

让漫画技法

变得简单

[东京设计学院讲师]

[日]坂本祥世 著

陈丝纶 译



HOW TO DRAW ANIME

零基础入门书

初学者也可
轻松入门，本书为你
实现漫画家梦想
保驾护航！



人物插图
画
漫画和同人志
制作
从新手到漫画家的桥梁！

中国青年出版社

让漫画技法

变得简单

[东京设计学院讲师]

[日]坂本祥世 著

陈丝纶 译

零基础
入门书



中国青年出版社

MANGA NO KAKIKATA CHOUSHOKYUUHEN

Copyright © Sachiyo Sakamoto 2012

All rights reserved.

Originally published in Japan by SeibundoShinkosha Publishing Co.,Ltd.

Chinese (in simplified character only) translation rights arranged with

SeibundoShinkosha Publishing Co.,Ltd., Japan.

through CREEK & RIVER Co.,Ltd. and CREEK & RIVER SHANGHAI Co.,Ltd.



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：本书由日本诚文堂新光社授权中国青年出版社独家出版发行。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。凡有侵权行为，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。敬请广大读者协助举报，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

版权登记号：01-2018-2503

图书在版编目(CIP)数据

让漫画技法变简单：零基础入门书 / (日)坂本祥世著；陈丝纶译。

—北京：中国青年出版社，2018.11

ISBN 978-7-5153-5353-1

I. ①让… II. ①坂… ②陈… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第239440号

日文版编辑：Universal Publishing

主 编：粉色猫斯拉-王颖

策划编辑：白 峥

责任编辑：张 军

封面设计：彭 涛

让漫画技法变简单：零基础入门书

[日]坂本祥世 / 著 陈丝纶 / 译

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

印 刷：三河市文通印刷包装有限公司

开 本：787 x 1092 1/16

印 张：11

版 次：2018年12月北京第1版

印 次：2018年12月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-5353-1

定 价：59.90元

本书如有印装质量问题，请与本社联系

电话：(010) 50856188 / 50856199

读者来信：reader@cypmedia.com

投稿邮箱：author@cypmedia.com

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

Contents

目录

一直在绘制插画的各位，是不是也想尝试绘制漫画呢？让我们一起来学习漫画的绘制方法吧！



Lesson.1	创作魅力画作的技巧	5
封面插画的绘制方法		6
两人在一起的构图		6
表现手的构图		9
带有动感的构图		10
镜头视线的构图		13
三角形构图		14
表现全身的构图		16
彩色和黑白的区别		20
绘制步骤 ~彩色篇~		21
绘制步骤 ~黑白篇~		26
插画和漫画的区别		28
让角色的形象丰满起来		29
四季		31
颜色		32
Lesson.2	图画的绘制方法	33
尝试分别绘制不同的人物		34
男性		34
女性		36
变形的的方法		38
面部		38
手		38
变形的流行风格		39
Q版角色的变形		40
尝试给角色绘制表情吧		42
漫画中特有的、被强化的表情		44
如果没有表情		46
在分格漫画中表现的表情		48
Column1 漫画的工具 手绘篇		49
让角色动起来吧		50
俯视、仰视		51
俯视		52
绘制俯视的技巧		52

仰视	54
绘制仰视的技巧	54
绘制阴影的方法	56
什么是网点纸?	60
网点纸的种类	60
白和黑的平衡	63
效果线	64
自由的斜线	68
手绘文字	69
背景的特征	70
树木、石头	70
天空	71
窗户	72
金属	74
具有立体感的背景	75
临摹	76
创造原创角色	78
主人公的设定	78
配角的设定	79
尝试使用角色创作故事	80
设定故事吧	82
Column2 漫画的工具 数码篇	84

Lesson.3 漫画的绘制方法 85

漫画的原稿是如何形成的?	86
漫画中有故事的进展	87
漫画分格中的布置安排	88
什么是对话框?	89
角色的动作	90
让对话和动作联系起来	92
角色的大小	94
改变同一角色大小的练习方法	96
角色的角度	98

让漫画技法变简单 零基础入门书

我也能绘制吧?



角度不同带来的印象变化	98
俯视	100
仰视	102
人物面部(身体)的朝向	104
一个漫画格中人物的大小	106
角色和背景	108
关于透视	109
只有背景的漫画格(没有人物的漫画格)	112
在画面中放入背景好吗?	114
场景	116
场景表现	118
具有视觉冲击力的表现方式	120
技法层面的视觉冲击力	120
角色的登场方式	122
漫画和变形	124
划分漫画格的方法	126
失败的漫画格分割	130
分镜脚本的绘制方法	132
效果好的表现	137
将长条漫画变成普通的漫画	138
思考封面的构图	148

Lesson.4 CG漫画、同人志的制作方法 151

制作同人志	152
同人志制作流程、原稿用纸	154
同人志制作流程	154
关于原稿用纸(数码、手绘共通)	156
装订相关知识	158
书的装订方法	158
书籍的结构	159
学习关于数据的相关知识	160
点阵图和矢量图	160
关于模式	161
尺寸、像素、图像模式的统一	162
关于分辨率	163
关于对话和行距	164
放入对话的方法	165
交稿前的重点	168
将手绘原稿制作成数码原稿	170
猫先生的致辞	172
插画师介绍	174

让漫画技法

变得简单

[东京设计学院讲师]

[日]坂本祥世 著

陈丝纶 译

零基础
入门书



中国青年出版社

Contents

目录

一直在绘制插画的各位，是不是也想尝试绘制漫画呢？让我们一起来学习漫画的绘制方法吧！



Lesson.1	创作魅力画作的技巧	5
封面插画的绘制方法		6
两人在一起的构图		6
表现手的构图		9
带有动感的构图		10
镜头视线的构图		13
三角形构图		14
表现全身的构图		16
彩色和黑白的区别		20
绘制步骤 ~彩色篇~		21
绘制步骤 ~黑白篇~		26
插画和漫画的区别		28
让角色的形象丰满起来		29
四季		31
颜色		32
Lesson.2	图画的绘制方法	33
尝试分别绘制不同的人物		34
男性		34
女性		36
变形的的方法		38
面部		38
手		38
变形的流行风格		39
Q版角色的变形		40
尝试给角色绘制表情吧		42
漫画中特有的、被强化的表情		44
如果没有表情		46
在分格漫画中表现的表情		48
Column1 漫画的工具 手绘篇		49
让角色动起来吧		50
俯视、仰视		51
俯视		52
绘制俯视的技巧		52

仰视	54
绘制仰视的技巧	54
绘制阴影的方法	56
什么是网点纸?	60
网点纸的种类	60
白和黑的平衡	63
效果线	64
自由的斜线	68
手绘文字	69
背景的特征	70
树木、石头	70
天空	71
窗户	72
金属	74
具有立体感的背景	75
临摹	76
创造原创角色	78
主人公的设定	78
配角的设定	79
尝试使用角色创作故事	80
设定故事吧	82
Column2 漫画的工具 数码篇	84

Lesson.3 漫画的绘制方法 85

漫画的原稿是如何形成的?	86
漫画中有故事的进展	87
漫画分格中的布置安排	88
什么是对话框?	89
角色的动作	90
让对话和动作联系起来	92
角色的大小	94
改变同一角色大小的练习方法	96
角色的角度	98

让漫画技法变简单 零基础入门书

我也能绘制吧?



角度不同带来的印象变化	98
俯视	100
仰视	102
人物面部(身体)的朝向	104
一个漫画格中人物的大小	106
角色和背景	108
关于透视	109
只有背景的漫画格(没有人物的漫画格)	112
在画面中放入背景好吗?	114
场景	116
场景表现	118
具有视觉冲击力的表现方式	120
技法层面的视觉冲击力	120
角色的登场方式	122
漫画和变形	124
划分漫画格的方法	126
失败的漫画格分割	130
分镜脚本的绘制方法	132
效果好的表现	137
将长条漫画变成普通的漫画	138
思考封面的构图	148

Lesson.4 CG漫画、同人志的制作方法 151

制作同人志	152
同人志制作流程、原稿用纸	154
同人志制作流程	154
关于原稿用纸(数码、手绘共通)	156
装订相关知识	158
书的装订方法	158
书籍的结构	159
学习关于数据的相关知识	160
点阵图和矢量图	160
关于模式	161
尺寸、像素、图像模式的统一	162
关于分辨率	163
关于对话和行距	164
放入对话的方法	165
交稿前的重点	168
将手绘原稿制作成数码原稿	170
猫先生的致辞	172
插画师介绍	174

Lesson.1

创作魅力画作的技巧



漫画是有故事的画作，不过，拥有魅力的画作本身就能让人展开故事的想象。通过一张富有故事意味的画作就可以创造出具有吸引力的漫画故事来。

那么，我们就来看一看，拥有魅力的画作是如何创作出来的吧。

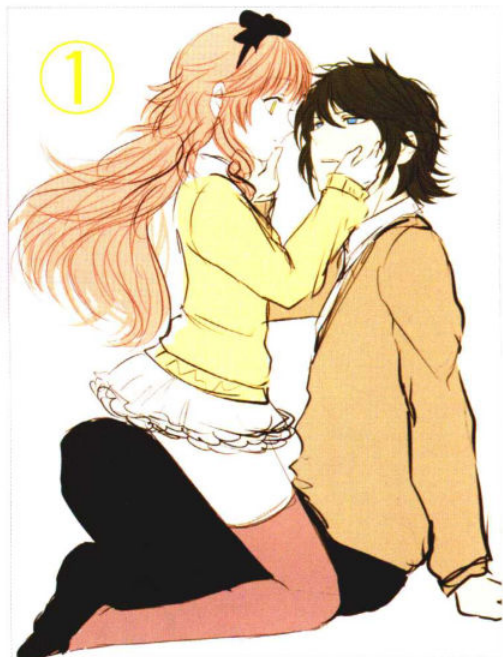
封面 插画的绘制方法

绘制漫画时，不可或缺的就是“封面”。但是，封面并不仅仅是绘制一张插画。其重点是在保持漫画整体印象的基础之上，让画面吸引读者的目光。例如，即使是同一个主题的插画，也会因为表现的方法不同而给人不同的印象。让我们以在构图上下了功夫的案例为参考，一起来绘制出适合当封面的插画吧。

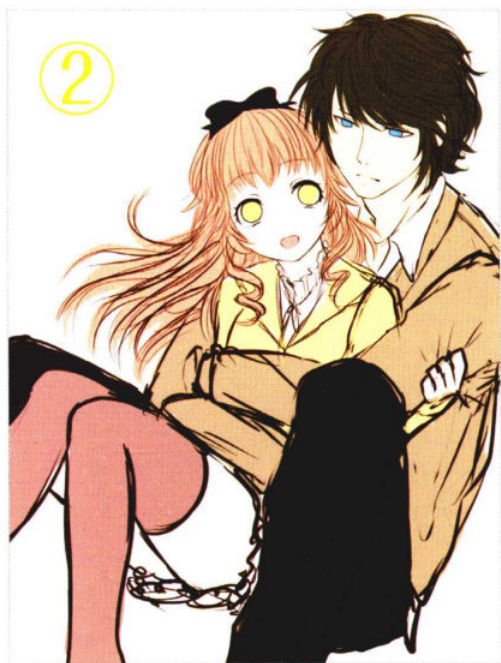
Theme

两人在一起的构图

能表现出角色关系的构图最佳。两个人纠缠在一起的样子最有效果。



从侧面看的构图。男女并排在一起，是非常稳定的构图。



正面角度，可以突出两人的亲密关系。



变成俯视角度，面部看上去更大。动感增强，成为了有趣的构图。

Artist

Shiroma





表现手的构图

突出身体的某一部分时，容易让其他部位看上去很小。为了不浪费画面，让我们来尝试绘制出让角色动态十足的构图吧。



俯视图能让手看上去很大。但是，人物却变得很小。



将手靠近脸部，会将观者视线移动到人物的面部和手，但视觉冲击力减弱了。

Artist
nyao



和②一样，两手靠近面部。但是人物姿势变得和角色不协调了。

果断改成上半身构图，面部和手都变得很大。减少背景面积，让人物变得很醒目。手靠近面部，并且用丝带作为重点，将视线吸引到手部。

重心在身体之外，具有动感的姿势，给人深刻的印象。衣服和头发都漂亮地飘动起来，在绘制时还要注意角度的各种细节。

仰视的构图，比起面部，表现得更突出的是姿势和身形。

①



②



转为不一样的俯视构图，面部表情放大了很多。但是，构图也因此变得稳定起来。

③



决定



转身的姿势，让女孩的身形、表情组合在了一起，让构图拥有了动态。稍微变成仰视构图，强调出臀部和大腿的曲线。

