

# 《快描教室漫畫企劃講座1》

## 图书基本信息

书名：《快描教室漫畫企劃講座1》

13位ISBN编号：9789866326257

10位ISBN编号：986632625X

出版时间：2009-12

出版社：楓書坊

作者：菅野博士、唐澤佳子

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《快描教室漫畫企劃講座1》

## 內容概要

畫漫畫雖然是一件有趣的事情，  
自己一個人畫著畫著，總是會覺得有點不安。  
實際上開始動筆之後，  
不瞭解的各種問題就接踵而至。  
該不會只有自己一個人覺得這些問題很困擾吧？  
想要知道其他同樣想成為漫畫家的人，  
他們有沒有什麼很大的煩惱？  
還有，菅野老師也曾經經歷這種時期嗎？  
「我真的很想畫出更多有趣的漫畫！」  
來聽聽將來的漫畫家生力軍最真實的心聲！  
我想出兩種結局的版本！  
可是，  
到底應該選哪一個才是最好的呢？  
我在作品裡面不小心加入太多場景情節。  
到底應該怎麼刪減才比較好呢？  
不管是哪一部作品我創造出來的角色都很類似應該怎麼辦才好呢？

## 本書特色

日本amazon網路書店讀者評價5顆星  
這本書  
就是寫給你們這些人看的  
關於漫畫的技巧  
我選擇教你們一些輕鬆好上手  
容易瞭解的方法  
但是畫漫畫最重要的  
才不是這些有的沒的  
應該是  
想畫漫畫...  
想一輩子畫漫畫...  
那種熱血沸騰的心情

# 《快描教室漫畫企劃講座1》

## 精彩短评

- 1、整本书全是对谈形式，夹杂两人大量插科打诨的无聊调侃，完全找不到重点，看的我头晕。除了最后有几个分镜修改的对比还有意思（但感觉都是中学生的投稿，改动之大算重画分镜了，看不出对比），其他都是最基础的素描和造型入门，是面向中学生的教程吧。总之不推荐看这本！
- 2、一上来就“你是不是只会画脸”“脸是不是只会画年轻人不会画大婶老头”，捂膝盖……太实用啦！太有趣啦！！
- 3、稍微啰嗦了点，但是内容挺好的

## 章节试读

### 1、《快描教室漫画企划讲座1》的笔记-全书

总体评价：这么多年看到的最贴心的漫画绘制教材。不会花大量的篇幅去介绍工具、基础素描到底怎么画，而是非常明确的以“画出一部好漫画”为导向而进行技能描述分析。而与大多数市面上挂着“漫画教材”的羊头却卖着“日式插画教材”的狗肉的书不一样，这本书切切实实的花费了大量的篇幅在讲授漫画最区别于其他艺术表现形式的地方：故事与分镜、人物与设定等等。即便是在以讲授绘画技巧为主的第一本《快描教室》中，其讲授的重点也是一直以“实际画漫画需要”为导向来讲授。正是这一点，市面上千万万的“漫画教材”都可以不看，惟独不可不看这本。

漫画企划讲座系列第一本，快描教室，基本上是解决基本技术问题，画画的。里面兼之提到了人物塑造、故事安排。

接下来我就按照自己的理解梳理下第一本书讲的内容。

以下是目录

三个部分：快描教室+补习课程（快描），Q&A，爱的修改剧场。

快描：画画的内容

Q&A：比较杂的内容

修改剧场：修改读者投稿的漫画，涉及了很多的分镜知识、故事表达etc

如果真的要给这本书找个缺点的话，就是内容其实比较零散。知识点并不是按照框架来铺陈的，大概是因为之前是在杂志连载的专栏的缘故

总之，我按照自己的框架梳理一遍：

人物绘制

服饰、道具、人物设计

用笔

透视

单幅（构图、故事性）

人物绘制

光会画脸是不够的，身体也学着去画

各个年龄段的人、不同性别的人也要掌握符号化（漫画本身蕴含了很多种符号,比如表情、语气词，在人物绘制中，比如画老人的皱纹，就是一种符号）

画的时候要想着画的东西

画人体的时候，最优先考虑的是姿势、平衡。

男女身形差异

胖瘦身形差异人体的姿势和仪态都是可以用来表现人物性格的

人物动起来的时候姿势（情境不同、人物不同，姿势不同）画动作的时候注意平衡与变化

脸部表情练习（用简单的无关符号来表达）人体局部练习（臀部体积感、手脚关节，腿、手臂的短缩

透视、颈肩连接、五官、眼睛、背影）

画不同人物的时候注意线条的使用（男性线条比较硬朗、女性柔软，但是请随机应变）

人体也存在透视。作画时一定要意识到读者的视点来画。

一个格子里画几个人物的时候，可以利用地平线和辅助线来处理透视。

来说下原则性的东西：

能写生最好，临摹现实看到的物体：锻炼的是把三维的物件在脑中二维化再用笔表达出来的过程。没有实物、可以用照片，自己备镜子，照着镜子画也是不错的选择。

# 《快描教室漫畫企劃講座1》

寻找用较少的线条画，画出来的东西依然能够辨认就最好了。思考“要画出脸上哪个部位，才能够抓住哪个人物的特征呢”。

“我认为，就是要去思考如何轻松地作画、画的漫画才会越来越进步。因为要非常认真的去思考，到底删掉哪些、画出哪些，看起来才会像是眼镜或者鞋子等等。如果简单画几笔，还能够将眼镜表现得很好，就表示抓住了这项物体的特征。抓住物体的特征、用图画表达出来它的印象是相当重要的一件。……要省略到什么程度，就要和自己画风的搭配度还有作画麻烦程度而定。漫画一画就是好几十张，如果很麻烦是画不下去的，漫画就是在省略东西。还有，要是偷懒画出来的画，连自己看起来都觉得怪怪的，这样就不行，图画没有长进。就算偷懒也要画出自己能接受的画才行！”

## 服饰、道具、人物设计

这里菅野说了三个原则：1. 布料的重量会让布下垂；2. 突出的部位彼此连结起来；3. 布料的长度是可以拉扯延伸的

想到figure drawing—design and invention那本书里面讲到的关于fabric的原则，也是三个：重力影响；本身材质；外部影响。

画褶皱的时候，确实的画出身体才是最重要的，身体的平衡。

在给人物设计服装的时候，要注意到：人物的印象是从服装造型生成的（举个例子，塔矢亮的各种校服+西装；进藤光的各种T+牛仔裤+偶尔的西装，这两个人物给读者的印象，衣服绝对有很大的功劳）

在人物设计的时候，人物若穿着感觉很可爱的服饰，就算将人物完全涂黑只看轮廓，也能显现出可爱的印象。

尝试使用简单的几何图形进行组合替换来设计基本外形。

用不同的五官、发型/服饰来组合创作不同的人物造型。奇幻风格的服装可以参考中世纪的服装，注意布料的表现。

道具、小物件：

鞋子(宽松型、流畅型)

电话（那电话的姿势比较重要，体现人物情绪、性格） 眼镜（这种道具，如果加上说的话，想清楚是否对人物而言需要

武术、招式、什么的，查阅相关书籍。

角色，一定要原创角色，就算是完成度低。创造角色最简单的方法是把自己分解放进去再参考身边或者其他人的，通过这种配对来创造。

## 用笔

用笔，自然是G笔。练习罗。

## 透视

透视有个诀窍是用人体来做标尺去衡量其他背景，比如房子、桌椅。因为这些都是人造物，都是基于人的大小来建造的。另外一再强调，透视不用100%准确，看起来OK就好了。不如把精力拿来画有趣的东西。

平常可以画立方体速写来练习透视。

## 单幅&故事创作（构图、故事性）

创作故事的决定性手段就是加进去许多你想画的不得了的东西。

故事原型（也就是故事骨架，这个基本上没什么原创新可言，黑子和灌篮都是讲打篮球的，JOJO3和犬夜叉都是旅行+打到boss的结构。诸如此类。） 故事构成（添加自己的东西、想法、想表达的东西、癖好etc）多想各种剧情 修剪，去除掉和主题无关的内容。

## 《快描教室漫畫企劃講座1》

实践：从想到的题材里挑选最短的一个，先试着画一篇漫画出来看看。大概8页就够了。如果画着画着觉得无聊了，就换有趣的画，直到画出来一部完整的作品为止。在这个过程中，不要因为不喜欢画漫画了就放弃。这是个不能逃避的过程。

### 单幅构图的故事性

- 1.草稿很重要，明确自己想要画什么，表达什么。通过画thumbnail来brainstrom自己最喜欢的构图。
- 2.背景的添加注意平衡（前景、中景、后景），以及和人物之间的平衡
- 3.诀窍，人物如果“陷入”背景中，可以加白边or黑边对人物进行强调。

# 《快描教室漫畫企劃講座1》

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)