

新漫画 技法



主编 潘国祥 张晓波
主审 贡建英



职业技术培训教材

新漫画技法

主编 潘国祥 张晓波
编者 王雁 黄海华
主审 贡建英



图书在版编目(CIP)数据

新漫画技法/潘国祥, 张晓波主编. —北京: 中国劳动社会保障出版社, 2011

职业培训教材

ISBN 978-7-5045-9054-1

I. ①新… II. ①潘…②张… III. ①漫画-绘画技法-技术培训-教材

IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 151922 号

中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街 1 号 邮政编码: 100029)

出版人: 张梦欣

*

北京北苑印刷有限责任公司印刷装订 新华书店经销

787 毫米 × 1092 毫米 16 开本 10 印张 2.5 彩色印张 210 千字

2011 年 8 月第 1 版 2011 年 8 月第 1 次印刷

定价: 32.00 元

读者服务部电话: 010-64929211/64921644/84643933

发行部电话: 010-64961894

出版社网址: <http://www.class.com.cn>

版权专有 侵权必究

举报电话: 010-64954652

如有印装差错, 请与本社联系调换: 010-80497374

编 者 的 话

“动漫”自跨入21世纪以来已成为媒体的热点词汇之一。它的影响已远远超越自身的属性和功能。这个“艺术的骄儿”不再是少年儿童的专有，它以童话般的身形潜入所有人的生活视野。

本教材涉及的新漫画是指平面、单幅或连续性叙事的新型风格的分镜组合漫画。新漫画的兴起打破了漫画艺术品的供求关系，它不再是“艺术家”供货、欣赏者被动接受。广大青少年由迷恋的读者转而成为“涂鸦”的“画者”，他们拿起画笔或鼠标自娱自乐，尽情抒发感情。新漫画成为开放性的、互动的大众化艺术，成为艺术消费的媒介物，成为新兴的动漫产业。

2007年，国家新闻出版总署署长柳斌杰有一篇文章题为《把漫画做成大产业》，文章说“要发展漫画产业，必须从漫画读者、漫画出版、漫画作者以及漫画流通等几个方面抓起”。他认为“只有漫画作者成为‘第一生产者’，漫画才有可能上升到‘产业层次’”。为了加快漫画产业的发展，应当加大中国漫画人才的培养力度。学校培养人才，实践自学人才，这是获得人才的两大途径。

本教材在编写过程中突出手绘技能和计算机绘制相结合、理论与实践相结合的特点。在理论与实践的关系上，以实践为主；在创意设计与绘制技法关系上，以绘制技法为主。在教材内容中强调实战案例的学习和练习，在教学过程中强调动手操作，目的是为了学以致用，让学员具备比较扎实的漫画职业技能，为今后继续深造打下坚实的基础。



本教材的例图除了编者自己绘制外，还采用了部分在校学生的作业例图，虽说艺术水平不高，但对初学者来说，可能增加了亲和感，增添了学员的可比性。

本教材的编写和出版，得到不少业内漫画家的关心和支持，在此谨表感谢。由于编者水平有限，本教材难免有不当之处，恳请读者和专家指正。

编 者

2011 年 5 月

目 录

第 1 单元 手绘漫画	(1)
1.1 手绘漫画的基本概念	(2)
1.2 手绘漫画基础——人物	(5)
1.3 手绘漫画基础——服饰	(22)
1.4 手绘漫画基础——场景与道具	(26)
1.5 画面综合效果制作	(36)
1.6 作业练习题	(44)
第 2 单元 造型漫画	(47)
2.1 Q 版漫画	(48)
2.2 漫画吉祥物	(51)
2.3 肖像漫画	(61)
2.4 作业练习题	(65)
第 3 单元 单幅漫画	(67)
3.1 单幅漫画简介	(68)
3.2 构思与立意	(72)
3.3 构图与创意	(74)
3.4 单幅漫画创作风格	(90)
3.5 单幅漫画创作实践	(93)
3.6 作业练习题	(95)



第4单元 四格漫画	(97)
4.1 四格漫画的功能和特点	(99)
4.2 四格漫画画面构成	(100)
4.3 四格漫画的创作技法	(105)
4.4 创作实例指导	(115)
4.5 作业练习题	(117)
第5单元 故事漫画	(119)
5.1 故事漫画的编写	(120)
5.2 故事漫画视觉构成	(134)
5.3 故事漫画视听语言	(139)
5.4 实例分析	(148)
5.5 作业练习题	(152)
第6单元 计算机漫画	(155)
6.1 运用 Photoshop 软件绘制漫画	(156)
6.2 运用 Painter 软件绘制漫画	(167)
6.3 作业练习题	(190)
附录:漫画作品欣赏	(191)
结束语	(193)

第1单元

手绘漫画





1.1 手绘漫画的基本概念

漫画作为绘画艺术的一种，其绘制的基础也是绘画的基础。同时，由于漫画流行艺术的特性，以及其特有的审美、视角、表达方式等，决定了其在普通绘画以外更需要具备一定的专业知识，如较为夸张的造型设计、巨细靡遗的场景描述、动态感强烈的画面表达等。

本单元在分析手绘漫画和传统美术技法基础的关系之后，更着重于讲授手绘漫画的一些独特技法。关于传统美术教学中的各种基本艺术规律和绘制基础，由于篇幅有限，本单元不详细介绍。

1.1.1 手绘漫画与传统美术基础的关系

手绘漫画就是传统美术与现代流行文化结合以后产生的一种新的绘画表达方式。其发展经历了传统故事插画、多格故事漫画等演变，之后又吸收了影视艺术的蒙太奇手法，再经过多年来漫画家们的创新和创造，从而形成了目前人们所看到的新漫画。

可见，手绘漫画和所有绘画方式一样，是在一切绘画基础，即二维平面对三维世界的表达上发展而来的。所以，学习手绘漫画的基础，也就是学习传统绘画的基础，即对对象形体的准确描述、对画面结构的合理安排、对画面色彩的创造性表达。

就像学习绘画需要从素描和色彩开始一样，学习手绘漫画也必须从此入手。

1. 漫画中黑、白、灰色调表现与素描的关系

目前，漫画大多以黑白漫画为主，这就决定了在漫画的绘制之中运用单一的颜色，即单纯的黑、白、灰（见图 1—1）来进行创作，如图 1—2 所示。这和传统绘画中的素描非常相似。但是，漫画作为一种比较成熟的商业绘画作品，相较于素描的严谨规范和稳扎稳打，显然需要更多样的方式来表达出多样的内容。

首先，在学习手绘漫画的时候，必须平衡画面中黑、白、灰所占的比例——白色过多显得苍白，灰色过多没有层次，黑色过多则显得压抑。黑、白、灰三色调的合理配比才能使画面看起来舒适、有层次。

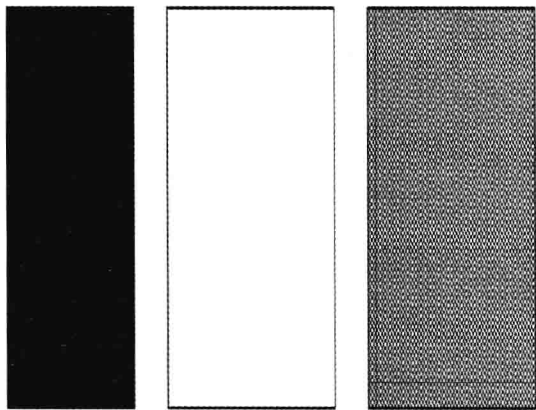


图 1—1



图 1—2

一般来说，白色是画布的颜色，也就是画面的底，不宜太多，但是适当的留白可以让画面“透气”；黑色是画的筋骨，也是视觉的汇集点，所以必须准确干练；灰色作为黑白之间的过渡，用来调节转变过快所产生的突兀感，分寸是关键。

其次，在学习手绘漫画的时候，要注意黑、白、灰的画面安排。手绘漫画讲究画面的平衡，黑色为重、灰色为糊、白色为轻，画面中轻重一定要适当。画面上部分太重则头重脚轻，下部分太重则沉闷压抑。

从另外一个角度来看，传统素描讲究的画面情感是比较单一的，而手绘漫画则需要大量的情感表达。所以，在黑、白、灰的搭配上，画面结构的安排上，手绘漫画需要更有创造性，以此来传递所要表达的情感。比如，表现情感压抑的场景使用大量的黑色，表现纯洁无瑕的画面使用大片的留白，表现迷茫的时候使用比较多的灰，用沉重的黑色来突出场景中的某一个重点部分等。

但是，必须明确的一点是，上面所说的例子，都是比较特殊的，就像没有一个故事可以全是高潮部分一样。这些特殊的表现方式也只是在一些情感比较强烈的部分出现。大部分时候，手绘漫画也必须遵循传统素描的色调表现方式，平衡好画面中黑、白、灰三色调的关系。

2. 彩色漫画的多样性和多种绘画方式的关系

新漫画是一种绘画风格，而不是一种绘画方式。无论用什么方法、什么工



具、什么材料来绘制，只要绘画结果相同，就可称之为新漫画，如图 1—3、图 1—4 和图 1—5 所示。



图 1—3

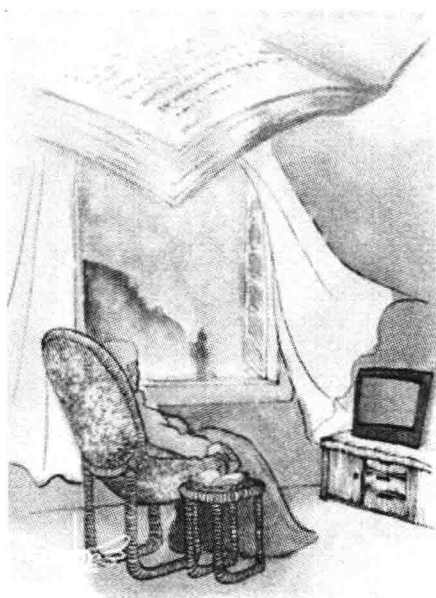


图 1—4



图 1—5



彩色漫画的包容性是非常强的，水彩画、水粉画、蜡笔画、油画、版画、计算机绘画等，任何一种绘画形式都可以绘制彩色漫画，甚至可以同时使用多种绘画方式使一幅画具有某种独特的画面效果。

不同的绘画方式所绘制的画面效果全然不同，所以彩色漫画也必然具有千姿百态的面孔。

1.1.2 手绘漫画与计算机绘画

计算机绘画作为新兴的绘画方式，随着计算机技术的进步而日新月异。目前，使用计算机已经可以模仿出多种绘画效果，这一点正好满足了漫画所需要的多种效果统一表现。而且，相较于传统绘画方式，计算机绘画具有快速、容易掌握、可修改等诸多优势。所以计算机绘画在漫画中的使用日益广泛，而且将越来越多地运用在漫画的绘制当中。

但是，计算机终究只是一种绘画的工具，就像画笔和纸张一样。而且，无论计算机对绘画效果能够做到多大程度的仿真，都只是纸面绘画的数字化而已。绘画基础规则并没有丝毫的改变。这就像写字一样，对一个不会写字的人来说，无论是用铅笔还是用钢笔都是一样的结果。

所以，手绘是基础，计算机绘画是一种发展方向。

1.2 手绘漫画基础——人物

夸张是艺术表现的惯用手法之一，这一点在漫画创作中被更广泛地运用。为什么要使用夸张这一在传统绘画中被慎之又慎的表现手法呢？其一，目前人们的审美日趋多样性，所需要的漫画作品也不仅仅是对现实的单纯模仿；其二，漫画作为一种具有极大想象力的作品，普通的场景再现已不再能承载其所需要表达的千变万化。所以，夸张这一表现方式在漫画里得到了极大的发展。对于人物，漫画的夸张表现在两个方面。

1. 美化

从古至今，人类都在追求美的事物，对现实的美化也是艺术创作的一大主题。随着现代审美的变化，无论在服装还是相貌上都有了新的审美倾向，漫画形



象也随之有了新的发展。身材修长、眼睛大而明亮、发型多变、衣着时尚，都是现代漫画角色的特征。

2. 个性化

人们常说，相由心生。角色的个性与相貌在漫画里有了更加直白的表现。这既是服务于故事，也是对形象更好的表达。就像影视作品中的特型演员一样，独特的相貌更容易塑造特殊的人物性格。

由于漫画的风格多样，对人物的塑造也有着很多不同的表现方式，如写实的、夸张的、唯美的。由于唯美风格得到了大众接受，并且已经成为漫画人物的代表性形象，所以下列主要以唯美风格作为主要讲解的对象。

1.2.1 漫画人体结构基础

人体结构是传统绘画的一大课程，旨在正确表述人体在不同动态、不同观察角度下的状态。同时人体结构又是非常难学的内容，因为人体中包含了骨骼、关节、肌肉，而且人体的动态千变万化。漫画作为以人为中心主体的绘画，人体结构当然也是重中之重。那么，就必须从传统的人体结构绘画入手，在此基础上进行漫画式加工，进而学习漫画人体结构的绘画方法。

漫画人体结构要注意两点：第一，符合人体结构学；第二，在此基础上进行最大程度的美化。

对人体的美化必须符合人体的合理性以及大众的审美。一个普通人和一个名模的区别，就是需要进行的美化。美化大致有几个方面，如腿比较修长、三围非常完美、头的比例也比较小等。

1. 漫画人体比例

人类因为种族各异而在身体结构上有很大的不同，但是绘制漫画时则需要一定程度上忽视这些差异，综合各个人种的优势，制造一个现代青年心目中的“完美的人类”。

2. 漫画人体性别特征

人体性别具有根本性的差异，这种差异的表现在漫画中有两个方向：其一，扩大化，以夸张的方式表现男女的性别特色；其二，同一化，在当今中性审美的大趋势下，性别特征逐渐模糊而趋向于同一。如今，差异化地表现性别已经比较少见，而“同一”不等同于“同样”。下面就对漫画中的性别特征进行分析。



以东方人体形为例,成年男子标准比例身高约为7个头,女性约为6个头。而漫画中,成年男性身高通常为8个头甚至9个头,成年女性则身高为7个头或8个头,如图1—6所示。

(1) 男性性别特征。男性骨骼粗壮、肌肉发达、脂肪少、结构突出。细节上来讲,男性肩膀较宽,有喉结,手臂及腿较粗壮,腰部较硬、有腹肌,关节较突出。漫画中表现男性时,线条比较硬朗,如图1—7所示。

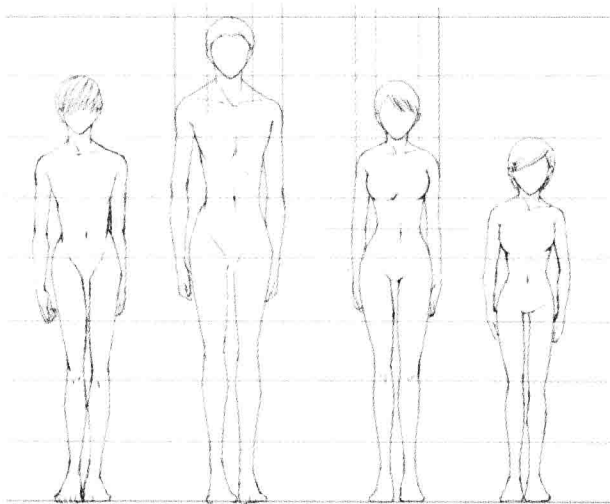


图1—6



图1—7

(2) 女性性别特征。女性身高通常比男性矮半个到一个头的高度。因为女性皮下脂肪较多,为了表现女性柔美的身体特征,通常轮廓比较柔和。细节上来讲,女性肩膀较窄,胸部挺,腰部明显纤细,手臂及腿部纤长。在描绘女性身体时,线条整体比较柔和、流畅,以体现女性曲线美,如图1—8所示。

3. 漫画人体年龄特征

在漫画中,根据人物的年龄特征,每个具体角色之间都会有不同的个体差异。此外,根据漫画风格,人物的身体结构也会有所差别,如图1—9所示。

(1) 婴幼儿。1~3岁的婴幼儿头部比较大,通常身高为3个头,脖子短小几乎可以忽略,手脚圆润,比较柔软。婴幼儿动态上比较笨拙,非常可爱。

(2) 儿童。4~10岁的儿童身高在3~5个头,头部依然较大,手脚比较粗短,但是比较灵活。



图 1—8

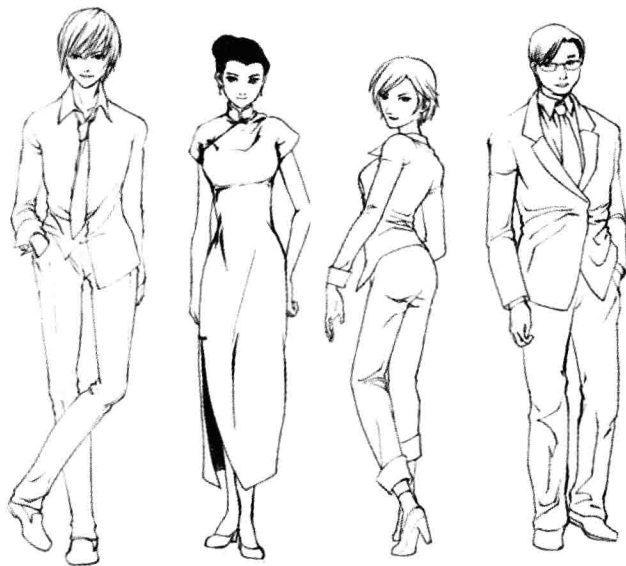


图 1—9

(3) 少年。少年时期的人物在漫画里出现得比较多，通常身高为 6 个头，除了头部以外，身体部分的比例几乎接近成人，但更纤细，性别特征不明显。

(4) 青年。青年即为前述比较标准的漫画人物比例。



(5) 中年。中年人的变化比较多，女性可以有丰满成熟型和居家偏胖型，男性有健壮型和中年发福型等。需要根据具体角色设定来确定。中年人比例基本同于青年，有时身高较高。

(6) 老年。老年人着重于身体动态的特征，如身体微驼、头部略微前倾、脚部稍微弯曲等。

1.2.2 头部与五官

头部是一个人物的重点，集中了人物超过 90% 的情感表达。所以头部的绘画也是漫画中的关键所在。

在漫画中，特别突出的就是对人物脸部的夸张化表现。人物的辨识中心是五官，而漫画则尽一切可能呈现一个“完美的脸庞”。所以，人物头部的绘画，应该充分体现出所要表现的审美层次。这一点，在少女漫画中尤为突出。一张完美的脸，是可以跨越性别的障碍而成为所有人喜爱的对象的。这也是很多漫画家都喜欢拿自己喜欢的明星作为角色原型的原因。

绘画中，人物五官以“三庭五眼”为基本原则，如图 1—10 所示。

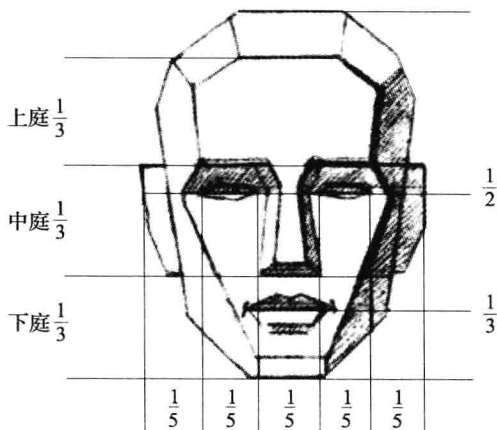


图 1—10

“三庭”即纵向从发际线到下颌分为三部分。上庭即发际线到眉骨；中庭即眉骨到鼻底；下庭即鼻底到下颌。眼睛一般在整个头部垂直 $1/2$ 处。嘴的位置一般在下庭 $1/3$ 处。

“五眼”即横向以一只眼睛的宽度计算，整个脸分为五只眼睛的等距。当中



一部分为鼻梁，两侧为两眼，外两侧为外眼角到耳朵外侧。

1. 相貌的基础——脸形

脸形是最容易忽视，又最为重要的部分。因为一张脸的所有轮廓都是从脸形开始的。在生活中，人的脸形多种多样，如图1—11所示。

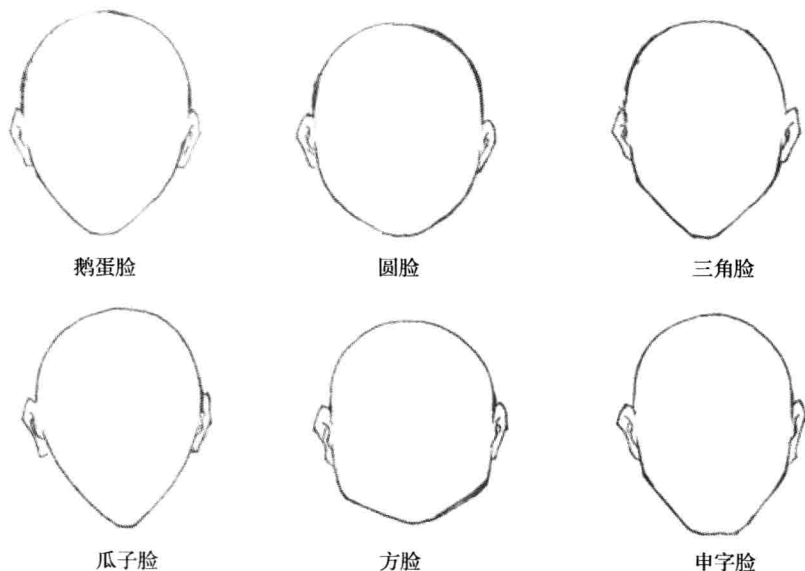


图1—11

瓜子脸和鹅蛋脸是公认的比较好看的脸形，分析这两种脸形可以发现，他们的共同之处就在于：轮廓线条柔和、脸颊较小。这也就是漫画脸形的基本要求。但是漫画作为艺术加工的作品，在现实的基础上还要更进一步，对这两个特征进行夸张。

参考现在的艺术照可以发现，对脸部的美化着重在以下几个方面。其一，突出显示眼睛及嘴部，鼻子以及其他脸部骨骼细节淡化。其二，大眼睛小嘴巴自古就是审美的标准，现在也是如此。

2. 心灵的窗户——眼睛及眉毛

眼睛是心灵的窗户。如果说脸部是一个人的表情中心，那眼睛就是脸部的重点，其重要程度不言而喻。眼睛也是一个人物能吸引人的关键所在。在漫画中，眼睛的画法是最多也最具有个人特色的。尤其是对瞳孔的细致描绘、高光的运用，完全体现了一个作者的绘画风格，特别是在情感类漫画中，眼睛的运用已经