

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！



头身比篇

对谈『何谓头身与绘画』

林晃×森田和明

〔超级漫画〕素描技法
〔弹丸论破〕角色设定

〔日〕林晃
编著

g

中青雄狮
CHONG LION

中国青年出版社

超 漫 画 素 描 技 法

头身比篇

【日】林晃一编著
李景岩译

中国青年出版社



スーパー何頭身デッサン

Super Nantoshin Dessin

by Hikaru Hayashi (Go Office)

© 2006 Hikaru Hayashi

© 2006 Graphic-sha Publishing Co.,Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2006 by Graphic-sha Publishing Co.,Ltd.1-14-17

Kudankita,Chiyoda-ku,Tokyo,102-0073 Japan

Simplified Chinese edition©2015 China Youth Press

This 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: 978-7-5153-3440-0

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：01-2006-5313

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法. 头身比篇/(日)林晃编著;李景岩译.

—北京:中国青年出版社,2015.7

ISBN 978-7-5153-3440-0

I. ①超… II. ①林… ②李… 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141049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——头身比篇

[日]林晃/编著 李景岩/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 978-7-5153-3440-0

定价:29.80元

目录

第1章 从头身素描的绘画现场开始

漫画的原点是头身的变形	5
Q版人物用可爱头身	6
成熟人物用酷酷头身	8
从绘画现场开始	9
描绘身着体操服的人物…2头身	12
描绘身着短裙的人物…2.5头身	12
描绘健壮的人物…2.5头身	16
描绘身着学校游泳衣的人物…3.5头身	20
描绘身着水手服的人物…4头身	22
5头身习作素描	24
描绘身着长袖运动衫和牛仔裤的人物…5头身	26
描绘执剑人物…5头身	27
描绘跑动中的人物…6头身	30
尝试将6头身改为2.5头身	34
尝试将6头身改为2.5头身	36
何谓头身与绘画	38
提高绘画技巧的三个重点	43

第2章 头身素描绘画的基础

头身和比例	47
成熟人物类型 8.5~5头身	48
Q版人物类型 4~2头身	48
Q版人物的头身绘画是头身素描绘画的基础	54
何谓Q版人物的头身	60
面部的描画方法…草图和变形	61
全身的描画方法…草图和变形	64
衣服的描画方法	66
达芬奇比例	78
仰视和俯视的头身素描绘画	90
仰视的构图	92
俯视的构图	92
仰视和俯视的面部	93
仰视和俯视的绘画实践	94
	96

第3章 在漫画中发挥作用

的变形表现

描画人物动作的三个要素	112
基本动作的描绘方法	114
运动造型的漫画变形表现	120
五个基本造型的变形表现	120
跑动的五个造型	121
跳跃的五个造型	123
落地的五个造型	124
小动作的变形表现	126
感情的变形表现	132
面部阴影所体现出的夸张表现	146
表现阴影是体现立体感的基础	146
通过面部阴影来强调表情	147

第4章 人物设计与色彩设计

人物设计就是塑造人物	151
尝试设计出一个家庭吧	152
人物设定和造型设计	156
变化到Q版人物的安排	160
森田和明的成熟人物绘画实践	162
尝试着色	169
封面图的着色方法	171
潮田弘子的彩色铅笔绘画实践	175
特殊人物塑造实例…兽女	180

漫画素描技巧

【日】林晃一编著
李景岩一译

头身比篇

中国青年出版社



“素描，要在一开始的时候就做好决定。” (森田)

要把什么东西画成什么样子呢？
虽然在绘画中常有很多需要去探索的问题，
但归根究底
就是要自己决定。
“把这个东西画成这个样子。”
无论是头身比例的考虑还是绘画构图的平衡
都是由此而生。

而绘画中的素描草图，
就是从最初决定的基点
到最后完成作品必须要走的一条路。



目录

第1章 从头身素描的绘画现场开始

漫画的原点是头身的变形	5
Q版人物用可爱头身	6
成熟人物用酷酷头身	8
从绘画现场开始	9
描绘身着体操服的人物…2头身	12
描绘身着短裙的人物…2.5头身	12
描绘健壮的人物…2.5头身	16
描绘身着学校游泳衣的人物…3.5头身	20
描绘身着水手服的人物…4头身	22
5头身习作素描	24
描绘身着长袖运动衫和牛仔裤的人物…5头身	26
描绘执剑人物…5头身	27
描绘跑动中的人物…6头身	30
尝试将6头身改为2.5头身	34
尝试将6头身改为2.5头身	36
何谓头身与绘画	38
提高绘画技巧的三个重点	43

第2章 头身素描绘画的基础

头身和比例	47
成熟人物类型 8.5~5头身	48
Q版人物类型 4~2头身	48
Q版人物的头身绘画是头身素描绘画的基础	54
何谓Q版人物的头身	60
面部的描画方法…草图和变形	61
全身的描画方法…草图和变形	64
衣服的描画方法	66
达芬奇比例	78
仰视和俯视的头身素描绘画	90
仰视的构图	92
俯视的构图	92
仰视和俯视的面部	93
仰视和俯视的绘画实践	94
	96

第3章 在漫画中发挥作用

的变形表现

描画人物动作的三个要素	111
基本动作的描绘方法	112
运动造型的漫画变形表现	114
五个基本造型的变形表现	120
跑动的五个造型	120
跳跃的五个造型	121
落地的五个造型	123
小动作的变形表现	124
感情的变形表现	126
面部阴影所体现出的夸张表现	132
表现阴影是体现立体感的基础	146
通过面部阴影来强调表情	146
	147

第4章 人物设计与色彩设计

人物设计就是塑造人物	151
尝试设计出一个家庭吧	152
人物设定和造型设计	152
变化到Q版人物的安排	156
森田和明的成熟人物绘画实践	160
尝试着色	162
封面图的着色方法	169
潮田弘子的彩色铅笔绘画实践	171
特殊人物塑造实例…兽女	175
	180

第1章

从头身素描的 绘画现场开始



通过对人物的头身比例构成进行划分，就可以表现出与各种作品中或者舞台中相呼应的人物。

表现不同头身比人物的基础就在于漫画素描。

在本章，我们就来学习漫画素描中所涉及到的人物头身划分方法。

活跃在第一线的人物形象设计大师、动画导演森田和明先生将在本章登场。

漫画的原点是头身的变形

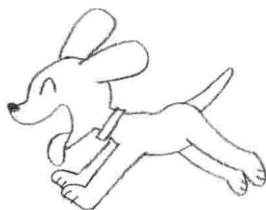
~头身比例变化就是人物的变形~

下面列举了几个在现实生活中不可能存在的事物、人物动作和场景。快乐的漫画空间的全部内容就存在于头身概念的变形表现中。

由头身变化引发的Q版人物化



无论是机车还是动物，
都试着将其变形吧！



不同头身人物的联袂出演

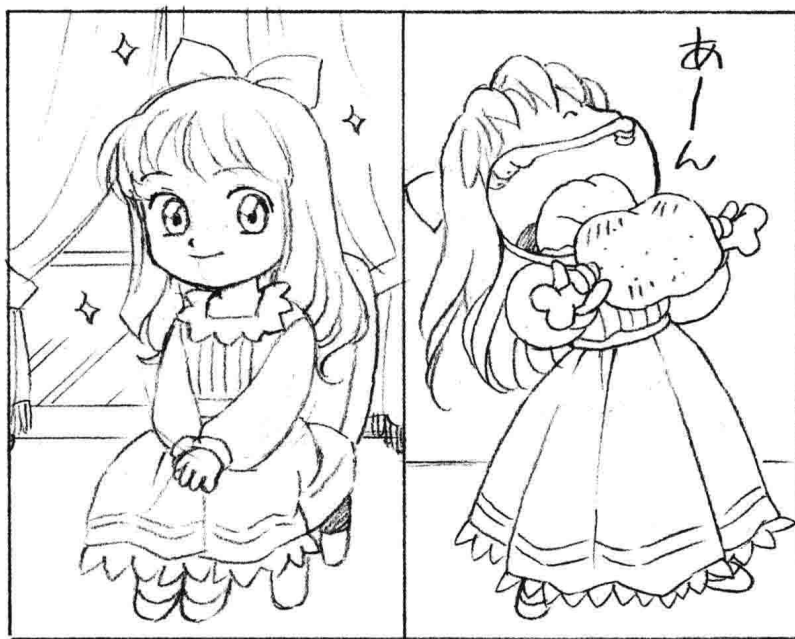


现实世界中的变形表现

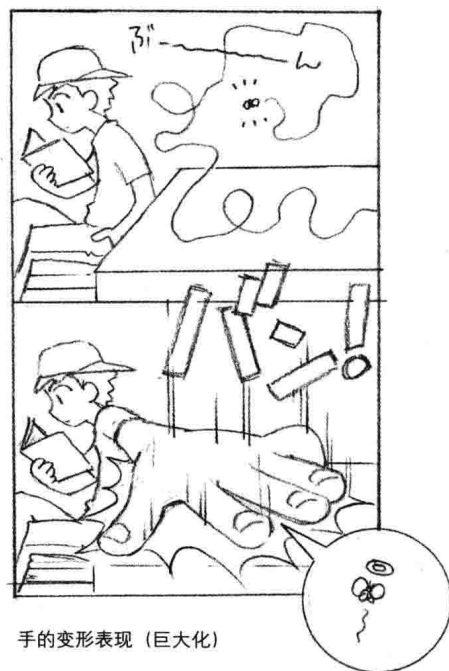


虚构世界中的变形表现

各种变形表现的方法



面部的变形表现 (嘴的变形+巨大化)



手的变形表现 (巨大化)



拟人化变形表现



动作的变形表现



幻想与神话世界中的变形表现

Q版人物用可爱头身

Q版人物的比例其特征就是因面部（头部）比例很大而显得幼小、可爱。

2头身

经常用于吉祥物人物和插图。



3头身

容易表现动作，从插图、图释到漫画，广泛地运用在各种题材作品中。



4头身

经常被用于儿童漫画中的人物，也适合表现中、小学生。

成熟人物用酷酷头身

成熟人物的头和身体的对比和比例采用了实际或理想化人物的比例。这种比例经常被用于漫画和动画主角。



儿童漫画、少年漫画风格的设计



5头身

角色应用范围最大，经常运用在漫画中。很容易描绘的头身。但注意的是，即使描绘的是大人也会变得有些孩子气。



插图，漫画中的万能角色安排



插图，吉祥风格人物的角色安排



6头身

适用15~18岁所有的年轻人物。



7头身

适用于意识到自己“稍稍有些成为大人”的人物。17~20岁半的年轻人感觉。



8头身 “大人”的比例。



8头身的人物，因为身体很大，很适合通过整幅画面表现强烈的动作感。在漫画中，想要画出整个身体需要很多的空间，所以有必要下工夫将面部画得看起来小一些。



尽管是8头身人物的面部比例画面，但使用6~7头身比例塑造人物，就可以看清楚表情了。

我们来看一下描绘Q版人物以及其他各种头身比例人物的过程吧。绘画的顺序基本都是一样的。

描绘身着体操服的人物…2头身

●绘画顺序●

1.画出脸部的圆框与十字，决定肩膀宽度。

2.画出全身的轮廓，描绘出面部的细节轮廓。

3.描粗线条并进行线条的调整。

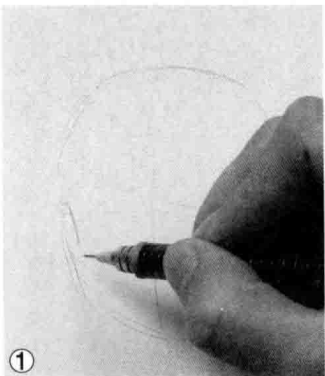
3-1…调整身体的主体部分

3-2…调整面部的主体部分

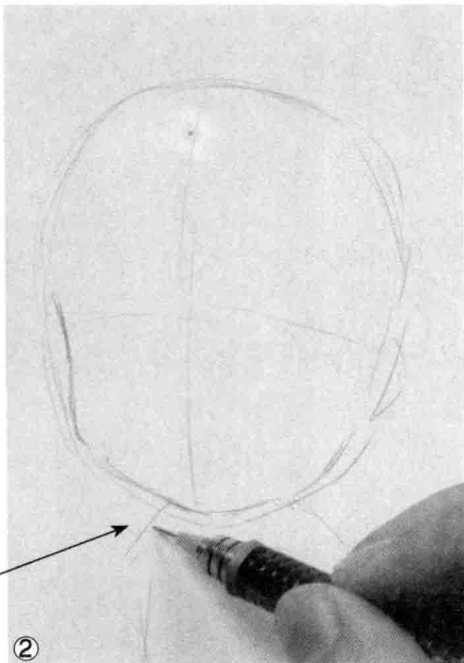
3-3…对整体进行细致调整

3-4…调整和完成脸部和细节部分

1.圆框十字和颈部（肩宽）

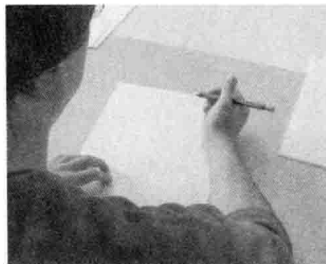


①
描绘脸部的圆框十字。是漫画素描的基础和开始。



决定肩膀宽度。
这是决定人物头身的关键部分。

②



一开始就决定好人物感觉再开始描画（决定后再描画）。

2.全身和脸部轮廓



①

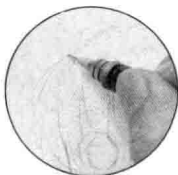
描绘全身的轮廓。用细线将人物造型的感觉表现出来。



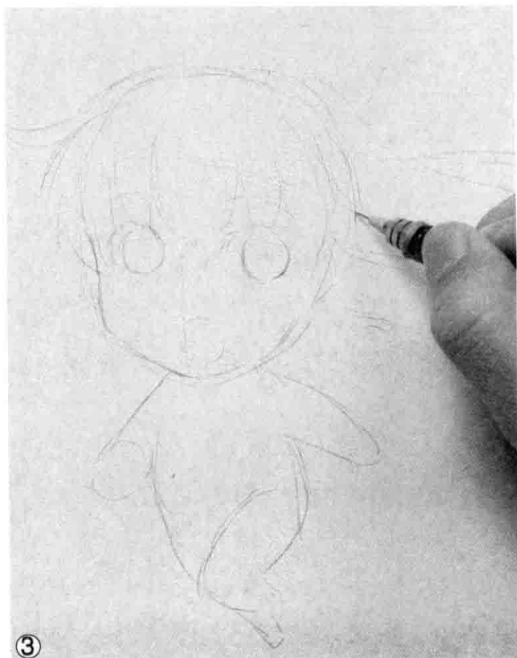
②



头发的轮廓。



调整头部形状的同时把头发描绘出来。

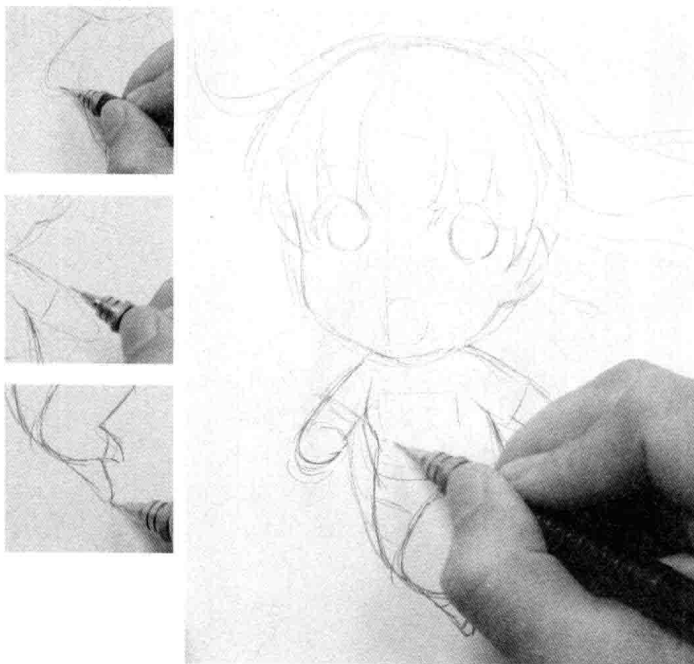


③

描绘脸部和头部的细致轮廓。把表情和头发的外轮廓线的感觉也简单的画出来。

3.描粗并进行线条的调整

3-1…身体

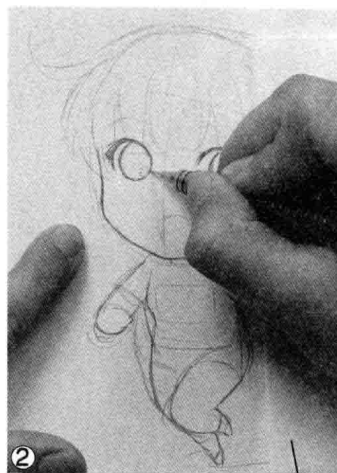


将四肢画清晰的同时，把能够体现体操服感觉的号牌的轮廓也画出来。

3-2…脸部

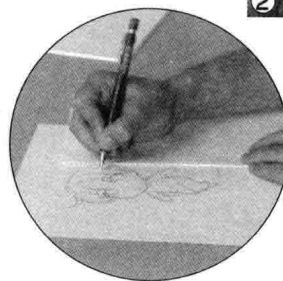


①
大体上将脸部轮廓画清楚之后决定眼睛的形状。



②

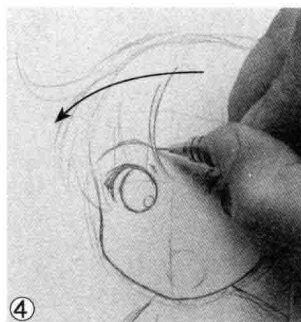
垫纸



在手出汗的时候，
手下垫上纸再进行
绘画。



③



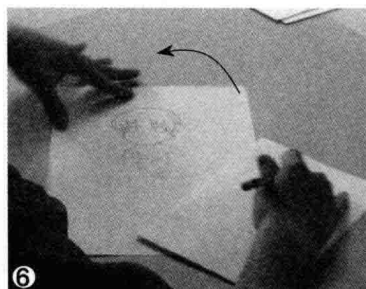
④

刘海的绘制方向。



⑤

最后再画出发际线。



⑥

想要画平滑曲线的时候，可以将图纸转到合适的方向再进行绘画。

