

动漫大师梦工厂

日式动画全攻略



(美) 凯思·斯巴洛(Keith Sparrow)著 梁敏 译



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



ANIME ART: EASEL DOES IT by Keith Sparrow
English-language edition Copyright © 2005 by Axis Publishing Ltd.
Simplified Chinese Translation Copyright © 2005 by China Waterpower
Press/Beijing Multi-Channel Electronic Information Co., Ltd.
ALL RIGHTS RESERVED.
北京市版权局著作权合同登记号: 01-2006-0476

图书在版编目 (CIP) 数据
日式动画全攻略 / (美) 斯巴洛 (Sparrow, K.) 著; 梁敏译. —北京: 中国水利水电出版社, 2006

(动漫大师梦工厂)

书名原文: Anime Art: Easel Does It

ISBN 7-5084-3963-3

I.日… II.①斯…②梁… III.动画—技法 (美术) IV.J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第085609号

书 名	动漫大师梦工厂——日式动画全攻略
作 者	[美] 凯思·斯巴洛 (Keith Sparrow) 著
译 者	梁敏 译
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路6号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
经 售	北京万水电子信息有限公司
排 版	北京盛通彩色印刷有限公司
印 刷	787mm × 1092mm 16开本 6印张 100千字
规 格	2006年9月第1版 2006年9月第1次印刷
定 价	60.00元

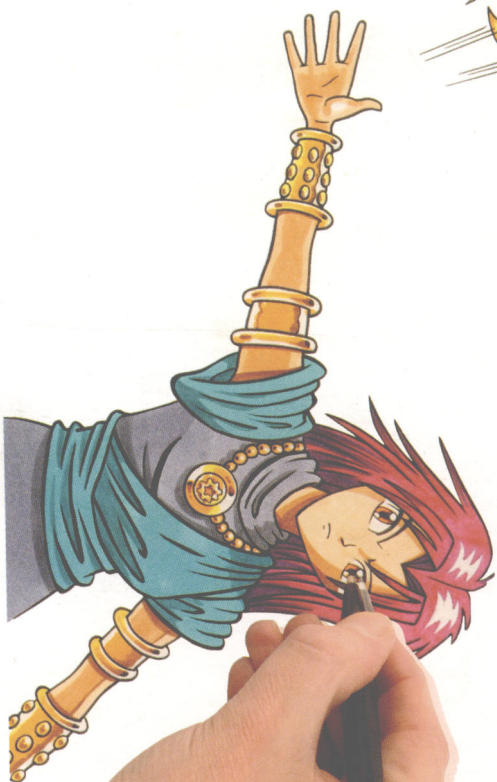
凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

日式动画全攻略

(美) 凯思·斯巴洛(Keith Sparrow)著 梁敏译

动画大师梦工厂



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

目录

前言	3	
材料与工具	5	
基本技巧	8	
精彩设计欣赏	21	
动画实例 1 弹力珠	24	
		
动画实例 2 可爱的小女孩	32	
		
动画实例 3 滑板小子	40	
		
动画实例 4 机车女孩	49	
		
动画实例 5 掷飞镖	58	
		
动画实例 6 回头	67	
		
动画实例 7 飞船降落	76	
		
动画实例 8 变形机器人	85	
		
动画技巧综合复习	94	

前言

A nime指日式电影动画或电视动画；“Manga”指日式漫画书。人们通常用“Japanimation”指称日本本土作品。日本动画通常是直接从流行漫画书改编而来。

风格

不管是电影动画还是电视动画都有一些显著的特征。同漫画一样，动画根据目标群体的不同（按年龄段和性别）分为不同的类别：有针对儿童的可爱型动画，如《宠物小精灵》，也有针对成年人的动画，如《星际牛仔》。但不管哪种类别都具有如下特征：生动的大眼睛，尖尖的小鼻子，夸张的发型，人文与科学、传统与高科技的融合。

成人动画通常带有情爱色彩，但其中的许多男主角看上去都比较中性。巨型机器人和机动战士在日本动画里也很常见，这种“机动”（mecha, mechanical “机械”）的缩写）类型是西方观众最为熟悉的。动画多以大灾难之后或是中世纪为背景，动画里的人物过着田园生活，但他们使用的交通工具却是未来式的。我们也许可以从中国窥见现代的日本——一个根植于传统但又处于全球科技发展前沿的国家。

历史

日本动画成为一种成功商业形式应该归功于手冢治虫。手冢治虫从小就是迪斯尼和Fleischer制作室的动画迷。他对动画如痴如狂，最终成为了动画先驱。1947年，他发表了连载作品《新宝岛》。人们常说的“日式连环画”就

是从这里起步的。

迪斯尼动画片的风靡使全球的动画业欣欣向荣，也在日本开启了将漫画改编为动画的市场。手冢治虫进军动画界，成立了自己的动画公司——虫制作公司。20世纪50年代，随着电视这一新兴媒体的出现，动画在电视屏幕上频频出现。1963年，手冢的连载动画《铁臂阿童木》一经播出，立即轰动整个日本。第二年，美国NBC电视台将其译为《Astro Boy》在全美播放，并一直保持着很高的收视率。

手冢治虫在《铁臂阿童木》中第一次运用了日本动漫的经典特征，如大眼睛、夸张的表情。他还打破了传统的单集动画模式，使动画具有连续的故事情节每周连载。这在当时也是一个创举。

虽然《铁臂阿童木》及后来的《海底少年》、《神威赛车手》等动画片均在美国获得了成功，但越来越多的美国人开始抗议日本动画片里的暴力内容。在停止向西方销售动画片之后，日本动画制作公司获得了更多自由创作的空间。他们面临的压力变小，不必再刻意迎合西方市场，从而形成了自己独特的动画风格。

发展

20世纪70年代是日本动画形成最为人熟悉的几个特点的关键时期。在这个时期，机动系列的动画开始风靡。最早的机动动画片之一是永井豪创作的《铁甲万能侠》。《铁甲万能侠》讲述了少年兜甲儿驾驶机器人万能侠和侵



你可以随心所欲地设计人物造型。电脑朋克是最受青睐的一种造型：锯齿形的头发，反叛不羁的表情并装备有高科技武器。

略地球的地狱博士及其邪恶机器人团作战的故事。

然而，真正吸引全世界动画迷的机动动画作品是系列动画片《机动战士高达》。这部由富野由悠季创作的动画于1979年问世，讲述了地球居民与宇宙殖民者之间的一场战争，主人公是强大的人形作战兵器——“机动战士”。“高达”成为了最受观众喜爱的动画片之一，它还衍生出

大量的相关产品。直至今日，高达系列产品仍然是动画界的一个热门。

动画创作绝非男性的特权。20世纪80年代，女漫画家高桥留美子推出了系列动画《乱马1/2》，主人公遇冷水变成女孩，遇热水变成男孩。该片因其新奇的构思获得了巨大成功，前后一共有100多集，漫画书的销量更是难以计数。

重要的电影动画

一直以来，人们一般都把日本动画片视为连载播出的



《宠物小精灵》里形态各异的精灵们十分可爱。它们使日本动画倍受瞩目；各种宠物小精灵商品启发了全世界儿童的想象力。

电视形式。直到1988年，日本动画史上第一个里程碑的出現才为日本动画电影赢得了全球声誉。

大洋友克创作的《光明战士阿基拉》把故事背景设计在第三次世界大战后满目疮痍的东京，讲述一个具有超常能力的小孩被卷入可怕的毁灭和残酷的政府镇压中的故事。《光明战士阿基拉》在全球获得了巨大成功，打造出新一代的动漫迷，对电脑朋克这一新兴文化也有一定影响。

第二个里程碑是士郎正宗创作的《攻克机动队》。它讲述了一个人与机器界线模糊的世界。在这个世界里，人类可以通过插入控制电路升级，人和机器的唯一区别是人性，即“机壳”里的“灵魂”。在这部动画片里，士郎正宗巧妙融合了哲学、暴力和战争，将《光明战士阿基拉》的电脑朋克艺术提升到了一个新的境界。

儿童市场

《光明战士阿基拉》和《攻克机动队》在西方引发了一股动漫热潮，但吸引儿童的却是另外两部电视系列片。一部是《恐龙战队》，它虽然不是动画片，但仍然是日本风格的作品。巨型怪物的传统题材、奇特的武艺、色彩鲜艳的紧身服使这部系列片一炮而红。

不过真正让世界的目光投向日本的是另一部系列片——任天堂公司制作的《宠物小精灵》。《宠物小精灵》以简单的线条勾画出可爱的卡通形象。这些精灵们都有好听的名字和日本动画的所有典型特征——大眼睛、小鼻子、锯齿形的头发、夸张的表情。在这部动画片推出以后，陆续出现了宠物小精灵系列的玩具、纸牌游戏、电脑游戏等附加产品。由漫画改编的动画片虽略显粗糙，但仍给观众留下了非常深刻的印象。任天堂获得巨大成功后，大批的模仿者涌现出来，如《数字精灵》、《螺旋

陀螺》、《游戏王》等。

宫崎骏

《宠物小精灵》的成功为手冢治虫之后最著名的漫画家宫崎骏开启了大门。宫崎骏一直被奉为漫画界的神奇人物，一生创作了许多优秀的动漫作品。1984年，宫崎骏推出了改编自早期漫画的动画片《风之谷》。《风之谷》巧妙地融合了生态学意识、中世纪社会、奇异的生物和对飞行的幻想，是一部探索人与自然关系的辉煌巨作。宫崎骏与高田勋一同创立Ghibli工作室之后，又出品了《天空之城》。该片讲述了关于一个可爱的小女孩、一座漂浮在空中的城市与一群摧枯拉朽的太空海盗和奇怪的机器人的故事。

宫崎骏是一位多产的漫画家。继《天空之城》之后，他又陆续创作了《龙猫》（1988）、《魔女宅急便》（1989）、《红猪》（1992）等作品。1997年，他创作的《幽灵公主》成为在《泰坦尼克》上映之前日本票房成绩最高的电影。在取得这些成绩之后，宫崎骏仍从事动画创作，并在2001年推出了动画电影《千与千寻》。《千与千寻》堪称宫崎骏的颠峰之作，其故事情节与爱丽丝漫游仙境相似，以贪婪和美丽为主题，讲述了小女孩千寻在幻想世界里的冒险经历。该片成为日本电影史上票房成绩最高的电影，并赢得了多项大奖，如2003年奥斯卡最佳动画长片奖等。

材料与工具

用

来创作艺术品的材料和工具无所谓“正确”或“不正确”。在这方面，每个艺术家都有自己的偏好，而这种偏好都是在绘画的实践中形成的。下面将详细介绍本书中采用的以及其他一些可能会用到的材料和工具。为了找出适合自己的材料和工具，最好把下面这些材料都试用一遍。

纸

选择易于打稿、描线和上色的纸。制作动画的第一阶段是绘制草图，所以应选用质量上好的描图纸。描图纸纸面光滑，可以用铅笔在上面自如勾画。描图纸有不同的纸张标准，较轻的描图纸容易变形，所以应选用标准重量的纸（90克/平方米）。这样的纸比较耐磨，不易破损或起皱。

如果绘画作品只需要描线，你可以将铅笔草图直接绘制在最后的图画纸上，然后给草图描线，待墨水干后将铅笔线擦掉即可。选用质量较好的图画纸（130克/平方米）描画墨线是最为理想的。同样，如果打算用水彩给作品上色，一定要在质量较好的水彩纸上绘制铅笔草图。

本书中的动画全部使用专业马克笔上色。彩色马克笔的上色效果较好，但墨水容易晕化，所以在上色时应选用吸收性能较好的马克纸。和描图纸一样，马克纸也有轻重之分。重量为68克/平方米的马克纸最为理想，这种纸不仅结实，而且有一定的透明度，可用以临摹草图。

铅笔

绘制动画的铅笔分为硬铅笔和软铅笔。绘制粗线条的草图最好使用软铅笔，而绘制精细的图画最好使用硬铅笔。软铅笔上标有字母“B”和数字编号，如2B、3B、4B——数字越大，铅越软。硬铅笔上标有字母“H”和数字编号——数字越大，铅越硬。

最常用的铅笔是HB铅笔，这种铅笔的软硬度适中。一般情况下，一支HB和一支2B铅笔便可以满足作画需求。

普通木制铅笔需要经常削尖，所以为了节省时间和精力，许多动画家都使用自动铅笔作画。作为初学者，你可以自己决定是否使用自动铅笔。如果你习惯于使用普通木制铅笔，一只好的削笔器是必不可少的。

橡皮

描线之后需要把铅笔线擦掉，所以需要准备一块好的橡皮，以便迅速擦净铅笔线，而且不弄脏画面。橡皮种类很多，其中大多数都是用橡胶或者塑料制成的，使用这些橡皮会在纸上留下很多残渣。所以在绘图中最好选用软橡皮，它由近似油灰的物质制成，擦过之后不会留下任何残渣。但是这种橡皮的缺点是容易变脏，需要经常清洁。

钢笔

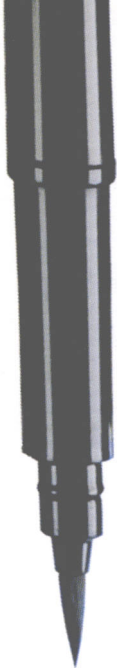
选择用于描线的钢笔应当考虑笔尖粗细、墨水、质感以及描线效果等因素。想要找出适合自己的钢笔，最好

的办法就是找一家美术用品商店多试几支。绝大多数美术用品商店都备有一叠用于试笔的纸，所以尽管开口索要。钢笔是个人绘画风格必不可少的一部分，所以要仔细挑选，直到满意为止。本书使用Penel签字笔进行描线，这种笔在初用时笔锋较细，使用一段时间后则可以用来绘制粗细不同的线条。

给细节描线应当使用针管笔。这种笔的笔尖有粗有细：一般情况下，一支0.3mm和一支0.5mm的针管笔便可满足描线需求。在多种品牌的针管笔中，Zig Millennium和Staedtler针管笔的质量最好。它们的防水性能好，墨色浓黑，不易褪色，描线效果自然也更好。

用于描线的另一种工具是特制毛笔。特制毛笔的笔尖跟传统毛笔相似，但笔尖不会分叉，使用起来更为方便。特制毛笔的墨色浓黑，适于绘制有粗细变化的线条。用针管笔描线是动画描线的标准方法。针管笔的笔尖有粗细之分，绘出的线条流畅利落；且价格便宜，易于使用，是初学者的最佳选择。





特制毛笔通常和针管笔搭配使用，其笔尖与传统毛笔相似，但使用起来跟钢笔一样方便。特制毛笔的笔尖结实耐用，墨水管可以更换，适于绘制有粗细变化的线条。

和波浪线，如头发、液体等。在多种品牌的特制毛笔中，Pentel特制毛笔的质量较好，其墨水管可以更换，笔尖也十分耐用。

马克笔

如今，绝大多数商业动画都使用颜色格或电脑上色，但仍有许多动画家使用马克笔上色。马克笔的色彩种类丰富，使用起来方便快捷。在多种品牌的马克笔中，Copic、Letraset和Chartpak马克笔质量最好。本书使用的是Copic马克笔。Copic马克笔色彩持久鲜艳，有双头笔尖，一头粗一头细，细的一头可以对小块区域精确着色。此外，Copic马克笔也可以注入墨水重新使用。

马克笔可以绘制出渐变变色效果，制造有强烈层次感的色彩效果；而它的缺点是价格比较昂贵，所以在购买前一定要仔细挑选。建议在初学阶段只挑选一些基本的颜色。

直尺和圆模板

尽管动画大部分需要徒手绘制，但在绘制人造物品或机动设备等具有笔直边缘线的物体时就需要直尺。在绘制建筑物时直尺也必不可少，因为透视法的运用可以使作

品看起来专业利落。直尺分为塑料尺和金属尺两种。塑料尺一般带有一个斜面，便于使用，但这个斜面很容易起毛，所以推荐使用金属尺。

圆模板

圆模板也是一种非常有用的绘图工具。即使是娴熟的动画家，也很难徒手绘制出标准的圆形，但正圆的车轮、月亮或其他圆形物会作为作品增色不少。圆模板通常由塑料制成，带有多个不同直径的圆模。如果需要较大的圆形，你可以使用圆规绘制。使用圆规时，注意要适时调整，使其能夹稳钢笔或铅笔。

曲线和圆形一样也不易画好。除了尽可能多地徒手练习之外，还需使用一种叫曲线板的可调节工具以绘制出优美的曲线。所有这些绘图工具在美术用品商店里都能买到，而且价格也比较公道。

画板和工作空间

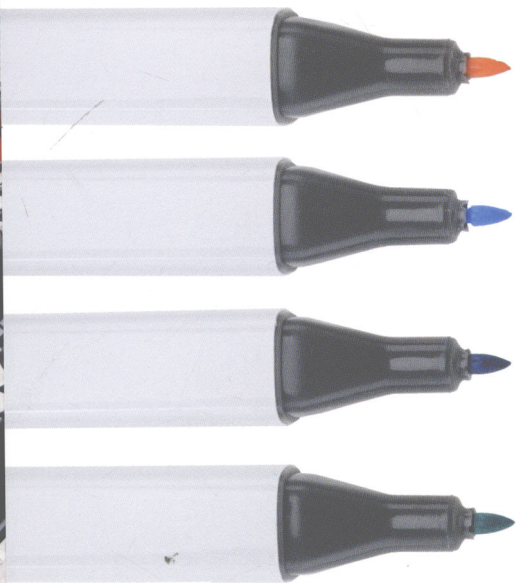
许多动画家都喜欢在专业的画板上作画。画板可以根据个人的需要调节，以避免因长时间伏案作画而导致的背部疾患。画板上通常装有可滑动的水平或竖直的直尺，可以用来绘制直线和方框。但是，如果你把胶合板撑在桌面上，或是垫在膝盖上也能从容作画的话，就不需要使用画板。

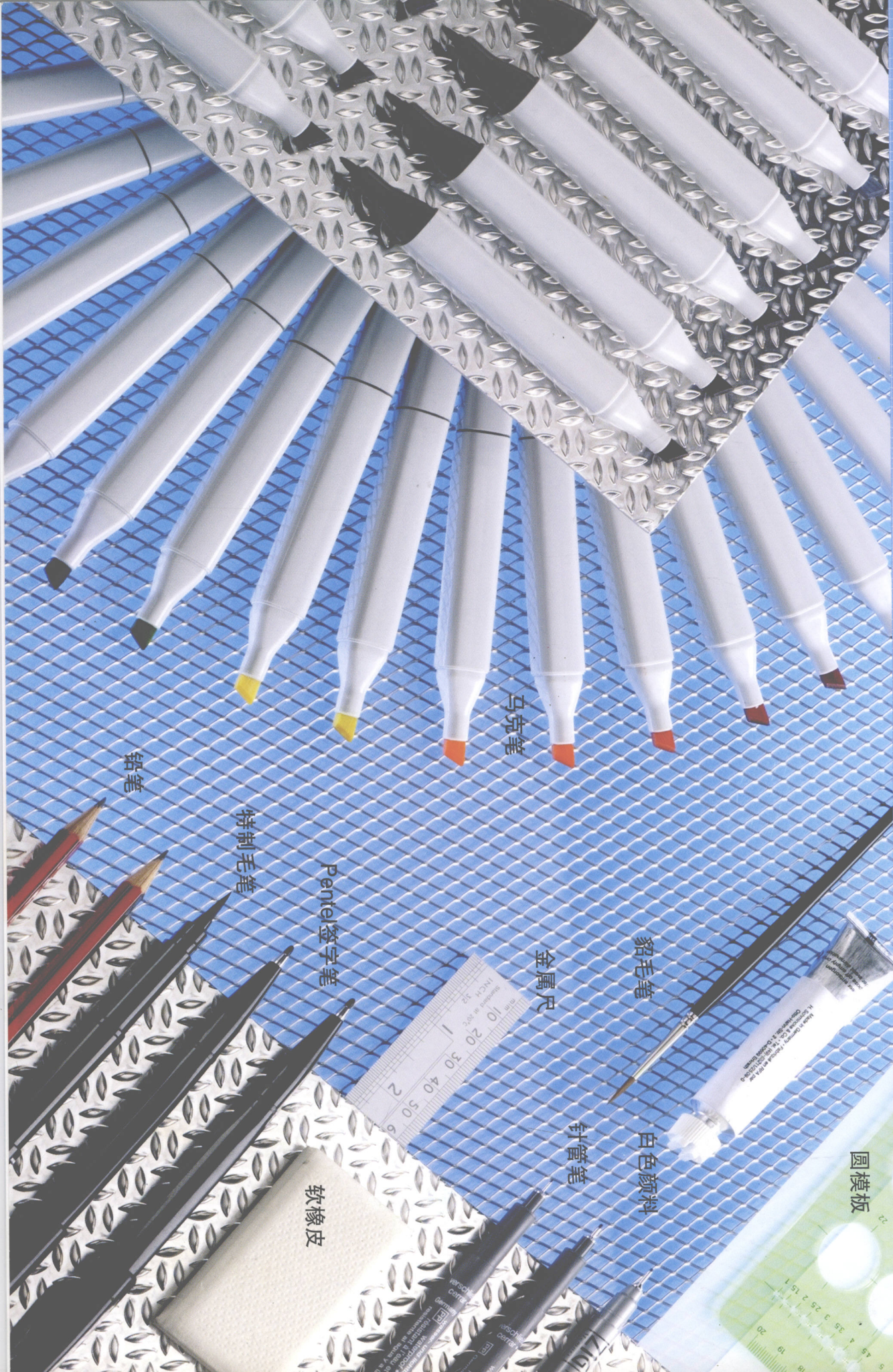
作画时，应确保桌子周围有足够的空间，所有的工具都应放在手边，以便取用。此外，良好的光源也很重要，尤其是在上色的时候，所以作画时应尽可能坐在窗边，或者给台灯装上荧光灯泡。

数字时代

如今的商业制作室全都使用电脑上色。Adobe Photoshop之类的软件上色效果非常出色，而且能节省时间和费用，这已经成为行业标准。使用这类软件上色时，先用铅笔绘制草图、用钢笔描线，然后再将墨线图扫描进电脑。如果你有相关的软件，便可以亲自尝试，体验一下数字技术的神奇。本书“精品设计欣赏”中的许多作品（见第21~23页）就是使用电脑上色的。

尽管数字技术发展迅速，用马克笔上色的做法仍然十分普遍。质量好的马克笔颜色鲜艳持久，墨水不会晕化，但价格比较昂贵，在购买之前应想好需要哪些颜色。





圆模板

貂毛笔

白色颜料

针管笔

金属尺

Pentel签字笔

特制毛笔

铅笔

软橡皮

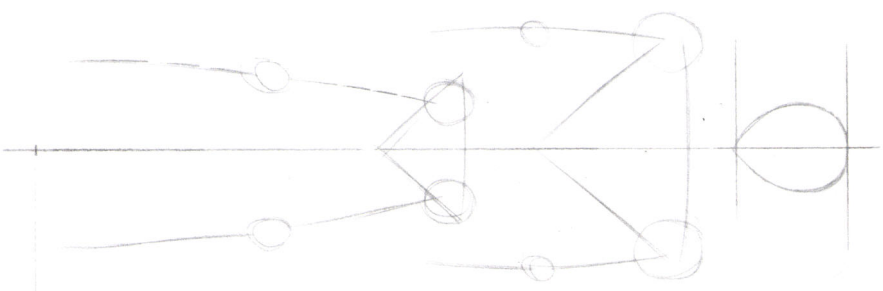
基本技巧

从现在开始，我们将学习动画绘画的基本技巧。掌握了这些技巧之后，我们便可以创作所有动画风格的人物形象、人物动作以及动画背景。这里所谈到的绘画技巧跟其他绘画技巧基本一致，但也有很多是动画所特

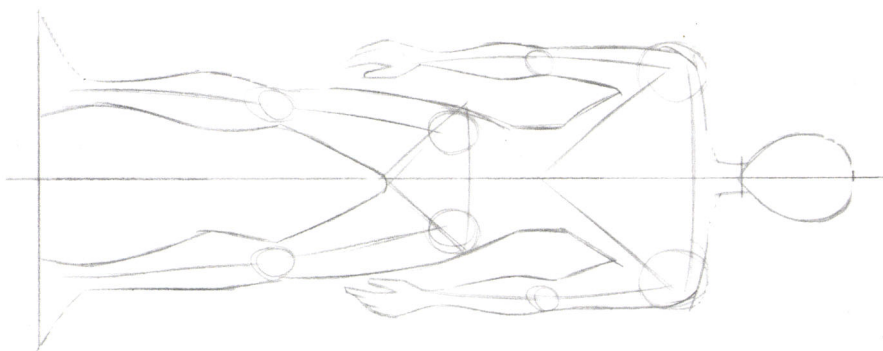
人物的画法

有的。在绘制复杂的动画之前，我们先从以下练习入手。首先，练习动画场景里最基本的组成要素——人物的画法。此处绘制的动画人物所包含的许多特征我们在后边还会重复见到。

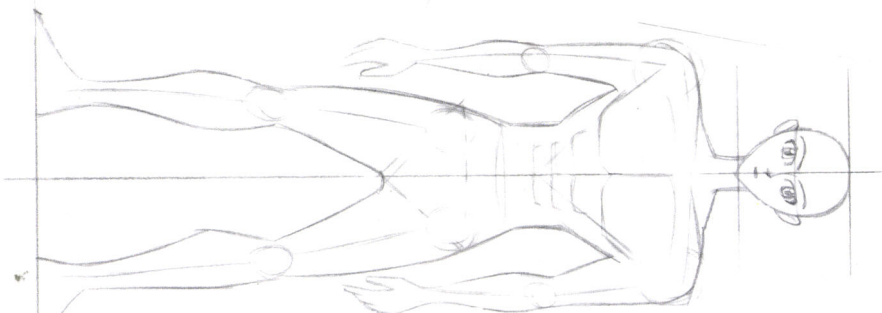
1 先画一条竖线，在竖线两端各画一条短的横线：上边的横线表示头顶，下边的横线表示地面。人物通常是7个头的 height，但英雄人物可以更高一点——大约8个头的 height。将竖线等分为8段，在最上端1/8处画一个倒立的蛋形表示头部。留出颈部的 position。然后，画一个大三角形状表示胸部，再画一个小一点的三角形状表示肩膀、肘部、腕部和膝盖。用线把这些圆圈连接起来，表示四肢。



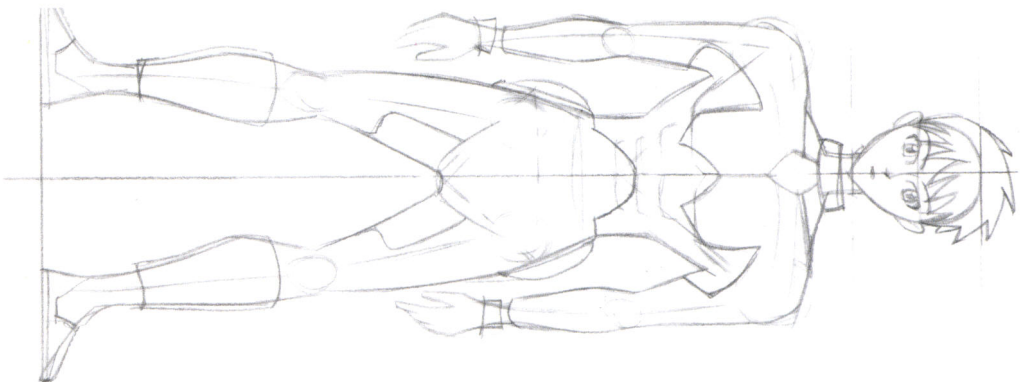
2 给人物添加肌肉。注意从颈部到肩部的倾斜过渡。把手臂和腿画成圆柱形，而在肘部和膝盖处逐渐变细，粗。在前臂和小腿处逐渐变细，使三角形的底边刚好落在地面的基准线上。两脚分别朝外。然后用橡皮小心地擦掉一些骨骼线。



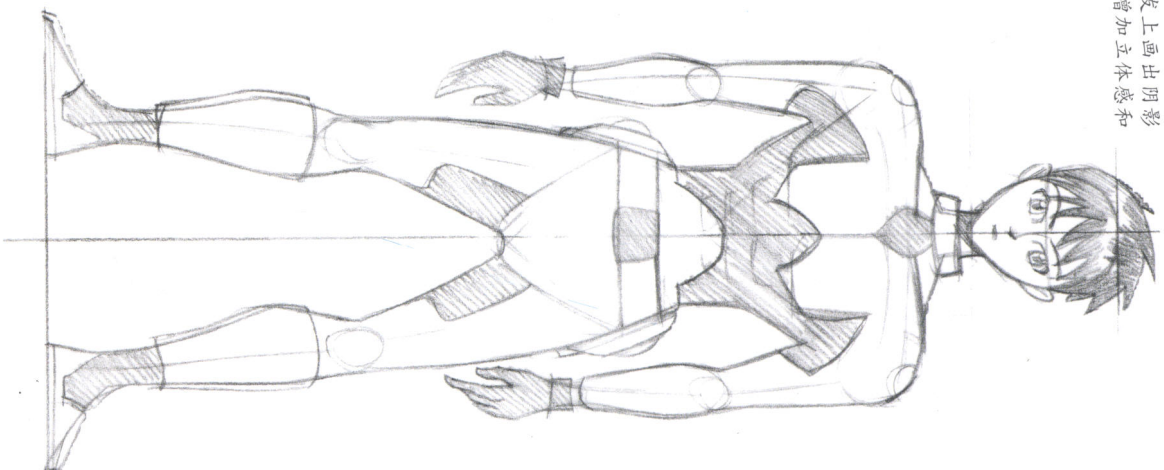
3 画五官。眼睛的位置在蛋形的中间，鼻子在从头顶往下3/4处，嘴在鼻子底部与下巴的中间。然后画耳朵，耳朵与眼睛在同一水平线上。然后在胸部和腹部粗略地勾画肌肉。



4 给人物画上锯齿形的头发并画出衣服的细节。在这一步，你可以尽情发挥想象力。

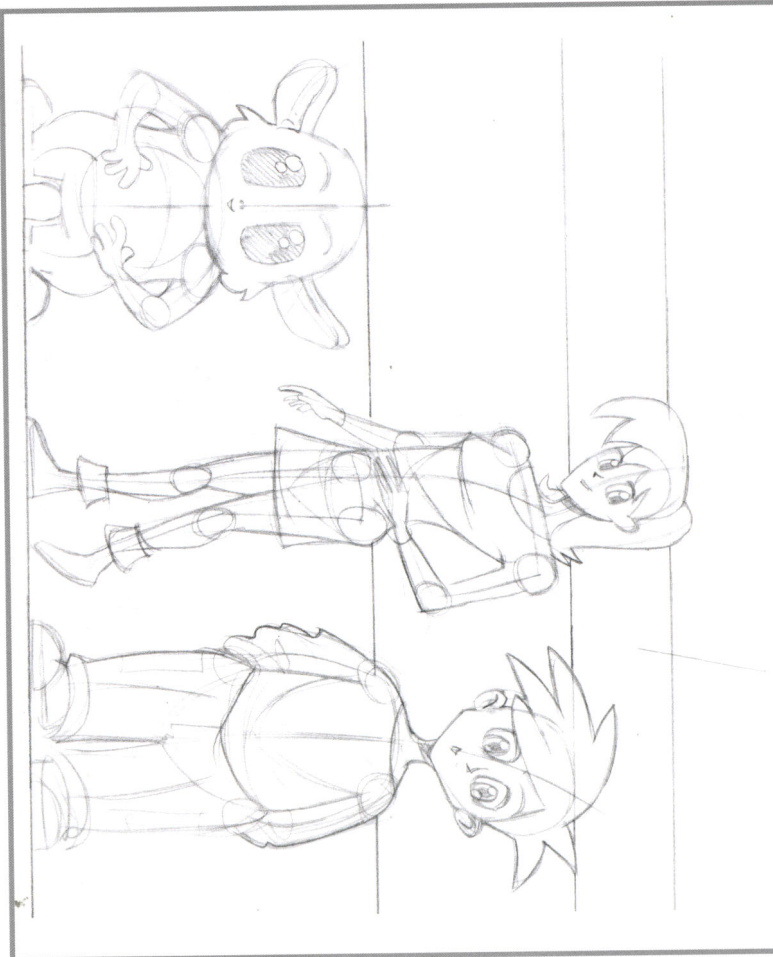


5 在衣服和头发上画出阴影和亮区，以增加立体感和质感。



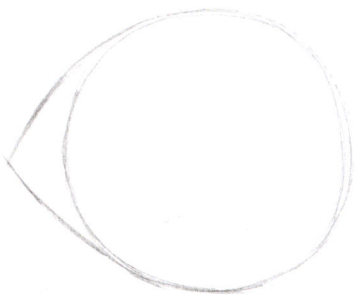
不同的比例

并非所有的动画人物都是英雄，所以应当根据所画的内容来调整人物比例。以下是三个不同的例子：左边是一只可爱的小动物，它的头和身体的比例几乎相同，显得又矮又胖；中间是一个小女孩，她下半身的比例较小，这样可以突出她的脸部；右边是一个小男孩，他的头部较大，身体较宽，显得比较邋遢。另外，也可以通过改变纵轴线的曲度以设计不同的人物造型。

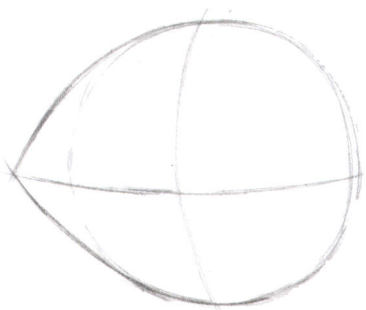


人物头部的画法

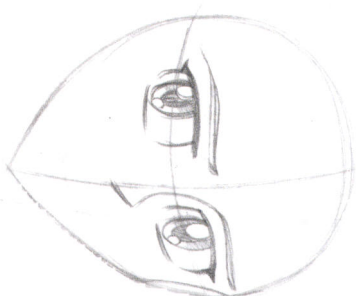
日本动画人物的面部特征十分鲜明，具有独特的日本风格。我们在前面已经学习了如何绘制人物的五官，这里我们将进一步学习如何绘制倾斜一定角度的头部，并学习如何给它上色。



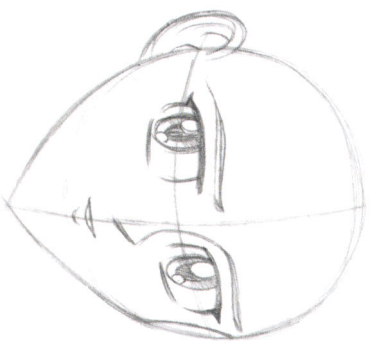
1 先画一个圆形——即在第8页画的蛋形，然后把圆两侧的线向下延长，相交于一点。我们要绘制的是一个微含的、只能看到3/4的头部，所以应将蛋形的尖端画在中间偏右的位置。



2 在蛋形中部画一条弧形的纵线，和一条弧形的横线；纵弧线制造出3/4脸部的效果，而横弧线制造出头部略向前倾的效果。如果将这个蛋形看作一个三维的物体，你可以想象这两条轴线如何延伸到头的后半部。



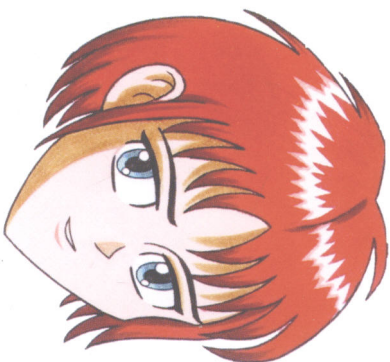
3 以横弧线为引导线画眼睛和眉毛。先画一双大眼睛，并在瞳孔上留出两个明显的亮区，使眼睛显得很有神采。随后，将右侧眉毛向下延长，画一个又小又尖的鼻子。画好鼻子之后，在鼻子右边靠近眼睛的部位画一条向上的弧线勾勒出颧骨。



4 在纵弧线靠下的位置画一张小嘴巴，用一道短弧线勾勒出下巴。然后画出右耳，耳朵与眼睛应处在一条水平线上。由于女孩的头部是侧着的，我们只能看到她的右耳。



5 画女孩的头发。由于头部略向下倾，头顶的头发非常醒目。在第13页我们将学习多种发型的画法，但这里我们只需注意头发的曲线应顺应脸的弧度。



6 给草图描线、上色。将头发和眼睛涂成比较鲜艳的颜色；将脸部涂成健康的浅粉色，并用深一点的粉色画上阴影。给头发上色时，需在头发上留一道锯齿形的亮区，使头发显得富有光泽。随后，用较深的颜色涂发梢，以加强头发的弯曲感。

龙头部的画法

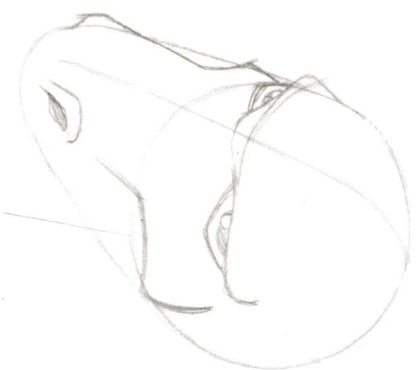
这一节我们将学习绘制不同类型的头部。魔鬼和怪物是日本动画中常见的凶恶形象，所以这里我们将学习如何绘制一只面目狰狞的龙。



1 先画一个圆，然后在圆的左下方画一个长弧形，勾勒出龙的鼻口部。



2 画两条弧线：一条横线表示眼线；另一条贯穿鼻口部的线大约约在偏左1/3的位置。



3 画细长的眼睛、厚重的眼皮以及突出的颧骨。颧骨一直延伸到鼻口部的前端。随后，画突出的鼻孔。



4 在鼻口部的下方画一条弧线表示下颚，然后画上一排尖尖的牙齿。



5 给龙头添上犄角和眉毛。眉毛应画得比较粗，这样可以让眼睛看起来很夸张。随后，在鼻口部画一些短线表示粗糙的皮肤。

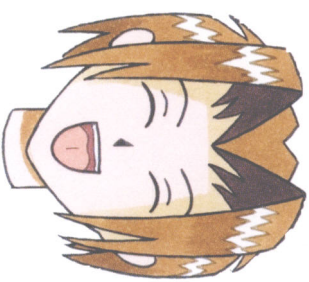


6 先给铅笔草图描线，然后用深绿色给龙的头部上色。用冷灰色涂犄角和牙齿，并留出白色亮区以显示犄角和牙齿的圆锥形轮廓。最后，将龙的眼睛和舌头涂成火红色。

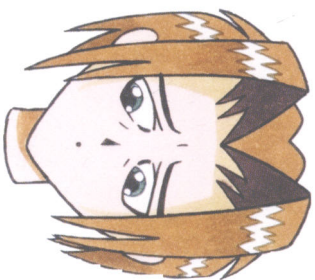
面部表情的画法

所有的日本动画都有故事情节。为了使故事情节生动有趣，其中的人物都必须充分表达自己的情感。与其他动画一样，日本动画中的人物表情也运用了夸张手法，

从而有效地传达人物的感情，而且将这种夸张发挥到了极致。学习绘制人物表情的一个好办法就是对着镜子做出各种表情，观察自己脸部の変化。下边这几幅图就是同一张脸处于不同感情状态的样子。



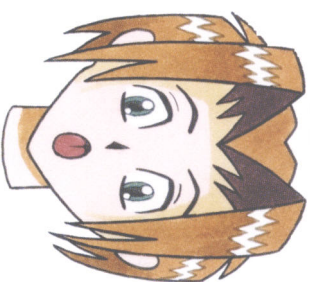
高兴 他刚刚看到一件特别滑稽的事，哈哈大笑起来。眼睛只是两条向上弯曲的弧线，眼皮和扬起的眉毛也都只是一道弧线。



沮丧 他刚刚听到一个坏消息。眉毛和眼睛都向下耷拉着；瞳孔向下，眼向一边；眼睛周围有一些表示忧虑的短线。



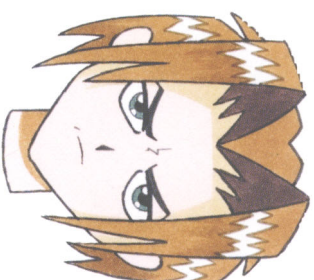
心动 他看见了梦中的女孩儿！眉毛和眼睛都向下倾斜，瞳孔变成了两颗心；脸上带着羞涩的笑容；双颊泛起了红晕。



惊讶 他的梦中女孩儿在一阵轻烟中骤然消失了！他的眼睛瞪得老大，眉毛高耸，嘴巴成了椭圆形。



恐惧 一头面目狰狞的怪兽出现在他眼前！他双眼圆睁，瞳孔缩成了两个小点；他失声叫了起来，嘴巴大张而显得有些歪曲。



坚定 他的意志十分坚定，没有任何事情能阻拦他。双眉倒竖，眉头紧锁；眼睛上方平展，眼珠被上眼皮遮住了一些；嘴巴抿成一条细缝，撇向一边；眉宇间有一道皱纹。

富含情感的眼睛

当我们看见一个人的时候，首先注意到的是他的眼睛。眼睛是五官中最为重要的器官，能充分表现人的性格和心情。

天真 眼睛大大的，色彩比较亮丽，有明显的白色亮区；眉毛高挑。



害怕 眉毛向下，眉头皱起；眼睛较窄，两眼看着地面；眼睛周围有一些皱纹。



怀疑 眼睛较细，眉毛粗重；眉头向下紧皱，目光投向斜上方。



疑惑 眉毛、眼睛比较分散，瞳孔变成了两个小点对在一起；一副完全茫然的神情。



疲惫 眼皮厚重，眼袋较大，眼白布满血丝；双眉紧锁，表现出极度忧虑的神情。

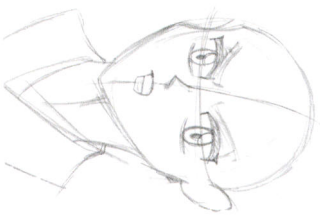


阴险 眼神冷漠、卑鄙；浓黑的眉毛显得咄咄逼人。画这种阴险的表情，选用黄色再合适不过。

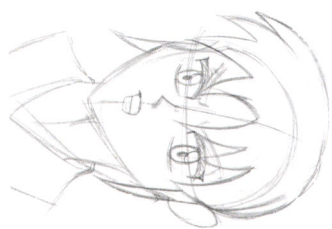


头发的画法

头发和表情一样，也是一个引人注意的焦点。在日本动画里，人物的头发通常由许多组发线组成，富有动感，而且往往被涂成鲜艳的颜色。下边我们就来学习头发的画法。



1 先画出头部和脸部（画法参见第10页），然后画出脖子和衣领。



2 画出锯齿形的、垂至眼睛的大刘海，并在耳朵前边画几缕略为弯曲的头发，其弯曲的方向跟脸形的走向一致。



3 画头顶的头发。头顶的头发高出刘海很多；头发散作缕状垂至肩部。与刘海一样，这些头发也应当顺应脸形的走势，以表现动态效果。最后，用橡皮把多余的辅助线擦掉。

4 用浅粉色涂脸部和颈部，并用深一点的粉色画出脸部的阴影。随后，用鲜艳的蓝色涂头发，并留出一道锯齿形亮区，使头发显得富有光泽。给发梢上色时，应选用更深的蓝色。衣服涂成黄色，和头发的颜色形成鲜明对比，最后用米色在衣领上画出阴影。

发型

设计人物的发型简直其乐无穷。在塑造不同性格的人物角色时，可以为他们设计不同的发型加以渲染。以下是几种发型的例子，包括叛逆型、朋克型、甜美型、天真型等。

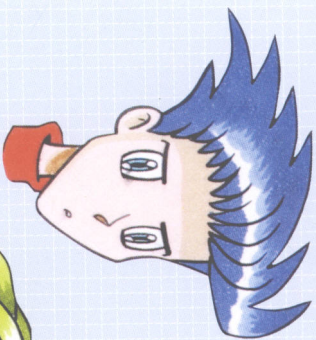
朋克



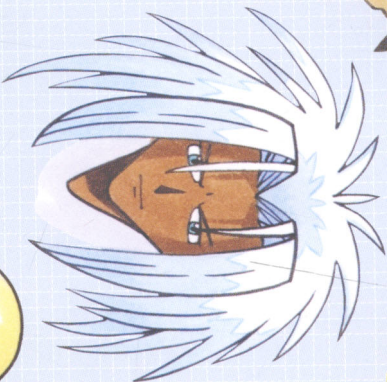
甜美



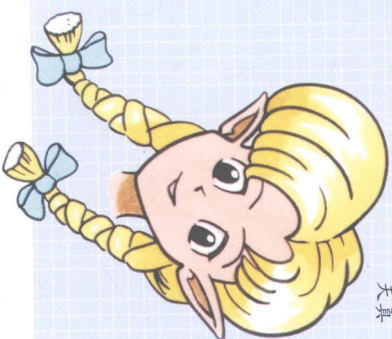
时髦



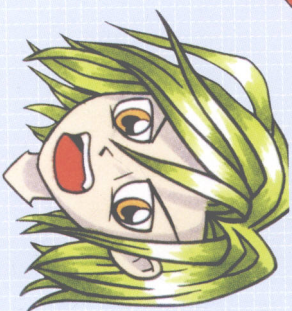
前卫



天真



叛逆

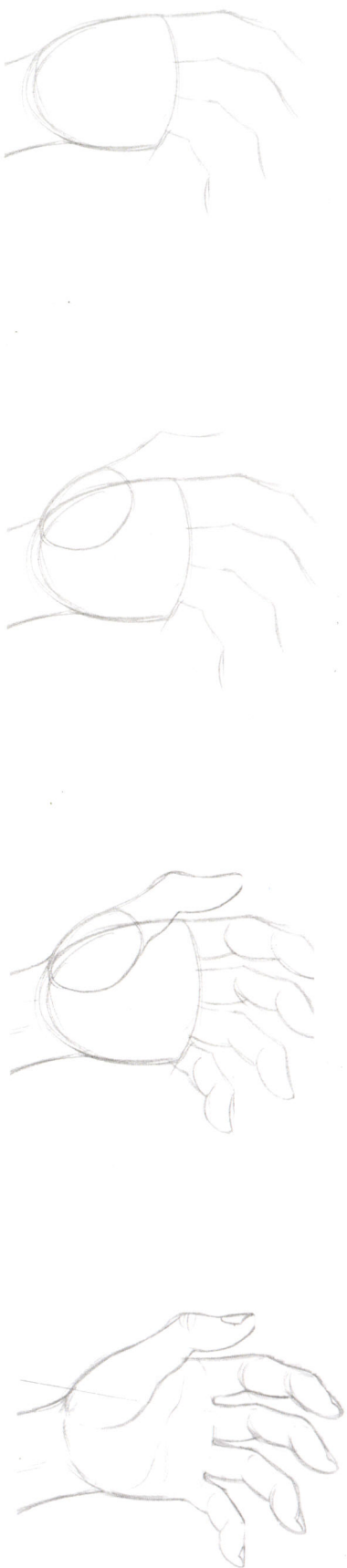


手的画法

即使是专业动画家有时也画不好人物的手部，但如果按照以下步骤加以练习，你就可以绘制出令人满意

的手。观察自己的双手非常重要——用手做出各种动作，观察关节如何活动，指头如何弯曲。当手改变姿势时，

还要注意观察指关节的形状。



1 首先画一个简单的蛋杯形，杯口右边比左边略低，并在杯形下方画两条斜线表示手腕。然后，从杯口最左端开始，从左至右画四条向上的线条，线与线之间距离相等，但不要在杯口的最右端画线。每条线都有两个结点，并在结点处向右弯曲。

2 就长度而论，中指是五指中最长的，而小指比其他的指头都短很多。画手指时参照一下你自己的手形。然后，在蛋杯形的左下部画一个椭圆表示拇指球；再画一条向上的线表示拇指，画法如步骤1，但这条线只有一个结点。

3 给手添加上肌肉。用圆滑的线条勾画指尖，并使指尖显得纤细。随后勾画每一个指节；每个手指都由三个指节组成（拇指由两节组成）。注意手指之间要留出一定的空隙，还应使拇指外侧的曲线跟内侧的曲线方向一致。

4 擦掉多余的线条，用铅笔把手的轮廓线加粗。然后，添加上一些细节，如指甲、指关节周围的皱纹、掌纹等。这些细节会使你画的手更加逼真。在画的过程中应不时参照自己的手形。

手的姿势

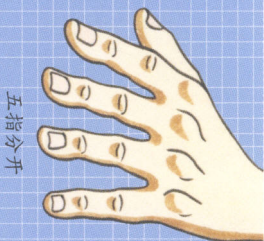
手极富动感和表现力，可以夸张地表现人物的姿态语言，从而增强动画的戏剧效果。右边是一些常见的手部姿势。



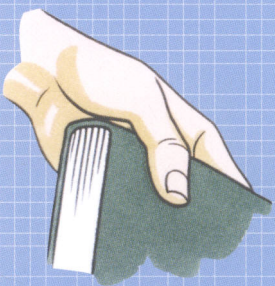
握紧的拳头



手掌张开（侧面看）



五指分开



扣紧的拇指



抓紧的拳头



用手指夹持