Girls: Runway Lightning Ohmy》、《Killer Princesses》(与Gail Simone合著，Oni公司出版发行)、插图小说《Cathedral Child》、《Clockwork Angels》、《Ironclad Petal》、《Hardy Boys》。黑马动漫公司请她为《Oh! My Goddess》、《What's Michael》和《3×3Eyes》担当了剧本改编。赫娜兹还长期进行着动漫修改工作，经她润色的页面超过了5000幅。由于她的盛名，明尼阿波利斯艺术设计学院、萨凡纳艺术设计学院都聘请她为客座讲师。她与作家Peter David合作了《Transmetropolitan #33 and Transmetropolitan: I Hate It Here》，并创立了GT Labs' Dignifying Science。赫娜兹的职务还有：Anime Companion的封面画家，Wizard杂志的动漫专栏作家，以及多部迪斯尼动画的绘画者。她还是“传奇动漫工作室”的副总裁、被推崇的短篇小说作家。如今，赫娜兹居住在德克萨斯州，与她的丈夫、孩子、小狗、小猫和宠物鼠快乐地生活。



## 鸣谢

感谢MAPCT丛书的Christina Xenos、Wendy Dunning和Pam Wissman，他们为《日式漫画秘籍》提出了宝贵的建议。感谢Maggie Thompson对我的大力推荐。感谢Sum为我提供了重要的参考资料。还有Lisa Jonte、Carla Speed McNeil、Adam Warren、Toren Smith、Joey Manley、GirlAMatic.com的同仁、Tarts、LuLu奖、Shon Howell、David Okum、Susie Lee、圣安东尼奥First Unitarian Universalist教堂的全体成员、Bodensteiners、Jane Irwin、Dan和Katie Merritt、APE、Rick和Deborah Geary、Anime Iowa和Anime Iowa boys，你们是我生命中不可或缺的部分。还要感谢在我创作之余为我提供了愉快港湾的编辑同仁们。

最后特别感谢爸爸和妈妈送给我一台新款的数码相机。

著作权合同登记 图字：01-2006-2632号

《日式漫画秘籍》2004年 版权持有 里·赫娜兹 (Lea Hernandez)，美国制作，由旗下出版公司出版。版权所有，未经出版者书面许可不得以任何形式和手段使用本书中的任何部分。

**Manga Secrets.** Copyright © 2005 by Lea Hernandez. Manufactured in China. All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means including information storage and retrieval systems without permission in writing from the publisher, except by a reviewer who may quote brief passages in a review. Published by IMPACT Books, an imprint of F+W Publications, Inc., 4700 East Galbraith Road, Cincinnati, Ohio, 45236. (800) 289-0963. First Edition.

## 图书在版编目(CIP)数据

日式漫画秘籍 / (美)赫娜兹著；杨晓译。北京：人民美术出版社，2006.5

ISBN 7-102-03644-2

I.日… II.①赫…②杨… III.漫画—技法(美)—教材 IV.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第037290号

## 日式漫画秘籍

出版：人民美术出版社

(北京东城区北总布胡同32号，100735)

责任编辑：石松

翻译：杨晓

责任印制：丁宝秀

审校：洪涛

责任校对：朱布

版式设计：陈姜

封面制作：燕泰美术制版印刷有限公司

印刷：浙江港乾印刷有限公司

发行：全国新华书店经销

2006年5月第1版第1次印刷

开本：215×280 印张：7

ISBN 7-102-03644-2

定价：37.00元

## 度量单位换算表

当前	转换为	倍率
英寸	厘米	2.54
厘米	英寸	0.4
英尺	厘米	30.5
厘米	英尺	0.03
码	米	0.9
米	码	1.1
平方英寸	平方厘米	6.45
平方厘米	平方英寸	0.16
平方英尺	平方米	0.09
平方米	平方英尺	10.8
平方米	平方码	0.8
平方码	平方米	1.2
磅	千克	0.45
千克	磅	2.2
盎司	克	28.3
克	盎司	0.035

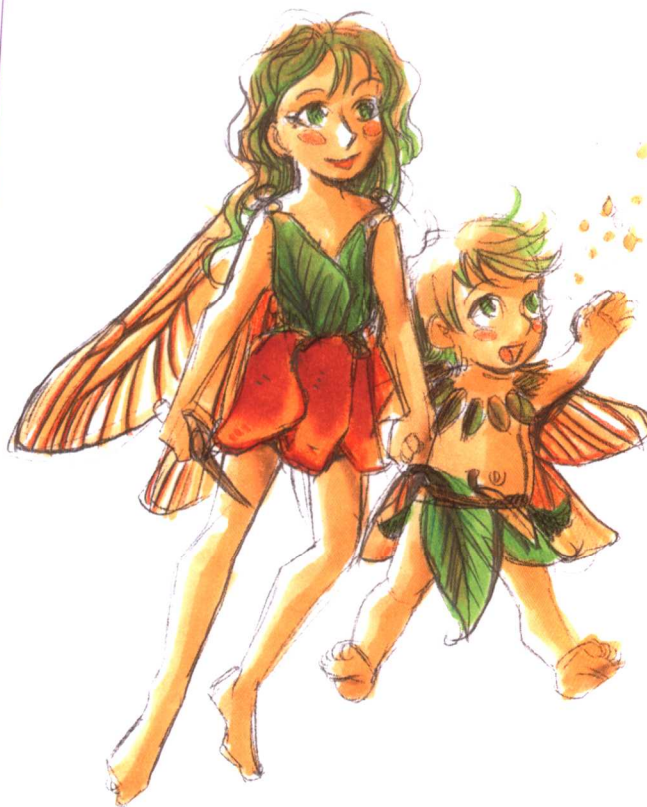


### 题 献

献给Christina Xenos，以及她为本书做出的  
卓越贡献。

献给King、无与伦比的Sum和Strangel——不  
是为了你，也不是为了我，而是为了大家。

# 目 录



## [1]

### 日式漫画的五官画法

10

日式漫画脸庞、表情和身体组成的画法。

前言 6

日式连环漫画的起源 7

起步之前 学习本书所需要的  
工具和材料。 8

后记 110

索引 111



[2]

## 人物和动物

34

通过20节课的辅导，逐步

掌握人物造型。



[3]

## 置景

74

通过学习透视法，使你描绘的景物更加逼真；

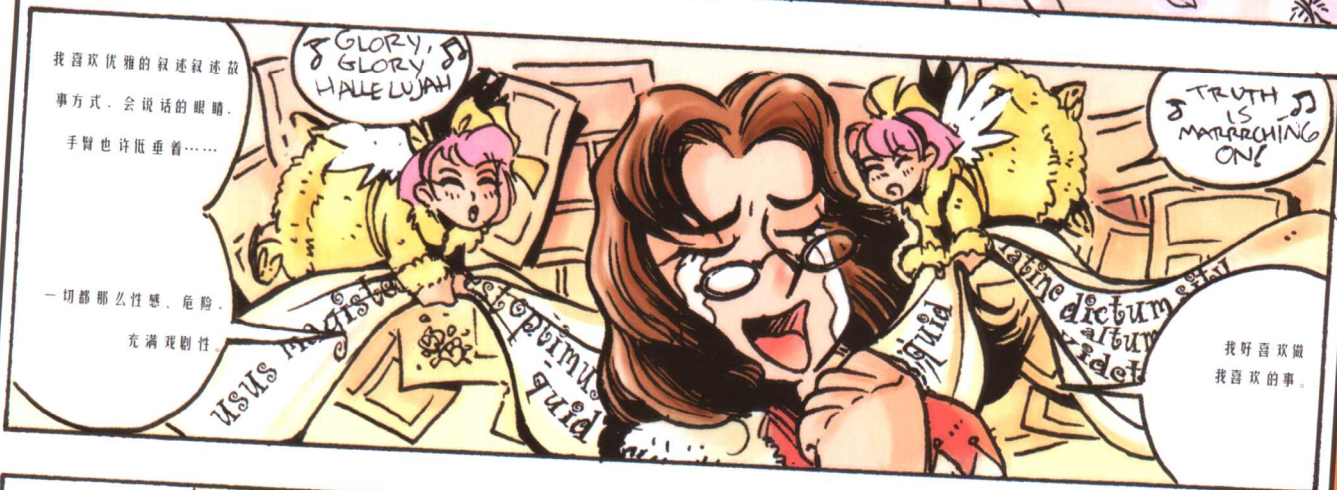
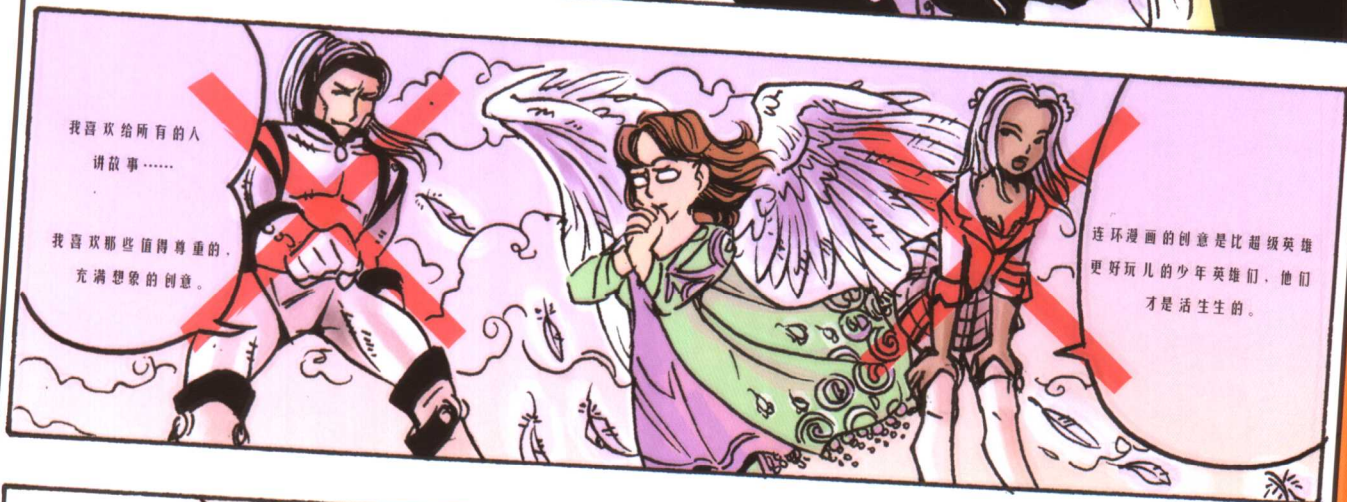
运用视觉亮点和各种小道具，润色你的画格。

然后通过创作一整幅页面，将你所学到的东西

融合在一起。翻翻其他的漫画书，了解一下那

些典型问题是如何解决的。

# 加 前



# 日式连环漫画的起源

众所周知，日式漫画是由手冢治虫博士在55年前创始的。他被誉为“东洋漫画之父”和“日本的华特·迪斯尼”。在1947年，他根据罗伯特·路易斯·史蒂芬森的小说改编的作品——《新珍宝海岛》，成为当年红极一时的漫画。



手冢治虫一生创作过150,000页的漫画，500个故事，以及21部电视动画作品。



以前只有小孩子才喜欢漫画，而手冢治虫出现后，漫画书变成了老幼咸宜的读物。本书中这些经过翻译的漫画，代表了当今日本漫画的流行趋势。

手冢治虫的公司——虫动画制片厂，制作了日本的第一部动画片和第一部彩色动画片：铁臂阿童木（1963年）和森林大帝（1965年）



他对许多表情和动作进行了重复利用，使日本漫画的制作周期和成本大大缩减。

不就是嘛大的眼睛和速度线吗？



那些大眼睛源自迪斯尼，有很多日本漫画的常用套路都能在美国动画中找到。



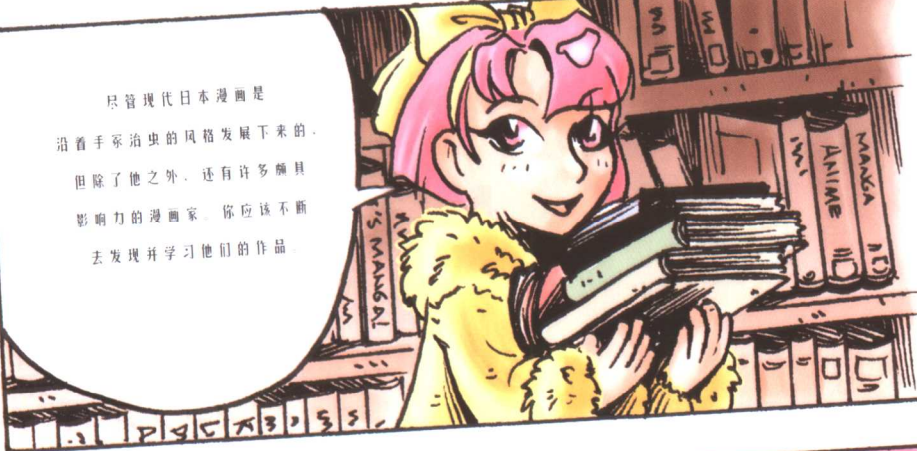
我对迪斯尼倒不怎么“感冒”，可是我很喜欢日式漫画



手冢治虫深受迪斯尼动画的影响，他看过80部《小鹿斑比》，120部《白雪公主》！

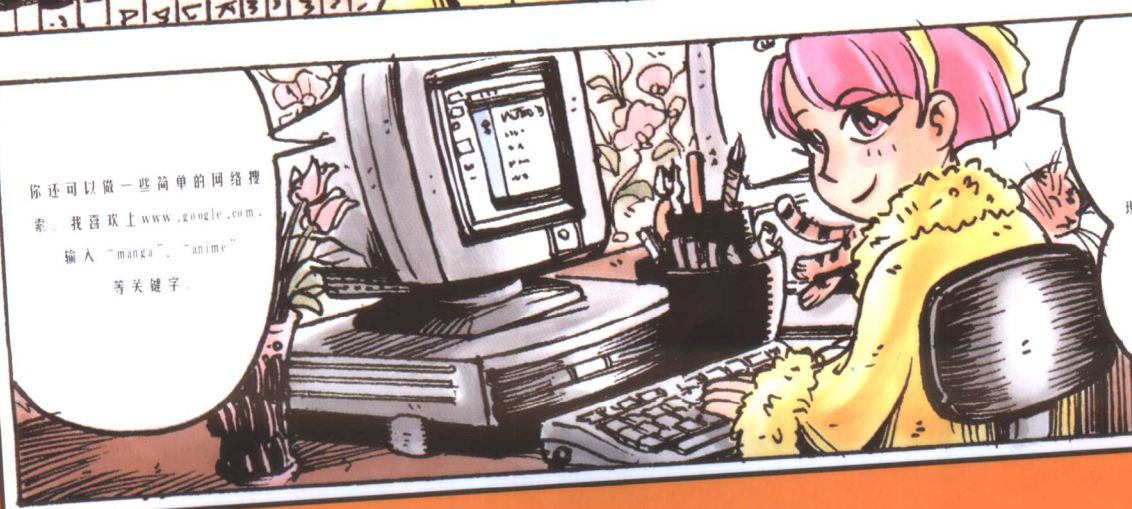


尽管现代日本漫画是沿着手冢治虫的风格发展下来的，但除了他之外，还有许多颇具影响力的漫画家，你应该不断去发现并学习他们的作品。



为了帮助你尽快入门，我在第111页列出了一批好书的名字。

你还可以做一些简单的网络搜索。我喜欢上 [www.google.com](http://www.google.com)，输入“manga”，“anime”等关键字。



还等什么呢？现在开始动手吧！



# 起步之前

现在，你已经知道了日式漫画的起源，在此，有一些比较特殊的日式漫画术语、材料和工具，它们将伴随你读完这本书。



## 日式漫画语言

ANIME(AH-nee-may)——日语中“动画”的意思，现在用来特指日式动画片。

BISHONEN(bee-SHO-nen)——可爱或漂亮的男孩子。

BISHOJO(bee-SHO-jo)——可爱或漂亮的女孩子。

CHIBI (CHEE-bee) ——大脑袋小身子的矮人。如果给人名加上“Chibi”的前缀，就是指这个角色的Q版形象。

GOthic LOLITA——有着哥特式衣着品位和生活方式的日本人。我觉得他和外星人的Q版形象差不多。

MANGA (MAHN-gah) ——日语中“漫画”的意思，现在用来特指日式漫画。

MANGA-KA (MAHN-gah-ka) ——特指著名的漫画创作者。称一般人为“manga-ka”就不太妥当了。

ONESAMA (oh-NEE-sama) ——大姐大，或是一种年轻女孩向年长女孩的尊称。

SAILOR UNIFORM——水手风格的制服（白色衬衫，后面还有一个大方领）。制服在日本的学校里很普及，有不少日式漫画的角色都穿着它。

SHOJO (SHO-jo) ——少女漫画。

SHONEN (SHO-nen) ——少男漫画。



## 醒目页面

在连环漫画中，单独的页面随处可见，但它通常出现在故事的开始。在单独的页面上，一般会有故事的名字或者故事中某章节的标题；在多数西方的连环漫画中，还写有绘画、编剧、配色、文字和编辑的名字。不过，这样的页面一般都放在故事的结尾。因此，我把它这种画面设计成静止的画面，使故事的某一部分出现一个定格。

## 工具



在开始画画前并不需要准备太多的东西，但为了能达到最佳效果，我还是向你推荐了一些实用工具。

### 纸张

- 50~70磅左右的普通画纸，供平常练习使用。复印纸用作版面设计。
- 80~100磅的上等画纸，在誊画最终的定稿时使用。

### 绘画工具

- 你可以选用任何喜欢的铅笔。0.5或0.7毫米的自动铅笔都可以，另外准备一个容量较大的纸篓。
- 红色和黑色的铅笔最适合勾画粗重的线条，当然还要附带一支铅笔刀哦。
- 白色塑料橡皮。

### 上墨工具

- 三角板。
- 记号笔。
- “之”型笔，从005号到8号的都要。这种笔的效果一流，但也价格不菲。
- 日本生产的刷毛画笔。
- 选用与日产画笔同等质量的国产货也可以，因为这类文具会更容易买到。
- 涂改液。我比较喜欢快干和流畅的涂改液。Pentel牌是首选。

### 其它工具

- 塑料格尺，边缘带有金属裁刀。
- 曲线板是描绘弧线、位移线和速度线的必备工具。廉价的曲线板又薄又脆，而且一般都没有上墨边缘。
- 观片器。透过画纸背面打出的强光，可以方便地对作品进行修改。

开放式画格 对话框 心理描写框



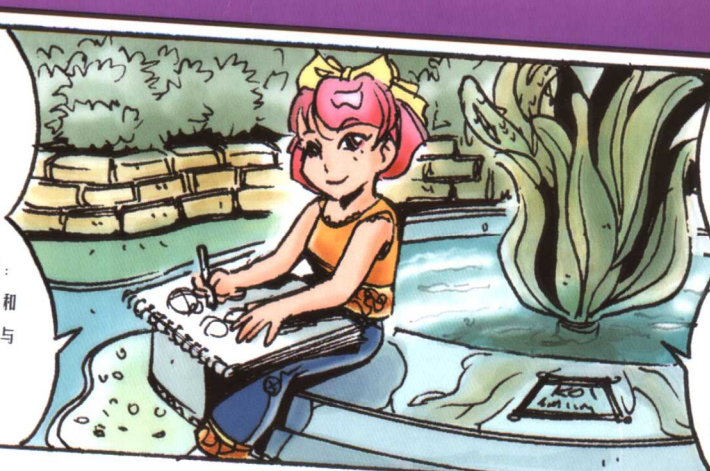
漫画页面

画格 画格 画格 字幕 音效  
间距 边界线

# 【1】日式漫画的五官画法

在日本漫画中，无论是科幻还是现实的题材，都是关于人物活动或人际关系的故事。

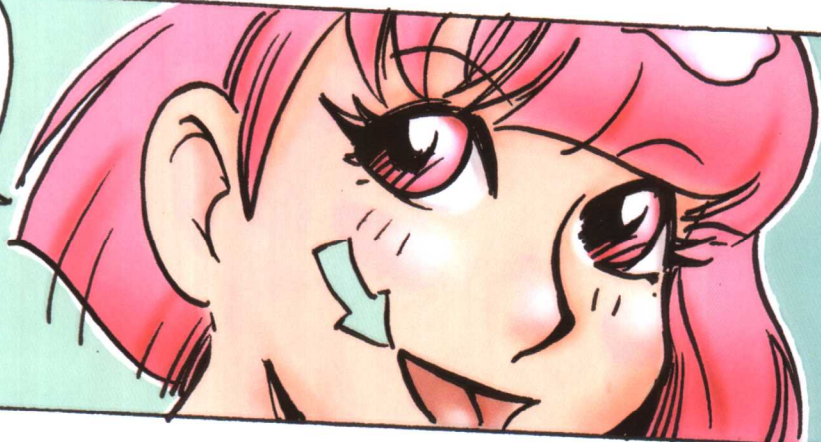
两类漫画都有一个共同的元素：人。形形色色的人——年轻人和老人、大美女和丑八怪、英雄与反派等等。在现实生活中你都能找到类似的人物！



如果条件允许，你最好去参加一些写生课程。老师会帮助你观察和揣摩人体模特，并教授正规的绘画技巧。

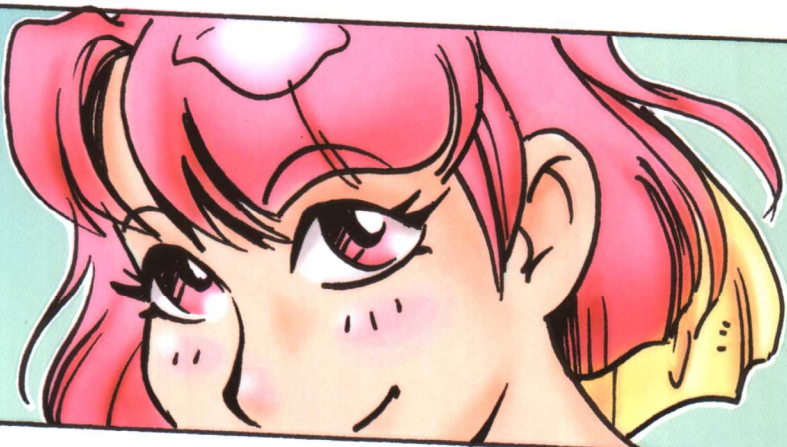
其实你可以随时随地地观察，研究周围的人，把他们都当做绘画的素材。这种方法会为你日后的人物素描打下基础。

你将从基本的五官描绘开始……

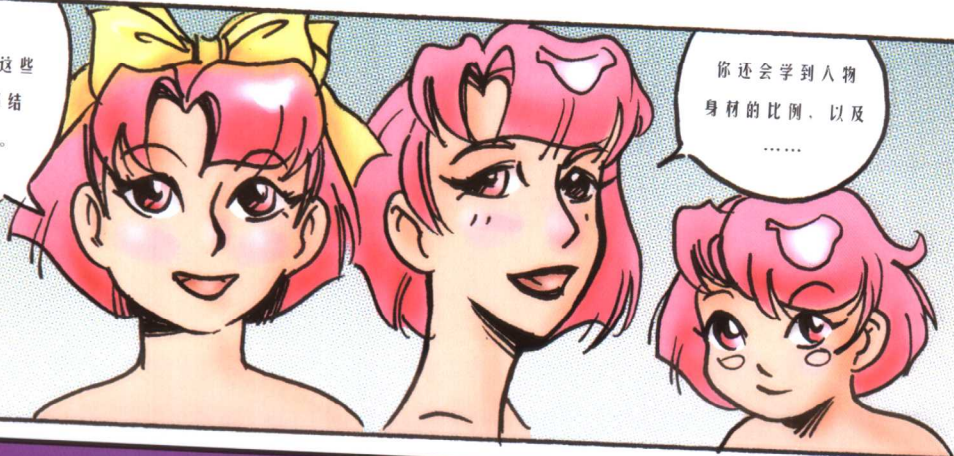


……  
比如嘴巴、眼睛、耳朵等等。

接下来，增添其他细节诸如头发……

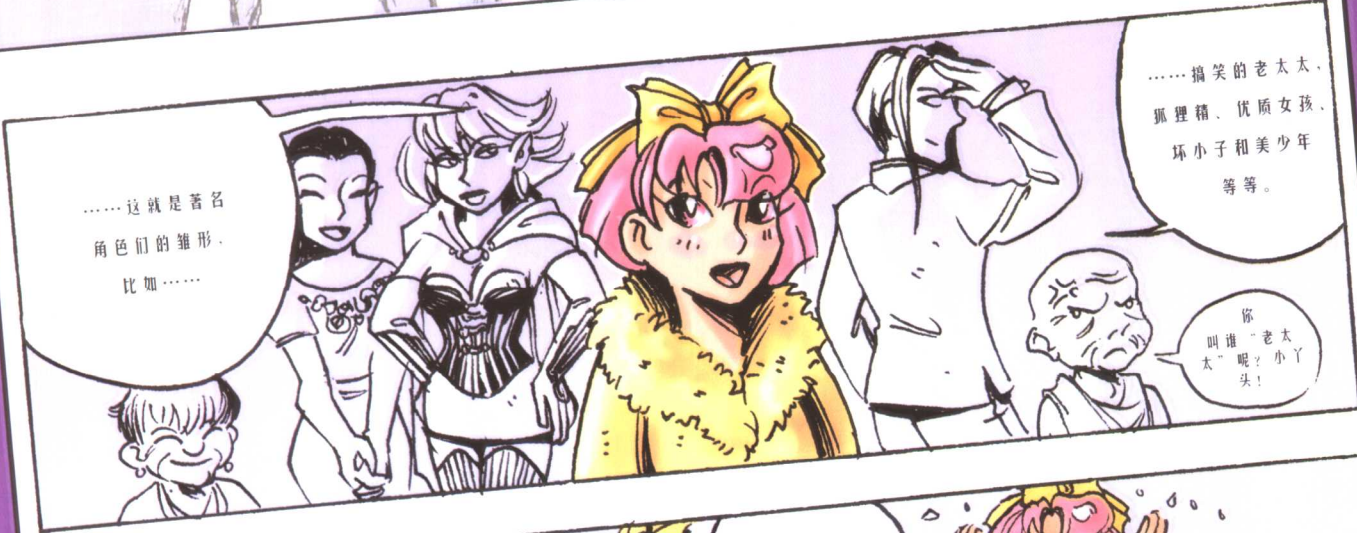
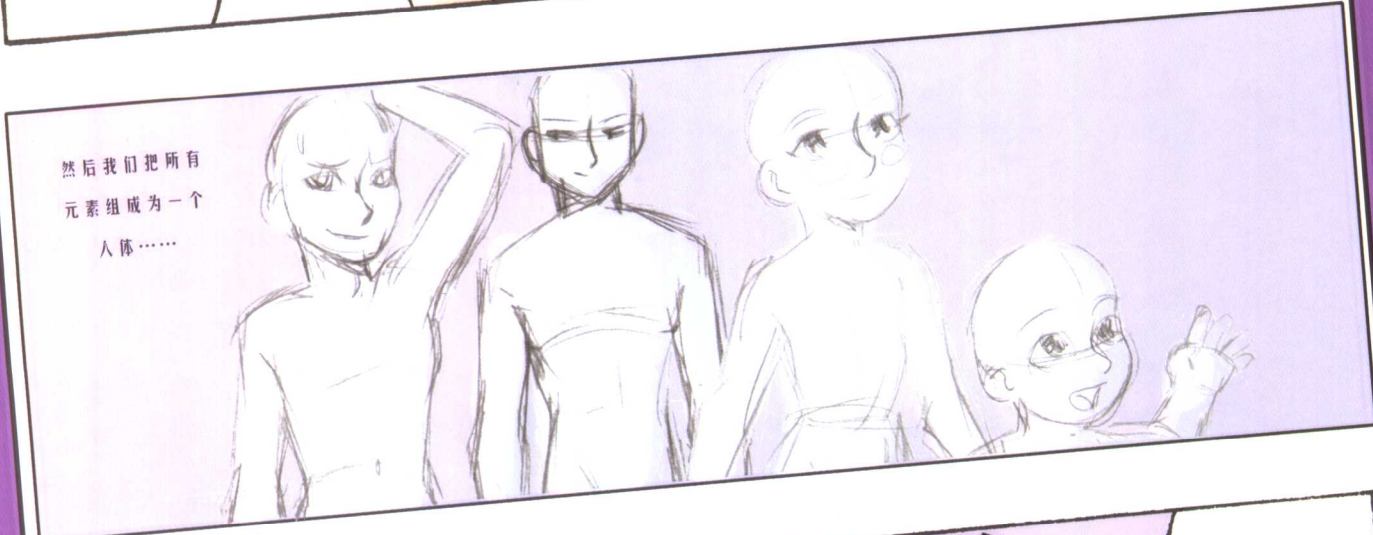
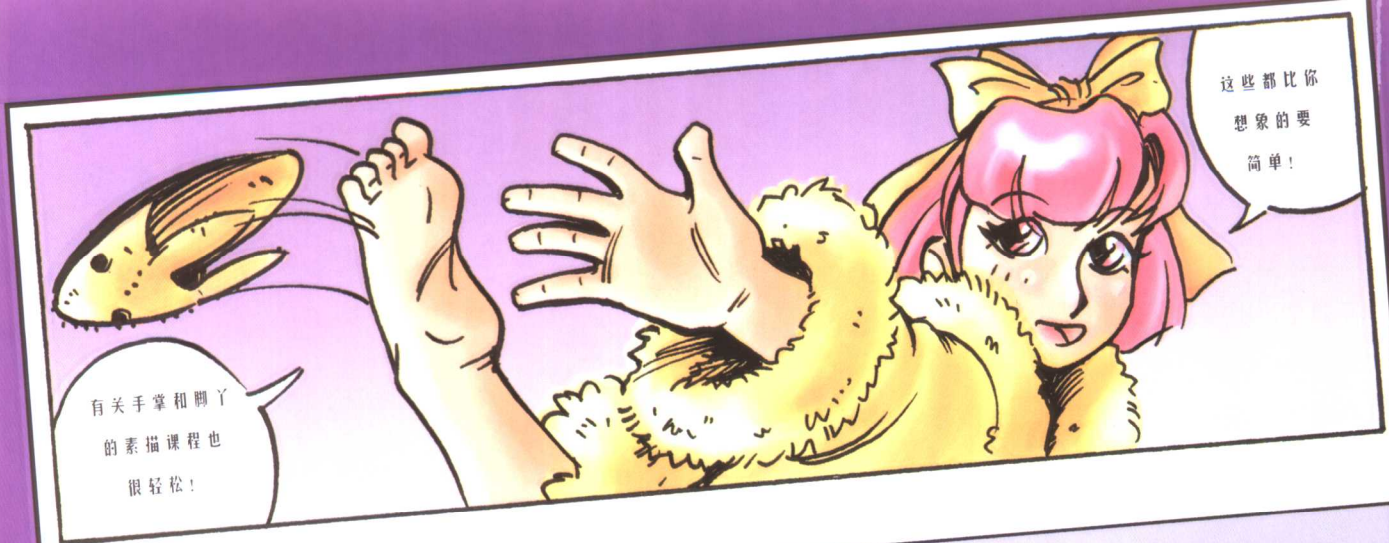


然后我们把这些特征与头部结合为一体。



你还会学到人物身材的比例，以及……

各种类型的人体。



# 表情丰富的眼睛

让我们从日式连环漫画最引人注目的眼睛开始！在西方国家我们看到的日式漫画中的人物都是些大眼睛，其实事实并不如此。不过，眼睛当然是日本连环漫画艺术中最诱人的角色。日式漫画的眼睛既可以是精雕细琢的描绘，也可以用单纯的点和线来表现。一般来说，人们都会认为它们是美丽传情且光彩照人的大眼睛。



悲伤



愤怒



恐惧/疑惑



潸然泪下



泪珠喷涌



边说边哭



典型的少女



微笑的少女



现代的少女



震惊/不信任



恐怖/惊呆



眨眼



目眩/惊恐/休克



极其郁闷



猜测



痛苦/严厉



泪流成河

## 眉目传情

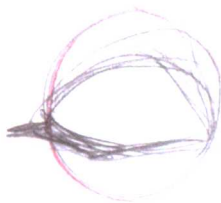
即使你看不到人物脸庞的其他部分，人的眼睛也能够告诉你他的思想和情感。眼睑的形状、眉骨的高低、眉毛的走向和宽窄会使每双眼睛看上去不同。

# 日式连环漫画的眼睛画法

现在你已经看到一些日式漫画中眼睛画法的举例，请按照所示步骤创作出你自己的眼睛。

## 设计眼睛的形状

眼球是眼睛下面的结构。画一个圆，比你所希望的眼睛略大一些。你不必每次都画这样的圆，但假如你自己发现所画的眼睛不太对劲儿，你可得看一看，你所画的眼睛是不是在眼球上。接下来画一只闭着的眼睑。



## 高光形状

在少女漫画中，眼睛的高光并不都是圆形的，还有菱形的，并且不在少数。



## 1 画眼睑

在你准备画上眼睑睫毛的地方加上一条粗线，原先闭着的眼睛就睁开了。

## 2 添加虹膜和瞳孔

在眼球上添加另外一个圆，这就是虹膜，也就是眼球上有颜色的部分。它的位置告诉读者，你所描绘的人物正在看什么。虹膜的大小是你所描绘的人物的很好的说明：虹膜大呢，人就漂亮些；虹膜小，可以表示人物的胆小和恐惧，也可能是狡猾或足智多谋。接着在虹膜中画上瞳孔。在日式漫画中，瞳孔的大小不一定符合它的实际功能，它的大小其实主要取决于光线，但在日式漫画中却常常取决于人物的处境。

## 3 增加阴影

使瞳孔变暗，用来表现上眼睑在眼球上造成的阴影。这小小的举手之劳会使你画的眼睛更加立体，从而也更加可信。

## 4 眼睛上的高光

日式连环漫画中眼球上的高光的使用主要是效果的需要。我喜欢在虹膜比较靠上或比较靠下的位置添加至少一个高光，其他的高光加在白眼球和虹膜过渡的地方。

## 强烈的高光

我们已经看到，在这个水手女孩儿的瞳孔中，有一个巨大的高光。要注意：一个高光点会告诉读者，你所描绘的人物正在注视着什么。



# 嘴的简化

在日式连环漫画中，嘴和眼睛一样是面部中最动人的地方。从技巧上说，它只是说明双唇相遇处的一条线，或者说，是说明嘴唇张开时的一条线。

让咱们通过写实的绘画，来看一看嘴是如何构成的，在漫画中，它又是如何被改进的。在用素描画好一系列不同表情的嘴之后，我在它们上面铺上另外一张纸，将我之前的素描进行简化。红色的线条是我做的省略。

## 侧面

画一张简略的写实的嘴是一件很不容易的事情。在简化的版本中，我只画了嘴唇的轮廓，并在双唇接触的地方画了一条线，这是一种很常见的处理方法。



## 伸出的舌头

在这里，写实版本和简化版没有太多的区别。



## 正面

在简化版中，要注意双唇接触的线条，很多表情都可以通过这条线表现出来。



## 3/4 侧面

这种角度难倒过很多艺术家，因为他们不明白，透视对脸也会有影响！嘴唇靠后的一面会显得比较短，也有点儿圆。



## 笑而露齿

最容易犯的错误是把牙齿画全。如果你审视一下自己的牙齿，你会看到，牙齿在嘴里的样子不会和琴键似的。在简化版中，我没有画上唇的唇线，同时用张开的上唇的里面的线条来表达感情。



## 露齿而笑的3/4 侧面

注意牙齿的表现要轻描淡写。在卡通的画法中，我画了一颗夸张的犬牙。



## 漫画式咧嘴

这是一种非常卡通的版本。嘴里的牙齿都是竖直的。这种笑模样与贪婪、伪善相关联。



## 画嘴的忌讳

尽管连环漫画中的嘴非常简单画，但有些错误初学的人和专业人士都容易犯，比如：

**试图将所有的线都画出来：**即使是写实的版本，我也不会画得像照片似的（请看上面的例子）。

**四平八稳地将嘴摆在脸上：**在17页，我会告诉你应该怎样做。



## 利用镜子

在镜子里研究你的嘴型会使你更加了解嘴的造型。画嘴时心里也比较有底（再说，也没有人看见你做鬼脸时的样子）。要使用比较强烈的光线，这样你更容易看清楚自己的嘴的模样。



## 张嘴微笑，3/4侧面的角度

在大多数张嘴微笑的时候，上唇会向后收，牙齿也会露出来。人笑的时候，笑得越厉害，嘴张开得越大，嘴唇会显得越薄，因为脸部的肌肉会拉动它们。这里简化版的嘴画得很卡通，上唇的弧线向下走。



## 丰满的嘴唇

这样的嘴唇可以说是很性感。请记住：在卡通中像这样的上唇会使你所画的人物更娇柔，更具备女性的特质，而这种特质在日式连环漫画中会对那些漂亮的男孩儿形成吸引。



## 有细节的嘴唇

在黑白艺术中，比较深的唇色将被读解为抹有口红的唇色，一定非坏女孩莫属。



## 张开的嘴，正面

在写实版本中，嘴的整个形状像一个“0”。在卡通版本中，我通常只勾画嘴唇的内边缘线，也是一个“0”的形状。牙齿可有可无。

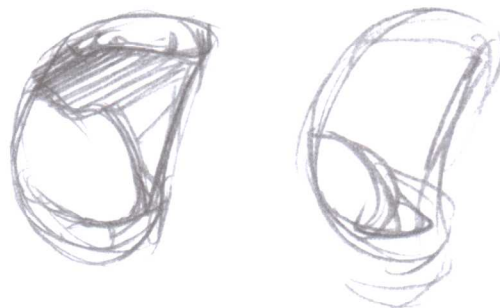
## 张开的嘴，轮廓

你可以看到上面的牙齿，和一点点嘴的内部。请注意卡通简化版是如何表现的：它通过描绘嘴的内边缘的形状，夸张了嘴的轮廓。



## 小孩的嘴

在表现比较年轻的人物时，简单的画法，使嘴显得非常可爱。



## 狂呼/打哈欠

在这里我们看到嘴唇被拉长并变薄的样子，舌头和牙齿也显露出来。在简化版中，我将嘴的上下拉长，而左右变窄。



## 张开的嘴，3/4侧面

注意观察：在两个版本中，嘴型“0”在后退的一面形状有什么变化，并且牢记，用一条弧线来表示舌头。



# 耳朵的变形

耳朵的外形很简单，它的样子像一个倾斜的鸡蛋，但耳廓的内部却是一堆走向复杂的弧线。像画头发一样，你千万别把每一条线都画出来。否则的话，你创作出来的人物会显得很怪异，因为他（她）的嘴只有一条线，但耳朵上的线条却历历在目。在日式连环漫画中，耳朵的画法，可以采用简单的线条。有几点提示你应该牢牢地记住，这样你画出的任何耳朵才会与其他的器官协调起来，比如，与嘴的关系。我在这里创作出一幅写实的耳朵，然后我是删掉多余的线条，红色的线条即是我已经删掉的。



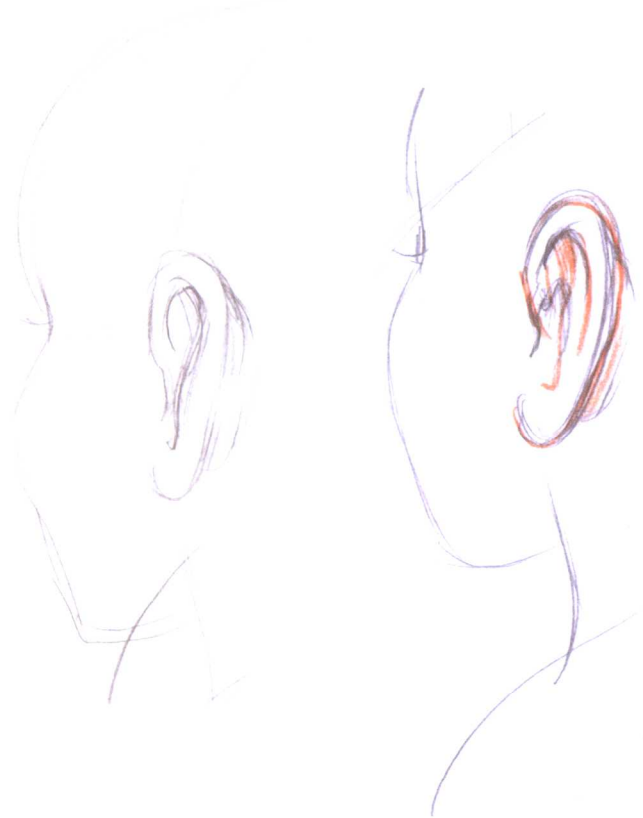
## 侧面

耳朵的侧面是典型的蛋的形状，下面比上面小一些，“蛋”的大头略微向后倾斜。



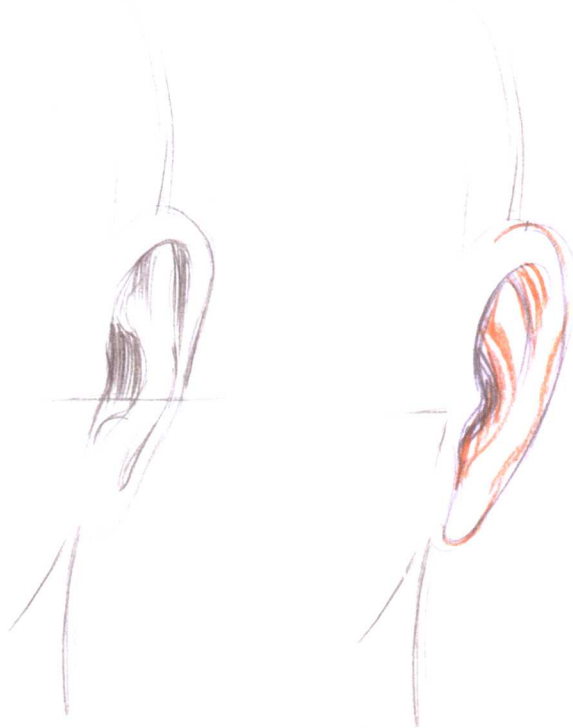
## 后面

你很少在这个角度看到耳朵，除非你所观察的人是秃子或头发非常短。说到底，这个角度很好画，写实的版本和卡通版本的区别也不大，它的形状看上去像心的一半。



## 3/4侧后

有些东西很难画得准确，即使真的画得准确了，你依然觉得挺别扭，3/4侧后角度的耳朵就属于这一类的东西。这个角度的耳朵的形状像一个蛋，但被挤压得很细。尽管简化版的耳朵从解剖学的角度算不上正确，但看上去没问题。



## 正面

人们常常犯的错误之一，是将正面的耳朵画得与侧面的相同。从这个角度看耳朵，你的确能看到耳朵的全貌，但从结构上说，它变得扁了，同时有些线条交叠在一起，除非你所画的人长了一幅招风耳。