

DRAW

MANNGA

【英】Sweatdrop工作室【著】 魏晓鹏 宋智【译】



日本漫画从零学起

湖南科学技术出版社

DRAW MANGA

【英】Sweatdrop工作室【著】 魏晓鹏 宋智【译】

日本漫画从零学起



湖南科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

日本漫画从零学起 / (英) Sweatdrop 工作室著; 魏晓鹏, 宋智译. -- 长沙: 湖南科学技术出版社, 2010.4
ISBN 978-7-5357-6130-9

I. ①日… II. ①英… ②魏… ③宋… III. ①漫画—技法(美术)—教材 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 055252 号

Copyright © 2006 New Holland Publishers (UK) Pty Ltd

Copyright © 2006 in text: Sweatdrop Studios

Copyright © 2006 in illustrations: New Holland Publishers (UK) Ltd

All rights reserved.

Simplified Chinese Edition Copyright: 2010 Hunan Science & Technology Press

湖南科学技术出版社通过英国 New Holland 公司获得本书中文版独家出版发行权

著作权登记号: 图字 18-2009-127

版权所有 侵权必究

日本漫画从零学起

著者: [英] Sweatdrop 工作室

译者: 魏晓鹏 宋智

责任编辑: 何苗 郑英

出版发行: 湖南科学技术出版社

社址: 长沙市湘雅路 276 号

<http://www.hnstp.com>

邮购联系: 本社直销科 0731-84375808

印刷: 长沙市雅高彩印有限公司

(印装质量问题请直接与原厂联系)

厂址: 长沙市湘雅路 341 号纸张油墨市场内

邮编: 410008

出版日期: 2010 年 4 月第 1 版第 1 次

开本: 787mm×1092mm 1/16

印张: 6

书号: ISBN 978-7-5357-6130-9

定价: 22.00 元

(版权所有·翻印必究)

引言

现在“Manga”这个词在全球范围内已经广为人知。其字面含义就是日语中的漫画，但是“漫画”并不能代表“Manga”的全部内容。“Manga”涉及各种类型的故事——不仅包括欧美漫画中大多数的动作、冒险题材，还有很多的传奇文学、教学小册子和肥皂剧等。“Manga”面向的是所有的读者，不仅深受在校学生的喜爱，还广受家庭主妇的青睐。从日本和其他亚洲国家不断发展起来的这门艺术已经具有多种表达形式、风格和特有的活力。到目前为止，可以说它自身已经成为了一种艺术形式。

本书将引领大家去学习如何绘画这种独一无二的漫画。尽管有相当多的方式来描绘一个角色，这些角色取决于故事本身和所面向的读者，这其中还是有一些方法能让大家画出典型的日本漫画的。大大的、会说话的眼睛是日本漫画最典型的特征，浓密而有光泽的头发可能是它另外一个重要的特点了，此外夸张的人物比例和面部表情也被广泛采用。本书中采用了大量风格迥异的范例和精彩的注解，能让大家掌握这种艺术形式的基础知识。

Sweatdrop工作室是在英国采用日本漫画风格创作原创漫画和插画的杰出的漫画群体组织，它创立于2002年。我们的成员多年以来一直热衷于这种漫画形式，已获得80多项荣誉并出版了一系列的漫画集。我们对日本漫画创作充满激情并时刻关注着日本漫画及其与之

相似的漫画风格的发展，希望有更多的人能了解并欣赏这种艺术背后的美感和活力。

本书专为各年龄阶段的初学者准备。年轻的读者朋友将通过直观的示例学有所成，而较成熟的读者朋友通过阅读与之匹配的文字注解将得到更为深入的学习，我们对较复杂区域的绘画提出了发散性的建议并提供了一些便捷的技巧——这是进入艺术家内心世界难得的机会。

本书共分三部分，从基础的日本漫画绘画技法入门到最终绘画出各式各样精美的艺

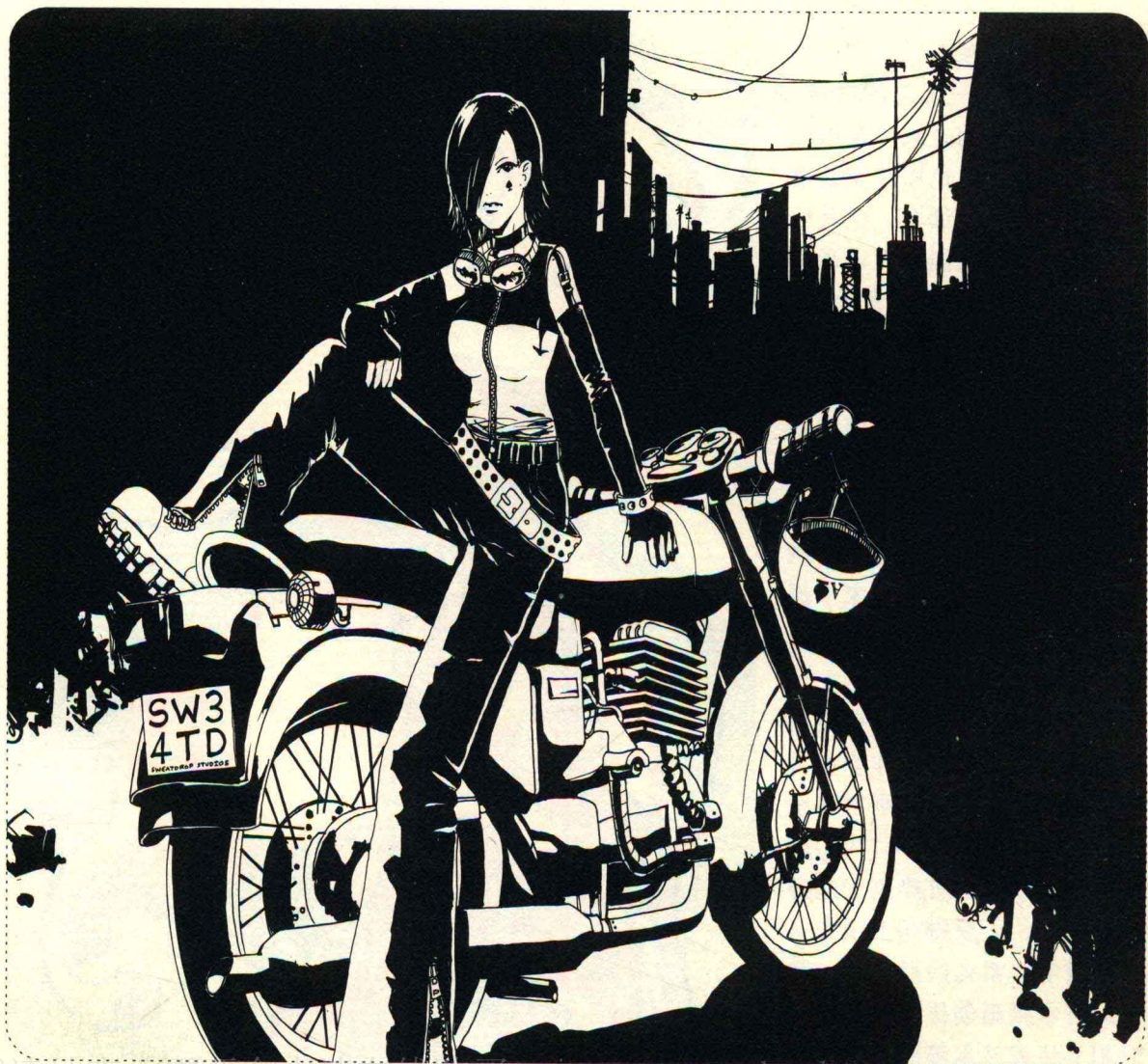


术作品。第一部分是基本的技法教程（第3~第36页），告诉大家如何创作出一个日本漫画角色，从基础的画出草图到创立角色到骨架到配饰到上色等。第二部分为分步示范教程（第37~第72页），这一部分涵盖了日本漫画中广泛采用的各种角色，一步一步教大家如何创作出一个特别的角色并提供不同的阐述。最后一个部分提供一些大师级作品的鉴赏（第73~第88页），在这一部分，我们将带着大家看看大师级的作品是如何创作出来的，这些作品中包括水彩画、彩色铅笔画、彩色马

克笔画和钢笔画。

一旦掌握了日本漫画的基本技法，发挥自己的想象力并试着画出属于自己的角色，或许你还可以继续创作出属于你自己的漫画连环画，甚至是动画片。我们希望本书能激发你创作的热情并能为你自我绘画风格的形成和发展提供帮助。

现在，让我们来画漫画吧！



目 录

绘画工具 / 1

技法教程 / 3

头部 / 3

眼睛 / 5

面部与表情 / 7

头发 / 9

人物与比例 / 11

手与脚 / 15

动作线与造型 / 19

互动 / 23

服装 / 25

配饰 / 29

光影效果 / 31

色彩原理 / 33

极度变形角色 / 35

分步示范教程 / 37

小男孩 / 37

小女孩 / 43

少男 / 49

少女 / 55

成年男性 / 61

成年女性 / 67

大师级作品鉴赏 / 73

水彩画 / 73

彩色铅笔画 / 77

彩色马克笔画 / 81

钢笔画 / 85

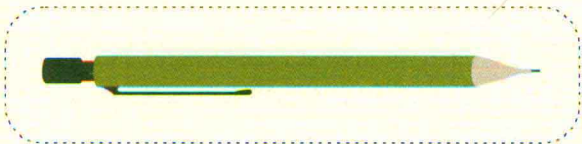


绘画工具

每位艺术家绘制漫画都是从某个环节开始的，这个环节往往就是绘画工具和绘画材料的选择。无论你多么有经验，选择最合适的材料和最高质量的画具是画出好作品的基础。

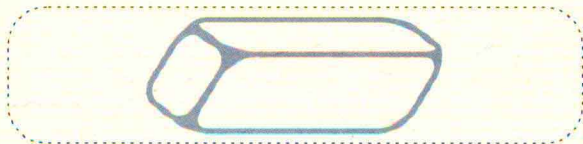
绘画工具

铅笔



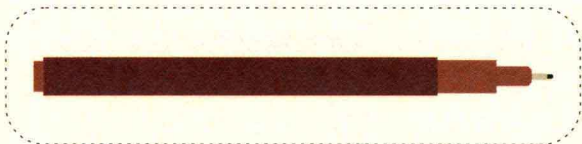
铅笔是绘画最基本的工具。比如，画插画最好的工具就是硬度在H以上的铅笔，因为它们不会在绘画时因为手的正常移动而弄脏作品。许多艺术家都采用自动铅笔，这样在绘画过程中就不需要停下来削铅笔了。

橡皮擦



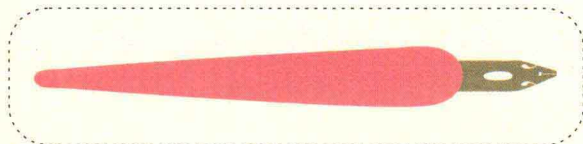
橡皮擦分两种：塑胶橡皮擦和软橡皮擦。塑胶橡皮擦的形状和规格各异，用得比较多，能方便擦除大面积的痕迹，而且不会弄破纸张，但这种橡皮擦并不能很有效和精准地擦除笔迹。软橡皮擦主要用一种灰色的物料制成，由于质地柔软，这种橡皮擦能被揉捏成各种形状。它的强度使它不会留下残渣，故其使用寿命比其他橡皮擦要长。这种橡皮擦不仅能准确地去除笔迹，还可以用提亮的方式突出重要部分或使作品更为细致。

勾线笔



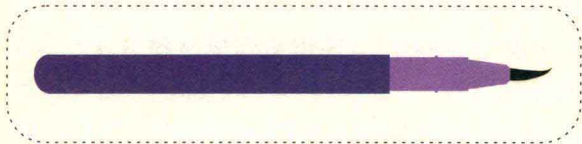
勾线笔就是带有细小塑料尖头的笔，主要用于工艺设计手绘或者是插画。勾线笔能画出平整而连续的线。通常有不同规格的笔尖可供选择。大多数勾线笔是一次性的，用完即可丢弃，但也有些价格较昂贵的品牌笔可再次填充使用，而且可以根据需要选择不同的墨水填充。勾线笔是上墨线最方便的工具了。

蘸水笔



蘸水笔是传统的上墨线的工具。蘸水笔的种类较多，笔尖的粗细及形状也各有不同，绘画者可以根据所画内容的不同选用不同粗细的蘸水笔。蘸水笔能选用的墨水种类也很多。但是，蘸水笔易脏且不便携带，如要控制好笔尖的力度还需要加强练习。笔尖在绘画过程中需要经常清洗，也需要定期换新。

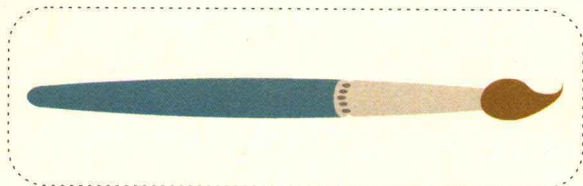
毛笔



上墨的另一个选择就是使用毛笔了，毛笔使用简便且易清洗。纤维头的毛笔便宜，耐用且容易控制，但是是一次性的。如果想使用像刷子一样的毛笔，那就得选择价格稍贵的猪鬃头的毛笔了。这种毛笔一般带有可再次填充的墨筒，但还是会受到不同程度地损坏，因为笔尖的猪鬃会分岔或磨损掉。

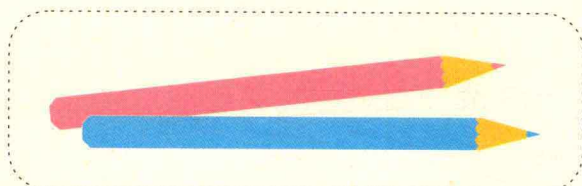
上色工具

画刷



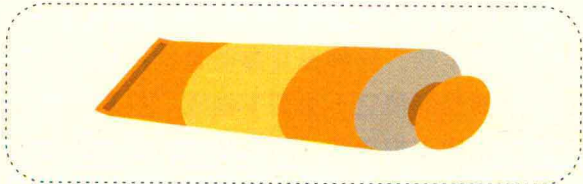
选择画刷时，确保要与你所绘画的纸张相匹配，软刷是画墨水画和水彩画的最佳选择，质地粗糙的画刷用于画丙烯酸颜料画和油画。尽量不要使用廉价画刷和笔头已开叉的画刷。

彩色铅笔



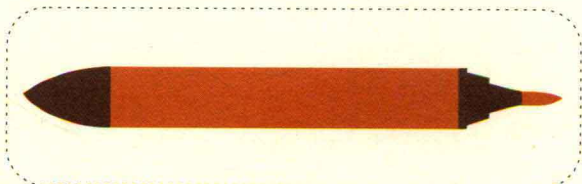
彩色铅笔价格便宜，颜色和种类都很丰富（例如水彩画铅笔或者粉笔彩色画笔），使用也很方便，但是在画大幅作品时会很耗时。通常用彩色铅笔来辅助其他画具。

水彩颜料



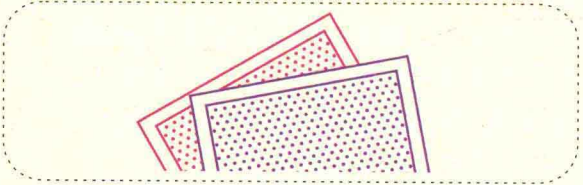
水彩颜料是一种水溶性的颜料，通常做成管状或者盘状。用它能创作出一系列的效果，但是需要时间和练习才能很好地掌握。水彩颜料价格便宜，购买方便，所以许多插画作者经常使用水彩颜料进行创作。

马克笔



马克笔深受画日本漫画风格的艺术家的青睐。马克笔在绘画效果和颜色的一致性方面表现很好。酒精性马克笔比水性马克笔更容易使用且效果更佳，但是价格稍贵。马克笔携带方便，而且上色迅速，但想要买齐所需颜色的马克笔可能需要一笔数目不小的费用。

网点纸



网点纸用于为漫画书和黑白插画添加阴影效果。大多数网点纸仅是半色调的光点图形，当然也有许多更加具体的图案可供选择，甚至还有彩色的网点。网点纸自身就有黏性，用小刀修剪成所需要的形状后，把它牢固地压在插画上就可以创造出所要的效果了。

计算机



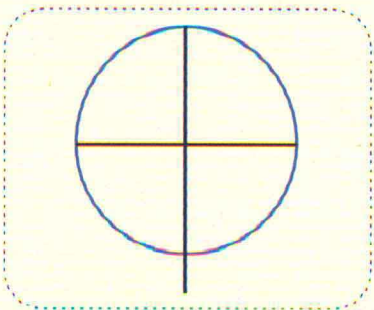
专业人士和业余爱好者都能使用计算机创作出原汁原味的插画。借助图形输入板就可以在电脑上绘画了。（图形输入板是利用压力感应的电子笔在一块特殊的感应定位电子版上作画的工具）有了这个工具艺术家们就可以“无形的”创作漫画作品了。有许多软件可以创作出效果丰富的漫画。

技法教程

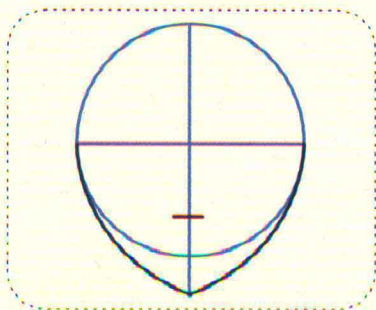
头部

虽然日本漫画是一种特色非常鲜明的艺术形式，但是它依然是以基本的人物绘画技巧和人体解剖学为基础的。经常有初学者直接跳过这些而直奔日本漫画风格最明显部分的模仿，比如夸张的面部表情和光亮的头发等，当完成绘画后才意识到总有地方不对劲。了解整个头部是如何组合而成的常识是很重要的，这样才能让你正确地绘画出面部特征。知道头部绘画的基本原理才能保证几乎从各个角度画出满意的角色。人物头部的形状和大小各异，但是，无论怎样形状的头部都是在头骨上构建起来的，基本而言，可以通过画一个球体和一个下颚来实现。

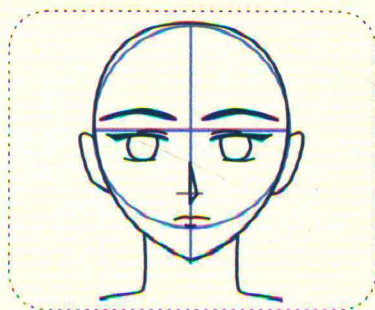
基础框架



1. 画一个圆，用于表现头部上部。在圆上画一个十字架，把圆等分为四部分。垂直线表示头部和面部的中心线，水平线是眼眶上部所在的位置。

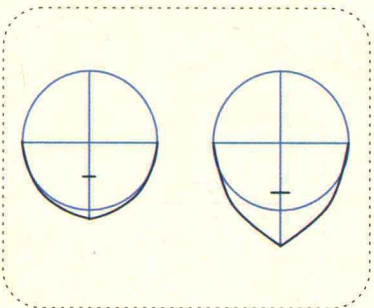


2. 从面部边缘画两条曲线与垂直线的底端相交。这两条曲线相交的区域表示下巴和颌骨。画一条水平线与下巴和眼线保持平衡，大概居于这两点的中间位置。这条线所在的位置是鼻子的大概位置。

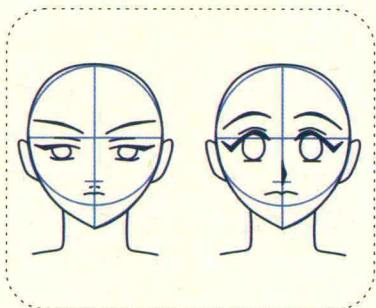


3. 利用所画的这些线作为面部特征分布的粗略指导，以这些线为参照加入眼睛、鼻子、嘴巴和脖子。耳朵的位置与眼睛大致保持在一条线上，均匀分布在头部两侧。嘴巴大概置于鼻子底部到下巴的中间位置。

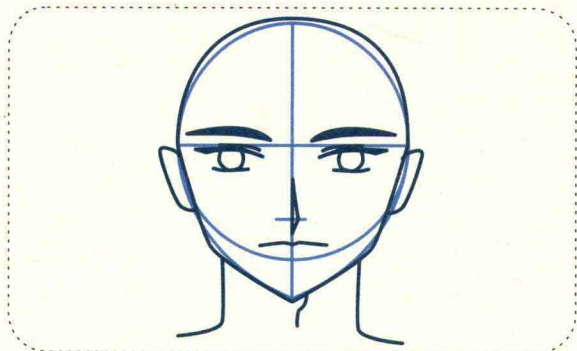
注意事项



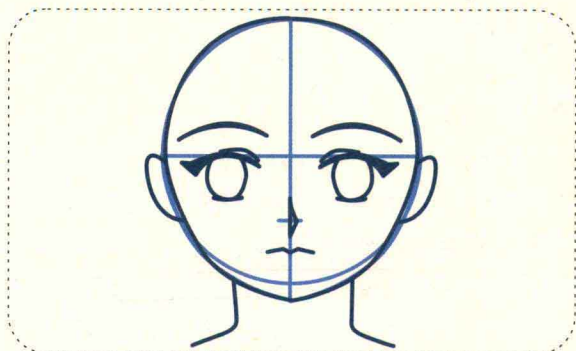
注意两条曲线弯曲度和长度的变化将产生不同的脸型，这取决于垂直中线延伸的长度。



所画的这些线仅为绘画面部特征的粗略参照。根据所画角色类型的不同，这些面部特征容许延伸至参照线以外。

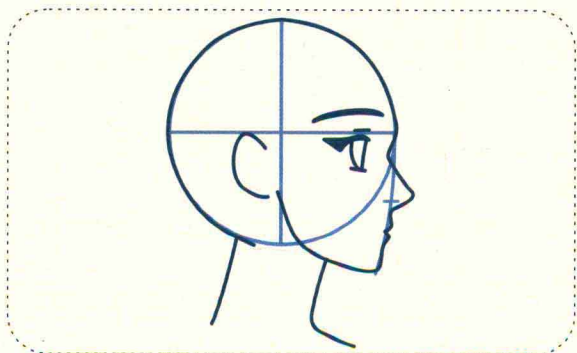


画男性面部特征时，脖子画粗些，眼睛画细些，鼻子画长些，下巴轮廓画尖些。当然，别忘了画喉结！

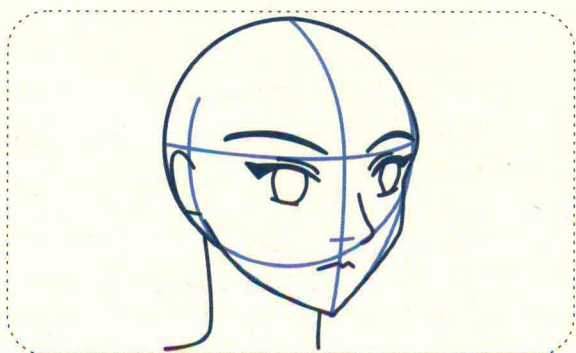


画小孩面部特征时，头部下半部分应更紧凑些，将所有面部特征靠得更近点。鼻子画短点，嘴巴画小点，但眼睛应画大点，这样的处理会给人以可爱的感觉。

不同视角



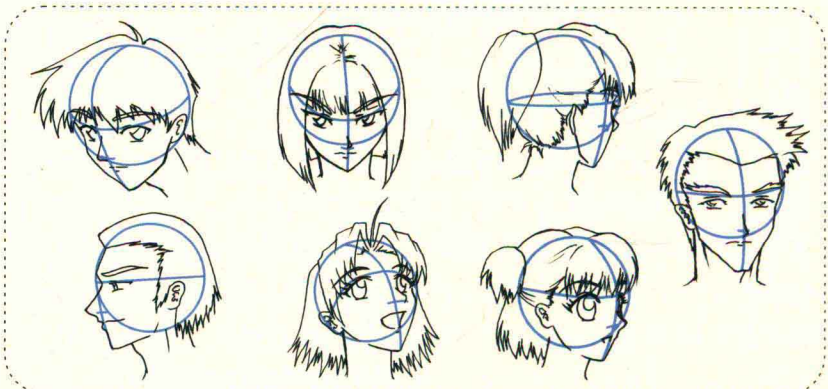
画侧视图时，应从前额画起，然后轻轻往里凹，画出鼻子，然后采用同样的方法往里凹一点，在鼻子的下方画出嘴唇，接下来是下巴。注意如何做到嘴唇和下巴不偏离面部中心线（即圆中垂直线），同时观察耳朵的位置，位于头部稍靠后的位置，而不是在正中间。



画四分之三侧视图时，本指导将让你受益匪浅——在画中心线和眼线时用三维的视角思考。尤其注意面部边缘——在太阳穴下稍往里凹，然后再凸出来，这样，颧骨就出来了，下巴部位才会有圆有尖，轮廓分明，有肌肉感，处理得恰到好处。

交给你啦！▶

右图有不同视角下各种人物角色的头部范例。有男有女，有老有少，所以他们的面部比例是各不相同的。运用本节所介绍的基本模型，你能从各个视角绘画出这些逼真的面部特征吗？

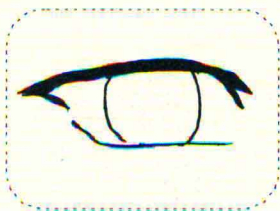
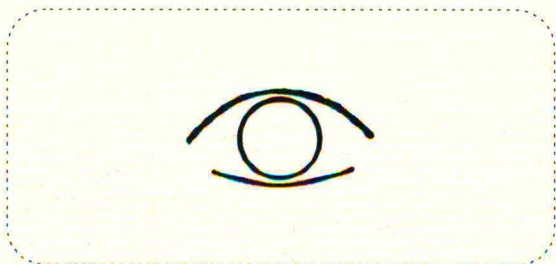


眼睛

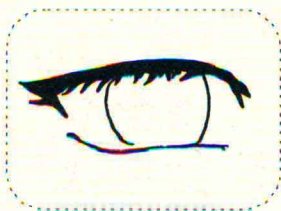
大大的眼睛是日本漫画美学中最形象的特征了。画出日本漫画风格的眼睛的方法是多种多样的，但是，采用不同的绘画方法将从根本上改变读者对人物的感知。日本漫画是完全个性化的，本节内容将为大家画出自己的风格做好铺垫。

基础模型▶

在二维平面中，眼睛由三部分组成：上线条，眼球，下线条。简单的三部分能变幻出无穷的眼睛类型。下面是两个风格迥异的范例。



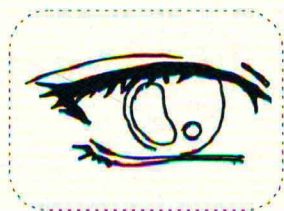
上线条和下线条均被延长、打平，添加一个外角后两条线几乎相交，这样的处理使得眼睛几乎完全密封起来。上线条遮盖住部分眼球，给人以眼睛微闭或眼神稍显呆滞的感觉。



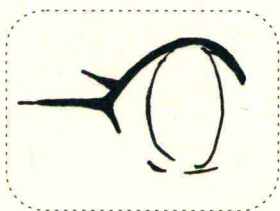
眼睫毛朝下画而不是朝上，进一步增强眼睛微闭的效果。



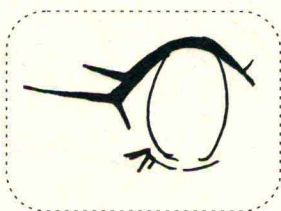
在下线条上画一条与之平行的线，使眼睛具有一点点三维的效果。在眼睛上方画两条相似的线，表现出眼皮，甚至可作为鼻梁的顶端。



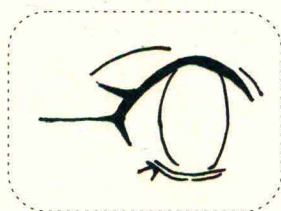
最后加入光源，增加目光呆滞的效果。整体的印象，这样的角色充满着神秘的色彩。



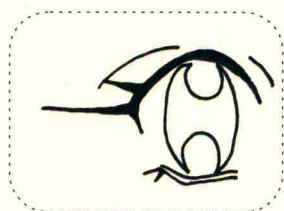
上线条弯曲成弓形而不是打平，下线条相应缩短。也添加有一个外角，但是这次两条线不再靠近，而是被拉得更远。眼球朝上膨胀，且全部可见。



画出眼睫毛，本图中的眼睫毛粗而简单，而不像上一个范例那样，又浓有密。



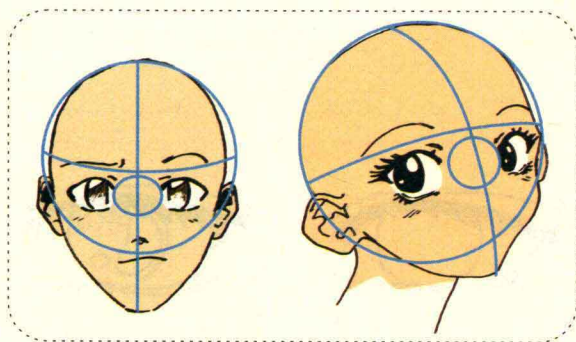
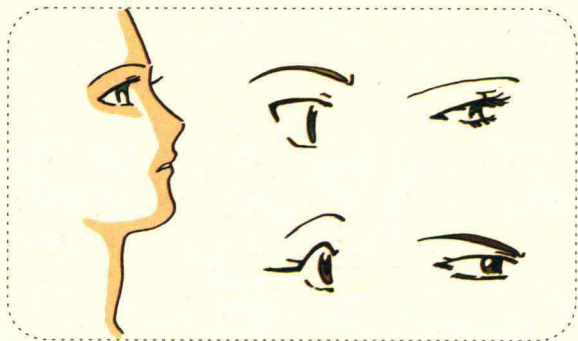
在本图中同样画出下线条的平行线和眼睛上方的两条线。



这次只在眼球中加入两个简单的光点。这样的眼睛让人感觉角色可能受到了某种惊吓而把眼睛睁得大大的，也能给人眼睛很明亮的感觉。

侧视图▶

在画侧视图时，记得上线条和下线条交汇于眼角。



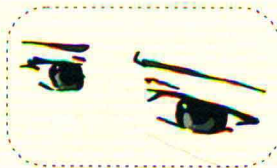
◀定位

通常而言，眼睛在头部的位置与耳朵保持在一条线上，位于头部中央十字线的下方（参见技法教程：头部，第3页）。

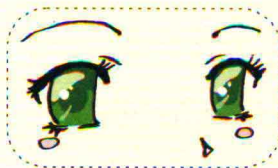
两只眼睛间隔距离的经验之谈：在正视图中，假设在两眼之间存在有第三只眼睛，这第三只眼睛的长度就是两眼所隔的距离；在四分之三斜视图中，离读者较远的那只眼睛稍画小点，且部分被鼻梁所掩盖。

光源与颜色

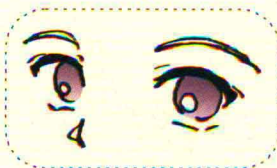
需要额外指出的是，光与颜色的运用是日本漫画的另外一个重要特征，眼睛就是表现光与颜色的一个绝佳场所！



又黑又大的瞳孔旋绕虹膜。每只眼中只有很小的一个光点。



大大的瞳孔被描上比虹膜稍微深色的阴影，阴影颜色不采用传统的黑色。这样的大眼睛能表现出大量的光亮。



采用渐变色处理，将瞳孔掩藏其中。



大量的光点融于眼球中，使得眼睛看起来睁到了最大，上线条和下线条均被省去，所有这些处理都是为了增加喜剧效果。



◀交给你啦！

具备眼睛绘画的基础模型、定位和光点的基础知识后，是时候看看你的本领了！根据上文所介绍的经验之谈，你应该能画出很多不同的眼睛了。左图有一些范例。每个范例都是我们所提到的“三部分眼睛画法”的变体。你能否发现这些眼睛中的哪些部分做了调整呢？什么样的人物角色会具有这样的眼睛呢？

面部与表情

在处于基础水平阶段时，日本漫画风格的面部特征看起来非常相似：通常都是小鼻子大眼睛。但是除了这些明显的相似特征外，有一些非常细微的差别可以让你绘画出独特的风格和完全个性化的角色。

表情

画出地道日本漫画的一个重要方面就是要正确地表达出面部表情。许多角色拥有一系列的普通表情，这取决于他们的态度和性格。比如：害羞或者淡泊的角色将不会有完全夸张的面部表情。同样的，赋予快乐的人或者喜剧人物过于细腻的表情就会失去应有的人物效果。想想你所要表达的人物的个性吧，你就会知道他们应该具备怎样的面部表情了！

下面有一些范例：



高兴



悲伤



愤怒



惊讶



尴尬



大笑



愉快



狡猾



讽刺



担心



如释重负



坚决

眼睛与眉毛

许多的情感是通过眼睛和眉毛表现出来的。甚至是只需要将眉毛角度做细微调整就会创造出不同的表情。



“视觉法则”和夸张表情

“视觉法则”算得上是插画作者的一种速记手法；这些直观形象的图像能快速营造氛围，或能创造出一种夸张的喜剧效果。下面有些运用“视觉法则”来增强角色表情的示例，需要注意的是不能过度使用这些夸张的表情。这类夸张表情在幽默漫画和风格轻松愉快的绘画中运用可以产生很好的效果，但是在戏剧作品和风格严肃的作品中就不恰当了。



高兴——双眼紧闭，咧嘴大笑，往往给人以愚笨的印象。



愤怒——角色头上跃动的纹路就是愤怒的标志。



悲伤——眼泪汪汪的大眼睛泪流成河，这通常会让人物显得更加可爱。



震惊——角色脸上的竖线表现出沮丧的表情。



尴尬——当角色处于尴尬或者恼火的心境时，头上往往会有大颗大颗的汗水。



调皮——猫一样的眼睛和嘴巴使得角色看起来鬼祟和狡猾。

头发

日本漫画角色拥有与众不同的色彩鲜艳的头发。这样风格的头发和发型使其很容易与欧美漫画角色区分开来，不同颜色的头发也使得日本漫画角色自身很容易区分。头发是非常富有表现力的。现实中头发的很多方面——比如顺滑感，下垂，上翘，以及头发浓密度等，采用三维的方式处理将有更好的表现，例如可以添加一些细节，如线条，阴影和高光等方式。

头发在头部的位置

在画日本漫画风格的头发前掌握一定的规则并加以实践是非常重要的，这样才能避免头部形状看起来怪怪的，也不至于看起来发型过于业余。如同现实中的头发，日本漫画式头发也是由许多股发线组成的。每股头发发根很粗壮，然后慢慢延伸至一点。绘画时注意头发的柔顺感，所有的头发都是向一个中心部位集中的。想想你自己的头发是如何长出来的，你的头发会垂落到哪一边？你的头发从哪儿开始分开？尽量将这些问题的答案应用到绘画中，以增加绘画的真实感。



◀ 请看这两个示例。确保头部勾画准确（参见技法教程：头部，第3~第4页）。图中浅蓝色细线已标记出头部的正确造型。绿线描画的是角色头部的外围轮廓。此区域就是人物头顶大部分头发的分布区。大概而言，头发分布区与头骨框架基本保持相同的形状。红色线条标记的是绘画时应避免的地方，也就是：

- 头发与头骨框架不成比例。
- 一边头发过密或过稀——这会让人觉得头骨畸形。
- 发尖画得不流畅，或是发梢与发根不匹配，发梢无法回归至其发根部位。



◀ 左图所示的是同一角色的不同视角，不难发现不同视角下发型的变化。

角色不同，发型不同

头发的浓密度将对角色产生一定的影响，如果头发稀疏，角色的性格往往较谦逊；头发粗密则暗示人物本性更充满活力。光滑、顺直的头发能提升角色的时尚指数，如果头发蓬乱，人物一般更具有创造力和活力。彩虹七色都可以成为日本漫画人物头发的颜色。但是颜色的选择会在一定程度上影响到所塑造角色的性格。如果是亮粉色头发，那应该是个充满活力的年轻女孩；如果有着一头银发，那就应该是一位精神矍铄的老者或者智者了。要让绘画的角色充满时尚感的话，去看看现在流行的发型是怎样的吧，翻翻发型杂志就知道了。



如果把女性角色的头发画成短发，那她一定是很活泼好动的或者是很顽皮的。



这是角色短发的另一个示例。



如果头发经过精心修剪或者扎在后面的话，画的时候可以更加贴近头骨。



画辫子是很复杂的。可以通过黏土模型作为参考来构建出自己的三维模型。

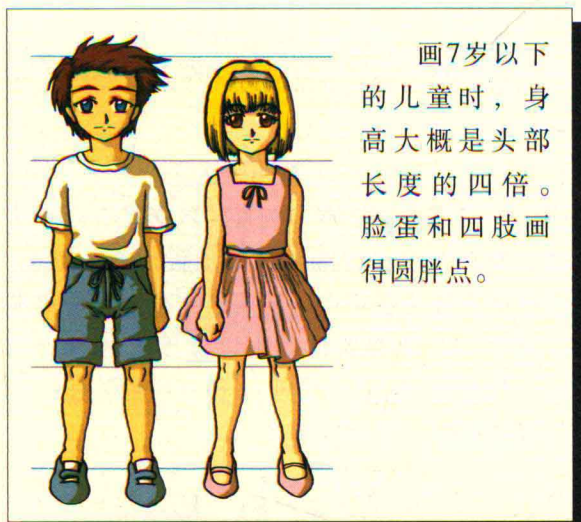


◀加上条纹是不是让人物看起来更加庄重呢？是不是每股头发都是一样长的呢？你的角色的头发是以三角形的样式朝外生长的，还是呈现出非常光滑的层状样式呢？



人物与比例

本节所有的示例都是同一组人物，只是处于不同的成长阶段而已。本节所介绍的人物比例都是相对于角色头部的长度和宽度而言的，所以很容易就可以举一反三绘画出任何你想绘画的人物比例。这些简单的比例仅作为人物真实比例的一个粗略指导。为了便于观察，在人物后面都画有等高线（等高线间距大概是一个头部的长度）。



画7岁以下的儿童时，身高大概是头部长度的四倍。脸蛋和四肢画得圆胖点。

儿童期

这些是7岁至12岁大小的儿童的框架图。这是日本漫画和动画角色最普遍的年龄段。

身高：头部长度的4~5倍

肩宽：头部宽度的2倍或以下

躯干长度：头部长度的2倍

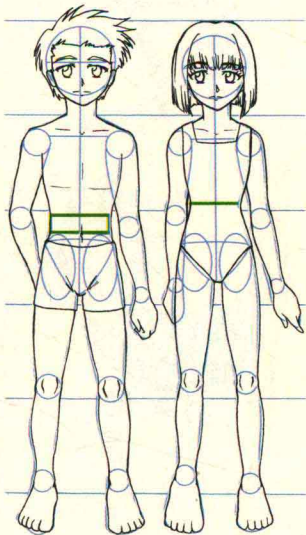
腰围：头部宽度的1~2倍

臀围：头部宽度的1.5倍

腿长：头部长度的2~3倍

画儿童时不需要太多地处理肌肉感。小孩的骨架还未发育成型，所以肩部依然比较窄。脸部还比较圆胖，眼睛往往都很大。注意这个年龄阶段已经具有男女间的性别差异——男孩的躯干要长些，腰部要直一些，也宽一些；女孩的腰部位置稍往上一些，且细一些。

用一些粗略的线条画出正确的人物比例并构建出人物的骨架后，用一些圆和椭圆来提醒自己各个关节是如何运转的，以及人体是如何运动的，这都是很有用的。注意观察以下几个方面：



- 肘关节与腰部保持在一条等高线上。
- 手应位于大腿部位第一条等高线下。
- 两腿与臀部相交处留一条缝。
- 男孩的腰围是直边形的圆柱体。
- 女孩的腰围比男孩的细，腰部最窄的地方收缩为一条线，而非一个立方体。

