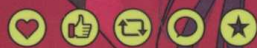


# 像大神一样 画网络漫画

著 [日] 泡沫等 译 黄敏贤



THE TECHNIC OF  
WEB COMICS

## 从零开始到高手



四川美术出版社

# 像大神一样 画网络漫画

著 [日] 泡沫等 译 黄敏贤



THE TECHNIC OF  
WEB COMICS

## 从零开始到高手

## 图书在版编目 (CIP) 数据

像大神一样画网络漫画·从零开始到高手 / (日) 泡沫等著; 黄敏贤译. -- 成都: 四川美术出版社, 2019.5  
ISBN 978-7-5410-8597-0

I. ①像… II. ①泡… ②黄… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第084008号

原著名: 《Webマンガの技術 ゼロから学ぶプロの技 神技作画シリーズ》 著者: 泡沫、佐木郁、  
世紀末、にいち、まき田、ヤマダ, 日版设计: ナルティス: 浜崎正隆

Web MANGA NO GIJUTSU ZERO KARA MANABU PRO NO WAZA KAMIWAZA SAKUGA SERIES  
©Utakata, Kaoru Saki, Seikimatsu, Niichi, Makita, Yamada 2017

First published in Japan in 2017 by KADOKAWA CORPORATION, Tokyo.

Simplified Chinese translation rights arranged with KADOKAWA CORPORATION, Tokyo.

Translation copyright ©2019 by Guangzhou Tianwen Kadokawa Animation & Comics Co., Ltd.

本书中文简体字翻译版由广州天闻角川动漫有限公司策划并由四川美术出版社出版。未经出版者预先书面  
许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

四川省版权局著作权合同登记号: 21-2019-012

本书为引进版图书, 为最大限度保留原作特色、尊重原作者写作习惯, 故本书酌情保留了部分外来词汇。  
特此说明。

# 像大神一样画网络漫画 从零开始到高手

XIANG DASHEN YIYANG HUA WANGLUO MANHUA CONG LING KAISHI DAO GAOSHOU

[日] 泡沫等著; 黄敏贤译

出品人: 马晓峰

责任编辑: 杨东

文字编辑: 丘盛 陈锶林

美术编辑: 易莎 李俏丹 周海珠

责任校对: 周挺

出版发行: 四川美术出版社

成都市锦江区金石路239号 邮编610023

成品尺寸: 787mm × 1092mm 1/16

印张: 9

字数: 180千

印刷: 中华商务联合印刷(广东)有限公司

版次: 2019年7月第1版

印次: 2019年7月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-5410-8597-0

定价: 65.00元

## 版权所有 侵权必究

本书如有印装质量问题, 请与广州天闻角川动漫有限公司联系调换。

联系地址: 中国广州市黄埔大道中309号 羊城创意产业园3-07C

电话: (020) 38031051 传真: (020) 38057562

官方网址: <http://www.gztkadokawa.com/>

广州天闻角川动漫有限公司常年法律顾问: 北京市盈科(广州)律师事务所

## Chapter 1

### 震撼人心的恋爱漫画的画法 Lecturer 泡沫 ..... 007

- LESSON 01 角色创作过程 ..... 008
- LESSON 02 编写大纲 ..... 010
- LESSON 03 震撼人心的演绎① ..... 012
- LESSON 04 震撼人心的演绎② ..... 014
- LESSON 05 震撼人心的演绎③ ..... 016
- LESSON 06 高效的插画画法 ..... 018
- EXAMPLE 范例 ..... 020
- Interview 泡沫 ..... 024

## Chapter 2

### 创作“心动”情景 Lecturer 佐木郁 ..... 029

- LESSON 01 创作“心动”的共鸣点 ..... 030
  - 范例① ..... 031
  - 范例② ..... 035
  - 范例③ ..... 039
- EXAMPLE 范例 ..... 042
- Interview 佐木郁 ..... 044

## Chapter 3

### 创作抒情的四格漫画 Lecturer 世纪末 ..... 049

- LESSON 01 角色创作过程 ..... 050
- LESSON 02 传达情感的表情画法 ..... 052
- LESSON 03 注重台词与措辞 ..... 054

- LESSON 04** 在SNS上发表作品时应该考虑的问题 ..... 056
- LESSON 05** 高效的插画画法 ..... 058
- EXAMPLE** 范例 ..... 060
- Interview** 世纪末 ..... 064

## Chapter 4

### 为四页漫画拓展深度 Lecturer Niichi ..... 069

- LESSON 01** 角色创作过程 ..... 070
- LESSON 02** 主题的构思方法与表达方式 ..... 072
- LESSON 03** 考虑发布平台的特性 ..... 074
- LESSON 04** 站在读者的角度考虑问题 ..... 076
- LESSON 05** 创作四页漫画 ..... 078
- LESSON 06** 创作有深度的作品 ..... 080
- LESSON 07** 高效的插画画法 ..... 082
- EXAMPLE** 范例 ..... 084
- Interview** Niichi ..... 086

## Chapter 5

### 把日常的情景与经历画成漫画 Lecturer Makita ..... 091

- LESSON 01** 角色创作过程 ..... 092
- LESSON 02** 创作漫画时把感情放在首位① ..... 094
- LESSON 03** 创作漫画时把感情放在首位② ..... 096
- LESSON 04** 创作漫画时把感情放在首位③ ..... 098
- LESSON 05** 无对话漫画的画法 ..... 100
- LESSON 06** 高效的插画画法 ..... 102
- EXAMPLE** 范例 ..... 104
- Interview** Makita ..... 106

## Chapter 6

### 重视节奏的漫画画法 Lecturer Yamada ..... 111

LESSON 01 控制画格的节奏① ..... 112

LESSON 02 控制画格的节奏② ..... 114

LESSON 03 随笔漫画的创作方法 ..... 116

LESSON 04 高效的插画画法 ..... 118

EXAMPLE 范例 ..... 120

Interview Yamada ..... 122

## Chapter 7

### 数字漫画服务平台代表 讲述网络漫画与SNS漫画的现状 ..... 127

Interview pixiv 石井真太郎 ..... 128

Interview LINE Manga 村田朋良 ..... 132

Interview comico 大里卓也 ..... 136

Interview KADOKAWA 数字战略推进局 中村阳一 ..... 140

# 像大神一样 画网络漫画

著 [日] 泡沫等 译 黄敏贤



THE TECHNIC OF  
WEB COMICS

## 从零开始到高手



## 网络与 SNS（社交网络服务）的出现 促使漫画的画法发生变化！

网络漫画和 SNS 漫画如今已触手可及。IT 企业与出版社通过网站及手机应用软件开展漫画服务，用户上传的作品接连大热。除此之外，在不同的社交平台上也都有用户每天上传引发话题的作品。

这种趋势可谓是漫画的“新类型诞生”，这种趋势催生出和以往漫画不一样的创作方法及投稿方式。

其关键词是“共鸣”。

作品激发读者的“共鸣”，这种“共鸣”会形成浪潮越传越广。唤起读者“共鸣”的技术，或许正是“新漫画”作者们的强力武器。

根据这种想法，本书邀请了泡沫、佐木郁、世纪末、Niichi、Makita、Yamada 这六位 SNS 高人气漫画家，解说网络漫画及 SNS 漫画让更多人得到共鸣的技巧。

内容有“创作四页的短篇漫画”“考虑投稿平台的特性”“使用投票调查功能带动读者”等等。

从主题与内容的构思，到分镜划分的方法、投稿的技巧等，本书收录了各位漫画家积累已久的各种诀窍，希望能给今后打算创作漫画的各位读者一些提示。

KADOKAWA KITORA 编辑部

## Chapter 1

### 震撼人心的恋爱漫画的画法 Lecturer 泡沫 ..... 007

- LESSON 01 角色创作过程 ..... 008
- LESSON 02 编写大纲 ..... 010
- LESSON 03 震撼人心的演绎① ..... 012
- LESSON 04 震撼人心的演绎② ..... 014
- LESSON 05 震撼人心的演绎③ ..... 016
- LESSON 06 高效的插画画法 ..... 018
- EXAMPLE 范例 ..... 020
- Interview 泡沫 ..... 024

## Chapter 2

### 创作“心动”情景 Lecturer 佐木郁 ..... 029

- LESSON 01 创作“心动”的共鸣点 ..... 030
  - 范例① ..... 031
  - 范例② ..... 035
  - 范例③ ..... 039
- EXAMPLE 范例 ..... 042
- Interview 佐木郁 ..... 044

## Chapter 3

### 创作抒情的四格漫画 Lecturer 世纪末 ..... 049

- LESSON 01 角色创作过程 ..... 050
- LESSON 02 传达情感的表情画法 ..... 052
- LESSON 03 注重台词与措辞 ..... 054

- LESSON 04 在SNS上发表作品时应该考虑的问题 ..... 056
- LESSON 05 高效的插画画法 ..... 058
- EXAMPLE 范例 ..... 060
- Interview 世纪末 ..... 064

## Chapter 4

### 为四页漫画拓展深度 Lecturer Niichi ..... 069

- LESSON 01 角色创作过程 ..... 070
- LESSON 02 主题的构思方法与表达方式 ..... 072
- LESSON 03 考虑发布平台的特性 ..... 074
- LESSON 04 站在读者的角度考虑问题 ..... 076
- LESSON 05 创作四页漫画 ..... 078
- LESSON 06 创作有深度的作品 ..... 080
- LESSON 07 高效的插画画法 ..... 082
- EXAMPLE 范例 ..... 084
- Interview Niichi ..... 086

## Chapter 5

### 把日常的情景与经历画成漫画 Lecturer Makita ..... 091

- LESSON 01 角色创作过程 ..... 092
- LESSON 02 创作漫画时把感情放在首位① ..... 094
- LESSON 03 创作漫画时把感情放在首位② ..... 096
- LESSON 04 创作漫画时把感情放在首位③ ..... 098
- LESSON 05 无对话漫画的画法 ..... 100
- LESSON 06 高效的插画画法 ..... 102
- EXAMPLE 范例 ..... 104
- Interview Makita ..... 106

## Chapter 6

### 重视节奏的漫画画法 Lecturer Yamada ..... 111

LESSON 01 控制画格的节奏① ..... 112

LESSON 02 控制画格的节奏② ..... 114

LESSON 03 随笔漫画的创作方法 ..... 116

LESSON 04 高效的插画画法 ..... 118

EXAMPLE 范例 ..... 120

Interview Yamada ..... 122

## Chapter 7

### 数字漫画服务平台代表

### 讲述网络漫画与SNS漫画的现状 ..... 127

Interview pixiv 石井真太郎 ..... 128

Interview LINE Manga 村田朋良 ..... 132

Interview comico 大里卓也 ..... 136

Interview KADOKAWA 数字战略推进局 中村阳一 ..... 140

# Chapter

# 4

## 震撼人心的 恋爱漫画的画法

泡沫凭借纤细的画风和让人印象深刻的台词，生动地截取出恋爱中令人怦然心动的瞬间。这种震撼了许多女性读者的恋爱漫画是怎么创作出来的呢？本次邀请了泡沫讲解从角色创作过程到让人迷恋的画格制作方法等内容的细致诀窍。

Lecturer

## 泡沫



2016年2月出版处女作《我想这肯定是恋爱》，2017年2月出版第2部作品《Spring Flowers只告诉你一个人》。除此之外还在 LINE Manga 连载《青春拼图》等作品（目前已完结），拓宽着自己的发展空间。喜欢的食物是黄豆粉、豆沙水果凉粉、味噌煮鲭鱼。喜欢的季节是冬天。最近的小野心是去看满天星。

## 角色创作过程

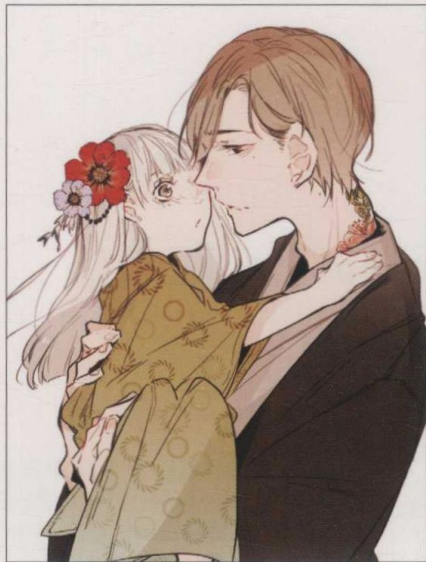


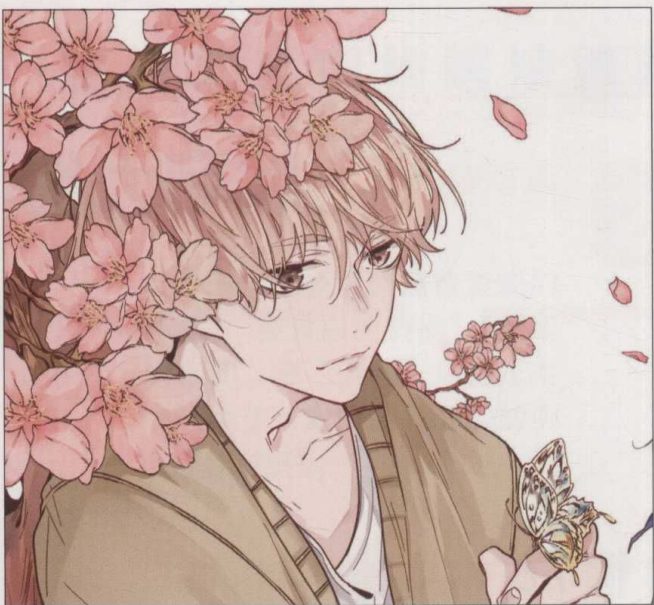
## 兄弟姐妹·双胞胎

我创作兄弟姐妹或者双胞胎角色的时候，有两种情况，第一种是“长得很像”；第二种是“长得完全不像”。左图属于前者。在第一种情况里，我常常会把两者的相貌画得一模一样，其他要素则完全相反（例：左撇子和右撇子）。要描绘兄弟姐妹/双胞胎的相互依赖关系，或者兄弟姐妹/双胞胎不是主角的时候，我大多会采用这种角色创作方法。在第二种情况里，我会把哥哥（姐姐）/弟弟（妹妹）的其中之一画得好看，另一个画得平凡，制造出两者的差异。然后再在别的方面制造个性，例如长相好看的角色性格别扭、长相平凡的性格善良等。另外，我也会分别在长相和性格方面制造一个共通点（例：痣的位置一样/有一样的习惯）。“哥哥（姐姐）→弟弟（妹妹）、弟弟（妹妹）→哥哥（姐姐）”这类其中一方对另一方抱有强烈情感的情况，我大多会采用第二种角色创作方法。

## 年龄差距与体格差距

我在描绘年龄差距较大的角色的故事时，经常会把年龄较小的一方设定成女生。因为我总觉得女生年纪更小的话，她会更懂事、更积极，更容易行动起来……我喜欢两者年龄差距较大的模式，感觉这样的话故事也更容易写。另外，体格差距也是我喜欢的一种主题。虽然体格差距也有诸如“年龄相仿的女生和男生”“体格纤瘦或健壮的男生”“苗条或丰满的女生”等多种类型，但年龄差距导致的体格差距，画起来非常有意思。还有，我经常会给处在成长过程中的角色加上“慢慢长成这个样子吧”之类的“萌”点，所以发挥的空间是很大的。





## 拟人化

创作拟人化角色的时候，如果书籍和网络上有详尽的原型资料，会更容易创作。左图是“樱花树”的拟人化角色，用这个角色来举例，与颜色相关的资料是“粉色和白色”，拥有在春天盛开飘落的“虚幻感”，花语是“精神之美”。通过这些资料可以简单地做出大致的角色设定，例如整个角色的颜色要淡，要制造出看似会消失的氛围，性格温柔、为他人着想等。

## 显而易见的属性

当因为漫画的设定而必须创作有“傲娇”“病娇”或者“娇羞”等明确属性的角色时，我会很烦恼。右图插画的角色属性是“傲娇”，我画的时候会注意让他一直扬起眉毛。总之就是想在台词之外的方面体现出他的好强……举其他例子的话，我会把“妈宝”画成长相好看的人，会把“妹控”画成不在意自身的角色。最快捷的方法是**观察描绘身边拥有类似属性的人**。



## 身份

要根据上班族、老师、流氓等身份来敲定角色外观的时候，我会去请教或者调查现实世界中的人关于“**从事这个行业之后学会的事情**”和“**外观的变化**”。例如老师和上班族“加班导致眼睛下面出现了黑眼圈”，又或者底层的小混混“某个地方会有伤痕”等。左图的主题是“杀手”，但因为是被迫的，所以没有添加眼睛的亮光，如果反过来是主动作恶的角色或者精神不正常的角色，也可以画成**目露凶光**的样子。

## 制作一至四页短篇漫画的情况

1

## 敲定主题

把“告白”“失恋”“青春期”等想到的单词用作漫画的主题（本次的例子采用“悲恋”作为主题进行讲解）。

2

## 想象台词①

构思一句最想在漫画里表达的台词。

例：

“我会离开你，是因为不想你主动离开我。”

3

## 想象台词②

思考要把 2 里联想到的台词放进结局，需要怎么描述前面的对话才比较合理；尝试写出台词的大致发展。



4

## 创作角色

构思会说 2 和 3 里联想到的台词的角色设定和长相，思考后适当地对这些信息进行总结。

5

## 划分分镜

在草稿上将 2 和 3 联想到的台词和发展画成草图。

6

## 描线·贴网点·添加文字

给 5 里制作好的分镜描线（我基本不打底稿，所以会直接从描线步骤做起）。描线完毕之后依次添加网点和文字，完成原稿。

## 制作二至四格超短篇漫画的情况

1

### 想象事情发生的瞬间与场面

首先想象“劈腿被发现的瞬间”“被告白的瞬间”“重逢的瞬间”等“瞬间”场面（本次列举了“重逢的瞬间”的例子以作讲解）。

2

### 想象台词

二格、四格漫画有一两句台词会比较好（台词少反而更佳）。构思一些放在最后会很有冲击力、能让读者在意后续的台词。

例：

“某某，你还记得曾经的约定吗？”（这时候如果能让读者在意“是什么约定啊”就算成功）。

3

### 创作角色

构思与 1 里想象的“瞬间场面”相关，并且有可能说出 2 里台词的角色设定与长相，然后适当归纳（本次的例子“重逢的瞬间”采用了“年长的大姐姐”和“年少的高中生或大学生”的设定）。

4

### 划分分镜

在草稿上将 1 和 2 联想到的台词和故事发展画成草图。然后仿效“制作一至四页短篇漫画的情况”完成原稿。

## 制作长篇·系列作品的情况

1

### 敲定题材与主题

首先敲定故事的题材，比如恋爱、幻想、战斗、推理、冒险等等。

2

### 想象场面

根据 1 里敲定的题材，想象两到三个自己想画的场面或者故事发展，试着分别画出一至四页的分镜。

例：

- 背叛自己的同伴快被敌人杀害时是救还是不救。
- 得知喜欢的女孩子喜欢上了自己的朋友。
- 被挚友杀死。

3

### 创作角色

构思“想用什么角色呈现出”2 里想象到的场面，设定人物形象。

4

### 制作大纲

整理 2 和 3 里粗略建立起的世界观，构思故事的概要与起承转合，用文字整理出整个故事的发展脉络。如果在这个时候灵光一闪，想出一些想让角色说的台词等要素，也可以先在边上做个记录。

5

### 划分第一至三话的分镜

按照每话十至十五页的分量，制作三话合计三十至四十五页的分镜，然后效仿“制作一至四页短篇漫画的情况”完成原稿。