

超级 漫画素描技法 人物表现篇

(日) 瓦屋根 竜田 林晃 (Go Office) / 著



スーパー表現デッサン テーマとモチーフを伝えるデッサン編

Super Expression Drawing

By Kawarayane, Tatsuta, Hikaru Hayashi

© 2010 Kawarayane, Tatsuta, Hikaru Hayashi

© 2010 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2010 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition © 2010 China Youth Press

This simplified Chinese edition was published in China in 2010 by:

China Youth Press

Room 2-9A01,

Dacheng International Center,

No. 78 Dongsihuan Zhong Rd.,

Beijing 100022 China

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

ISBN 978-7-5006-9709-1

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: Dec. 2010

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 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。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 106695881280，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 10669588128。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

010-65233456 65212870

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

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: law@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01-2010-6046

图书在版编目 (CIP) 数据

超级漫画素描技法：人物表现篇 / (日) 瓦屋根，(日) 竜田，(日) 林晃著；武湛译。—北京：中国青年出版社，2011.1

ISBN 978-7-5006-9709-1

I. ①超… II. ①瓦…②竜…③林…④武… 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 241676 号

责任编辑：唐丽丽 韩薇 王颖

封面制作：王玉平

超级漫画素描技法——人物表现篇

(日) 瓦屋根 竜田 林晃 (Go Office) / 著 武湛 / 译

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) 59521188 / 59521189

传真：(010) 59521111

企划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印刷：中国农业出版社印刷厂

开本：787 × 1092 1/16

印张：12

版次：2011 年 1 月北京第 1 版

印次：2011 年 1 月第 1 次印刷

书号：ISBN 978-7-5006-9709-1

定价：32.00 元

超级 漫画素描技法 人物表现篇

(日) 瓦屋根 竜田 林晃 (Go Office) / 著
武 湛 / 译



GO

“脸”就是故事

~ 表情展现脸上的故事 ~

表情是人物内心活动的表现。眼睛、眉毛、嘴形的变化，脸的朝向(轮廓的变化)以及照相机的拍摄角度，这三种要素能够将那些用语言无法表达的心情变化表现出来。

笑



笑脸。由于看到了某人或某样物品，人物展开了笑容。而微侧的嘴形也说明这种表情包含着某种特殊的意思，并不是没来由的高兴。

忧郁



皱起的眉头和微张的嘴唇，都传达了“忧郁”的情绪。采用接近正侧面和俯视的角度，更加强化了人物寂寞的神情。

自信



自信的笑脸。瞳孔原本是圆形的，我们可以通过将瞳孔处理成竖椭圆形的方式，使眼神显得更加有力。略微颌首的头部构图，更加突出了向上瞟的眼神效果。

迷茫



强调双眼皮的绘制，并将瞳孔中间处理成白色，从而表现出迷茫的神情。这种眼神特征同时也使人物呈现出迷惑、不知所措的样子。

搞笑、做鬼脸



眼睛、眉毛和嘴是“可动”的部分。除了眉毛位置的高低、眼睛大小的变化、嘴巴前后左右的运动以外，舌头也可以成为画面的“点睛之笔”。

伸出舌头——装傻充愣、搞笑、恶搞自己、恶搞场景。

如果人物年龄发生变化，那么和脸一样，眼睛鼻子的大小也都会相应发生变化，并且同样的动作也会因为年龄的差异而有所不同。”调整角度“进行控制在“脸部情节”的表现中是不可或缺的手法。

吃惊



把我画成“儿童”的样子了！

这样看上去像个成年人了吧！

迷惑



人物的绘制就是故事情节的创作

不能只是简单地分别画出眼睛、鼻子、头部、脸部以及身体等“分散的”部分，绘制人物时必须要有整体观，要在考虑整体构图平衡的基础上来安排和绘制各个部分。

将面部画得很饱满



原型设计



补画头发、装饰品、身体……步骤虽然只有这些，但是在绘制过程中要充分考虑到头部与身体比例的平衡，以及绘制完成后的整体效果。



完成

在绘制局部前，通常要先画出整体的形状或整体的轮廓。

这与在故事情节（脸部或身体的比例关系）中加入富于节奏变化的戏剧表演相类似。

一般从“戏剧化的”场景开始绘制

绘制的时候要把握好构图及人物在画面中的位置等。要处理好人物的形象和情绪。在绘制人物“大形”的阶段，画出人物的脸部朝向和姿势的大概形态。这时可以用较为概括的轮廓线来处理，不要拘泥于细节部分。



这样，画面就完成了。

表现包含故事情节的世界观的漫画设计

◆◆◆◆ 表现素描 ◆◆◆◆

漫画设计是一种通过记忆与逻辑、感性与思考来进行绘制的技法，不能参照任何东西来画。如果是这样，那么更加主动地摆脱设计的束缚所画出来的东西又是什么呢？这就是比漫画设计更具戏剧性特征（补充了最有趣的东西）的表现素描。

所谓表现素描，就是能够体现作者世界观的设计。



主题：植物（花）与人物

上图是不考虑纸张的“边框”所画出来的画面。

立足于“花与人物”、“植物与少女”这些意象而描绘的画面，是在“花与植物一体”的视觉效果基础上所绘制的。

——这就是表现素描



在一般的素描中也存在表现素描。

主题：住在镜子中的少女

以边框线为基础,在“画面之内”进行的图画创作。将人物的手画得比较大,营造出手与镜中少女之间的“距离感”,并表现“镜面”的形态。



长翅膀的少女



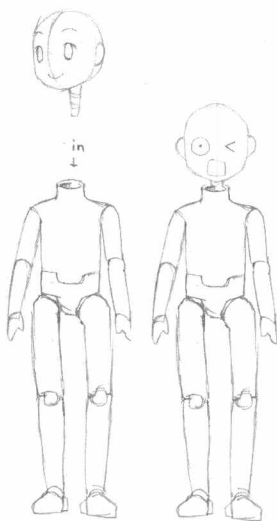
以翅膀为表现内容的设计和效果草图。

目录

“脸”就是故事	2
人物的绘制就是故事情节的创作	4
表现包含故事情节的世界观的漫画	
设计——这就是表现素描	6
序	10

第1章 局部素描 ~ 学习局部 ~ 11

脸的处理	12
脸是五官的舞台 / 从画轮廓、十字线开始的绘制顺序 /	
试着画出同一张脸 / 试着画出各种不同的脸 / 感情表	
现——从表情的变化来学习五官的画法	
处理身体	36
身体的整体比例关系 / 将身体分成若干局部来处理 /	
身体的画法——大形的画法	
聚焦于脖子	42
脖子的画法 / 脖子的粗细、长短以及连接方式 / 脖子的	
动作	
聚焦于肩	50
肩的画法 / 肩的运动	
聚焦于胳膊	56
胳膊的画法 / 胳膊的动作	
聚焦于身体	64
身体的画法 / 身体的动作	
聚焦于腿	72
腿的画法 / 腿的运动——坐姿	
聚焦于手	78
手的画法 / 手的动作 / 手的姿势 / 手的形态	
聚焦于脚	90
脚的画法 / 脚跟与脚底	



第2章 全身绘制与修正素描 97

整个身体姿态的绘制98

骨肉设计 / 外观设计

各种修正102

站立的姿势 / 坐着的姿势 / 躺着的姿势

仰视与俯视118

第3章 人物表现素描 121

成年人与儿童的差异122

身高的差别 / 脸的差别

儿童128

婴儿 / 幼儿 / 小学生

青年·年轻人136

初高中学生

壮年141

叔叔 / 阿姨

老人148

脸的特征 / 站和走

动态的表现154

走 / 跑 / 性感的姿势

第4章 展现自己的个性 163

确定主题并试着画一画164

以“头发”为主题来试着画一画 / 漫画是“试错”的结果

直到画出漫画为止170

1. 胡乱涂画的东西是“契机”

2. 开始研究

3. 尝试画出效果

4. 试着画出各种鸟的素描

5. 再次挑战

6. 试着更加自由地画

7. 以翅膀为内容的构思

8. 试着进一步拓展构思

表现素描的实践188

后记191



序

~ 为了形象地描绘 ~

漫画和插图的绘制要求是能够让人了解画面想要传达的是什么，以及人物在做什么。

即便是虚构的内容，也要能够做到如实地表现。

为了能够绘制这样的内容，我们必须要了解一些基本的决定性要素（形式与布局）。

由于拘泥于局部而破坏画面的整体平衡，或者只考虑画面的整体效果而疏于对局部的精细处理，这两种情况常被比喻为“只见树木，不见森林”或“只见森林，不见树木”。

第1章 以如何处理被称为“局部”的“树木”为主题，在考虑森林（整个身体）的同时，来学习如何处理“树木”（局部）。

第2章 以如何处理被称为“整体”的“森林”为主题，在考虑“树木”（局部）的同时，要像纵观“森林”的整体情况一样，处理每一个局部之间的关系。

第3章 讲解男女老少及其动作的表现。在这一章中，学习在表现各类“森林”（孩子及老人）效果的同时，绘制各种“树木”（细节、衣褶等）。

第4章 漫画是作者表现个人世界观的实践。组合各种不同的“树木”，创造现实中并不存在的“森林”。

通过绘画和感觉来处理主题（目的、整体、森林）与内容（局部、树木）这两个词。

※ 所谓“森林”是指主题（目的、整体的效果），而所谓“树木”是指内容（局部的处理）。将各种不同的“树木”组合起来，从而创造现实中并不存在的“森林”。



第 1 章

局部素描

~ 学习局部 ~

● 基础训练 / 学习处理“局部”的相关内容

形是指由基本的形状及角度发生改变而变化的形式。此外，局部的安排也有它特定的规则。

本章以如何处理被称为“局部”的“树木”为主题。在考虑“森林”（整个身体）的同时，来学习如何处理“树木”（局部）。

脸的处理

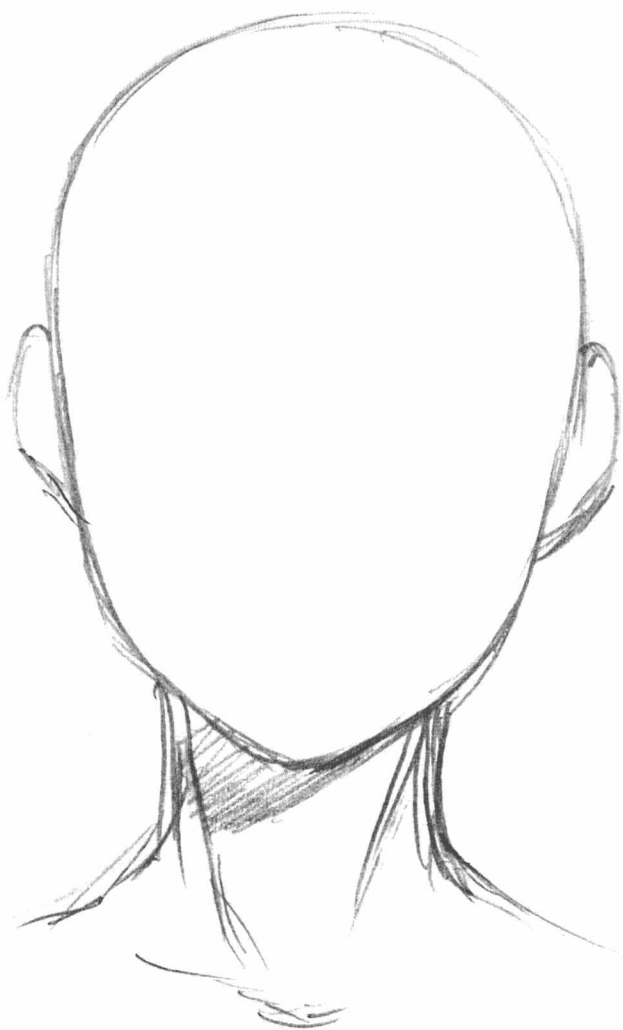
下面就让我们来学习脸和表情的绘制方法。

脸是五官的舞台

所谓“脸”，是通过将眼睛、鼻子、耳朵、嘴和眉毛等面部构成要素集中在被称为“脸的轮廓”（面部）这个“场地”（舞台）上而形成的。

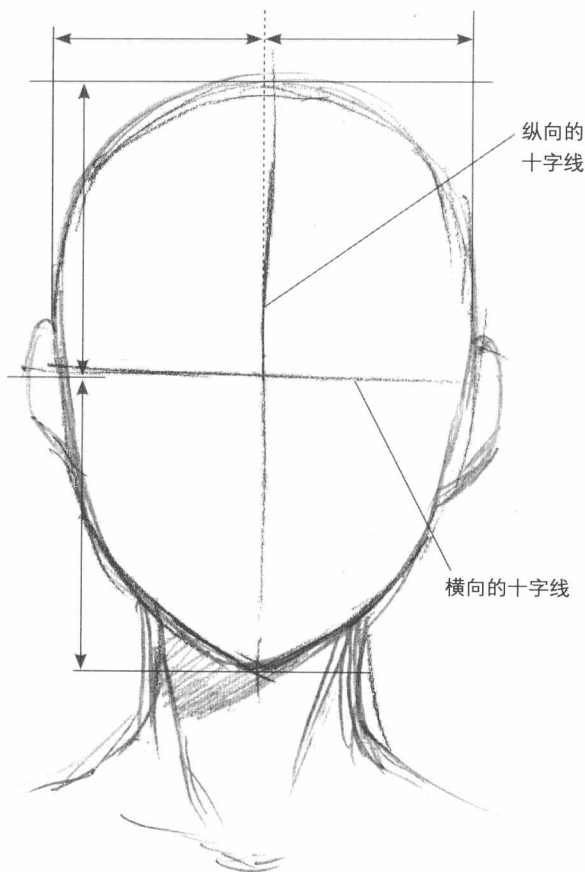
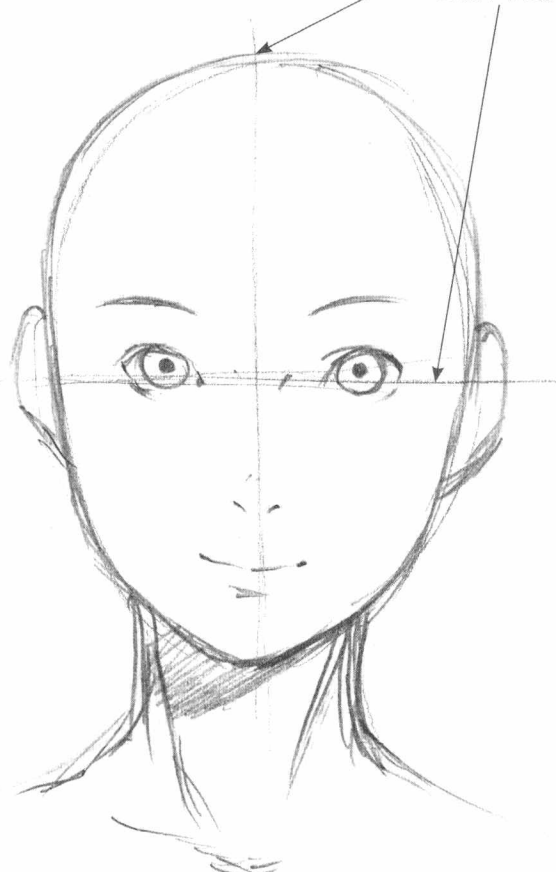
位置的确定

在什么位置画五官呢？

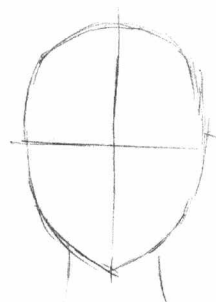


● 脸的轮廓与十字线

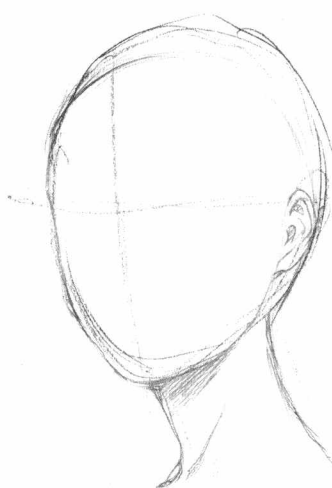
绘制鼻子、眼睛时用到的十字线。



● 脸的局部——处理眼睛、鼻子、嘴、耳朵与十字线的关系



这是在绘制人物的脸部之前首先要画出的大形和十字线。



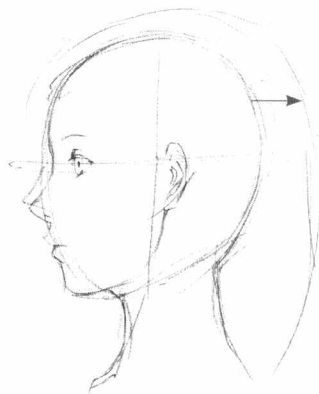
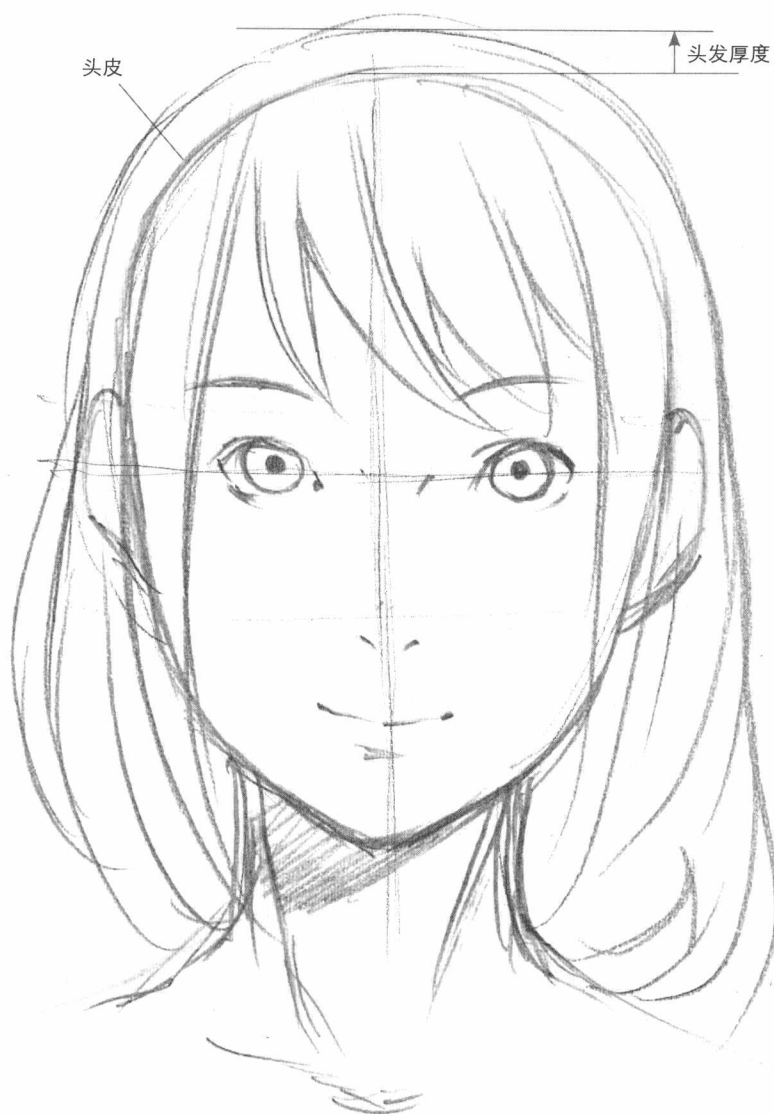
借助十字线来表现脸的朝向

可以通过纵向十字线来表现脸的朝向，并通过横向十字线来表现脸的俯视、仰视角度。

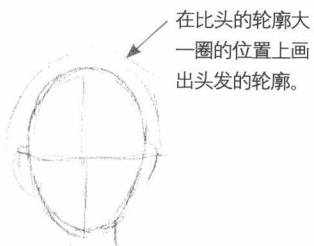


侧向

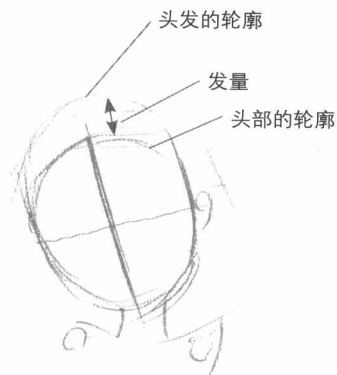
画头发时的关键点——头发要有厚度



可以通过头发的厚度来调整头部的比例关系。



由于头发的数量和硬度的原因，所画出来的头部通常会比脸的实际大小大一些。我们把这种头发的数量叫做“发量”。



脸部的朝向与十字线——用十字线弯曲的方向来确定脸部朝向

把握十字线的弯曲弧度。



偏向侧面



向下
(面朝下)



“面朝下”构图中，
横向十字线要向下弯曲。



不要将十字线画成直线，否则立体感会消失。



向上
(面朝上)

“面朝上”构图中，
横向十字线要向上弯曲。



可以将面朝下的样子处理成具有俯视感觉的造型。