

卡通漫画绘画技法

神怪的画法

(日) 林晃 著
陈庆 译



辽宁科学技术出版社

卡通漫画绘画技法

神怪的画法

(日) 林 晃 著
陈 庆 译

辽宁科学技术出版社
· 沈阳 ·

TITLE: [オカルトの描き方]

BY: [ゴ-オフィス 林 晃]

TITLE: HOW TO DRAW MANGA: Occult & Horror

Copyright ©1999 Hikaru Hayashi, Go Office

Copyright ©1999 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

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

All rights reserved, including the right to reproduce this book or portions thereof 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.

©2005, 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除港、澳、台地区的世界范围内独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2005第160号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

神怪的画法/(日)林晃著;陈庆译. —沈阳:辽宁科学技术出版社, 2006.3

ISBN 7-5381-4675-X

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第007364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

设计制作: 杨峰

神怪的画法

作者: (日) 林晃

译者: 陈庆

责任编辑: 宋纯智

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(沈阳市和平区十一纬路25号 邮编: 110003)

经销: 各地新华书店

幅面尺寸: 182mm × 258mm

印张: 8

印数: 1~10000

版次: 2006年3月第1版

印次: 2006年3月第1次印刷

印刷: 恒美印务(番禺南沙)有限公司

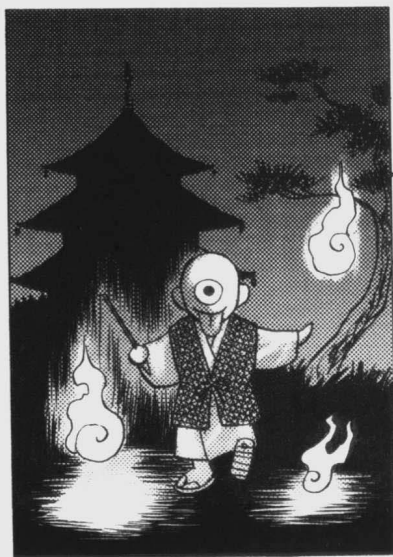
定价: 29.80元

前言

表现神怪的技法全部可以通用

1. 清晰地画出轮廓线

日本的妖怪也好，欧洲的妖怪也好，表现手法基本相同。



关键是通过舞台布景以及服饰来表现差异！

2. 无论日本还是其他国家都将幽灵画成透明的



透明，让人觉得模糊、不清楚，符合幽灵的特征。

3. 神怪画法同样适用于科幻作品



神怪的风格。

神怪与科幻的区别

神怪是指神仙与鬼怪。即在舞台上描绘即使时代改变也不需用语言解释的世界上所发生的不可思议或恐怖的事情。科幻是只有作者知道的、想象中的动植物，作者有决定权，将“作者创造的世界”搬上舞台。



科幻的风格。

目 录

前言：表现神怪的技法全部可以通用	3
------------------	---

第1章 神怪画法的原理

什么是恐怖	8
表现恐怖、可怕的基本方法是黑暗和模糊	10
利用强调和变形手法产生恐怖感	11
表面的恐怖	12
画好恐怖的脸的关键 眼睛 嘴	
气氛的恐怖	18
表现不愉快的气氛：邪气、妖气的处理	
背景处理的基本模式	
1. 使用钢笔	
2. 使用纱布团	
3. 使用网点纸	
4. 综合使用	
声音效果（描写文字）	30
紧迫·逼近的声音	
悲鸣·叫喊声	
恶作剧的恶心效果	32
1. 虫子	
2. 滑溜溜	
3. 撕裂·拉断	
4. 血的效果	
5. 描绘腐烂·黏糊糊和僵尸	
恐怖小人	42

第2章 绘画怪物和幽灵

本身不存在的东西的画法	44
把幽灵和怪物画成透明	
站在黑板前的“真人”和“幽灵”	
怪物的形状	
幽灵的各种表现方法	
鬼火和人魂的表现	
火焰的画法	
用画火焰的技法画幽灵	
骸骨怪物	54
骸骨妖怪 骸骨——骨骼标本	
骸骨幽灵 僵尸的幽灵	
小幽灵·怪物	58

第3章 妖怪、恶魔和幻兽

物体的妖怪	60
纸伞 灯笼怪物 付丧神 恶作剧妖怪 粉刷的墙壁	
山里的妖怪	62
雪女 山童 山婆 天狗 乌鸦天狗	
水里的妖怪	66
河童 美人鱼 海和尚	

山里面的妖怪	68
独目小僧 小樱子	
两嘴女妖 长脖妖怪	
街上的妖怪	70
狼人 吸血鬼	
电影里的妖怪	72
木乃伊人 人形怪物 半鱼人	
鬼和恶魔	74
鬼 恶魔	
鬼和恶魔的区别	
巨人和侏儒	80
巨人 侏儒	
四大精灵	82
地精灵 水精灵 火精灵(火怪) 风精灵	
犬猫妖怪	84
怪猫 肯鲁贝罗斯	
狐狸妖怪	86
九尾狐 狸	
蛇妖	88
九头蛇	
马妖	90
水马 海马 独角兽 飞马	
半兽半人的妖怪	92
牛头马头 牛魔王 肯陶洛斯 美迪莎	
龙和天龙	94
日本·中国·东方的龙	
西方的龙 嘴的画法	
各种各样的幻兽	98
喀迈拉 斯芬克司 努埃 翼狮 麒麟	
表现要点: 角·獠牙·爪子	100
角 獠牙 爪子	
小妖怪	102

第4章 正面人物 103

特异功能者	104
集中和文字的表现	
特异功能的演绎·效果等等	106
心灵感应 透视 心灵促动 浮起来 治愈 纵火能力·移动的火焰	
光的表现方法 雷击和闪电的画法	
消失的表现手法 歪曲的空间·另类空间	
正面人物造型	116
和尚·牧师·神父 巫师·特洛伊祭司·阴阳师	
辟邪物·降妖道具	118

第5章 漫画家的表现技巧 119

街角的幽灵/森田和明
妖精和幻想世界的居民/太竹 tomo
欧洲的妖怪们/盐野景子
百鬼夜行/原田久仁信

第1章

神怪画法的原理



什么是恐怖

什么都没有的地方，可能有幽灵或妖怪。



没有什么异样的房间



令人不想进去的房间

表现恐怖、可怕的基本方法是黑暗和模糊

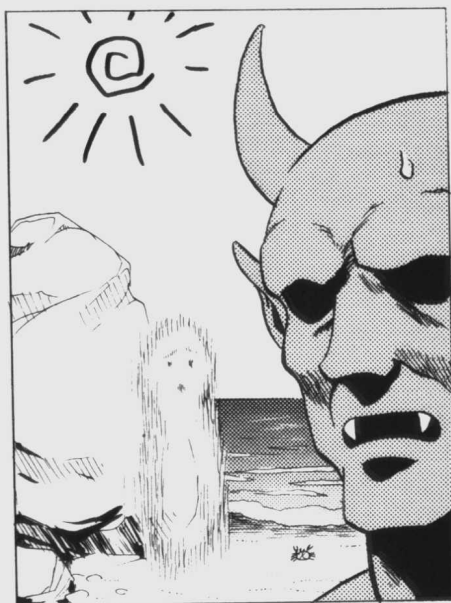
1. 将画面进行黑暗处理

表现神秘、奇怪的氛围要用阴森森或令人不安的颜色（黑色或灰色）。所以，适合夜里或黑暗处。

正确

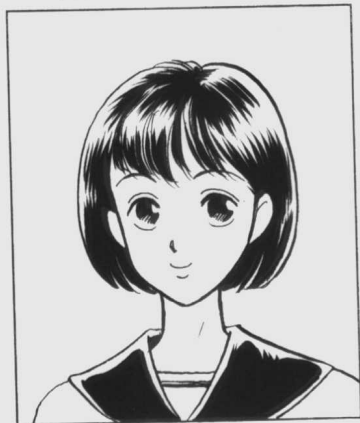


错误

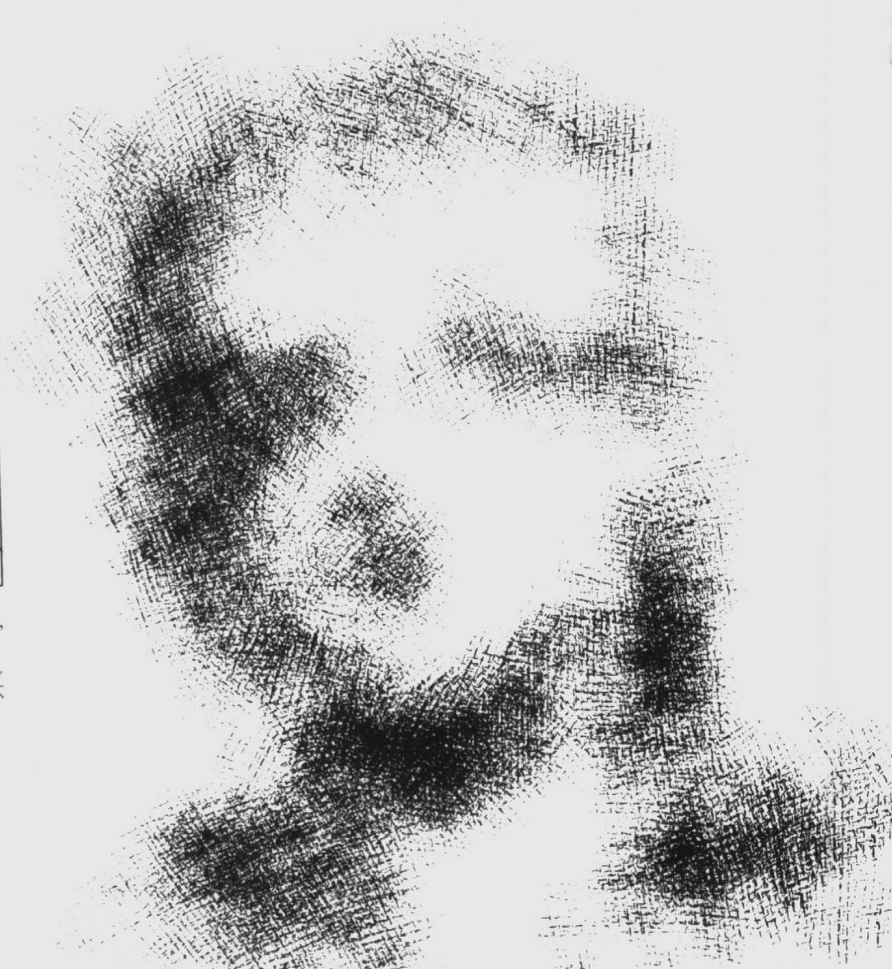


恐怖的幽灵和可怕的妖怪是不会出现在阳光明媚的白天的。

2. 模模糊糊给人一种“琢磨不透”的感觉。



如果一眼就能看出是“人，女孩”的话，那么就一点儿也不恐怖，但是“好像是人的样子又好像不是”的话，反而让人觉得恐怖。



利用强调和变形手法产生恐怖感

“恐怖”是一种不可思议的感觉。“模糊不清”的东西让人觉得恐怖，但“清晰过头”的东西同样让人觉得恐怖。

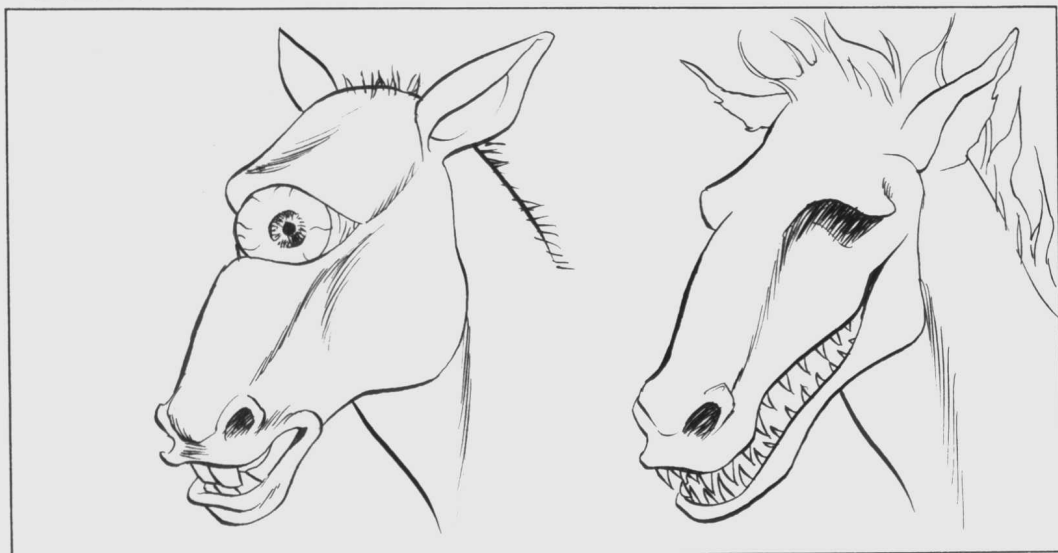
普通画法的马



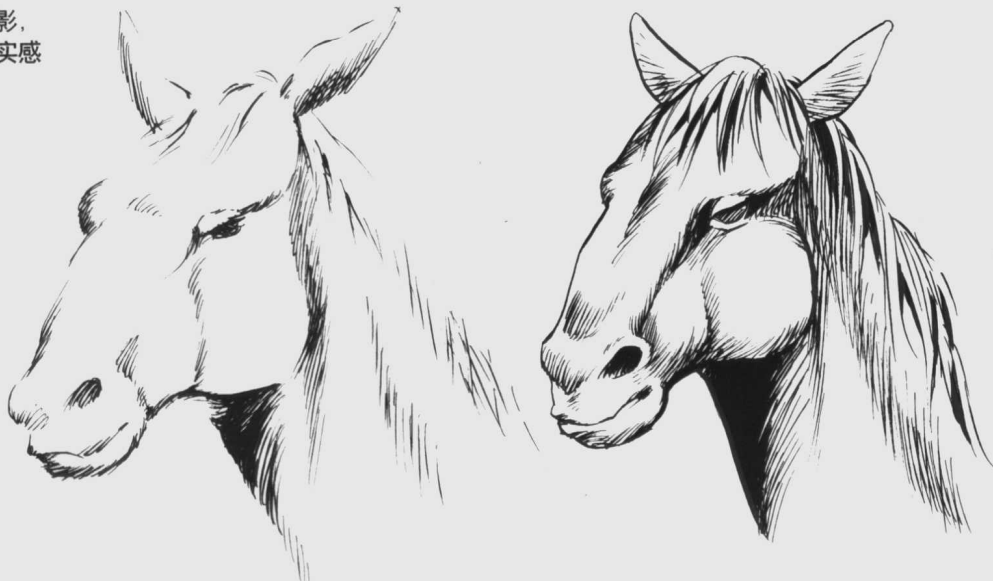
变形画法的马



1. 眼睛的形状、位置，部分变形



2. 强调阴影， 表现真实感



表面的恐怖

画好恐怖的脸的关键

1. 用阴影强调立体感



光线由下至上，画出与平常不同、看不惯的阴影，令人觉得不舒服、恐怖。



2. 不画眉毛，缩小瞳孔



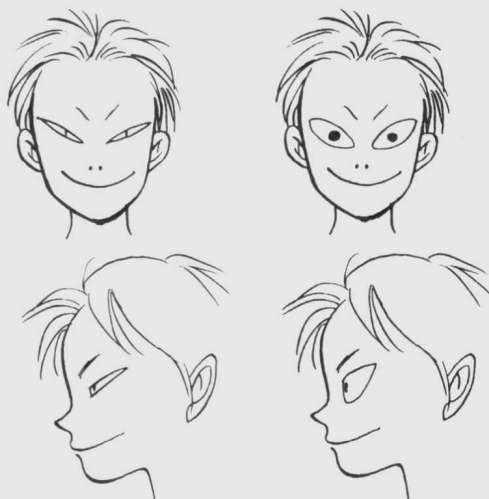
3. 不画出瞳孔，眼睛下方画很多皱纹



4. 将眼睛和嘴涂黑

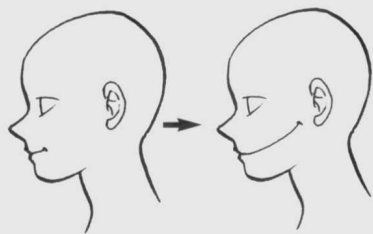


5. 眼角或嘴角向上挑



细眼睛比大眼睛更令人觉得恐怖。

6. 将嘴画到咧到耳朵处



只是将代表嘴的线延长到耳朵下方即可。



画得越逼真越显得恐怖。



是不是画得太恐怖了？
就按这种感觉画吧！



7. 将眼睛和鼻子画错位

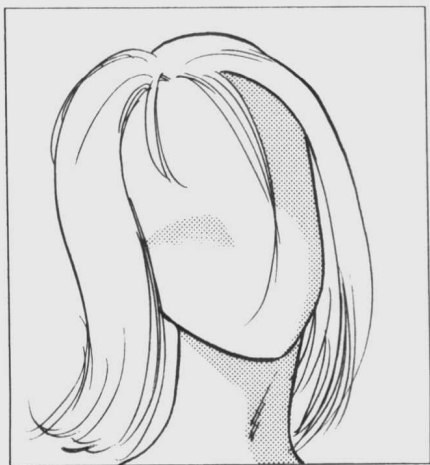


各个部位画得越是逼真，画出来越显得可怕。

8. 不画眼睛和鼻子



画少许阴影会增加可怕的程度。



表现呆滞无表情的脸，可以不画嘴。

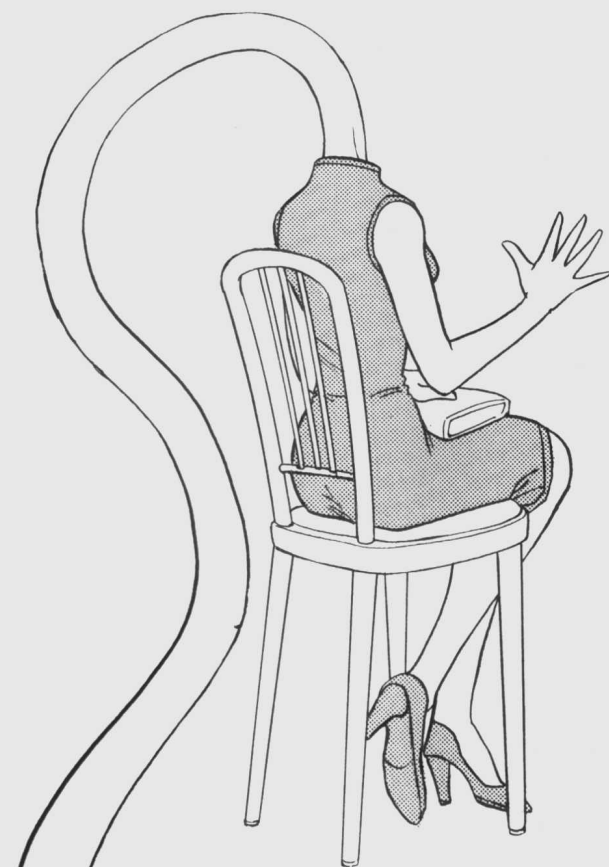
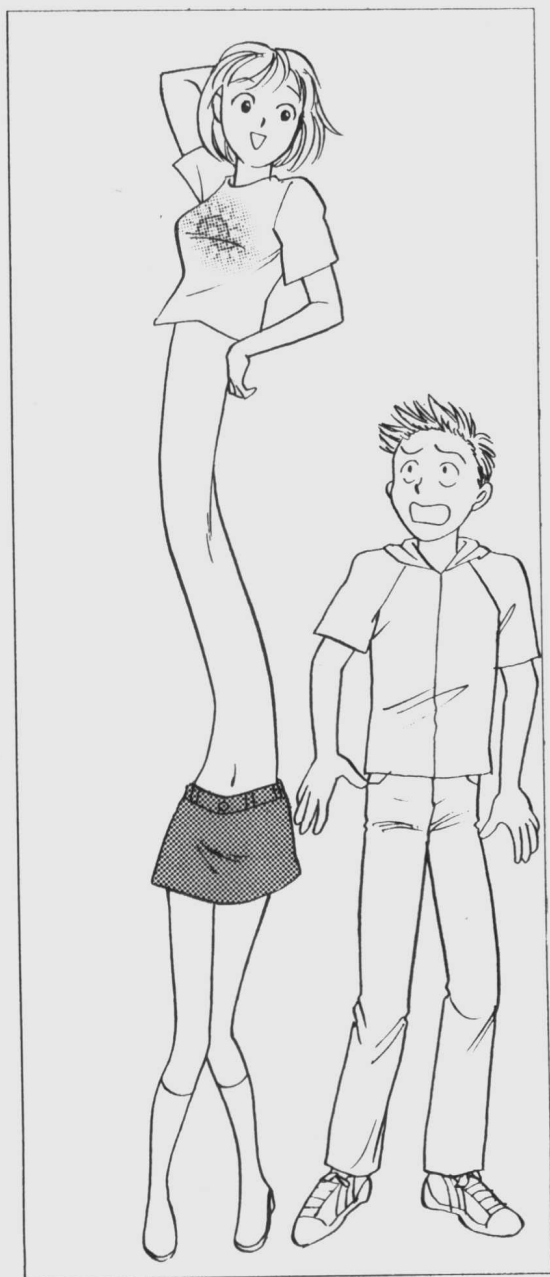


画得不细致，显不出脸部凹凸感的话，就如同忘了画脸。



画张开的嘴时，将下巴颏画薄，产生扭曲感。

9. 将舌头、脖子或身体画长



眼睛

眼睛不论画在任何物体上都能令其看起来像妖怪。

不画眉毛和睫毛的话，
让人感觉很恐怖。



只是无表情地盯着你看的眼晴不是比愤怒、
憎恨的眼晴更令人觉得恐怖吗？

