

漫画技法 终极向导



6

[日] 林晃 著
汇智天成 译



完美人物篇

辽宁科学技术出版社

TITLE: [マンガの描き方 徹底ガイド6 キャラ・パーフェクト篇]

BY: [ゴ－・オフィス 林晃]

Copyright © 2006 Hikaru Hayashi, Go Office

Copyright © 2006 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52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. 6, 完美人物篇/ (日) 林晃著;

汇智天成译. — 沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2007. 1

ISBN 978-7-5381-4951-7

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000206号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司(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

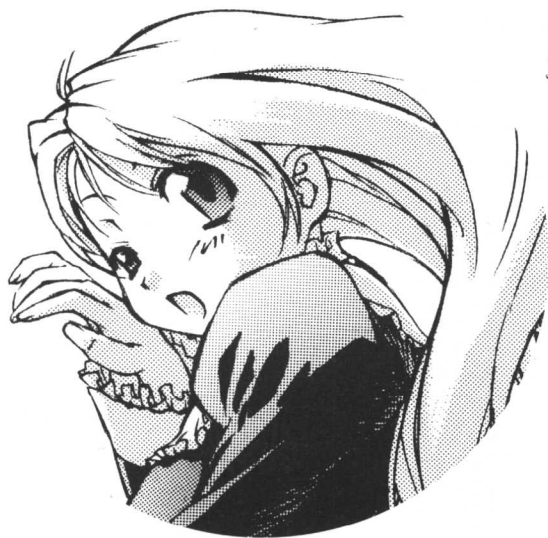
如发现印装质量问题, 请与承印厂联系调换。

版权所有, 翻印必究; 未经许可, 不得转载!

漫画技法 终极向导⑥

完美人物篇

[日] 林晃 著
汇智天成 译



辽宁科学技术出版社

漫画应该怎样
开始画呢?

人物、舞台、故
事，还有……

不知道怎
么办吗?



道具小姐! 这棵树再
往这边一点! 那棵树
是日本式的，应该再
往那边一点儿!



化妆师，头发
应该是王室风
格的，再华丽
一些!



漫画不管是什么种
类，都要做好拍成
电影的准备。



如果故事情节还没
有想好，那就从人
物、舞台等道具
(设计) 开始吧。

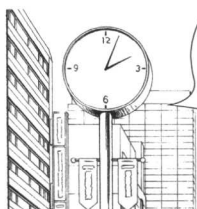
舞台和人物都准备好了



把自己当成导演，开始画人物和舞台吧。



人物的服装和发型非常重要。

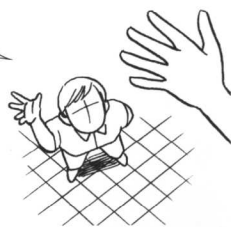


舞台要传递时间和地点等信息。

画时要照顾拍摄技巧和照明效果。



照明



拍摄效果/俯视

目 录

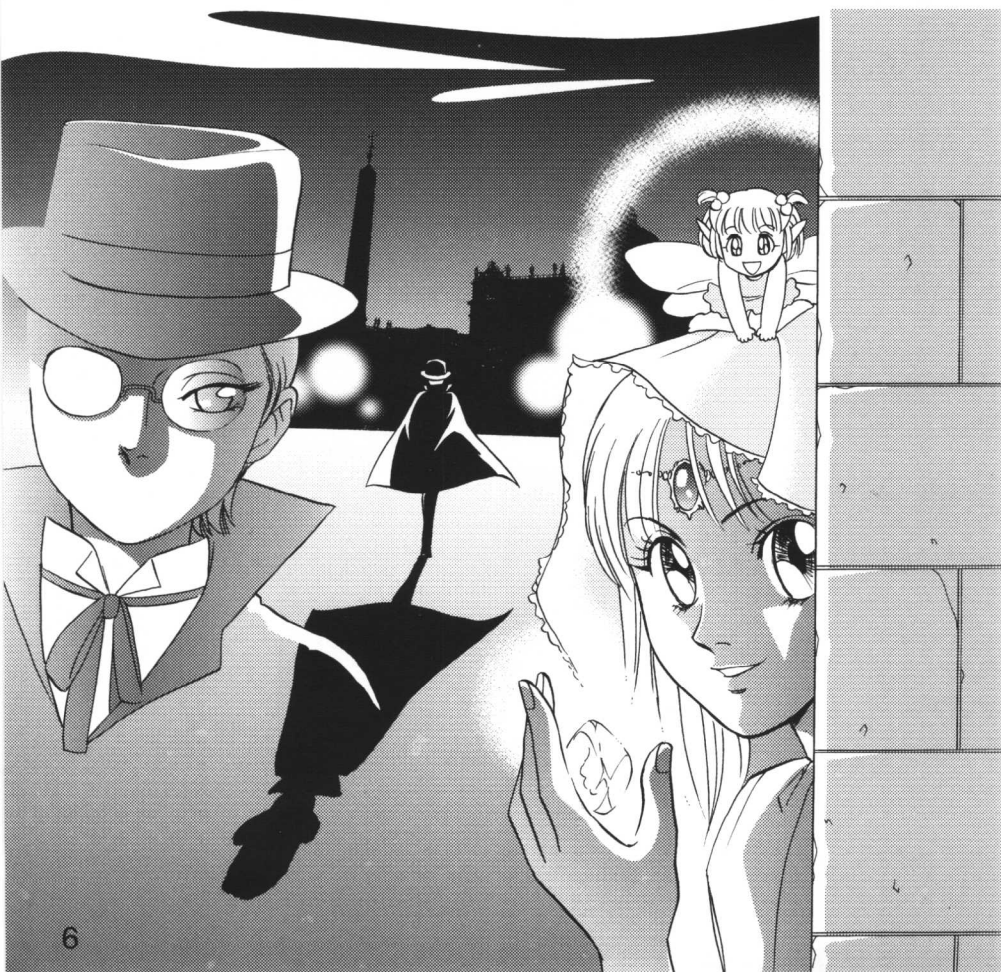
本书内容介绍	6
第1章 人物设计	7
1 用发型塑造人物	8
用发型表现人物	8
头发的画法与变化	16
头发画法的实践	18
突出人物个性的发型	24
2 服装的基本画法	28
表现人物个性的服装	28
固定服装	36
虚幻世界的服装	44
总结	46
第2章 舞台设计	47
1 大道具：地点表现	48
什么是地点表现	48
背景绘画的基本技法	50
简单背景绘画实践	52
明确位置的背景画法	58
2 外景：时间表现	62
画上时钟	62
用天空表达时间	64
利用拷贝台画背景的实践练习	68



背景效果.....	74
总结.....	76
第3章 印象深刻的场面设计.....	77
1 拍摄技巧.....	78
通常角度.....	80
仰视角度.....	86
俯视角度.....	92
特写表现.....	100
2 照明.....	104
身体阴影.....	105
脸部阴影.....	108
光与阴影的设置.....	112
3 风吹动的效果.....	116
动态头发的画法.....	117
风吹起上衣.....	120
穿上披风.....	124
风吹起外套时.....	128
裙子与风.....	130
总结.....	132
第4章 从漫画原稿来学习.....	133
华丽·欢迎.....	134
轻快·逃脱.....	136
战士·吼叫.....	138
队员·出击.....	140
得意·吃饭.....	142

■ 本书内容介绍

- 学习基本的表现人物个性的发型和服装
- 学习舞台背景（风景与时间）的绘画技巧
- 学习让人物看起来更立体的绘画技巧



第1章

人物设计

发型与服装的基础画法



现在开始学习用发型和服装表现人物的基础画法。

服装师

发型师

经纪人

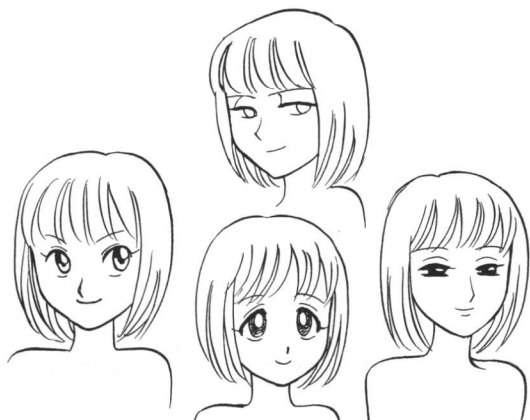
主角

共同演出者

1 用发型塑造人物

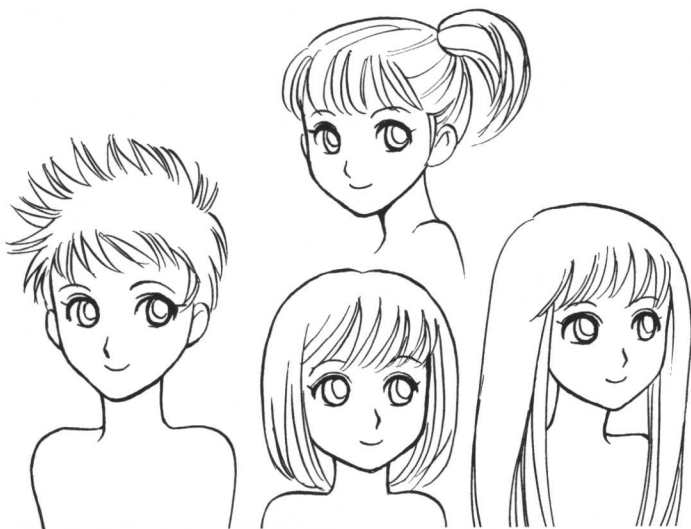
发型决定了人物的外表与个性。

用发型表现人物



发型相似的人物

用脸部主要器官（眼睛和嘴的大小）来区分人物是最简单的方法，先通过改变发型来使人物看起来不同。

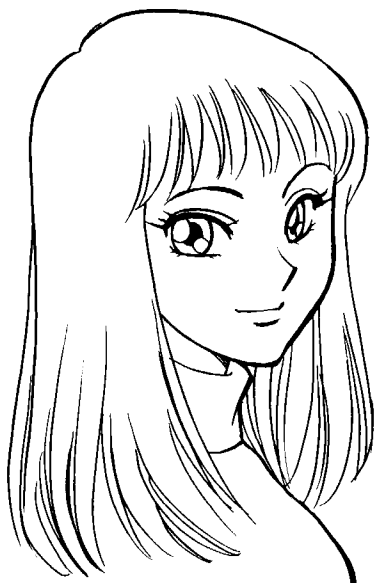


发型不同的人物

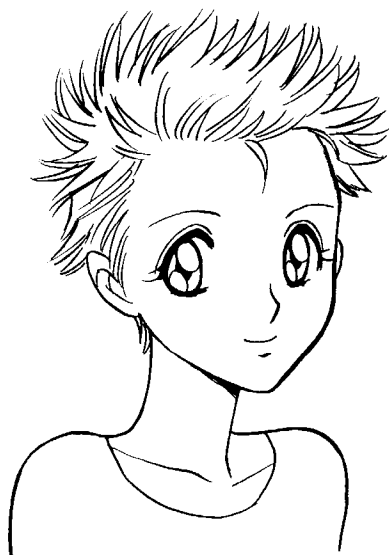
虽然眼睛的形状大致相同，但一眼就能区分出来。即使图很小也能使你马上分辨出来。



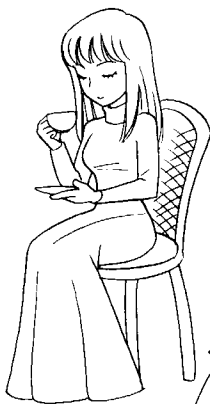
发型赋予人物个性



长发看起来很文静。但不利于活泼场合。

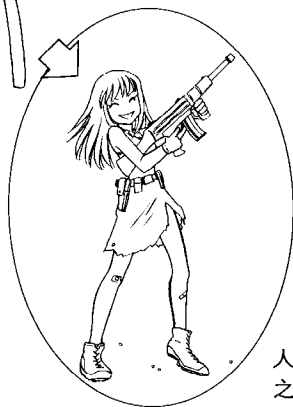


短发给人健康、有活力的感觉。动起来也不用担心，不会造成障碍。



一般的印象。
实际并非如此。
一般存在误解。

颠覆文静印象。



短发人物一般给人运动型少女的印象。

如果人物性格和一般印象正相反，会造成很强的冲击效果。

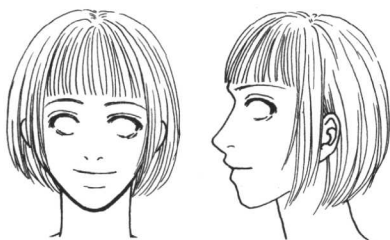


人物塑造可以按照一般印象也可以颠覆常规，总之，一定要让人物的性格和魅力明确表现出来。

发型决定性格与印象

短发

头发不要到肩



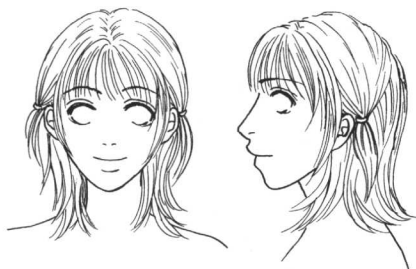
聪明伶俐型
前额被挡住，给人神秘的感觉。



朴素、内向、成熟印象（挡住前额）

半长发

头发齐肩

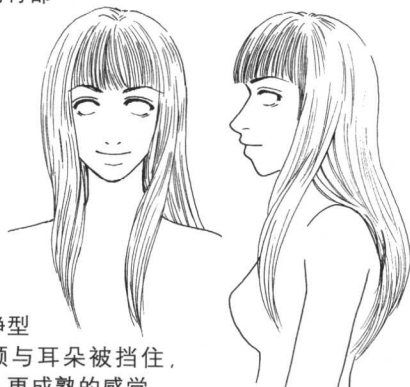


可爱型
即使露出耳朵，也给人愉快的感觉。



长发

头发到背部

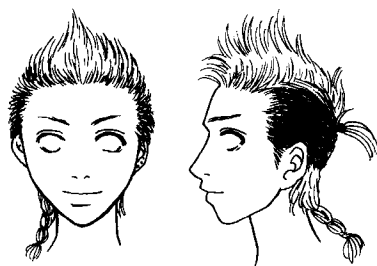


文静型
前额与耳朵被挡住，
给人更成熟的感觉。





男童式发型，看起来健康、活泼。

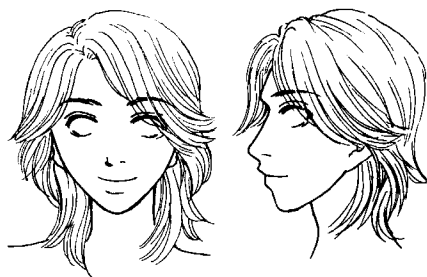


单纯、新潮型。露出前额和耳朵显得更活泼，头发越少给人的感觉越刺激。

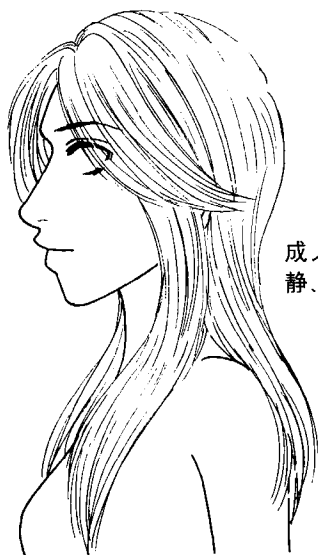
华丽、要强、活泼印象（露出前额）



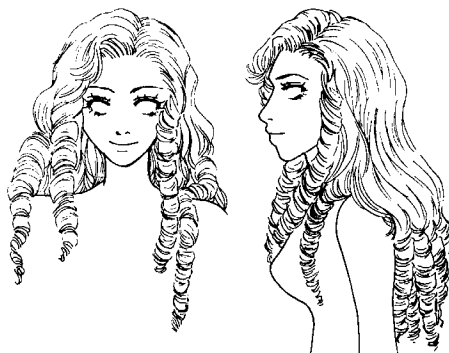
女性发型。健康、文静。给人很时髦的感觉。



优雅型。露出前额，头发向外，给人轻快的感觉。



成人型。给人文静、高雅的感觉。



华丽型。露出整个额头，头发呈卷状，要强的小姐风格。

用额头露出程度的不同来塑造人物



让人看见额头，活泼型。
强调人物的开放、开朗，
给人精力充沛的印象。



看不到额头，文静型。
给人内向、温顺的印象。



露出一部分额头，中间
型。非常普通的印象。

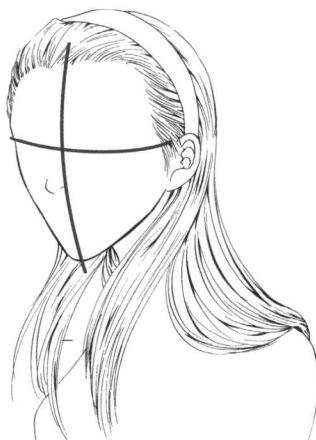
【活泼型额头全露】



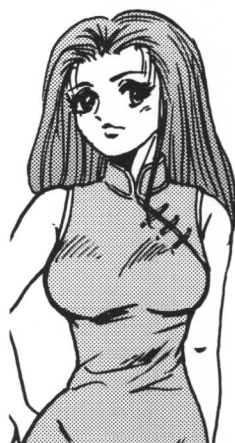
运动型人物
的代表



新潮发型是精
力极端充沛的
能量型。



新潮发型和背头都使人物
看起来很精神。



适合看起来很要强
的人物。

【文静型额头被盖住】



看起来比较温顺的人物代表。

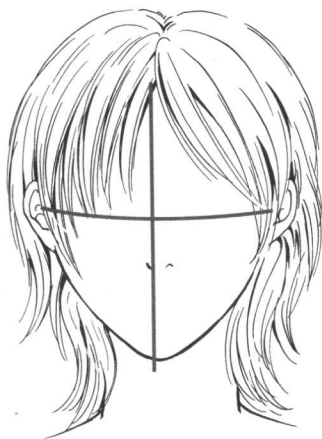


想塑造一种神秘的气氛时采用。

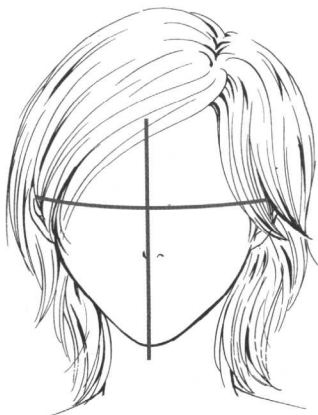


适合塑造看起来很乖的人物。

【普通型露出一部分额头】



中分适合性格比较明朗的人物。



旁分适合比较理性的人物。



适合塑造比较普通的人物。

头发束起来表现人物个性

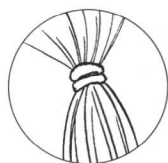
扎1个



精力充沛、聪明伶俐、认真严肃等，可以塑造出多种个性。



马尾辫是聪明伶俐型人物的传统发型。



基本特征：用带子或皮筋绑住。

扎2个



让人物更可爱的装饰



饰品



发带



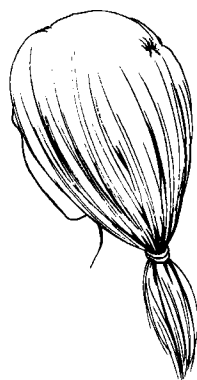
扎两个对称的辫子最适合表现聪明、有活力的人物。



麻花辫适合看起来比较认真的人物。



一侧下垂长辫。适合比较温顺的人物。



盖住两耳，在头后下垂。感觉比较朴素。

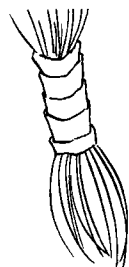


上梳发型（晚宴式盘起）。适合成年人。

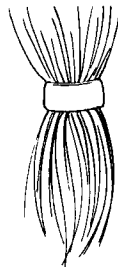
长发扎起的代表方法



麻花辫。



用布、发带或绳子缠起。



用发夹夹住。