

林晃 X 角丸圆

讲人物变形夸张

日本漫画大师倾情奉献

人物透视造型的权威指南

本书适合初、中级读者

以及专业人士

[日] 林晃 角丸圆 / 编著



日本漫画大师讲座

10.

角色夸张变形表现

“技法圣经”

近漫画式夸张变形的
技巧和表现要点

- 创作人物角色
- 解析变形应用技巧
- 独家访谈“谈谈绘画与变形夸张”



中青雄狮

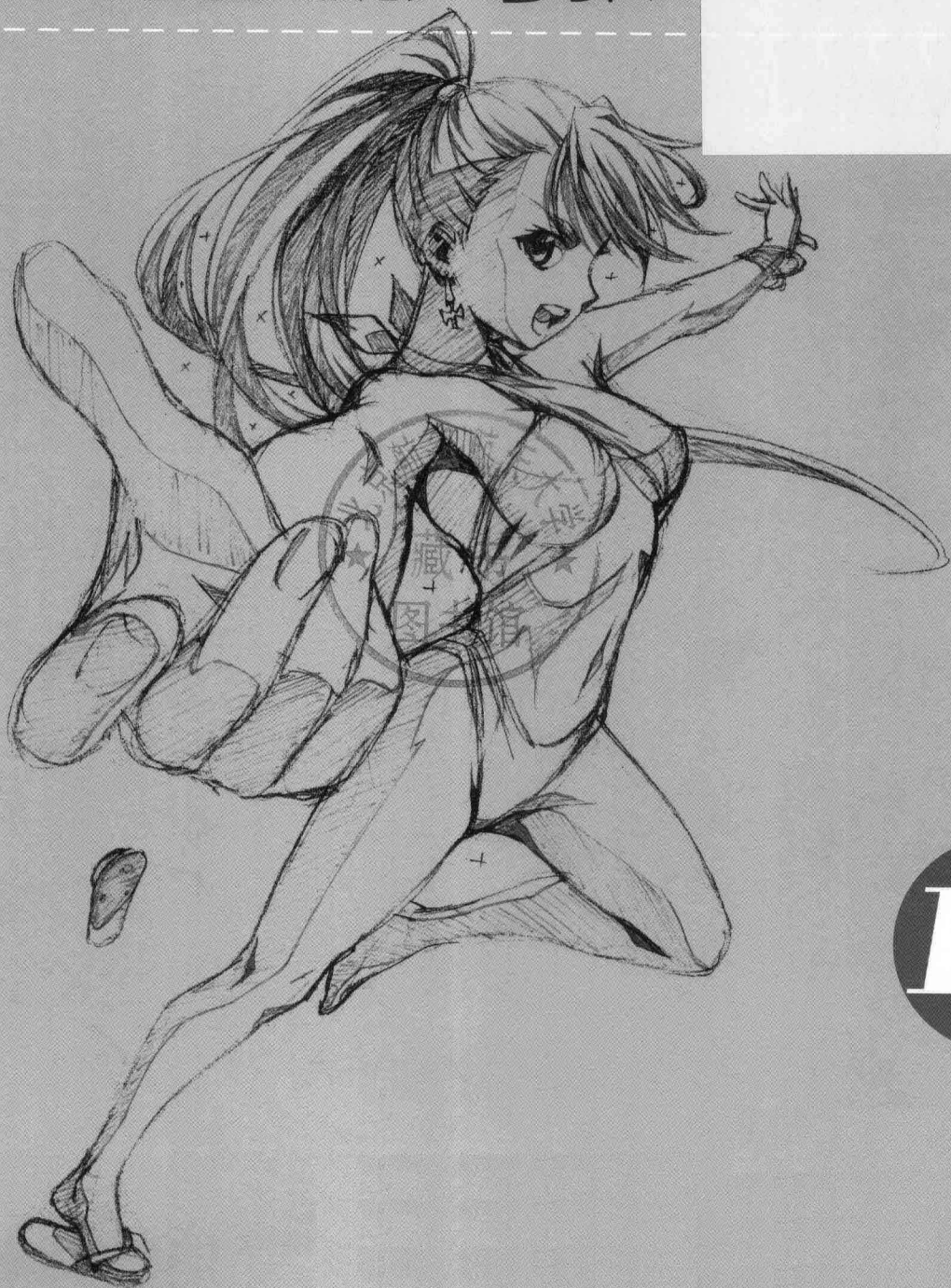
中国青年出版社

林晃 X 角丸圆

讲 人物变形夸张

[日] 林晃 角丸圆 / 编著

陈丝给 / 译



日本漫画大师讲座

10.

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由日本 HOBBY JAPAN Co., Ltd 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
010-59521012
E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

Manga no Kiso Dessin - Deformation hen

©Hikaru Hayashi, Tsubura Kadomaru / HOBBY JAPAN

All rights reserved.

Chinese (in simplified characters only) translation rights arranged with HOBBY JAPAN Co., Ltd.
through Toppan Printing Co., Ltd.

版权登记号：01-2013-1825

图书在版编目(CIP)数据

林晃和角丸圆讲人物变形夸张 / (日)林晃, (日)角丸圆编著; 陈丝纶译. —北京: 中国青年出版社, 2013.6

(日本漫画大师讲座; 10)

ISBN 978-7-5153-1664-2

I. ①林… II. ①林… ②角… ③陈… III. ①漫画—人物画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 105867 号

策划编辑：白 峥 唐丽丽

责任编辑：易小强 刘冰冰

助理编辑：孔 颖

封面设计：六面体书籍设计

唐 棣 穆 地

书 名：日本漫画大师讲座⑩林晃和角丸圆讲人物变形夸张

编 著：(日)林晃 角丸圆

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：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：9.375

版 次：2013 年 8 月深圳第 1 版

印 次：2013 年 8 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1664-2

定 价：32.00 元

目 录

- 素描, 即“边看边画”.....2
- 既有强调透视变形的情况, 也有看上去更自然的修正透视变形的情况.....4
- 观察, 就是略看和细看.....6
- 透视变形的各种类型.....7

- 透视变形, 指的是什么呢?.....9
- 画出人物的立体感.....12
- 掌握人体的结构.....14
- 谈谈绘画与变形夸张.....18

- 第1章 掌握观察能力——把握人体结构... 21
- 尝试以手的大小为基准进行观察.....22
- 观察头部.....24
- 观察全身.....32
- 男性.....38
- 不同年龄人物的观察及画法.....42

- 第2章 创作人物角色.....47
- 绘制人物的面部.....48
- 面部绘制的顺序.....48
- 理想的面部五官比例.....50
- 面部五官.....56
- 具有代表性的角度的绘制方法.....70
- 让五官动起来.....74
- 绘制人物的身体.....76
- 绘制身体的顺序.....76
- 身体各部位.....78
- 绘制动态人物.....82
- 局部动作特写.....90

- 第3章 各类人物的透视变形应用篇.....101
- 光和影的透视.....102
- 使用感情符号进行变形夸张表现.....108
- 利用镜头来表现人物.....110
- 生动的变形.....120
- 创造漫画家的漫画家.....128
- 练习一下吧!.....131

学习观察的方法, 培养“观察能力”。在练就了仔细“看”的持久力后, 向着下一阶段——培养“绘画能力”进发。



养成“变形夸张能力”, 画出喜欢的姿势和动作!

林晃 X 角丸圆

讲 人物变形夸张

[日] 林晃 角丸圆 / 编著

陈丝伶 / 译



日本漫画大师讲座

10.



中国青年出版社

素描，即“边看边画” 其原因是……

通过观察，我们可以掌握人物的整体身姿和形态，了解各种姿势（身体的构造），捕捉细节部分的特征和人物的立体感。只要反复地观察，我们就可以随心所欲地进行绘画了。

临摹和素描



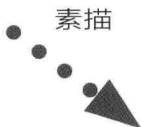
临摹



临摹形式。尽量绘制出如同照片一样的效果。通过这种方法，可以把握肌肉的线条走向和质感

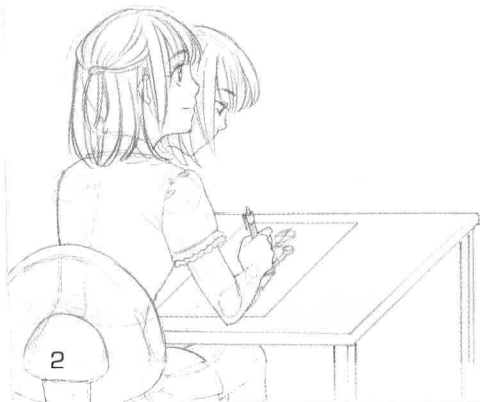


素描



素描形式。活用资料照片中的人物姿势和动作、关节位置等等，以身体结构和身体各部分的比例为重点，进行绘制

“略看”掌握整体的姿势和感觉，“细看”把握好细节部分和姿势结构。“略看”和“细看”反复进行，这就是素描中所指的“观察”。



临摹不是素描，仅仅是将“平面”（照片或图画）转换到另一个平面上。



临摹是根据观察，对头身比例（身体各个部位的平衡）以及手脚的胖瘦程度进行忠实地绘制，临摹并不能称之为绘制图画



素描会对面部、发型、大腿位置、手脚的胖瘦程度等进行调整加工（透视变形），让人物看上去更加自然，画面呈现出更加唯美的效果

素描指的就是自然地进行变形夸张。



素描，不知不觉就……

通过“绘制”就画出了我。



既有强调透视变形的情况

一般来说，使用标准镜头拍摄的照片都会产生一定的变形。将这样的照片作为参考时，就必须具备透视变形的能力，对这种变形进行修正或者进一步进行强调。

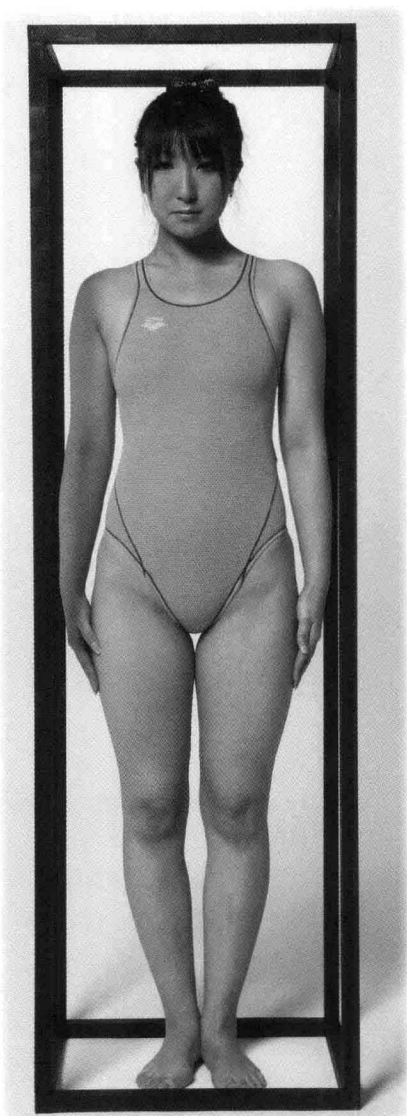


人眼所见和长焦镜头所拍出的照片效果是相近的。



长焦镜头
(100mm 长焦)
框(箱)是标准的长方体，长宽高的线条基本上看上去都是平行的，缺乏景深感

透视变形效果弱!

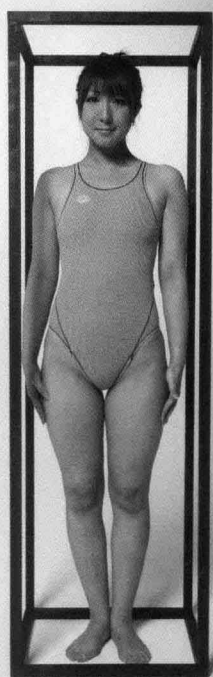


注意上面(天花板)和下面(地面)哦!



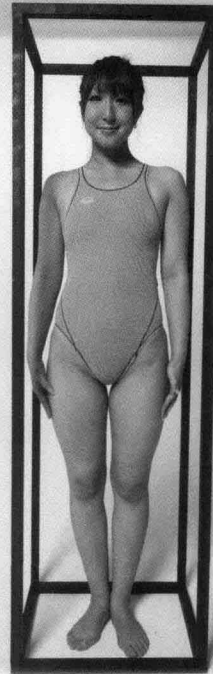
标准镜头
(50mm 标准)
用普通的相机进行拍摄，就可以强调出景深感

透视变形效果适中!



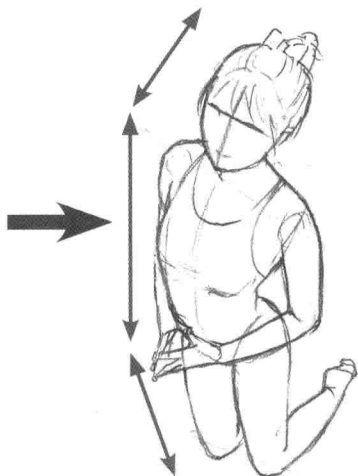
广角镜头
(35mm 广角)
想要进一步强调景深感时所使用的镜头

透视变形效果强!



也有看上去更自然的修正透视变形的情况

从观察到透视变形



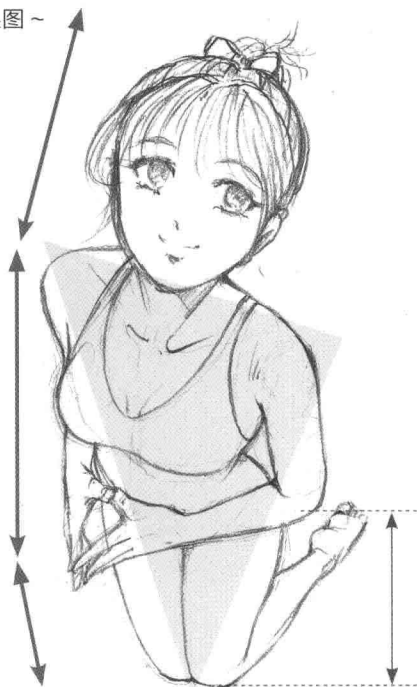
为了不滥用照片上的透视变形，把握角色（素描人偶）基本的身形平衡非常重要。

照片中原有的比例，脚部感觉较小，给人感觉不是很自然



强调透视变形

~ 强调俯视感觉的效果图 ~

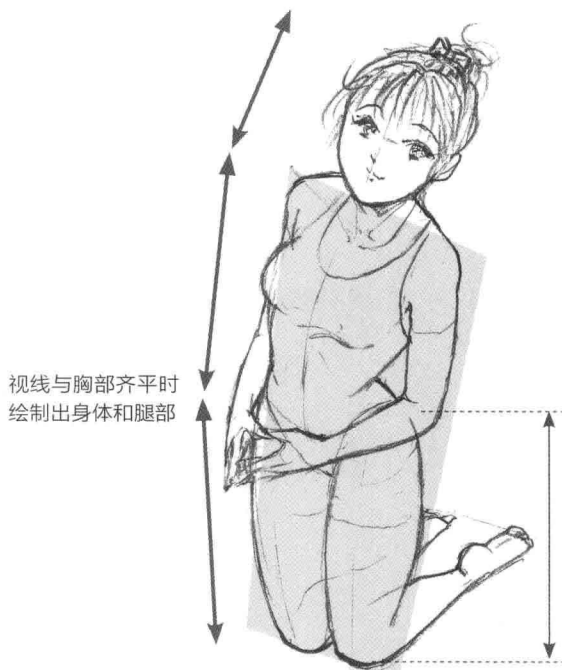


想象着俯视观察时长方体的效果图。近大远小，绘制出鲜明的对比

强调透视变形效果的图例。头部很大，和膝盖组成了一个倒三角形

修正透视变形

~ 强调自然俯视感觉的效果图 ~



视线与胸部齐平时绘制出身体和腿部

修正了照片的透视变形，画面看上去非常自然。绘制时重点刻画下半身，以提高角色的稳定感

观察，就是略看和细看

绘制局部时，很容易忘记整体。想要表现整体的感觉时，就有可能忽略了细节。作画时的观察，指的是通过“略看”和“细看”来很好地把握整体和细节的平衡。



略看



细看

略看……

- 第一印象（整体的感觉和人物姿势）
- 用人物剪影的形式来把握大致的比例（注意头的大小和身体所占面积，身姿和腿长的平衡等）

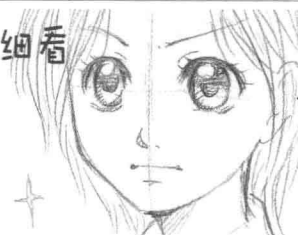
略看



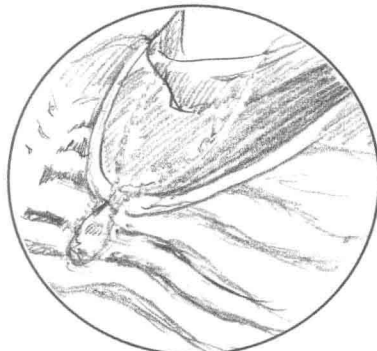
细看……

- 发型、眼睛的形状，服饰的花纹（颜色）等
- 掌握头与颈、肩与手臂的连接处、关节的位置、身体的朝向等细节的比例
- 把握眼睛的颜色和配饰的质感等

细看



“略看”和“细看”反复进行，可以把握好人物姿势和整体的比例。



局部特写。用“细看”来绘制

关于主眼——观察不是那么简单哦！

我们在使用双手时，会有一只“主要的手”，同样的，两只眼睛中也有“主眼”。

右眼和左眼看物体是不一样的。单眼交替观察，然后再用两只眼同时观察，若仍然和某只眼睛所见的感觉相同，那么这只眼就是“主眼”。

试着看一下这块长方体橡皮



假如右眼是主眼……



用左眼看时



右眼看时
两眼看时

左右眼所见不同，这是理所当然的事情。不要因此而困惑哦！



透视变形的各种类型

画素描时，可以使用透视变形使得人物看上去更加自然。因此，在绘制人物时，我们需要善用透视变形的手法。



略微俯视的感觉



绘制出轮廓（整体的形状）



绘制出关节



画出轮廓和关节部分，下意识地绘制出素描人偶

变成漫画中的人物角色……

利用透视变形的方法，可以形成个人的画风。



少女漫画风



少年漫画风



连环画漫画风



青年漫画风

目 录

- 素描, 即“边看边画”……………2
- 既有强调透视变形的情况, 也有看上去更自然的修正透视变形的情况……………4
- 观察, 就是略看和细看……………6
- 透视变形的各种类型……………7

- 透视变形, 指的是什么呢?……………9
- 画出人物的立体感……………12
- 掌握人体的结构……………14
- 谈谈绘画与变形夸张……………18

- 第1章 掌握观察能力——把握人体结构… 21
- 尝试以手的大小为基准进行观察……………22
- 观察头部……………24
- 观察全身……………32
- 男性……………38
- 不同年龄人物的观察及画法……………42

- 第2章 创作人物角色……………47
- 绘制人物的面部……………48
- 面部绘制的顺序……………48
- 理想的面部五官比例……………50
- 面部五官……………56
- 具有代表性的角度的绘制方法……………70
- 让五官动起来……………74
- ■ 绘制人物的身体……………76
- 绘制身体的顺序……………76
- 身体各部位……………78
- 绘制动态人物……………82
- ■ 局部动作特写……………90

- 第3章 各类人物的透视变形应用篇……………101
- 光和影的透视……………102
- 使用感情符号进行变形夸张表现……………108
- 利用镜头来表现人物……………110
- 生动的变形……………120
- 创造漫画家的漫画家……………128
- 练习一下吧!……………131

学习观察的方法, 培养“观察能力”。在练就了仔细“看”的持久力后, 向着下一阶段——培养“绘画能力”进发。



养成“变形夸张能力”, 画出喜欢的姿势和动作!

.....
**透视变形，
指的是什么呢？**
.....



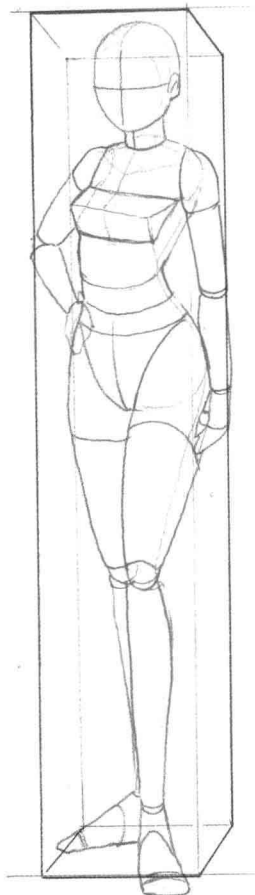
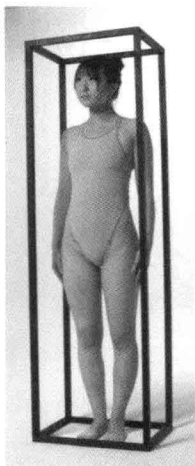


要想绘制时自由自在地运用透视变形效果，有必要进行反复观察不断总结人物的结构和形态特征。
想要将人体画得更加立体，就要设计好自己的素描人偶（人物身体比例）。

画出人物的立体感

作画,指的是将原本立体的事物反映到平面的纸上。因此,将人物视为“立体”的事物,这种意识非常重要。首先,我们可以用简单的长方体、球体和圆柱体来概括人体的各个部分。

全身



将人物全身视为一个大的长方体



尝试用长方体和长方体的组合来表现身体的各个部分

人物的身体是由球体、圆柱和曲面组合而成的。有意识地注意截面,会更容易把握立体感

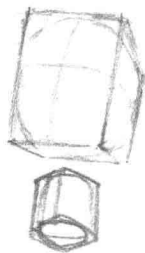


截面呈椭圆形

视为简单的立体图形,注意把握身体各部位的形状及其关联部分



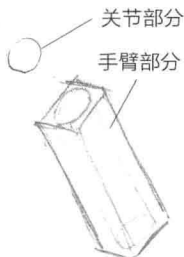
绘制时可将骨骼和关节简单化



头部的球体和颈部的圆柱体等都可以视为长方体来进行绘制,以表现出立体感



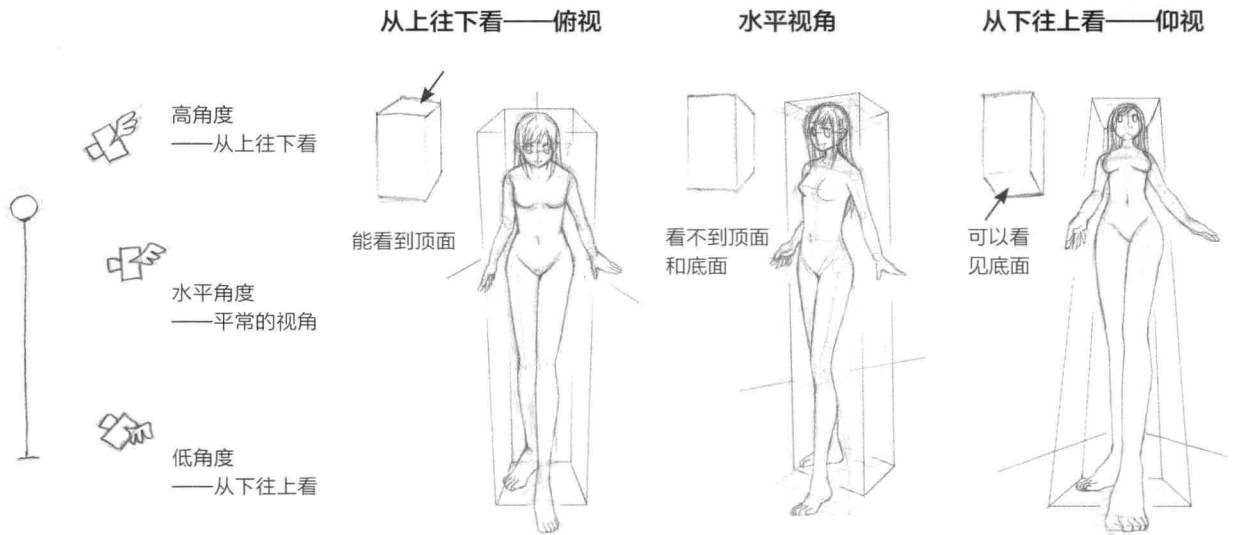
躯干部分



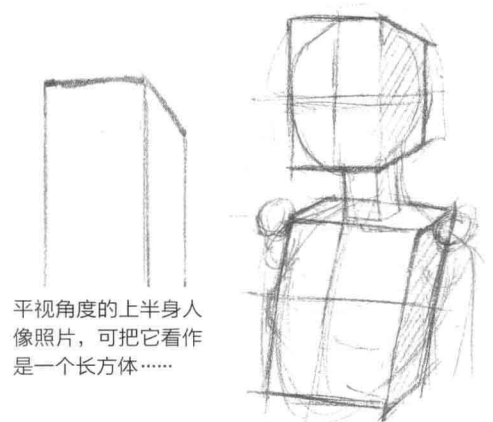
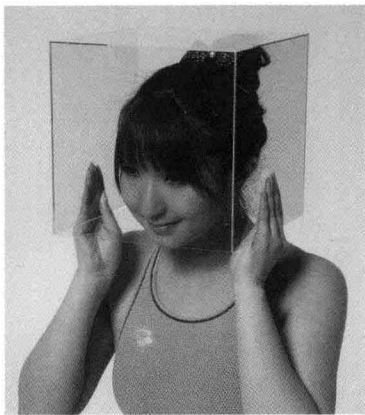
关节部分
手臂部分

表现立体感,就要注意掌握体面关系,比如上面、底面和侧面等

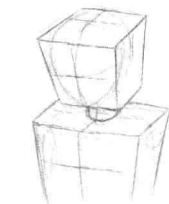
把全身看作长方体，其优点是便于掌握各种角度



头部（上半身）



躯干部分可看作俯视角度下的长方体



俯视的角度。头部和躯干，都可以看作俯视角度下的长方体



即使是同样的俯视角度，抬起头时，头部就成了仰视角度的长方体