

超级

漫画素描技法

基础篇

(日) 林晃 松本刚彦 森田和明 / 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

g GRAPHIC-SHA

スーパーマンガデザイン

SUPER MANGA DESIGN

Illustration by Takehiko Matsumoto and Kazuaki Morita

Text by Akira Hayashi

Illustration (c) 2005 Takehiko Matsumoto and Kazuaki Morita

Text (c) 2005 Akira Hayashi

(c) 2005 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2005 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition © 2007 China Youth Press

This simplified Chinese edition was published in China in 2007 by:

China Youth Press

Room 502, OSROC OFFICE BUILDING

No. 94 Dongsi Shitiao, Eastern district,

Beijing 100007 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. Through Japan UNI Agency, Inc. Tokyo

ISBN: 4-7661-1653-4

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without written permission of the publisher.

First printing: Jan. 2007

Printed and bound in China

律师声明

北京市邦信律师事务所律师谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由日本 Graphic-sha 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、改变或传播本书全部或部分內容。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。

短信防伪说明

本书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16 位数字）发送短信至 95881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。

短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至 9588128 客服电话：010-58582300

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 010-65212870

http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社

010-64069359 010-84015588 转 8002

Email: law@21books.com

MSN: chen_wenshi@hotmail.com

版权登记号：01-2006-3387

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法 / (日) 林晃著；俞喆，李景岩译. —北京：中国青年出版社，2007.1

ISBN 978-7-5006-7310-1

I. 超... II. ①林... ②俞... ③李... III. 漫画—素描—技法(美术) IV. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 164279 号

责任编辑：郭光冉悦

书名：超级漫画素描技法(共 2 分册)

——基础篇

编著：〔日〕林晃 松本刚彦 森田和明

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) 84015588 传真：(010) 64053266

印刷：中国农业出版社印刷厂

开本：787 × 1092 1/16 总印张：23

版次：2007 年 1 月北京第 1 版

印次：2007 年 1 月第 1 次印刷

书号：ISBN 978-7-5006-7310-1

总定价：58.00 元(共 2 分册)

超级 漫画素描技法 基础篇

J214
173
:1
2007

(日) 林晃 松本刚彦 森田和明 / 编著
俞喆 / 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

GRAPHIC-SHA



我们希望能把本书的主题——创想素描用图画简明地表现出来。于是便试着以“罐头”、“青蛙”和“思考”为要素画出了这张封面用图。（全体作者）

卷首语

“这是把假的东西画出真实感的技术吧。”（松本）

“就算分明是假的，也要画成好像是真的那样，这就是动漫啊。”（森田）

——对谈内容摘录

一直以来，“素描”技法是通向“真实”的道路。然而，动漫并不是“真实”的世界，而是由“仿佛真实”、“经过变形处理的绘画”所构成的世界。“仿佛真实”就意味着与现实存在差距。为了让作品具有真实感，不能依靠写生的手法，而必须去掌握创想式的绘画方式。这正是本书所要讲解的内容——“超级漫画素描”。



目录

第1章 边想边画的漫画素描

素描和漫画素描的区别

漫画素描现场报导——1、森田和明篇

描绘女性的立姿

描绘女性脸部特写

漫画素描现场报导——2、松本刚彦篇

描绘男性的立姿

尝试描绘反向图

漫画素描是创想的基本能力

第2章 漫画素描中画脸的基础知识

脸部轮廓（圆和叉）的基础

圆和叉是头部的概略图

画脸的顺序

描绘同一张脸

描绘各种类型的脸

头部的基础

把握头部的立体感

五官的基础

脸部的肌肉和表情

通过脸部肌肉的运动来表现人物表情

第3章 漫画素描中画身体的基础知识

作画的基本点是脊椎

贯穿身体的脊椎

引发动作的脊椎

完成身躯后加上手脚

画身体的顺序

从正面把握脊椎的线条

利用脊椎和正中线描绘人物立姿

正中线决定了具有存在感的正面立姿

立姿和重心

作画时要注意人物的落脚点

人体的构造

重要部位及其名称

与身体轮廓相关的肌肉

身体轮廓的表现

男和女的不同画法

身体的表现

比例的区别

主要关节的构造和运动

1.颈部构造和运动的基本知识

2.脊椎的构造和躯干动作的基本知识

3.肩膀与手臂的连接和动作的基本知识

4.腿部构造和动作的基本知识

5.手、手指的构造和动作的基本知识

6.脚的构造和动作的基本知识

第4章 从漫画素描到人物设计

变形的基础知识

人物设计技巧

脸部变形的设计

全身变形的设计

创作个性人物的技巧

消瘦利落型人物

强健的肌肉型人物

妖异的肌肉型人物

苗条的女性角色

惹人喜爱的缩小化人物

描绘招牌动作的实际过程

箱体意识作画法

具有立体感的人物

把人物放入箱子里

根据箱体描绘人物的顺序

表现着装人物的技巧

服装表现的基本知识

描绘着装人物的实际过程

描绘具有动感的姿态

封面人物设计现场

让我们来上色

水准提升术

提升水准的着色

水准提升处理完成后的原稿

“说说漫画素描的本质”

第1章

边想边画的 漫画素描



素描是一项基础的绘画训练，一般要将石膏像、静物或模特置于面前，以画笔捕捉其形态。通过仔细地观察，将对象描画下来是素描的特征之一。与此相反，进行漫画素描创作时，并不看着对象。

虽说在进行漫画素描时，偶尔也会参考照片资料或动漫人物，边看边画，然而动漫业通常要求在有限的时间内画出大量高质量的作品。动漫制作原本就是从不看样本作画的情况中诞生的技术，这种技术是由根据理论和经验边想边画的方式来达成的。

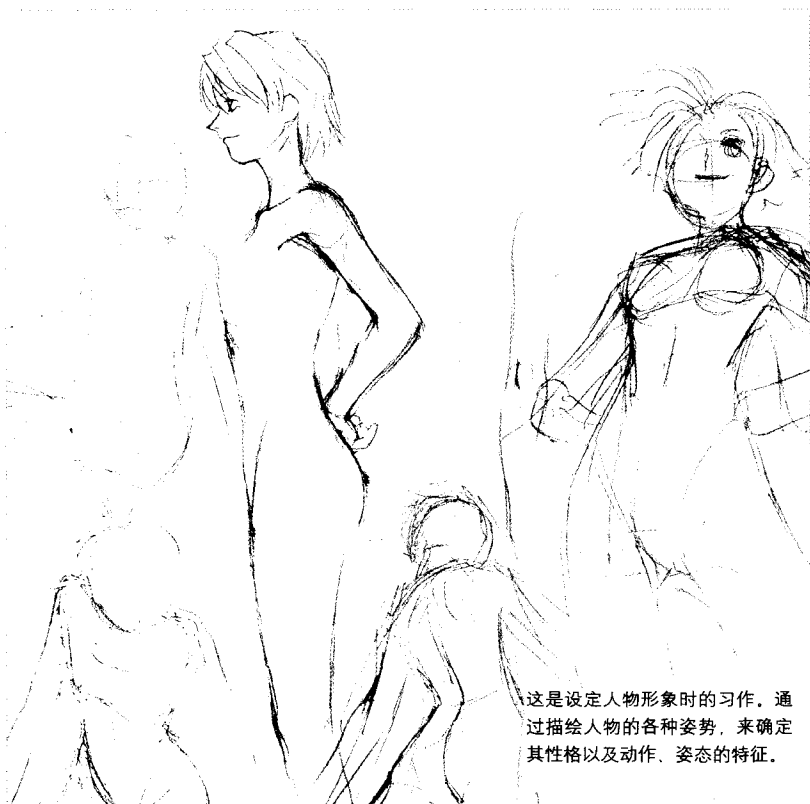
或许我们可以把孩子们的涂鸦看作是漫画素描的雏形。不过，漫画素描在作画时必须运用各类知识和“头身比”等基本绘画技法，这样的作品具有儿童涂鸦所无法比拟的艺术性。

那么，就让我们来看看漫画素描从无到有的创作现场。

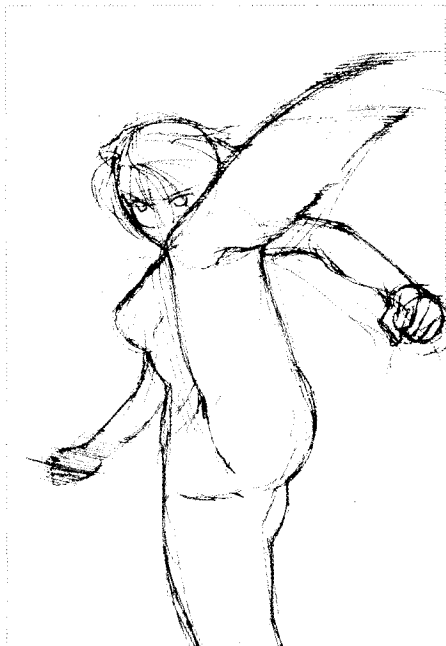
素描和漫画素描的区别

漫画素描的形式多种多样，有角色习作、涂鸦、影视场景的分镜头、参照写真集的练习作品等等。

取自漫画家速写本的截图



这是设定人物形象时的习作。通过描绘人物的各种姿势，来确定其性格以及动作、姿态的特征。

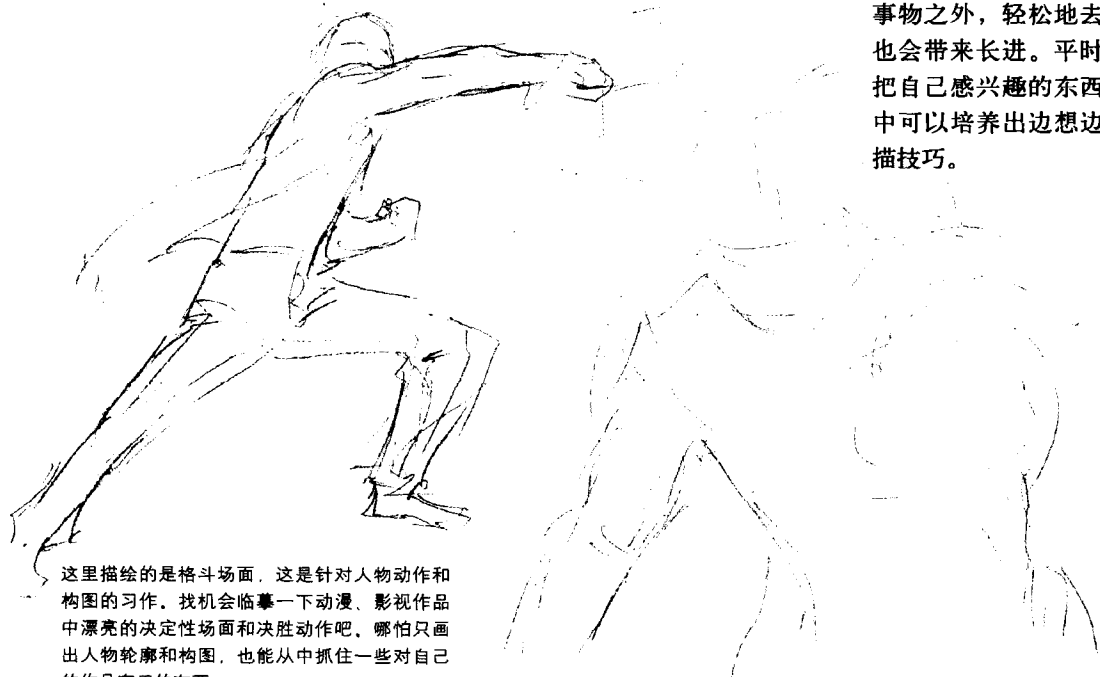


这是格斗动作的习作。通常还会加上效果线，表现速度感的斜线等常用的漫画处理手法。



这些是漫画涂鸦。把自己喜爱的动漫作品中的角色或场面画下来，也是一项重要的绘画练习。不断积累作画经验能提高作画能力。

除了一丝不苟地描绘目的明确的事物之外，轻松地去画大量涂鸦也会带来长进。平时随心所欲地把自己感兴趣的东西画个够，从中可以培养出边想边画的漫画素描技巧。



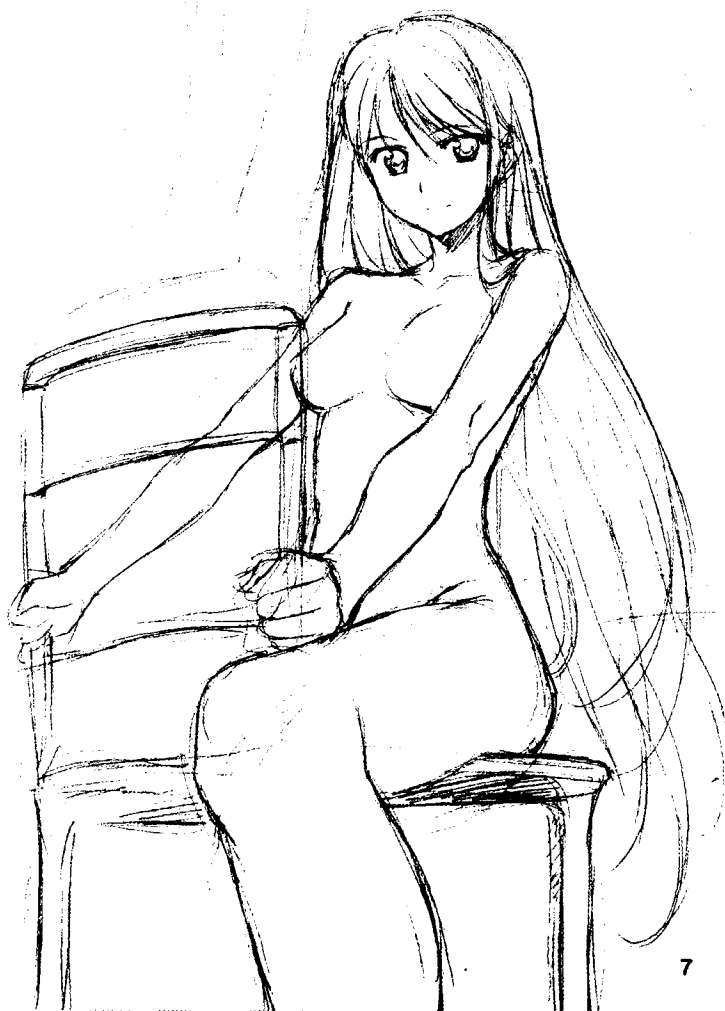
这里描绘的是格斗场面，这是针对人物动作和构图的习作。找机会临摹一下动漫、影视作品中漂亮的决定性场面和决胜动作吧。哪怕只画出人物轮廓和构图，也能从中抓住一些对自己的作品有用的东西。



这是根据照片资料仔细画下的习作画面。除了人物以外，也试着简单地画一下背景吧。



这是局部特写的习作。要通过大量的练习来研究如何表现眼珠和睫毛。



让我们去看看运用漫画素描表现人物的作画现场。

(报导人：林晃)

描绘女性的立姿

“突然就提笔画了起来”



①

“粗略地画出人物外形。”——通常这一步也可以被称为画出大概轮廓或草图。那么，森田先生所谓的粗略是——



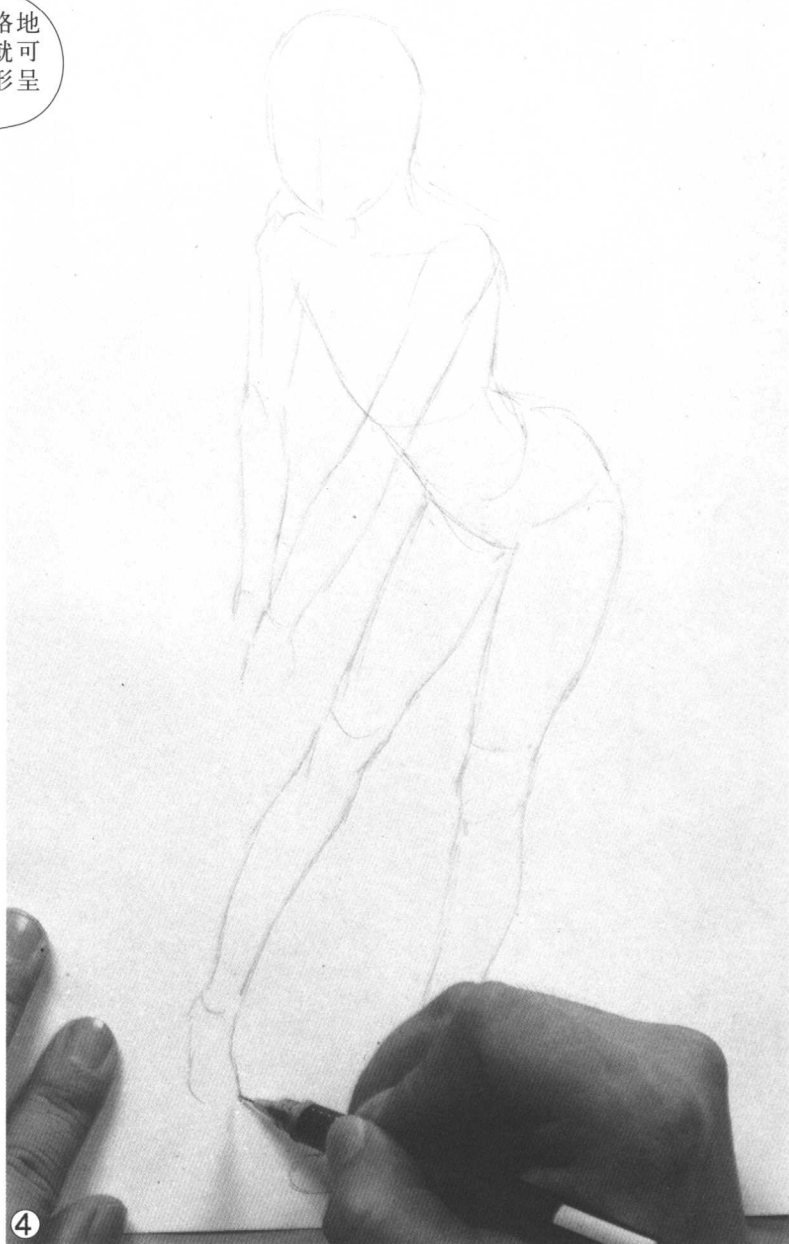
②

人物的头部和上半身逐渐被画了出来。究竟人物长成什么样子、会摆出怎样的姿势，这些问题的答案只有正在作画的森田先生知道。我们在一旁安静地注视着这个人物的诞生过程。



③

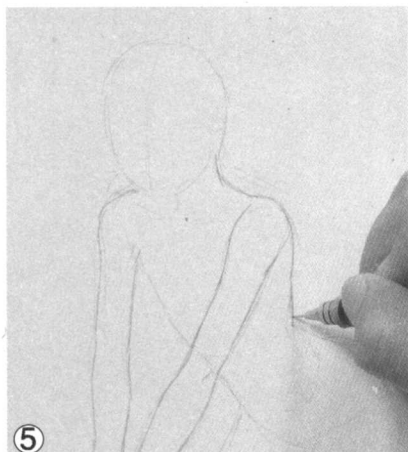
森田先生握笔的手不断挥动，于是——



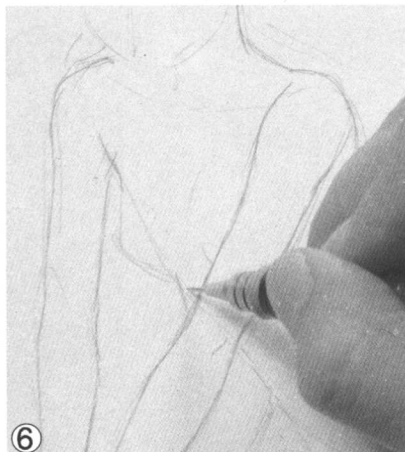
④

才过了几秒钟，人物全身的概貌便在纸上呈现出来了。森田先生没有使用橡皮，就用活动铅笔一口气把脑海中的形象画了出来。

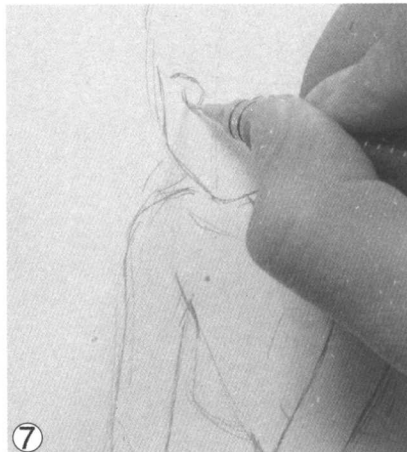
转眼间，充满魅力的身体线条和面孔就画出来了。



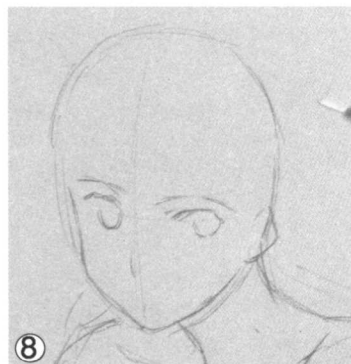
⑤ 把画好的线条描一遍，让原本淡淡的轮廓线变得清晰。这就是漫画创作中的勾线过程。



⑥ 在平板状的躯干上画出胸部。胸部的大小和形状可以根据需要自由发挥。



⑦ 还是一点也不用橡皮，在清晰地勾勒出脸部轮廓后，画上眼睛。



⑧ 看起来好像和尚头，即使在外行人看来，这样的头形也显得不太对劲。



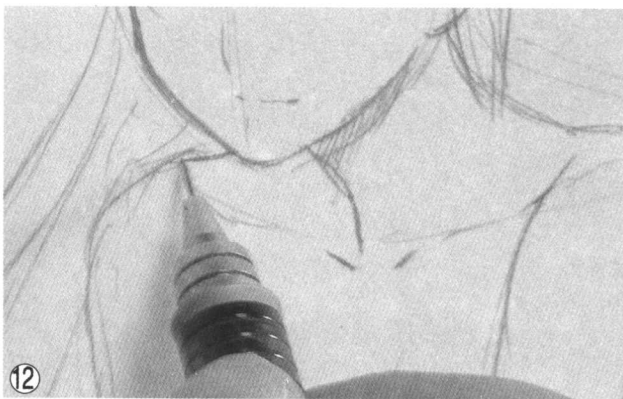
⑨ “脑袋看上去扁扁的吧？因为只画了大概轮廓，就像这样，在画头发的时候把头形修正。”我们看出森田先生正在调整后脑勺的体积。



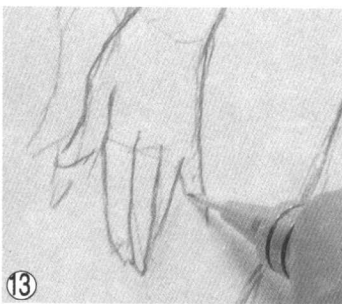
⑩

森田先生挥动活动铅笔，画出柔顺的头发。“如果头发画得好，就能给画面带来动感，同时也能让人物出彩。头发是表现人物的重要一环。”这下人物应该算是基本成形了。

“接下来要进行漫画中的勾线工作”



从开始作画直至完成草稿，经过了画出大致轮廓、描线调整、再画出确定的轮廓线这三次勾线的过程。画轮廓线竟然如此费功夫，这令我们大吃一惊。上图是从开始提笔作画五分钟后的状态。



“让手指翘起来可以带来可爱的感觉，这令女孩更具魅力。手指的粗细一定要统一，这一点不容易做到，所以要用心去画。”

11

12

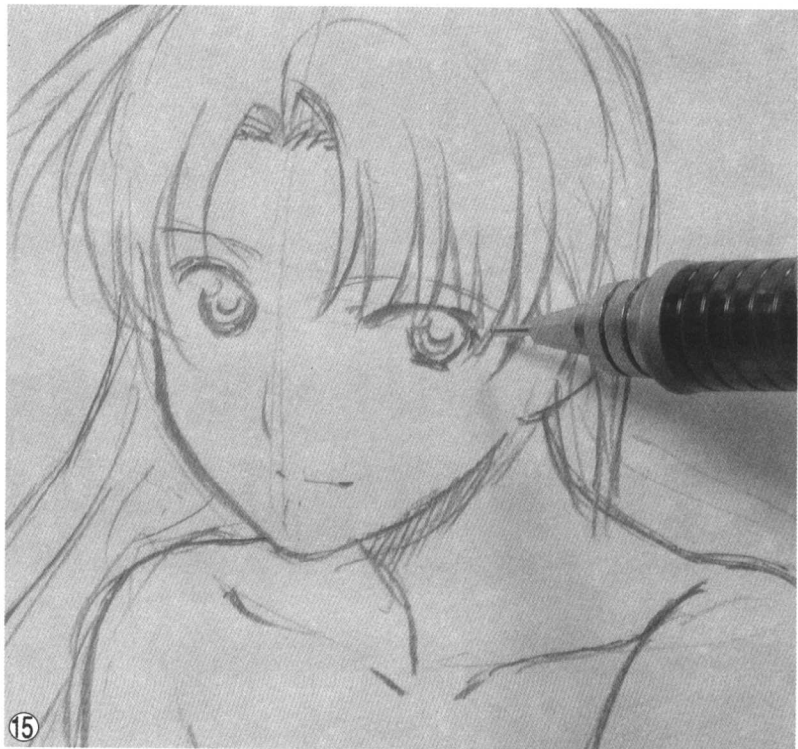
“还没完成呢，”森田先生说，“如果要作为正式草稿，那么就得把轮廓线再清晰地描绘一遍，这样一来在复制线稿时就能看得比较清楚。”在做当前的工作时总要考虑后面的事情——无论什么领域的专业人士都会采取这样的态度。



画上眼眶和眼珠，大大加强了人物的生命力。“刚才的确是未完成状态啊。”



“好了。”“完成了？”“嗯，算是告一段落了。”



15

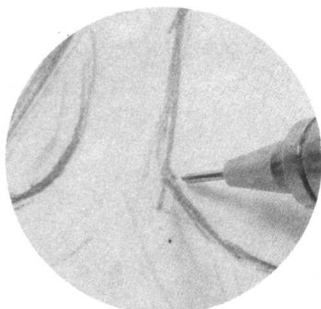
最后描绘头发，加工眼珠里的线条。到这里草稿终于完成了。从提笔作画开始一共用了十分钟左右。

“漫画草稿完成了，客观地对其进行观察，接着再进行修改工作。”

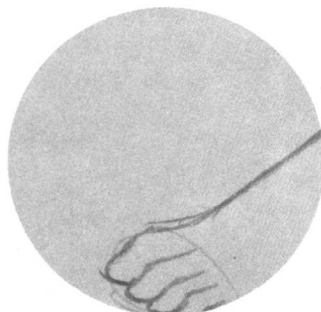
【作画要点】



“肩部。从颈部延伸出来的线条和连接上臂的肩膀线要分开，这样能表现出肩膀的圆润感。”



“腰部。将上身的线条稍微拉长到腰部线条之内，这能让身体显得立体。”



“脚趾虽然小，但如果不用心去画，人物就会从整体上显得干瘪，所以一定要小心。”

“一直到最后都没有用橡皮呢。”

“不，接下来我要重画腰和腿。”

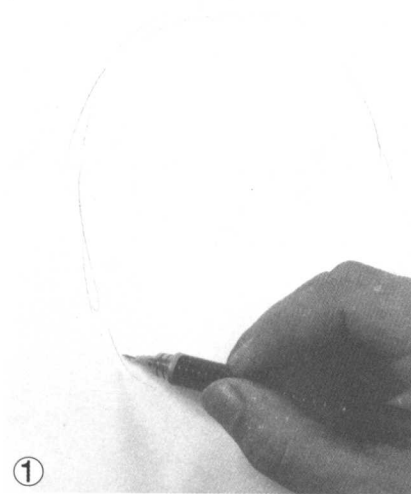
一般来说，接着还要进行反复修正和重画。据说，画好一张草稿实际要花上一小时甚至半天的时间。

“可不要以为十分钟就能画完一张啊。”森田先生说。

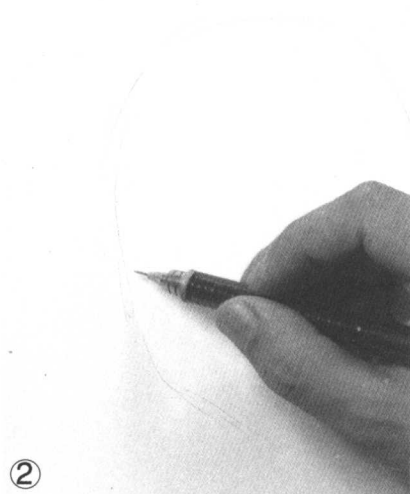


描绘女性脸部特写

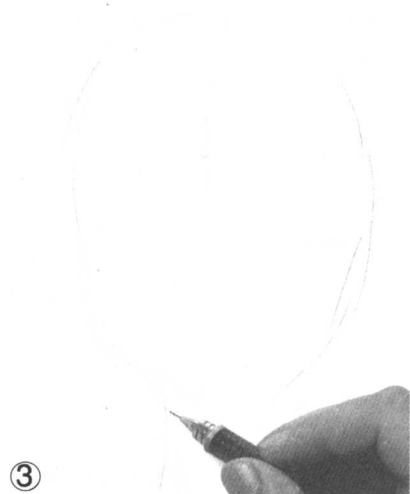
描绘脸部轮廓的阶段



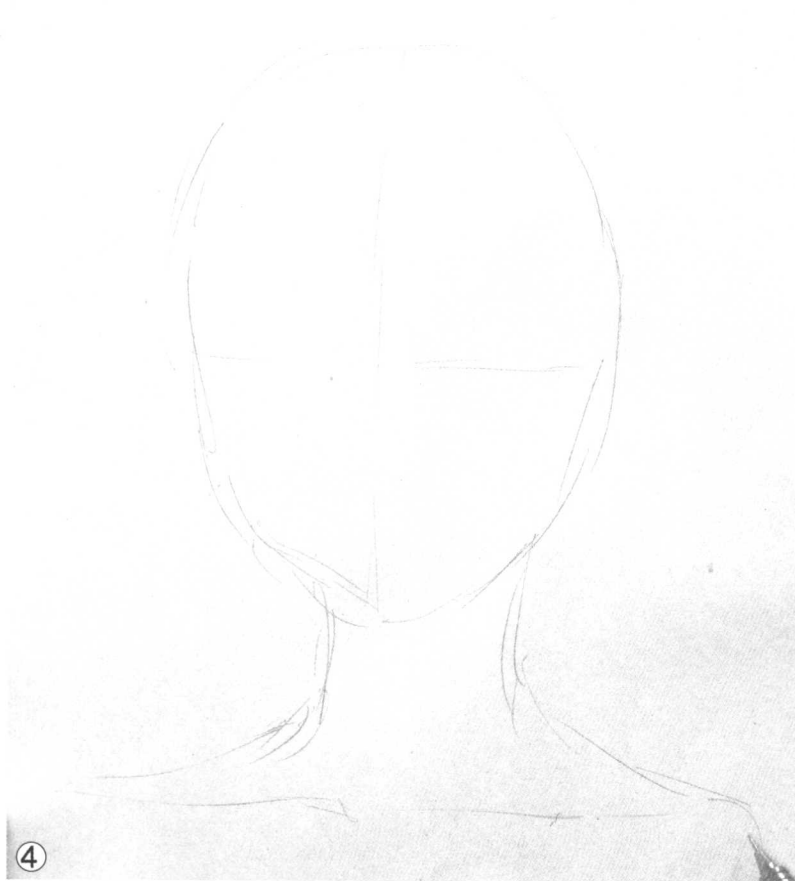
① 用很淡的线描出圆形的大致轮廓。



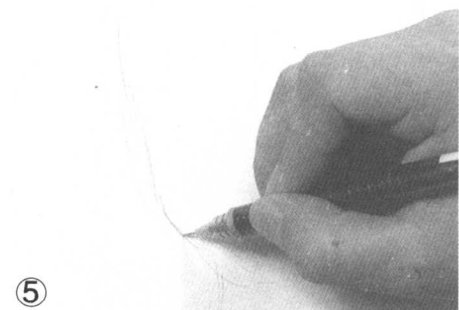
② 一点点拉出相互衔接的线条。



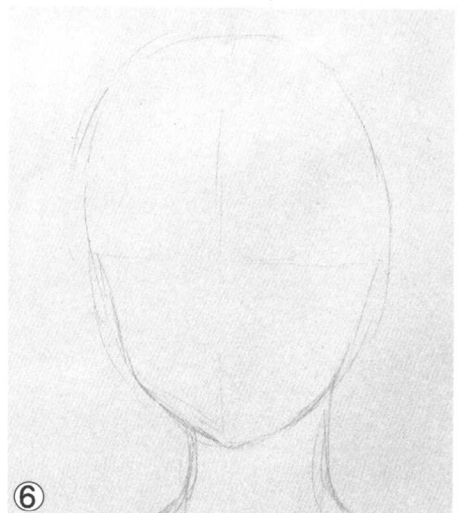
③ 在脸部画上一个很浅的十字，再画出脖子部分。



④ 脸部轮廓差不多出来了。

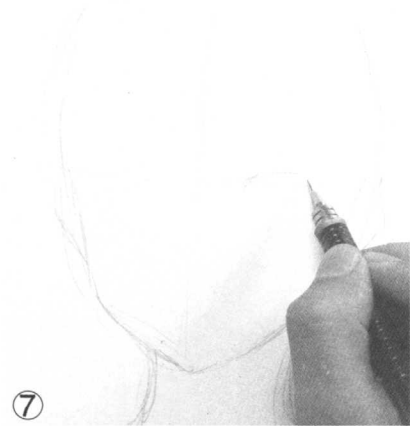


⑤ 调整从脸颊到下巴的轮廓线。



⑥ 勾描颈部线条，修正整个脸形。

粗略描绘五官和头发



⑦

用比之前稍浓的线条作画，但也不要太用力，是用橡皮能轻轻擦去的那种线条。



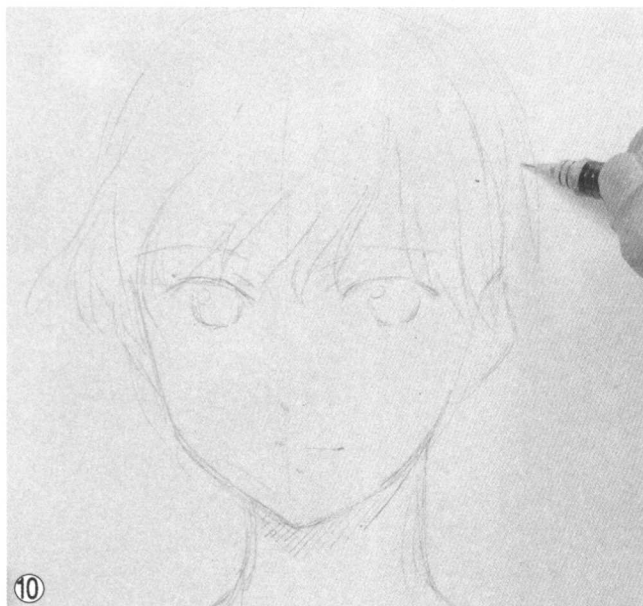
⑧

根据右眼的形状和大小，画出左眼的轮廓。



⑨

修整脸部的轮廓。



⑩



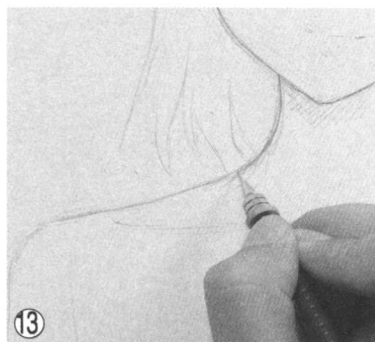
⑪



⑫

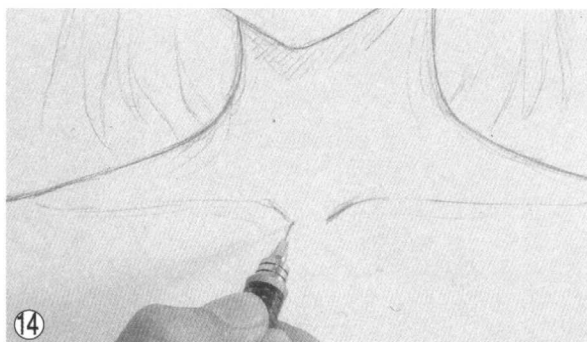
人物的前发是否遮住额头会带来相当不同的印象，因此要从刘海开始画发型，逐步确定人物形象。

修正颈部的线条



⑬

明确地画出头发线条后，再把肩膀的线条勾勒清楚。



⑭

加上锁骨，为人物带来立体感。

修正眼睛、头发和嘴。



15 上眼皮的线条要画粗画浓，令眼睛显得有神。这样一来人物能给人留下强烈的印象。



16 和画人物粗略轮廓时的步骤一样，从刘海部分开始把头发清晰地勾勒出来。



17 画出下巴下方的阴影，令头部显得立体。

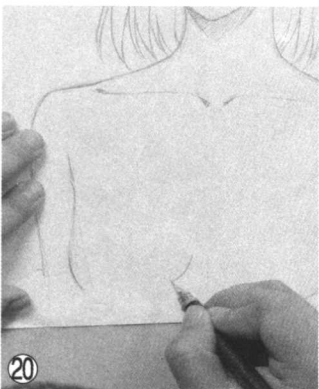


18 眼珠的轮廓线要和眼眶线一样清晰有力地画出来。突出眼球的浑圆感，能让人物的目光显得明亮动人。



19 注意不要把嘴的线条画得太粗。嘴的两端要画得清晰有力，这样嘴角的感觉就出来了。

描绘躯干的线条



20 根据需要画出胸部。



21 如果草稿线显得凌乱，让人看上去不舒服，那么可以用橡皮把杂线擦去，注意不要擦掉确定的轮廓线。



22 草稿完成。

