

超级漫画素描技法

人物与素材篇



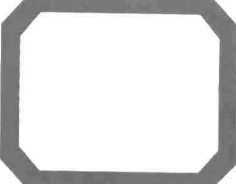
(日)林晃 著
张蓓蓓 译

超级漫画素描技法

人物与素材篇

(日) 林 晃 著
张蓓蓓 译

辽宁科学技术出版社
· 沈阳 ·



TITLE: [スーパーキャラMONOデッサン]

Y: [林晃]

Copyright © 2008 Hikaru Hayashi

Original Japanese language edition 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.

©2010, 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Graphic-sha出版社授权辽宁科学技术出版社在中国范围独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2009第273号。

版权所有·翻印必究


图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法·人物与素材篇/(日)林晃著;张蓓蓓译.—沈阳:辽宁科学技术出版社,2010.10

ISBN 978-7-5381-6657-6

I.①超… II.①林…②张… III.①漫画—素描—技法(美术) IV.①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第170334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:李卫

装帧设计:刘敬利

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29号 邮编:110003)

印刷者:北京天成印务有限责任公司

经销者:各地新华书店

幅面尺寸:185mm×260mm

印张:12.5

字数:100千字

出版时间:2010年10月第1版

印刷时间:2010年10月第1次印刷

责任编辑:宋纯智

责任校对:谨严

书号:ISBN 978-7-5381-6657-6

定价:29.80元

联系电话:024-23284376

邮购热线:024-23284502

E-mail: lnkjc@126.com

<http://www.lnkj.com.cn>

本书网址: www.lnkj.cn/uri.sh/6657

超级漫画素描技法

人物与素材篇

(日) 林 晃 著
张蓓蓓 译

辽宁科学技术出版社
· 沈阳 ·

漫画的世界是椭圆的世界



袖子、帽子实际都是由圆构成的。

转角的部分是圆的。

杯子、瓶子也是圆的。

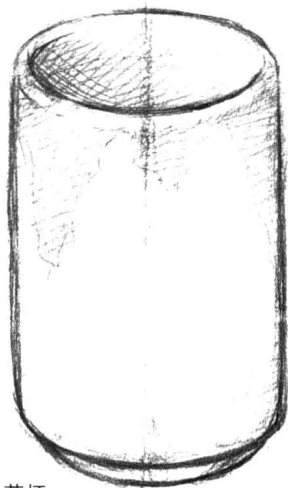
创作出魅力十足画面的秘诀就在于能否善于利用椭圆（曲线）！

在画漫画和插画的时候经常要用到椭圆。我们的生活空间里圆的物件或是带有圆形曲线的物件无所不在。



如果你会画茶杯，那么就可以绘制任何物件！

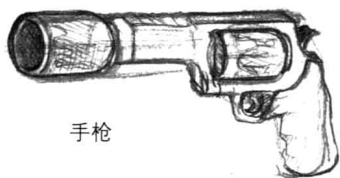
圆形的物件看上去呈椭圆状，茶杯就是这一结论的典型代表。使用椭圆可以构成空间感、立体感，或者通过数个椭圆组合可以表现物体的厚度，我们可以通过学习画茶杯全部掌握这些“椭圆的特性”以及绘制曲线的基本要领。



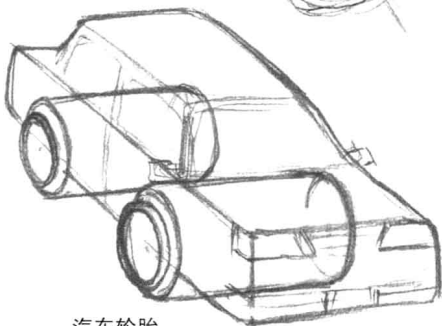
茶杯



锅



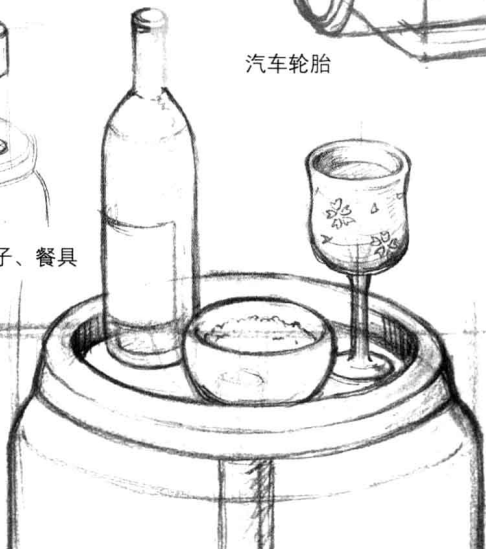
手枪



汽车轮胎



托盘、瓶子、餐具



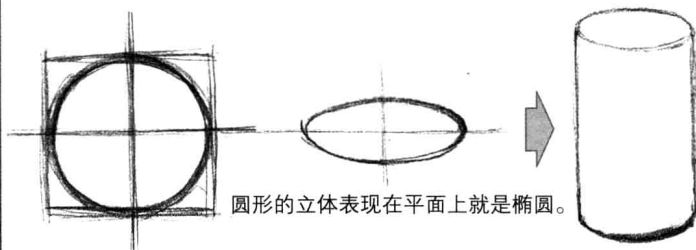
服装



从服饰到小道具、武器……这都是角色创作时会用到的物件

第1章 从平面到立体

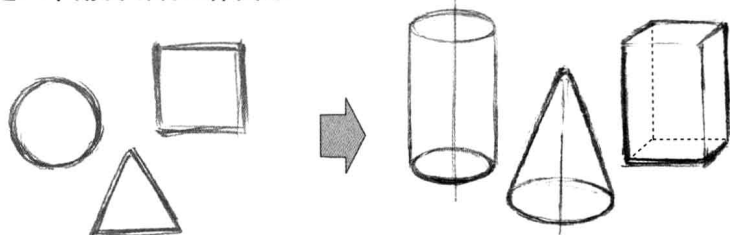
本书的例图都是以低于视平线的物体为标准、以生活中常见的小物件或者角色经常使用的物件为对象的（视平线以上……背景）。



圆形的立体表现在平面上就是椭圆。

●从圆形、三角形、正方形这三个角度绘制立体图形

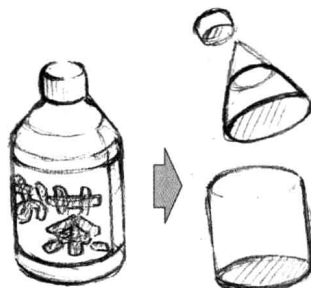
筒（圆柱）的横截面是椭圆，这样才具有立体感。



圆形、三角形、正方形是绘制立体图形的基本元素。

圆柱体（筒）、圆锥体、立方体是一切物体形状构成的基本要素。

第1章 先从一些简单的图形开始学习立体物体的绘制技巧以及椭圆的画法。



只要把形状复杂的物体分解成几个简单形状的立体构成，就能够轻松绘制出它的形状。

第2章 学习眼镜、帽子、鞋子以及书包等能够丰富角色存在感的小物件的画法。



第3章 学习从杯子、盆等小型日常生活用品到自行车等日常生活常见物品的画法。



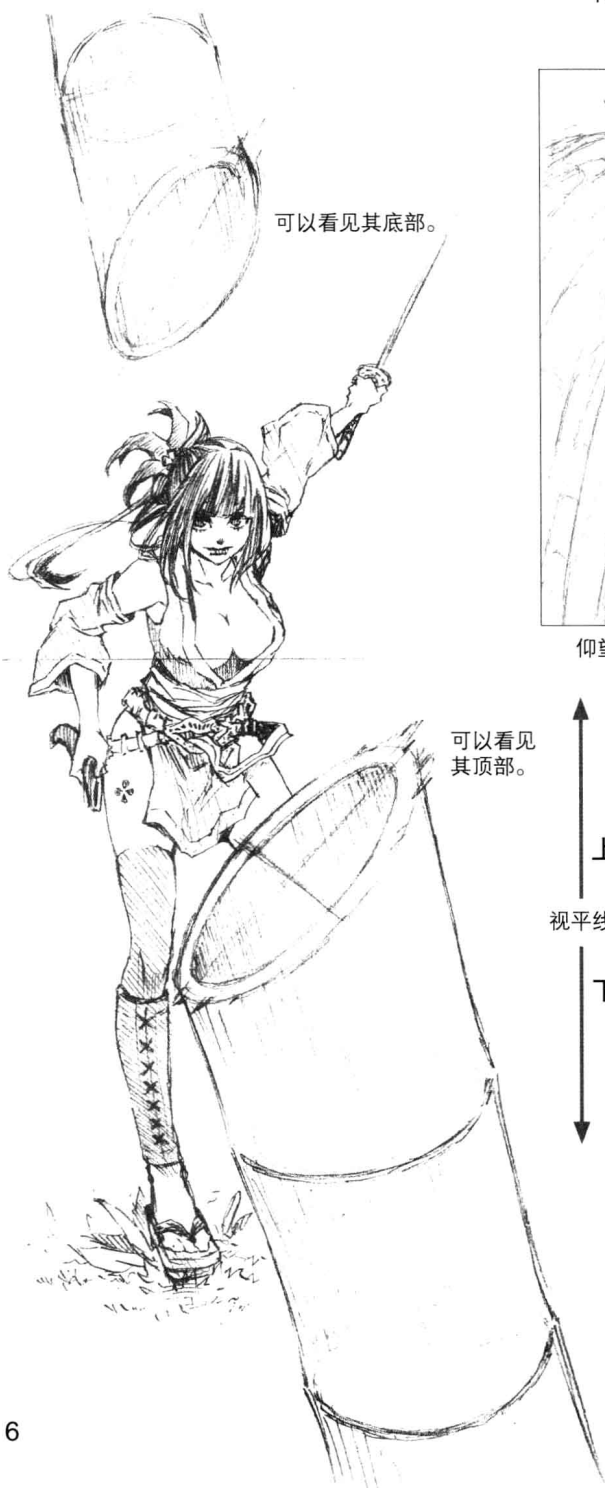
第4章 主要学习一些在动作场景中常用的剑、枪等可以使整个作品内容显得更加丰富的物件的画法。



物体展现在人们眼前的形

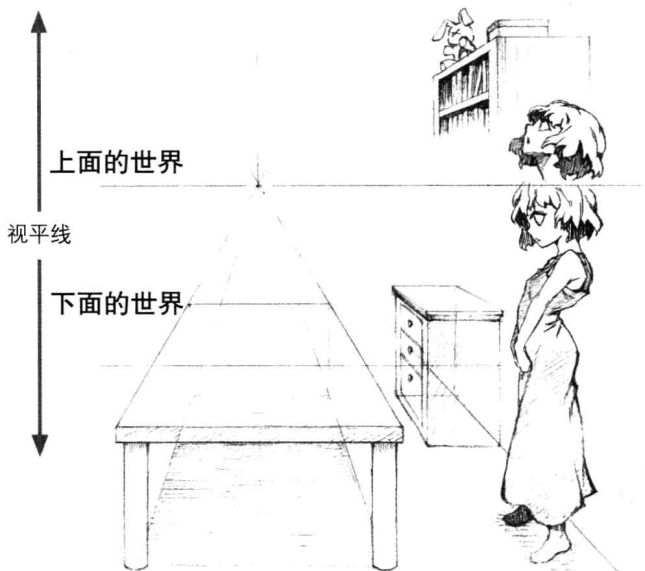
1. 让我们来捕捉上、下两个不同的世界

根据你所站立的位置以及角度不同，映入眼帘的物体会发生一定的变形。要具有“物体变形意识”。



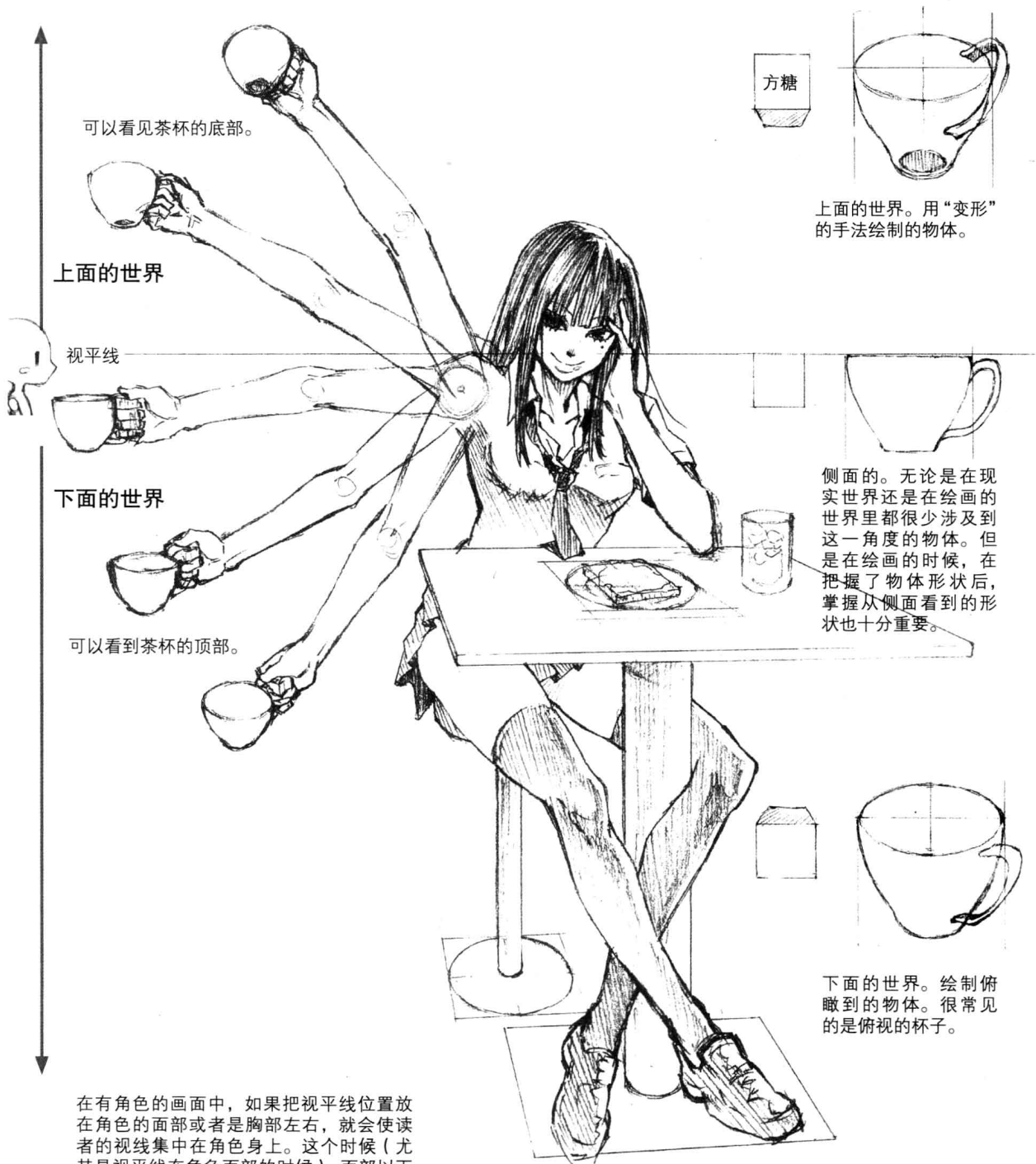
仰望……视平线以上的世界

俯视……视平线以下的世界



通常我们可以看见放置在视平线上方物品的“底部”，而看不见顶部。相反，我们可以看见放在视平线下方物品的“顶部”。通常角色周围的物品大概都是位于这两个方位（背景是确定了视平线位置之后同时画出上下部分的物体）。

态是有章可循的!



可以看见茶杯的底部。

上面的世界

视平线

下面的世界

可以看到茶杯的顶部。

方糖

上面的世界。用“变形”的手法绘制的物体。

侧面的。无论是在现实世界还是在绘画的世界里都很少涉及到这一角度的物体。但是在绘画的时候，在把握了物体形状后，掌握从侧面看到的形状也十分重要。

下面的世界。绘制俯瞰到的物体。很常见的是俯视的杯子。

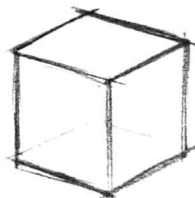
在有角色的画面中，如果把视平线位置放在角色的面部或者是胸部左右，就会使读者的视线集中在角色身上。这个时候（尤其是视平线在角色面部的时候），面部以下的部分就属于下面的世界（也就是俯瞰的角度）了。

2. 绘制立体图形

没有加入带有纵深感的远近法绘制的立体图形，叫做立体图形。它是画出手中持有的物件以及桌上的餐具等立体图形绘画的基础，用于无需特意强调远近感觉的画面。



手中的茶杯没有加入远近法。

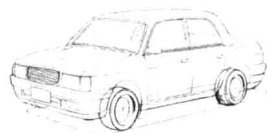


立体图形

不加入远近法绘制的立体图形。在绘制的时候只要保持各个对边平行就可以了，虽然看上去没有纵深感，但确实是立体的图形。



放在桌面上的物品。



绘制出自然俯视的物体以及取了远景的汽车。

椭圆的画法

利用中心线及垂直线来绘制椭圆。



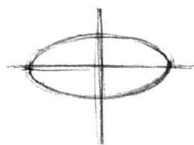
① 绘制物体的中心线。



② 绘制中心线的垂直平分线。

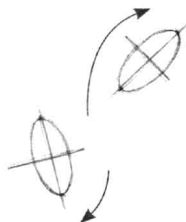


③ 以中心线与垂直平分线的交点为中心绘制椭圆。



④ 调整椭圆的形状使其横向、纵向两侧长度都相同，完成椭圆。

从不同的角度观察，可以发现椭圆形状上的偏差。在调整的时候要不停地变换画纸的角度。

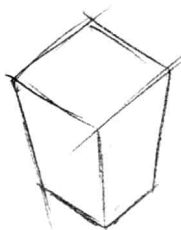


3. 绘制远近法的立体图形

绘制带有纵深感远近法的立体图形，叫做透视图形。在想要表现具有广角镜头拍摄的照片那种视觉冲击感时采用这种方法。



这是广角效果。强调远近感，物体的形状也作了较大的夸张变形。



透视图形

强调物体的纵深以及远近感觉，这种立体感十分突出的立体图形叫做透视图形。采用1点透视法的图形比较多。



参考：远景效果。采用立体图形法，并未特意强调远近感觉。比较适合应用于说明性场景。



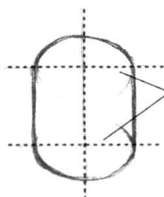
实际大小。

* 球棒长度种类繁多。首先要根据角色形象设定好球棒的长度和粗细。

透视图形和椭圆

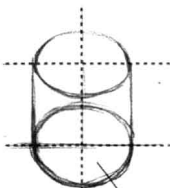
无论是立体图形还是透视图形，椭圆都是利用中心线以及垂直平分线来绘制的。

立体图形

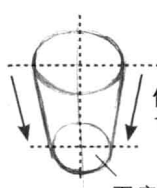


相同角度的椭圆。

透视图形

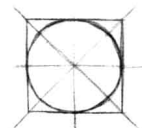


下底的椭圆角度要比上底的角度大一些。

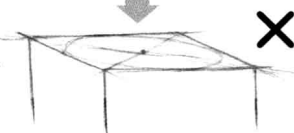


侧面的直线呈1点透视。

下底的椭圆角度要比上底的角度大一些。



如图所示借助正方形画圆，可以徒手画出标准的圆形。



但是在画立方体的时候采用这种画法，就会画出歪斜的椭圆，不能使用这种方法。

用透视立体法营造视觉冲击感

在特定的场景中营造出有代表性的视觉效果。

■ 通过改变物体的大小营造出空间距离感

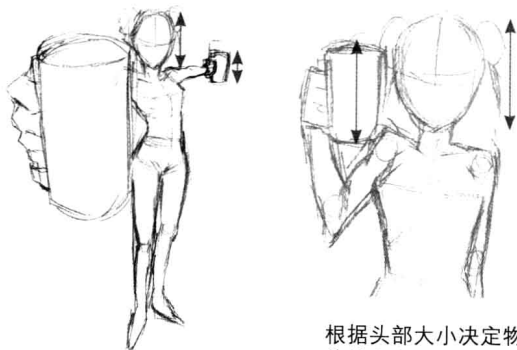


近处的物体画得大一些，远处的物体画得小一些。这样就营造出了物体的远近感。



立体

实际大小。



根据头部大小决定物体的大小。

要想通过物体的大小差异营造出远近距离感需要具备以下条件：

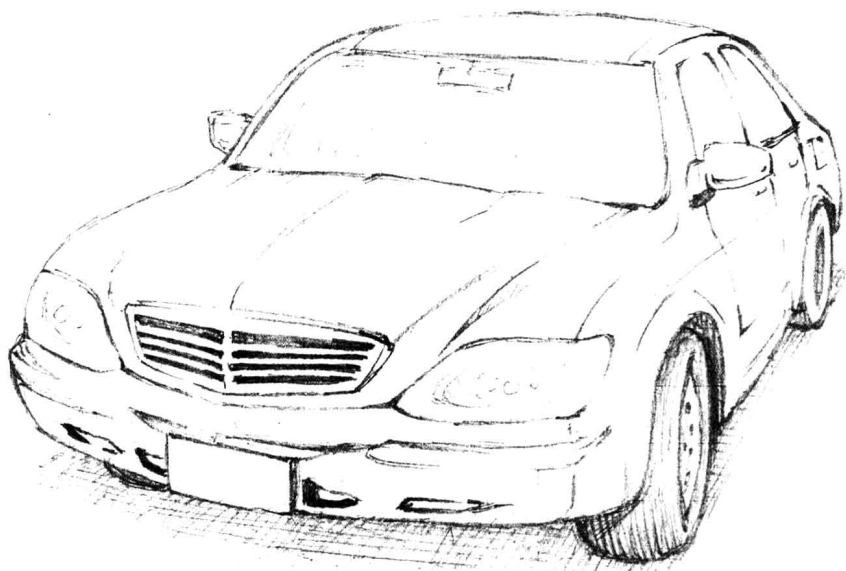
- 知道实物的大小
- 使用两个同样的物体

即使从斜下方的角度绘制也不采用“景深透视”。

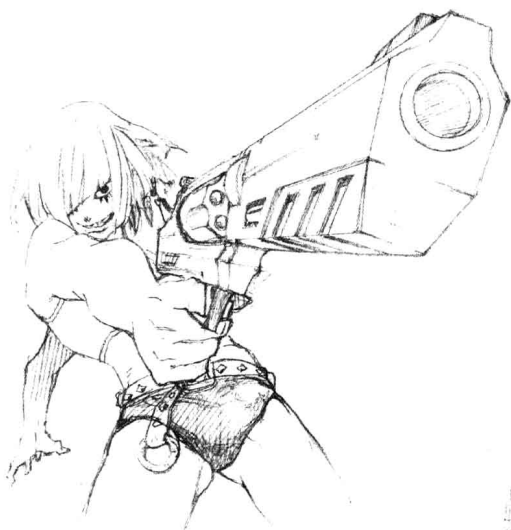
需要绘制好说明实物大小的画面，这个时候就要绘制成“立体图形”。



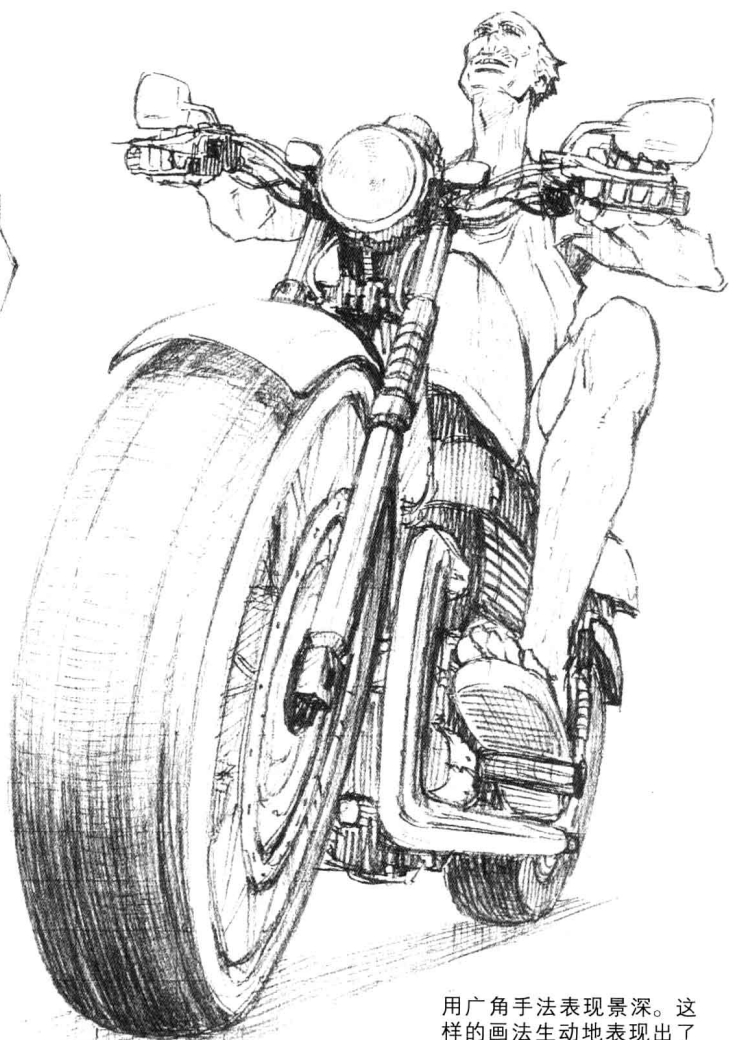
■ 通过纵深感（远近感）增强画面视觉效果



俯瞰广角。
在表现高级轿车的厚重感的时候，采用这种画法。使用2点透视来强调其纵深感及其宽敞度。如果加入速度线，就能够表现出其飞驰的样子。



把用来指着别人的物体加入透视法可以增加画面冲击力。大多用于挥出的拳头或者用枪或刀指着别人的场景。



用广角手法表现景深。这样的画法生动地表现出了物体向前飞驰的速度感。

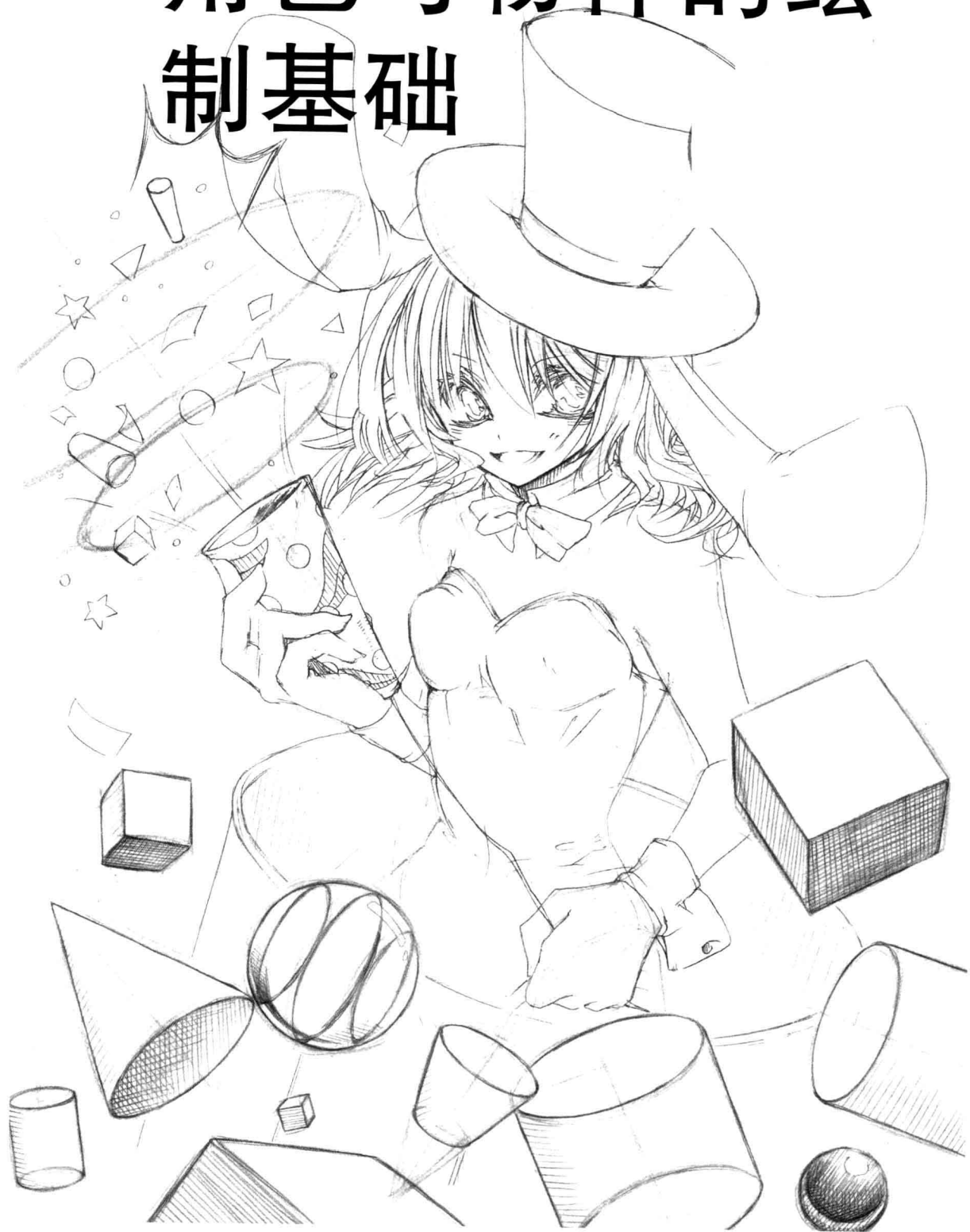
目录



漫画的世界是椭圆的世界·····	2
如果你会画茶杯，那么就可以绘制任何物件！·····	4
物体展现在人们眼前的形态是有章可循的！·····	6
第1章 角色与物件的绘制基础 ·····	13
寻找物体中的○△□ 绘制物体的时候角度是关键/椭圆原理·····	14
绘制椭圆 绘制易拉罐·····	18
笔触的不同表现	
通过光与影表现物体的立体感/光与影衍生出的“明、灰、暗”/表现物体的质感·····	24
第2章 通过小物件传递角色信息 ·····	29
通过小物件烘托角色 绘制角色的立体透视图·····	30
头部 眼镜/风镜/发带、发卡/帽子/头盔/耳机·····	32
身体、手脚上可以传递信息的物件 服装绘制基础/腰带/背带·····	58
手臂·手 手表/手机/书包、包包·····	66
鞋子 拖鞋是绘制鞋子的基础/能够表现角色的最具代表性的鞋子·····	80
第3章 通过小物件描述场景 ·····	85
什么是“通过小物件来描述场景”呢？·····	86
绘制饮用饮品的场景	
玻璃杯/持杯的手/马克杯/咖啡杯/茶杯/茶壶/高脚杯/矿泉水瓶、啤酒瓶、扎啤杯·····	88
栩栩如生的画面·····	112
绘制做饭、吃饭、餐桌的场景 锅/菜刀/餐桌/配膳、送餐/甜点·····	114
绘制运动场景 网球拍/竹刀/吉他/鼓·····	130
绘制外出场景 雨伞/自行车/摩托车/轻骑摩托/汽车·····	138
第4章 让舞台内容更丰富的武器类物件 ·····	161
说明舞台场景设定的武器类物件·····	162
绘制刀与剑 日本刀/握刀的姿势/长棍、长枪·····	164
弓箭、带链的武器 弓箭/带链的武器·····	172
绘制各种枪 手枪/霰弹枪/冲锋枪·····	176
自椭圆始，以椭圆终·····	190
角色的性格千人千面·····	192

第1章

角色与物件的绘制基础

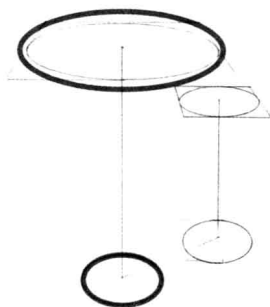


寻找物体中的○△□

在认识立体图形之前先从最基本的图形开始画起。



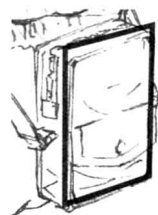
○ 圆形……桌面以及器皿类。是椭圆的基础。



△ 三角形……杯子及安全帽。



□ 方形……书包及手机等。



人物中的圆形与方形的
位置可作调整。