

跟林晃学漫画

人物的画法与描红

2 生动角色篇



临摹练习式

(日) 林晃 著 芦茜 译

The World of Comics



辽宁科学技术出版社
LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

TITLE: [マンガの基本ドリル2 生きたキャラの作画編]

BY: [ゴーフイス]

Copyright © 2007 Hayashi Hikaru

Original Japanese language edition published by Kosaido Akatsuki Co., Ltd.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with Kosaido Akatsuki Co., Ltd., Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

©2012, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社广济堂出版授权辽宁科学技术出版社在中国范围内独家出版简体字中文版本。

著作权合同登记号: 06-2011第117号

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

人物的画法与描红. 2, 生动角色篇/(日)林晃著; 卢茜译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2013.4
(跟林晃学漫画)

ISBN 978-7-5381-7817-3

I. ①人… II. ①林… ②卢… III. ①漫画—绘画技法 IV ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第309890号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司(www.booklink.com.cn)

总策划: 陈庆

策划: 李卫

装帧设计: 季传亮

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路29号 邮编: 110003)

印刷者: 天津市蓟县宏图印务有限公司

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 190mm × 260mm

印张: 6

字数: 100千字

出版时间: 2013年4月第1版

印刷时间: 2013年4月第1次印刷

责任编辑: 宋纯智 朱悦玮

责任校对: 舒心

书号: ISBN 978-7-5381-7817-3

定价: 25.00元

联系电话: 024-23284376

邮购热线: 024-23284502

E-mail: lnkjc@126.com

<http://www.lnkj.com.cn>

本书网址: www.lnkj.cn/uri.sh/7817

跟林晃学漫画

人物的画法与描红

②生动角色篇



(日) 林晃 著 芦茜 译

The World of Comics

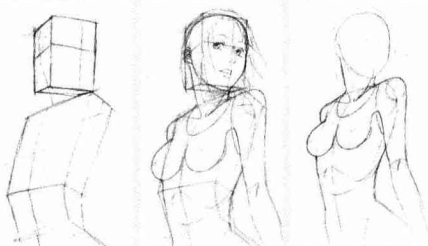
辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

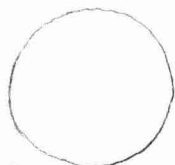
前言 利用“箱子”来描画人物的立体感

人物原本就是一个由曲线构成的立体。可是，想要一下子把人物画出立体感，并不是一件容易的事。

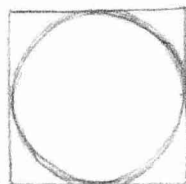
我们可以借用立体感分明的四方形的立方体或长方体的“箱子”来描画人物。本书将教会大家借用“箱子”来描画出人物的立体感，并掌握“箱子”的描画技巧。



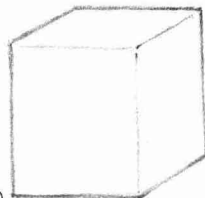
●画圆形时，先画成正方形然后再画成圆形



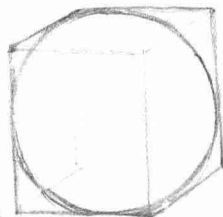
①
不容易把圆形画得很圆。而且这样看起来也没有立体感。



②
所以，先画个正方形，然后再在上面画圆，这样画起来就会比较容易，可圆还是平面的。



③
画个立方体的箱子吧。



④
在箱子中画个圆形，这样就有了立体感，圆就变成了球。

本书的使用方法 按照如下方法学习掌握“生动角色”的描画

本书根据如右所示的四个步骤来指导大家进行练习。

我们按照这些步骤，仔细阅读绘画要点后认真地画吧。

●四个提高步骤●

1. 仔细观察画样。
2. 认真阅读注意事项。
3. 认真描摹进行练习。
4. 一边仔细看画样一边自己试着描画。

解说学习
要点

描画步骤

第1章 脸部描画课程 04

低头

头越低脸面越窄

鼻子画成V形，能够清楚地看到头部的形状和纵深。

低头45°

仔细观察
画样



认真阅读
注意事项

掌握要点



低头45°和低头75°时的典型

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

低头45°时

低头75°时

描画步骤

低头75°



画出大致的形状。

用后方较窄的四方形卷起图形，把握每一个面。

用向下弯曲的弧线画个“十”字文”，把握脸部。

注意头发的分缝线和头发的弧度。完成。

头越低脸面越窄

描画日期 年 月 日

低头45°

低头75°

试着描摹吧

3

仔细描摹
进行练习

4

一边仔细看
画样一边自
己试着描画

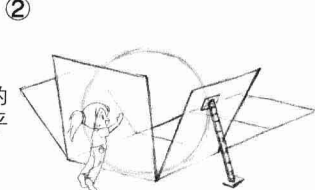
●把平面变成立体的灵感在这里！

①



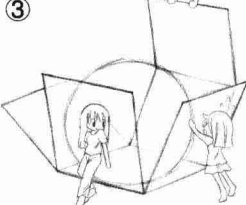
立方体的展开图

②

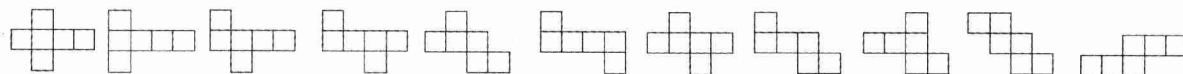
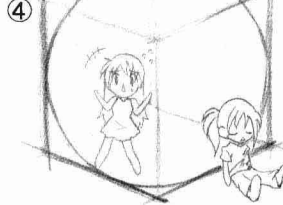


放置在相连的
六个正方形平
面上的球

③

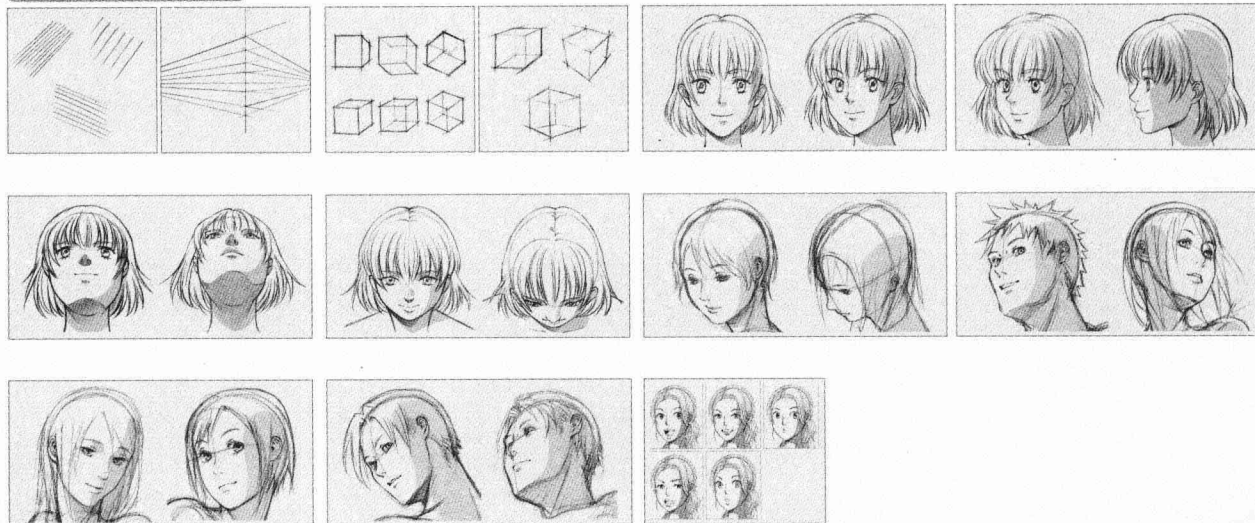


④



前言	2	第2章 上半身动作和手部的描画课程	39
本书的使用方法	3	01 表现脸部和手臂的动作	40
表现立体感的“箱子”是指什么?	6	02 把手伸到面前的动作	42
体现脸部立体感的三个“面”	10	03 双手扶腰的动作	44
掌握好“箱子”画法	14	04 回头看的动作	46
第1章 脸部描画课程	15	05 仰头喝水的动作	48
首先活动活动手臂 铅笔练习1	16	06 把手放到耳边的动作	50
接着活动活动肩部 铅笔练习2	18	07 摘取眼镜的动作	52
01 正面与斜侧15°	20	08 双手托腮的动作	54
02 斜侧45° 和正侧	22	09 双手捧起杯子的动作	56
03 仰头	24	10 坐在桌前用吸管喝水的动作	58
04 低头	26	11 手的动作-1 攥起的手	60
05 侧低头	28	12 手的动作-2 展开的手	62
06 侧仰头	30	13 手的动作-3 拿着杯子的手	64
07 头部倾斜的表现	32	自我诊断 检测要点2	66
08 大角度的仰视	34		
09 描画表情	36		
自我诊断 检测要点1	38		

第1章 脸部描画课程



第3章 全身描画课程 67

01 步行 -1 基本角度 68

02 步行 -2 俯视前面 70

03 步行 -3 俯视背面 72

04 滑稽的跑姿 74

05 登台阶 76

06 擦地板 78

07 仰视视角下的飞奔姿态 80

08 伸出手臂 82

09 伸出茶碗-1 84

10 伸出茶碗-2 86

11 实践练习-1 88

12 实践练习-2 90

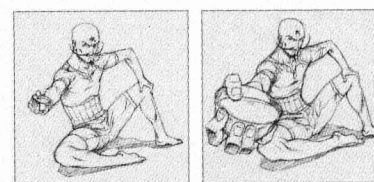
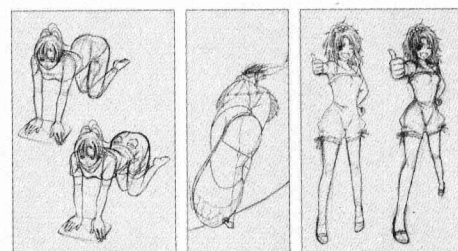
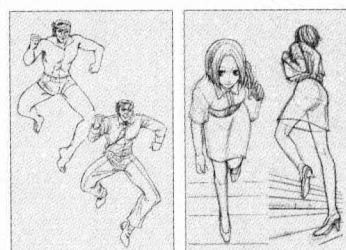
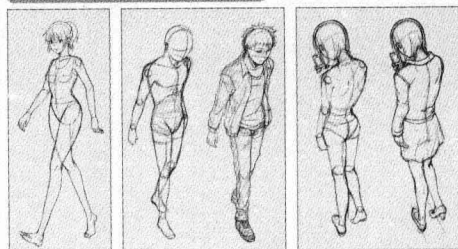
自我诊断 综合检测要点 92

学习各种构图的意义 93

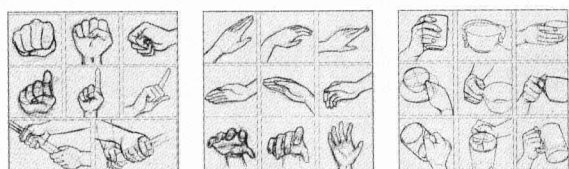
我这样使用这本书 94

结束语 95

第3章 全身描画课程



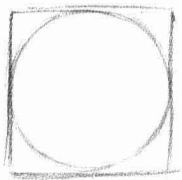
第2章 上半身动作和手部的描画课程



表现立体感的“箱子”是指什么？

用“箱子”来创造脸部的立体感

普通的四方形……从正面画是平面的



在正面的四方形中画一个圆，圆还是平面的。



圆（球从正面看的模样）因为只有一面，所以是平面的。



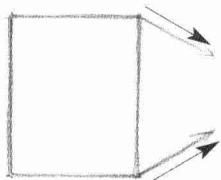
正面朝向的人物也不能表现出立体感。

把人物放到“箱子”里试试

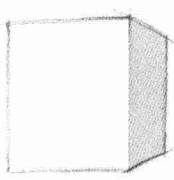
为了表现人物的立体感，需要把头部、躯干和四肢等部位当作立体或长方体来描绘，这些立方体或长方体被称为“箱子”。无论是从什么角度的人物脸部，只要以四方形的箱子为基础，把握脸部的“侧面”、“顶面”、“底面”，就能够很好地画出人物脸部。

从普通的四方形开始

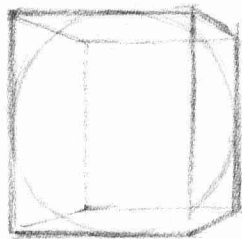
增加面的数量 变成2面 ~斜侧方向脸部的画法~



添加斜线（表现纵深的线条）试试吧。



变成两个面。仅仅变成两个面，平面就变成了立体。



把侧面清楚地表现出来，在立体中描画的圆就会看起来像是个球体。



在四方形上面或下面添加纵深线，就会表现出仰视或俯视的角度。

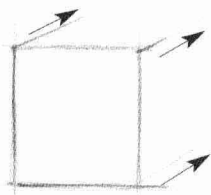


对于斜侧方向的人物脸部，如果能看见正面和侧面的箱子为基础进行描画，就能够表现出脸部的立体感。

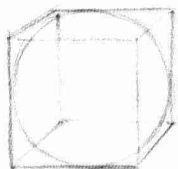
从普通的四方形开始

增加面的数量 变成3面 ~仰视或俯视脸部的基本画法~

●能看见上方的面，俯视



画3条斜线（表现纵深的线）吧。

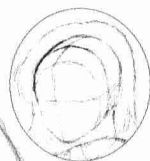
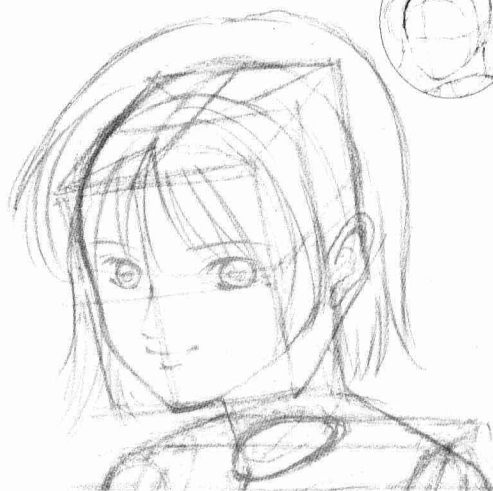


把圆画到箱子里，很明显圆形看起来像“从上往下看的球体”。

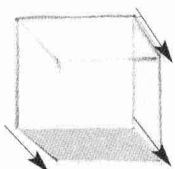
出现了3个面，成了一个更具立体感的箱子。



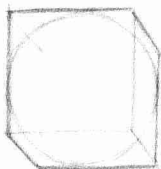
头部的纵深感表现得更加明显。



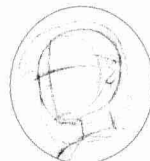
●能看见下方的面，仰视



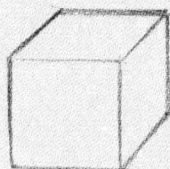
同样，画出一个有着明显的侧面和底面的箱子。



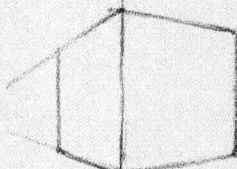
下颔的宽度被描画出来，人物具有了感染力。



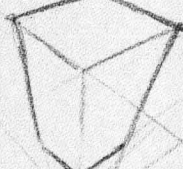
●立体因观察角度的不同而有三种类型



远望型：也叫标准立体。对边平行。



广角型：也叫透视立体。能够表现纵深感。



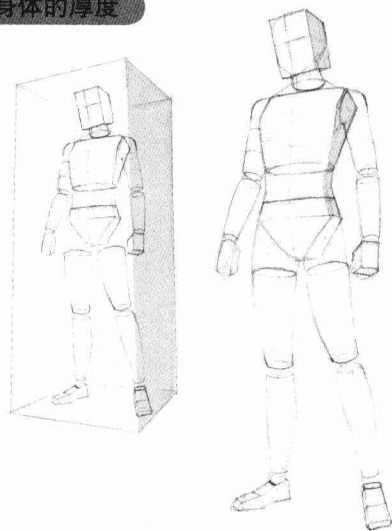
超广角型：强调横、竖、高度，具有感染力的立体。

将身体也放到箱子里来把握

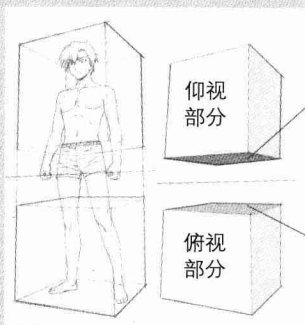
“箱子”使人物具有了实感

描画人物全身时，也可以把人物放到箱子里来把握。通过把握侧面、顶面和底面，就能够画出立体的人物来。

箱子的侧面体现身体的厚度



整个身体是“仰视”与“俯视”的结合体

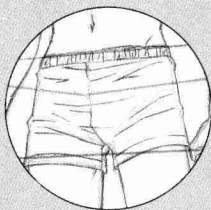


能够看见底面（底）。用仰视的感觉来描画上半身

能够看见顶面。用俯视的感觉来描画膝盖以下的部分



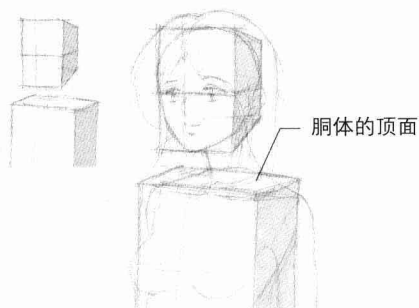
当把身体各部分当作立体进行描画时，可以用向上拱起的弧线描画仰视部分，用向下弯曲的弧线描画俯视部分。因为腰部介于仰视和俯视之间，所以用平缓的曲线进行描画。



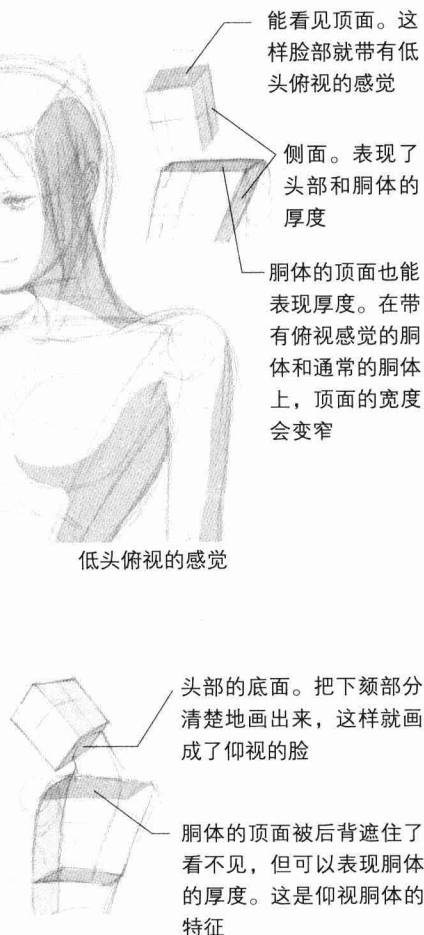
一边大致画出箱子，一边描画人物吧。

利用“箱子”描画出的动作

描画胸像和半身像等时，可以把头部和身体分别放到不同的箱子里进行描画。这样能够明确地表现出脸和身体的朝向，这是表现人物动作的必要因素。

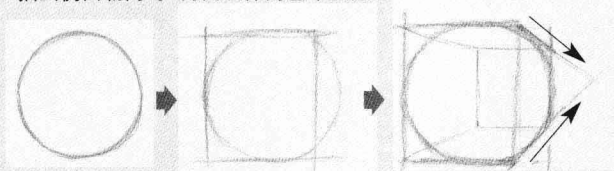


因为头部可以上下左右活动，所以分别描画“头部的四方形”和“身体的四方形”，就能够表现出人物的各种动作。



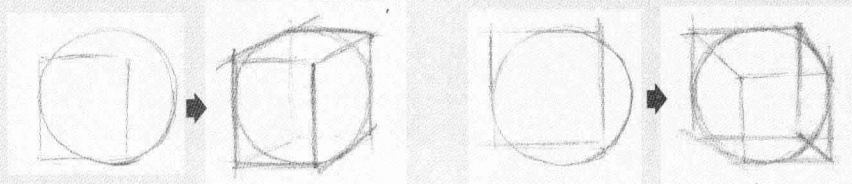
把圆形画成球体 作画时当作参照物的箱子的画法

描画侧面朝向时 两面立体的基本画法

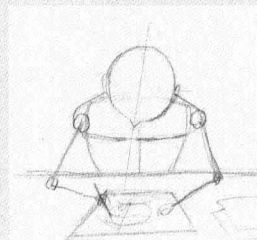


俯视时从上面看到三个面的立体

仰视时能够看到底面的立体



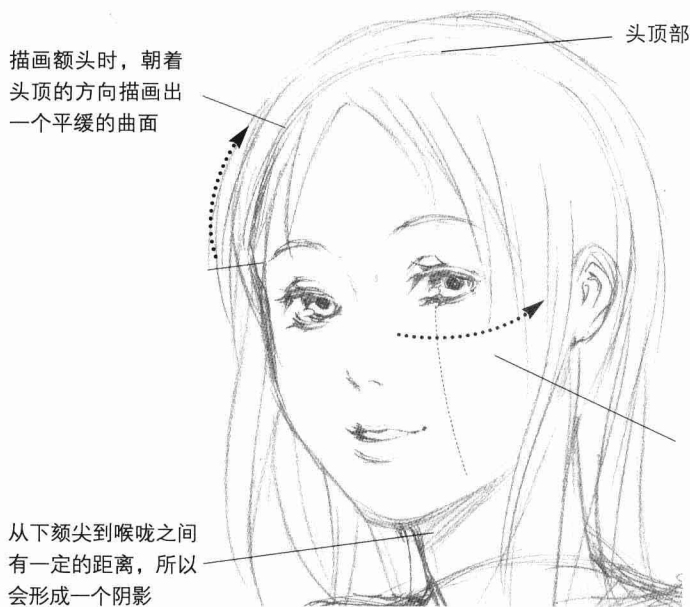
这是掌握立体感的练习，所以没有必要画出真正的圆形或正方形。画个大致形状吧。



绘画时的姿势。不要拘泥于部分和细节，要边画边注意观察整体。

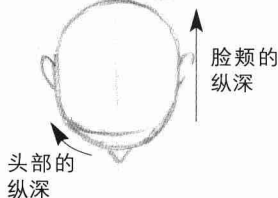
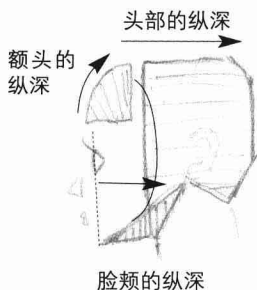
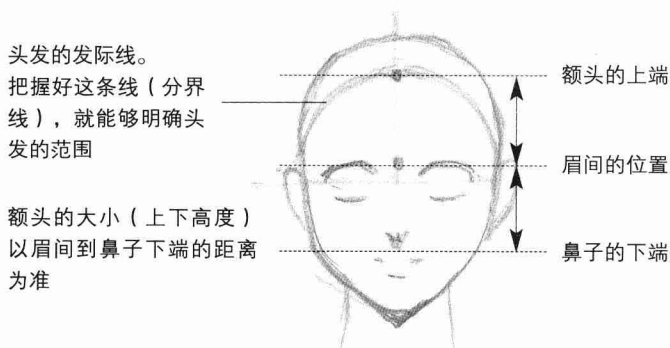
体现脸部立体感的三个“面”

斜侧朝向“额头”和“脸颊”是关键



头发的发际线。把握好这条线（分界线），就能够明确头发的范围

额头的大小（上下高度）以眉间到鼻子下端的距离为准

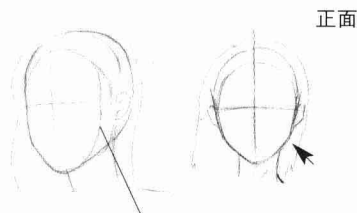


关于曲面与纵深

人物的脸部一般大致上都是从平面上进行把握的。然而，实际上“额头”和“脸颊”却是一个平缓的曲面。并且“下颏”部分的线条朝着“喉咙”的方向深入进去。

如此，通过把握“额头”、“脸颊”、“下颏”的面和纵深，就能画出具有立体感的人物。

描画脸颊时，朝着耳朵的方向形成一个弧度



正面朝向时，能够看见的轮廓线就是这条线

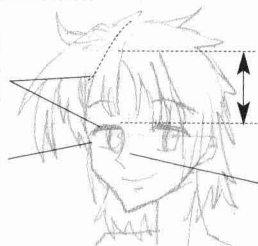


正面朝向时，头发的发际线（额头与头的边界线）是曲线状。画额头前的头发时，要意识到额头的弧度（曲面），用曲线描画。

没有立体感的人物

额头的线条、双眼的形状等等，整体上的线条都是直线形的

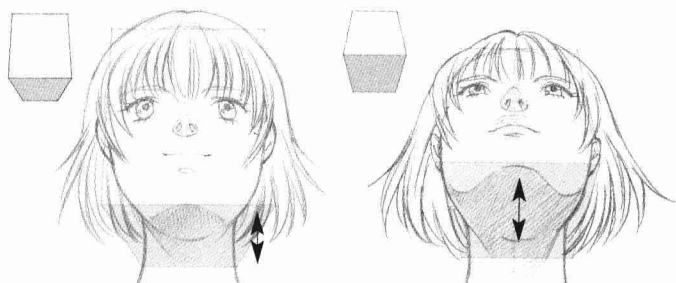
没有表现出脸颊的纵深感



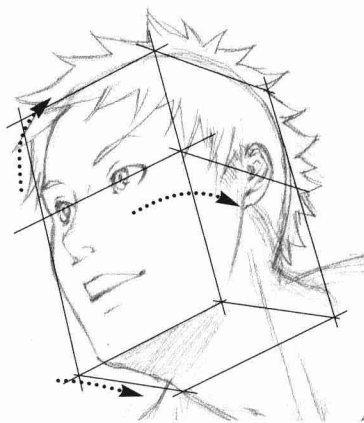
额头画得太大，看起来就像是光头带着假发套似的

脸部的中心线歪了，眼睛、鼻子、嘴、下颏的比例不正确

仰视（从下方看）下颔的下面是关键

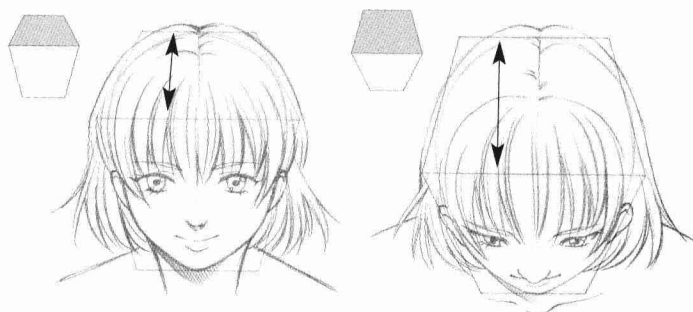


仰视的角度越大，下颔的下面部分就越大。

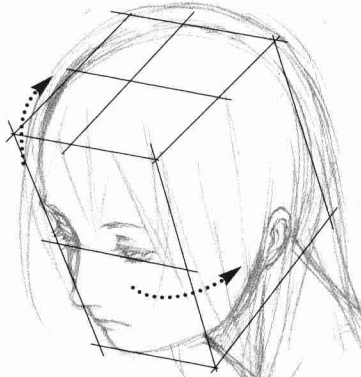


把握好侧面与下颔的下面部分。

俯视（从上方看）额头和头顶是关键



俯视的角度越大，头部能看见的范围就越大。

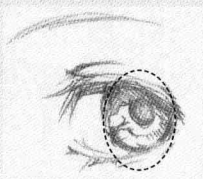


把握由侧面和额头的圆润度所表现的头部纵深感。

●要点：眼睛的“面” 眼瞳为椭圆形的基本画法



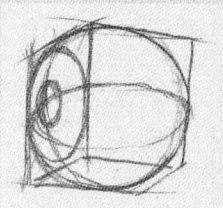
椭圆



眼球隐藏在眼皮下。
画一个竖长形的椭圆吧。



当仰视或俯视时，圆形的
眼瞳就变成了椭圆形。



正圆



即使是普通的侧面朝向的脸，如果把眼瞳画成正圆形，脸就变成了平面。

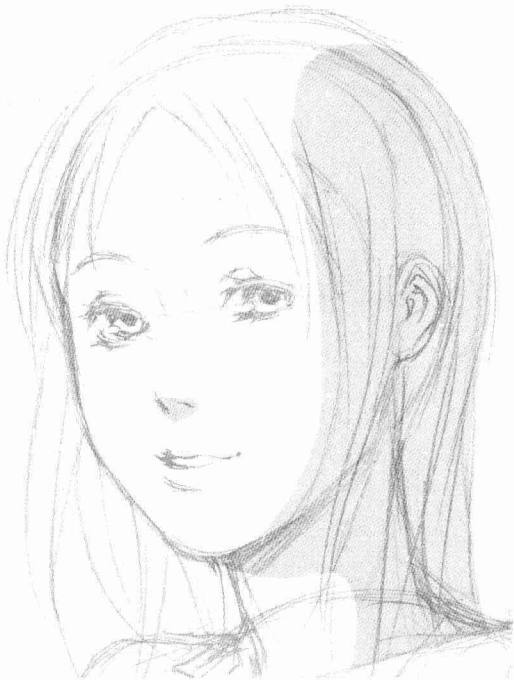
正圆形的眼瞳，适合在想要表现神秘氛围或者想要画成玩具娃娃的感觉时描画。

用阴影表现出立体感吧

阴影的决定要素是光（光源）和面

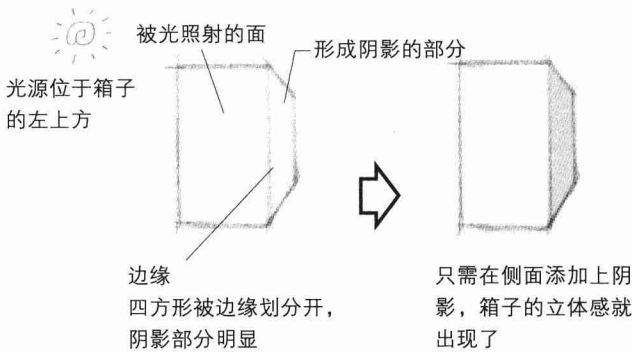
用轮廓画的感觉描画阴影吧

画上阴影后，立体感便得以显现，人物更具真实感。用轮廓画的感觉学习描画阴影的基本方法吧。

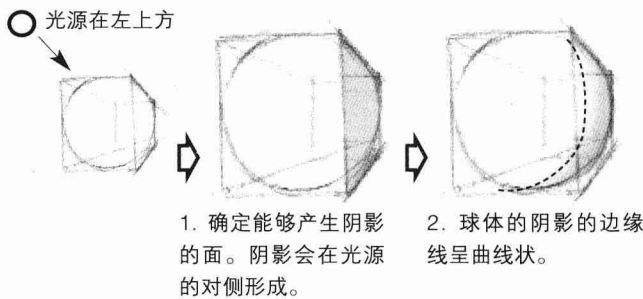


确定光源

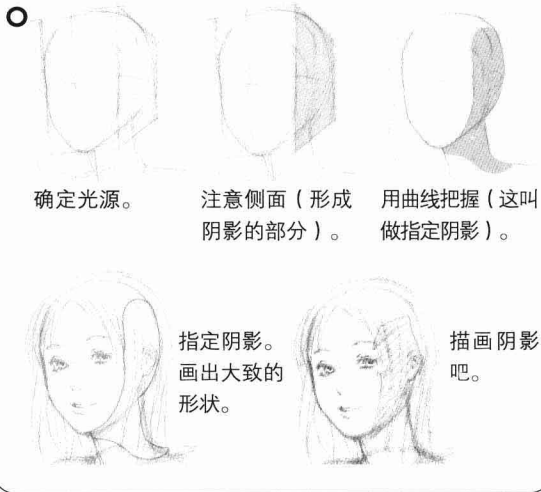
四方形的阴影。大致描画出阴影部分。



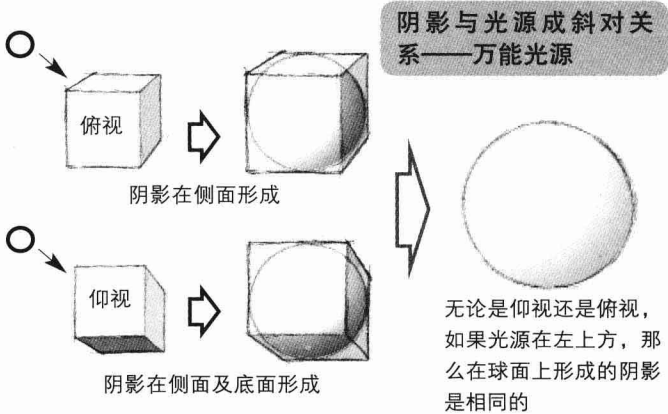
把握阴影的边缘线



描画人物时的构思和顺序

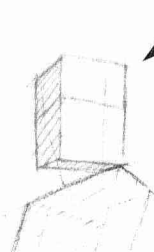


●三面立体时



用轮廓画的感觉来描画吧

从描画脸部侧面的阴影开始吧



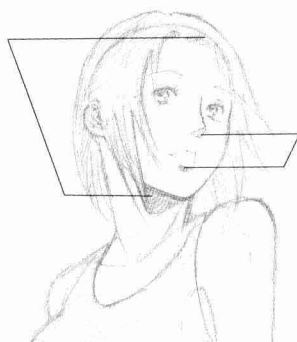
光源在右上方



阴影的颜色要比头发的颜色淡

阴影的边缘线要画成平缓的曲线

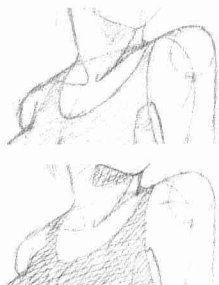
发际线 and 下颏底部的颜色深一些，这样能表现立体感



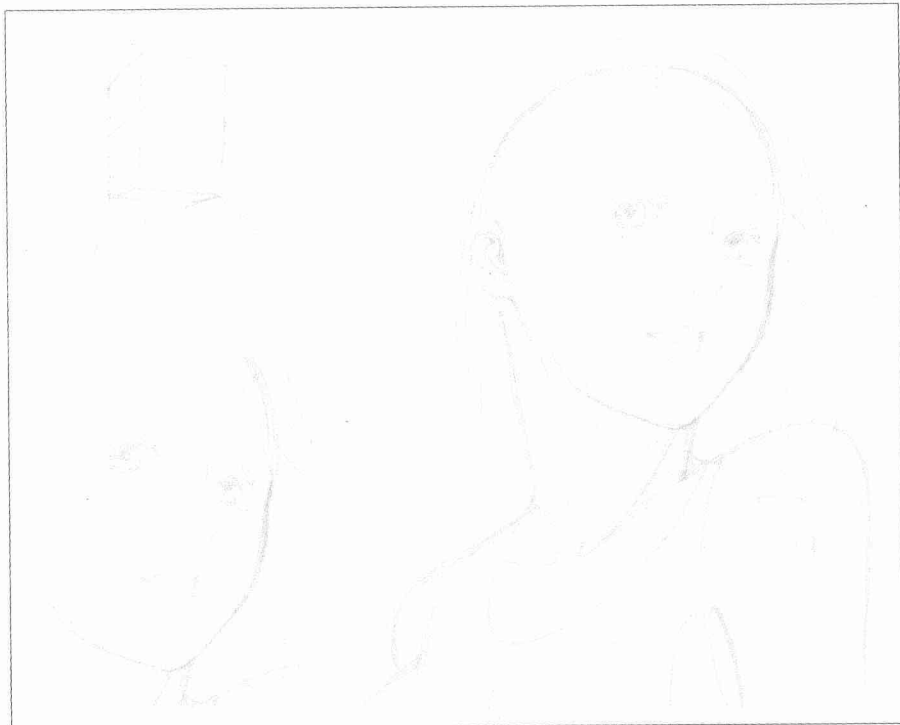
在鼻子的底端和嘴唇下面也画上阴影吧

添加线条画画看吧

参考：光源在左上方时

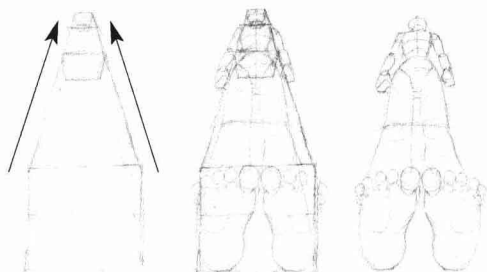


使用细线条、粗线条、颜色深的线条、颜色淡的线条等自由地描画衣服，也可以用彩色铅笔描画。

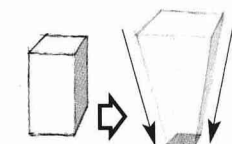
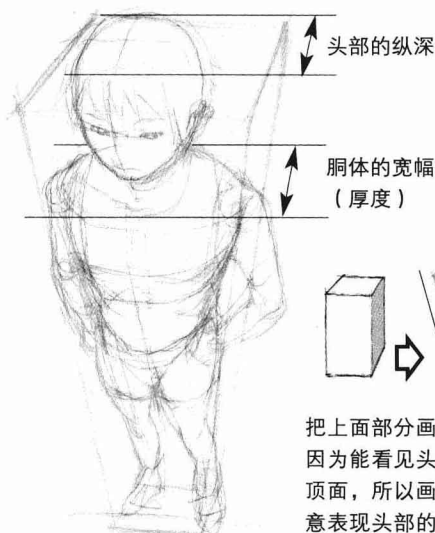
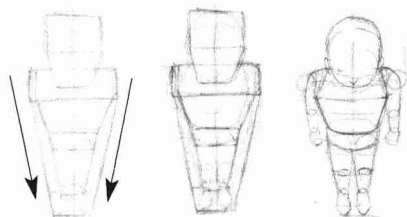


掌握好“箱子”画法 ~ 简单画出有感染力的人物 ~

【仰视的箱子】 就像仰头看山或大楼一样，越到上面，画得越小。



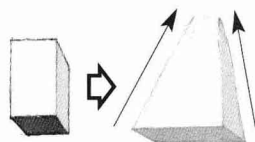
【俯视的箱子】 就像从高处往下看大楼一样，越往下面画得越窄。



把上面部分画得大一些。
因为能看见头部和胸体的顶面，所以画得时候要注意表现头部的纵深和胸体的宽幅（厚度）。

箱子的运用

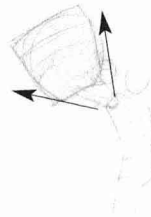
上下部分的差异画得比较明显，可以表现出像用相机广角镜头拍摄出的感染力。既可以用于仰视也可以用于俯视。



画出平缓的倾斜感且越到下方越粗，这样看起来就比较有感染力。

【广角画法】

眼前所见到的事物看上去比较大。在普通的照相机中，无论是远处还是眼前的景象都能清楚拍摄的镜头叫做广角镜头。将这种视觉特点运用到绘画中，就是“广角画法”。

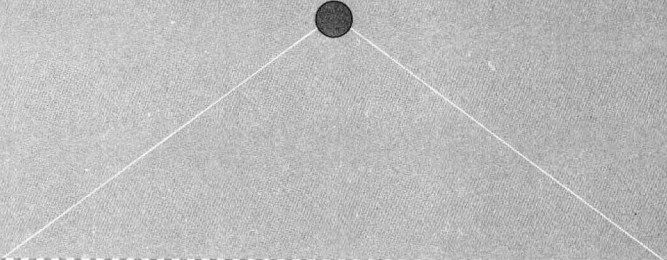


注意“突然伸到眼前的东西”，把它画得大一些。

第 1 章

脸部描画课程

画上阴影，进一步表现出立体感



通过脸部绘画来掌握“箱子”画法的基础吧。

从各种角度描画角色人物时，都要以拍照片的感觉来进行描画。普通视觉角度（从普通角度来拍摄）、仰视（从下方拍摄）、俯视（从上方拍摄）等角度下的画面都有着很大的不同。画的时候要意识到相机的取景框，培养表现人物立体感的能力。

脸部的绘画完成后，在脸部添上阴影。用轮廓画的感觉来填涂阴影，能够进一步提高表现立体感的能力。