

现代动漫卡通

技法入门

PEN & INK

蘸 水 钢 笔 篇

蘸水钢笔画之实践练习手册!

逼近动漫卡通诞生的瞬间!

不管你是

初次接触钢笔漫画

还是急切希望技法

迅速提高



蘸水钢笔画高手林立

大暮维人 士贵智志
内藤泰弘……

9 5008 010WNR

西冷印社出版社



策划出版：杭州新视觉文化传播

编 著：刘 丹

责任编辑：陈学章

特约编辑：陈海路

王淑兰

责任出版：李 兵

装帧设计：刘 丹

图书在版编目(CIP)数据

现代动漫卡通技法入门 / 刘丹编著. — 杭州: 西泠印社, 2003.10

ISBN 7-80517-671-X

I. 现... II. 刘... III. 动漫—技法(美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 092673 号

出 版：杭州西泠印社出版社

发 行：杭州西泠印社出版社发行部

(杭州解放路马坡巷 39 号 邮 编: 310006)

经 销：全国新华书店

制 作：杭州新视觉影像制作室

印 刷：杭州余杭人民印刷有限公司

开 本：186 mm × 260 mm

字 数：30 千

印 张：5

2003 年 12 月第 1 版

2003 年 12 月第 1 次印刷

印 数：0001-3000 册

ISBN 7-80517-671-X/J·672

定 价：118 元(全四册)

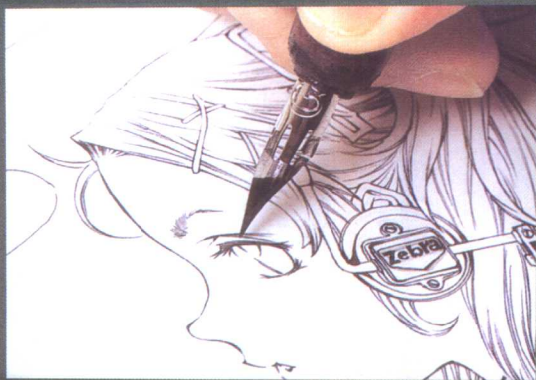


Pen&Ink

买来钢笔和墨水来画漫画……可是习惯了铅笔来作画的人，开始用蘸水钢笔来作画时，线条总是不直，断断续续……这不禁让人感到“画漫画真难……”

“可能我不适合吧？”对于有这样烦恼的朋友们，读完本书后，一定可以帮助你们解决烦恼，完成一册完整的漫画书。

特别技巧



大暮维人



士贵智志



内藤泰弘

STEP 1

逼近漫画诞生的瞬间

大暮维人	004
士贵智志	014
内藤泰弘	024

STEP 2

疑问解答

马上见效的 Q&A

请教漫画的制作过程?	032
构思是指什么? 草稿到底指的是什么?	033
原稿必须要认真画吗?	035
不会画人物怎么办?	037
请介绍一下画漫画时必需的工具好吗?	040
蘸墨汁的笔总是不能像铅笔那样得心应手地用?	045
请教画背景的方法?	050
必须要用网纹纸吗?	053
进入最后工序! 首先我们应该做些什么呢?	055

Pen&Ink

现代动漫卡通入门技法

蘸水钢笔

STEP 3

四个星期让你成为职业高手的 特殊训练法

第一周

自由手法线条训练 058

第二周

刻度尺的训练 061

第三周

网格训练 065

第四周

线条的变化训练 068

逼近漫画诞生的瞬间

特别技巧

在画漫画之前，请先参观以下专业人士的工作室！

仔细观察精湛的笔触技巧和色调

逼近漫画诞生的秘密吧！

只用一个笔尖和一种黑色墨水

再加上几许色调

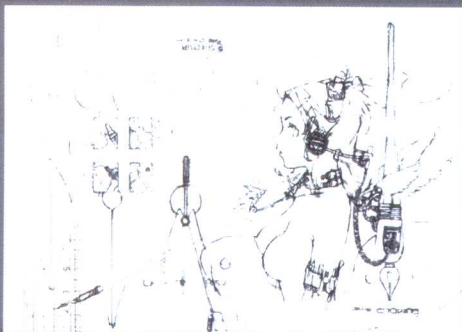
于是震撼人心的场面诞生了！

粗图



把漫画用具和女孩作为封面题材画下来，以笔和云形尺为背景来构图。

草图

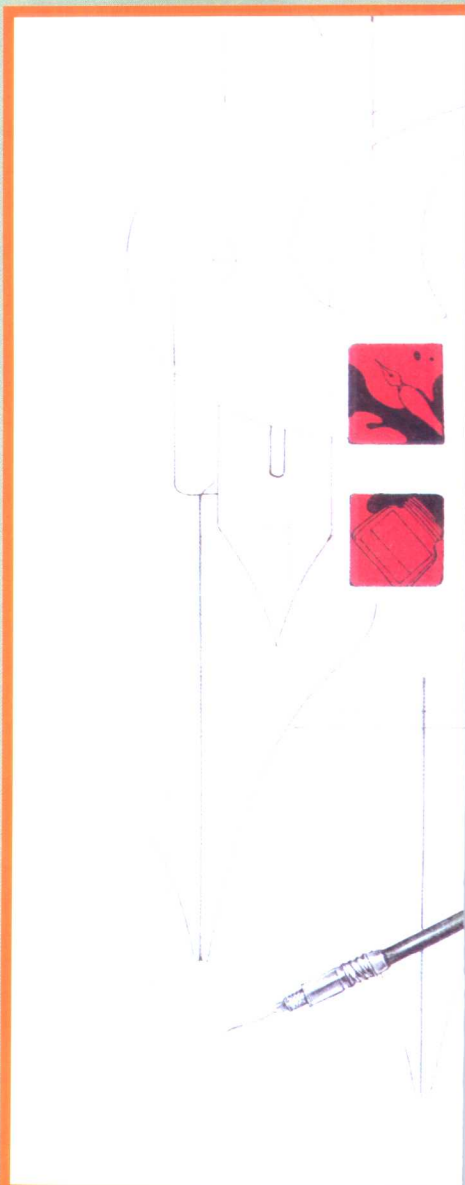


在粗图方案的基础上，用铅笔在草图上添画上发夹及女孩背上的翅膀等非常讲究的决定性图案。

入笔

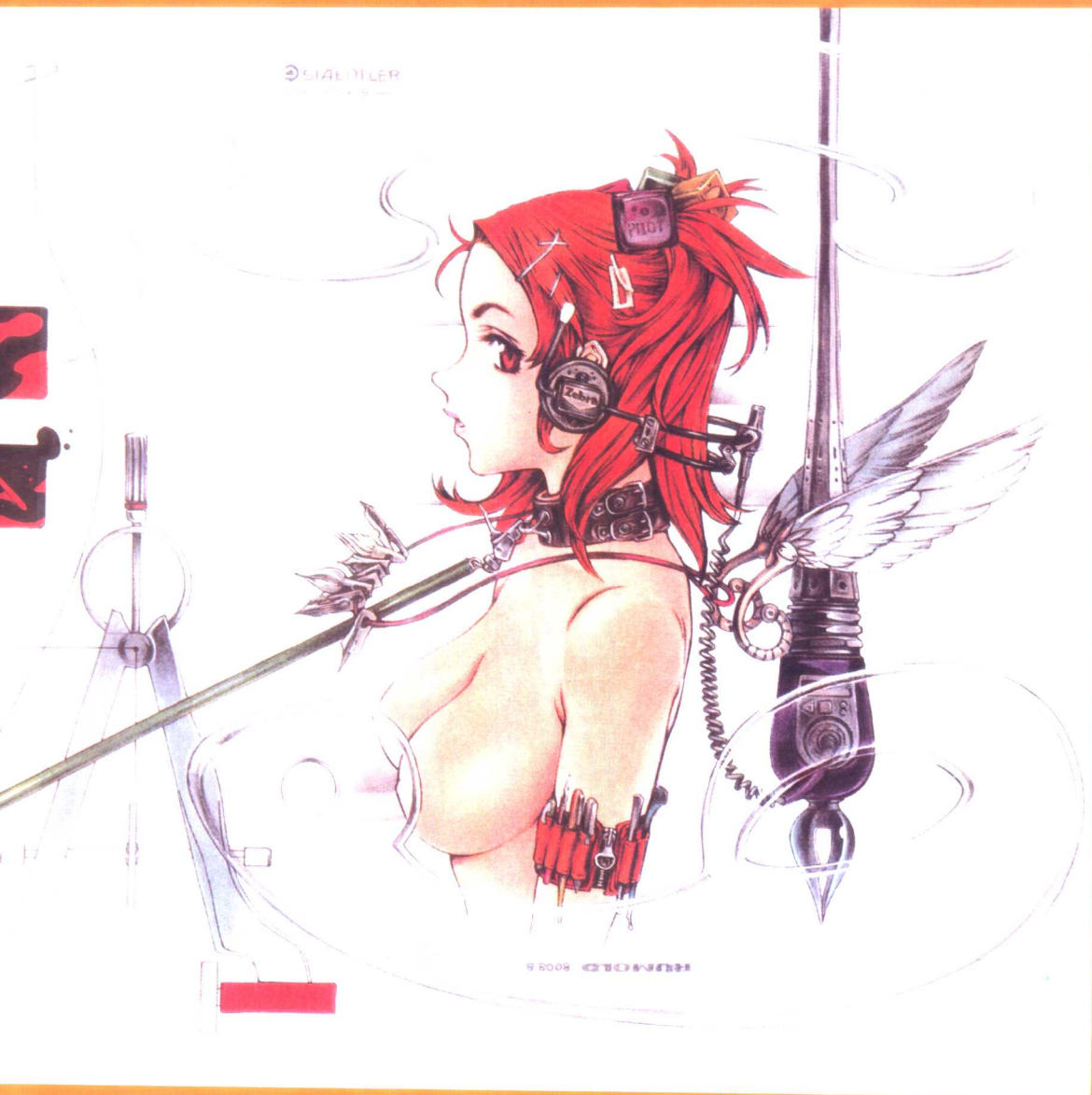


在铅笔画的草图上，用笔尖在头发和翅膀上用细线条表现出纤细的质感。



上图是《现代动漫卡通技法入门》封面的着色版。画面上，画漫画用的工具规律地摆放着，与橙色头发的少女构成了一幅令人印象深刻的画面。

大暮维人 / 1993 年在漫画杂志《漫画热牛奶》上刊登了最初的作品。1997 年刊登了《天上天下》获得了很大成功。并为游戏火魅子传设计人物形象，是深受漫画爱好者喜欢的画家。



Oh! Great

大暮维人

柔和的线条在 G 笔下诞生



描画出既流畅又顿挫的线条

大暮先生用一支 G 笔描画出既流畅又顿挫的线条，在鼻尖、发际、唇等关键部位用稍粗的线，鼻梁处用细线轻轻地划过。这种微妙顿挫的线条，把女孩的柔软质感、肌肤的美丽剪影刻画出来。

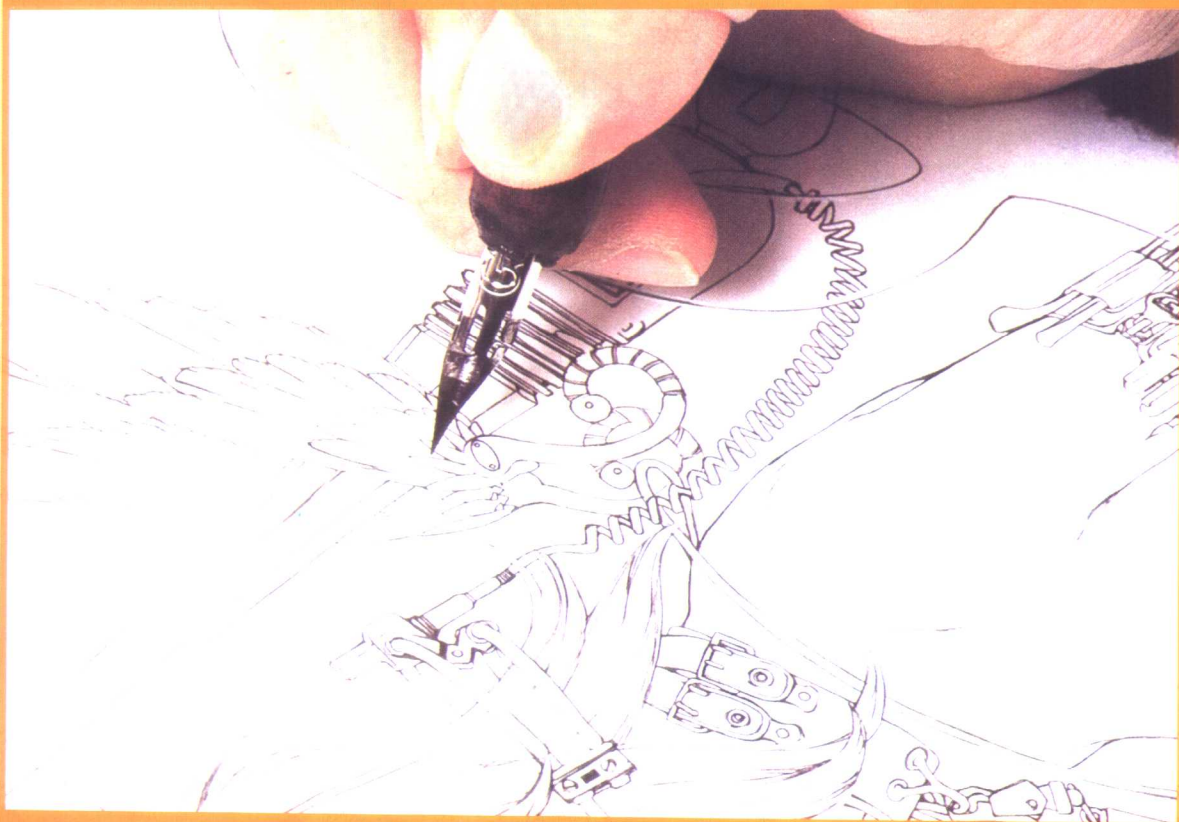
大暮先生常用的作画用具类。墨水PILOT所说制图用的墨水，白色是NIKKA的宣传色，涂颜料的笔是PLATINA的软笔（静雅）和KOPIC/110，云形尺和圆规等也都是画图的主要用具。



茶色笔杆是目前正在使用的，是德国制造的。



拥有优美身材且光彩照人的女英雄。竭尽全力战斗的英雄，这些充满力量的登场人物尽情地萦绕在整个画面里，时而变幻莫测，时而楚楚可怜，彻底地把登场人物的魅力展现了出来。大暮维人的技艺，这次在日本是初次公开，使大家知道，让人着迷的登场人物就是这样诞生的！！

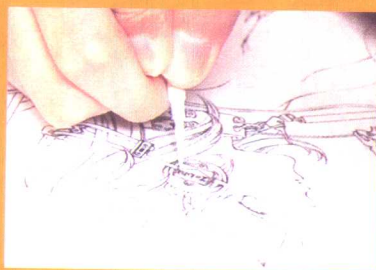


把手臂当作轴划下优美的曲线

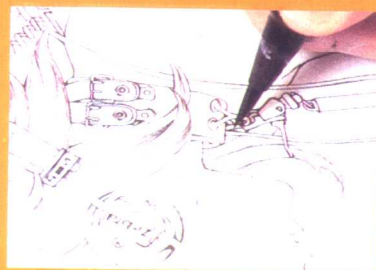
粗线需好几次重复，羽毛的纹理及头发等细线处需一气呵成，引人注目的是即使G笔也能画出如此的线条！画又细又长的曲线时，把肘当作圆规的针一样，边活动整个手腕边作画，把纸的位置放在适合自己的角度，应该能画出最好的线条。



正在用整个手腕画背景中的云形尺线条的大暮先生。放松肩部轻轻地一划，即成一条美丽的曲线。手腕，可以说是作画中不可缺少的一个部分。



露出的线用面相笔蘸上白色宣传色进行修正。并非单纯地消去。而是边寻找更好的形状边修正，这是关键。

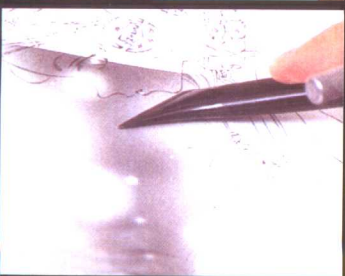


金属零件和皮件的接缝部分的轮廓用软笔画粗，把它们各自的形状清清楚楚地画出。因为PULATINA的软笔：“静雅”能自由自在地调节线的粗细所以是深受先生喜爱的绝品。

表现丰富的色彩层次感

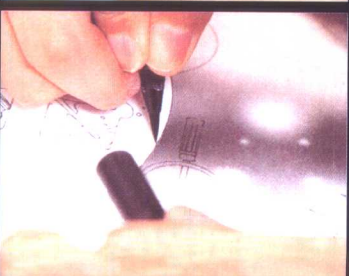
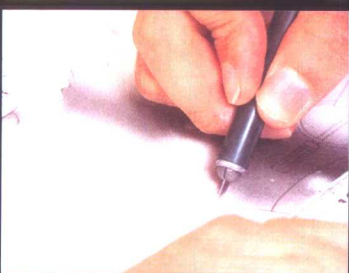
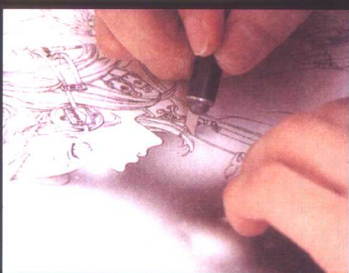
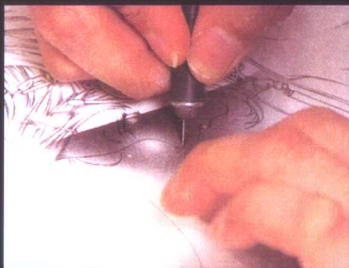
背景色彩处理使画面更具流动感

勾画完主线条后，接着就是画面的色彩。为了表现画面的流动感，大暮维人选用了Y 1638来作漫画的背景。



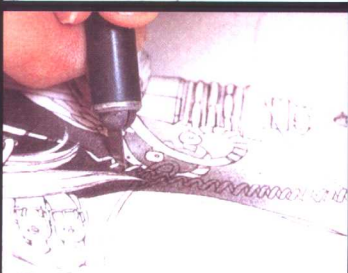
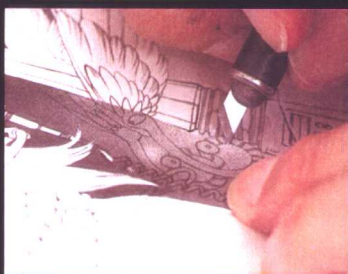
巧妙的运用刻刀

沿着轮廓线小心仔细地处理色彩。这时最应注意像头发这些十分细微部分的用力技巧。



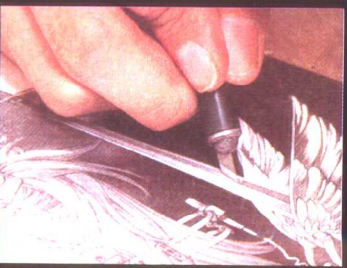
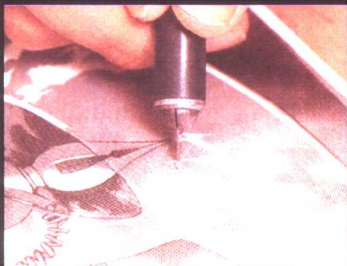
意识到左右背景色彩的纹路色彩的位置

小心仔细地进行色彩处理。画面右面钢笔的细线和羽毛部分的色彩处理真是十分费时费力的工作。总之，仔细认真是色彩处理的关键。



利用色块的重叠处理技法来表现有深度的色调

画面下方云形的画尺就是利用不同色块重叠的色彩处理技巧完成的，表现出一种丰富且有深度的黑白色调。



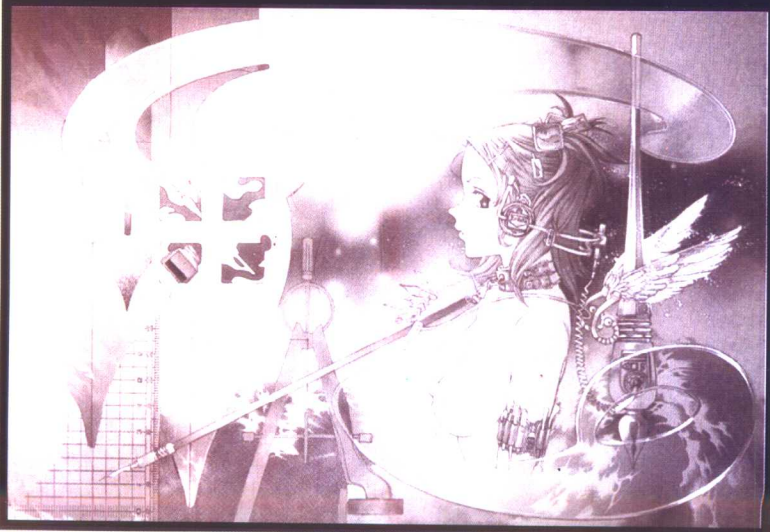
考虑好少女脸部的反光和阴影位置

在进行脸部的色彩处理时，利用比背景更为强烈的明暗色彩对比，来表现肌肤质感和脸部的立体感。



完成

最后在背景上点洒一些白点，作品就完成了。在宁静又有动感的黑白空间中，站立着一位少女，一幅充满魅力的作品诞生了。



用惯G笔的话，能自由地调节线的粗细

大暮维人先生的作品里，女孩的优美身材和扣人心弦的格斗场面使人印象非常深刻。首先请让我们听一下有关经常用到的笔和墨，近距离地逼近这些美妙漫画作品的用笔秘密。

主线基本是用ZEBRA G。头发等线条的一部分是用软笔（PLATINA/静雅）。修正线条时，是在涂上白色后添画上去的。在细微处，用的是NUBEL PIGUMA GRAPHIC（0.05毫米）。边线是用PIGUMA（0.8毫米）来画线。

用G笔之前使用过其他的笔吗？

以前大暮先生曾用过圆笔，因为线条太细笔尖也有好有坏，有时想画粗线的时候，连下面的纸也划破起毛，所以作罢了。现在正在使用的是PLATINA的软笔，是遇到的当中很好的一款，已大量订购预备着。

请讲一下开始使用的理由。

使用新G笔，恐怕是因为所有的笔里它能画最细的线条，用惯的话从柔和线到粗线都能画出自由自在的线条。

您在用PILOT制图用的墨水，它哪些地方好呢？

以前大暮先生是用墨汁的，但是因很容易坏，所以不用了，比起这个还是PILOT像个漫画家的样子吧？像这样的轻微理由，但是从舒展性，纸的吸收性来讲很适合个人的手法，所以很好使。

另外在画漫画的时候是否有这样的想法。

要是有这样的工具的话，现在的圆规是把笔插在圈内进行固定的，如果把它变成夹子式的笔，我确信应该成为非常好使的工具。其次是只有做圆尺，把有一定柔软度的钢丝绕三圈左右，作成圆的话，我想无论什么样的都能画成什么样的。

您把女性的柔美肌肤和凹凸感和男性肌肉质感十分出色地表现出来，您能说一下这其中的画法吗？

女孩的线条尽量留心用曲线构图。反过来说，男孩多用直线。

在格斗场面中运用速度线和集中线，您认为做跳动感画面的时候到底要注意什么呢？

比如“根据那时招式的强弱和速度，线条多少的变化度”这样的问题要特别注意，身体很弱软，精神很强，但整体上还是很弱，是女性角色的印象。我认为作品登场的女主人公

不但只有可爱的外表，而且还有坚定的信念或干劲，以此来达到脆弱和坚强兼备的效果。

那么为了画登场人物的心理有深度，重要的事情是什么？

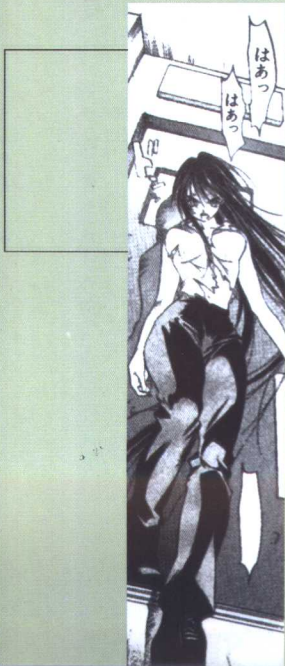
刚强的女主角是大暮的口味。由于大暮画自己信服的女主角，所以登场人物表现得深刻。这样的话，比较满足大暮的心理。女孩形象就是身体很弱软，精神很强，但是整体上还是很弱的样子，所以夸张了这个登场人物。

大暮先生也画区别于男主角性格和相貌的形象，区别各特征，有没有这个“画区别的秘诀”？

基本的事情是，要点是眼睛的形状和眉毛，还有发型。当然注意体形。女主角表情也是有印象的啊！特别是在《天上天下》的枣亚夜正在战斗的时候含笑的场面等等。我认为一切喜怒哀乐的表情，为了表现微妙的语感差别，有没有拘泥？

由于大暮从前被某编辑灌输了台词多用不好的思想，所以大暮想尽量画一些读者看到登场人物外貌后，就能知道其心情的人物形象，最注意的地方是眼睛、眉毛和嘴角的平衡。

走近大暮维人



喜欢的漫画家，受影响的漫画家

影响大暮先生的漫画家和插图画家。

新贝田铁也郎一深铭肺腑的制做图案审美能力。女孩从相貌到体形的一切的性质仍然对我影响较大。

获原一至一强调绘画注重多彩的色调工夫。

车田正美—我想如果离开了轮廓的描写，也许就无法诠释漫画人生吧。

天竺浪人—体现故事的开始、展开、结尾。即使想要模仿也非常困难，我希望能够创作那样的漫画作品。

藤岛康介—擅长对自行车或其他一些小物品的夸张描写，以及对空间的利用。

接下来想了解一下有关绘画方面的资料。例如：是否有有关动作描写方面的参考书？另外，有没有特别喜欢的格斗术或者武术之类的？

大暮因为平时喜欢漫画，看了很多不同风格的格斗漫画及杂志，受到了潜移默化的影响。喜欢的格斗术如始祖布鲁斯李；从基库童开始，当然也离不开中国工夫。连K-1的拳击也不错过。其实大暮也非常希望能够坐在拳击场最前面的

位子看庞库拉斯的表演，但是因为不是经常有这样的机会，而且时间上也不允许。总而言之，只要是格斗表演大暮都喜欢。

如《Hot Milk》这样的充满幻想及夸张色彩的作品、游戏[火魅子传]等当中的漫画人物的服装设计非常地讲究。在表现这些设计方面有没有什么参考书？

漫画只是把自己的想象—就是把浮现在脑子里的东西，经过适当的设计表现出来而已。在绘画之前，大暮经常制作人物性格特征之类的设计表。



可以感受世间的所有气息，预测未来，回放过去的[龙眼]的主人亚夜。虽然还不能完全控制，但一旦爆发将发挥无穷的力量。



享受执拗暴力的亚夜的样子。[妖艳、傲慢、残忍、令人吃惊地天真无邪的笑]连执行部的强者都瞬间地惊呆了。



因[龙眼]的巨大力量而感到迷惑并哭哭啼啼的亚夜。被宗一郎拍了拍额头，突然又回到了原来的亚夜，用深情的目光看着宗一郎。

画漫画，赚钱吧……

如果您正在考虑要如何归还挥霍在弹子球游戏上的大量借款，如果您正在为辞掉工作缺钱花而苦恼的话，请画漫画赚钱吧！

大暮先生以前也曾经做过其他的工作。当时，大暮在一间经营绘画工具的商店工作，主要经营与学校相关的产品。

自从初次亮相后，紧接着就创作了《Hot Milk》，然后是现在的《ウルトラ Jump》、《漫画人》等非常成功的作品。

以上作品风格基本上是一致的，但是在不同的杂志中所表现的色调是不同的，而且其中也有大暮先生尽最大努力地表现自我的部分。

有些连载漫画，这次以《乳》为主题，下次以《男人的活法》，再下次有写《烦恼的恋爱》，每一次都以不同的主题出现，在自我陶醉中完成创作。因此，当最后阅读时，会有

一种主题很凌乱的感觉。

大暮先生从很久以前就有创作时代剧的想法。描绘幕府末期无名的剑士、超有名的文人志士、史上的短暂瞬间等等。如果能向读者展示那些时代的東西，是最好不过了。

如游戏中的人物性格设计已经变得愈来愈广泛。现在，漫画的工作已经占据了所有的时间，即使有想做的事情也没有时间去做。大暮先生对立体人物的造型也很感兴趣，也想什么时候尝试着去试试看。在游戏的设计中，比起人物性格的定位，大暮先生觉得系统或者说是游戏规则的设置，好像更有意思。

给目标想成为专业漫画家的读者一些建议

最后，大暮先生给那些希望成为专业画家的读者一些建议。如何才能成为一个优秀的画家，或者是

成为一个漫画家需要具备怎样的素质？

首先必须对漫画充满无比的热情，这是理所当然的了。其次应该明白自己属于哪一种类型，这也非常重要。然后是找到目标，就可以开始画画了。通过交流，尽可能地把把自己的作品给别人看，尽早地让不含任何主观色彩的第三方来评判，接下来就是通过自己的不断探索和努力，去实现成为专业漫画家的梦想吧！

书



《天上天下》
第一册封面



《火魅子传之
恋解》封面画



游戏《火魅子传》
的宣传画



《大暮維人》
封面画



《JUNK
STORY》
封面画



《动力屋》封
面画



《BURN-
UP, E
XCUSE &
W》封面画

着色艺术大接近

这次，读者有幸对大暮维人先生关于MONOKURO的原稿进行近距离的接触，让我们来关注一下这本《动漫卡通技法入门》的封面及插页。

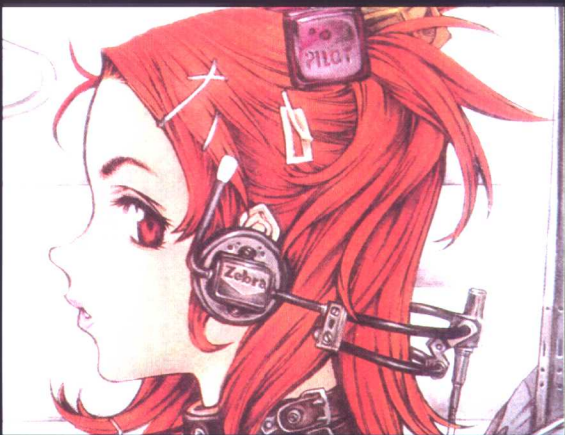
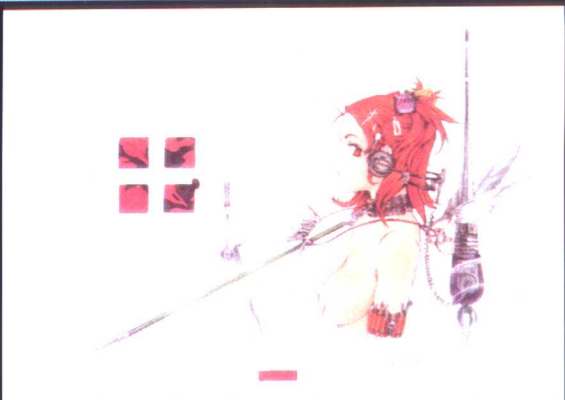
运用了巧妙反复的手法勾画出了女子柔软的肌肤。而且设计画面非常丰富，我们也经常被大暮先生的作品深深地吸引。

这次作为封面的是一幅放置了各种漫画工具的画面。连少女的服装也都用钢笔墨水进行了崭新的设计，印象很深刻。

着色后的MONOKURO作品，相对稳重的灰色基调，以白色和橙7色衬托出美丽和清爽的感觉。这次的插页，虽然是描绘同样的事物，但是在内容上运用了网点纸的效果，真是佩服大暮先生居然能用不同的表达手法来绘制出如此美丽的画面。

右下图，用彩色笔着色，大暮先生为了能正确表现颜色的分布，着实下了很大工夫，给插图带来了新的特点。

大暮先生那让人吃惊和令人爱不释手的插图，在设计上竟如此丰富，对事物的表现总能给我们带来喜悦。



本书封面画人物脸部放大稿



大暮维人的漫画作品《E-OPPERS》的主角



《URUTOR》封面画

士贵智志

Shiki Satoshi

动静的表现

将人物着色后，和画在其他纸上的背景，通过电脑合成。（色彩原稿完成）



士贵智志 / 1970 年 11 月 20 日出生。
1991 年初次刊登漫画作品《罪与罚》。
1997 年开始连载作品《神·风》。

只要看过《神·风》的漫画迷们，都会为其紧密且厚重的画面所倾倒。它的背景厚重、美丽，而且即使是在激烈的格斗场面也能保持那份冷静与沉着。让人感到其中的主人公拥有冷酷和无比巨大的力量。

轮廓



草稿



入笔



从无数次失败中
诞生的作品

在印象的画面中，构筑故事情节



杂志连载时的原稿



单行本的原稿

上图是士贵先生的漫画创作初期的草稿。左页的构成和单行本有些区别。听说在杂志上刊登的原稿在构成单行本之前曾被修改。所以可以看出，士贵先生对作品页面构成的要求是多么地苛刻。



细节描绘出平衡的画面

士贵先生很擅长用细节对比来描绘人物、场面、瞬间浮现的情景，有时会突然想到什么，于是在草稿纸上快速画下（如左图的Kamuro），用复印机做放大和缩小的对比，权衡整幅画面的平衡感。

然后在专门的画图纸上做细节的描绘。这样就可以用简单的方法完成人物之间错综复杂的关系和画面啦。

