

漫画家入行手册



十万个为什么

Manga: How things work

漫画家入行手册



责任编辑 - 彭福希

封面设计 - 陈皮糖

技术编辑 - 李国新

 湖北美术出版社
专业之道 尽精尽善



本书的书名 文字 图片以及书籍设计版权均为湖北美术出版社所有
任何抄袭与盗版行为我们将追究其法律责任
法律顾问&投诉热线: 027-87679529

图书在版编目(CIP)数据

漫画家入门手册: 十漫个为什么 / Oran猪著.

— 武汉: 湖北美术出版社, 2017.3 (2017.12重印)

(漫画家之路)

ISBN 978-7-5394-7152-5

I. ①漫… II. ①O… III. ①漫画-绘画技法-手册 IV. ①J218.2-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第051271号

出版发行: 长江出版传媒 湖北美术出版社

地 址: 武汉市洪山区雄楚大道268号

湖北出版文化城B座

电 话: (027)87679972 (编辑部) 87679525 (发行部)

邮政编码: 430070

印 刷: 武汉安捷印刷有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 13.5

版 次: 2017年5月第1版 2017年12月第2次印刷

定 价: 39.80元



作者简介：

oran猪

曾/现任职：

自由漫画家

漫画编辑

平面设计

CG前线动漫讲师

前言

笔者作为自由漫画家、漫画讲师，一直以来都保持着和绘画、漫画初学者们密切的交流。交流得越多，我对初学者们的需要就越了解，本套丛书希望能够总结和回答某些初学者最迫切希望知道的问题，给大家最贴心的指导。

如今，动漫类的教材多不胜数，但是绝大部分都只是停留在绘画教学上，真正深入漫画理论、漫画框架的教程却少之又少。另一方面，漫画艺术本身也还是新生事物，确实并不好去给它作任何强行的定义和束缚，所以漫画初学者们除了需要了解理论，更需要了解如何去探索、创新漫画的思路，更需要知道遇到棘手的问题应该如何去独立思考。

漫画教学，需要革命！

本书，全是你寻找的答案。

笔者在刚定丛书的计划时，喜而添丁，初为人父的我因忙于照顾妻儿拖慢了创作的速度。幸得编辑给予理解和支持，才能及时完稿，在此万分感谢本书的责任编辑。本书内容若有不足之处，还请包涵。

笔者力求这套丛书，以及将来自己编写的书，都是独一无二的、毫无保留的、细致入微的漫画教程，力求掀起漫画教程的革命，并能给所有动漫爱好都带来有益的启发。

本书在编写过程中得到了很多帮助，在此一并表示感谢。

目录

第一章 漫画初学者心理疑难全解	01
001 漫画家是一份怎样的工作?	03
002 漫画家的收入是怎样的?	05
003 当漫画家有年龄要求吗?	07
004 当漫画家需要专业学习吗?	09
005 什么人能够成为漫画家?	11
006 如何正确地自学漫画?	13
007 最基本的漫画要素有哪些?	15
008 漫画初学者如何自学分镜头?	17
009 漫画的各种格式标准怎么定?	19
010 黑白漫画与彩色漫画哪个好?	25
011 手绘漫画与数码绘画哪个好?	27
012 漫画阅读顺序的不同和区别	29
013 短篇漫画与长篇漫画的区别	31
014 练到什么程度才有资格投稿?	33
015 漫画绘画速度要到什么程度?	35
016 如何评价一部漫画的优劣?	37
017 如何获得创作灵感?	39
018 开创个人特色的漫画可以吗?	41
019 草图绘制的顺序也有学问	43
020 有哪些主要的黑白漫画风格?	47
第二章 漫画初学者绘画疑难全解	51
021 自学漫画绘画的顺序	55
022 大师的作画技巧	57
023 画好人体比例的诀窍	59
024 Q版人体比例的画法	63
025 头部的画法解疑	65
026 绘制头部的有趣惯例	67
027 颈部的画法解疑	69
028 身体的画法解疑	71
029 手的画法解疑	73
030 关节的画法解疑	75
031 脚部的画法解疑	77
032 如何画好人物动作?	79

033 如何理解漫画的分镜与构图?	85
034 如何理解透视?	91
035 如何使用网点纸?	95
第三章 漫画初学者漫画疑难全解	101
036 如何有效地绘制漫画背景?	103
037 如何设计漫画角色?	107
038 如何画好漫画效果线?	111
039 排线方向如何决定?	115
040 如何画好漫画音效字?	121
041 漫画里的标点符号要怎么用?	127
042 漫画对白专业技巧	131
043 关于漫画原稿纸的格式	137
044 关于数码原稿的格式	141
045 漫画签约相关问题!	143
第四章 漫画初学者画材疑难全解	149
046 铅笔使用疑难全解	151
047 蘸水笔使用疑难全解	152
048 其他漫画画材使用经验	154
049 初学者自选画材购买建议	156
050 数码绘画电脑配置建议	156
第五章 漫画初学者编剧疑难全解	157
051 漫画编剧的基本类型	159
052 漫画编剧的几大禁忌	161
053 漫画编剧的基本思路	165
054 如何成为漫画编剧?	167
055 优秀漫画编剧要素大全	169
第六章 漫画初学者分镜疑难全解	181
056 漫画分格的基本方法	185
057 漫画分格的原则	189
058 其他漫画分镜技巧	191
059 特殊分镜格子组合解疑	197
060 其他特殊的分镜方式	201
最终章 还有其他漫画问题怎么办?	209

第一章

漫画初学者 心理疑难全解







第一章·漫画初学者心理疑难全解

001

漫画家是一份怎样的工作？





漫画家这份工作主要包括以下几项流程：



①先构思与起草，画好新创作或新章节的草图和部分样张。

构思!

简单来说就是要一边画一边想故事，很难再有时间去自我提高和吸收灵感!

丰富的阅历对漫画家是很重要的，请不要轻易放弃学业从画。

②投稿并与杂志编辑讨论新创作或新章节的可行性。新构思必须经过编辑的审阅。

审稿!

③无论是新投稿还是新章节，都必须先与编辑商议并修改完善草图以达到满意结果。

商议!

一周就要完成一篇故事……

我，我想个故事都得一个月啊!

④商议完毕后开始赶稿，必须在规定截稿日期前自行或在助手协助下完成正稿。

赶稿!

⑤完稿上交后继续构思新作品或新章节，如此反复，最快一周最慢一个月为一周期。

刊出!

凡是创作类的工作都是要消耗大量脑力的，而这些脑力自然来自于阅历。

很多读者都会把自己喜爱的作者奉若大神，因为能超越读者水平的作品才具备一定的阅读性。



如果你因为崇拜大师而决心投身于漫画事业，但你自己做的第一件事却是放弃学业……

这岂不是背道而驰?

TIPS

日本著名的漫画祖师手冢治虫（1928-1989）一生创作了近八百部漫画系列，画过的原稿近十五万页之多。这样创意无限的漫画前辈在画漫画以前身份竟是医学博士，他在医学以及其他方面的经验阅历造就了他在漫画上难以超越的成就。漫画家，远不止会绘画那么简单。





第一章·漫画初学者心理疑难全解

002

漫画家的收入是怎样的？





漫画家的收入主要是像下面这样计算：



稿费

假设稿费为每页200元，一般每月连载页数为25页，那么稿费则是：

$$200 \times 25 = 5000 \text{元}$$

需要注意的是以上估算并非漫画家最终所得，还需要依法扣除个人所得税。另外稿费并不是当月交稿当月结算的，一般是刊出当月结算。

但是一般来说如果当月的稿件当月才来画太危险了，所以杂志需要先积累稿件避免脱稿。所以漫画家在本月画的稿件通常三个月后才刊出，也就是说，头三个月的创作可能三个月后才能开始收到稿费。

版税

假设单行本定价为每本20元，印刷数为3000本，版税定为10%，则版税是：

$$20 \times 3000 \times 10\% = 6000 \text{元}$$

需要注意的是，版税率的多少要看漫画家与出版社的实际合同而定，并且同样要扣除个人所得税。

以上估算只是漫画家在单行本一次印刷中得到的大概版税，如果作品篇幅长达多本单行本，并且因为畅销而多次印刷，那么收入还是非常可观的。

单行本每版印刷的数量不一定相同，需要漫画家和出版社商讨决定。畅销则多印，反之可以少印。

*实际稿费或者版税率应由漫画家与出版方商定，并拟定合同为准。无论是连载还是出版单行本，都必须依法拟定合同后进行。

很多人关心的是多少稿费才算是合理？

因为不同作品的风格、精细度都不同，很难去定下一个标准。



其实只要想想以二百元为例，如果你的劳动每月收五千元算不算值得，就可以衡量了。

TIPS

且不论稿费，许多畅销漫画家漫画作品的单行本销量已经达到了上亿的数字，光是版税就算一本只有一元也是个亿万富翁了。所以某些畅销作品虽然还在连载，但是作者其实已经达到了不在乎钱的境界了吧，继续连载下去的动力也许正是对漫画创作深深的热爱。





第一章·漫画初学者心理疑难全解

003

当漫画家有年龄要求吗?





不管什么年龄，想当漫画家都必须知道以下风险：



学习期

学习漫画需要花多少时间因人而异，如果从零基础开始的话，怎么也得一年半载。

参加培训班？

学费和学习时间也是需要考虑的重要因素哦！

创作期

投稿多为短篇漫画，一般短篇漫画的页数为20到30页左右。耗时大概也得一两个月以上。

投稿期

投稿并不花什么时间，但是一旦失败，就得回到上条重新创作新作品。

稿费空当期

投稿通过后，至少要白白创作2到3个月，才能开始拿到稿费。

这么难以预计未来的职业，确实会让家长难以支持呢！所以年轻人如果有稳定学业作为前提，也是让家长和自己安心的重要条件！

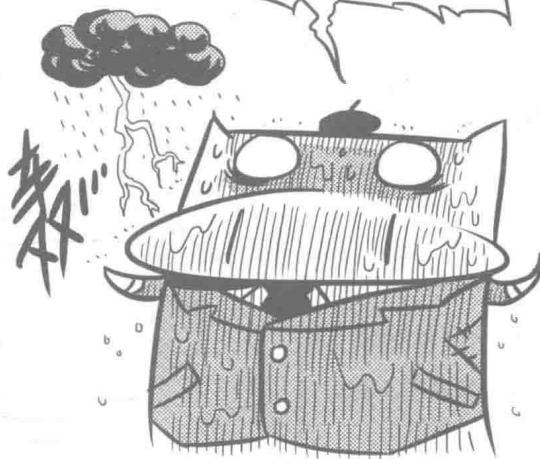
爸爸我想辍学学漫画！



不行！

在这两到三年的时间里……
所有的绘画耗材、住宿费、生活费、
其他杂费都要自己承担！

而且最大的难关其实是自己啊！
根本没有人去监督你！画着画着
就想上网打游戏了啊！玩着玩着
又一天过去了啊！



TIPS

正因为漫画家的生活没有保障，所以你会经常听说一些漫画家们很辛苦、很贫穷的奋斗事迹。但是，要总结所有成功漫画家的特征，总少不了勤奋这一点。没有钱、没有技术可以去挣、去学，但是如果你没有自律的能力，你是很难在极度自由的工作状态下完成理想的。

既然如此，你就来当
我这个学徒的助手吧！

当我这个天才少女漫画家
的助手是你的荣幸！

只不过……

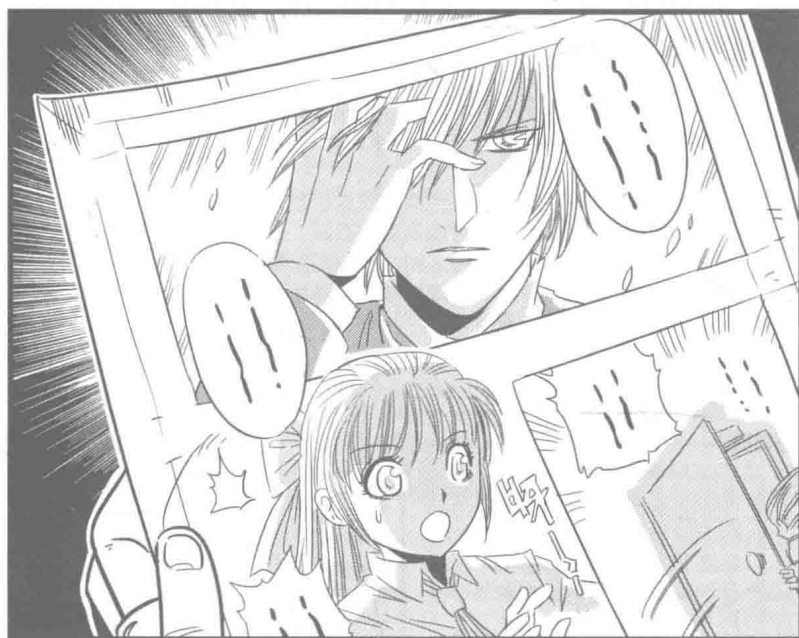




第一章·漫画初学者心理疑难全解

004

当漫画家需要专业学习吗？





漫画题材那么多，光学绘画哪里足够呀：



以年龄定位来分



少年漫画

· 定位以少年为主要读者的漫画，多为打斗、悬疑、冒险、科幻等题材，崇尚热血、友情、奋斗。



少女漫画

· 定位以少女为主要读者的漫画，多以情感纠纷为主要题材，描写细腻、画风唯美。



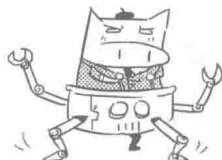
青年漫画

· 定位以青年以上的读者为目标的漫画，多为现实题材，并且在叙述上更有理据和逻辑。

以故事题材来分

格斗漫画 格斗漫画以格斗、格斗技巧、斗智斗勇为主。

侦探漫画 以破解犯罪案件为主，强调高智商犯罪和破案。



· 猪博士造了一个机器人！那么这可能是科幻的漫画，虽然可能是幻想出来的科技，但是也要有一定唬人的理据。

冒险漫画 以探险、行军、结交朋友、锻炼成长为主。

体育漫画 以体育竞赛为主，强调运动技巧、友情、合作等。

科幻漫画 以科技、空想科学为主。

恐怖漫画 以恐怖故事为主，并非必须与宗教有关系。

· 猪先生突然变成了超人！那么这可能是魔幻漫画，正因为周围的人和社会都是正常的，所以超能力者与普通社会的反差很有趣。



魔幻漫画 以夸张的幻想手法来造成和现实的落差为主。

现实题材漫画 没有过多的幻想，而是着重描写现实中人们的情感、事业、社会伦理为主。

奇幻漫画 通常以中古时代的魔法和其他神秘文化为主。

题材还有很多……



· 而相比魔幻题材，奇幻题材往往是整个世界都是充满幻想的，也就是说超人根本不奇怪，这个世界可能到处有魔法师，也有大魔王和恶龙等着主角去战胜。

很多人以为画得好就可以当漫画家了……

其实搞故事创作的人更像是全方位发展的人才！



漫画家不一定要画得非常好，但是如果可以有专业的知识……

无论是绘画还是其他科目，都是可以转为对创作有利的因素。

TIPS

很多人认为美术专业学生成为漫画家是最容易的，其实并非如此。运用分镜头的能力以及编剧能力才是漫画家之本。所以除了分工明确的欧美漫画外，亚洲的知名漫画家大都不是以美术专业出身的。如果会画画就等于会画漫画，每年美术毕业生那么多，漫画家早就泛滥了。





第一章·漫画初学者心理疑难全解

005

什么人能够成为漫画家？

