

# 超级漫画素描技法

林晃的书·原初经典

典藏系列！畅销8年！  
热卖570000册！



## 基础篇

对谈『什么是漫画素描』

林晃 × 松本刚彦 × 森田和明

[弹丸论破]角色设定

[濑户之花嫁]作画监督

[超级漫画素描技法]

〔目〕林晃 松本刚彦  
森田和明 编著

g 中青雄狮

中国青年出版社

# 超级 漫画素描技法

## 基础篇

【日】林晃 松本刚彦  
森田和明 / 编著  
俞喆 张彩英  
俞赵麒 / 译

g

中青雄狮

中国青年出版社

スーパーマンガデッサン

Super Manga Dessin

by Takehiko Matsumoto, Kazuaki Morita, Hikaru Hayashi (Go Office)

© 2005 Takehiko Matsumoto, Kazuaki Morita, Hikaru Hayashi

© 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 was published in China in 2015 by:

China Youth Press

5F/Block B, Tonghui Building, No.1132 Huihe South Street, Chaoyang District, Beijing 100124 China

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

ISBN: 978-7-5153-3439-4

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: Sept. 2015

Printed and bound in China

## 律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由日本 Graphic 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、改编或传播本书全部或部分内容。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。

## 侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社

010-50856028

Email: editor@cypmedia.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. 基础篇/(日)林晃, (日)松本刚彦, (日)森田和明编著; 俞喆, 张彩英, 俞赵麒译.

—北京: 中国青年出版社, 2015.7

ISBN 978-7-5153-3439-4

I. ①超… II. ①林… ②松… ③森… ④俞… ⑤张… ⑥俞… III. ①漫画—素描技法

IV. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 141083 号

策划编辑: 郭光 王颖 白峥

责任编辑: 张海玲

封面设计: 彭涛 吴艳蜂

营销推广: 赵诗阳

## 超级漫画素描技法——基础篇

[日]林晃 松本刚彦 森田和明 / 编著 俞喆 张彩英 俞赵麒 / 译

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) 59521188 / 59521189

传真: (010) 59521111

企划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印刷: 中国农业出版社印刷厂

开本: 787×1092 1/16

总印张: 11.5

版次: 2015年9月北京第1版

印次: 2015年9月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-5153-3439-4

定价: 29.80元

# 目录

|                          |    |                       |     |
|--------------------------|----|-----------------------|-----|
| <b>第1章 边想边画的漫画素描</b>     | 5  | <b>主要关节的构造和运动</b>     | 80  |
| 素描和漫画素描的区别               | 6  | 1. 颈部构造和运动的基本知识       | 80  |
| 漫画素描现场报导——1、森田和明篇        | 8  | 2. 脊椎的构造和躯干动作的基本知识    | 88  |
| 描绘女性的立姿                  | 8  | 3. 肩膀与手臂的连接和动作的基本知识   | 96  |
| 描绘女性脸部特写                 | 12 | 4. 腿部构造和动作的基本知识       | 104 |
| 漫画素描现场报导——2、松本刚彦篇        | 16 | 5. 手、手指的构造和动作的基本知识    | 108 |
| 描绘男性的立姿                  | 16 | 6. 脚的构造和动作的基本知识       | 112 |
| 尝试描绘反向图                  | 20 |                       |     |
| 漫画素描是创想的基本能力             | 22 |                       |     |
|                          |    | <b>第4章 从漫画素描到人物设计</b> | 117 |
| <b>第2章 漫画素描中画脸的基础知识</b>  | 23 | 变形的基础知识               | 118 |
| 脸部轮廓（圆和叉）的基础             | 24 | 人物设计技巧                | 120 |
| 圆和叉是头部的概略图               | 26 | 脸部变形的设计               | 122 |
| 画脸的顺序                    | 28 | 全身变形的设计               | 126 |
| 描绘同一张脸                   | 29 | 创作个性人物的技巧             | 130 |
| 描绘各种类型的脸                 | 30 | 消瘦利落型人物               | 130 |
| 头部的基础                    | 36 | 强健的肌肉型人物              | 132 |
| 把握头部的立体感                 | 36 | 妖异的肌肉型人物              | 134 |
| 五官的基础                    | 38 | 苗条的女性角色               | 136 |
| 脸部的肌肉和表情                 | 41 | 惹人喜爱的缩小化人物            | 138 |
| 通过脸部肌肉的运动来表现人物表情         | 42 | 描绘招牌动作的实际过程           | 140 |
|                          |    | 箱体意识作画法               | 144 |
| <b>第3章 漫画素描中画身体的基础知识</b> | 45 | 具有立体感的人物              | 144 |
| 作画的基本点是脊椎                | 46 | 把人物放入箱子里              | 146 |
| 贯穿身体的脊椎                  | 47 | 根据箱体描绘人物的顺序           | 148 |
| 引发动作的脊椎                  | 48 | 表现着装人物的技巧             | 150 |
| 完成身躯后加上手脚                | 49 | 服装表现的基本知识             | 150 |
| 画身体的顺序                   | 50 | 描绘着装人物的实际过程           | 155 |
| 从正面把握脊椎的线条               | 56 | 描绘具有动感的姿态             | 158 |
| 利用脊椎和正中线描绘人物立姿           | 57 | 封面人物设计现场              | 165 |
| 正中线决定了具有存在感的正面立姿         | 58 | 让我们来上色                | 169 |
| 立姿和重心                    | 60 | 水准提升术                 | 172 |
| 作画时要注意人物的落脚点             | 60 | 提升水准的着色               | 173 |
| 人体的构造                    | 64 | 水准提升处理完成后的原稿          | 175 |
| 重要部位及其名称                 | 64 | “说说漫画素描的本质”           | 178 |
| 与身体轮廓相关的肌肉               | 66 |                       |     |
| 身体轮廓的表现                  | 69 |                       |     |
| 男和女的不同画法                 | 72 |                       |     |
| 身体的表现                    | 73 |                       |     |
| 比例的区别                    | 76 |                       |     |

# 超级 漫画素描技法

基础篇

【日】林晃 松本刚彦  
森田和明 / 编著  
俞喆 张彩英  
俞赵麒 / 译

g

中青雄狮

中国青年出版社



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

|                          |    |                       |     |
|--------------------------|----|-----------------------|-----|
| <b>第1章 边想边画的漫画素描</b>     | 5  | <b>主要关节的构造和运动</b>     | 80  |
| 素描和漫画素描的区别               | 6  | 1.颈部构造和运动的基本知识        | 80  |
| 漫画素描现场报导——1、森田和明篇        | 8  | 2.脊椎的构造和躯干动作的基本知识     | 88  |
| 描绘女性的立姿                  | 8  | 3.肩膀与手臂的连接和动作的基本知识    | 96  |
| 描绘女性脸部特写                 | 12 | 4.腿部构造和动作的基本知识        | 104 |
| 漫画素描现场报导——2、松本刚彦篇        | 16 | 5.手、手指的构造和动作的基本知识     | 108 |
| 描绘男性的立姿                  | 16 | 6.脚的构造和动作的基本知识        | 112 |
| 尝试描绘反向图                  | 20 |                       |     |
| 漫画素描是创想的基本能力             | 22 |                       |     |
|                          |    | <b>第4章 从漫画素描到人物设计</b> | 117 |
| <b>第2章 漫画素描中画脸的基础知识</b>  | 23 | 变形的基础知识               | 118 |
| 脸部轮廓（圆和叉）的基础             | 24 | 人物设计技巧                | 120 |
| 圆和叉是头部的概略图               | 26 | 脸部变形的设计               | 122 |
| 画脸的顺序                    | 28 | 全身变形的设计               | 126 |
| 描绘同一张脸                   | 29 | 创作个性人物的技巧             | 130 |
| 描绘各种类型的脸                 | 30 | 消瘦利落型人物               | 130 |
| 头部的基础                    | 36 | 强健的肌肉型人物              | 132 |
| 把握头部的立体感                 | 36 | 妖异的肌肉型人物              | 134 |
| 五官的基础                    | 38 | 苗条的女性角色               | 136 |
| 脸部的肌肉和表情                 | 41 | 惹人喜爱的缩小化人物            | 138 |
| 通过脸部肌肉的运动来表现人物表情         | 42 | 描绘招牌动作的实际过程           | 140 |
|                          |    | 箱体意识作画法               | 144 |
| <b>第3章 漫画素描中画身体的基础知识</b> | 45 | 具有立体感的人物              | 144 |
| 作画的基本点是脊椎                | 46 | 把人物放入箱子里              | 146 |
| 贯穿身体的脊椎                  | 47 | 根据箱体描绘人物的顺序           | 148 |
| 引发动作的脊椎                  | 48 | 表现着装人物的技巧             | 150 |
| 完成身躯后加上手脚                | 49 | 服装表现的基本知识             | 150 |
| 画身体的顺序                   | 50 | 描绘着装人物的实际过程           | 155 |
| 从正面把握脊椎的线条               | 56 | 描绘具有动感的姿态             | 158 |
| 利用脊椎和正中线描绘人物立姿           | 57 | 封面人物设计现场              | 165 |
| 正中线决定了具有存在感的正面立姿         | 58 | 让我们来上色                | 169 |
| 立姿和重心                    | 60 | 水准提升术                 | 172 |
| 作画时要注意人物的落脚点             | 60 | 提升水准的着色               | 173 |
| 人体的构造                    | 64 | 水准提升处理完成后的原稿          | 175 |
| 重要部位及其名称                 | 64 | “说说漫画素描的本质”           | 178 |
| 与身体轮廓相关的肌肉               | 66 |                       |     |
| 身体轮廓的表现                  | 69 |                       |     |
| 男和女的不同画法                 | 72 |                       |     |
| 身体的表现                    | 73 |                       |     |
| 比例的区别                    | 76 |                       |     |

# 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出的技术，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。

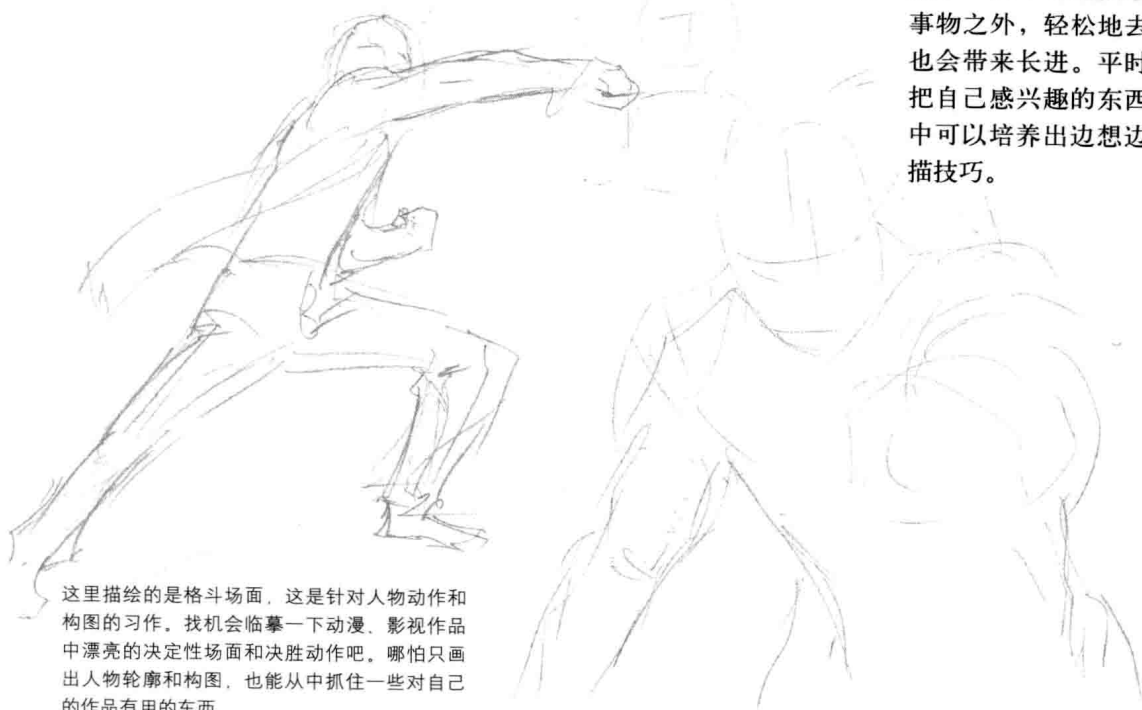


这是格斗动作的习作。通常还会加上效果线，表现速度感的斜线等常用的漫画处理手法。



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。



# 漫画素描现场报导——1、森田和明篇

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”



第一步只要粗略地画出人物外形就可以了。人物外形呈现出来了。

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——



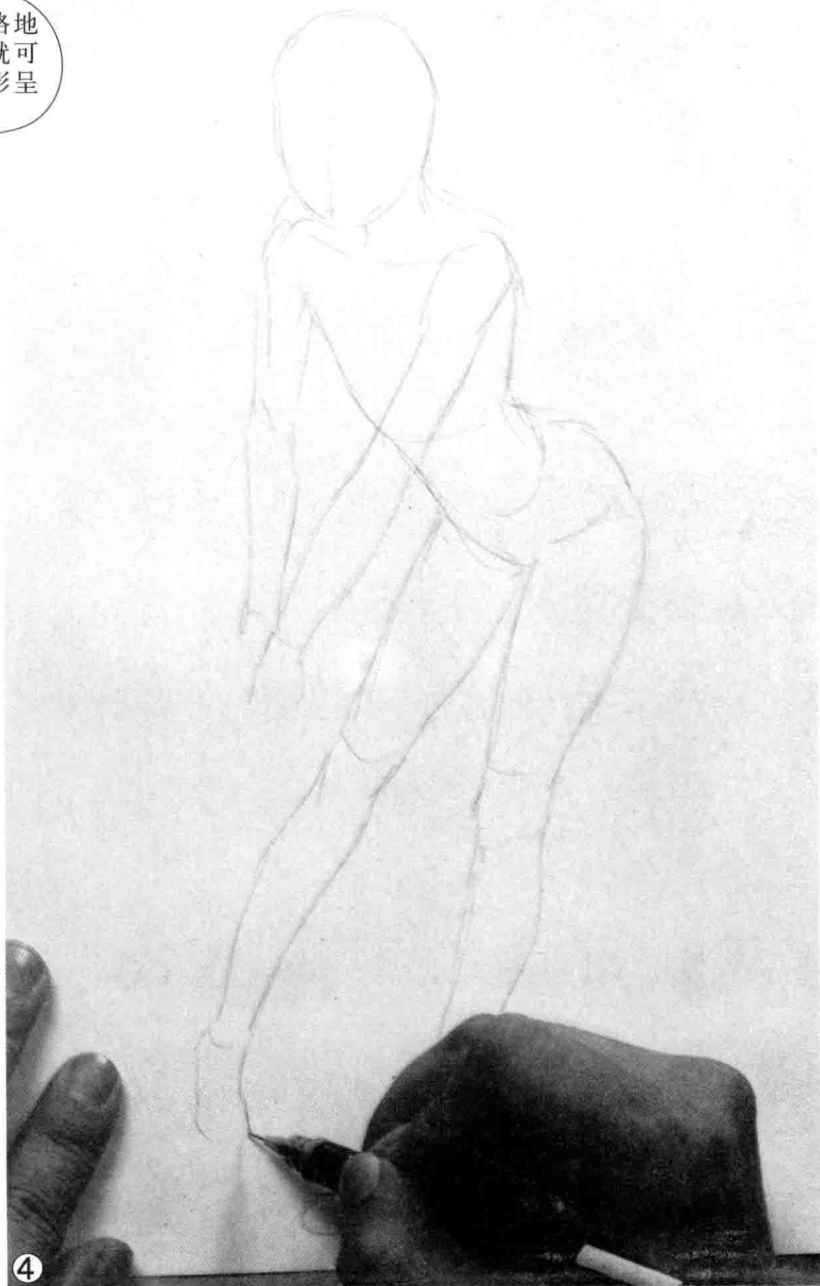
②

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

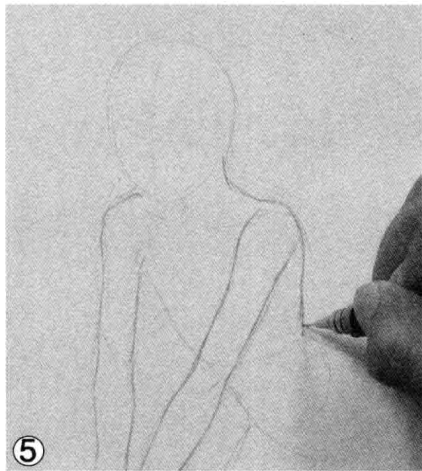
森田先生握笔的手不断挥动，于是——



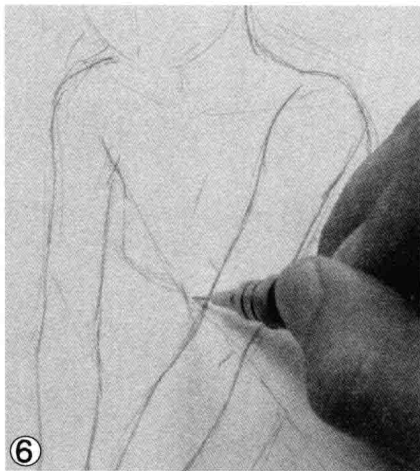
④

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。

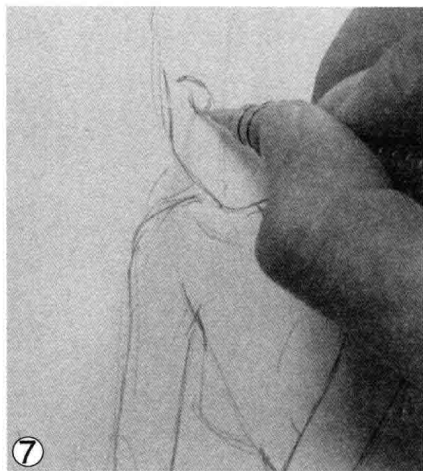
转眼间，充满魅力的身体线条和面孔就画出来了。



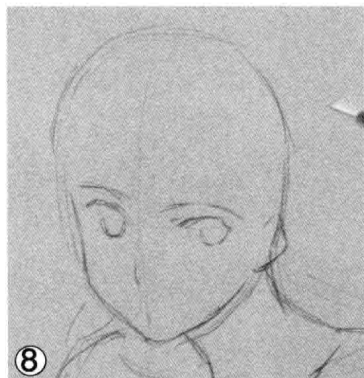
⑤ 把画好的线条描一遍，让原本淡淡的轮廓线变得清晰。这就是漫画创作中的勾线过程。



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。

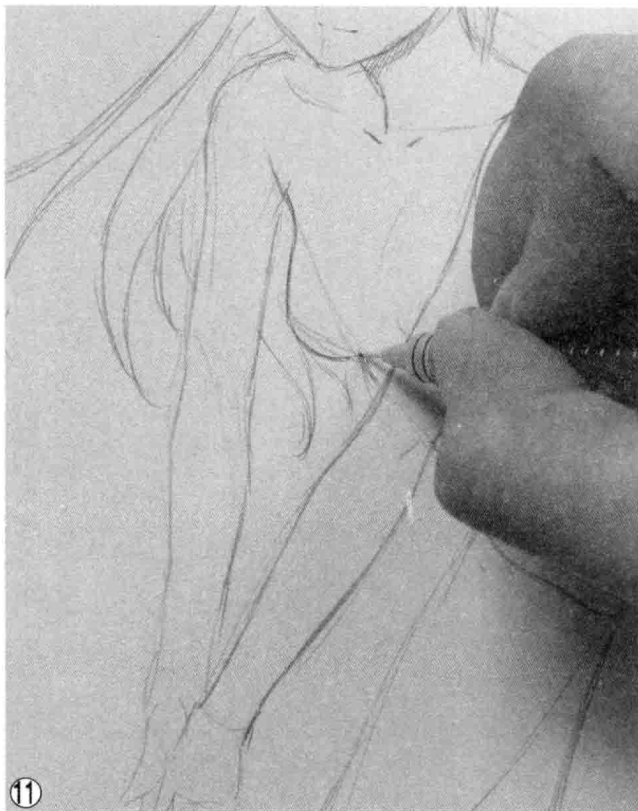


⑨ “脑袋看上去扁扁的吧？因为只画了大概轮廓，就像这样，在画头发的时候把头形修正。”我们看出森田先生正在调整后脑勺的体积。



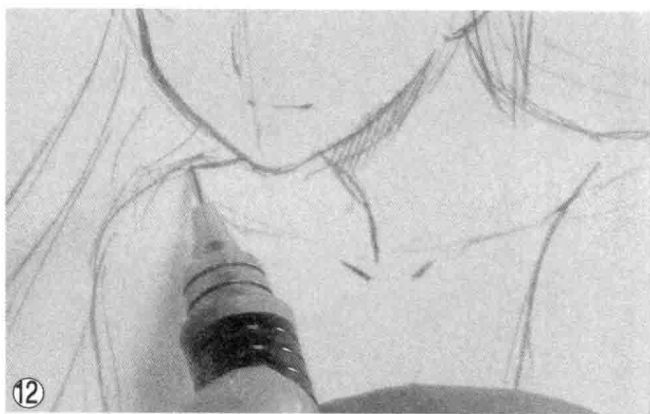
⑩ 森田先生挥动活动铅笔，画出柔顺的头发。“如果头发画得好，就能给画面带来动感，同时也能让人物出彩。头发是表现人物的重要一环。”这下人物应该算是基本成形了。

## “接下来要进行漫画中的勾线工作”



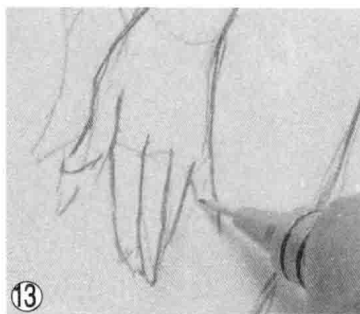
11

“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。



12

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。



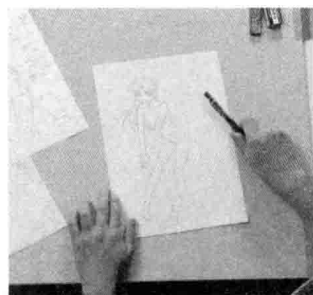
13

“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。”



14

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

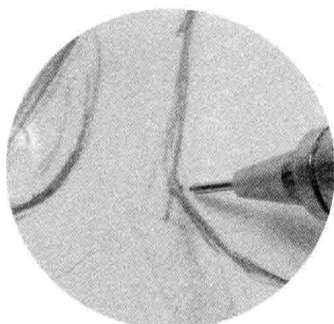
最后描绘头发，加工眼珠里的线条。到这里草稿终于完成了。从提笔作画开始一共用了十分钟左右。

“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。”

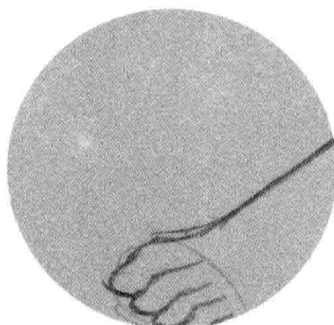
【作画要点】



“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。”

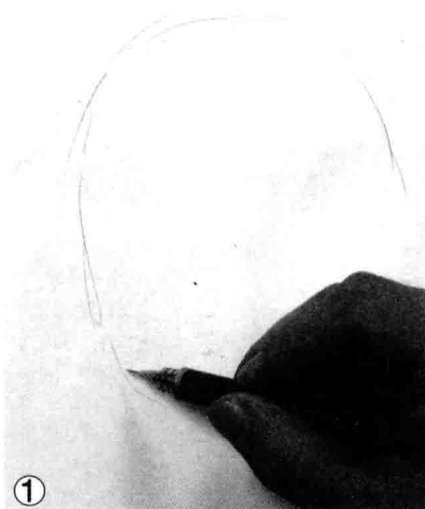
“不，接下来我要重画腰和腿。”

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。

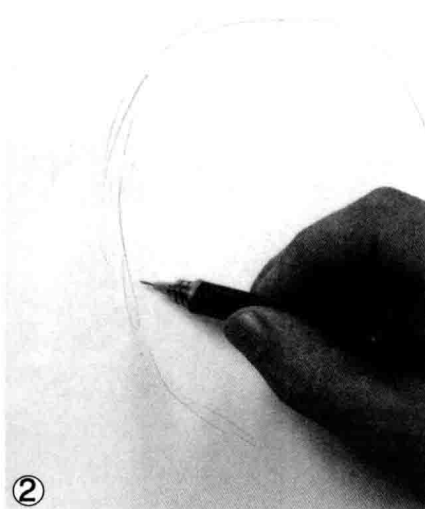
“可不要以为十分钟就能画完一张啊。”森田先生说。

# 描绘女性脸部特写

## 描绘脸部轮廓的阶段



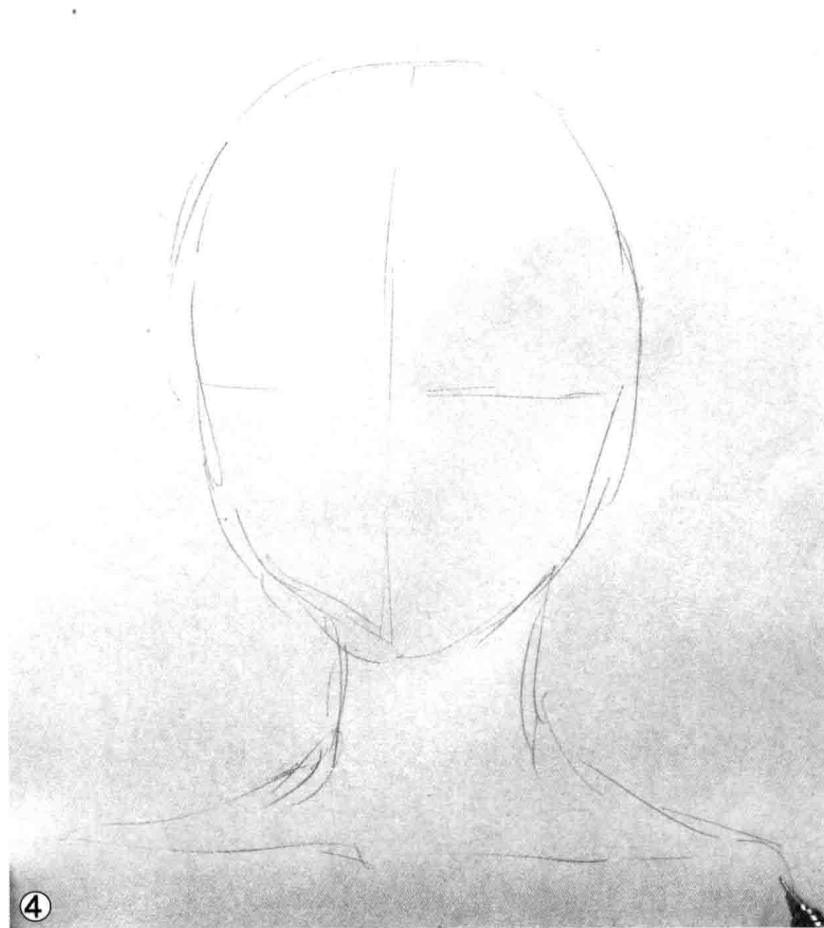
① 用很淡的线描出圆形的大致轮廓。



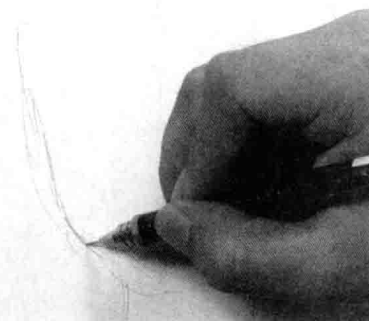
② 一点点拉出相互衔接的线条。



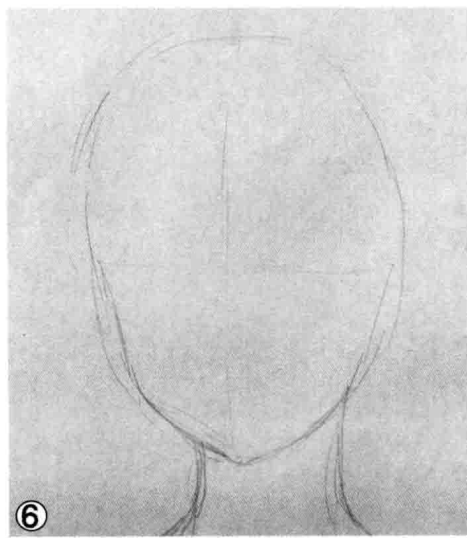
③ 在脸部画上一个很浅的十字，再画出脖子部分。



④ 脸部轮廓差不多出来了。



⑤ 调整从脸颊到下巴的轮廓线。



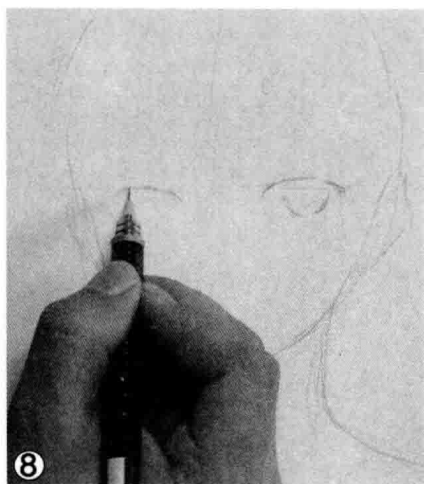
⑥ 勾描颈部线条，修正整个脸形。

## 粗略描绘五官和头发



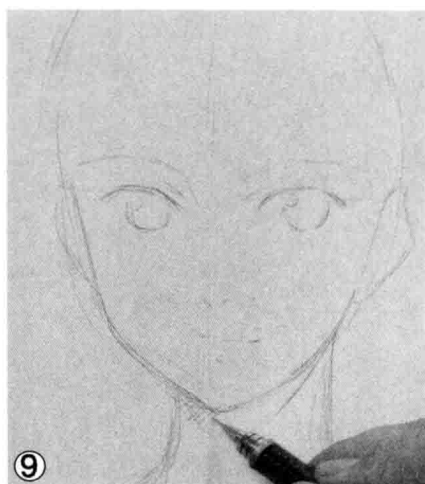
⑦

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

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。

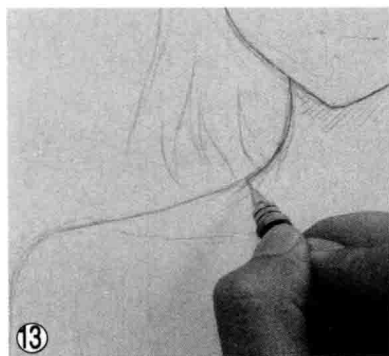


⑪



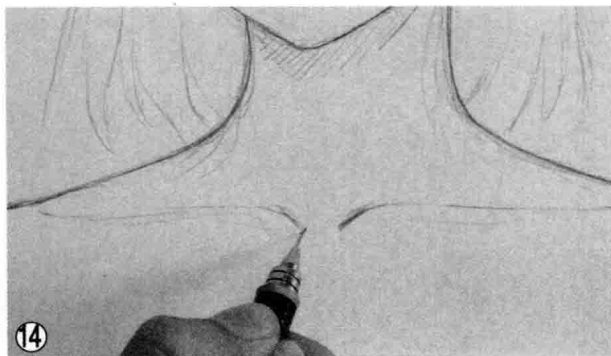
⑫

## 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。