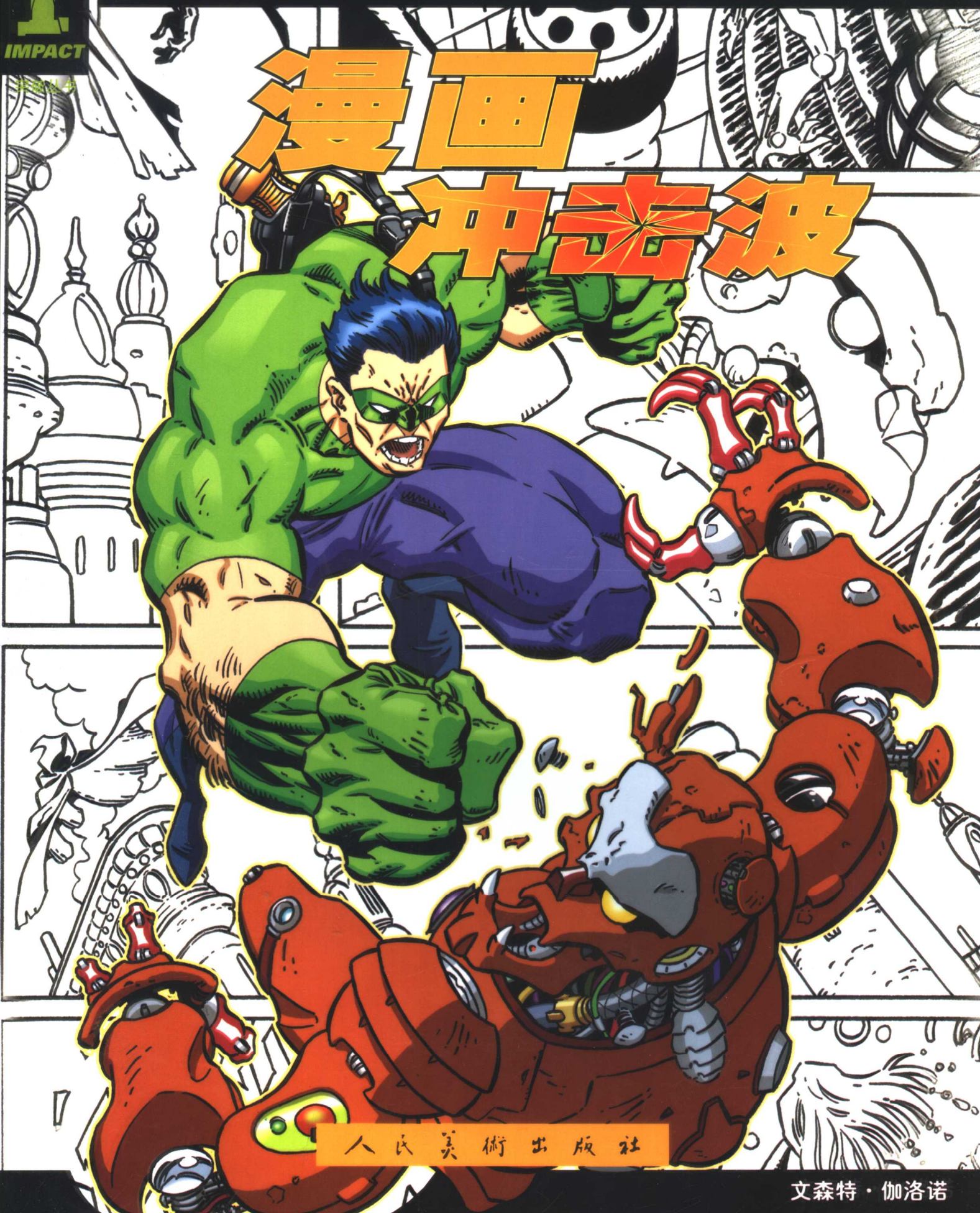




一本创作动感漫画的全方位指导

漫画冲击波



人民美術出版社

文森特·伽洛诺

漫画冲击波

文森特·伽洛诺 著

杨 晓 译

人民美術出版社

鸣谢

Larry Hama
Archie Goodwin
Kathleen Giarrano
Clem Robins
Michael Murphy
Dave Roman
Dan Fraga
Heather Springsteen
Sheldon Mitchell

著作权合同登记 图字：01-2006-2630号

《漫画冲击波》2004年 版权持有 文森特·伽利诺 (Vincent Giarrano), 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。

Comics Crash Course. Copyright © 2004 by Vincent Giarrano. 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, 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

漫画冲击波 / (美) 伽洛诺著; 杨晓译. —北京: 人民美术出版社, 2006.5

书名原文: Comics Crash Course

ISBN 7-102-03642-6

I. 漫… II. ①伽… ②杨… III. 漫画-技法(美术)—教材 IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第037293号

漫画冲击波

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

版式制作: 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: 8

ISBN 7-102-03642-6

定价: 39.00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
平方码	平方米	0.8
平方米	平方码	1.2
磅	千克	0.45
千克	磅	2.2
盎司	克	28.4
克	盎司	0.04

前言

克莱姆·罗宾斯

很荣幸向大家推荐《漫画冲击波》，这是一本介绍漫画技法的指南，内容丰富且通俗易懂。市面上同类书籍很少出现专业漫画家的名字，而本书的作者——文森特·伽洛诺，却是为各大漫画出版社工作了二十年，创作出无数经典动画人物的大师。他笔下的著名形象有蝙蝠侠、超人、蜘蛛侠、菲特博士等等。同时他为黑马漫画公司编绘了《血刃》，这本书融合了日本漫画与美式漫画的风格。伽洛诺还涉足儿童读物领域，创作了《斯维教授的机器人》。他对绘画中每个细节都是精雕细琢，但有时也会与其他漫画家合作，互相为对方的作品上墨着色。因此，他对漫画创作中流水作业的每个步骤都很熟悉，并把这些丰富的经验都渗透在了字里行间和许多范例中。伽洛诺非常清楚自己要做什么，他的那些诀窍证明了这一点。

有很多画家对剧本只是进行轻描淡写的处理，并没有挖掘故事的潜力，而经过伽洛诺之手的作品却总是那么引人入胜。他的惯用方法是先找到剧本中的亮点，然后对其进行再加工。编剧们把自己的作品教给他时都觉得很放心，他的发挥并没有掩盖故事原来的特点。伽洛诺是漫画节奏、情感、设计等各种元素的主导，使整篇故事生动有趣。

绘制漫画要求掌握一些比较特殊的技巧，所以即使是美术学校毕业的学生，都可以在本书中发现自己原来没有学过的东西。伽洛诺把创作漫画的全过程都呈现了出来，其中有很多都涉及到了“行业机密”，应该只有学徒们才能从漫画家身上学到的，这里都向你和盘托出。

想要靠画漫画维持生计可不是件易事，从业者每个月都要面对同样的难题：空空如也的画纸和堆积如山的手稿。没有超人的天赋、非凡的勇气和高效的方法，很难日复一日地胜任这项工作。但如果你认为自己具备了天赋和勇气，《漫画突破教程》可以为你指明方向，让你少绕许多弯路。

说的够多了，赶快翻到下一页开始学习吧。你将会在权威科学的指导下，快乐地完成整个过程。

克莱姆·罗宾斯为大大小小的动漫出版社提供文字评论，他的专著《人体绘画技法》由North Light Books出版社在2002年推出。执教于辛辛那提美术学院，主讲课程是人体艺术。



序	7
工具和材料	8
术语和定义	10

1 基本的绘画技巧¹²

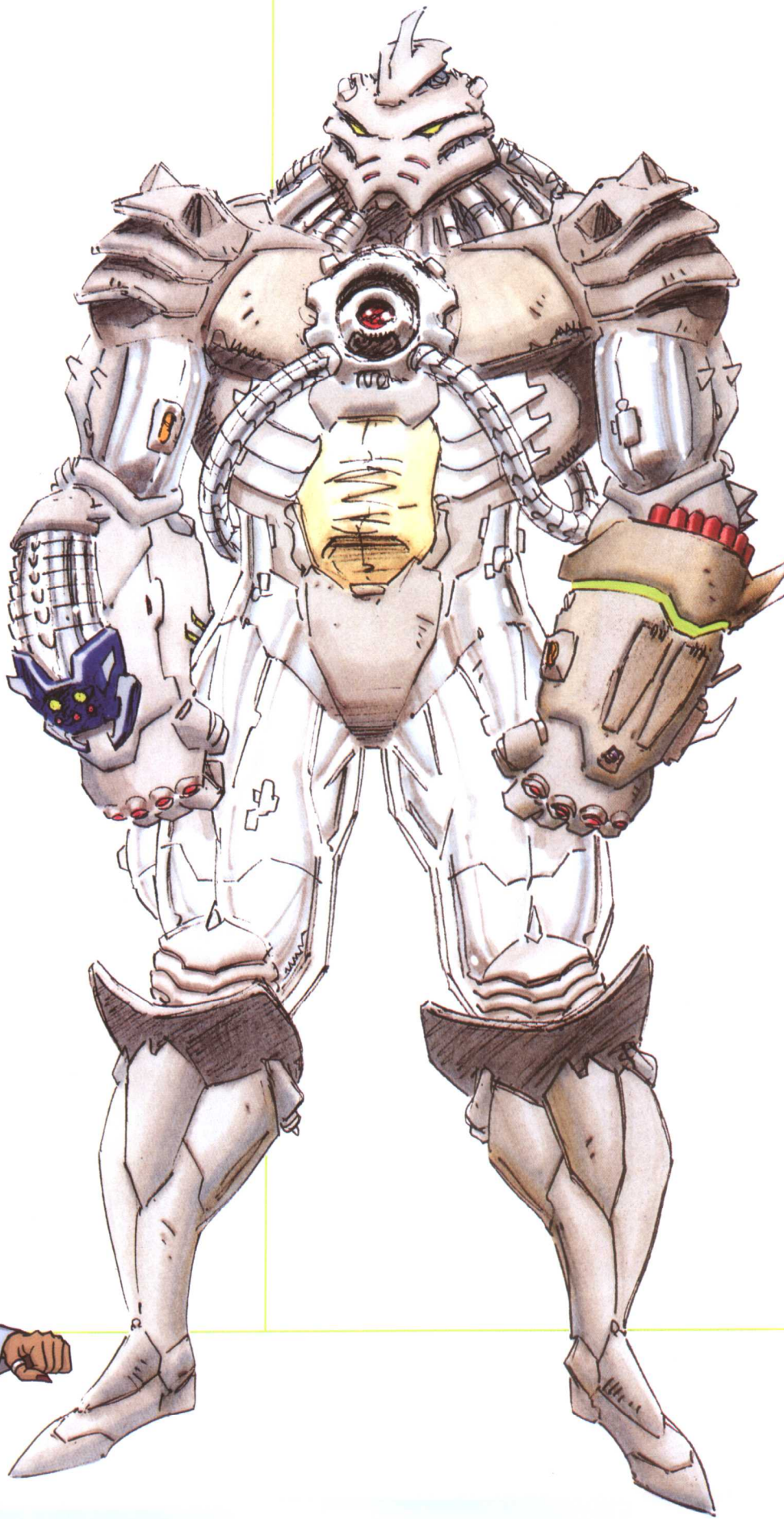
我们从最基本的图形学起，循序渐进，最后你能创作出理想的人物，并把他们融入到故事中。我们还要学习如何描绘生动的表情、致命的武器以及刺激的场面。

2 故事的叙述 66

你不可能把整本的漫画都安排在一个画格里。本章会介绍如何配合画面讲故事，并教给你调整这些画面节奏的方法。在书中有大量优劣比较的范例、故事叙述的技巧、画格的设计、对话框的处理以及令封面具有视觉冲击力的方法。

3 素描 86

我们先从打铅笔底稿着手。本章包括如何设计画格，以及运用生动连续的镜头，创作出炫目的画面。试着跟随书中的步骤，从画草图开始我们的漫画旅程。



4 上墨

106

熟练运用上墨的技巧能够令你的漫画更加生动。必备物品是画笔和钢笔，利用这些工具可以创造出各种各样的机理和材质。

自费出书 122

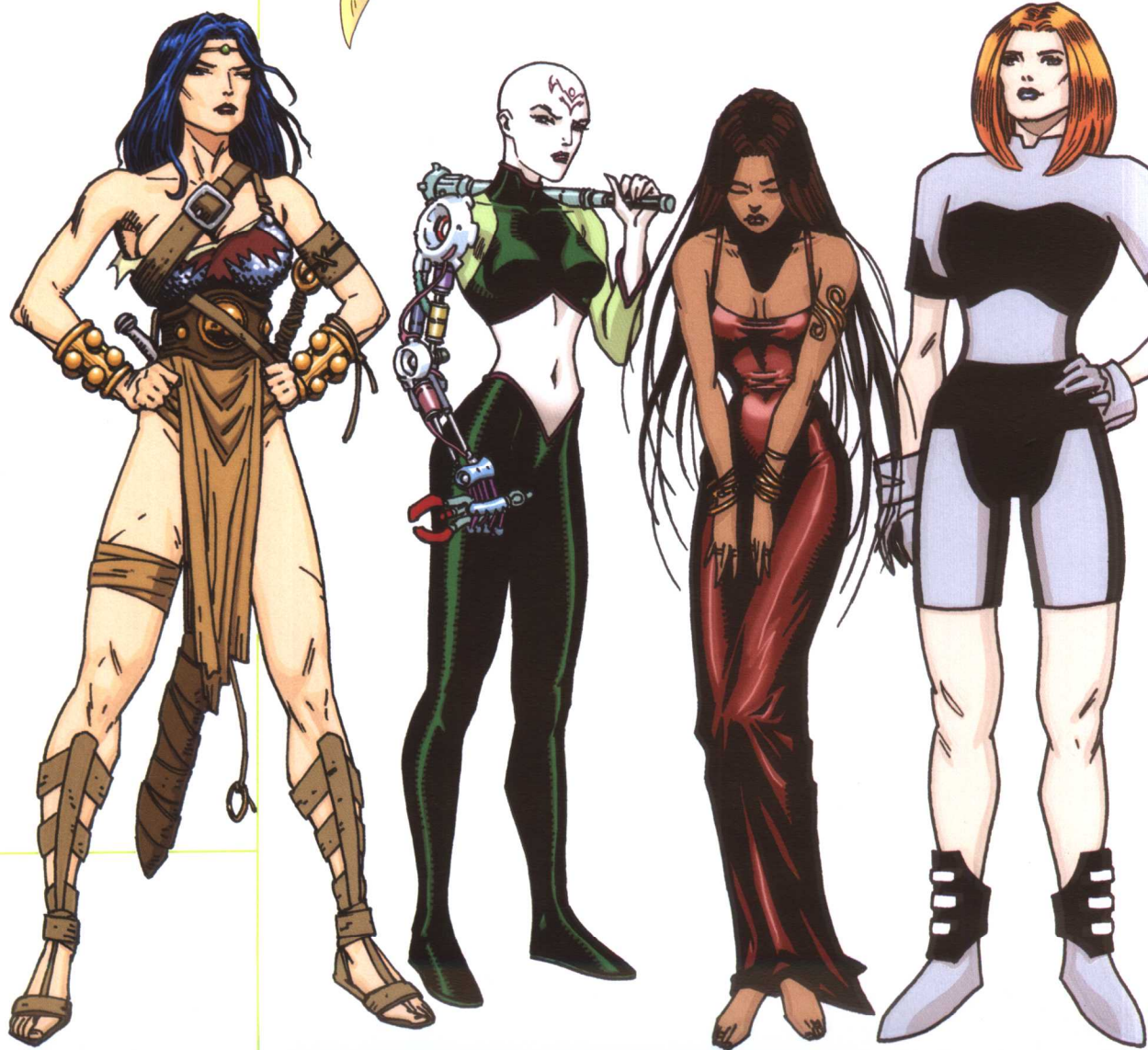
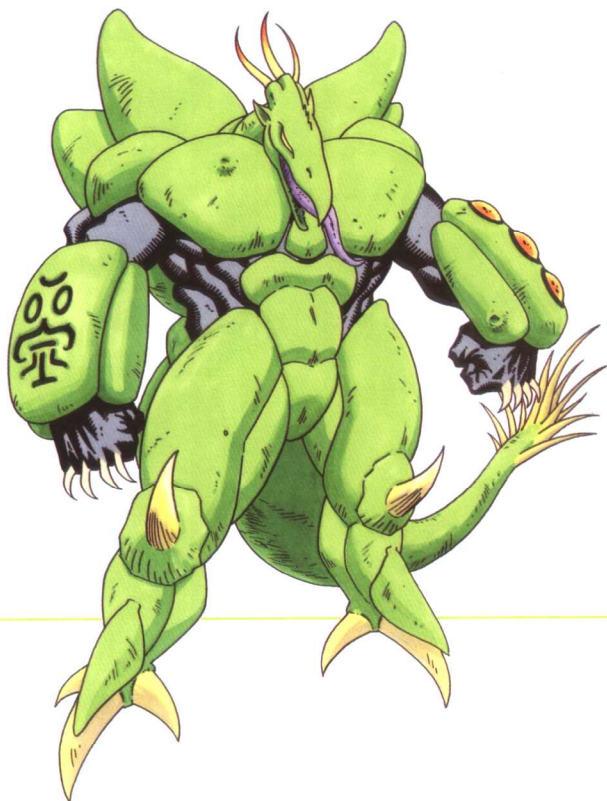
向大型公司投稿 123

附录 124

画板和版面的图样

后记 126

索引 127





序

欢迎光临，未来的漫画家！为了把这本书呈现给大家，我已经“蓄谋已久”了。

要说起我刚刚涉足于漫画界的那几年，简直是不堪回首。一入行才知道，我过去所了解的漫画知识都是不实用的。我完全不懂如何讲故事，甚至很难按期交稿。后来我从我的第一个编辑那里得到了很多帮助，不过大多数情况还是得靠我自己搞定。

通过不断地尝试和犯错，我最终发现了怎样高效地完成漫画工作，并总结出了一套真正有效的方法。

在这本书中，我会介绍如何把整个过程分解，于是你在每个步骤只关注一点问题即可。采取这种方法，你不会被工作的压力所吓倒，从而能专心致志地关心每件小事——要知道，你是会遇见许多“小事”的。

画漫画是个劳神的差使，但它也是最具有乐趣和创造性的工作之一。还有什么要比创造出威猛的超级英雄、刁蛮的泼妇或是酷酷的新玩意儿更有成就感呢？没有其他的途径能为人提供如此大的创作空间。

画漫画就像拍摄你个人的电影一样。所以，当翻到下一页的时候，你需要的是一个引人入胜的故事。好的，让我们开始吧！

步骤

在你开始准备工具之前，我要告诉你画漫画的几个步骤：首先是绘制草图，然后用蓝线对草图进行修改，接下来誊画一个干净的铅笔草稿，最后用钢笔描边并用画笔着色。

素描

以下列出了你在素描和画蓝线时会用到的工具。

直尺 18" (46厘米) 金属质地，底部由软木制成，与针管笔搭配使用。

铅笔 2B或HB铅笔。我比较偏好圆形笔杆的铅笔。

可塑的橡皮

蓝色写意铅笔和笔芯 2mm的铅芯或0.5mm的钢笔。

圆形模板和圆规

拷贝台 11" × 17" (28厘米 × 43厘米) 或更大型的。如果你买不起的话，可以自己动手做一个。将一或两个小灯管放入一个较浅的盒子里（最好是木质的）。在盒子顶部，罩上一面不透明的玻璃，至少是12" × 18" (30厘米 × 46厘米)。

白色绘图胶带 贴两条在画纸上，以防它在观片器上移动。

复印机 用来放大图样。

纸 二或三合纸板，透明拷贝纸和光面纸；规格为8½" × 11" (22厘米 × 28厘米)；20磅绘图纸，500张一包。

三角板 (30/60/90) 用一把直尺和三角板相配合，三角板沿着直尺的边滑动，就可以画出一系列的平行线了。如果你习惯用丁字尺，需要先把纸固定在木质的画板上。



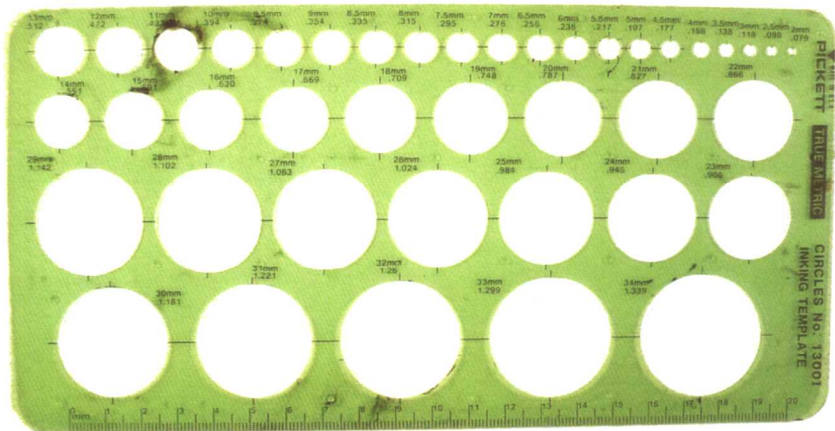
铅笔



可塑的橡皮



蓝色写意铅笔和笔芯



圆形模板



观片器
白色绘图胶带

上墨

以下是一些在给漫画上墨时会用到的工具和材料。

钢笔(蘸水钢笔)尖 超硬的、中等硬度的和较软的。



笔尖

黑貂毫笔 一号和二号笔。



笔杆 要能配合各种尺寸的笔尖。



墨水杯 一个带有旋盖的小塑料杯；如果你用两种墨水的话还需要再准备一个。

黑貂毫笔

白色修正液 日本Pentel牌，fine point系列。



黑色油脂铅笔



笔杆

牙刷 最好是一把用旧的、废弃的牙刷。

针管笔 二号笔一支；一号或三号笔任选一支。



墨水杯



剃刀架

印度墨水 这种墨水不易堵塞，更适用于钢笔笔尖；有些牌子生产加黑的墨水，适合画笔使用。

两个水杯 一个用来接画笔流出来的墨水，另一个盛一些备用的清水。

纸巾 把一张折成四等分，用来擦拭钢笔和画笔。



白色修正液

白色墨水

剃刀 用刀片的一角刮去已干的墨水。它会留下粗糙的白道。



黑色油脂铅笔



牙刷



针管笔

醒目页面

醒目页面和封面或大幅版面类似，有时会印成横跨两页的大图，通常都作为漫画书的前几页出现。



标题

字幕

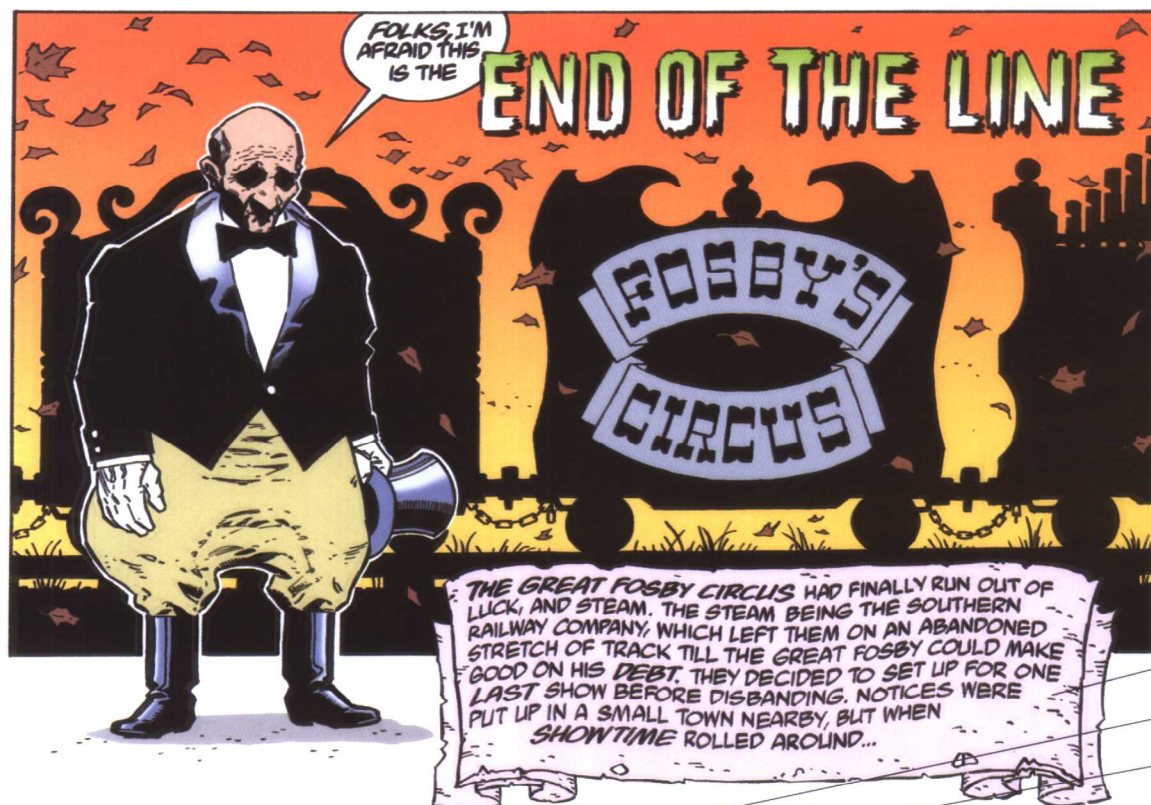
工作人员名单

画格

画格边界线

标注页

这块地方用来印刷出版单位和版权说明，可以放在前几页或封面内侧。

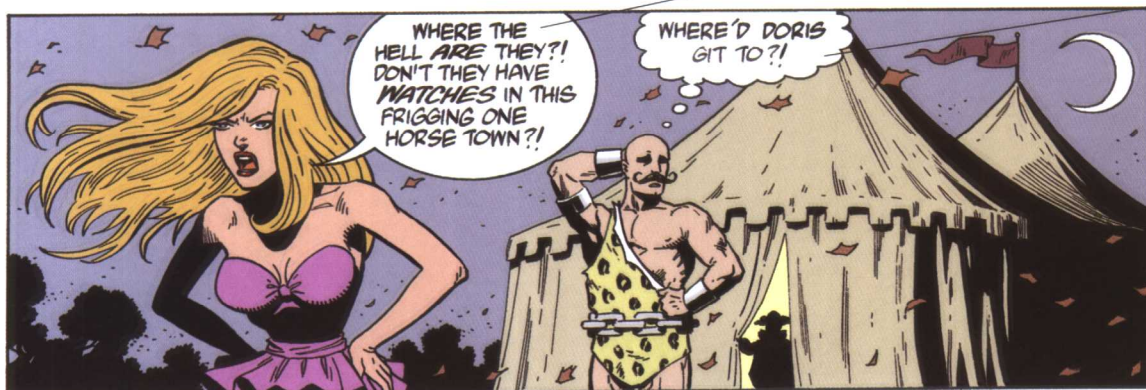


标题

对话框

开放式画格

心里描写框



对话框指针

画格

画格边界线

音效

画格间距

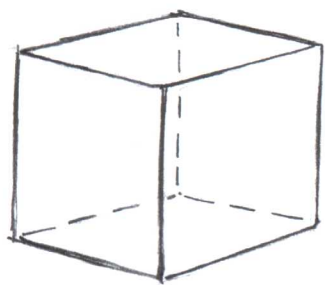
1

基本的绘画技巧

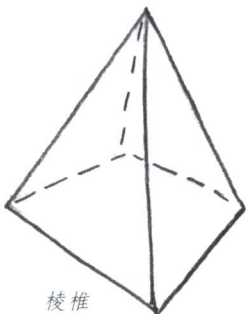


欢迎打开第一节。我知道你现在就想学习超级英雄的画法，但首先我们必须说明一些重要的事情。作为你的正式老师，我先要教你掌握画面中所有元素的表现方法。我们从一些基本图形开始，然后逐渐过渡到角色、物体和场景的绘制。之后还要向你展示服饰设计的全过程。本节主要是为初学者准备的，但即使你已经掌握了这部分内容，看一看也会有新的收获。

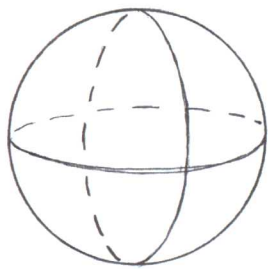
学 会最简单的图形是画漫画的起点，令图形看起来有立体感是创作所有造型的基础。各种人物、背景和物体全都是由这些基本图形组成的。



正方体



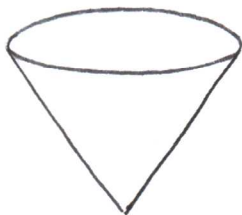
棱锥



球体



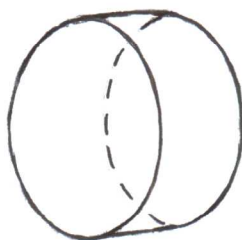
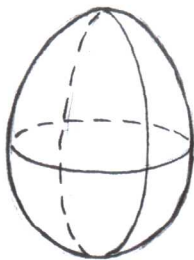
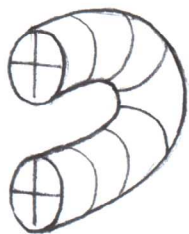
圆柱体



圆锥体

掌握五种基本图形

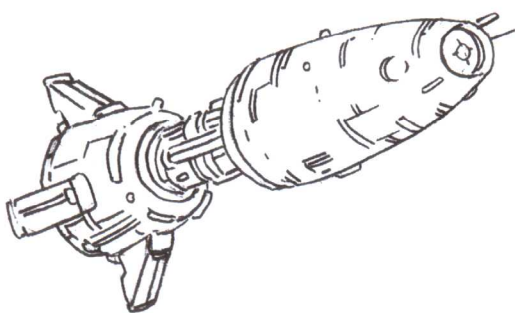
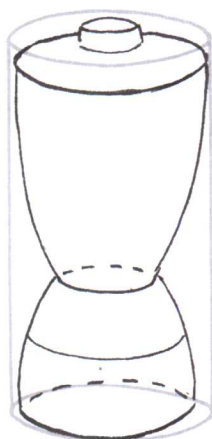
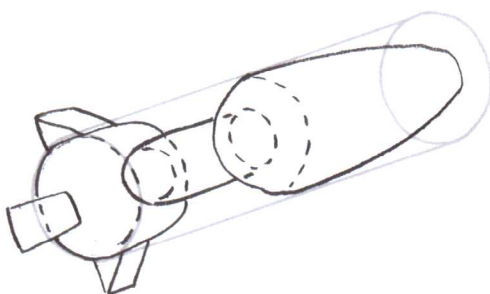
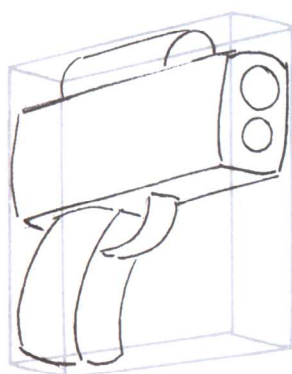
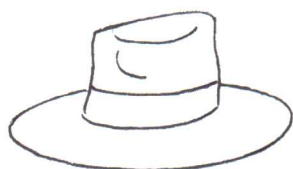
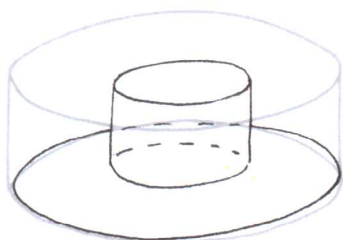
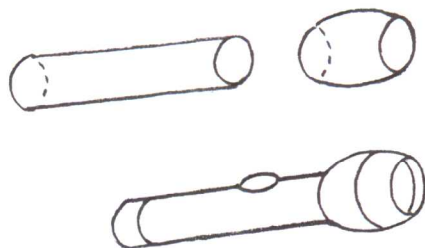
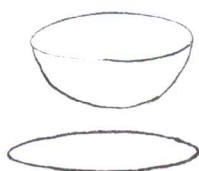
从不同角度描绘这些图形，并且学会从体积的角度观察它们的结构——好像它们都是透明的一样。



练习基本图形的变化

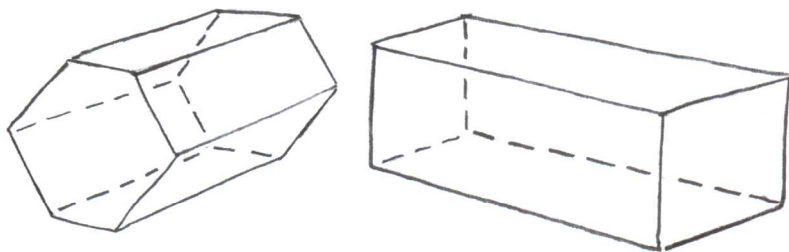
以上是几种基本图形的变化，对这类的变化要多加练习。通过不断地观察周围的物体或阅读漫画书，争取通过想象就能画出这些图形。恭喜恭喜，你已经走向了成为真正漫画家的道路。

现 在你要准备画一些复杂的题目了。第一步是利用基本的图形创建一个轮廓。这一点非常重要，因为它给你的作品一个良好的开端。我认为先轻轻地描出物体的大致形状会很有帮助，见图中灰线部分。这种方法就像用一个基准，把这些图形都限制在一定范围之内，用直线概括成为一个整体，并统一在一个透视点之中。有关透视图的更多内容，详见第58页。



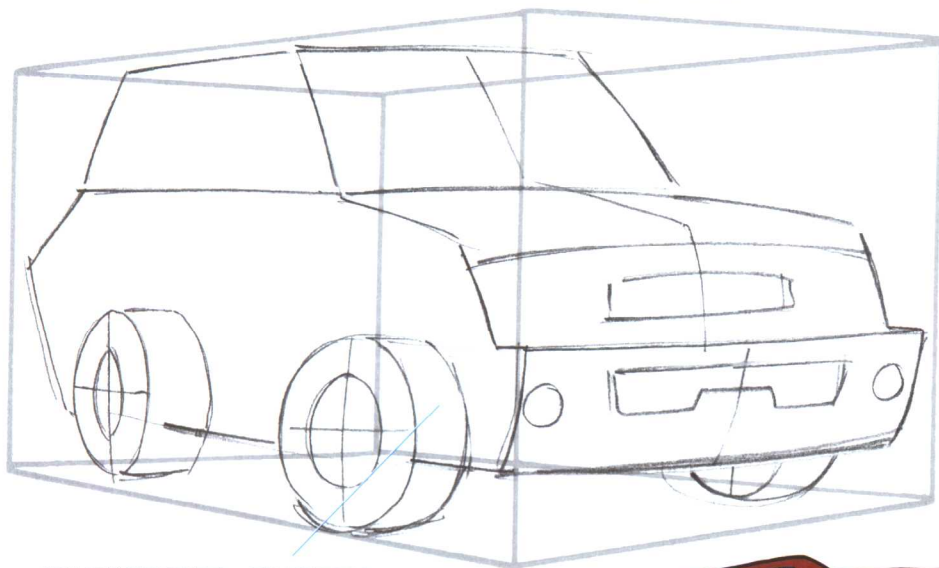
让 我们通过画一辆汽车来理解如何应用基本的图形结构。

第一步是画一个整体轮廓的草图，见下图中灰线部分。



从“盒子”开始

首先画出这个盒形，以便使汽车的整体形状更加准确，而且与背景更加搭配。



用基本图形组成汽车

用基本图形来画这辆车：车轮就是四个圆柱体，车身是一个长方体，再用一些长方形就构成了窗户和车顶，于是就完成了这张立体结构的草稿。

因为车轮转变了方向，所以前面两个轮子的角度和后面两个的角度不一样。

修饰细节

到了这一步你可以找一些参考图片，补充上汽车的细节，就会使你的图画更加完美。



赋予汽车个性

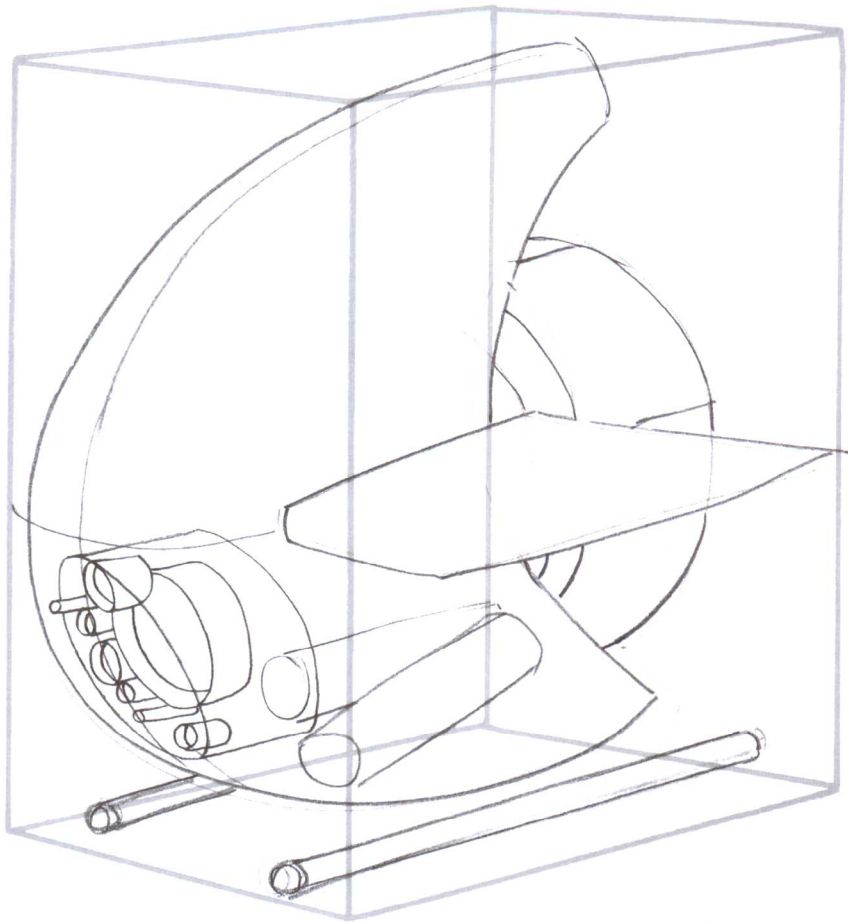
当你画一辆车之前，先寻找一些可以彰显它个性的特征。例如，这辆汽车的保险杠的样子比较独特。你要找到那些真正突出的特性。这就像画一张脸时先要知道这个人的特征一样。他的鼻子是笔挺的、弯曲的还是看起来像个土豆？



即使你想要画一些根本不存在的东西，也会涉及到基本图形的问题。先从一个巨大的、简单的图形画起，逐渐发展为较小的、内部的图形。例如，这个潜水艇的前灯只不过是一个大圆柱套着一堆小圆柱而已。

给潜水艇“造型”

先草拟一下大致的形状。然后借助你丰富的想象力，创造出一个有趣的潜水艇外形。现在先不要过多地担心细节问题，重要的是创建一个坚固的、精确的造型，使它看起来是一个令人满意的设计。



最后加上细节

当你画这类东西的时候，需要让读者确信，你创造出来的交通工具可以正常工作。我认为看一些有关日本漫画或电影设计的书会很有帮助，这些书上有很多关于绘制特殊装置的好点子。

