

# 漫画技法

## 终极向导

# 2



[日] 林晃 著  
汇智天成 译

### 人物和画材的 基础篇



辽宁科学技术出版社

TITLE: [マンガの描き方 徹底ガイド2 キャラと画材の基本篇]

BY: [ゴー・オフィス 林晃]

Copyright © 2005 Hikaru Hayashi, Go Office

Copyright © 2005 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

Original Japanese language edition designed and published by Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd., Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

©2007, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社グラフィック社授权辽宁科学技术出版社在世界范围独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2006 第56号

版权所有·翻印必究

### 图书在版编目(CIP)数据

漫画技法终极向导. 2, 人物和画材的基础篇/ (日) 林晃著;

汇智天成译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2007.1

ISBN 978-7-5381-4947-0

I. 漫… II. ①林…②汇… III. 漫画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第000201号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司([www.booklink.com.cn](http://www.booklink.com.cn))

总策划: 陈庆

策划: 王楠楠

设计制作: 朱雪莉

---

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路25号 邮编: 110003)

经 销: 各地新华书店

责任编辑: 宋纯智

幅面尺寸: 148mm × 210mm

印 张: 4.5

版 次: 2007年1月第1版

印 次: 2007年1月第1次印刷

印 刷: 北京地大彩印厂

定 价: 19.80元

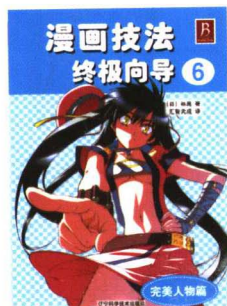
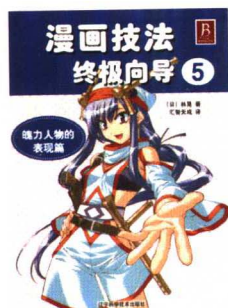
---

如发现印装质量问题, 请与承印厂联系调换。

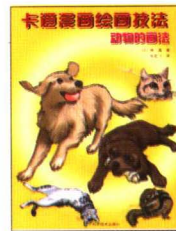
版权所有, 翻印必究; 未经许可, 不得转载!

## 《漫画技法终极向导》系列丛书

本套《漫画技法终极向导》是继《卡通漫画绘画技法》系列之后的又一漫画技法系列丛书。各位日本知名漫画家倾力打造，凝缩了现在最实用、最流行的各种漫画技法。介绍详细、全面，是学习漫画的最佳教材。



# 漫画技法推荐



# 漫画技法 终极向导②

## 人物和画材的基础篇

[日] 林晃 著  
汇智天成 译



辽宁科学技术出版社

此为试读, 需要完整PDF请访问: [www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

二女儿 小媛  
本书的向导

大女儿 姬子

不知道为什么  
我就是画不好  
.....

小女儿 小三

这回我们来学习  
一下人物的基本  
画法吧！

还有画材！

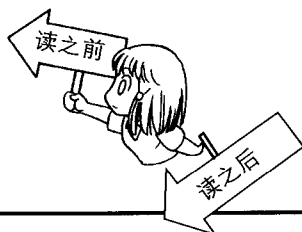
还会介绍一下  
什么是面部十字  
哦！

是指这个  
吗？

我都说了不是.....



读本书的话



画漫画的  
水平确实  
提高了。





# 录

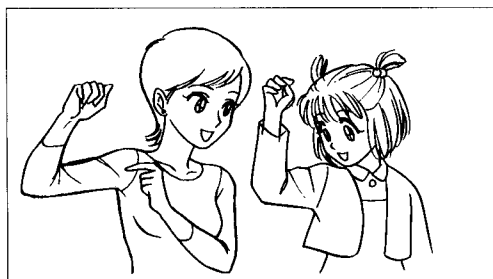
|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| 本书内容介绍 .....               | 6         |
| <b>第1章 漫画原稿的创作方法 .....</b> | <b>7</b>  |
| 1 从漫画原稿中学到的 .....          | 8         |
| 一个画格包含的基本要素 .....          | 9         |
| 要素1 画格 .....               | 10        |
| 要素2 对话框 .....              | 12        |
| 要素3 人物 .....               | 14        |
| 要素4 背景 .....               | 16        |
| 要素5 绘画文字 .....             | 18        |
| 2 到漫画原稿完成为止的顺序 .....       | 20        |
| 3 画材工具 .....               | 24        |
| 1 画草稿和轮廓时 .....            | 24        |
| 2 勾线 .....                 | 28        |
| 3 画效果线、小东西时用的尺子 .....      | 32        |
| 4 收尾时使用的工具 .....           | 34        |
| 5 贴网点纸的工具 .....            | 38        |
| 总结 .....                   | 44        |
| <b>第2章 人物的基本画法 .....</b>   | <b>45</b> |
| 1 画脸部 .....                | 46        |
| 2 脸部各部位的基本画法 .....         | 52        |
| 3 眼睛和发型 .....              | 66        |
| 眼睛和头发是区分人物的关键 .....        | 66        |
| 关于眼睛 .....                 | 68        |
| 关于头发 .....                 | 74        |
| 4 身体的画法 .....              | 78        |
| 画身体的顺序（从整体开始画起） .....      | 80        |
| 女性的基本类型 .....              | 82        |
| 男性的基本类型 .....              | 84        |
| 总结 .....                   | 86        |

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| <b>第3章 人物的表现</b>         | 87  |
| 1 人物的基本画法                | 88  |
| 2 人物表现的比例                | 90  |
| 头身的基本概念                  | 90  |
| 各种比例的人物                  | 92  |
| 不同年龄比例的参考例               | 94  |
| 3 衣服的基本画法                | 98  |
| 衣服的基本形状是圆筒               | 102 |
| 常出现的失败例                  | 104 |
| 出现褶皱的地方                  | 106 |
| 4 关于鞋子                   | 110 |
| 脚和鞋子的基本画法                | 112 |
| 5 通过行为表现人物               | 116 |
| 6 配角                     | 120 |
| 7 强调人物的效果线               | 126 |
| 使用集中线的效果                 | 127 |
| 使用平行线的效果                 | 130 |
| 总结                       | 132 |
| <b>第4章 从专业作品中学到的漫画技巧</b> | 133 |
| 健康·喜庆                    | 134 |
| 紧迫·英雄                    | 136 |
| 可爱·神秘                    | 138 |
| 强敌·豪爽                    | 140 |
| 登场·美色                    | 142 |



## ■ 本书内容介绍

- 学习漫画原稿的基本理论
- 知道画材的基本使用方法
- 学习区分人物的基本画法
- 学习效果线的基本画法



## 第1章

# 漫画原稿的创作方法

---

对于漫画来说，读者看了之后觉得开心，这是最重要的。但是……

站在想画漫画的立场上来看，漫画本身有许多值得参考、借鉴的地方。

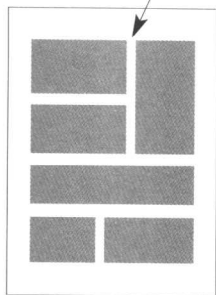


# 1 从漫画原稿中学到的

漫画书是画漫画时的参考书。



# 一个画格包含的基本要素



原稿

画格和画格之间的空隙叫做“画格间隔”。

- ① 画格：  
构成画格的线称为边线。

- ② 对话框：  
把台词框起来的东西

- ③ 人物：  
登场人物。

- ④ 背景：  
表现舞台和气氛。

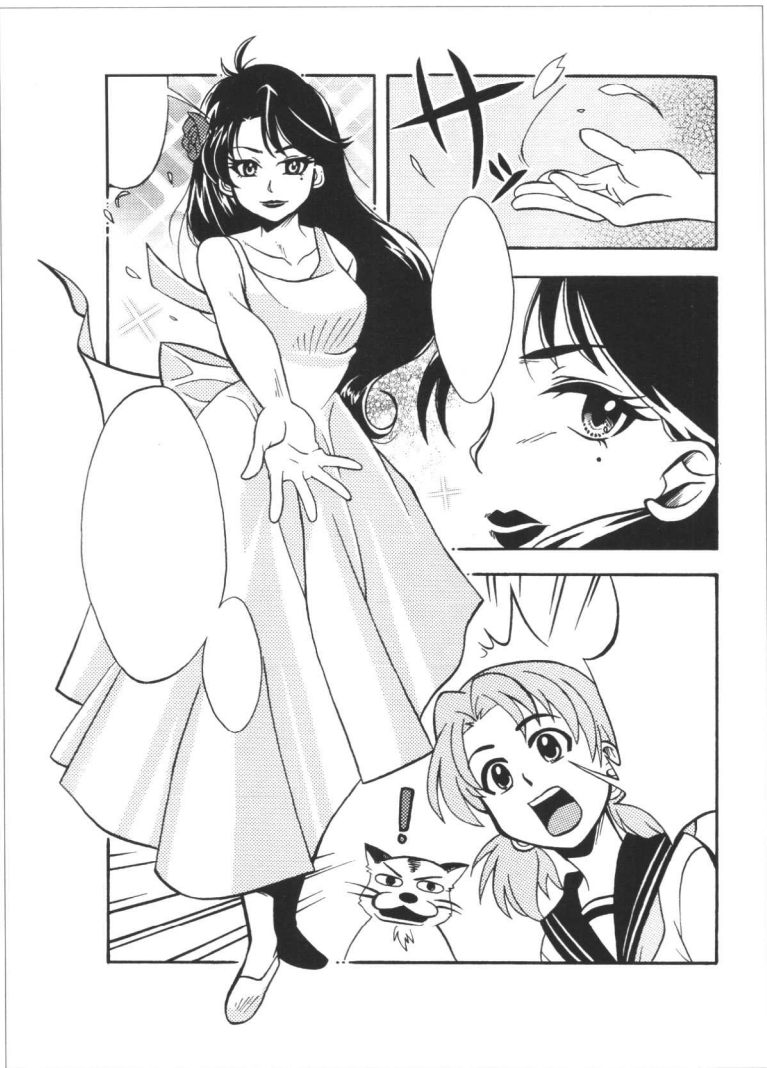
- ⑤ 绘画文字：  
把东西的声音和心理状态文字化的东西。



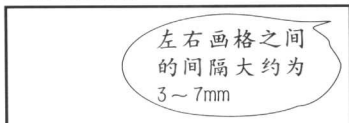
## 要素1 画格

画格形状为四角形

使用四角形或长方形的类型居多，这样易于阅读，多用于少年漫画或青年漫画中。



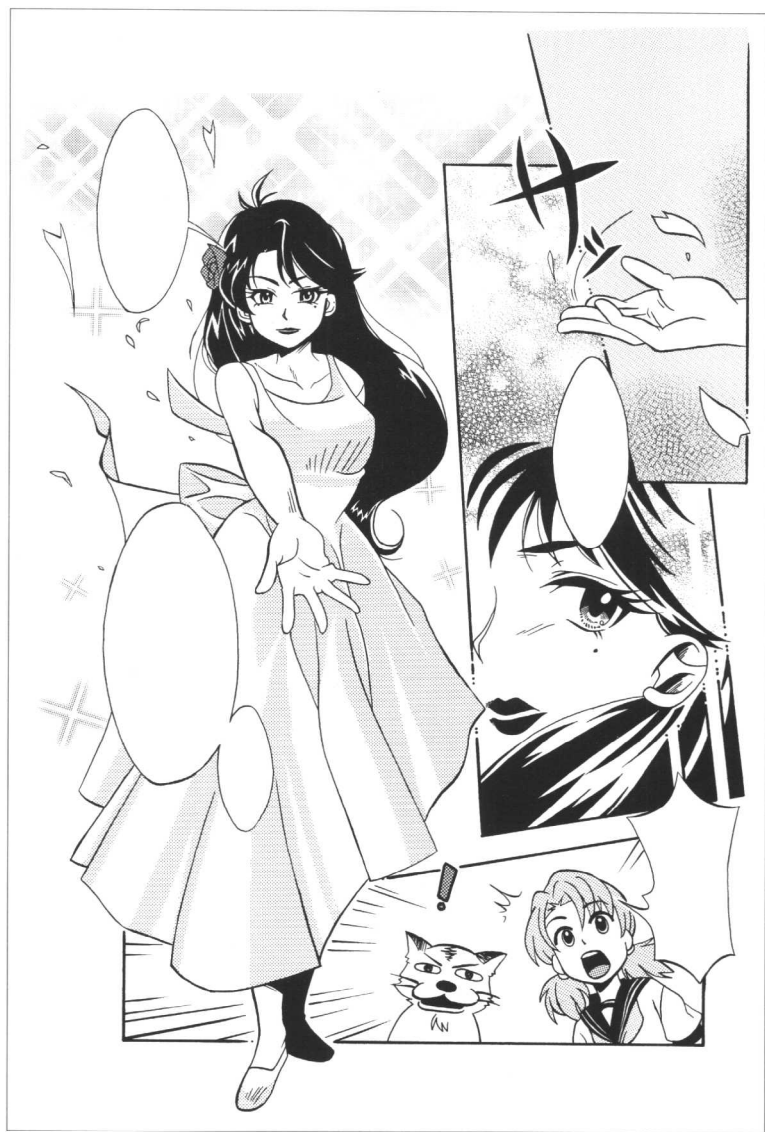
画格的间隔



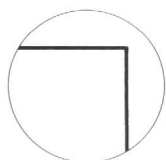
人物超出画格时，能够强化人物的形象。不建议多用，只在强调“就是这”的时候使用，可以达到一定的效果。

## 画格形状为不规则形状

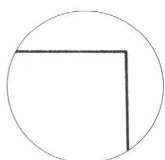
主要使用斜线和不规则形状（不规则方框），多用于少女漫画或女性漫画中。可以制造出电视剧效果的画面，但是有时比较难懂，使用时要注意。



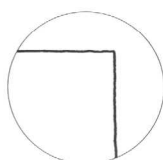
## 边线的粗细



粗线型  
(0.6~0.9mm)



细线型  
(0.2~0.5mm)



手画型

一般来说，儿童漫画和少年漫画的边线较粗，少女漫画和青年漫画的较细，但是并没有明确的规定。手画的线因为画者不同感觉亦不同，因此很少出现在商业杂志中。

## 要素2 对话框

对话框是表示人物台词的项目。



① 画出人物的轮廓和台词。



② 调整位置，直到能用边线框住它们。



③ 完成。



原稿完成状态。

对话框的大小要能容纳得下台词。

用B4的稿纸的话，一个文字大约为7mm。

文字大小的基准

粗细为0.1~0.8mm。

箭头指向说话人。

心里话等，不用箭头用○。

## 对话框的变化

称之为“锯齿框”，  
线条较粗。一般没  
有箭头。



发牢骚的时候或大声  
说话时。



线条的粗细为  
0.1~1.2mm。

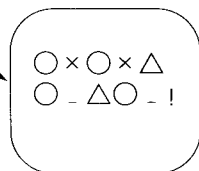


表现明快的声音或心情  
激动的声音时使用这种  
类型。



线条偏细 (0.1~0.5mm)。

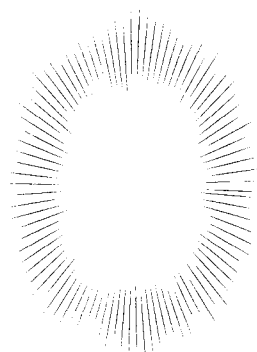
害怕或没有精神时使  
用这种类型。



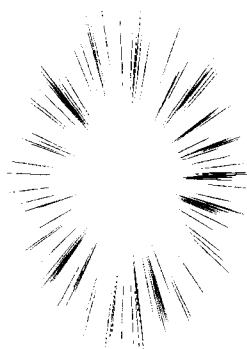
广播、想表达没有感情  
等比较生硬的感觉时使  
用这种类型。

### 心里面的台词

在表示难以说出口的台词时用的一种对话框。比普通的对话框需要更大的空间。



线条密而均匀。多用于  
少年、青年漫画。



这种类型的线是随  
机的，较稀疏。多  
用于少女漫画。