

让一切变得更容易!

Drawing Cartoons & Comics

FOR

达人速 DUMMIES®

漫画技法

学习本书让你掌握如下内容:

- 绘制漫画的基本技法;
- 如何让漫画角色变得栩栩如生;
- 如何编写对白和如何上色;
- 如何将原创作品市场化。

◎ [美] Brian Fairrington 著
◎ 步晶晶 张宁 译

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



Drawing
Cartoons & Comics
FOR
DUMMIES®

达人迷

漫画技法

◎ [美] Brian Fairington 著

◎ 步晶晶 张宁 译

人 民 邮 电 出 版 社

北 京

图书在版编目 (C I P) 数据

达人迷：漫画技法 / (美) 法林顿
(Fairrington, B.) 著；步晶晶，张宁译. — 北京：人
民邮电出版社，2014.3
ISBN 978-7-115-33294-3

I. ①达… II. ①法… ②步… ③张… III. ①漫画—
绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第233534号

版权声明

Original English language edition Copyright © 2009 by Wiley Publishing, Inc.. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with Wiley Publishing, Inc.
本书原英文版本版权©2009 归 Wiley Publishing, Inc. 所有。未经许可不得以任何形式全部或部分复制作品。本书中文简体字版是经过与 Wiley Publishing, Inc. 协商出版。

商标声明

Wiley, the Wiley Publishing Logo, For Dummies, the Dummies Man and related trade dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley and Sons, Inc. and/or its affiliates in the United States and/or other countries. Used under license. Wiley、Wiley Publishing 徽标、For Dummies、the Dummies Man 以及相关的商业特殊标志均为 John Wiley and Sons, Inc. 及/或其子公司在美国和/或其他国家的商标或注册商标。未经许可不得使用。

内 容 提 要

《达人迷—漫画技法》以非常翔实、具体、细致的写作手法介绍了漫画行业的相关知识，从介绍漫画历史、不同的漫画风格开始，逐一讲解了如何准备工作区、绘画的基础知识、如何创作卡通人物形象、如何为静物赋予个性等基础技法，又用了大量篇幅介绍了用透视法画连环画、配字的艺术、设计场景等高阶技法，最后还提供了如何成为成功职业漫画家的方法和建议。

作为“达人迷”系列书之一，本书不仅可作为对漫画感兴趣的初学者的自学教材，还适合作为相关专业美术院校和培训机构的必备教材。

-
- ◆ 著 [美] Brian Fairrington
 - 译 步晶晶 张 宁
 - 责任编辑 郭发明
 - 执行编辑 何建国
 - 责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
 - 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 北京艺辉印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
 - 印张：16.75
 - 字数：376 千字 2014 年 3 月第 1 版
 - 印数：1—3 500 册 2014 年 3 月北京第 1 次印刷
 - 著作权合同登记号 图字：01-2013-3649 号
-

定价：49.80 元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

*Drawing
Cartoons & Comics*
FOR
DUMMIES®

达人迷

漫画技法

◎ [美] Brian Fairrington 著

◎ 步晶晶 张宁 译

人 民 邮 电 出 版 社

北 京

图书在版编目(CIP)数据

达人迷：漫画技法 / (美) 法林顿
(Fairrington, B.) 著；步晶晶，张宁译。—北京：人
民邮电出版社，2014.3
ISBN 978-7-115-33294-3

I. ①达… II. ①法… ②步… ③张… III. ①漫画—
绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第233534号

版权声明

Original English language edition Copyright © 2009 by Wiley Publishing, Inc.. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with Wiley Publishing, Inc.
本书原英文版本版权©2009 归 Wiley Publishing, Inc. 所有。未经许可不得以任何形式全部或部分复制作品。本书中文简体字版是经过与 Wiley Publishing, Inc. 协商出版。

商标声明

Wiley, the Wiley Publishing Logo, For Dummies, the Dummies Man and related trade dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley and Sons, Inc. and/or its affiliates in the United States and/or other countries. Used under license. Wiley、Wiley Publishing 徽标、For Dummies、the Dummies Man 以及相关的商业特殊标志均为 John Wiley and Sons, Inc. 及/或其子公司在美国和/或其他国家的商标或注册商标。未经许可不得使用。

内 容 提 要

《达人迷—漫画技法》以非常翔实、具体、细致的写作手法介绍了漫画行业的相关知识，从介绍漫画历史、不同的漫画风格开始，逐一讲解了如何准备工作区、绘画的基础知识、如何创作卡通人物形象、如何为静物赋予个性等基础技法，又用了大量篇幅介绍了用透视法画连环画、配字的艺术、设计场景等高阶技法，最后还提供了如何成为成功职业漫画家的方法和建议。

作为“达人迷”系列书之一，本书不仅可作为对漫画感兴趣的初学者的自学教材，还适合作为相关专业美术院校和培训机构的必备教材。

-
- ◆ 著 [美] Brian Fairrington
 - 译 步晶晶 张 宁
 - 责任编辑 郭发明
 - 执行编辑 何建国
 - 责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
 - 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 北京艺辉印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
 - 印张：16.75
 - 字数：376 千字 2014 年 3 月第 1 版
 - 印数：1—3 500 册 2014 年 3 月北京第 1 次印刷
 - 著作权合同登记号 图字：01-2013-3649 号
-

定价：49.80 元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

作者简介

Brian Fairrington (布赖恩·法林顿) 是全美知名的、成功的社论漫画家和插画家，是美国为数不多的政治倾向保守的漫画家之一。在 20 世纪 90 年代，当布莱恩还是 Arizona State University (亚利桑那州立大学) 的学生时就开始了他的职业生涯，开始为学生报纸《国家新闻》画漫画。

亚利桑那州立大学的 Walter Cronkite School of Journalism (沃尔特·克朗凯特新闻学院) 开设有美国颇具声望的新闻课程。报纸是新闻课程的一部分，完全由学生独立操作。布赖恩大学时代在《国家新闻》期间，赢得了所有主要的国家奖项，使得他大学毕业后成为获得荣誉勋章最多的漫画家之一。包括美国社论漫画家协会的 the John Locher Memorial Award (约翰·洛克纪念奖)，斯克里普斯·霍华德基金的 the Charles Schulz Award (查尔斯·舒尔茨奖)。布赖恩两次获得专业新闻工作者协会的马克优秀奖 (Mark Excellence Award)，10 次获得哥伦比亚新闻学院颁布的金环奖 (Gold Circle Award)。

还在上大学时，布赖恩的漫画由斯克里普斯·霍华德新闻服务在全国发行。大学毕业后，他成为位于凤凰城地区《亚利桑那共和报》和《东谷论坛报》的漫画家。后来他因为卡格尔漫画离开斯克里普斯·霍华德到国家报业，作品遍布 800 多家报纸、杂志和网站。他的漫画已经发表于《纽约时报》、《今日美国》、美国有线电视新闻网、《微软全国有线广播电视公司节目》和《福克斯新闻》。此外，他的漫画经常出现在微软全国有线广播电视公司的卡格尔漫画索引，这是因特网上最流行的漫画网站。

布赖恩的社论漫画因咄咄逼人的手法和保守的风格引起了漫画迷和评论界的注意。他的作品已经成为《华尔街日报》和多数出版物的社论主题。他是微软全国有线广播电视公司的《埃默斯清晨》节目的主要角色，最近在哥伦比亚广播公司的《周日早新闻》多次被介绍。布赖恩经常作为凤凰城电视台《地平线》节目的嘉宾，其中一次是因为新闻类节目而获 Emmy Award (艾美奖)。

与 Daryl Cagle (戴瑞·卡格尔) 一样，布赖恩是 Que 出版社年度最畅销政治漫画书的作者和编辑。特别值得一提的是，布赖恩已经出版了 7 本年刊的最佳漫画书特辑，包括美国顶尖社论漫画家的“最佳漫画”。

布赖恩已经为杂志如《新共和国》、《时代周刊》等做了很多解说文字和全彩色插图。布赖恩的原创漫画集在美国亚利桑纳州的斯科茨代尔市的奥斯特洛夫斯基艺术画廊展览。布赖恩与妻子 Stacey (斯黛茜) 和 4 个孩子居住在亚利桑纳州。电子邮箱：bfair97@aol.com。

致谢

本书适用于热爱画画、对漫画充满热情的青少年（和成年人）。感谢所有的漫画家在我还是孩子时，用奇妙和富于想象力的艺术激励我，使得我得以追随他们的脚步。

特别感谢所有的漫画迷，虽然他们不能画出合适的线条，仍然欣赏有趣、奇特、怪诞和有时严肃的卡通世界。洞穴画是最早的漫画，可以这么说，最后有人可能在引爆世界的大炸弹外面画漫画。那天到来的时候，本书奉献给每个看到的读者。就像我们在卡通世界所说的：“Kaboom！”

感谢

我要感谢 Mike Lewis（迈克·路易斯），本书的采集编辑；Chad Sievers（乍得·西佛斯），我的项目编辑；和整个 Wiley（威利）团队的坚持和耐心。我想感谢著作经纪人 Barb Doyen（巴伯·道任）的中肯、慈母般的建议。非常感谢 Sharon Perkins（莎伦·珀金斯）在这个项目上的大力帮助。我期待将来和她再次合作。

我要感谢我的妻子斯黛茜，容忍我在所有的深夜准时画画、写书（好吧——从来不准时）。感谢我可爱的孩子们：Chase（柴思）、Hayden（海登）、Blake（布莱克）和 Lauren（劳伦），他们 435567 次地问我“你在画什么呢？”感谢所有的朋友和大家庭，已经 6 个月没看到我了，可能想知道我出什么事了。

最后，我想感谢从政或想去从政的人，因为你们为了满足自私和对权力的渴望而进入了疯狂的政治世界，你们是我永不枯竭的创作的源泉。

前言

你

可能认为漫画是孩子们看的，但事实不是这样。画漫画是一项相当赚钱的事业。漫画影响人们看待政治和世界的方式，引导人们思考，有助于人们自嘲。漫画人物不只是绘制搞笑的趣味人物——漫画是对现实生活场景的简短描述。漫画家可以分享关于生活及其无尽的有趣的看法。能画是优秀漫画家的一面，另一面，笔战时使鲜明的观点便于理解，添加一些能让漫画脱颖而出的细节相当重要。这本书会告诉你为什么。

关于本书

本书适用于对画漫画有兴趣的人，无论你是不知道从哪开始、希望提高艺术水平的初学者，还是想更好地推销自己的较成熟的漫画作者。世界上每个畅销漫画家都是从零开始的。成为成功的漫画家需要时间、实践和一些天赋，成为漫画爱好者也需要决心、热情并坚持下去。

更重要的是，本书会告诉你如何创作个性化的有趣的漫画人物。不仅创作人物漫画，还有其他的像汽车、动物和其他物体都给出了绘制步骤。甚至你可以自行决定创作一个不同寻常的无生命的个性化物体！因为画漫画不只是画画，我也会就如何设计漫画和涂颜色给出操作步骤。

本书凡例

达人迷系列图书具有固定的习惯做法，使你容易获取需要的信息。下面便是本书的习惯做法。

- ✓ 介绍新的技术术语时，用斜体字定义。
- ✓ 用**黑体字**强调关键词或者主要部分用着重号和编号列表。
- ✓ 因特网信息丰富，从漫画的历史到大量的购买稀缺材料的网站，应有尽有。网址用单一字体突出显示。

哪些内容可以忽略

现在人们生活繁忙，全日制工作、你的另一半、孩子和宠物、朋友和家庭，以及各类其他需要负责的事情等都需要你去关心，没有很多空闲的时间。为了提高漫画技能，你只需要能够提供帮助的基本信息。如果是这样的话，你可以跳过带灰色阴影的部分。阴影部分代表有趣的（希望如此！）补充信息，有助于更好地理解主题，但不是基本的，因此略过不看你不会错过什么。

愚蠢的假设

写作本书时，我做了一些假设：

- ✓ 你想知道漫画的基本情况。
- ✓ 你想知道如何画普通、有趣的漫画人物。
- ✓ 你想知道如何让卡通背景和设定生动活泼。
- ✓ 你可能对漫画家的职业感兴趣。

注意：如果你在找完美的艺术课程，那这本书不适合你。假定你已经知道如何拿铅笔，画简单的图形，我会给出一些具体、分步的例子教你怎样画基本的漫画人物和背景。在书里我只介绍了一点儿漫画史，没有涉及完整的艺术史。

本书的组织结构

达人迷系列图书采用模块化的方式写作。这种形式你可以选择从头看到尾，或者选择感兴趣或者适合的部分或章节阅读。我从最基本的常识开始组织本书，然后逐步建立深入的概念。接下来对每个部分进行细节描写。

第1篇：绘画鼓励：开始学漫画

第1章熟悉漫画的基础知识。你想开始学哪门艺术？如何有效地建立工作室不用花费太多？你能只用2支铅笔在厨房桌上画漫画吗？你坐在一张白纸前要做的第一件事是什么？

本章回答这些问题，并且引导你提出一些深入的问题：你对画哪类漫画有兴趣？如何设计你的漫画角色？还有经常被问及的难以回答的问题：从哪里获得灵感？

第2篇：创作漫画形象

第2章关于如何绘制和设计卡通形象。本章会非常详细地教你创作卡通形象，无论你画的是人、动物还是无生命的物体。我也会评价优秀的用社论漫画讽刺政治的艺术。

第3篇：漫画设计101：部件组装

画漫画不仅是头部特写和单词气球。创建透视背景，添加细节和趣味，决定如何给漫画设计标题，设置场景，不受主观影响改进漫画，以上是本章要介绍的内容。

第4篇：漫画2.0：把漫画提高一个等级

第4章深入介绍漫画世界。我接受计算机对漫画世界的影响，描写了当今可以对你的作品进行精雕细琢的工具和玩具，如Photoshop。如果你想把漫画作为你谋生的工作，本章将为你提供评估作品的工具，看一看是否花费了太多时间。

第5篇：成功的秘籍

所有的达人迷系列图书包含 10 章，用易于理解的模块介绍有趣、有帮助的信息。本篇我用 10 个步骤创作一个完整的漫画，从铅笔第一次落到作品完成。我也要帮你用 10 步进入漫画世界开始你的新职业。

本书所用符号如下

贯穿本书，我用这个符号强调有价值的信息和建议。每个符号意思如下：



这个符号表示重要的需要记住的内容，无论你是漫画新手还是有经验的作者。



这个符号表示有助于提高你的漫画水平的提示、捷径和方法。



我用这个符号提醒你注意避免犯错。



与这个符号相关的文本是技术细节，对于主题的理解不是必需的，如果想了解更深入的信息会有帮助。



这个符号强调的信息不是必需的，但是我希望这些有关漫画世界的趣闻有助于你欣赏世界的丰富性。

如何阅读本书

如果你想知道有关漫画的任何事情，可从本书开头看起，读完整本书。你也可以不需要按顺序阅读，你可能想获取有关漫画某方面的特定信息，可以参考内容列表或索引找到你感兴趣的主题内容。每章相对独立，每章的内容不依赖于前面章节的内容。

如果你是漫画新手，不确定从哪儿开始，第 2 章有助于你理解不同的漫画，选择最适合你趣味的类型。如果你准备开始漫画家之路，需要一些绘画指导，跳到第 4 章，从绘画基础知识开始。如果你已经开始画漫画了，想提高，可以看看第 6 章和第 7 章。

目 录

第1篇 绘画灵感：开始学漫画	17
第1章 漫画简介	19
理解不同类型的漫画	19
追随熟悉的角色：连环漫画	20
表达观点：社论漫画	20
传递妙语：趣味漫画	20
开始画漫画	21
画一个基本的人物头部	22
勾勒人物的身体	22
磨炼你的技巧	22
展望漫画的未来	23
理解变化	23
什么是网络可以提供而报业公司集团不能提供的？	24
第2章 熟悉不同漫画的风格	25
获得普遍的乐趣：连环漫画	25
连环漫画的特征	26
看看美国的艺术形式是怎样诞生的	26
现代有趣的报纸	28
了解漫画为什么还在流行	30
启发读者思考：社论漫画	31
审视社论漫画的特点	31
社论漫画：美国传统	32
深奥微妙的幽默：趣味漫画	32
趣味漫画的特征	33
认识两位有影响力的趣味漫画家	33
《纽约客》漫画	34
网络漫画	37
第3章 准备好你的工作区	39
寻找工作区	39
观察你的选址	39
利用小地方	40
布置你的工作区	40
使你的工作区符合人体工程学	40
选择一个实用的工作台面	41

购买一把不会损伤你背部的椅子	42
照明	43
整理空间	43
购买合适的材料	44
挑选钢笔和铅笔	44
其他绘画材料	45
逛逛电脑用品店	46
挑选合适的电脑	46
定制你的硬件设备	46
确认你需要的软件	49
第4章 从绘画的基础知识开始	51
起笔	51
用什么铅笔（和画纸）	52
绘制完线条之后开始画形状	52
绘制草图	54
完善草图	55
掌握上油墨的要领	56
画笔与钢笔、铅笔之间的区别	56
得心应手地使用画笔	56
上色101：基础知识	56
擦除草图的线条	58
设计色调和纹理	58
描影法	58
双向影线	61
修改错误	62
使用橡皮	62
掌握剪切和黏贴技巧	62
使用白色修正液的乐趣	63
第5章 触发灵感	65
为故事情节寻找灵感：只要睁大你的眼睛	65
寻找并追踪点子	66
把点子和漫画的主题联系起来	67
遵照注意事项来编撰可信的故事情节	67
把你的写生簿放在触手可及的地方	68
坚持写生可以提高你的绘画水平	69
绘制粗线条人物：漫画的速写	70
给你的故事情节增加笑点：好的文字能给差的图画加分	72
好的笑话的组成要素：时间点非常重要	72

是否要画好玩的漫画	74
让你的亲朋好友来检验你的素材	74
当你才思枯竭的时候应采取的应对措施	74
尝试把两个话题结合在一起	75
不落俗套地思考	76
第2篇 创作漫画形象	77
第6章 从头开始	79
绘制头部	79
绘制基础的头部形状	79
头部的夸张和变形	81
五官的位置	82
从各个角度绘制头部	83
标出眼睛的位置	85
绘制眼睛的基本形状	85
鼓出来的眼睛	86
戴上眼镜	87
绘制眉毛	87
绘制鼻子	88
绘制一个基本的鼻子	88
考虑不同的大小和形状	88
你能听见我说话吗？绘制耳朵的草图	89
绘制栩栩如生的耳朵	90
观察耳朵的形状和大小	91
绘制嘴巴	91
精雕细琢地绘制嘴巴：基础知识	92
注意所有的牙齿	92
增加面部的毛发	93
绘制下巴	93
描绘各种情绪：利用镜子	94
发狂或者愤怒的脸	94
悲伤的面容	95
开心或者大笑的脸部	95
害怕或者吃惊的面容	96
第7章 脖子以下的部分	97
赋予漫画人物鲜明的个性	97
按照你自己的风格创作人物	97
用夸张的手法绘制人物	98
绘制身体：绘制标准的人物类型	99

从画圆入手	99
把圆转换成不同形态	103
绘制手臂和手的草图	107
绘制手臂	107
绘制有手指的手	108
站立的腿部：绘制腿和脚	109
从右脚开始画	110
决定腿部和髋部的大小	110
选择人物的衣服	111
绘制人物的服装	112
特殊场合的着装	113
增加配饰	114
第8章 设计人物漫画角色	115
设计传统的漫画角色是关键	115
准确描绘主要角色	115
还有配角	116
设计你的核心角色	116
以家庭为中心	117
让你的漫画角色具有延续性	117
尝试绘制男性角色的体型	118
亲爱的老爸	118
电视新闻主播或者二手汽车销售员	121
极客/书呆子	123
尝试绘制不同体型的女性	126
现代妈妈	126
发福的奶奶	129
邻家女孩	131
绘制那些吵吵闹闹的小孩	133
说话的婴儿	134
小孩	135
小霸王	137
第9章 为静物赋予个性	139
每样东西都可以画进漫画里，包括厨房的水池	139
绘制以你的漫画角色为主的世界	139
用漫画手法绘制任何事物	140
处理家庭物品乐在其中	140
那张舒服的沙发	140
躺椅	142

赋予家电生命力	144
呼叫所有的汽车	145
家庭轿车	145
运动跑车	147
沿着马路开卡车	149
给静物添上面孔	151
会说话的汽车	151
聪明的个性	153
微笑的太阳	155
第10章 尝试拟人：创作会说话的动物和其他生物	157
宠物拟人化！绘制经典卡通动物	157
宠物狗	158
该死的猫	160
宠物金鱼	162
世界是个动物园	164
它的脖子比别人高出一大截：长颈鹿	164
十足的壮汉：犀牛先生	166
它们来自外太空	168
天降外星人	168
复合人和机器人	170
经典机器人	171
第11章 社论漫画	175
定义社论漫画	175
了解笔的力量，社论漫画家的工作	176
寻找灵感，阐明观点	177
为言论设置场景	178
掌握视觉隐喻的艺术	178
使用固有模式表达	179
让作品表达观点	179
走altie路线	180
令人信服的夸张手法	180
如何画肖像	181
画总统：入门	181
绘制经典的社论漫画角色	183
共和党的“大象”	183
民主党的“驴”	185
山姆大叔	187

第3篇 漫画设计101：部件组装	191
第12章 用透视法画连环画	193
什么是透视图	193
从消失点和视平线开始	194
一、二、三点透视图	194
错误的透视图	196
透视图实例	196
用透视图画日常用品	196
同时画多个物品的透视图	199
向下看：鸟瞰图	200
用透视法画人物	201
画身体形状	201
从头开始向下画	203
画大小合适的人物	204
第13章 配字的艺术	207
为文字工作做准备	207
正视文字的功用	207
花时间练习	208
选对笔	208
使文字成为作品的一部分	209
区分手写体和印刷体	209
给文字找个恰当的位置	210
合理安排文字	211
使用气泡对话框	211
走简单路线：选择字库	212
走手写体路线	213
创作自己的独一无二的字体	213
用动作词语制造激烈的场面	214
保持行间距	215
第14章 设计场景	217
重视布局的重要性	217
规划布局	218
比较前景和背景	219
阴影也能讲故事	220
创造视觉戏剧化效果	220
设置场景	221
细节让场景与众不同	221
创建场景	222