

最新卡通漫画技法③

动态捕捉篇

(日)go office 林晃/八木泽梨穗 编著
g GRAPHIC-SHA

丁莲 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

最新卡通漫画技法③

彩色漫画教程

中国美术学院美术考级教材

浙江人民美术出版社



(京)新登字 083 号

マンガの技法 第3巻 キャラの存在感をアップしよう

MORE HOW TO DRAW MANGA VOL. 3: Enhancing a Character's Sense of Presence
By Go Office

© 2003 ゴーオフィス やぎざわ梨穂

© 2003 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2002 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition © 2004 China Youth Press

This Simplified Chinese edition was published in China in 2004 by:

China Youth Press

Room 502, OSROC OFFICE BUILDING

No. 94 Dongsì Shitiao, Eastern District,

Beijing 100007 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo
ISBN 7-5006-5671-8

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: Oct. 2004

Printed and bound in China

本书简体中文版由日本 Graphic 社授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部。

图书在版编目 (CIP) 数据

最新卡通漫画技法 / 日本 Graphic 社编, 甘卉, 丁莲, 徐墨译. — 北京: 中国青年出版社, 2004

ISBN 7-5006-5671-8

I. 最… II. ①甘…②丁…③徐… III. 漫画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 089195 号

责任编辑: 郭 光

刘彤扬

书 名: 最新卡通漫画技法 (共五分册)

——动态捕捉篇

编 著: (日) 林晃/八木泽梨穗

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: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 787 × 1092 1/16

版 次: 2004 年 10 月北京第 1 版

印 次: 2004 年 10 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5671-8/J · 618

总 定 价: 130.00 元 (共五分册)

本 册: 26.00 元

最新卡通漫画技法③

动态捕捉篇

译：丁 莲



中国青年出版社

前言

想要画出好的漫画作品，光掌握人物的基本结构和细部处理方法还是不够的。如何表现人物动态，并对人物进行后期加工，使作品更加完善，也是非常重要的。本篇对人物动态的表现进行了详细的介绍。从人体结构出发，深入浅出的对漫画中经常出现的人物动态进行了剖析。相信看完本篇，你笔下的漫画人物一定能活起来。网点纸是漫画后期加工的重要工具，本篇还教给大家网点纸的使用方法。今后面对令人眼花缭乱的网点纸，大家再也不会手忙脚乱了。



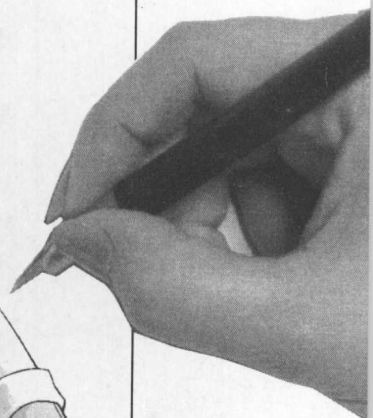
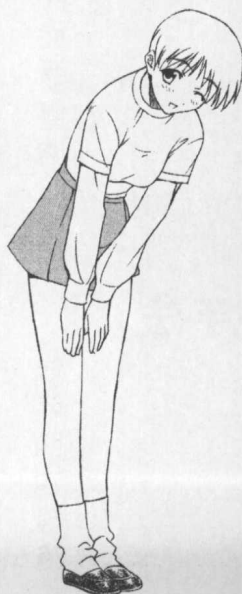
内容提示

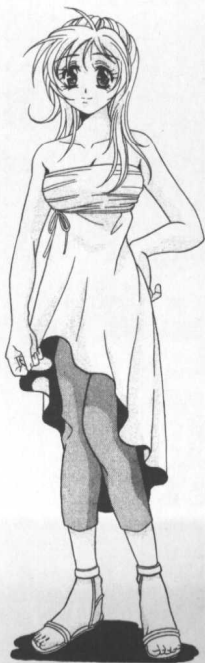
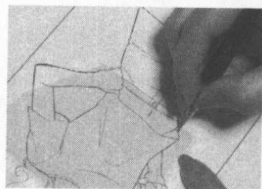


+



这本书就是全面
介绍这种技法





第一章 提高人物存在感的决定性因素是网点纸

给人物贴网点的两大功能——表现阴影和表现色彩	8
提高人物存在感的七种人物尺寸	10
七种人物尺寸的实例	12
阴影的表现及其适宜的三种人物尺寸	13
光与影的表现基础	14
普通的光	14
特殊效果的光	15
与阴影表现相关的三种光普通、强、弱	16
表现阴影的步骤	18
网点纸的基础知识	20
贴网点的方法——工具和步骤	22
渐变网点纸使用范例	28

第二章 人物的阴影表现和色彩表现

脸部阴影的表现基础	30
下颔的阴影	30
脸颊部使用阴影的基本方法	31
阴影的深浅——强光和弱光	32
什么时候脸部不用阴影	34
网点纸表现色彩的原则——从对比度的角度来考虑	35
脸部阴影的基本模式	36
正面	36
半侧面	40
头发的处理	41
侧面	44
仰视	46
俯视	48
身体阴影表现基础	50
表现身体阴影的原则	52
身体阴影表现的原则	54
男子	54
女子	58
脚部的阴影	62
不使用网点纸作画——利用钢笔斜线的实例	64

第三章 提高人物存在感的动作表现手法

画出自然动作的关键是肩膀	66
肩部的表现基础	66
肩和脖子的接点（肩的高度）	68
上半身的绘画步骤	70
表现躯体厚度的关键是肋线	72
表现躯体厚度的另一关键是锁骨	76



肩部动作及锁骨的动态	77
各种锁骨的表现	78
用身体的伸缩来体现豪爽的动作	80
脖子弯曲的表现技巧	82
胳膊的表现技巧	84
手腕和手肘的表现技巧	85
手和手指的表现技巧	86
脚的表现技巧	90
腰和背的表现技巧	92
腰背伸缩的表现技巧	92
背部后仰的表现技巧	92
左右弯曲的标准姿势	106
身体的扭动	108
扭动可以创作出“很酷的回身”	112

第四章 漫画的种类

漫画表现基础 —— 要画得让人一目了然	116
四个基本要素	116
画面表现	117
分格(分格的表现基础)	118
分格的张弛度	120
人物与车——上下车的简单描绘法	122
提高人物存在感的流行贴网法	124



作画・制作……森田和明 出口由美子 潮田弘子
 五木田尚 Haruto 大西梢 潮
 asagi 庆 流宇 外丸 ayumi
 岛崎 kento Yagizawa 黎穗 <排名分先后>
 制作辅佐……高桥拓实 大西梢 高桥春树
 制作协力……潜仓 jyuri
 封面原画……森田和明
 封面设计……雨村秀行 / 上中浩一
 构成・脚本……Go office / 林 晃
 Yagizawa 黎穗
 投稿原画执笔……米泽嘉博
 资料摄影……Go office
 编辑……中西素规 (Graphic 社)



提高人物存在感的 决定性因素是网点纸

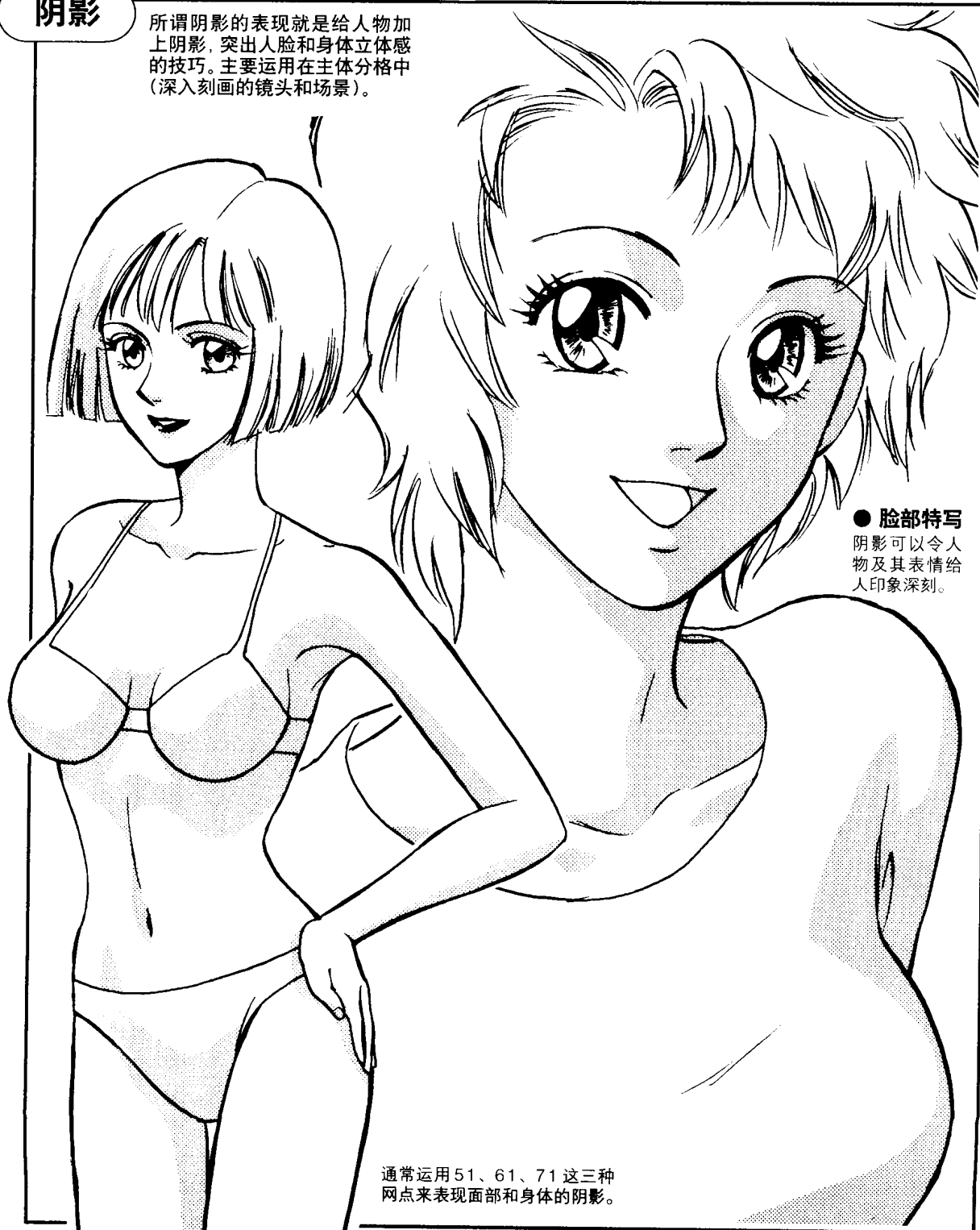


给人物贴网点的两大功能

~表现阴影和表现色彩~

阴影

所谓阴影的表现就是给人物加上阴影，突出人脸和身体立体感的技巧。主要运用在主体分格中（深入刻画的镜头和场景）。



● 脸部特写

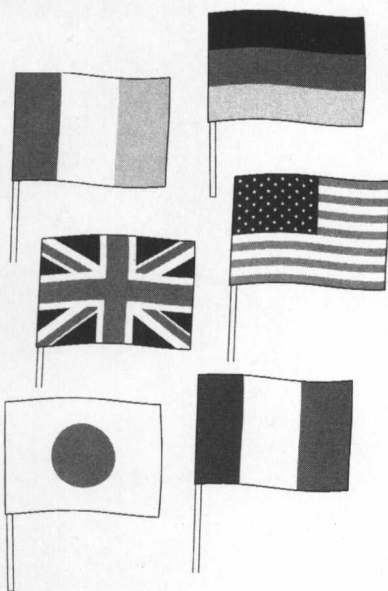
阴影可以令人物及其表情给人印象深刻。

通常运用51、61、71这三种网点来表现面部和身体的阴影。

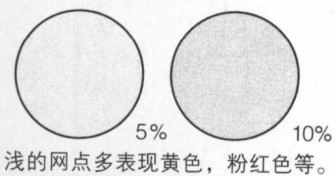
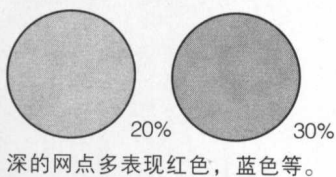
色



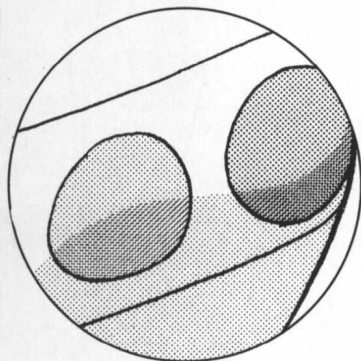
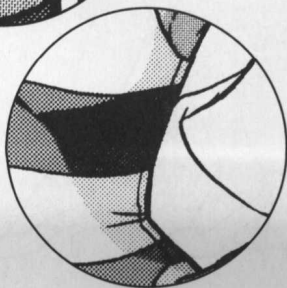
漫画中的色彩主要是通过黑白灰的对比来体现。用网点的深浅来表现色彩。



用网点表现色彩的原则



参考：色彩表现+阴影表现



- 阴影部分就是把相同的网点重叠贴。
- 这样可以产生动画的效果。在大型场景的描绘和插图制作中经常使用这种技巧。

提高人物存在感的七种人物尺寸

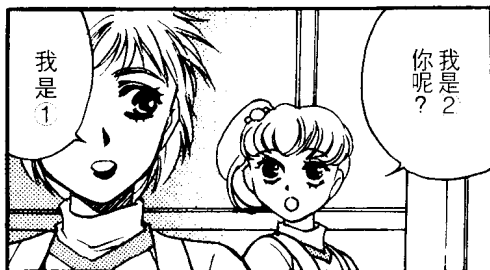
~七种尺寸一览~

在漫画中，人的脸有各种尺寸，但归结起来就七种。根据这七种不同的尺寸，网点纸可以有效地提高人物的存在感。

①全身的尺寸 大

(全长 22 厘米左右)

角色登场的时候用。
可以加深人物印象。
头大概 3 厘米大。

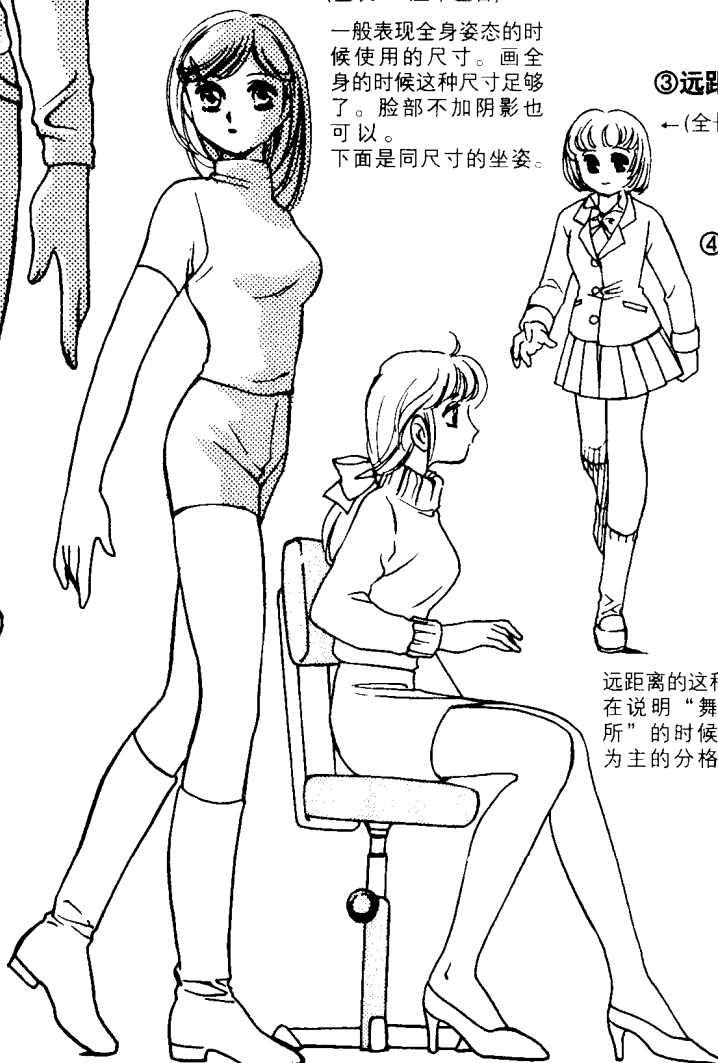


利用 1 和 2 里全身像的头部大小绘制的镜头。这样的半身像在对白的场景里经常使用。根据表情和面部所占面积，其大小也有不同。

②全身的尺寸 中

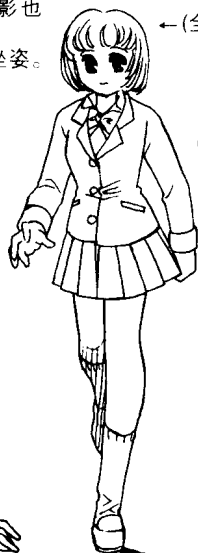
(全长 14 厘米左右)

一般表现全身姿态的时候使用的尺寸。画全身的时候这种尺寸足够了。脸部不加阴影也可以。
下面是同尺寸的坐姿。



③远距离 大

← (全长 7 厘米左右)

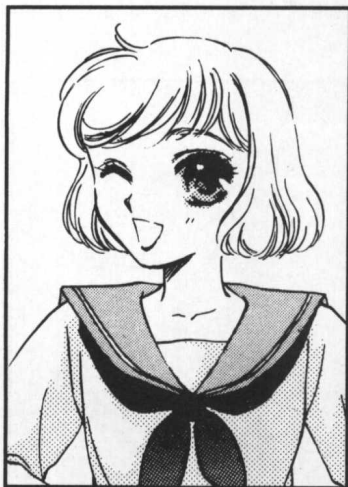


④远距离 中

(4 厘米左右)



远距离的这种尺寸主要用在说明“舞台”和“场所”的时候（在以背景为主的分格里使用）。

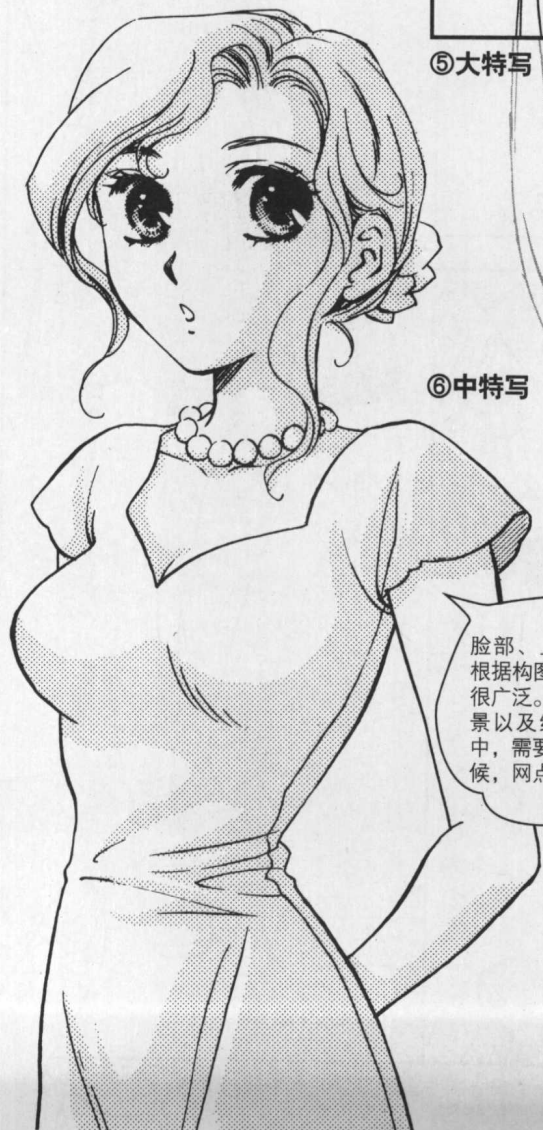


半身尺寸

“全身尺寸 大”的上半身。一般漫画中出现率最高的一种尺寸。脸部可以不加网点。身体部分用点阴影很有效果。



⑤大特写



⑥中特写

脸部、上半身、下半身根据构图的不同应用范围很广泛。在人物登场的场景以及细致描绘的场景中，需要把人物画大的时候，网点纸的效果明显。



⑦特大特写

把脸画全，也就是脸占据整个画面的时候的脸部大小。通常眼睛要进行细部处理，脸也要局部裁切。这种手法用得很少，但是遇到这种情况就必须贴网点。

七种人物尺寸的实例

制服这样有固定颜色的地方要贴网点。描绘大尺寸人物身体及颜色的阴影可以让画面张弛有度，让人物更突出。



①全身尺寸 - 大：脸、身体的阴影 & 制服的颜色； ②全身尺寸 - 中的脸部：只有制服的颜色；

③远距离 - 大：只有制服的颜色； ④半身尺寸：只有制服的颜色；

⑤中特写尺寸的脸局部：脸部阴影和制服； ⑦大特写：脸部阴影和制服。

※实际原稿的大小是这幅图的 1.2 倍 (120%)

阴影的表现及其适宜的三种人物尺寸

脸部和身体加阴影效果好的就是这三种尺寸

〈脸部大特写〉

作为人物登场等重要场景的关键画面使用的阴影。如果所有的人物都这么处理会让画面看着很累，要注意避免出现这种反效果。

〈中特写〉

大概是大特写的一半大，半身尺寸的2倍大。想要把头画得稍微大点的话，就用这种尺寸。

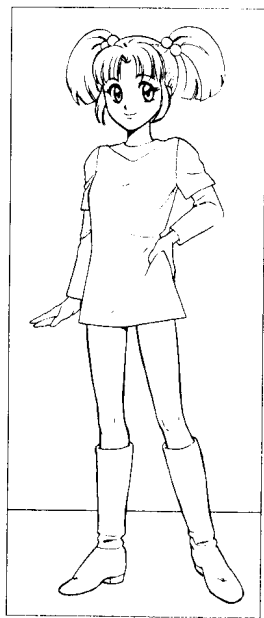
〈全身尺寸 大〉

脸部阴影简单处理(少一些)就行了。

光与影的表现基础

普通的光

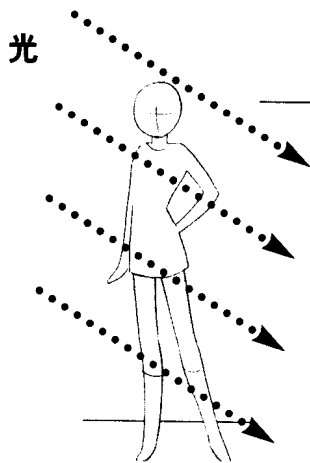
立体感是靠光影关系来表现的，想要表现立体感就要用阴影。



普通的室内光以及太阳光



20% 的网点



光线平行射下就是平行光。

电影和绘画对光源的位置以及光的强度有很高的要求。在漫画中，只要大概设定光源的位置（基本上是自人物的左上方投向右下方）就行了。



衣服...10% 的网点
阴影...20% 的网点