

欧美漫画入门技法

入门



深入探寻欧美漫画创作技巧的权威典范！



漫画创作前的必备常识
漫画创作基本常识

各类创作技巧的完全解读
漫画创作技巧解析



漫画派系列

● 湖南美术出版社



国防大学 2 098 2940 8

◎大师名作坊

③

欧美漫画



技法

深入探寻欧美漫画创作技巧的权威典范!



●黑龙江美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

大师名作坊 / 苏海涛编. — 哈尔滨: 黑龙江美术出版社,
2005.3

(漫画派系列)

ISBN 7-5318-1305-X/J · 1306

I. 大... II. 苏... III. 漫画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第010299号



欧美漫画技法

书 名 / 大师名作坊——3.4. 欧美漫画技法

总 策 划 / 苏海涛

责任编辑 / 李 旭

编 辑 / [幻想]编辑部

出版发行 / 黑龙江美术出版社
哈尔滨市道里区安定街225号

经 销 / 新华书店

印 刷 / 辽宁美术印刷厂

开 本 / 889 × 1194mm 1/20

印 张 / 5.5

版 次 / 2005年3月第1版

印 次 / 2005年3月第1次印刷

印 数 / 2000册

书 号 / ISBN 7-5318-1305-X/J · 1306

定 价 / 全4册 总定价51.20元



[漫画派]系列

[幻想]杂志策划编辑

您有任何建议和意见

请E-mail至:

casper@public.hi.jl.cn

总 策 划: 苏海涛

执行主编: 耿 飞

编 辑: 郭东凯、秦 政、徐振国

美术设计: 杨 焜、黄 智

电脑制作: 艾 晶、王玲玲、肖雅平

Copyright © 2005 by Fantasy Studio.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced, or transmitted in any form or by any means—graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping,

or information storage and retrieval systems—without prior written permission of the copyright owners.

All artworks in this book are copyright © 2005 by the credited artists, their representatives or copyright holders. Every effort has been made to ensure the credits accurately comply with information supplied.

版权所有。未经许可, 不得以任何形式或方式,

无论是电子方式或机械方式, 也不得借助任何信息贮存和检索系统, 进行复制或传播。

2005 年中交版, 由黑龙江美术出版社出版。

本书法律顾问 孟繁旭律师事务所 孟繁旭律师



CONTENTS



漫画创作基本常识

06 漫画创作的前期准备

- 漫画家的工作空间
- 漫画工具

13 构图

24 透视

30 光线与投影

漫画创作技巧解析

34 角色绘制技法

- 形状
- 头部
- 躯干与四肢
- 服饰
- 金属外壳绘制技巧
- 动作

67 动物绘制技法

74 道具绘制技法

78 背景绘制技法

83 勾线技法

89 漫画字体艺术

94 漫画上色技法

103 漫画封面艺术

108 漫画创作流程



漫画创作前的必读常识



漫画创作基本常识



漫画创作的前期准备

构图

透视

光线与投影

漫画创作的**前期准备**

漫画家的工作空间

漫画创作的前期准备

谈

到美式漫画，多数读者立刻会想到蜘蛛侠、神奇老鼠和加菲猫这样一些家喻户晓的卡通形象。其实这仅仅是一部分，更多的美式漫画中的超人、蝙蝠侠及特雷利官早已从漫画书中走向好莱坞银幕。他们不啻仅是日本的李刚——近美国及欧洲，更多的成年人也加入了漫画读者行列。Comic一词也从美国传入日本，各位年轻的艺术家，准备好了吗？现在就让我们去发现一个关于MADYFIELD DC的秘密，参观一下打造美式漫画的工厂。



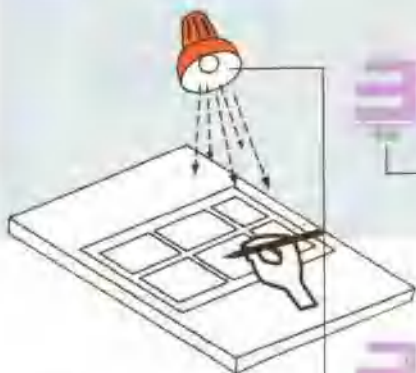
开始你的卡通漫画工作所需要的仅仅是拿起笔和几张白纸，但如果你最终想成为一位专业的漫画作者，以下的考虑就成为必要的，起码在你进入漫画行当前会对你非常重要。

当你开始漫画创作（不要告诉我你只是一时兴起！）首先，考虑寻找到一个合适的创作空间。这无疑会带给你更多的创作乐趣与满足。务必要详细、周密地布置你的周围。在开始你的漫画工作后，你将会用到许多甚至你想象不到的工具。这样多的物品如果安排不当将要浪费掉很多寻找物品的时间。甚至有可能导致你的心情一团糟。你可以尝试尽力去创建一个舒适的、适合于你自己的工作室。应该试图使自己的工作环境与使用的工具都很方便。当你需要的时候，可以快

速地拿到每一样工具。从选择你所需要的装备开始去创建一个属于你私人的、最为舒适的工作空间，将会使你获得一个愉快的心情，克服将会遇到的各种困难。

获得一个特别的创作空间是非常必要的。在右页里我们可以看到一个普通房间中布置的标准的漫画工作室（由漫画家Stan Lee设计）。工作椅在创作与思考时可以使你很舒服。墙壁上贴着漫画家本人的创作，宽敞的窗户可以获得充足的自然光线。窗外是曼哈顿街头的迷人景色。





1 你需要一个能够提供充足光线的工作灯，如果是那种可以调节角度的就更方便。因为你可能需要它长时间的照明，所以最好是那种无频闪的自然灯光。家用灯泡的暖光对于色彩工作很不适合。它会让你对颜色的判断产生错觉，所以不要使用。灯的位置应摆放在绘图板的左上方，这样执笔的右手产生的投影就不会遮挡住画面。

电脑设备是新生代漫画家的致命武器。与其搭配使用的还有输入端的扫描仪和输出端的打印机。

2 电话的铃声可能会打扰你的工作，但作为一个标准的工作室，它是不可缺少的。所有的那些与出版公司、杂志社及与经纪人的联络对于一个工作室来说是必要的。



4 木制的人体模型，可根据需要摆成不同的姿态与姿势，供作画时参考。当然，如果你更加习惯电脑的工作，Poser软件会充当更佳的角色。



5 在绘图之前你还需要一个绘图板支架，它的表面应该是倾斜的（或者可调整倾斜角度），以便于你可以长期工作也不至很疲劳。图板面积大小适合为宜，起码应比绘图纸略大些。才不至线条画到的图纸的外边。还可以利用“丁”字尺很方便地画出与图板垂直或平行的直线。

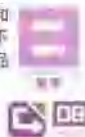


7 你的大部分时间都是在这把坐椅上度过的，所以应该选择你能够负担的、最为舒适且符合人体工学的坐椅。图中的办公椅是可调整高度与倾斜角度的，以使它更适应你的坐姿。



一些常用的铅笔、自动铅、毛笔及小刀和尺可以装在常见的笔筒中。当然如果你不介意的话，甚至可以把那种小一些的“品客”薯片的空罐当作笔筒来使用。

6 接下来我们还需要一个能够容纳你的美术工具及其他一些美术装备的贮藏空间。如果你的设备比较专业且多，那就应该考虑那种四脚带小轮艺术家专用的贮藏柜。



总之一一个好的工作空间，不仅仅是舒适的，它会带给你一个好心情，使更多时间不会浪费在寻找工具等一些工作之外的事情上。而是集中全部精力用在你的漫画创作中。要知道，有效利用空间，等于节省你的时间。

一个精密的放大镜用以处理那些棘手的情节部分

一个必要的可以同各个方向与角度转头的台灯

一个放置常用参考书籍、杂志的书架

如果你使用数码相机创作，可以在右半侧的桌边安排一个放置架，用以支持你的数码相机及其他各种设备



多人共用工作空间，更需注意避免互相干扰。

1 画家的工作室



现在，更多的艺术家开始从事数位艺术，脱离了笔是纸砚旧式工具。工作间的安排简化了许多，取而代之的电脑主机、打印机和扫描仪以及更为专业的输入设备 WACOM 压感式数位笔。



上图为最出色的职业漫画家兼插图画家西蒙·比斯利的画室，其布置也如同他的画风一样狂放不羁。那些整管的丙烯色竟然与早餐的意大利面混在了一起。

2 节省空间的窍门

假如你准备更多的节省空间，可以考虑将你的全部小工具放在如图这类轻便的工具箱中。它的优点在于你可以很方便地移动所有工具，又不像专业画箱那样价格不菲。一般在文具用品店中可以找到。

看管支票让所有的托盘中的工具变得容易看到且方便取用。

工具箱中的托盘是全部分开的，可以分开存放大小不同的工具。



漫画工具

漫画创作必备工具

尽

管大多数的美术教材都会提到一些漫画的常用工具，但是真正漫画家和业余爱好者的工具，却相差很远。一个人的漫画工具都会有很大的不同，实际上这样才是一个个性化的标志。有些漫画家习惯使用一些新派工具，因为新试用和发现材质的过程中，可以发现一些非常新奇的效应，所以这一过程也是蛮有乐趣的。



下面简要的介绍一些最基本的卡通漫画必备工具：绘图铅笔、绘图橡皮、蘸水钢笔、针管式专用制图笔、马克笔、笔刷、墨水及 Bristol 牌绘图纸（一种纸张类型）、格尺及绘图板。虽然这些为数众多的工具会让一个初学者感觉到无所适从，但你可以先由最为基础简单的开始，当你在漫画方面取得进展时，你的作品稿酬应该足以担负起更加专业的漫画器材。

1 自动铅与铅芯

自动铅笔与铅芯是非常实用的工具，可以不用削削直接绘图，不过使用时不要力度过大，防止铅芯折断。

2 美工刀

一个优质的切割垫可以在裁切纸张时避免划伤桌面。配合使用的是可替换刀片的美工刀（在刀片不快时，可以将前面的铜片翻下继续使用）

以及一把钢板尺（塑料尺很容易就刀片划坏），旁边一把刮刀，它的作用主要不是切割，而是刮掉画稿时不小心弄脏的墨迹（也可用如下图的手术刀来替代）。



3 橡皮

橡皮不只是修正错误，还要在完稿后将铅笔线条擦拭干净，以质地柔软，不伤纸面为宜。



4 纸张

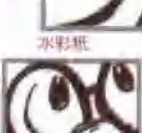
纸张的选择因习惯而异，但无论怎样的纸张，厚实、柔韧度高的纸张为上。橡皮擦拭后不起毛，上钢笔墨线也不会断开。值得注意的是纸张的幅面，手绘漫画原稿要比我们日常所见的漫画印刷品大1/2~2倍左右。



绘图纸



水彩纸



草稿纸

不同质地的纸张上墨后会出现完全不同的情况，应根据绘画工具选择相应的类型。

5 毛笔

毛笔的价格与质量是完全的正比例关系，当然如果保养得当，一只好的毛笔可以使用很长时间。





选择不同质地的纸张要根据你的作画类型来定。通过图中的例子，你可以看到各种不同的绘画工具在不同纸张上的速度和效果的差别。

超细签字笔 圆珠笔 铅笔 红环性圆笔



6 鸭嘴笔

鸭嘴笔多为画漫画中的分格线使用。通过前面的旋钮调节笔的粗细。

不正确



正确的方式
应该使鸭嘴笔与尺形
成 90° 垂直角

7 专用修正原料

顾名思义，为了修正画面墨线画错的地方。另一种修正的方式是用前面提到的剪刀轻轻刮掉墨迹（只适合于较厚些的纸张）。



8 透写台



9 动画专用彩色铅笔

（一般以蓝色为主）这种铅笔是打底稿专用的。洗过的画出的草图，即便不擦掉也不会被印刷出来。

10 马克笔

马克笔是快速上色的好工具。它可以很容易地制造出渐变的效果。

11 墨水

有亲水性与非亲水性区分。亲水的微量墨水在纸上附着容易，可以随力使地在纸上留下墨水，而不会脱落。



12 蘸水笔

蘸水笔是卡通的必备品之一。笔杆可更换，笔尖分几种类型，弹性大小，所画线条，粗细变化各不相同，可视需要自由配置。

- ① 意大利笔尖
- ② 地面笔尖
- ③ 书写笔尖
- ④ 素描笔尖

13 尺

直线尺、曲线尺及各种模板。（图中使用椭圆模板添加漫画中的对白语言。）



今天，更多的漫画家走入电脑绘图这个数字世界中，尽管电脑给人的感觉有些昂贵（其实随着电脑器材的普及和研发，其价格并不像以往那样高不可攀了），你可以考虑一台速度与价格比较合宜的电脑。

PC 还是 Mac?

鉴于目前电脑工业的发展水平，一台PC（个人电脑）已经可以出色地完成所有漫画制作工作（一部分配置较高的机器甚至可以完成3D工作），但由于电脑的发展历程，在漫画出版领域中的工业标准，还是以Mac为基础制订的。所以，在美国，使用Mac机的漫画作者更多一些（如果你更喜欢尝试一些新的软件或键鼠，想寻找一些新奇效果的话，我建议你购置一台性价比适宜的PC机，毕竟你的最终作品水平取决于使用这些设备的人而不是机器设备。编者按）



你还需要什么?

一套数字漫画制作设备包括：电脑主机+显示器、扫描仪、打印机、数位压力板及存储设备（MO、ZIP及CD刻录机）和图形图像处理软件。



14 主机

关于电脑处理速度的核心CPU，更新的速度令人无法想象。目前以P4为主，40G的硬盘和80G的价格只相差百元。这里有个建议，如果你已具备熟练使用电脑创作漫画的技能，目前正在准备升级，可以配置较高些的设备，如果情况恰好相反，你是准备学习电脑的阶段，还是买一台便宜的为好。因为在你的学习过程中，电脑设备的价格每一天都在下降。哦！还有个建议，显卡一定不要忘记，要配置好些的。

16 扫描仪

在漫画创作方面对扫描仪的要求并不是很严格，如果你只扫描白线稿时，低端的针对家庭用户的机种就可以了。



你将会经常使用Photoshop这类非常占用内存的大型图像处理软件，所以你应该尽可能能扩大你的内存。



17 数位压力板

数位板是数字漫画家们使用Wacom产品的主要原因，使用方便和技术支持网络完善是它最重要的因素。



15 显示器

至少要17英寸，除去软件中各种菜单占据的位置，19寸的显示器当然更宽裕一些。液晶显示器目前的技术指标处理美国出版方面对色彩要求苛刻的工作还是稍逊一筹。



18 打印机

打印文稿必备，小型家用激光打印机即可。如果预算方面比较紧张的话，可不必购买。

19 移动存储器



◆ ZIP驱动器

Imaging 公司生产，容量为 100MB 至 250MB 可读写，优点是读写速度较慢，兼容性较差。

◆ MO驱动器

容量为 200M、540M 和 640M，可读写，兼容性强，适用于专业用户。



◆ 新一代的移动存储设备

① 固态硬盘：读写速度极快，容量大，价格昂贵。

◆ 固态硬盘

读写速度极快，容量大，价格昂贵，适用于专业用户。

20 软件



◆ Photoshop

图像处理软件王国之王。其早期版本就已奠定其霸主地位。最新版本为 7.0，是专业人士的必备。



◆ Painter

模仿自然材质的绘画软件，先做作品的方式与手绘很接近，是专业漫画家必备软件。最新版本 7.0 版为 Corel 公司开发。



CorelDRAW 9



BRYCE 5



Poser 5



EYE CANDY 4000



KPT



素材库

21 辅助软件

除了前面提到的几款必备软件外，还经常会用到一些辅助软件。例如 Curious Labs 公司的 Poser 软件，就是漫画家最常使用的人体造型软件。它可以轻松地摆出各种复杂的人体动作，帮助漫画家更轻松地捕捉和理解人物角色动态。最新的 5.0 版本更加入了可以对人物各部分加以夸张变形的功能，是一款功能强大的软件。Corel 公司的 Bryce 则属于 3D 风景软件，可以快速制作出天空、地面和海水，且渲染出的画面包含大气、云雾等景深效果。最新版 5.0 还内置了很多雪山、草地、树木模型，是制作背景的绝佳工具。另外像 KPT 及 EYE CANDY 这样的插件也可以协助我们在电脑中快速方便地完成各种特效。素材库也是电脑创作的必备品。专业的素材库会分门别类地成系列以高分辨率储存在 CD 光盘，但售价昂贵。网络上会有些网站提供免费的素材库，使用好事素材库会使你的工作事半功倍。

基础的准备工作我们已经全部完成了。有些朋友会想漫画这么复杂吗？只是前期准备就占去了 2 回……当然，这一切都是因为你要准备成为一个职业漫画家，而不是一个业余的选手。好了，让我们休息一下，为自己准备一杯香浓的麦氏，因为接下来，在一个 Chapter 中，我们就要开始漫画的创作了！

THE END



构图



构

图可以被定义为一种过程，一种把孤立的单位或部分组成一个统一整体的过程。这样的定义相当准确得当，究其根源，就是因为它是画家们研学画布、版面专栏、画板时所实际操作得来的经验。界定于该种概念下，就理所当然地应该主动并严谨地努力把各式纷杂各异的形态与空间融合为一种明晰而趣味盎然的整体。

仅由一种形态组成的构图相对容易，然而如果是两种，三种，亦或是十二种形态组成时情景如何呢？如何能使一幅由十二种形态勾勒成的作品更加生动吸引人呢？怎样才能抓住读者的目光？为什么总是为画面的搭配组合劳费心神？为什么不能用简单的绘画完成作品呢？

记得曾经有过这样的定义：复述情节是一种以自身规则与标准为界限的语言方式。相比之下，构图所赋予艺术家们的权力不仅仅能够界限读者能欣赏到什么样的作品，甚至还能界限如何欣赏作品。第九章中，就有可能设计一种版面来要求读者必须遵循某种规则来欣赏作品，这种处理方式就是通过构图来实现的：一种整理排序某种意义上能涵盖主旨意义的版面或画板中各个组成单元的过程。

对一个画家来说，最重要的专业技能不外乎牢牢吸引住读者目光的能力。而构图选择方面的终极目标也就是能让读者可以把这种对漫画作品的欣赏持之

以恒下去。要做到这一点，第一步要做的就是确定画板的尺寸大小。

举一个简单的例子：假设你手中有一个描写主人公情绪沮丧的创意剧本。作为故事的描述者，画家有必要也有责任通过一种视觉方式传递文本内容。显然，展示要比语言表达更切实有效。那么，如何开始呢？紧皱着的双眉，低垂着的眼神，深色的服装选择，乃至室内的太阳镜佩戴，都能栩栩如生地描绘出这种沮丧的心情。

尽管人物特征的外在表现相当重要，但它并不是唯一传递情感脉搏的手段。把构图运用到复述故事当中去，可以加强并拓宽这种传递能力。构图选择方面的渗入可以把那些习惯占据画面中心位置的人物形象挪向四周，这种视觉上的感观认识更能表现出处于沮丧情绪中的人物那种孤寂或边缘感的氛围。

14



◆ 运用构图技巧传递人物心灵的图例。作者通过把主题定格在画面的左侧边缘位置上的方式，来传递一种隔绝孤立与分离开来的感觉。



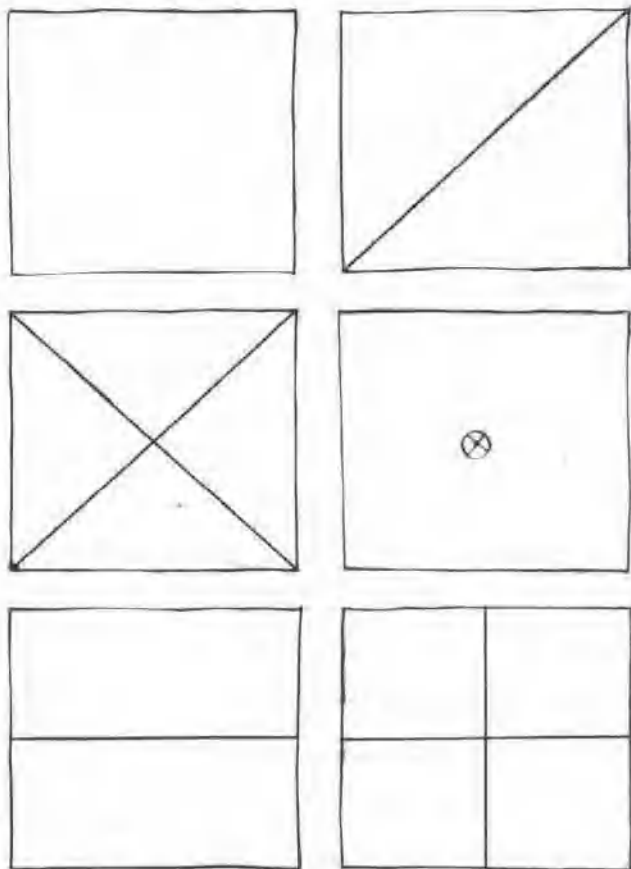
在某些形态背景的遮掩下，我们可以获取人物身体或脸庞的部分特写。而把摄影师惯用的俯视拍摄手法运用在绘画构图上，无论人物在画板何处，都能够得到同样的结果。另外一种可以表现出这种沮丧心境的方法是把主人公画面中的其他人物剥离开来。假定主人公身处一间咖啡馆中，紧邻的身旁没有其他人在座，而不远处的身后或身侧则是人头涌动好不热闹！构图的巧妙运用使人物的心理感受得到了很贴切的诠释。

如果把一个心情沮丧、无助的主人公信手丢弃到画面的一角，那么如何处理画面中剩余的那部分空间呢？画板的内部结构能给我们一些这方面的启示。每一张画板，除去尺寸方面的差别，都有自己的结构特征。这种结构或许会使人视而不见，下面让我们详细剖析一下结构问题。

▲ 这幅作品的构图创造了一种画面与主题相协调的效果：

→ 构图性的孤立人物是描述情节的有力手段。这里，我们故意留出大片空白空间，从而也就凸显了画面中的其他部分。这种对比之下，主人公的孤独寂寞之感显得更加有视觉冲击力，更有说服力。





● 在一张尺寸大小任选的画板上找出中心点。首先分别连接两角对角线，对角线的交点就是中心点。中心点可以作为整幅画板分成等比例部分的分界点。因此，画板中任何图案、画面都可以抹煞，唯独中

心点不能。连接一条经过中心点的直线，并平行于顶边或底边，就把画板平分成两部分，然后再连接一条同样经过中心点且平行于左右两边的直线，那么就可以轻而易举地把画板平分成相等的四部分。

两条线相交处就是画板确切的中心点，它能够从许多方式上给予画家以方便。除去一些精确构图方面的因素之外，画家还不能选择画板中央作为焦点所在，因为这是读者目光第一次“光顾”的地方。画家会根据上述因素仔细考虑构图的技巧。画板中央很容易也很自然被定格为焦点所在，不管我们使用与否，它就实实在在地摆在那里！

平分或四分一张画板时，所界定的这些连线能够帮助作者最恰如其分地搭配好画板内的各种图形、图案。如果复述故事的目的是叙述与娱乐视觉，那么构图技巧能起到什么作用呢？我们也有过许多画家利用画板中央部分的这一特殊“地理位置”来取悦读者的眼球。这种把重要内容集中在画板的中央便于读者一目了然的方式固然为许多画家所推崇，然而，如果一个系列作品的每一页的主题都集中在正中央，恐怕只能得到枯燥乏味、千篇一律的结果。画家需要做到趣味盎然，构图的最终目的也就是阐述与娱乐兼而有之。

这里，应当合理的点睛一笔意味着可以一下子抓住读者的目光。一幅漫画画应能保持自始至终的幽默感与趣味性，而巧妙的构图无疑是传递者关注的最有效的手段。除去以上所述外，以下还介绍了其他三种可以使构图达到这种美妙境界的方法，它们分别是眼神流转、画面对比以及编排平衡。

这三幅画由 Neal Adams 创作的封面作品采用了相同的构图方式，分别沿着三幅画框中中央一条线，就可以观察到画上的形状如何排列起来或是被分割开来的。



● 1971年2月《幻影陌生人》的创作号。



● 1969年1月的《超级男孩》#153。



● 1971年6月《幻影陌生人》#153。

视觉轨迹

描绘故事情节中，读者观看频率直接关系到其对作品的热情程度。这种观点还断定，读者的观看频率越频繁，越能得到读者的赏识。对画家而言，最需要具备的专业能力就是这种能吸引读者观看与欣赏的技巧。画家还可以选择相同一种独特的画面，能够让读者一次不经意的眼神掠过变成一种惊异，一种吸引，以至产生继续读下去的意念。

这种理论不仅适用于一幅画面的内部结构，任何特定页面的不同画面之间也具有彼此相近的关系。举例说明，如果一个页面的设计需要在—排组合中安排两个或两个以上的不同画面，那么这些画面就应该有某种构图上的联系才行。而它们的并列搭配又会影响到这个画面的内部构图。

这里探讨了如何处理这种特殊设计类型：我们可以轻易找到画板的中心点，如果需要也可以把整幅画面的重心定义在这里。很多时候，需要画家们把所有精力集中在画面的中央，不过，通常应该记住，我们一直在尝试着创作更多的令人或兴奋或激动的看点。



◆ 左侧的主图节选自Darwyn Cooke先生2000年的作品《蝙蝠侠之自我》。在搭配平衡方面做得相当完美，堪称范例。画面先按半水平地分割开来，其方式自然得体而值得仔细观摩；而后，以垂直方位再次

分割画面，注意四部分是如何围绕横轴中轴线展开。这是为了谋求一种整体上的搭配平衡而设计成的。右侧的三幅小图给人一种和谐宁静之感，与左侧的主画面相得益彰。

◆ 这幅由Eduardo Risso完成的作品运用其独特的构图特点使读者不由自主地仔细浏览。线条、颜色搭配上通过白色—黑色—

白色—黑色—白色的交叉组合，更具张力。这幅作品节选自2000年8月版的《100发子弹》第十一章。

