

# 1 漫画技法学习 分钟秘笈

C·C 动漫社

1分钟学习1个知识点，将漫画绘制中的一个个难点轻松攻克！

## 综合篇

你可以用课间

10分钟学习

你可以站在地铁里学习

你可以随时、随地，享受1分钟的  
快乐漫画学习时光



# 一分钟秘笈

C·C 动漫社



中国美术学院

## 律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社出版发行，未经版  
权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。  
行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

## 侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社

010-50856028

E-mail: editor@cypmedia.com

## 图书在版编目(CIP)数据

漫画技法学习 1 分钟秘笈·综合篇 / C·C 动漫社编著. — 2 版. — 北京: 中国青年出版社, 2015.8

ISBN 978-7-5153-3519-3

I. ①漫… II. ①C… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 164071 号



## 漫画技法学习1分钟秘笈：综合篇

C·C 动漫社 编著

出版发行：中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 50856188 / 50856199

传 真：(010) 50856111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：张海玲

封面制作：邱 宏

印 刷：北京盛彩捷印刷有限公司

开 本：787×1092 1/32

印 张：9

版 次：2015 年 12 月北京第 2 版

印 次：2015 年 12 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-3519-3

定 价：42.00 元

本书如有印装质量问题，请与本社联系

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：http://www.cypmedia.com

电话：(010) 50856188 / 50856199

投稿邮箱：author@cypmedia.com

# 前言

作为一种大众流行文化，漫画已经受到越来越多人们的喜爱。生动、美观的画面和跌宕起伏的故事情节是吸引读者关注的重点，也正是漫画本身的魅力所在。而在漫画普及范围越来越广的今天，众多的漫画爱好者已不再满足于单纯地看漫画，更希望能参与其中，绘制出自己的漫画作品。正是基于这样的想法，我们编绘了这本《漫画技法学习1分钟秘笈》。

《漫画技法学习1分钟秘笈》是一本综合性的漫画教程，讲解精要易懂，内容生动有趣。通过对本书的学习，大家将会迅速而全面地认识和了解漫画，为实现自己的漫画梦想打下坚实的基础。本书共14个章节，首先向大家讲解了漫画概论、前期准备、人体结构、人物造型、动态表现、道具设计、构图透视、质感表现漫画效果、漫画分镜、彩稿上色等漫画绘制技法方面的知识，然后为大家介绍了漫画的投稿要求、出版形式及一些不可不知的漫画常识。

讲解形象生动、内容由浅入深是本书的特点，相信大家在学习本书后，会有很大的收获，能够创作出属于自己的漫画作品！



# 本书的使用说明

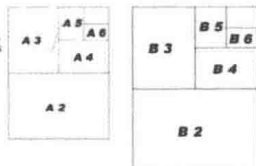
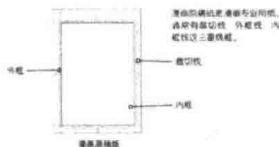
## 漫画学习基础内容

从漫画的历史发展开始讲解，介绍了漫画人物、漫画场景、漫画效果与故事漫画分镜等黑白漫画的绘制技法。

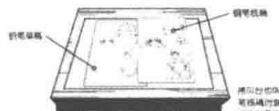
### 1 漫画工具准备

没有工具，再好的漫画家也绘制不出漫画，下面我们一起来认识绘制漫画所需要的各种工具吧。

#### 认识漫画用纸与拷贝台



标准尺寸的不同，漫画用纸分为A、B两类。这两类纸幅面的大小各不相同，但长宽比例是一恒定的。



拷贝台

拷贝台也叫透光台，它利用紫外线照射成图，使原图线条变得清晰并让它在影印液准备的最易工具之一。

### 3 服装的绘制基础

服装也是塑造人物形象的一大重点，不同年龄、不同性别、不同性格人物的服装都不相同。

#### 服装款式设计

服装的款式是绘制人物服装的重点，下面一起学习一些基本的服装款式。

##### 上衣的款式



长款上衣的袖子与身体下部留出一定的空隙。



中长款上衣，中长款上衣的下摆位置应略下力的位置。



短款上衣，短款上衣较短，下摆位于人物腰部的上方。

##### 裤子的款式

裤子要有“扣眼”或“拉链”等装饰的样式，所以绘制时要特别注重细节的表现。



短裤的正面与背面

##### 裙子的款式



中长款，中长款的下摆长度及裙摆，应略高于膝盖的位置。



短款，短款的裙摆呈并排型，裙长较短。



长款，长款的下摆长度应在膝盖以下，裙子小翻折型。



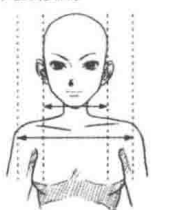
长裤的侧面与背面

### 4 身体各部分的比例

人的身体各部分都有一定的比例，想要绘制出自然、真实的人物形象，掌握人体的比例很关键。

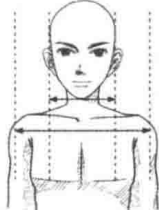
#### 人物的胸宽与头宽的比例

人物胸宽和头宽的比例会因性别、年龄的不同而有所差异。通常来说，成人和男性的胸宽较宽，而儿童和女性的胸宽较窄。



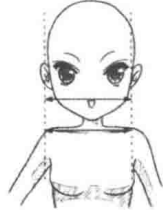
男性的胸宽与头宽

男性人物的胸宽较宽，胸宽和头宽的比例大致为 1.4。



女性的胸宽与头宽

女性人物的胸宽较窄，胸宽和头宽的比例大致为 1.1。



儿童的胸宽与头宽

儿童尚未发育完全，胸宽较窄，胸宽和头宽的比例大致为 1。

## 漫画上色方法

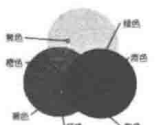
在学习黑白漫画绘制方法的基础上进一步学习漫画上色技法，讲解色彩的基础知识，并举出实例介绍不同风格的漫画上色方式。

### 1 色彩基础

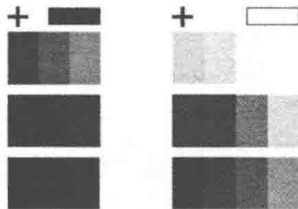
要想绘制出绚丽多彩的颜色，基础理论和好的工具是必不可少的。下面我们先来学习一下基础的色彩知识。

#### 认识三原色

三原色由三种基本色构成。原色是色不通过其他颜色的混合调配而得出的“基本色”。将原色以不同比例混合，可以产生其他颜色。



以上可以明显看出三原色是红、黄、蓝和绿色。橙色由红色和黄色混合而成，紫色由红色和蓝色混合而成，绿色由黄色和蓝色混合而成。红黄蓝三色混合在一起就形成了黑色。



在颜料中加入不同比例的白色或黑色混合色就会产生。



除了三原色之外还有很多颜色需要调和出来的。要想调出想要的颜色就必须经常多练习与实践。在这里需要强调一下调和颜色的时不要颜色混合过好，用两色调和出来的颜色可以了。调色的太多调出来颜色会很脏。

### 5 写实风格的上色方法

学习了漫画风格的上色方法之后，我们再来看看写实风格的上色方法。



写实风格的上色效果



黑色

白色

在写实风格下，精确的颜色和阴影色过深，非常细致、逼真。



写实风格的线稿线条较细，能突出细腻肌肤的感觉。



采用写实风格上色时，要注意以柔和的方式来做阴影，体现出细腻、柔和的感觉。

### 4 漫画风格的上色方法

漫画与写实是漫画上色的两种不同风格。下面我们先来学习漫画风格的上色方法。



漫画风格的上色效果



黑色

白色

采用漫画风格上色时，精确的颜色和阴影色色色非常明显的分界线。



漫画风格的线稿线条非常清晰，没有柔和的曲线。



采用漫画风格为素描上色时，要注意颜色要以平涂的方式绘制，并且不要画出过渡。

## 漫画周边资讯

结合当下动漫流行现况，对各种动漫作品、作家、动漫新闻等信息进行介绍，使漫画爱好者更加了解时下的漫画现状。

### ● 贵州漫画团

改编自中村光的同名漫画，于2010年4月开始播放。《贵州漫画团》讲述了坚持“有恩必报、不欠人情”家风的所之邪行与贵州地下黑道老大的夸张现实生活以及各种不可言说的故事。



### ● 宝色的卡哇伊

又译《宝蓝色卡哇伊》、《魔法小神童加藤》，据原雷句强的同名漫画改编，讲述了魔界为追捕魔王将100个魔物送入人间，这些魔物通过与他们的监护人一起战斗的故事。人物设计平实，搞笑，十分有趣。



### ● LAST EXILE

又译《最终流放》，是日本动画制作公司GONDO十周年紀念作品。故事情节曲折，人物特征鲜明，并充满了大量的机械设定。这部动画融合了2D与3DCG的制作技术，一度成为2003年最受瞩目的佳作之一。



### ● 逆奇鲁日的假期

改编自谷川道的人气轻小说《逆奇鲁日物语》系列，描绘了一个有着外星人、未来人、超能力者，并以主角逆奇鲁鲁为中心的魔幻世界。该动画曾获得2007年东京国际动画展TV优秀作品奖。



276

### ● 吉卜力美术馆

吉卜力美术馆位于千代田区三鹰市，由导演宫崎骏、漫画家和动画师宫崎吾郎联手打造。吉卜力美术馆秉持宫崎骏作品一直所宣传的“真、善、美”理念，营造出一片清新、童真的动画世界。在这里陆

陆可见到力经典动画作品的原型，像是《天空之城》中的机器人士兵，《龙猫》中的发猫等。这里可以说是最接近动画制作的天堂。

除了享受快乐而温馨的氛围外

光之外，在美术馆内的展示室中还可以看到动画制作的原理以及吉卜力工作室当年工作的场景和创作历程。了解动画背后的去创作者的辛苦付出。



机器人士兵雕像



吉卜力美术馆一角



龙猫模型

282

## 2 4个动漫节

### ● 亚洲动漫节

亚洲动漫节英文名称为 Anime Festival Asia，简称 AFA。亚洲动漫节从2008年首次举办，其后每年开展一次，是东亚地区最大的动漫展与亚文化推广活动。

在亚洲动漫节上，来自各地的动漫迷不仅可以观看并参与各种动漫活动，还能了解到日本动漫界的基础资讯消息以及最新 Trend 动漫作品。亚洲动漫节的目的

不仅是为广大动漫爱好者提供一个交流平台，还旨在把日本动漫的成功经验推广开来，促进东亚区域的合作。

现在，亚洲动漫节即将开幕活动，已经发展成为东南亚的动漫和流行文化盛事。亚洲动漫节也是动漫爱好者的活动，提升为一个文化艺术、彼此共享和跨领域合作的重要平台。



2010 亚洲动漫节



2010 亚洲动漫节标志

285

# 目录

前言 .....	11
本书的使用说明 .....	12

## 第1章 漫画概论

### 1 什么是漫画

漫画的概念 .....	16
漫画的起源 .....	17
新漫画的诞生 .....	18

### 2 漫画的类型

不同国家的漫画 .....	19
不同形式的漫画 .....	20
不同题材的漫画 .....	21

### 3 漫画创作的基本流程

## 第2章

### 1 漫画工具准备

认识漫画原稿纸与拷贝台 .....	24
漫画墨水和蘸水笔的使用 .....	25
网点纸与刀具的选择 .....	26

### 2 漫画创作准备

漫画故事情节的设计 .....	27
为漫画创作收集图片资料 .....	28
漫画主角与配角的设定 .....	29

## 第3章

### 1 五官

漫画人物五官的比例 .....	32
漫画人物的眉毛、眼睛 .....	33
漫画人物的鼻子、耳朵、嘴 .....	34
漫画人物五官的Q版化 .....	35







## 2 躯干

- 人物颈部和肩膀的画法 ..... 36
- 人物胸部的画法 ..... 37
- 人物腰部和胯部的画法 ..... 38
- 人物臀部的画法 ..... 39

## 3 四肢

- 人物手臂的画法 ..... 40
- 人物腿部的画法 ..... 41
- 漫画人物手的画法 ..... 42
- 漫画人物脚的画法 ..... 43

## 4 身体各部分的比例

- 人物的肩宽与头宽的比例 ..... 44
- 人物肩、腰、胯的比例 ..... 45
- 人物的臂长与腿长 ..... 46
- 人物头身比的基础知识 ..... 47
- 漫画人物经典2头身 ..... 48

## 5 人体的透视

- 仰视角度下的人物 ..... 49
- 俯视角度下的人物 ..... 50

## 6 头身比转化

- 漫画人物身体的Q版变化 ..... 51
- 漫画人物手脚的Q版变化 ..... 52

# 第4章 塑造漫画人物 形象

## 1 发型的绘制基础

- 头发的生长原理 ..... 54
- 额前发的绘制 ..... 55
- 添加耳发 ..... 56
- 发丝的绘制 ..... 57
- 漫画中黑发和金发的绘制技巧 ..... 58

## 2 发型实例

- 女性长发和短发 ..... 59
- 女性直发和卷发 ..... 60
- 男性短发和长发 ..... 61

女性创意发型..... 62

男性创意发型..... 63

### 3 服装的绘制基础

服装款式设计..... 64

服装的褶皱原理..... 65

服装的质感..... 66

### 4 服装实例

冬季校服..... 67

夏季校服..... 68

西装..... 69

晚礼服..... 70

睡衣..... 71

居家服..... 72

休闲服..... 73

运动服..... 74

机车手服..... 75

水手服..... 76

护士服..... 77

未来战士服..... 78

舞台装..... 79

水着装..... 80

科幻铠甲..... 81

日本和服..... 82

中国唐装..... 83

欧洲田园装..... 84

### 5 漫画人物角色设定

设定角色时要掌握人物的身份..... 85

抓住人物的性格..... 86

给人物搭配合适的装束..... 87

### 6 漫画角色设定实例

实例一..... 88

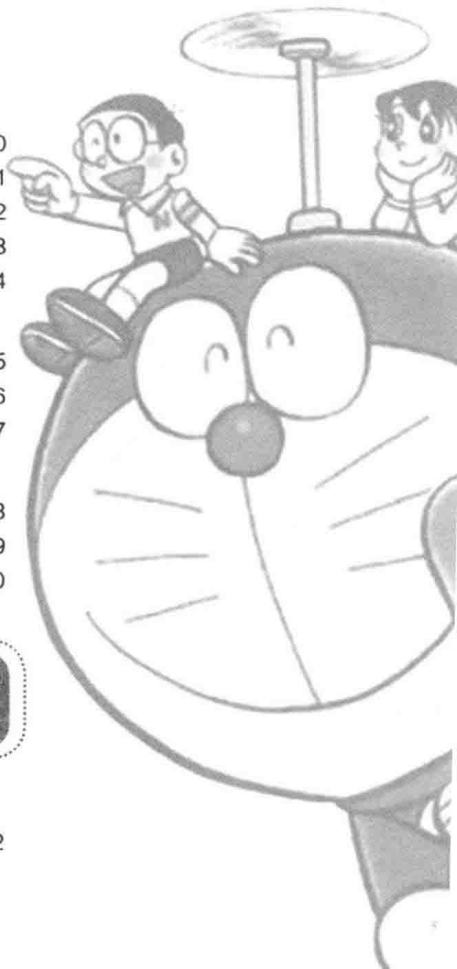
实例二..... 89

实例三..... 90

## 第5章 漫画角色动态表现

### 1 表情

绘制喜悦的表情..... 92





绘制愤怒的表情 .....	93
绘制悲哀的表情 .....	94
绘制吃惊的表情 .....	95
绘制害怕的表情 .....	96
绘制害羞的表情 .....	97
绘制痛苦的表情 .....	98
绘制困扰的表情 .....	99

## 2 动作

绘制站姿 .....	100
绘制坐姿 .....	101
绘制卧姿 .....	102
绘制行走的动态 .....	103
绘制奔跑的动态 .....	104
绘制跳跃的动态 .....	105
绘制吃东西的动作 .....	106
绘制哭泣的动作 .....	107
绘制扫地的动作 .....	108
绘制骑车的动作 .....	109
绘制开车的动作 .....	110
绘制听歌的动作 .....	111
绘制搬运的动作 .....	112

绘制发呆的动作 .....	113
绘制踢足球的动作 .....	114
绘制打篮球的动作 .....	115
绘制打排球的动作 .....	116
绘制打棒球的动作 .....	117
绘制打羽毛球的动作 .....	118
绘制滑冰的动作 .....	119
绘制游泳的动作 .....	120
绘制滑雪的动作 .....	121
绘制跳高的动作 .....	122

## 第6章 漫画道具设计

### 1 现实道具设计

生活用具的绘制 .....	124
各种常见的生活用具 .....	125
学习用品的绘制 .....	126
各种常见的学习用品 .....	127

运动道具的绘制 ..... 128

各种常见的运动道具 ..... 129

## 2 战器设计

古典战器的绘制 ..... 130

各种常见的古典战器 ..... 131

未来战器的绘制 ..... 132

各种未来战器 ..... 133

魔幻道具的绘制 ..... 134

## 3 饰品设计

饰品的绘制 ..... 135

各种常见的饰品 ..... 136

## 第7章

### 漫画构图与透视

#### 1 构图的基础知识

#### 2 人物组合实例

漫画二人组合的绘制 ..... 140

漫画三人组合的绘制 ..... 141

漫画多人组合的绘制 ..... 142

#### 3 场景透视的基础知识

认识一点透视 ..... 143

认识两点透视 ..... 144

认识三点透视 ..... 145

广角透视在漫画场景中的  
运用 ..... 146

#### 4 场景设计实例

室内 ..... 147

街区 ..... 148

山野 ..... 151

丛林 ..... 153

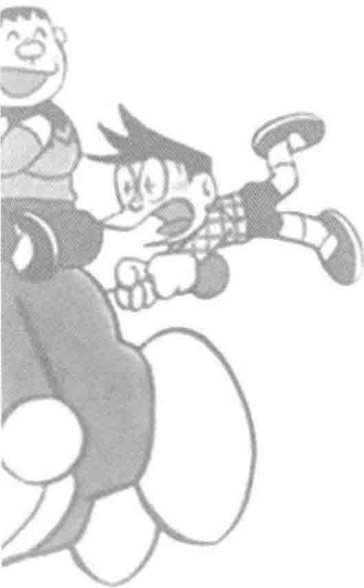
## 第8章

### 漫画细节、光影 与质感表现

#### 1 漫画细节表现

漫画线条的细节变化 ..... 156





漫画中不同物体质感的线条表现 .....	157
对漫画人物进行细致描绘 .....	159
对漫画场景进行细致描绘 .....	160

## 2 漫画光影表现

光影基础 .....	161
人体的光影表现 .....	162
服装的光影表现 .....	163
场景的光影表现 .....	164

## 3 质感的表现

水 .....	166
烟尘 .....	167
闪电 .....	168
雨 .....	169
云 .....	170
树木 .....	171
玻璃 .....	172
皮质物品 .....	173
金属 .....	174

# 第9章 漫画效果

## 1 漫画贴网基本流程

贴网流程 .....	176
------------	-----

## 2 网点处理方法

压网方法 .....	177
刮网方法 .....	178
叠网方法 .....	179

## 3 漫画网点实例

### 4 网点特效

集中线 .....	182
闪光 .....	183
速度线 .....	184

### 5 漫画文字

漫画语言 .....	185
漫画拟声词 .....	186

漫画中说明文字 .....	187
漫画字体库 .....	188

## 第10章 漫画分镜头

<b>1 镜头</b>	
漫画镜头景别 .....	190
漫画镜头角度 .....	191
漫画镜头效果 .....	194
漫画镜头移动 .....	197
漫画镜头编辑 .....	200
<b>2 分格</b>	
漫画中常见的分格形式 .....	202
格子的排列 .....	204
破框 .....	206
出血 .....	207
<b>3 扉页与章头文字</b>	

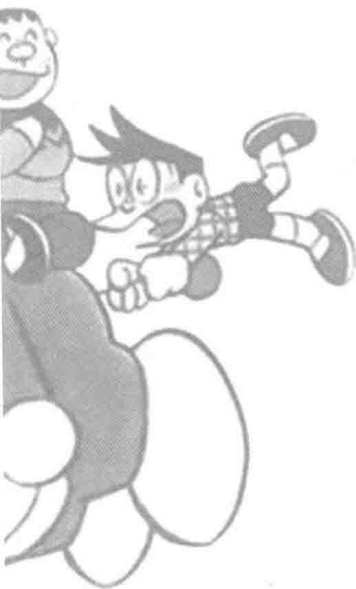
<b>4 漫画分镜草图</b>	
漫画构思和创意 .....	212
绘制漫画分镜草图 .....	217
<b>5 制作原稿</b>	
<b>6 漫画对话框的运用</b>	
<b>7 故事漫画赏析</b>	

## 第11章

### 上色原理

<b>1 色彩基础</b>	
认识三原色 .....	230
颜色的象征意义 .....	231
<b>2 传统漫画上色工具</b>	
<b>3 现代漫画上色工具</b>	
<b>4 漫画风格的上色方法</b>	
<b>5 写实风格的上色方法</b>	





6 漫画上色实例	
实例一	236
实例二	241

## 第12章 投稿要求

- 1 商业志单幅彩稿的投稿要求
- 2 商业志故事漫画的投稿要求
- 3 同人单幅彩稿的投稿要求
- 4 同人黑白漫画的投稿要求

## 第13章 漫画图书出版

- 1 漫画图书的开本
- 2 漫画的印刷

黑白漫画的印刷	256
彩色漫画的印刷	257

## 3 漫画的装订

## 第14章 一生中必知的 漫画二三事

### 1 5个日本动漫景点

东京动漫中心	260
京都国际漫画博物馆	261
吉卜力美术馆	262
柯南纪念馆	263
宝冢市手冢纪念馆	264

### 2 4个动漫节

亚洲动漫节	265
东京国际动画展	266
香港动漫节	267
中国国际动漫节	268

- ③ 15位漫画大师
- ④ 20部经典动画
- ⑤ 20本经典漫画
- ⑥ 60个动漫流行用语
- ⑦ 80家动漫相关网站

动漫网站 ..... 286

声优网站 ..... 288





