

世界动漫 经典教程

F

美国漫画专业技法

The marvel way

解析美国奇迹漫画公司众多英雄形象设计思想及技巧

Stan Lee John Buscema



Stan Lee——蜘蛛侠、神奇四侠、X战警、绿巨人、钢铁侠之父，倾力打造，畅销30年

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

世界动漫 经典教程

F

美国漫画专业技法

The marvel way

Stan Lee John Buscema



图书在版编目(CIP)数据

世界动漫经典教程：美国漫画专业技法 / (美) 李
(Lee, S.), (美) 巴斯马 (Buscema, J.) 著 ; 孟宪瑞译
— 北京 : 人民邮电出版社, 2010. 4
ISBN 978-7-115-22207-7

I. ①世… II. ①李… ②巴… ③孟… III. ①动画—
技法(美术)—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第022415号

版 权 声 明

How to Draw Comics the Marvel Way by Stan Lee and John Buscema
Original English language edition Copyright © 1984 by Simon & Schuster
Chinese translation Copyright © 2010 by Posts & Telecom Press.
Simplified Chinese character edition arranged with Simon & Schuster Inc. through Big
Apple Tuttle-Mori Agency, Labuan, Malaysia.
本书中文简体字版由 Simon & Schuster 公司授权人民邮电出版社出版。
版权所有, 侵权必究。

内 容 提 要

这是一本关于超级英雄漫画创作的图书。作者以Marvel公司的原创作品“蜘蛛侠”、“绿巨人”等为主要示例, 用精练的语言向读者讲述了超人的绘制技法。本书内容详尽, 包含漫画术语的讲解和漫画工具的介绍, 如何巧妙地运用透视来增强形状的立体感, 如何运用“透视缩短”的理念来绘制超人的身体和动作, 如何进行画面布局, 如何绘制出能够引人注目的漫画封面, 以及对绘制好的铅笔图画进行着墨的技法等知识点。

本书非常适合于动漫爱好者、插画爱好者、相关专业的学生和工作人员阅读, 也适合动漫相关专业作为培训教材。

世界动漫经典教程——美国漫画专业技法

- ◆ 著 [美] Stan Lee John Buscema
译 孟宪瑞
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 9.75 彩插: 4
字数: 275千字 2010年4月第1版
印数: 1-4 000册 2010年4月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2009-6945 号

ISBN 978-7-115-22207-7

定价: 39.00 元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

献给约翰·巴斯马，漫画界的米开朗基罗。

斯坦·李

献给斯坦·李，他才是一位伯乐。

约翰·巴斯马

记住，无论什么事，有得必有失！

斯坦

但是，伙计们，重要的在这里——

献给每一位正睁大眼睛阅读本书的兄弟姐妹，曾几何时，你们手中握着铅笔、钢笔或者蜡笔，梦想着通过绘画来讲述那些奇妙的故事；献给每一个曾经因为看到某个令人惊奇的绘画而激动不已，并且渴望重现这样的作品，甚至更进一步想创作原创作品的人！

简而言之，献给每一位曾经想成为漫画书艺术家的人！您和我们属于一类人，我们非常理解您内心的感受。这不，我们已经上路了！

A handwritten signature in black ink that reads "Stan & John". The script is fluid and cursive, with the names connected by an ampersand.

致 谢

本书中使用的插图由以下艺术家创作，他们都是漫画界中最优秀且备受尊敬的人。我们在此向所有人表示衷心的感谢。

(按字母顺序排列)

铅笔创作艺术家: Neal Adams

Gene Colan

Ross Andru

Jack Kirby

John Buscema

John Romita

着墨艺术家: Mike Esposito

Paul Reinman

Frank Giacoia

Joe Sinnott

Jim Mooney

George Tuska

Tony Mortellaro

John Verpoorten

Tom Palmer

Al Weiss

序 言

多年以来，我一直计划着编写一本这样的书，但是真正点燃我创作欲望并让整个计划运作起来的人是约翰·巴斯马。事情的经过是这样的。

您一定也曾经有过这样的经历，比如打算给谷仓刷漆，或者修剪草坪、整理房间，或者写一本书，但是由于有很多事情需要完成，因此将这些计划一推再推。我就是这样。长久以来，我一直致力于编辑、艺术导演的工作以及编写大量关于超级英雄故事的书籍。即使我知道迟早都要写一本这样的书（每次我在校园或者其他地方进行气氛轻快的演讲时，总会有Marvel的追随者询问这本书的情况），但是还是不能将此事提上日程，这本书就是您正美滋滋地用被铅笔弄脏的小手紧紧握着的书。

为什么有那么多人急切地想了解这样的书呢？很简单，虽然现在有大量关于“如何绘制”的指导性书籍华丽地展示在书店的货架上，但是到目前为止，还没有哪一本书能够向正在成长中的小巴斯马、小科比、小考兰或者小凯恩们介绍如何绘制超级英雄漫画的内容——最重要的是，如何创作出具有出色Marvel风格的作品。因此，我知道必须要写一本这样的书。在约翰成立了他的漫画书工作室之后，一切就水到渠成了。

早在1975年，约翰就告诉我他打算教授漫画创作课。这引起了我的好奇心，于是我旁听了他的一堂课，结果被他的教学水平和深度所震惊。你知道吗，要在某个领域中找到一个能够犹如表演般将知识讲述给别人的人是多么不容易。也就是那一天，我发现我找到了这种人——更幸运的是，我和约翰是多年的好朋友并且曾经是Marvel Comics公司的同事。

在见证了他广受欢迎的艺术课程大获全胜之后，我终于对约翰说，我觉得只有一小部分学生能够学习到他所讲授的漫画书创作知识（只有那一丁点的人能够在大师的门下接受指导），这真是一件憾事。然后，我就开始播撒希望的种子，问他是否愿意为这一主题的书创作插图，借此他也能跻身于许多具有远大抱负的艺术家行列。当然，没有哪一本书能够取代一系列完整的艺术课程，

但至少我们能够向读者呈现更广阔的视野，描绘Marvel超级英雄作品人物创作中的风格、情节以及设计中最重要的元素。

约翰没有将视线从画板上转移过来，只是一如既往地从嘴里咕哝出他独具特色的单音节哼声，做了多年的朋友，凭借我对他的了解，我知道他同意了。他的热情如此高涨，我知道写书这件事不能再耽搁了。有了在自己的工作室中教授课程并获得巨大成功的基础，约翰·巴斯马可以进行组织、准备工作以及为本书创作插图，而我可以负责其中的文字部分并从中分享点声誉——这是我的一贯风格。这样就有了今天的这本书！

当然，我不会阻止您阅读其他优秀的资料。只是要您记住一件事情：我们编写本书是为了让您了解那些最受欢迎的超级英雄连环画的设计和绘制方式；尽可能为您提供更多有关艺术创作的提示、技巧、秘诀和建议，展示我们在绘画中要尽力实现的效果，以及如何从艺术和设计两方面实现我们独特的目标。我们已经尽最大努力将多年以来经过不断练习和摸索而获得的经验浓缩到这本薄薄的书中了，作为对此的回报，我们对您唯一的要求就是：

不要将您从中学会的知识告诉我们的竞争对手！

努力做一个精益求精的人！

斯坦·李
1977年于纽约

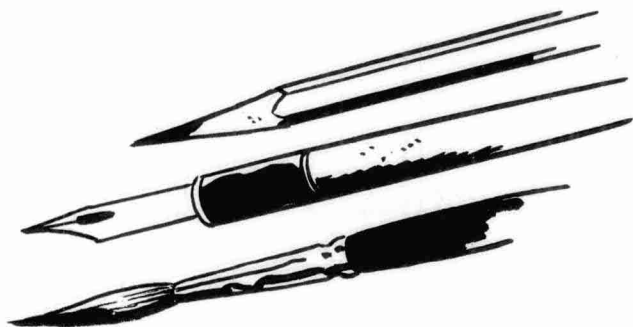
目 录

第1章 漫画的创作工具和术语	1
第2章 形状的秘密——使对象看起来更真实	9
第3章 透视法的力量	19
第4章 学习人物绘画	31
第5章 开始绘制人物	41
第6章 游戏的名字是——动作	49
第7章 透视缩短——符合透视画法的人物绘制技巧!	67
第8章 绘制头部	77
第9章 构图	99
第10章 绘制属于您自己的作品!	115
第11章 漫画书的封面	127
第12章 着墨的艺术!	135
参考文献	148

第1章



现在开始我们的课程！在这两页中，您将找到开始进行绘画时所需的几乎所有工具。对漫画艺术家来说，比较好的一个方面是：工具并不是什么大问题。下面我们对各种绘画工具进行简要介绍……



铅笔。一些艺术家喜欢使用软芯铅笔，还有一些喜欢使用笔锋较细的硬铅铅笔。您可以自由选择。

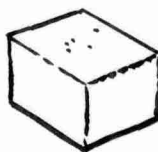
钢笔。构造简单、笔尖较细的绘图笔，用于上墨和绘制边框。

画笔。也用于上墨，3号貂毛笔最佳。

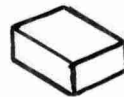


墨水。任何品牌较好的黑墨水都可以。

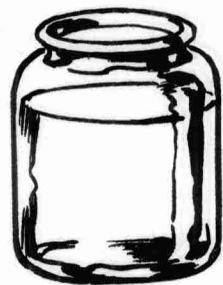
白色不透明颜料。用于覆盖上墨时出现的错误。



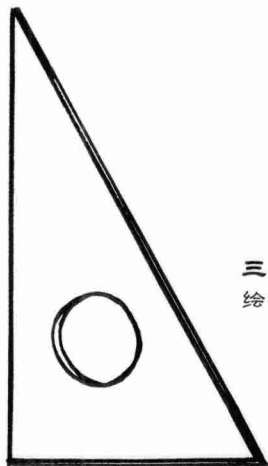
橡皮擦。一块软胶橡皮擦和一块光滑的泥橡皮擦，用于清除错误。



玻璃罐。用于装清洗画笔的水。



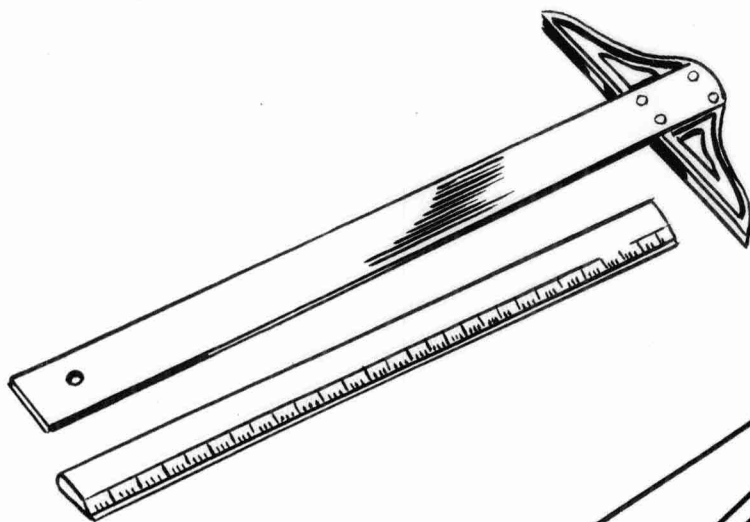
图钉。防止画图纸从画板上滑落。



三角板。绘制直角和以透视画法绘图时所必需的工具。

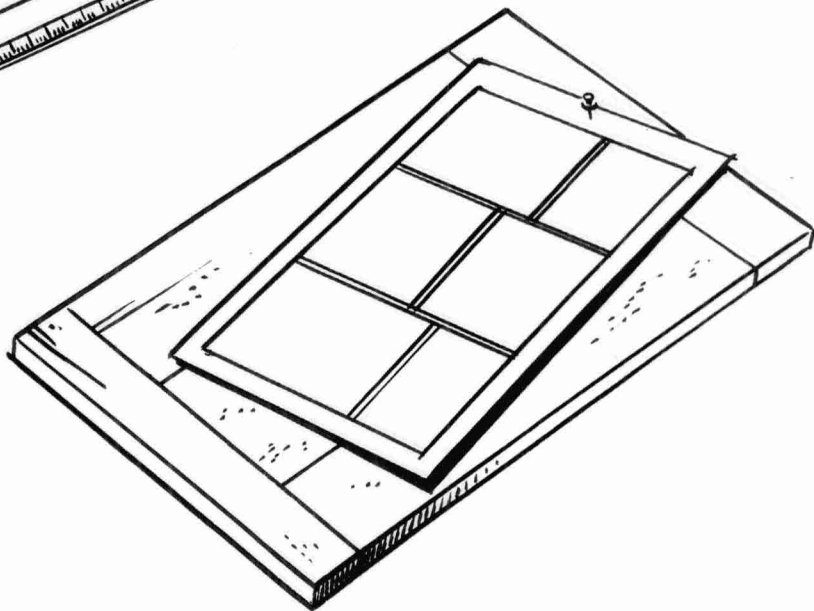
丁字尺。用于绘制边框和平行直线。

直尺。为那些以“没有尺子我无法画直线”为借口的人准备的。有了直尺，就不能再找借口了。



图画纸。我们使用2层的光泽纸板，大小应足以容纳10英寸×15英寸的作品。

画板。可以是一张绘图桌，也可以是一个能够放在膝盖上的平板。



抹布。任何一大块布都可以，用于擦钢笔尖、画笔和其他工具。越是马虎的人，越是需要这样一块抹布。



墨水圆规。除此之外，还有其他方法可以画圆吗？虽然此处没有画出来，其实画圆的时候最好再有一个铅笔圆规。



当然，还有一些我们在此没有提及的东西，如一把座椅、一盏灯（这样您就可以在黑暗中工作了）。此外，最好有一个用于绘画的房间，否则下雨时会将您的作品毁掉。这一点您一定比我们更清楚。

现在，我们继续！

为了确保我们使用同样的语言，在提到某些东西时不会出现误解，下面对构成典型漫画页面的各种元素的名称进行概述。

- A: 故事的第一页，包含较大的介绍性插图，称为**起始页**。
- B: 绘制字的边缘轮廓，其中的空间用于添加颜色，称为**空心字体**。
- C: 与标题有关的内容的副本，称为**简介**。
- D: 故事的名称，即**标题**。
- E: 围绕文字的锯齿形轮廓，称为**文字气球**。
- F: 一页上的一个单个插图称为**一个画格**。
- G: 版与版之间的空间称为**留白空间**。
- H: 如果说“ZAT”是一个**声音效果**，您一定不会感到惊讶。
- I: 表现漫画人物想法的副本称为**思想气球**。
- J: 思想气球上的小的连接圆圈称为**气泡**（我觉得称它们为“正方形”显得有些愚蠢）。
- K: 常规的对话指示称为**对话气球**。
- L: 对话气球上用于表示谁在讲话的连接“箭头”称为**指针**。
- M: 气球中写得比其他字较粗的称为**粗体字**。
- N: 这是我最喜欢的部分——名字的位置。我们称之为**制作小组名单**，与电影中的一样。
- O: 出版者、时间、地点等信息的技术资料可以在第一页的底部找到，称为**出版说明**。
- P: 其中的某人正与读者讲话的副本，但是不是位于对话气球中，称为**说明**。



FANTASY FOUR is published by PERFECT FILM & CHEMICAL CORP. OFFICE OF PUBLICATION, 623 MADISON AVENUE, NEW YORK, N.Y. 10022. SECOND CLASS POSTAGE PAID AT NEW YORK, N.Y. AND AT ADDITIONAL MAILING OFFICES. Published monthly except November, semi-monthly. Copyright © 1968 by Perfect Film & Chemical Corp., Marvel Comics Group, all rights reserved. 623 Madison Avenue, New York, N.Y. 10022. Vol. 1, No. 83, February, 1968 issue. Price 12¢ per copy. No similarity between any of the names, characters, persons and/or institutions in this magazine with those of any living or dead person or institution is intended, and any such similarity which may exist is purely coincidental. Printed in the U.S.A. by World Color Press, Inc., Sports, Illinois 62266. Subscription rate \$1.75 and \$3.25 Canada for 12 issues including postage. Foreign subscriptions \$3.25. Prices do not include King Size International Newsstand Issue.

N O

P

可能我们忽略了一些内容，但这是我们现在可以考虑的全部内容。不过，不用担心，随着本书的进展，我们会对遇到的其他方面进行详细介绍。



F

G



继续往下进行，我们现在向您介绍Marvel公司用于宣传的众多特写之一，之所以这么称呼，是因为“照相机”（即读者的眼睛）已经移到了非常近的位置。

在这种类型的画格中，读者在较远的位置观察场景，可以看到完整的人物形象，称为中景。



此处是远景。实际上，因为它显示了如此极端的广角场景，所以就算称之为全景远景也不会有人说什么。





当在场景上方向下观察时，比如这个画格，除了鸟瞰图，我们还能管它叫什么呢？

另一方面，当位于场景下方时，比如这个画格，视平线接近蜘蛛侠的脚后跟，我们一般称之为仰视图。



其中的细节完全被黑色（或任何其他单一色调或颜色）所掩盖的绘画称为剪影。现在，我们在语言上取得了一致，让我们回到绘画本身……

第2章



形状的秘密——使对象看起来更真实

任何人，包括你和我，都可以绘制某种类型的圆形和方形。但是，我们如何使这些形状看起来更真实？如何使读者感觉好像一伸手就可以触摸到？如何避免让读者认为它仅仅位于纸面上，给人一种平面的一维感觉？如何使它具有长度（相当容易）、宽度（不难）和深度（这比较难）？简而言之，如何使它具有合适的形状？

现在，就不再喋喋不休地提问题了，看一下强人约翰是如何帮助我们找到答案的。
