

疯狂漫画

40余节基础教程

教你画日本漫画



人民美术出版社

大卫·奥克姆

疯狂漫画

大卫·奥克姆 著

黄彦菲 译

人民美術出版社

关于作者

大卫·奥克姆 (David Okum) 从1984年开始从事自由作家和插画家的的工作, 从1992年就开始出版了自己的漫画作品。他最早的作品是出现在《忍者高中》漫画集中的一个小故事。这部漫画集是由南极出版社出版的。此后他参与了南极出版社的另外两部漫画集和其他一些小型漫画书的创作工作。他的文字和图画出现在Guardians of Order出版的六本书中 (Guardians of Order是“Big Eyes, Small Mouth”这款有名的动漫角色扮演游戏的发行商)。

大卫 (David) 在滑铁卢大学完成了美术和历史专业的学习, 毕业后在一所高中任职美术教师。



感谢

衷心感谢以下各位对我的帮助和奉献

Guardians of Order的Mark Mackinnon和 Jeff Mackintosh——感谢你们的支持和建议。

南极出版社的Ben Dunn——感谢你出版我的第一部作品。

Anime North Artist Alley和 Online Comic Artist Community的艺术家们——感谢你们对我的指导。

Eastwood学院的教职员工和学生——感谢你们的帮助和建议, 使我成为一名好教师。

Stefanie Lauferweiler, Pam Wissman, Layne Vanover, Wendy Dunning, Karla Baker, Mark Griffin——感谢你们将我的资料分类整理, 使我的作品更精彩

Doug Dublosque——感谢你为我的作品找到一手资料, 并坚信它会成为一本充实的书。

谨以此书献给

我亲爱的妻子——Jen, 我可爱的女儿——Stephanie和Caitlin, 是你们的支持与耐心才让我的梦想成真。

著作权合同登记 图字: 01-2006-2629号

《疯狂漫画》2004年 版权持有 大卫·奥克姆 (David Okum), 印刷、发行于美国。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 Madness. Copyright © 2004 by David Okum. Printed and bound in the United States of America. 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

疯狂漫画/ (美) 奥克姆著; 黄彦菲译. —北京: 人民美术出版社, 2006.5
书名原文: Manga Madness
ISBN 7-102-03641-8

I. 疯… II. ①奥… ②黄… III. 漫画—技法 (美术)—教材 IV. J 218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第03/294号

疯狂漫画

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: 黄彦菲

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 7-102-03641-8

定价: 39.00元

度量衡转化表

原量	转化单位	乘以
英寸	厘米	2.54
厘米	英寸	0.4
英尺	厘米	30.5
厘米	英寸	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	28.3
克	盎司	0.035

目 录

简 介 4

开始之前的
准备工作 6

1 漫画的历史、
风格和分类 8

2 漫画的基本技巧
和漫画角色 16

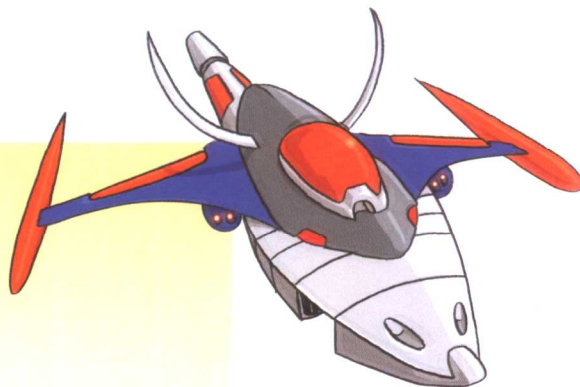
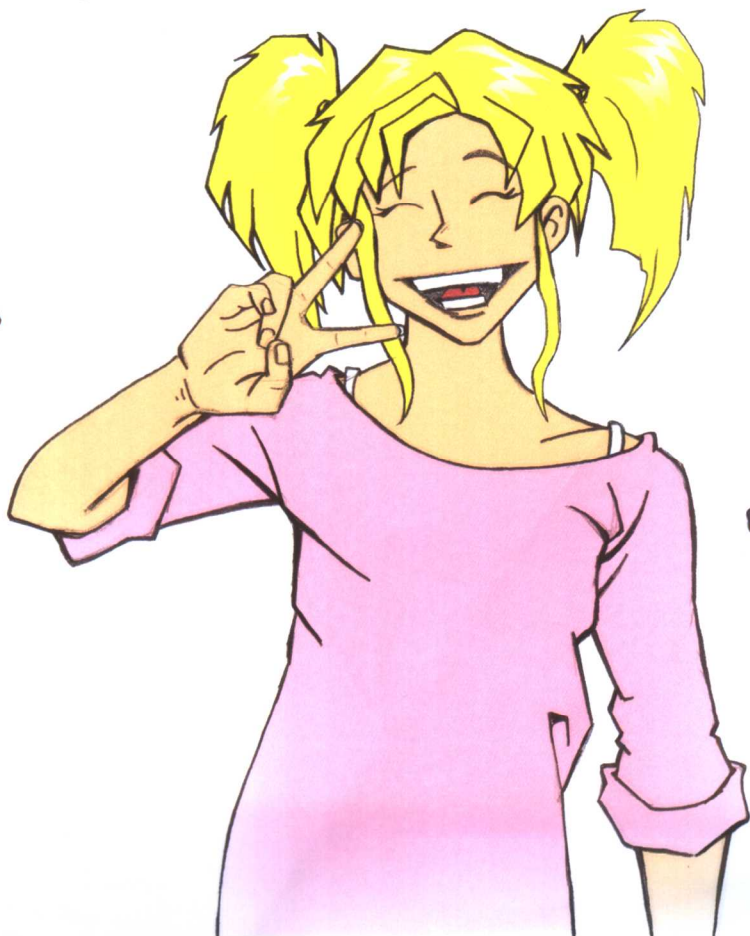
3 漫画角色
——循序渐进 44

4 动作、背景
和交通工具 86

5 漫画故事 114

漫画产业 126

索引 127





简介

本书旨在对初学漫画的艺术工作者有所裨益。我们首先将要粗略了解日本漫画的风格、历史和基本分类。在被生动活泼的漫画形象吸引的同时，我们要知道漫画是以一种独特的方式，讲述特殊文化和时代背景下的故事。对于漫画知识知道得越多，你的漫画作品就可能越出色。

在此我们将谈一些基本的漫画绘画原则和技巧。本书建立在以下的基本原则之上：以循序渐进的课程告诉你怎样画漫画。书中涵盖丰富漫画类型和角色的实例，为你提供简单而且容易掌握的指导，并将帮助你创造属于自己的角色。通过这样系统的训练创作出属于你自己的原创漫画就指日可待。

如果你画的漫画人物总是呆呆站着，那会让读者感到厌烦，所以本书将重点讲述动作、背景和交通工具的绘制。把所有元素融合起来是讲述故事的关键，这需要很多技巧。出色的漫画家也是作家、画家、建筑师，还是演员、导演和摄影师，同时也要对设计和布局的技巧有一定的造诣。

从我开始画画的那天起，便开始了自己的漫画生涯。我喜欢漫画这种极其夸张和具有表现力的艺术形式。1992年我从南极出版社获得了生平第一次出版漫画作品的机会，该社从1987年就开始出版优秀的漫画作品《忍者高中》。这份工作趣味非凡，我后来又相继参加了南极出版社另外两本漫画的出版工作，然后还出版了自己的作品。我相继从事过漫画、插图和角色扮演游戏剧本编写的工作，也创作过传统的丙烯画和纸刻作品。

无论你画漫画的动机是什么，一定要保持心情愉快、坚持创作、永不放弃。你的技巧将与日俱增，你的作品会越画越多，也会越来越出色。同时不要把自己局限在漫画领域。你可以通过对雕刻、油画、电脑绘画和手工艺品这些艺术形式的学习来领悟各种技巧，提升自己的漫画水平。

让我们开始画漫画吧！

开始之前

的准备工作

画 漫画并不一定需要一个“设备齐全”的工作室。以下是你需要的一些基本工具：

一个干净、平整、明亮的画画平台：一张画桌、画椅、餐桌或是一张咖啡桌都可以。

画画的纸张或卡纸：专业漫画家使用被切成11"×17" (28厘米×43厘米) 2层或4层的绘图纸。本书中大部分形象都是在8.5"×11" (22厘米×28厘米)的装订成册的打印纸上画出来的。你可以在任何一家文具店买到这种纸。

可以尝试各种不同的纸张吧，只要你喜欢就尽管用。你甚至可以使用已经用过的笔记本或废纸。不管你画在什么东西上面，最好能保留一个速写本，坚持每天在上面练习。

铅笔：铅笔包括从H（硬）到B（软）的多种类型。软性铅笔（如2B、4B）可以画出深色的印记，但是很难完全擦去而且容易被擦模糊。硬性铅笔（如2H、4H）便于画浅色的印记，但是可能嵌到纸张或卡纸中，留下的印记使上墨、上色困难。一些画家喜欢用HB的铅笔，因为它们是最灵活和最好用的。

自动铅笔是许多漫画家的钟爱，因为它们可以画出准确而连贯的线条。本书中所有的线条几乎都是由一支自动铅笔绘制完成的。

一个好的卷笔刀：你的笔最好随时都削得尖尖的。削尖的笔可以让画家自由描绘所画的东西。电动卷笔刀可以加速削笔过程，但是不要忘了更换掉已经变钝的刀片，手动卷笔刀也很好使，只是削笔时要小心一些。

橡皮擦：

橡皮擦对

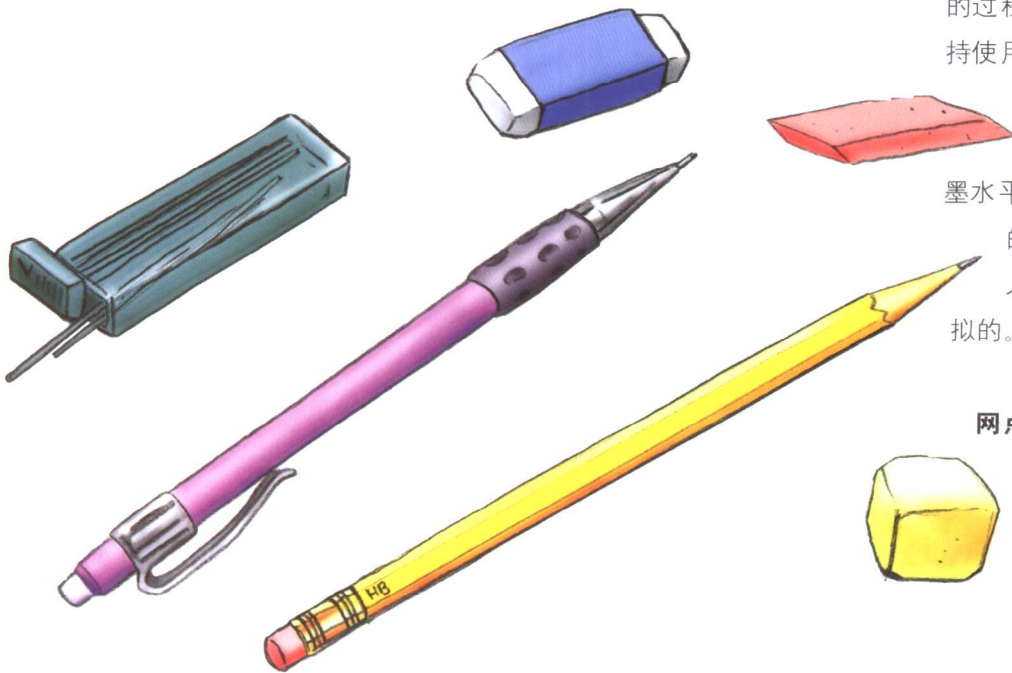
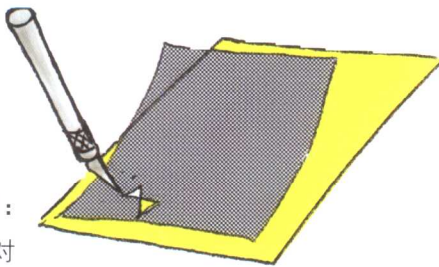
于擦去任何不想要的线条都

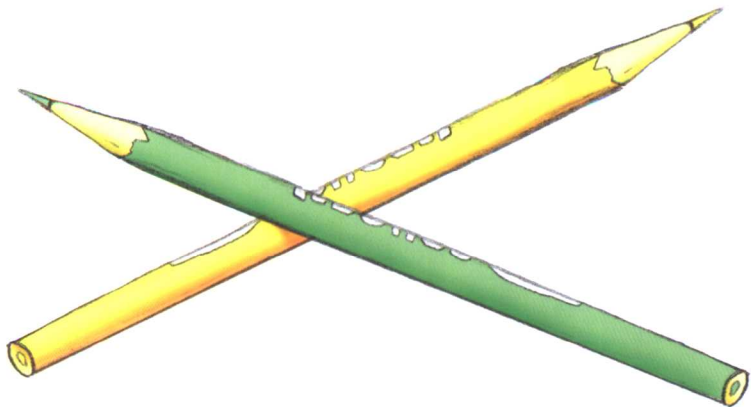
很管用。白色橡皮擦比粉色的橡皮擦更好使，因为它们不会附着在纸张上形成污渍。不时地在废纸片上擦拭你的白色橡皮擦，让它们重新恢复洁白。

蘸水钢笔：手头上最好要储备几支软硬度不同的笔。小心处理墨水，不好的蘸水钢笔可能会毁了你辛勤劳作的成果。先在废纸上测试你的墨水笔。一些蘸水钢笔的墨汁有时可能会在纸张或卡纸上渗开。如果可以，尽量使用印度墨水或是钢笔。不要用像某些毡制粗头笔那样容易褪色或变灰的劣质墨水。

很多职业漫画家上墨时最常用的笔是灌注印度墨水的传统钢笔。漫画家们使用这些钢笔自由勾画各种线条的过程真是令人称奇。专职艺术家坚持使用这些钢笔，他们宣称这样画出来的线条更富有表达力、更容易修饰。用毛笔上墨是对上墨水平的考验。毛笔温暖的、书法般的笔触增加了作品的艺术性和人文气息，这是钢笔所无法比拟的。

网点纸：传统漫画使用干的、可转印的网点纸来涂阴影。你可以在





大的美术用品商店、漫画书店或网上购买网点纸。使用网点纸的过程很辛苦，需要画家小心翼翼地用尖刀切下一块需要的区域，然后将它贴在已经上好墨的作品上。一些漫画家用电脑模仿网点纸的效果。网点纸对于初学漫画的你来说并不是十分重要，但是却是许多漫画家经常使用的物品，因为这些小点在印刷时容易被复制。

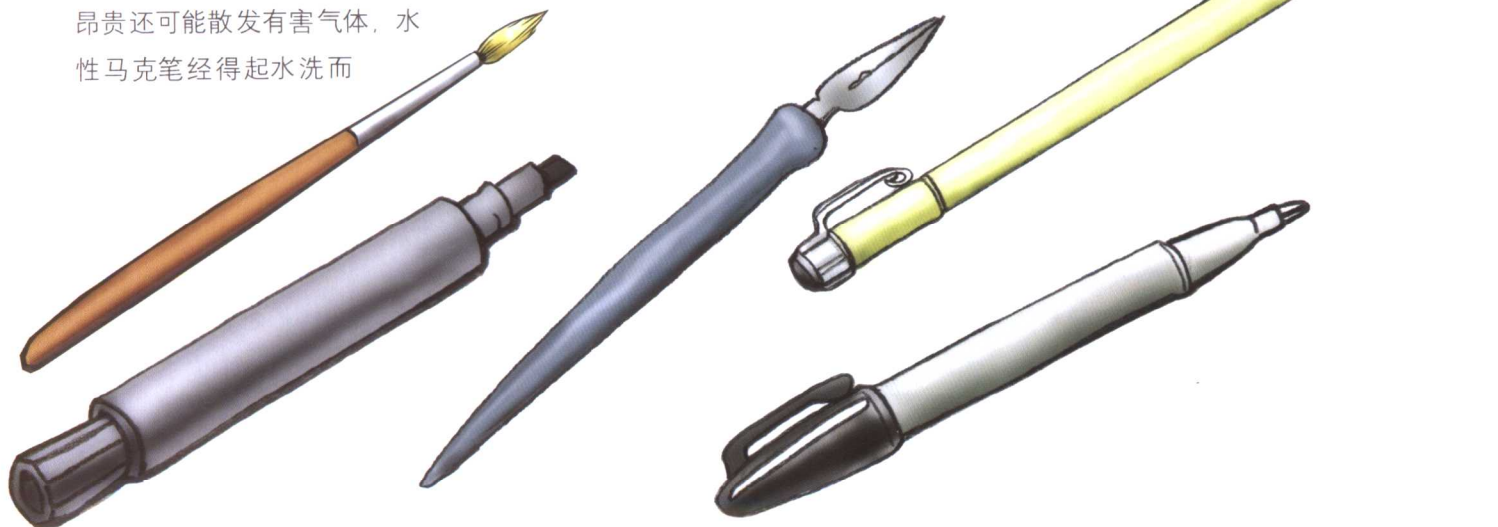
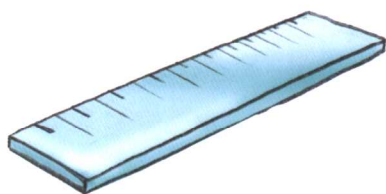
彩色铅笔：软性彩色铅笔可以用来画阴影和色调。它们相对便宜，容易使用而且颜色丰富。试着用小圆圈的方法来调色和涂阴影，按照你所画事物的形状和形式去运用你的铅笔。

彩色马克笔和颜料：彩色马克笔和颜料为漫画工作开辟了一个新的领域，但是它们都难以掌握。马克笔价格昂贵还可能散发有害气体，水性马克笔经得起水洗而

且无毒，但是容易渗开、调色效果差。诸如马克笔、颜料和电脑之类的上色方式将在本书第19页到第21页中讨论。

一把直尺或标尺：在漫画中绘制透视线、构建漫画画格时，尺子的作用可是非常重要的。

储存你的大作的工具：不要把你的画折起来或是杂乱地堆到一边，它们可能被水印损坏（天哪！）或是一不小心就被丢进垃圾桶。将它们平整地放置到一个简单的、贴有标签的文件夹或是专用的美术文件夹中好好地保护它们。



漫画是一个较新的艺术形式，不过日本画家早在几个世纪前就开始创作插图了。日本著名画家葛饰北斋（1760—1849）在1815年创造了“漫画”这个术语，当时他用这个术语man（日语中是稀奇古怪的或者漫不经心的意思）ga（画）来代表自己的素描图。



日本漫画在第二次世界大战之后发展迅猛。漫画的主题和故事反映了大众文化和民族品位。不熟悉日本漫画的人有时会被日本漫画中的暴力和野蛮程度之高所震惊。一大批成年女性、男性和少男、少女读者们将漫画当做一个讲故事的媒体。漫画可以针对各种不同人群的兴趣点进行创作。

漫画在日本经常在300页一本的刊物上以漫画故事的形式每周出版。它们被视为一种廉价的娱乐形式，在被阅读完毕后可以随手扔弃，它们通常不会被当做像美国漫画书那样的艺术品。它们是消费品而不是收藏品。对漫画的大量需求导致日本漫画家日程紧张，他们甚至经常需要在一个星期赶出16页或是更多张画稿。

日本漫画的读者基础异常深厚，成千上万的漫画迷们经常为一睹自己钟爱的漫画家的风采，去参加一些大型漫画集会。漫画迷们还会制作一些精致的服装并装扮成为大受欢迎的漫画角色。喜欢画漫画的漫画迷们可以在“同人志”中一展身手，这是一些

描写漫画迷喜欢的漫画和动画角色的业余漫画书籍。

随着世界其他地区对漫画这种媒体的重视，漫画的需求与日俱增。漫画的翻译工作比较困难，因为很多亚洲国家的图书都是从右至左阅读，而欧洲、北美的阅读顺序恰好相反。

纯粹艺术家们通常不把日本漫画以外的漫画纳入“manga”的范畴，即使它们是用同样的手法绘制的。非日本漫画被叫做“美国漫画”或“欧洲漫画”。北美漫画市场的经济状况和市场预期与日本大不相同。美国漫画通常色彩艳丽，包含传统的西式叙事方式和文化元素，比如《超级英雄》。

漫画的前景一片光明。许多主流动漫公司开始在自己的书中吸收日本漫画的形象。甚至像《X战警》、《蝙蝠侠》这样的连环画都被日本漫画家以日本漫画的形象重塑了。动画节目在电视、电影中大行其道，漫画书、动画节目、动画电影和电玩游戏日益赢得各种主流奖项，动漫对那一大批新的追随者而言，已经是很寻常的事物了。



你应该知道的基本漫画术语：

动画：“动画”这一术语在法语中的发音，被日本人吸收后形容所有日本动画。

美少女：美丽的女孩子。

美少年：英俊的男孩子。

小鬼：“小”，指代以儿童形象出现的漫画角色。一般用来活跃漫画气氛，还指代超级变形的漫画角色。

同人志：漫画迷们用自己最喜爱的漫画、动画、游戏角色制作的原创漫画故事。

卡哇依：超级可爱。

漫画：随心所欲，漫不经心的画。指近代日本漫画书。

御宅族（类似于中文中“偏执狂”的意思）：对于漫画异常狂热的爱好者的昵称。

角色扮演游戏：一种电玩游戏，通常设定了复杂的背景和角色。很多漫画家和动画家帮助设计电玩游戏角色。

少女漫画：指代以少女为目标受众的漫画。

少年漫画：指代以年轻男性为目标受众的漫画。

职业漫画家 的工作流程

有没有想过你喜欢的漫画是如何产生的？为了创造一个故事，需要有一支由不同人构成的大队伍——作家、编辑、原画创作者、配字的人、上墨的人、上色的人和发行商。

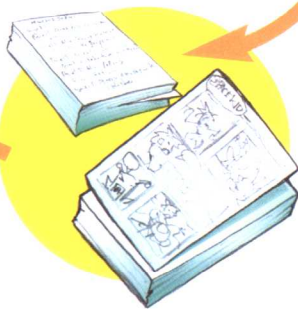
1 头脑风暴

提出一个很酷的点子或角色。写下许多点子，画出一张人物造型的草图（至少有角色的3-4张视图）以及表情参照图，保持你创作的角色的一致性。



2 创作剧本，绘制小样稿

草稿提供了故事的设置，布局显示了页面和分格。布局中只出现简单画出的角色。合理地安排对话框，不要让它抢了画面。草稿和布局可能由两个或几个不同的人完成。



3 铅笔起稿

故事和布局完成之后，页面开始成形。通常会选择好一些的纸张，以方便后续对话、上墨、修改和上色多个环节。线条要画得细而轻，需要上墨的区域通常不会涂成黑色，而是用一个×号来标注。



4 配字

大多数职业漫画家的文字工作是在图画工作完成以后，在电脑上进行的。如果用手写的书写，要在这一阶段完成。每个单词都是用大写字母精心印刷的。



5 上墨

所有形象都应该上墨，这是为了便于永久保存。这个阶段需要格外小心，因为你没有办法擦掉墨水，细微的错误可以用白色颜料和修正液来涂改。

6 擦拭铅笔

线条

墨水干透后，所有的铅笔勾画的线条都应该被擦去，以使画面显得更整洁。



7 上色

大多数漫画用电脑上色，不过出色的手工上色仍然有很大的市场空间。



8 出版

并非所有的漫画都是全彩的长篇大作。有许多新型的漫画家出版小型的、影印的、折叠的或装订好的“迷你”漫画。互联网的火爆也激活了网络动画和漫画。



漫画风格的基本元素

↑ 人漫画在风格和技巧上往往大相径庭。每幅漫画都随着创作者的不同而呈现出不同的面貌。漫画没有固定的模式，但是还是有一些多年来形成的标准惯例。

头发凌乱而飘逸，反映了流行风尚，也表现了角色的性格。

鼻子通常不显眼，简单地画成一个小点。

嘴巴紧闭时很小，张开时很大。不要画出嘴唇之类的细节——简洁就是好的。



眼睛大而富有表现力，有时占据了角色脸部三分之一强的空间。



眼睛之妙

人们看漫画时，最先注意漫画角色的便是他的眼睛。巨大的眼睛使角色显得年轻而天真，也让表情更活泼。把角色画成大眼睛的另一个原因源于日本的舞台化妆。为了描绘理想中的美人，演员剃掉自己的眉毛，在前额更高的地方画上新眉毛。从观众的角度看，演员的眼睛就显得非常大了。

少女漫画和少年漫画

少年漫画

少年漫画的历史可以追溯到《铁臂阿童木》的作者——手冢治虫。《铁臂阿童木》是治虫在1951年创作的一个机器人角色，也是1963年最早在他的动画片中出现的角色。《铁臂阿童木》在20世纪60年代还被翻译成英文版，并在美国的电视上播出。手冢治虫40年代末就开始使用电影技术，如动态角度和特写镜头等手法来改

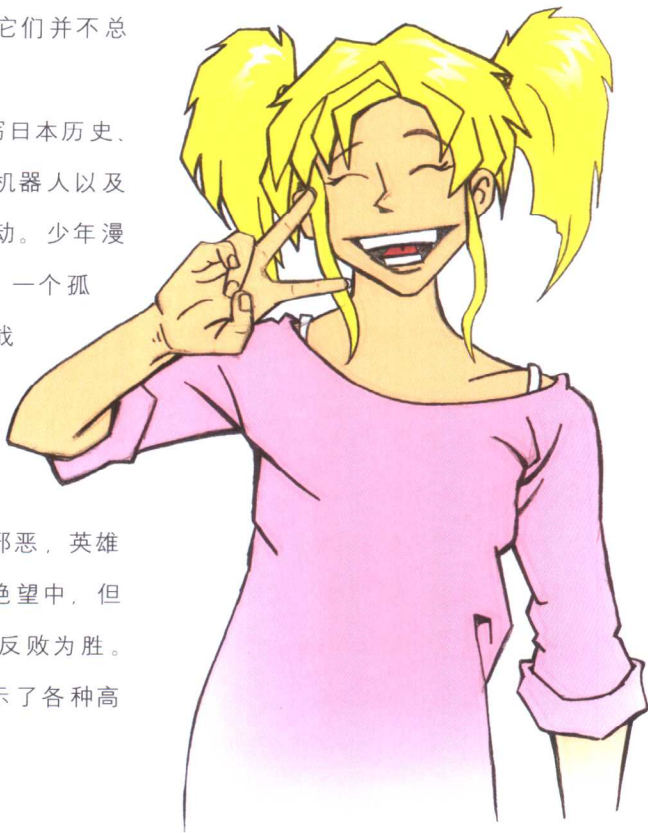


革漫画艺术和表现手法。他的故事刺激而紧张，更重要的是，它们并不总是以喜剧收场。

许多少年漫画都是描写日本历史、战争、功夫、科幻、巨型机器人以及诸如足球、网球之类的运动。少年漫画最典型的主题就是冲突，一个孤独英雄和他的朋友们总要战胜很多巨大的威胁。在故事的进程中，英雄们从中感受到了友情、忠诚和精神力量。反面角色都很邪恶，英雄们看上去总是身处险境和绝望中，但是友情和精神的力量总能反败为胜。少年漫画中的许多场景展示了各种高难度的武术动作和高科技。

少女漫画

少女漫画是在20世纪50年代到60年代之间的日本发展起来的。许多女性漫画家和作家以高中女生为目标受众，创作了包含不少相关的角色、关系的故事。随着漫画读者年龄的增长，漫画故事也随着



她们而成长，将精力集中在或是以高中女生为对象的故事，或是反映成年人复杂关系的肥皂剧情节上。

少女漫画聚焦于如实反映日常生活侧面的小故事，或是幻想和科幻元素，这些元素在针对年长者的漫画中几乎消失了。少女漫画的中心是爱情、友情、罗曼史和家庭。在少女漫画中也总是充溢着古灵精怪、十足幽默和超级可爱的成分，甚至达到了使很多女孩子着迷的程度。

以下是漫画中反复出现的，最常见的正面角色类型。漫画中的英雄们总是年轻有为，而且与反面角色有着复杂的关系。比如，他们可能和他们的敌人有过一段罗曼蒂克的过去。这些关系让故事变得错综复杂，主要的冲突实际上是英雄内心的矛盾，而不单单是英雄与外部力量的斗争。

漫画中的英雄们一般都被描绘成令人激动的冒险家，给人十分夸张的冷酷感。但是他们也经常是一些恶作剧或是臭事的受害者，这让读者觉得他们更有人情味。滑稽的情节似乎不会削弱故事的紧张感。

每个正面人物都有一门独特的技术和能力，以此为整个团队做贡献。



勇敢活泼的英雄：故事的中心，为了扭转败局时常反对权威。



魔法少女：通常是皇族成员或公主，并且拥有超凡的能力，有时甚至能够拯救陷于困境中的英雄。





桀骜不驯的英雄：一般来说，比勇敢活泼的英雄更强大，但是他的傲慢与不羁使他难以超越真正的英雄而成为团队的领导者。



大个子：看上去仿佛是个“四肢发达，头脑简单”而心地善良的巨人，一般是团队中的技术骨干。



小孩子：不仅仅是为了使故事满足年轻读者的需要，也是一个弱者，一个经常需要营救和锻炼的角色。很多麻烦都是因为他而产生的。



吉祥物：是故事中活跃气氛的角色，增添了可爱的成分。有时候吉祥物可能会扭转败局，这种情况大大出乎英雄们的意料，也让他们大喜过望。

反面人物有时候更加受到漫画迷的欢迎。日本漫画中的反派人物一般都不是西方漫画中的那些只会咆哮怒吼的坏蛋。他们也有希望、梦想和家族的荣耀。为了将他们塑造成令人同情的角色往往需要大费周折，这些因素为他们与英雄的争斗以失败告终的结局增加了悲剧色彩。



大魔头：反面人物的领导者。有时候为了增加一些滑稽的氛围，他可能以性格暴躁的笨蛋形象出现，但在一般的情况下，他不是这种样子。最厉害的大魔头比英雄还要强大，而且他们说到做到。大魔头是一个令人尊敬的对手，他实际上也很敬佩英雄们敢于和力量悬殊的对手们战斗的勇气。



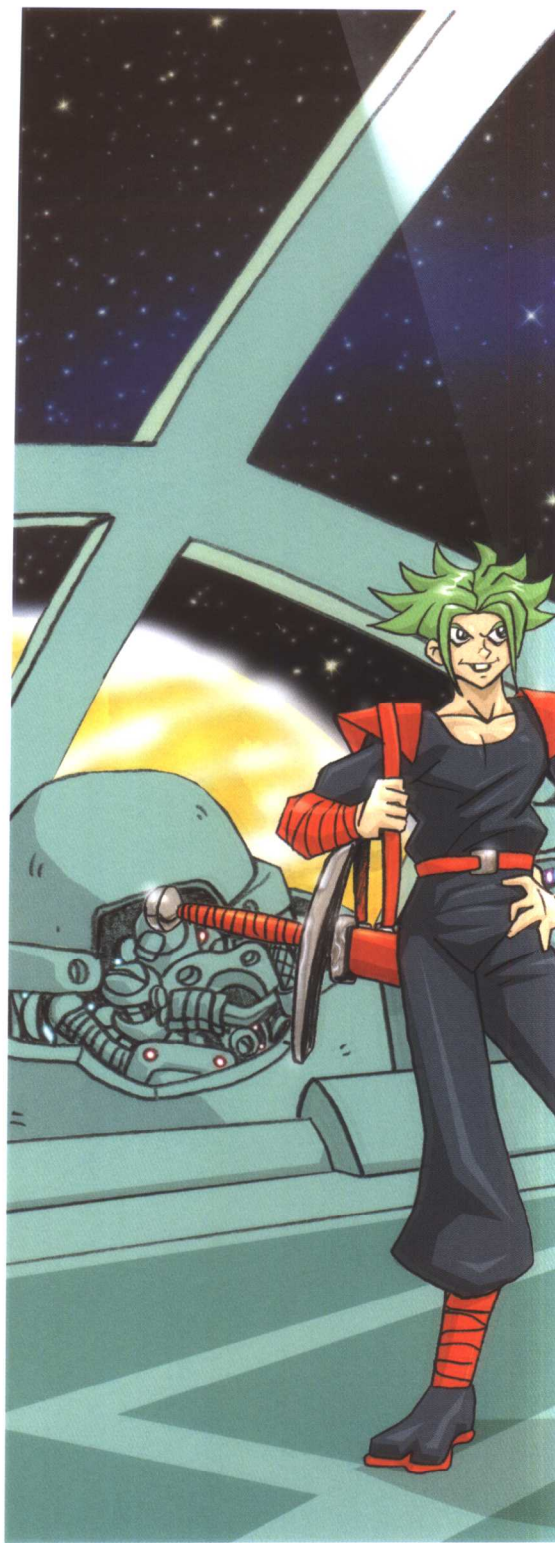
邪恶女王：有时候出演大魔头的角色，但是在更多的时候她是大魔头的指使者。她通常拥有强大的法术和魔力，想要夺取英雄拥有的某样东西，或是夺回被英雄夺走的某样东西。



堕落的英雄：对于英雄们而言，他是一个巨大的警示，是错误的抉择可能造成的后果。堕落的英雄轻易地弃明投暗，并用权力和金钱诱惑英雄，想要他们按照自己的命令行事。



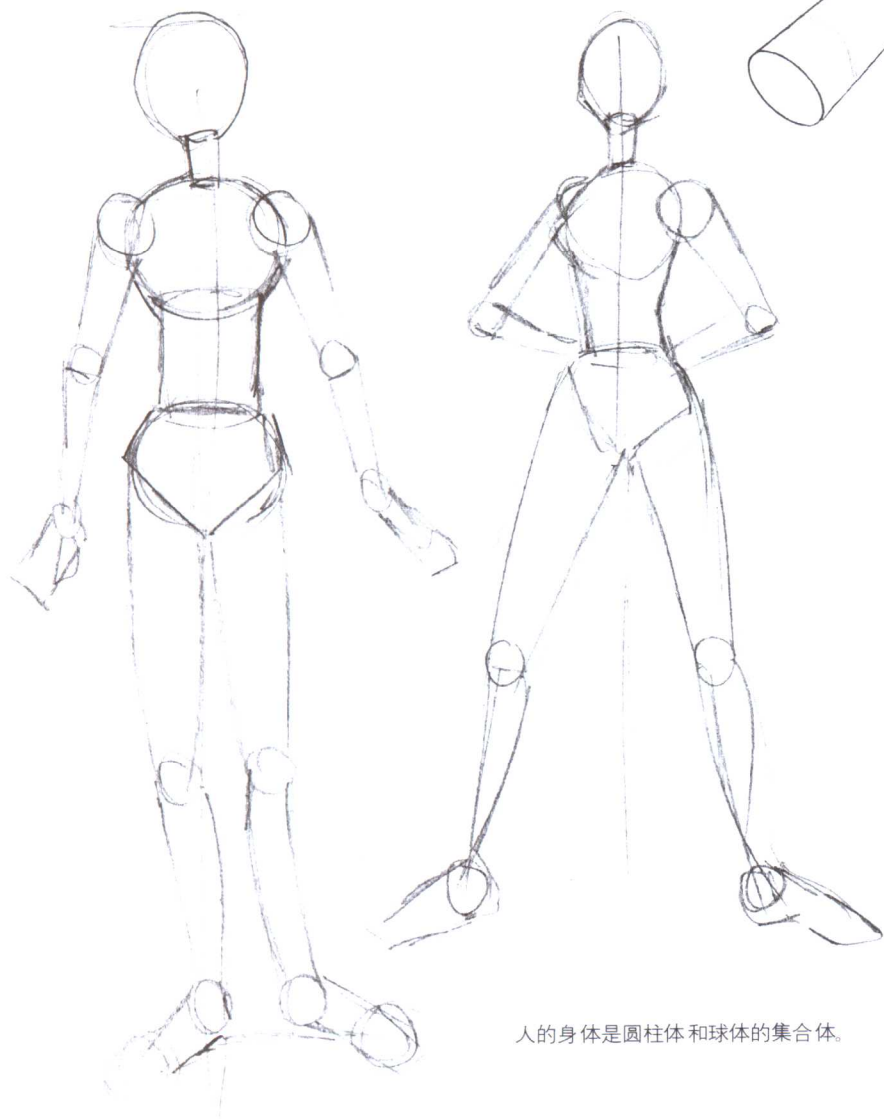
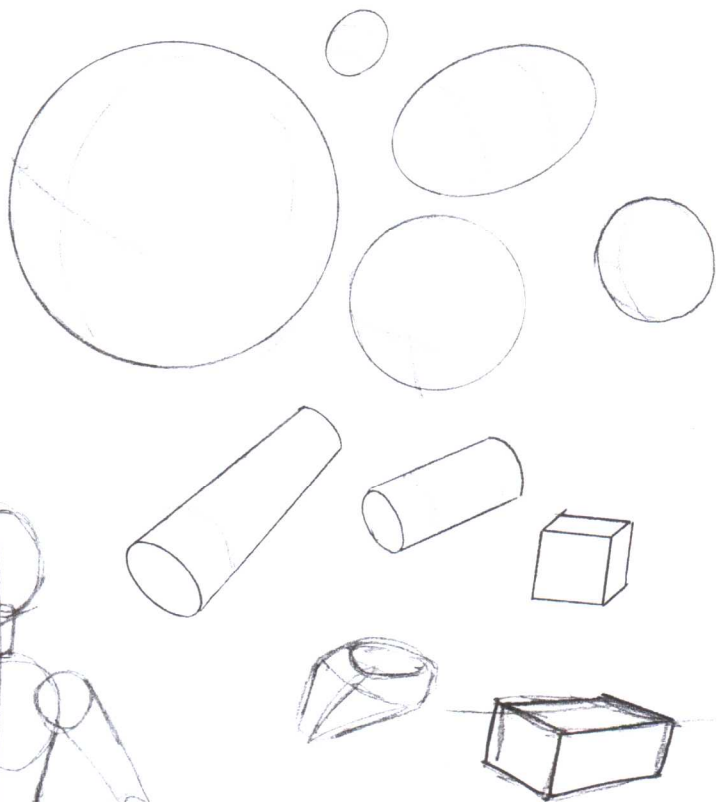
笨蛋打手：碍手碍脚的家伙，对英雄们造成一定威胁。他总是时不时地把事情搞得乱七八糟，他代表英雄们需要打倒的某些笨蛋角色。





如果你认真地观察世间万物，
如 都会发现所有物体是由四种
基本形状构成的：圆形、正方形、长
方形和三角形。实际上，因为物体形
态都是三维立体的而不是平面的，你
真正看到的是一堆球体、立方体、圆
柱体和锥体。

将这些立体的形状用不同的方式
组合起来，你就会创造出无限多的新
物体。



人的身体是圆柱体和球体的集合体。

绘制诸如人体和宇宙飞船之类的复杂形体是
相当有挑战性的，但是大多数初学者可以较
好地掌握球体、立方体、圆柱体和锥体的画
法。握紧你的铅笔，尝试这些形状吧。不需
要谨小慎微，保持轻松愉悦。要在一张稿纸
上画满各种三维图形只需要短短几分钟。