

漫画基础技法

人物的变形与夸张

(日) 林晃 (日) 角丸圆 著

孙元元 译



辽宁科学技术出版社

LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

TITLE: [マンガの基礎デッサン デフォルメ編]

BY: [林 晃] [角丸つぶら]

Copyright © Hikaru Hayashi, Tsubura Kadomaru 2008

Original Japanese language edition published by HOBBY JAPAN 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 HOBBY JAPAN CO., LTD.

Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

©2009, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本HOBBY JAPAN CO., LTD授权辽宁科学技术出版社在中国范围内独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2009第106号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

漫画基础技法: 人物的变形与夸张 / (日)林晃, (日)角丸圆著; 孙元元译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2010. 2

ISBN 978-7-5381-6195-3

I. 漫… II. ①林… ②角… ③孙… III. 漫画: 人物画—技法(美术)
IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第212756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: 陈杨 张丽群

设计制作: 周军

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: 北京地大彩印厂

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 188mm × 260mm

印张: 8

插页: 1

字数: 44千字

出版时间: 2010年2月第1版

印刷时间: 2010年2月第1次印刷

责任编辑: 宋纯智

责任校对: 合力

书号: ISBN 978-7-5381-6195-3

定价: 26.00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/6195

漫画基础技法

——人物的变形与夸张



（日）林晃 （日）角丸圓 著
孙元元 译

辽宁科学技术出版社
· 沈阳 ·

设计以观察为基础

根据观察，把握人物的外形、姿势（身体的结构）以及细节和立体感。随心所欲的绘画能力，正是来自于不断的观察和练习。

临摹与设计

临摹是尽量依照素材原样进行绘画的方法。通过这种方法，把握人物的轮廓和立体感。

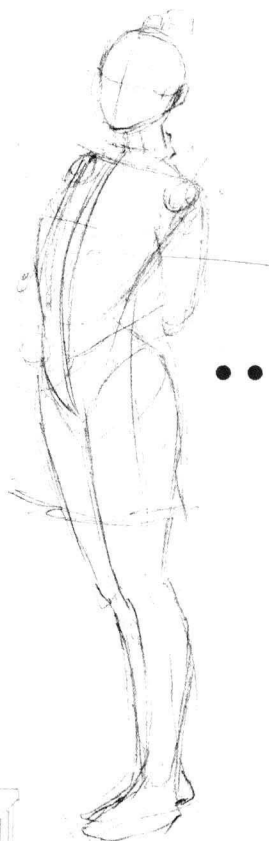
临摹



设计



“略看”就是抓住整体的姿势和情绪，“细看”指把握细节和结构。“略看”和“细看”的反复，就是有利于设计的“观察”。



设计是要画出素材的姿势，以关节位置、身体结构和比例为主。

临摹不是设计。因为临摹只是将一个“平面”（素材）置换到另一个平面上。



“临摹”只是将头部与躯干的比例、手足的粗细等，依照原样如实地画出来，不能称为“绘画”。



“设计”修改了面部、发型、腿部的比例以及手足的粗细等不协调的部分（变形），将人物润饰得栩栩如生。

这就是经过“绘画创作”画出来的形象。



设计让人物形象更完美。

设计是使素材协调的变形。

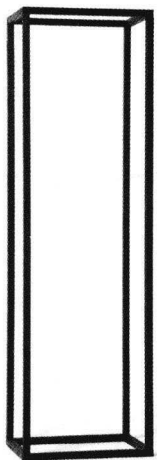


修正变形的手法

一般用标准镜头拍摄的照片素材，通常会有一些变形。因此，参照这样的照片素材绘画的时候，要对这些变形进行修正，这就需要绘画者拥有修正变形的能力。

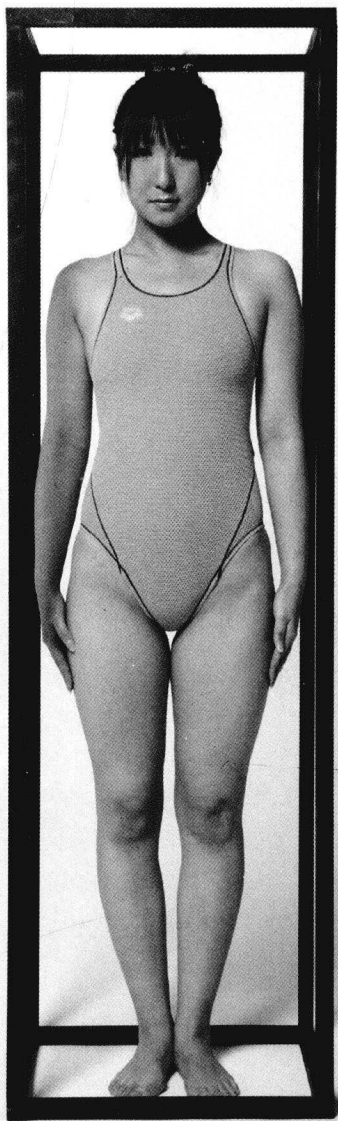


人眼和长焦镜头有着相似的结构原理。



长焦镜头
(100毫米长焦)
取景框框体是标准的立体风格，长宽高的边界线几乎平行，透视感相对较弱。

变形很微小!

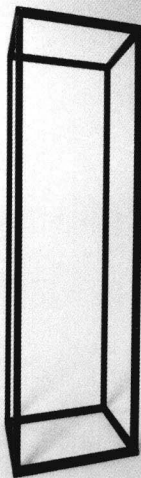
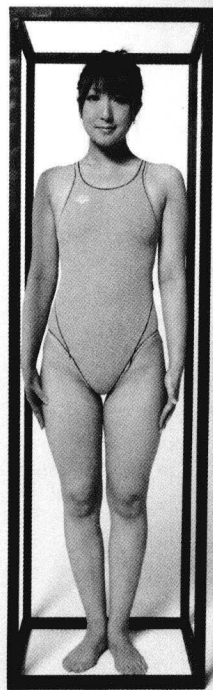


注意观察上面(框顶部分)与下面(框底部分)!



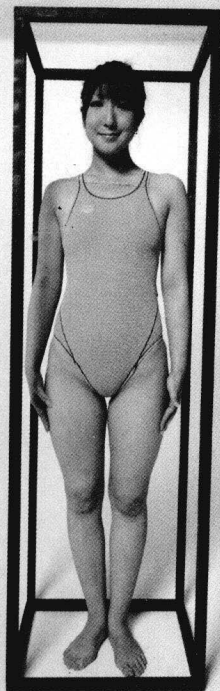
标准镜头
(50毫米标准)
如果用标准镜头拍摄，就会呈现强烈的透视感。

变形适中!



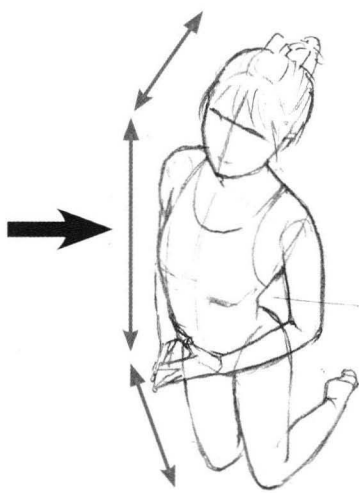
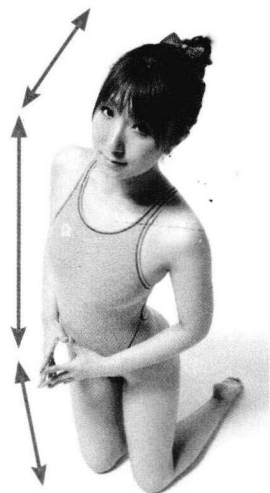
广角镜头
(35毫米广角)
希望强调透视感时使用的镜头。

变形很强烈!



一眼就能看到的变形效果

从观察到修正



为了修正照片的变形，把握人物形体的基本比例（人物构图）是很重要的。

这是照片素材原有的比例。脚部显得细弱，感觉不协调。



强调变形

强调俯视效果的绘画。

想象成俯视的框体进行绘画。绘画时突出近大远小的对比。

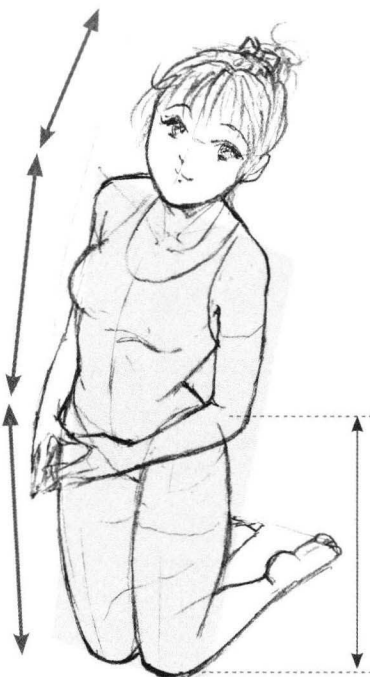


这是强调照片变形的范例。按头部很大、从膝盖向上呈倒三角形的比例来把握。

修正

俯视角度显得协调。

参照胸部的高度，画出躯干和腿部。



这是修正素材照片的变形并使之显得协调的范例。细致地描绘人物的下半身，突出稳定协调感。

观察，就是“略看”和“细看”

如果只关注部分，就很容易忽视整体。只重视整体效果，又容易忽视细节。在绘画前进行的观察，就是通过“略看”和“细看”相结合的方法来很好地把握整体和细节的平衡。



略看

细看

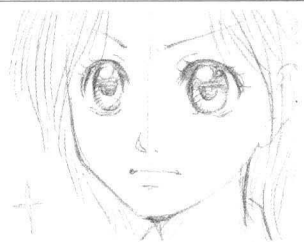
略看……

- 第一印象（整体的氛围和姿势）。
- 把握大致的比例（头部大小与身体的比例、躯干与腿部的比例等）。



细看……

- 发型、眼睛的形状、服装的图案等。
- 把握头部与颈部、肩与手以及臂的连接，关节的位置，身体的朝向等细节。
- 把握眼睛的颜色及饰品的质感等。



反复进行“略看”和“细看”，把握姿势及整体的比例。



放大的局部。通过“细看”进一步绘画。

“更好用的眼睛”——对观察极其重要！

与双臂之间总是有一只“更有力的手臂”类似，使用眼睛时也有“更好用的眼睛”。右眼与左眼看物体的角度是不同的。双眼交替使用，与双眼同时看物体时效果一样的那只就是“更好用的眼睛”。

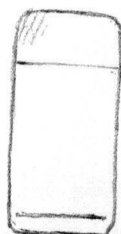
看一下长方形的橡皮。



例如右眼更好用……



用左眼看时



用右眼看时
用双眼看时

左眼与右眼在看物体时的角度是不同的。



变形的种类

设计时，为了使画面显得协调需要进行变形处理，因此，创作人物时需要运用变形的手法。



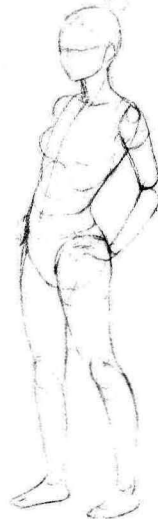
略微俯视



画出整体轮廓



画出主要关节



细化轮廓与关节部分，有目的地设计人物

个性化之后的效果

变形手法塑造出人物独特的个性。



少女漫画风格



少年漫画风格



连环画风格



青年漫画风格

目录

设计以观察为基础·····	2
修正变形的手法·····	4
观察，就是“略看”和“细看”·····	6
变形的种类·····	7

什么是人物的“变形”·····	9
立体的把握人物·····	12
把握人物的结构·····	14
谈谈绘画和变形·····	18

第1章 掌握观察能力

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
不同年龄段人物的表现手法·····	42

第2章 人物的绘画表现

■画出人物的面部·····	48
画面部·····	48
最佳头部比例的表现·····	50
五官的表现·····	56
常用角度的表现·····	70
各种表情的表现·····	74
■画出人物的身体·····	76
画身体的步骤·····	76
身体各部位的表现·····	78
人物动态的表现手法·····	82
■姿势特写·····	90

第3章 变形的应用

光与影的变形·····	102
感情标记的变形·····	108
利用镜头效果·····	110
生动的变形·····	120

学习观察的方法，培养“观察能力”。把观察力练扎实后，就要锻炼绘画能力了。



要想画出理想的姿势和动作，就要培养“变形能力”呀！

什么是人物的 “变形”



要想自如地发挥变形绘画能力，就必须进行仔细的观察，把握好结构并不断积累经验。

把握人物的立体感，创作出自己的人物形象吧。



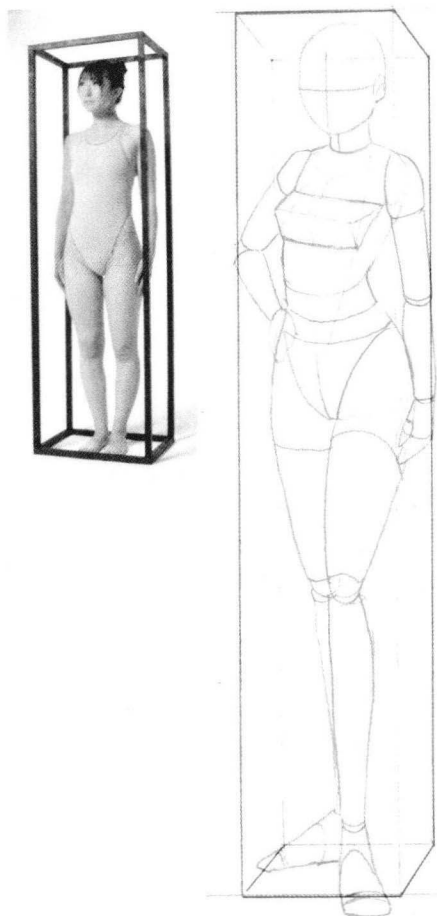


自由涂鸦、习作和人物构思，都是以“观察和理解”为基础的。

立体的把握人物

绘画是指将原本立体的物体展现在平面的纸上。正因如此，要将人物作为“立体的物体”进行构思和绘画。最初，可以把身体简化为立方体、球体和圆柱体等。

全身



将人物全身作为大的立方体。



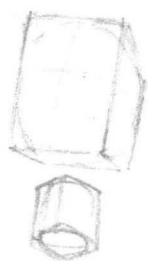
将身体的各部分作为立方体与立方体的组合。

将人物的身体可以看作是球体、圆柱体等具有曲面的立体组合。意识到截面后，就更容易把握立体感了。

截面是椭圆形的



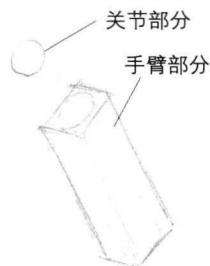
身体各部分可简化为立体形状，注意把握各部分形状的衔接



把头部和颈部想象成立方体进行绘画，就容易把握立体感。



躯干部分



无论从上面、下面、侧面等角度看，都要有立体感。



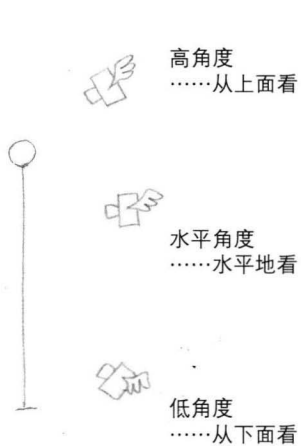
将骨骼和关节简化突出。

把全身看作长方体有利于把握角度

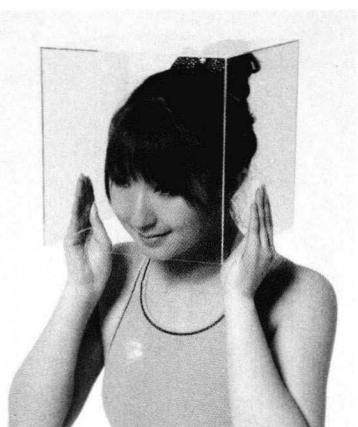
从上面看——俯视

水平地看

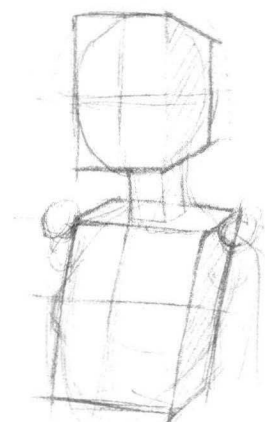
从下面看——仰视



头部（上半身）



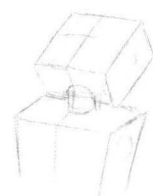
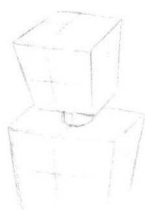
通常的半身照片，其整体也是普通的立方体。



躯干部分是俯视时看到的立方体。



俯视的角度。头部的立方体和躯干的立方体，都是从上面看的“俯视角度”。



即使是同样的俯视角度，抬起下颏后，头部的立方体就变成“仰视角度”。

把握人物的结构

按人物立体感和比例来绘画时，需要仔细把握立体感和关节部分，设计出自己想要的人物。理解身体的结构（各部分的形状和关节的连接），创造出自己的“人物设计”。

●女孩类型

