

超级

漫画素描技法

草图篇

〔日〕林晃 / 著

〔日〕松本刚彦 森田和明 / 画



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

99

スーパーキャラデッサン

Super Kyara Dessin

Text by Akira Hayashi (Go Office), Illustration by Takehiko Matsumoto and Kazuaki Morita

Text © Akira Hayashi (Go Office)

Illustration © Takehiko Matsumoto and Kazuaki Morita

© 2007 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2007 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 Dongsì Shitiao, Eastern district,

Beijing 100007 China

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

ISBN 978-7-5006-7734-5

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: Spt. 2007

Printed and bound in China

法律声明

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 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。本书正版图书封底均贴有“中国青年出版社”字样的激光防伪标签，凡未有激光防伪标签的图书均属非法出版物。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

本图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

中国青年出版社

010-65233456 65212870

010-64069359 84015588 转 8002

<http://www.shdf.gov.cn>

E-mail: law@21books.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

版权登记号：01-2007-3657

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法·草图篇/[日]林晃著;刘向一,裘季燕译. —北京:中国青年出版社,2007

ISBN 978-7-5006-7734-5

I. 超… II. ①林… ②刘… ③裘… III. 漫画—素描—技法(美术) IV. J218.2 J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 110785 号

责任编辑:郭光冉悦

书 名:超级漫画素描技法·草图篇

编 著:[日]林晃

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 x 1092 1/16 印 张:11.5

版 次:2007 年 9 月北京第 1 版

印 次:2007 年 11 月第 2 次印刷

书 号:ISBN 978-7-5006-7734-5

定 价:29.80 元

超级

漫画素描技法

草图篇

〔日〕林晃 / 著

〔日〕松本刚彦 森田和明 / 画

刘向一 裘季燕 / 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

09

“这个照片上的人物，可以画成森田风格的角色么？”

“是要‘画出人物特点’还是‘人物本身’呢？”（森田）

* * *

“画人物”的时候，大家是按照惯用的画法把他画出来，还是明确主旨和意图，一口气画出来呢？

我们以“画出帅气的角色”为意图开始绘画，但往往画着画着就会过分注意“形态”和“细节描写”，这样画出来的角色看起来就会有些莫名其妙。这样的经历很多人都会有吧。

这是因为我们在绘画的过程中，逐渐忘记了最初的意图，忽略了应该表达出来的信息的“质”，只是单纯增加了对表现“帅气”来说完全没有用的信息“量”。

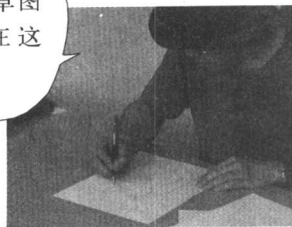
围绕信息“质”和“量”的问题，我们的草图需要在明确意图的前提下，发挥出“传达力”“构力”“描写力”这三大力量。

漫画草图在此基础上，还需要“将虚构的东西画得使人信服”的能力。所以，本书的重点就是告诉大家如何将优质的信息（质）更多地传达出来（量）。

目录

角色草图要带着意图来画	4
第1章 掌握各种角度的面部画法	7
森田和明画的人物肖像	8
掌握半侧面的面部画法	14
仰角面部和俯角面部的画法	18
各种角度的面部画法	26
第2章 森田和明的绘画教室	29
同一角色的漫画草图尝试	30
同一角色也有成长变化	68
第3章 有动态的人物肢体语言	69
肖像中的脖子和肩膀	70
半身像中的身体和胳膊	86
全身像中的腰和腿	98
第4章 松本刚彦的漫画讲座用身体和表情来体现感情	111
“带着意图画草图的本质”	112
松本刚彦·森田和明简介	127
第5章 在画面中发挥个性	129
绘制漫画原稿的步骤	130
漫画制作的实战	134
带着意图绘制草稿并着色	160
用服饰表现角色	170
11个人有11种个性	178

带着意图绘制草图
的最前线就在这
里……



角色草图要带着意图来画

画画的时候，总是会有“想要画什么？”、“想要传达什么”这样的意图。如果没有明确的意图，画出来的东西就毫无意义。那么以此为立足点，让我们带着意图来绘制有魅力的作品吧。

“传递信息量”的比较



站立姿势

只是为了表现人物的发型以及衣装的作品，只传达出了“形”。



带动作的姿势

加入了动的要素，带着传达出健康明快感觉的意图来画的作品。但光是这样好像还有什么不足。

传递信息的质与量

让人物彰显魅力的三大要素——
面部（表情）、动作、衣装。

心中想着这三大要素对草图进行修饰，仔细地画，提高信息的质以及传递信息的量。

虽然“仔细地画”说起来容易，但所谓仔细，并不仅是慢慢画出漂亮的线条。面部眼睛的方向，嘴张开的大小以及相互之间的平衡，局部和整体的关系都要考虑好。动作、衣装也是一样，骨骼、肌肉（身体的轮廓线）、布的质感、褶皱的量等，很多地方都要注意。

反复确认“想要传达什么”，本着三大要素，注意各个要点来进行绘画，就可以使得作品信息的质和量都大大提高。



画/森田和明



身体比例的习作

“这个角色看起来很注意自己的衣服。那么自己怎么来表现呢？画这张画的时候我最注意的就是这一点，比如，将衬衫画得更贴身，然后外面套上罩衫，这样脱下罩衫的时候会显得更有魅力等等。

眉毛是表现表情的重点，所以眉毛描绘得比较鲜明并且离眼睛稍远，这样就体现出了明快的氛围。

动作方面，头发画得更富有曲线感，这样强调出随风飘扬的动感，裙子也画得更柔软，带着波浪。”（森田）

带着意图绘制草图可以达到这样的效果

可以传递“健康”、“明快”感觉的
姿势……



“如果是表现健康，那么可以用‘大’字形的姿势——也就是双脚张开的姿势。然后是明快，明快可以用面朝上的表情来表现，向下的表情是不行的……”

这样一来即便看不清面部细节，也能让读者产生联想。注意‘身体整体’的动态进行绘画这一点非常重要。全身的姿势可以起到暗示面部表情的作用。

这幅画主要表现的是什么？答案应该是身体。也就是说应着重描绘衣服的身体部分。整个画面以服装为主体进行表现。

动作带着俯视角度的倾向，上身部分显得短小。腰的曲线使得身体的圆柱形立体感得以体现，外套的领子位置，胸部位置，胸部露出的大小还有衣服和身体的关系都要在画的时候多注意。

画有些难度的姿势的时候，这种思考方式（衣服和身体的对应关系）可以帮助你画出各种衣服。”（森田）

画/森田和明

第1章

掌握各种角度的面部画法

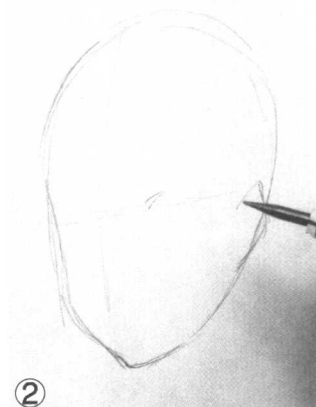
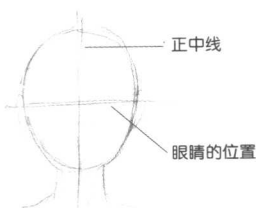
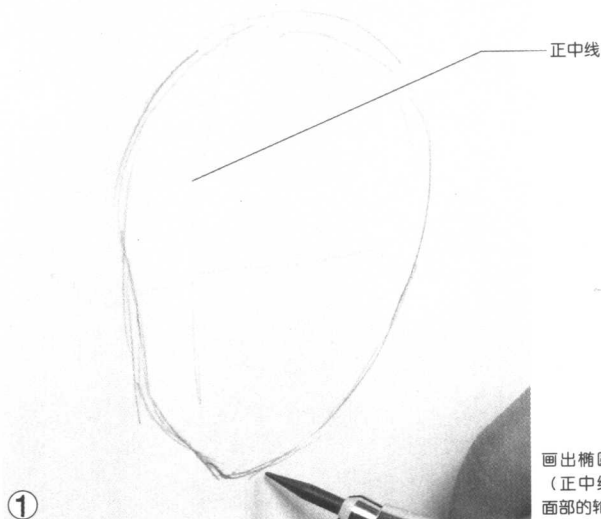


人物肖像

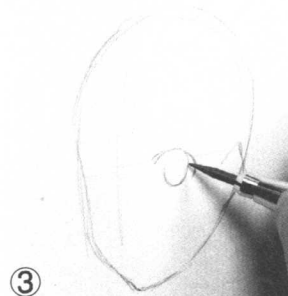
在《超级漫画素描技法——草图篇》的撰写过程中成为朋友的森田和明老师这次帮我画了很多肖像草图。

画出面部

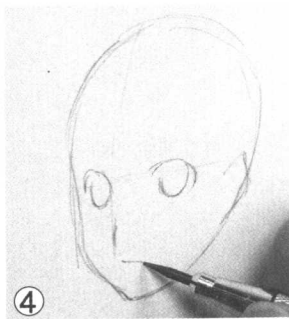
半侧面的面部草图在画漫画的时候是经常会用到的，脖子以下的部分都可以简单带过的肖像画可以帮助我们练习面部以及脖子肩膀的画法。



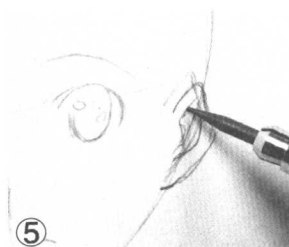
半侧面的脖子很重要。为确定脖子和头部连接部的位置要先确定耳朵的位置。



省略下眼皮的棱角瞳孔下部的的位置就是下眼皮的位置，可以体现眼睛的形状和大小。



鼻子和嘴根据正中线来画。

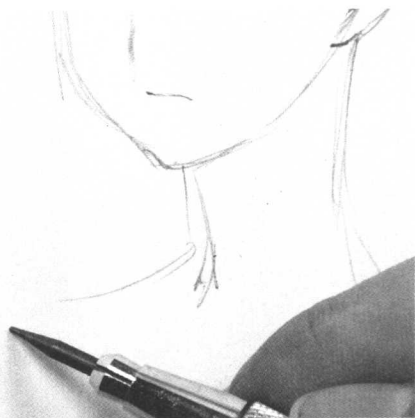


画好眉毛后，根据整体画出耳朵。



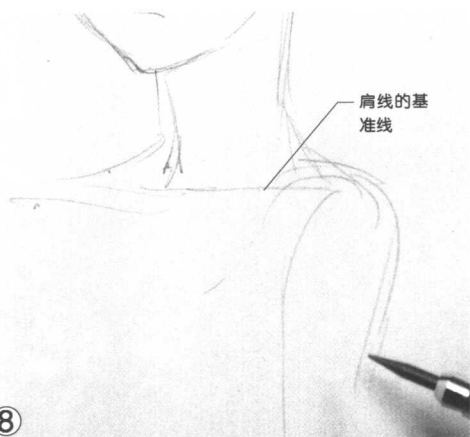
根据后脑勺，从耳朵下方延伸画出脖子。

正中线... 将面部左右分成两部分的最高的棱线，也就是画正面部的时候正中间的一条线。这个“正中线”不仅用于面部描绘，画整个身体的时候也会用到。



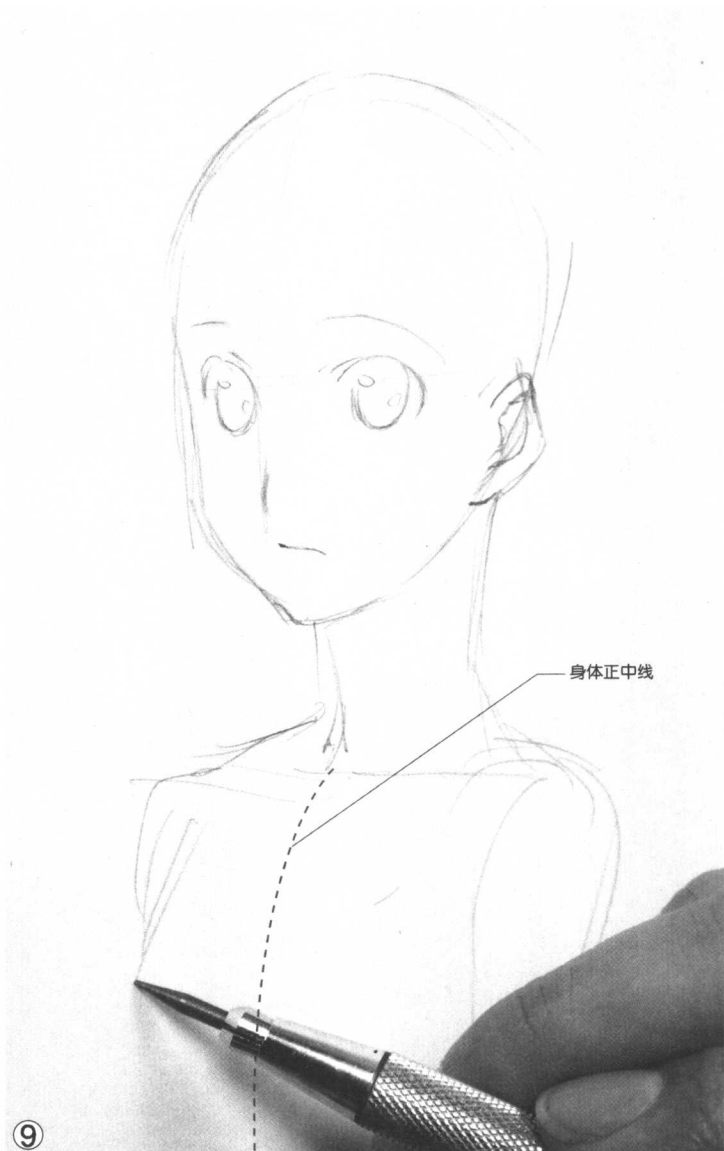
⑦

右肩的位置要根据左右的平衡来决定。画出确定脖子和身体的位置关系的线。



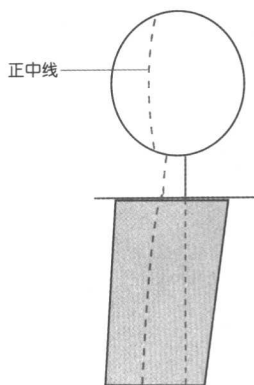
⑧

为了左右肩膀的平行，画出肩的基准线，一步步画。半侧面的肩膀幅度变窄，左肩和脖子的距离也变短。



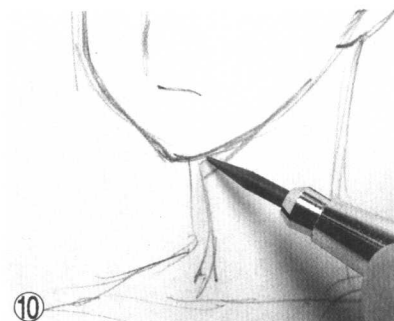
⑨

画胸部的时候，身体的基本感觉就出来了。画线找出肩的内侧、腋下的位置。



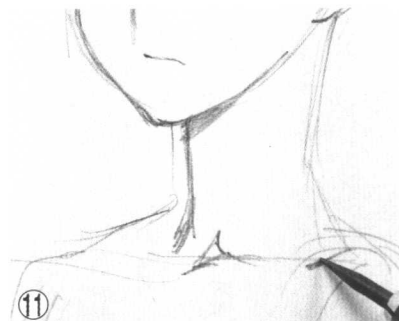
【半侧面的面部和身体模式图】

面部和身体的正中中线会偏向身体面向的那一侧，画正中中线的时候找到远处和近处的关系是很重要的。画的时候，脑子里要意识到立体。



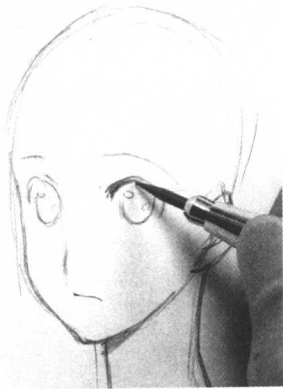
⑩

喉咙的线要比下巴线向里。这样才能体现出半侧面的感觉。



⑪

锁骨和肩膀连接在一起。画出锁骨的线，然后自然地与肩膀的位置连接起来。



⑫

半侧面的眼睛距离也会变窄，左右眼睛的形状和宽度也会变，进行细微地修整，画出眼睛的线。



⑬

身体和头部的平衡是很重要的。在画身体之前，要确定头发的大概的量。



⑭

画出天线状的头发以及尾巴状的发丝。这体现出人物魅力的三大要素中的衣装效果。



⑮

在画胳膊之前，要画出身体。画出肩膀到后背那流畅的线条以体现出身体的立体感。



⑯

在身体轮廓线的外侧沿着肩膀的线条画出胳膊。



⑰

整理胸部的线。铅笔指的部分就是腋下的位置。



⑱

胸部作为身体的一部分，要画出膨胀感，并且与身体的线整合。



⑲

苗条的女孩，脖子到肩膀的线要画得有些倾斜。这是画半侧面时的一个特征（正面的时候要画得更加柔和，不然肩膀就会显得僵硬）。

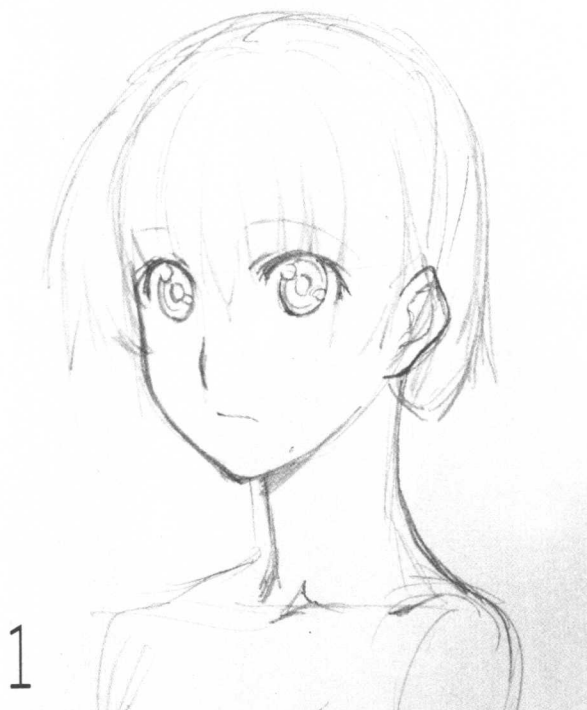


⑳

完成。半侧面的头部和身体都很有立体感。画的时候注意到了面部和身体的厚度。

验证—表现人物魅力的三大要素

面部、动作、衣装三大要素——可以表现华丽表情的面部，表现动感的动作，还有漂亮的衣服。这些在表现面部的肖像画中都可以灵活运用。现在就让我们验证一下吧。



“面部”已经基本完成了。“动作”方面，已经确定是挺直背部面向前方的姿势。“衣装”方面，确定了发型是短发。但是，这里发现角色好像有一种要向后倒的不安定趋势。在没有太多动作表现的肖像画中，动作更大程度上是一种动势的表现。

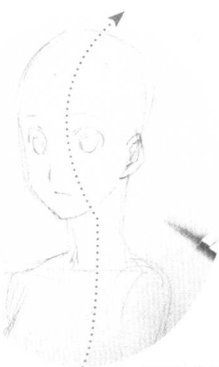


身体，也就是肩膀的线条要进行整理，然后加上天线状的头发。这是增加服装表现效果的手段。特别是向前弯曲的天线头发，使得整个角色产生一种向前倾的动势，缓和了不安定的感觉。



面部

面部的一个关键就是眼睛。紧盯前方的眼睛体现了角色的意志。



动作

头部、脖子还有身体的平衡体现出动态。在这个阶段，已经可以看出动态效果了。



衣装

头发（发型）是人物衣装的重要组成部分。画角色的时候，发型、着装、装饰品都算作衣装。



整合了面部 + 动作 + 衣装的三大要素

更加强调出天线头发的曲线，衬托出良好的姿态，这样角色的存在感就表现出来了。

“很多人觉得肖像画只要‘画好头部’就可以了，但其实意识到身体姿态也是很重要的。即便是什么都不穿站着，也要考虑‘动作’和‘衣装’的要素。”

有关动作，比如要表现出“走路的姿势”“站住的姿势”的时候很多人往往忽略表现“姿势”和“重心”的动势要素。

画画的时候，要意识到这种动势，即便是静止的绘画，也可以表现出好像动起来的活灵活现的魅力。

最后加上天线头发的时候，还是觉得有什么不足，如果这样，那么还要继续在衣装和动作方面进行补足。

绘画的时候注意了三大要素还是不够的，还要经常问问自己，“要传达什么”“这样是不是有魅力”，边画边看画出来的东西到底是什么感觉，然后不断进行修改。

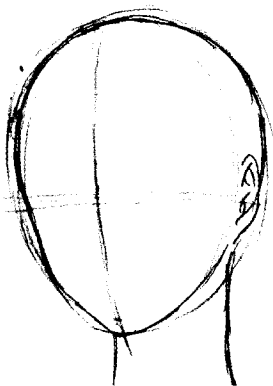
这就是所谓的“带着意图来画草图”！（森田）



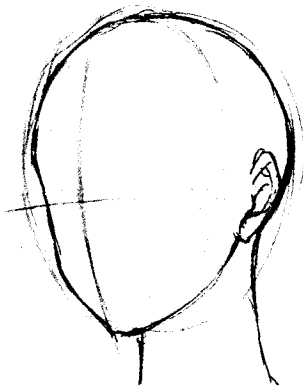
掌握半侧面的面部画法

体现面部立体感的半侧面，根据角色的方向有三种。掌握这三种半侧面的画法，就可以画出各种半侧面的角色。

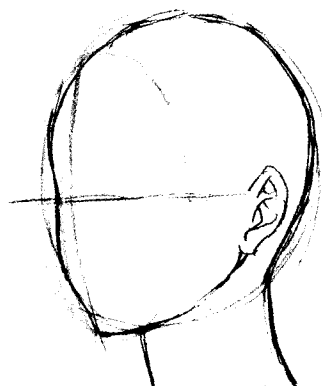
半侧面有15度、45度、70度三种



15度的半侧面
——最常用的半侧面。

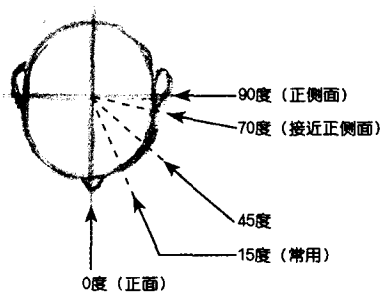


45度的半侧面
——脸的方向性比较明显。

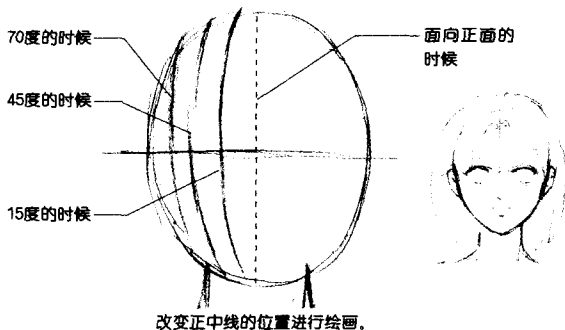


70度的半侧面
——接近正侧面了。

角色的方向



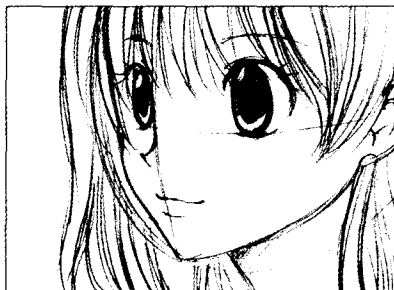
正中中线的位置不同



代表性的用法



15度的半侧面，接近正面面部的平衡，所以想要向读者展示角色面部的时候用这个角度。



45度的半侧面，面部的方向感比较强，想要表现戏剧感的时候使用这种角度。



70度的半侧面，一侧的眼睛几乎藏在了鼻梁后面，很有电影味道的心情表现手法，想要表现戏剧性效果的时候使用这种角度。

绘画重点

注意面部和头部（后脑勺）形状的变化

注意耳朵形状的变化

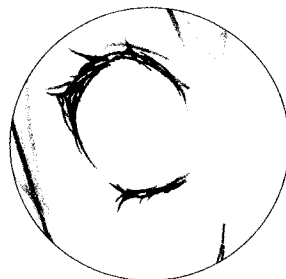
注意眼睛形状的变化



15度的半侧面



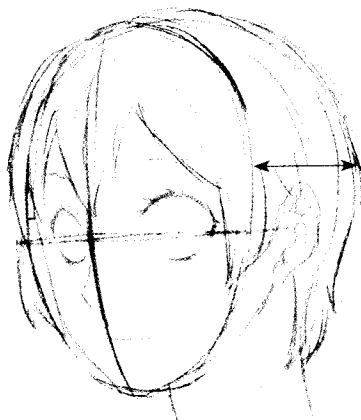
瘦长



抓住基本形。



45度的半侧面



体现出一定宽度。



变得有些瘦长。

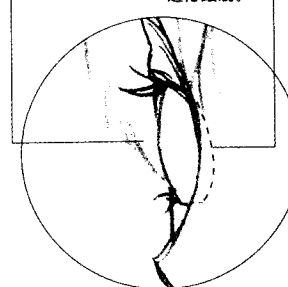


70度的半侧面



基本和正侧面的耳朵相同。

如果想要画得写实，要画出眼球的球形。找出被鼻梁挡住看不到那只眼睛的整个轮廓进行绘制。



眼睛的一部分被鼻梁遮住，变得瘦长。