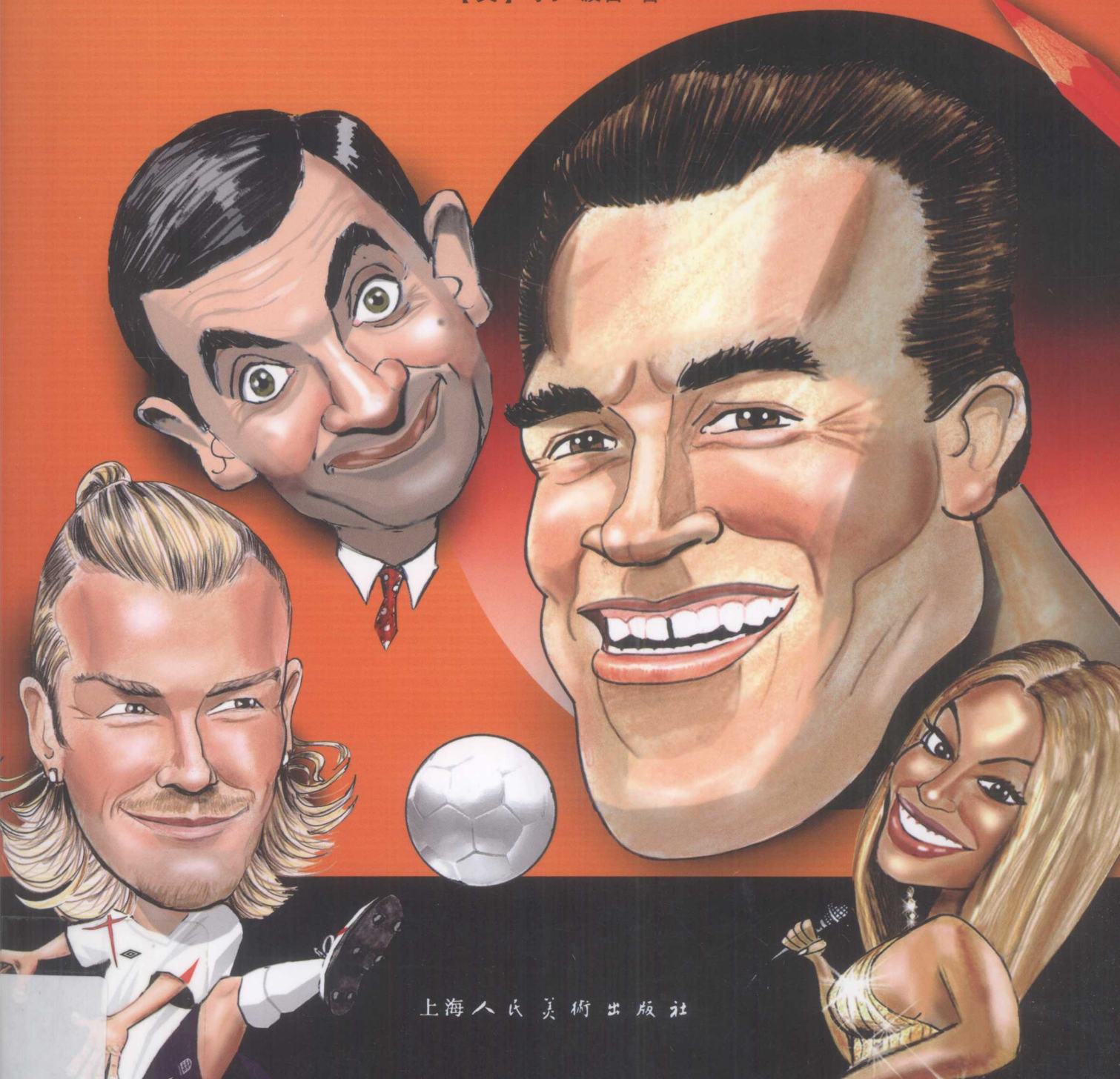


非常漫画教室

如何创作夸张人物漫画

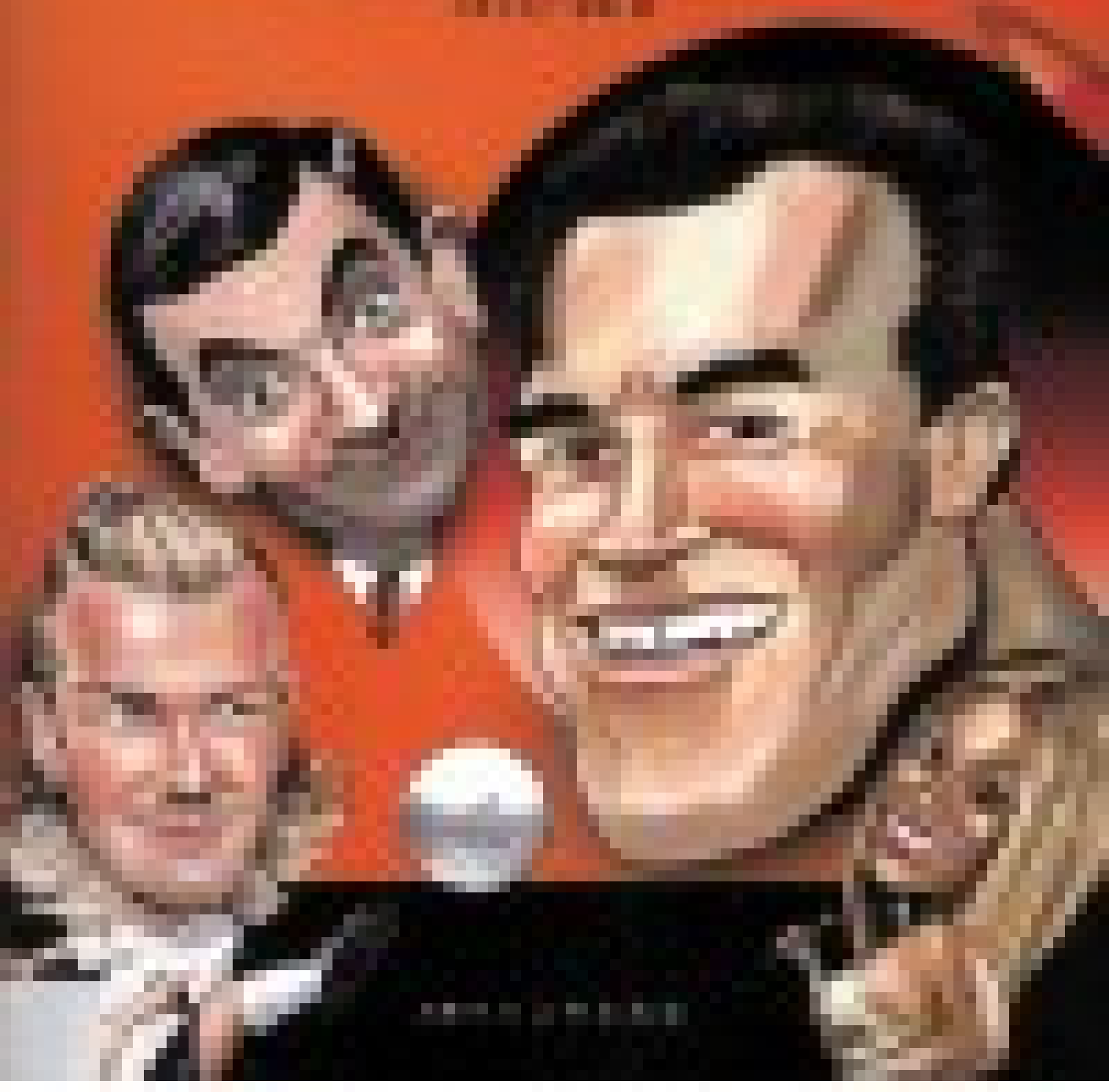
我们的目标不仅要画得像，而且要画得超级像。

【英】马丁·波普 著



上海人民美術出版社

如何创作自媒体短视频



DRAWING *Caricatures*

HOW TO CREATE SUCCESSFUL CARICATURES IN A RANGE OF STYLES



非常漫画教室

如何创作夸张人物漫画

【英】马丁·波普 著

徐捷 译



上海人民美術出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

如何创作夸张人物漫画 / (英) 马丁·波普 (Pope, M.)
著; 徐捷译. —上海: 上海人民美术出版社, 2010.2

书名原文: Drawing Caricatures
ISBN 978-7-5322-6600-5

I. ①如... II. ①波...②徐... III. ①人物画: 漫画—
技法 (美术) IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第221412号

如何创作夸张人物漫画

原版书名: Drawing Cakicatukes

原作者名: Maktin Pope

Copyright © 2008 Arcturus Publishing Limited

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form, by Photostat, microfilm, xerography, or any other means, or incorporated into any information retrieval system, electronic or mechanical, without the written permission in accordance with the provisions of the Copyright Act 1956 (as amended). And person or persons who do any unauthorized act in relation to this publication may be liable to criminal prosecution and civil claims for damages.

本书的简体中文版经Arcturus 出版社公司授权,由上海人民美术出版社独家出版。版权所有,侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2009-600

如何创作夸张人物漫画

著 者: [英] 马丁·波普

译 者: 徐 捷

责任编辑: 徐 捷

封面设计: 刘 旻

装帧设计: 张俊珺

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美術出版社

(上海长乐路672弄33号)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 889×1194 1/16 8印张

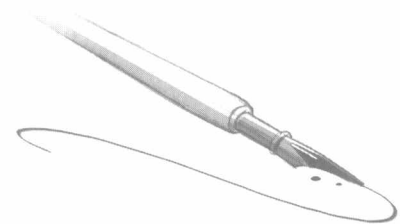
版 次: 2010年2月第1版

印 次: 2010年2月第1次

印 数: 0001-4000

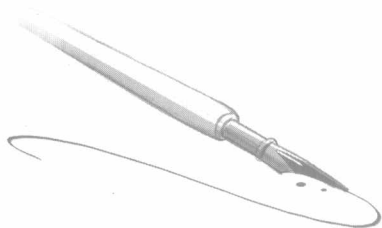
书 号: ISBN 978-7-5322-6600-5

定 价: 35.00元



目录

写在前面.....	6
观察.....	8
认识我们的脸.....	10
“标准的脸”（脸部基本特征）.....	12
头部比例.....	14
脸部特征.....	18
头部侧面的比较.....	20
学习观察不同的脸.....	22
不对称的脸.....	24
五官.....	26
下颚、下巴和头颈.....	42
发型.....	46
脸部表情.....	50
选对表情.....	54
记忆中的人物表情.....	56
漫画（正面）.....	58
漫画（侧面）.....	62
漫画（四分之三角度）.....	66
身体比例.....	70
漫画人物的身体比例.....	74
动态姿势.....	78
手势.....	82
道具与服饰.....	86
道具、姿势、服饰的结合.....	90
极度夸张.....	94
拟人.....	100
工具和材料.....	104
写生.....	115
计算机技术.....	120



写在前面

什么是漫画？

漫画这个词来源于意大利语caricare，即滑稽或讽刺。漫画的表现对象多种多样，本书主要讲的是夸张人物漫画。夸张人物漫画和人物肖像漫画并非同一个概念，它们的侧重点不同，夸张人物漫画在强调抓住人物特征的同时，还要将这些特征夸大。当然一幅成功的夸张人物漫画是在于“合理夸大”，而非“无理扭曲”。“合理夸大”是对真实的一种正当表现，而“无理扭曲”则是带有欺骗性质的，是不正确的。

有些人认为，漫画家的主要目的是嘲笑和讽刺他们的表现对象，我想这应该是18世纪的事情了，但即使是现在，在许多情况下（特别是政治漫画），也确实如此。然而，讽刺漫画只是漫画创作中的一部分。目前许多漫画家将其衍生发展，创作了一系列的漫画礼品，它们的形式新颖、内容生动，主要表现的对象有影星、歌星等名人，很受欢迎。

每个人都可以画漫画吗？

我相信我们中有不少的人曾经去学过漫画。我自认为自己在绘画方面有特殊的才能，在很小的时候就能画画了，对于这一点，我觉得很幸运，但我绝对不是一流的音乐天才。是的，不可否认的是，至今我的吉他水平还是处于初级阶段，事实上，多年来我的吉他演奏技巧没有取得过太多的进步，当然我也不会奢望可以靠表演去挣钱，因此我对吉他失去了信心和兴趣，也从此放弃了继续学习。我相信如果我对一个事物萌生了兴趣，我会坚持到底，并为之付出努力。同样地，如果你决心去学画画，你一定可以成功。请注意，我很讲究“画画”和“画漫画”的顺序，“画画”在前，“画漫画”在后，这就是说在学习漫画创作之前，你必须要有有一定的绘画基础。如果你从来没有接触过绘画，那我建议你借由本书开始培养对绘画的兴趣。

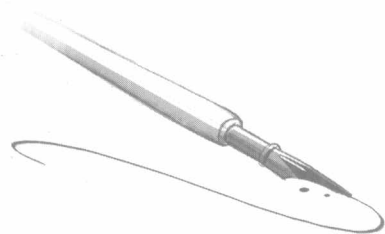
如何创作漫画?

如果你问漫画家们该如何创作漫画，我想他们中的大多数都无法回答你，也很难给你一个标准答案。这是因为我们都是经过无数次的尝试、无数次的失败才开始掌握漫画创作技巧的。不幸的是，仅靠口头阐述，根本不会对学习带来任何帮助，就像学自行车一样，即使你熟背上车要领，但当你真正上车的时候，会发现那些所谓的理论知识都是虚幻，起码在刚起步的阶段是这样的。学画漫画也是一样的，你只有自己平时多画、多练、多总结才会有所提高。那些纯熟的技巧、准确的线条不会一蹴而就，它必定需要一个过程，一个艰苦的过程。

看了上面的总结，是不是有很多人就要打退堂鼓了？本来感兴趣的人是不是可以找自己没有基础的理由而放弃对漫画的追求呢？我希望不。其实本书的讲解也是层层递进的，一些非常基本的步骤你一样值得学习。事实上，我很有信心你一定可以在书中学会不少，只要花精力去学，去练，一定有成效。我不希望你买了这本书，却又把它丢在一边，这样的话，还不如把它放在书架上，让喜欢的人去分享。

最后，我想说，学任何东西都是艰苦的，而战胜它的只有两个字：“坚持”。





观察

简单地说，漫画的诀窍就是观察。我们大多数人通常即使整天不间断地看着一个人的脸，也不会去真正观察或思考他的特征。如果我们没有能力去处理一些我们所看到的信息，那当我们遇到一些认识的人时，如何去识别他们，或者说如何对他们的面部表情作出一个快速的反应呢？答案很简单：画漫画，把那些在我们意识中快速形成的有明显特征的信息表现出来，而不要让那些没有特色的信息留存在潜意识里。

形状之间的关系

图1

请看这6个形状。如果问你这6个形状分别是什么，你可能会说：“形状A是五边形；形状B是三角形；形状C是圆形；形状D是椭圆形；形状E是正方形；形状F是长方形。”的确，大多数的人会给出这样的答案，除非那些有着非同寻常测量目光的人才会给出不同的结果。

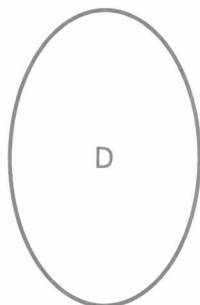
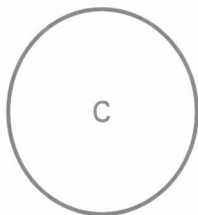
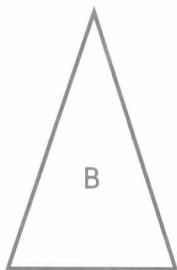
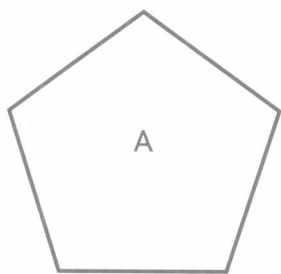


图2

现在请你仔细观察这3个形状，你会发现中间这个圆要比两边的圆突显一些。这是因为，中间这个圆并不像两边的圆那样规整，它其实是一个椭圆，和第8页上形状C是一样的。

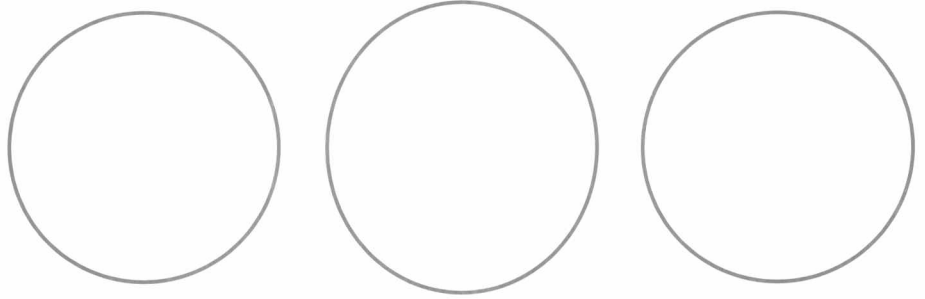
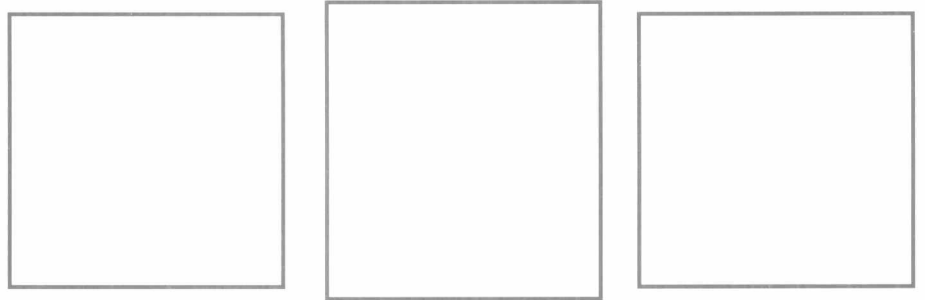
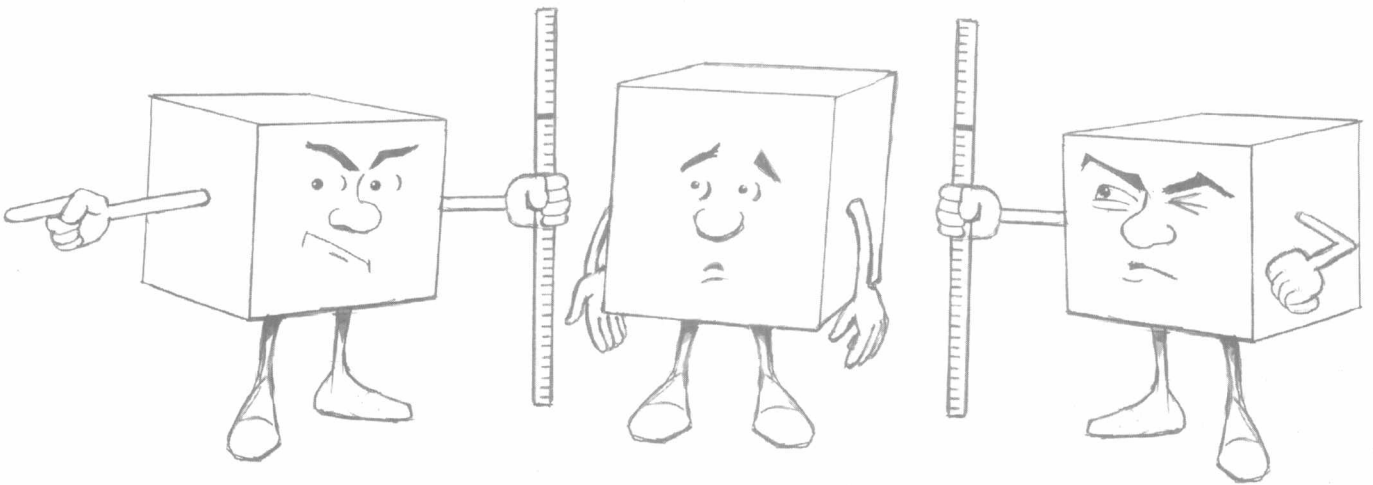


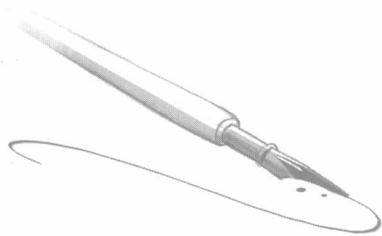
图3

同样地，在这3个形状中，你会发现中间的形状要比两边更突显一些。这也是因为中间这个形状并不是真正的正方形，而是长方形，和第8页上的形状E是一样的。



讲述这些例子的目的在于告诉大家不使用比较的方法是很难知道绘画的形状精确与否的。对一个成功的夸张人物漫画而言，所有的创作要素都要能表现出不同的、独一无二的特征。





认识我们的脸

和这个星球上许多生物不同，人类非常幸运地拥有着不同的脸部特征。同时当这些特征存入人们的记忆时，人们也拥有了识别这些特征的能力。

当你停下去思考时，一个非常令人惊讶的事情发生了，我们的大脑可以精确地记录下每个人的长相以至于当我们再次遇见时，可以在大脑系统的上百甚至是上千张脸孔中分辨出这个人是谁。更令人惊讶的是，假设在20年后，我们在路上迎面遇上一张熟悉的面孔，或许都可以把他认出，即使那时他的头发已经灰白、减少甚至完全脱落，当然也无论那人是否变胖或瘦，长出双下巴，布满皱纹，只要我们稍加努力地思考，就可以通过他的眼睛、鼻子和嘴唤起记忆。

我对可以做到这一点并没有十足的把握，但你必须要知道我们之所以去画漫画是因为我们中的大多数拥有这种不可思议的能力。接下来的这一环节将使这些自然的能力更有条理和更被关注。

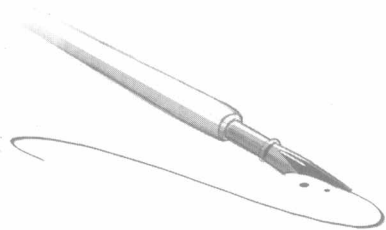
想要让你的漫画作品成功，让人一眼就能认出你画的是谁，你就必须要不断提升观察人物脸部特征的能力，发现每张脸的独一无二的特点。跟着本书一步一步练习，你将学会如何从每个人的脸部轮廓、尺寸、形状、布局等去捕捉其细微的差异，从而得到有效的夸张表现。





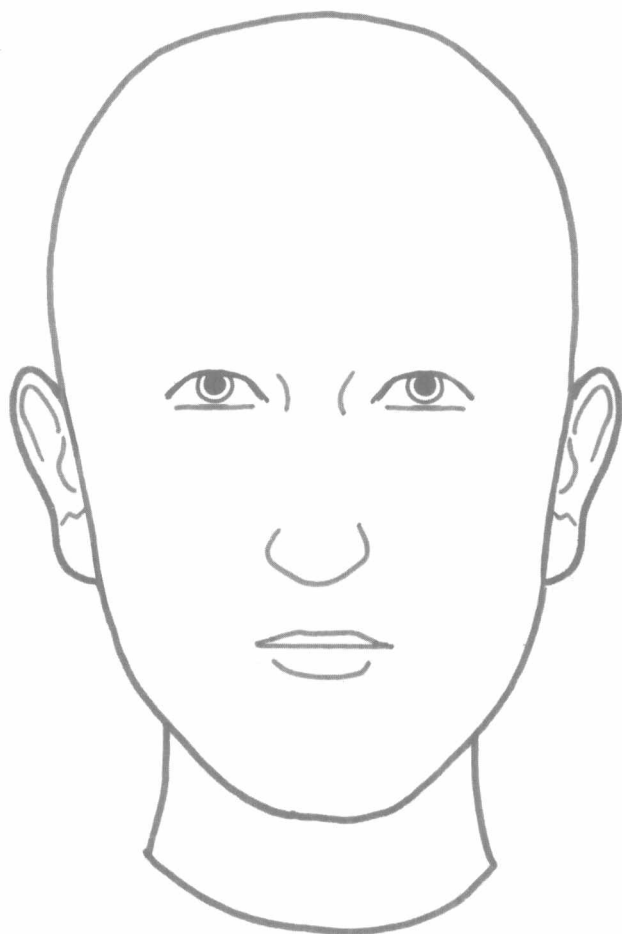
观察这个对页上不同人物的脸部，并在每个人物脸部上停留10秒钟，如果之后你可以把他们表现出来，那么说明在此之前你可能看到过他们，他们的信息留存在了你的潜意识里。不过，关键还在于你是否可以捕捉住他们每个人的特点，并将其画在纸上。





“标准的脸”（脸部基本特征）

一旦你开始有意识地去注意某人脸部特征并想将其表现出来时，就需要去和其他人的脸部进行比较，从而获得一些不同的信息。在这个阶段有一点非常重要，那就是你所比较的脸部是否有着一个平均的分配，即有没有什么特点。通过我创作的这个脸部模型，希望可以给你提供一个捕捉脸部特点的方法。这个脸部模型没有什么特别的种族区分，也不分男女，它是一个虚构的形象，不具有任何特征，它就是我们需要的一个比较对象。当然它也需要有一个称呼，所以我们称它为“标准的脸”。这张“标准的脸”将是夸张人物漫画的一个噩梦，因为它没有任何特点。



当你被问到以下5个关于左图脸部问题时，你会怎样作答？

- 1.嘴是什么类型的？有什么特征？
- 2.鼻子是什么类型的？有什么特征？
- 3.眼睛是什么类型的？有什么特征？
- 4.下巴是什么类型的？有什么特征？
- 5.耳朵是什么类型的？有什么特征？

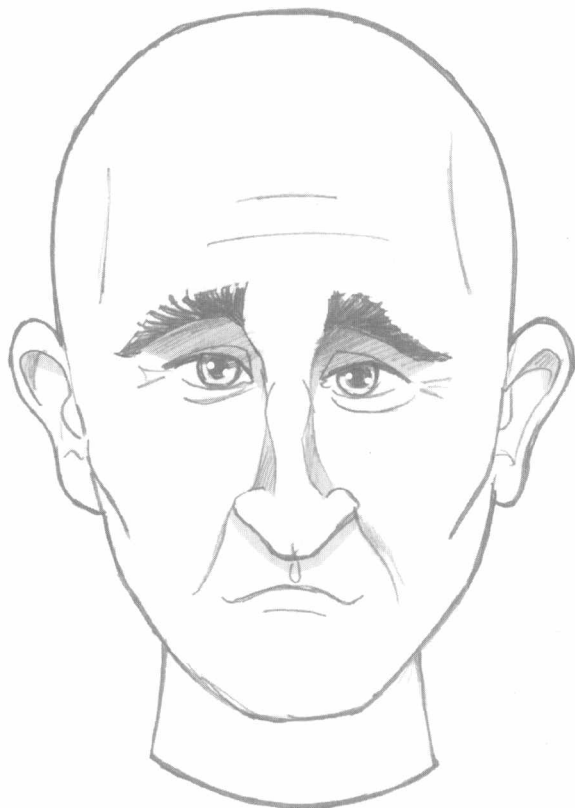
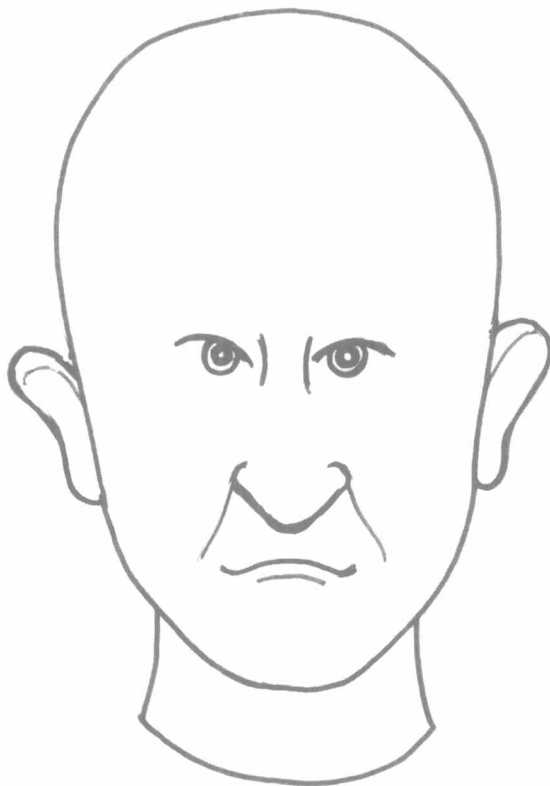
你可能会说，这张脸的五官很普通，没什么可以特别指出的地方。如果你是一个正在描述犯罪嫌疑人的目击证人，这样的回答对破案毫无价值。

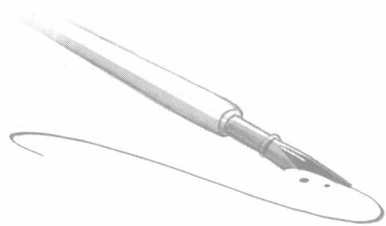
同样，现在请你描述右图这张脸，是否容易些？

- 1.他的嘴有什么特征？小、下耷。
- 2.他的鼻子有什么特征？长、大、尖。
- 3.他的眼睛有什么特征？两只眼睛靠得很近，而且不对称，其中一只眼睛比另一只要高些。
- 4.他的下巴有什么特征？小。
- 5.他的耳朵有什么特征？大且突出（也常被人们称为“招风耳朵”）。

正如你所看到的，右图这张脸有许多可以被描述的地方，这些特点有时也可以暗示出人物的性格特征。

其实，不仅五官，人的眉毛、颧骨和一些由骨骼结构构成的阴影也很重要，它为我们把握人物性格、抓住脸部特点提供了许多有价值的信息。





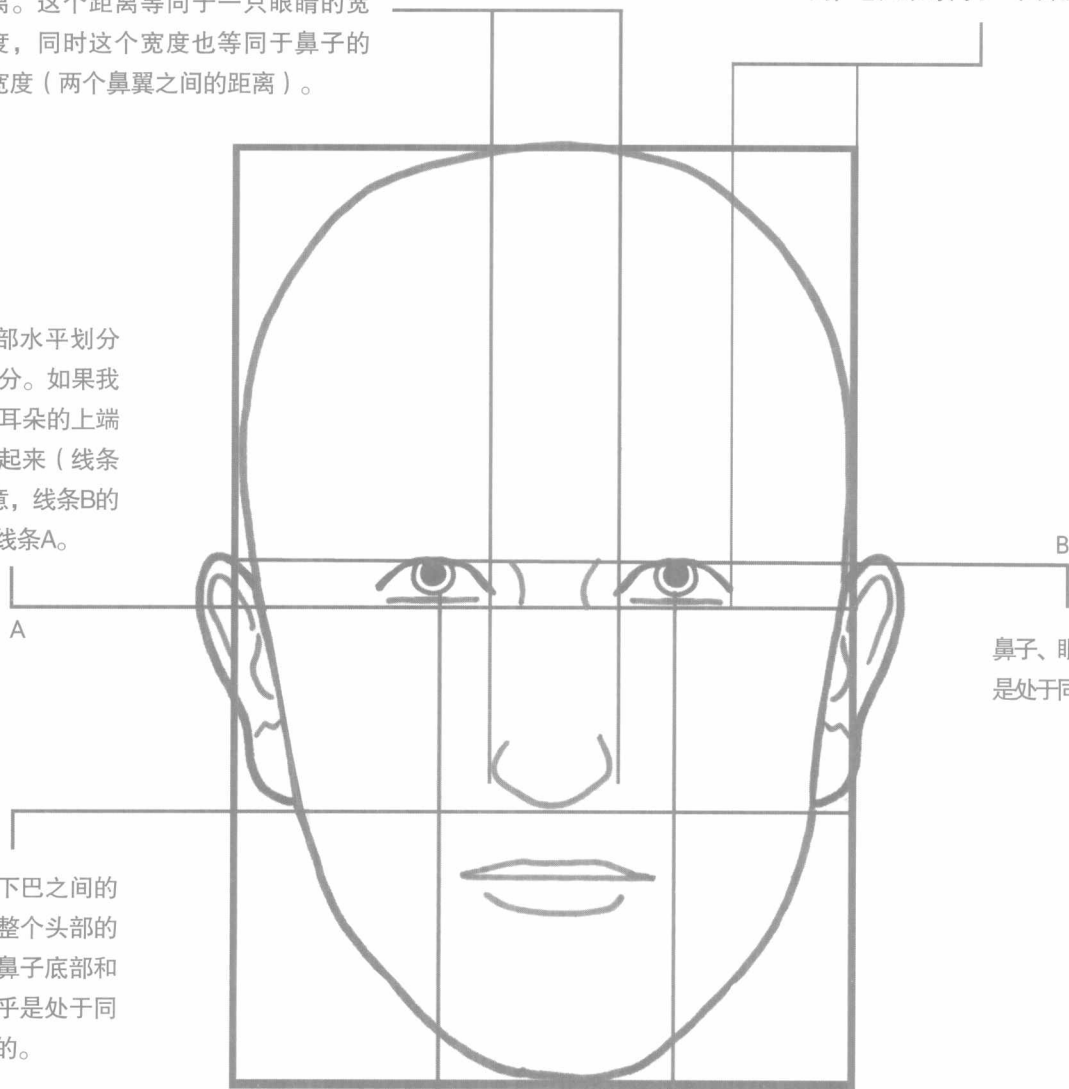
头部比例

头部（正面）

这两条线测量的是两眼之间的距离。这个距离等同于一只眼睛的宽度，同时这个宽度也等同于鼻子的宽度（两个鼻翼之间的距离）。

这个宽度是眼睛的外侧到头部一边的距离，它大致等同于一只眼睛的宽度。

线条A将头部水平划分成了两个部分。如果我们将眼睛、耳朵的上端用一条线连起来（线条B），请注意，线条B的位置要高于线条A。



鼻子、眼睛、耳朵的上端是处于同一水平线上的。

鼻子底部到下巴之间的距离约占了整个头部的三分之一，鼻子底部和耳朵底部几乎是处于同一水平线上的。

这两条从瞳孔中心向下延伸的线的宽度和嘴巴的宽度十分相近。

头部（侧面）

我们通常喜欢用正方形来表现头部，这条在脑后的线与正方形有着密切的关系。正如你看到的，头部的侧面其实并不是一个真正的正方形（它占正方形大约95%的比例），但是由于其差别非常微小，因此我们依然使用一个标准的正方形来作为依据，只是请记住以后画头部侧面的时候要画得比正方形稍窄一点。

这条线将正方形垂直地划分为两部分。你可以发现头部的右半部分是以耳垂为分界线的，也就是说耳垂的位置正好处在正方形的垂直中心线上。显而易见，耳朵的位置处于头部的左半部分。

这条线将正方形水平地划分为两部分，同时它和眼睛的底部处于同一水平线。

眼睛、耳朵的上端是处于同一水平线上的。

鼻子、耳朵的下端几乎是处在同一水平线上的。

