

奥义漫画

〔日〕塚本博义 志田隆一郎 著 易洪霖 译

的

Manga no Ougi

Esukamoto Masayoshi, Shida Ryoichirou

神话世界的
绘制技法

DVD 图像收录

线稿 + 漫画手稿 + 彩图，共 762 幅

7 组绘画视频，共 350 分钟

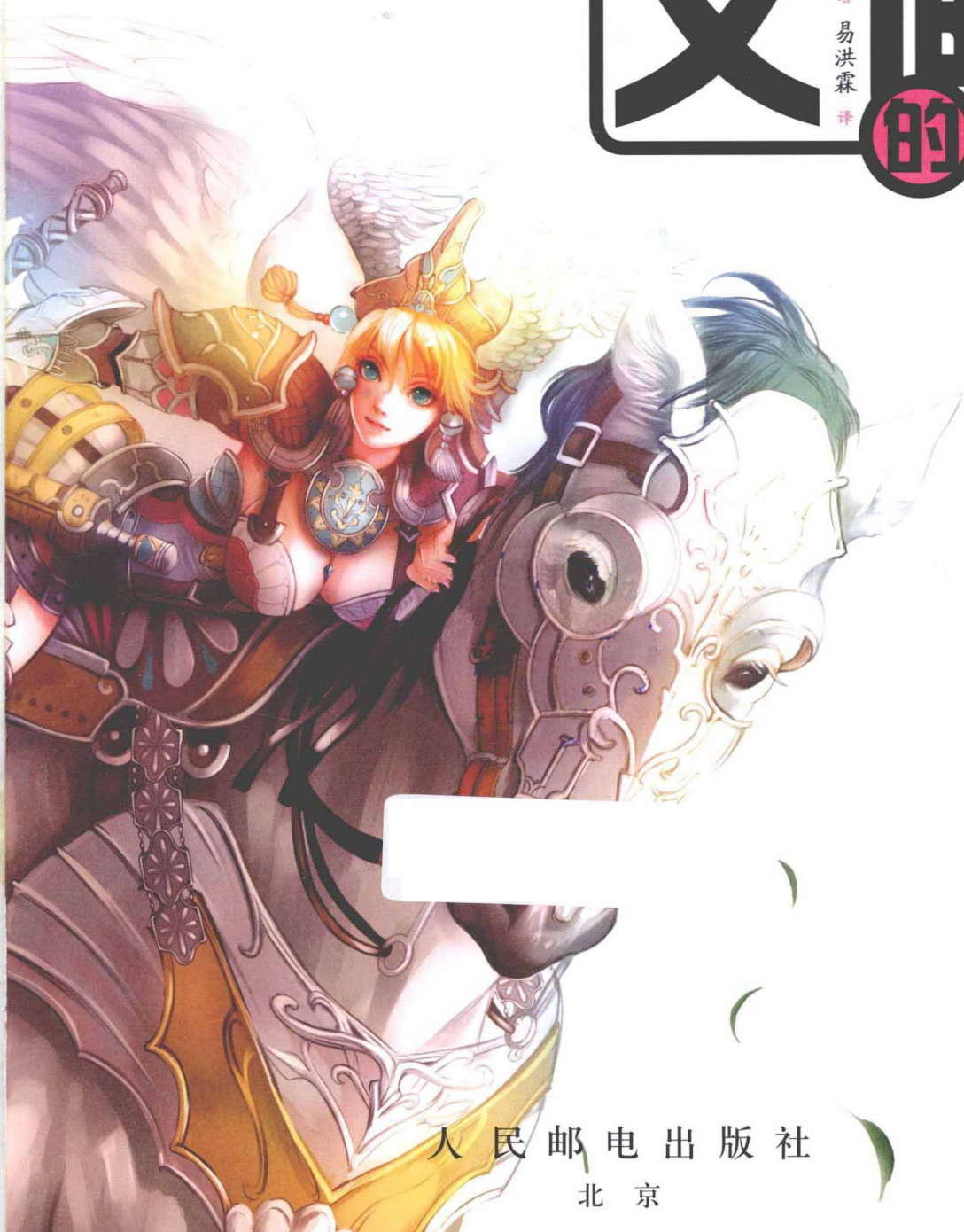
邮电出版社
POSTAL TELECOM PRESS

奥义漫画

【日】塚本博义 志田隆一郎 著 易洪霖 译

的

神话世界的绘制技法



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画的奥义：神话世界的绘制技法 / (日) 塚本博义, (日) 志田隆一郎著；易洪霖译. -- 北京：人民邮电出版社, 2013. 9

ISBN 978-7-115-32122-0

I. ①漫… II. ①塚… ②志… ③易… 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130773号

版权声明

MANGA NO OUGI Volume 1 supervised by Hiroyoshi Tsukamoro and Ryuichiro Shida

Copyright © sideranchi, 2011

All rights reserved.

Original Japanese edition published by Side Ranchi, Inc.

This Simplified Chinese language edition is published by arrangement with

Side Ranchi, Inc., Tokyo in care of Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.

Simplified Chinese copyright © 2013 by Posts & Telecom Press

内 容 提 要

神话世界历来就是画家们笔下不可缺少的绘画题材。

本书以神话世界为主题，带领读者只用手中的一支笔，描绘出传说中的刀剑、宝石、魔物鳞片、食物，甚至是神殿、神话世界场景等各式各样超越想象极限的华丽物象。书中的各种笔触技法，无论是用来画黑白线稿还是彩色图画，都能精彩呈现出别样的风格。本书随书附赠的光盘，收录了700多张参考图片，以及超过4小时的视频教程。

本书适合一切喜爱神话世界的绘画、动漫、游戏、电影从业者和爱好者参考使用。

-
- ◆ 著 [日]塚本博义 志田隆一郎
 - 译 易洪霖
 - 责任编辑 王雅倩
 - 责任印制 方航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
 - 邮编 100061 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：11.5
 - 字数：362千字 2013年9月第1版
 - 印数：1-4000册 2013年9月北京第1次印刷
- 著作权合同登记号 图字：01-2012-4128号
-

定价：49.00元（附光盘）

读者服务热线：(010) 67132692 印装质量热线：(010) 67129223

反盗版热线：(010) 67171154

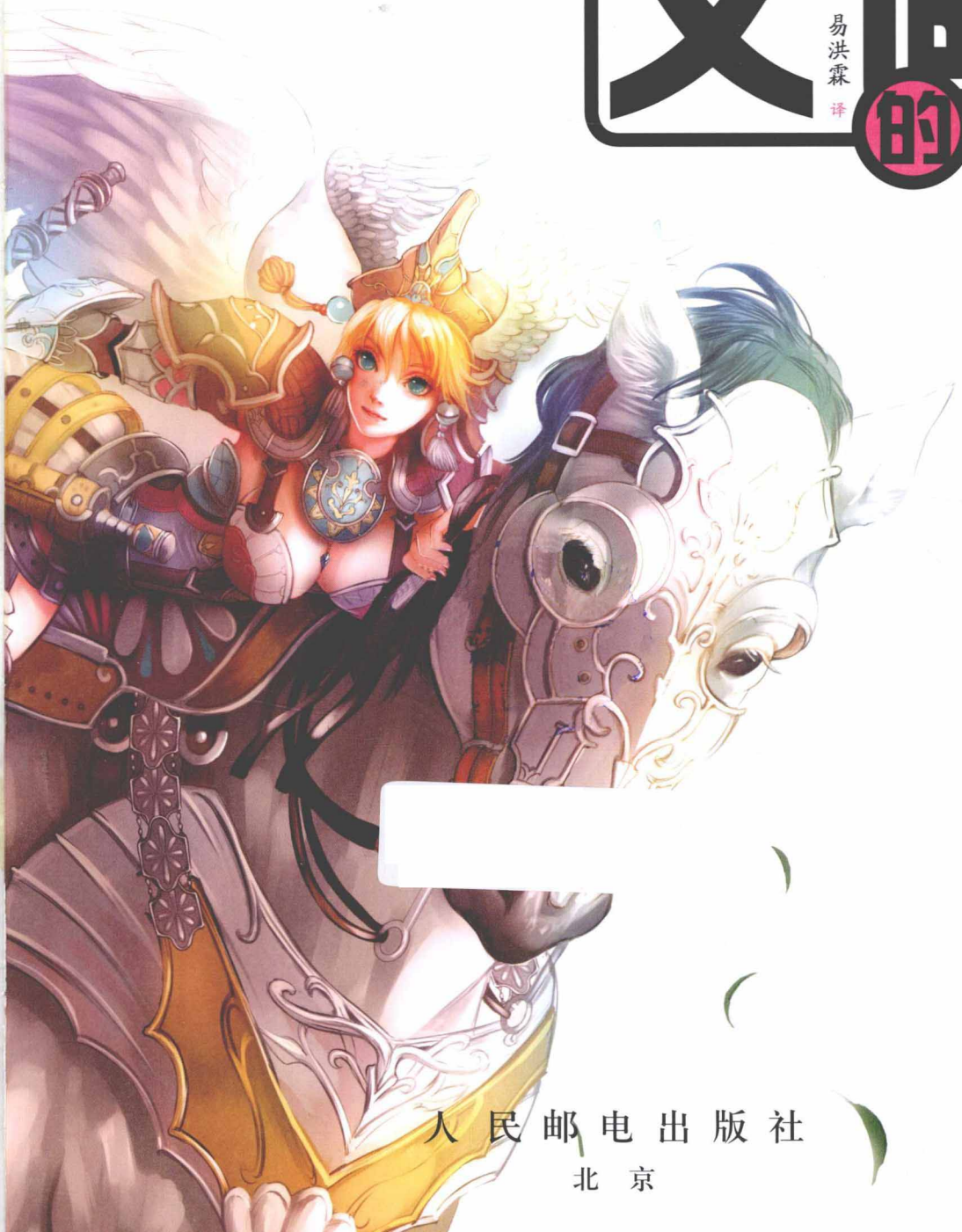
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

奥义漫画

〔日〕塚本博义 志田隆一郎 著 易洪霖 译

的

神话世界的绘制技法



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画的奥义：神话世界的绘制技法 / (日) 塚本博义, (日) 志田隆一郎著；易洪霖译. — 北京：人民邮电出版社, 2013.9
ISBN 978-7-115-32122-0

I. ①漫… II. ①塚… ②志… ③易… 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130773号

版权声明

MANGA NO OUGI Volume 1 supervised by Hiroyoshi Tsukamoro and Ryuichiro Shida
Copyright © sideranchi, 2011
All rights reserved.
Original Japanese edition published by Side Ranchi, Inc.
This Simplified Chinese language edition is published by arrangement with
Side Ranchi, Inc., Tokyo in care of Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.
Simplified Chinese copyright © 2013 by Posts & Telecom Press

内容提要

神话世界历来就是画家们笔下不可缺少的绘画题材。

本书以神话世界为主题，带领读者只用手中的一支笔，描绘出传说中的刀剑、宝石、魔物鳞片、食物，甚至是神殿、神话世界场景等各式各样超越想象极限的华丽物象。书中的各种笔触技法，无论是用来画黑白线稿还是彩色图画，都能精彩呈现出别样的风格。本书随书附赠的光盘，收录了700多张参考图片，以及超过4小时的视频教程。

本书适合一切喜爱神话世界的绘画、动漫、游戏、电影从业者和爱好者参考使用。

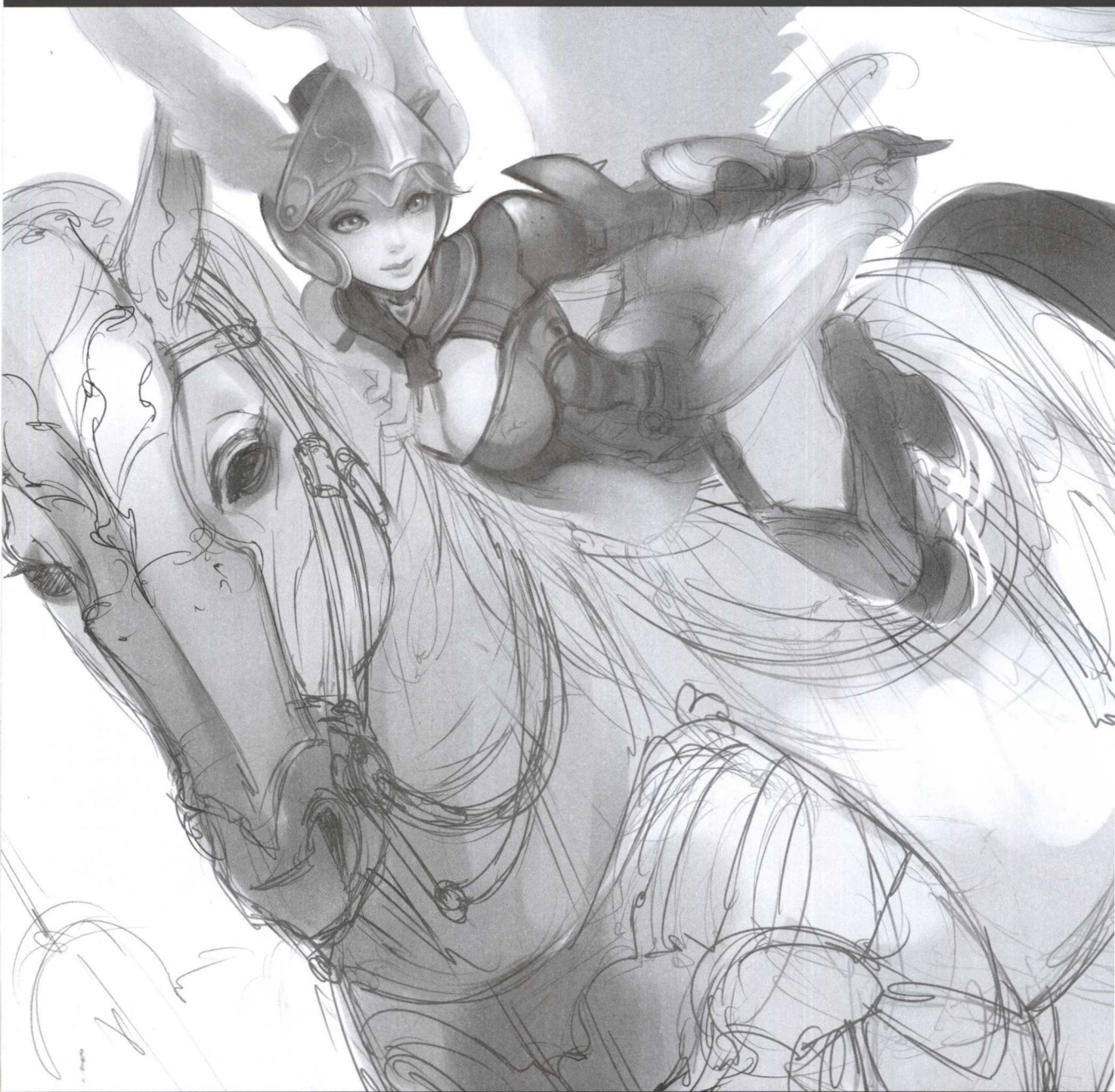
-
- ◆ 著 [日]塚本博义 志田隆一郎
 - 译 易洪霖
 - 责任编辑 王雅倩
 - 责任印制 方航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京艺辉印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：11.5
字数：362千字 2013年9月第1版
印数：1-4000册 2013年9月北京第1次印刷
- 著作权合同登记号 图字：01-2012-4128号
-

定价：49.00元（附光盘）

读者服务热线：(010)67132692 印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154


广告经营许可证：京崇工商广字第0021号



以物语诞生之前就被代代相传的神话世界为主题，用一支笔创造出各种漫画原稿。

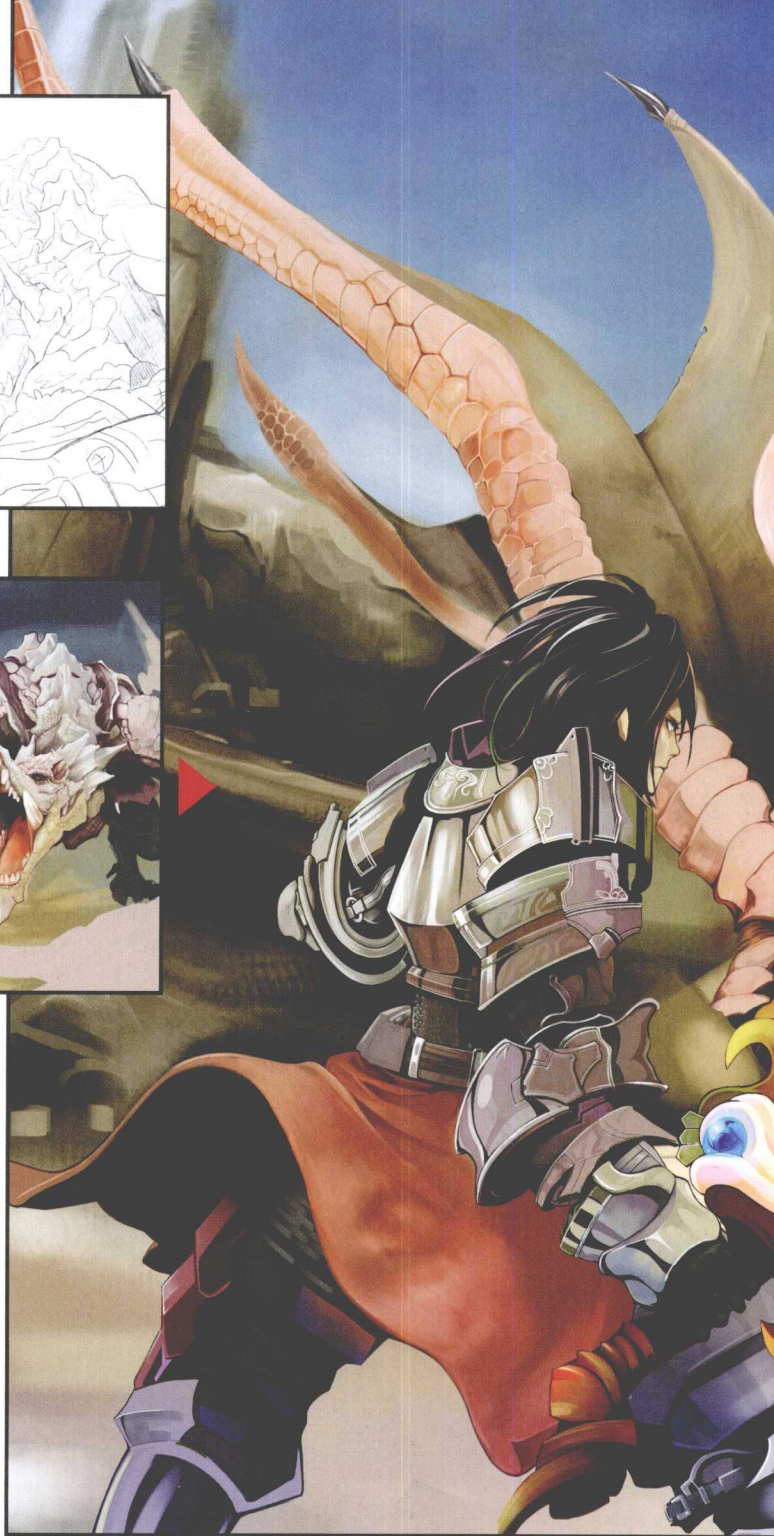
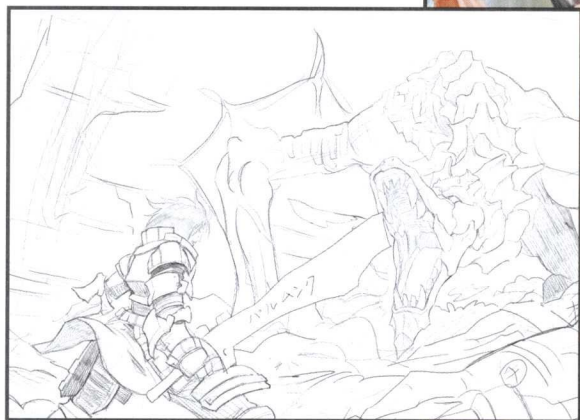
神话 是所有角色以及

Hiro usuda



各种故事的故乡





线条笔触

可以表现出光源的

质感，也是一切

练习的根源。



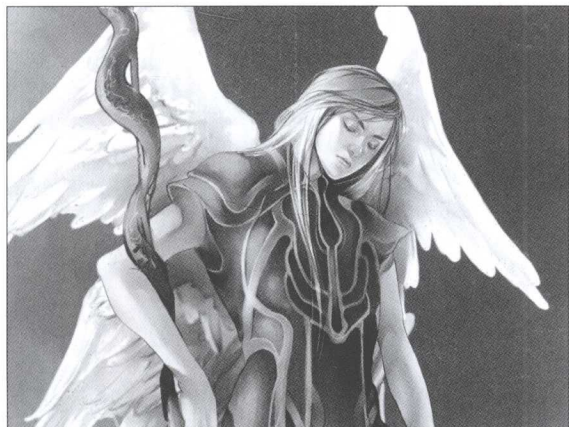
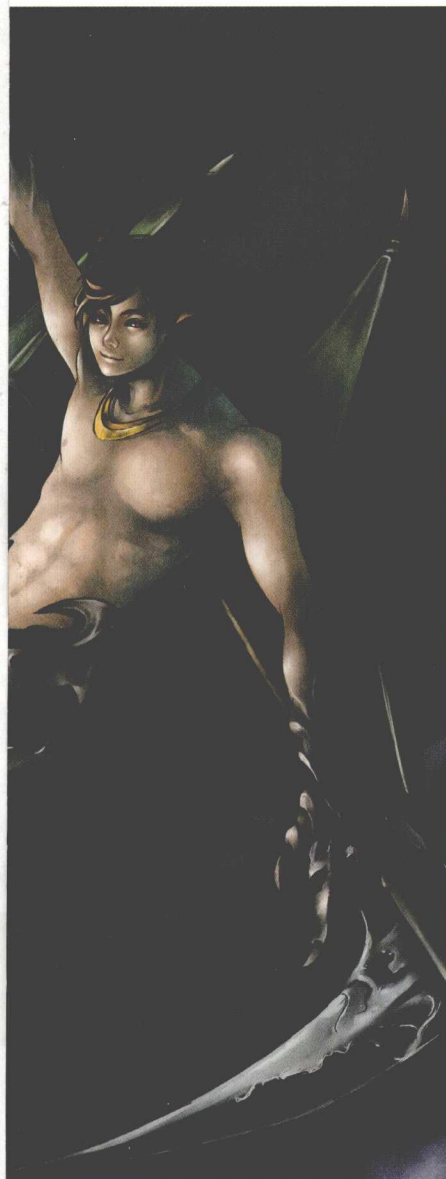


想要画出美丽的彩色图稿，诀窍在于利用色差为画面带来强弱感。

想学习色差，首先可以利用插画最基本的黑白两色来描绘，然后再用中间的灰色做渐变处理，接着再增大整张图的色调幅度，如此反复练习为佳。

有了对色差的敏感度后，便可将这个技巧运用在彩色渐变上面。

彩色图稿的
描绘



描绘彩色图稿途中若有所迟疑，不妨试着转成灰色图稿。美丽的彩色图稿即使改成灰色，其美丽依然不减，但若整张图的灰色看来缺乏变化，就必须改变配色以突显画面的强弱。



用线条笔触表现质感，这在描绘人物角色时也派得上用场。

例如，覆盖肌肤的柔软衣物，搭配泛着金属光泽的短剑，借用不同质感的笔触表现出二者的差异，便可以赋予原创人物角色独特的存在感。

**用线条笔触呈现差异，
突显人物角色的存在感。**



本书主要说明质感的表现方法。

现今市面上虽然出版了许多关于漫画角色的创作、各种绘画方式、人物姿势、素描的书籍，但在我学生时代出版的工具书则是指导如何掌握线条笔触、怎么运用一支笔画出发等内容的，而现在这样的书籍越来越少了。

追究其原因，主要是因为CG的问世吧。绘图软件日渐普及，无需用到传统画笔技术的画法也愈来愈多。CG对于创作者来说，和毛笔、铅笔相同，都是一种「工具」，而且非常便于表现技巧，在价格上也比以往便宜许多，相信在日后它还会更先进。

不过，使用方法能更便利固然好，但最重要的还是整体的平衡。也就是在凡事有一利必有一弊中取得平衡。

人们依旧使用铅笔或水彩等传统绘画工具，有两个主要的理由。其一是与CG的设备比起来较为「便宜」。另一个则是可以历经多次失败。每次的「失败」都是进步，经过失败，我们可以训练自己「重新建构」的能力，这种能力在造型设计上是不可或缺的。

翻阅书本或是浏览网络，可以更容易找到CG既便利又「不会失败的方法」，因此只要懂得操作个人电脑，任谁都可以画出漂亮的渐变。这也是CG虽然价格不斐，却依然可以普及的原因。

然而，在书本或是网络上找到的「不会失败的方法」与自己实际手绘体会到的技法终究不同。中间缺乏了「为什么不可以用某种画法？」「我要怎么着手才好？」等，凭自身一再思考才找到解答的过程。

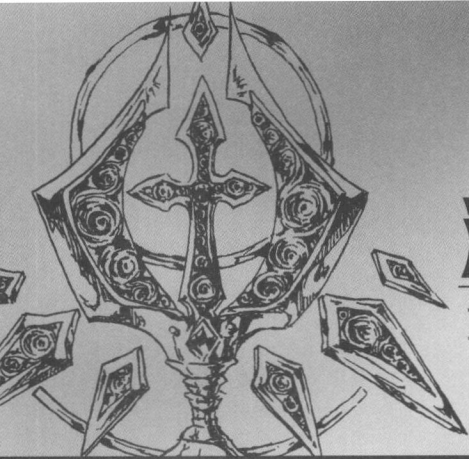
举例来说，有传统绘画经验的人，在转战CG后，通常也会有好的表现。游戏公司在选择人才时，除了考察CG技术外，也十分重视传统技术所培养出来的素描能力。

传统技术中，即便是要漂亮地呈现一个渐变，也要一再历经失败，然后通过反复思考「该怎么做会更好？」才会从中想出各种技巧，例如「用打火机烤沾水笔的笔尖」。这个过程是很重要的。

此外，世间不乏各式各样的工具，但并没有什么是非用不可的，画图只要有一支笔就够了。

也就是说，创作者要「传统」与「数码」兼备。

本书想传授基础的技法给画画的人。不过，目的并不只是单纯教导大家学会传统技法，而是要读者学习、感受传统的表现力。因此，本书内容将集中在线条笔触上面。我希望无论是画得好或画得不好的人，只要是想借助漫画或绘画来表达自我的人，都可以通过本书获得更能表现自己的方法。



漫画的奥义

如何画出神话世界
中的细腻技法

目录

第1章

描绘神话传说 中的人物角色

50	48	46	45	44	42	40	38	37	36	34	32	30	28	26	18	16
看清楚形状	用铅笔笔触描绘手脚	以黑白两色构成画面	用线条强弱来表现质感	高光影像处理	光源表现出一切质感	描绘网状效果线	线条笔触的渐变	中间色调	渐变	基本线条笔触	笔的种类与其线条笔触	描绘漫画的工具	试一试各种线条笔触	何谓线条笔触	充满魅力的神话人物角色	神话世界的说明

80	76	75	74	72	70	68	64	62	60	58	56	54
用线条笔触来创造女神与恶魔	描绘龙	甲壳、鳞片的各种造型	尾巴的各种造型	犄角的各种造型	人+翅膀	翅膀的种类与画法	半人半兽	描绘人物姿势时的重心	描绘全身	描绘头发	眼睛的对比，以眼神打动人	描绘脸部

15



第2章 描绘神话传 说中的世界

83

118 117 116 115 114 110 108 102 100 98 96 94 90 88 86 84

在神话舞台出现的各种世界
用光线表现质感
雕像的材质表现
描绘宝石
木箱与各种纹路的象征性小物品
小道具与日常用品
传说的武器
神话的武器与防具
战士的装备
神话世界的服装
服装显示出身份、职业
善良的魔法师
邪恶的魔法师
神话传说的道具
描绘古老物品
生锈的表现方法



138 126 120

描绘食物
描绘自然物
神话的世界
刻耳柏洛斯与地狱之门
蛇王札哈克的洞穴
战死者之馆「瓦尔哈拉」
在罗摩衍那中出场的「因陀罗之箭」
太阳之船与拉
波塞冬与海底神殿

第3章 描绘神话传 说中的故事

148

168 166 165 164 158 156 150 149

故事的基本架构
用人的手所创作出来的神话——克苏鲁神话
用起承转合来创作故事
创作原创神话
漫画的原稿用纸
务必要记住的漫画规则
制作漫画的流程
原稿制作

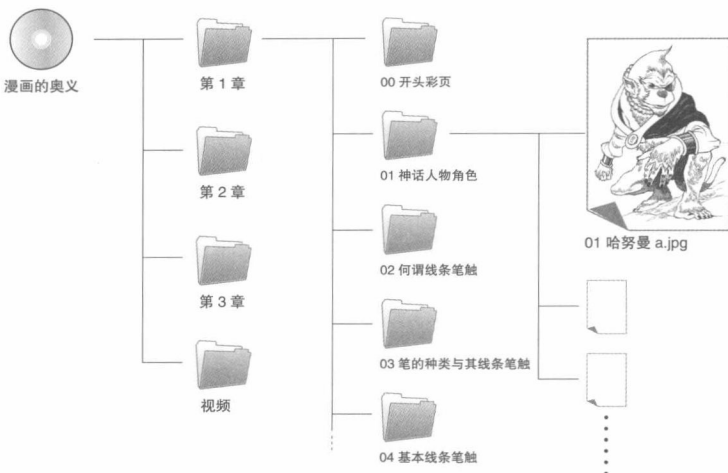


运用线条笔触的彩色表现手法…… 181
附赠光盘的使用说明…… 14

附赠光盘的使用说明

❗ 在此提醒您，本书籍内所有的图像并非全部收录于 DVD 中。

档案架构



在附赠的光盘里，收录了本书所刊载的范例插图以及插画创作过程的影片。范例插图是以高解析度形式收录，您可以利用图像处理等软件来放大显示，以浏览图像的细节。

关于附赠的光盘

- 附赠于本书的记录媒体为DVD-ROM。
- 想要读取光盘内的文件，需要放置在连接于电脑并处于可用状态的DVD-ROM兼容光驱内，请予使用前确认。
- 本书附赠的光盘可对应以下操作系统：Windows XP、Windows Vista、Windows 7。
- DVD中的文件（以下皆称“文件”）储存格式为WMV格式（影片）以及JPG格式（图像）。
- 欲观看影片文件，需要使用Windows Media Player软件，或是可以播放WMV格式的软件。
- 在此提醒您，于电脑显示器上开启文件亦或是打印出来时，其色彩会与刊载于本书纸张上的图像有所差异。这是基于读者的电脑显示器与打印机差异而造成的现象。
- 在此提醒您，不保证文件中的内容与刊载于本书纸面上的插图完全相同。本书刊载的插图与文件的显示结果不一致时，将以文件为主。

关于影片文件

收录作家执笔过程的影像文件是为了方便理解整个制作过程，所以比一般绘画动作还要快的形式收录而成。在浏览之际，若影片速度与影像处理使您感到不适时，请立刻停止浏览。此外，光盘中并不提供或推荐特定播放媒体，请读者自行选择。

关于文件内容

- 本社对于收录在附赠光盘中的文件，将不进行任何相关服务支持。
- 因为使用文件内容而造成任何问题，作者、插画制作人、Side Ranch公司以及人民邮电出版社将不负任何责任。
- 收录于附赠光盘中的插图以及摄影作画形式的影片，其著作权皆归属于作者，此著作权乃受法律保护。
- 收录于附赠光盘中的一切文件，禁止复制、加工并进行贩卖、发布、转让、出租、借贷、租赁、转卖、分享或在网络上公开。此外，将文件格式转换成其他文件格式时，转换后的文件亦适用上述禁止事项。

本书介绍的部分文件，由于著作权问题未收录于本DVD之中。另外，由于文件是在Windows XP、Windows Vista、Windows 7的环境下制作，所以有可能在其他环境下无法正常播放，不便之处请多见谅。