

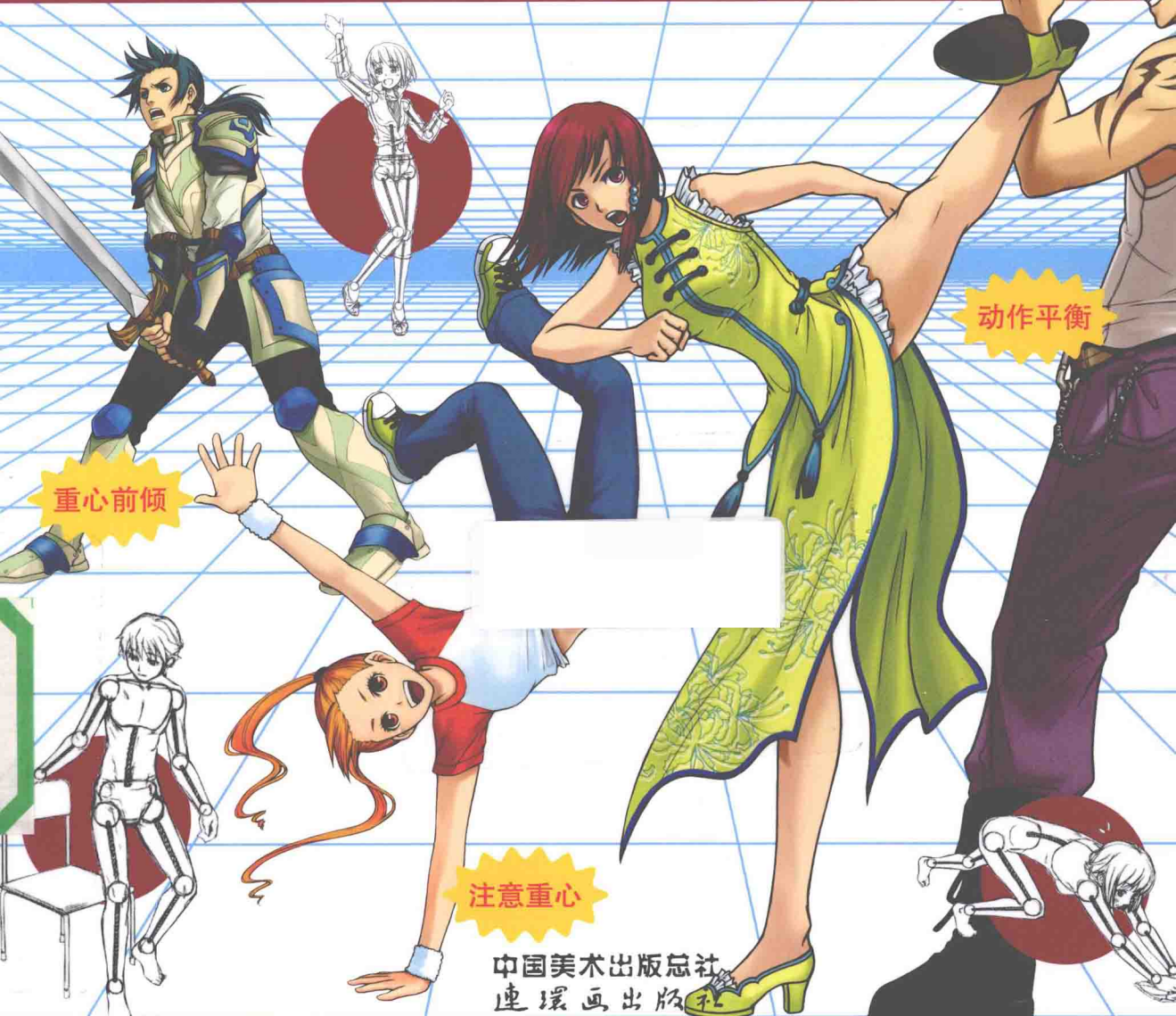
人物动态的画法

监修 东京动漫家学院

日本成美堂出版 编著
孙旻乔 译



日本漫画名家东麻由美（《武器种族传说》）和铃见敦（《维纳斯VS病毒》、《张魂退魔私塾》）的专题采访！



中国美术出版总社
连环画出版社

日本人气漫画师的新漫画课堂④

人物动态的画法

日本成美堂出版 编著 孙旻乔 译



连环画出版社

TITLE: [思いどおりにキャラを動かすマンガデッサンBOOK]

BY: [東京アニメーター学院]

Copyright © SEIBIDO SHUPPAN, 2008

Original Japanese language edition published by SEIBIDO SHUPPAN 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 SEIBIDO SHUPPAN Co.,Ltd.,Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

本书由日本成美堂出版株式会社授权北京书中缘图书有限公司出品并由连环画出版社在中国范围内独家出版本书中文简体字版本。

著作权合同登记号: 01-2013-4424

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

人物动态的画法 / 日本成美堂出版编著; 孙旻乔译

— 北京: 连环画出版社, 2013.7

(日本人气漫画师的新漫画课堂)

ISBN 978-7-5056-2555-6

I. ①人… II. ①日… ②孙… III. ①漫画-人物画
- 绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第170333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 伟

设计制作: 柯秀翠

出版发行: 连环画出版社

(地址: 北京市东城区北总布胡同32号 邮编: 100735)

印 刷 者: 北京和谐彩色印刷有限公司

经 销 者: 各地新华书店

幅面尺寸: 185mm×260mm 16开

印 张: 10

字 数: 125千字

版 次: 2014年3月第1版第1次印刷

责任编辑: 朱薇 侯心川

书 号: ISBN 978-7-5056-2555-6

定 价: 39.80元

日本人气漫画师的新漫画课堂

人物动态的画法



C o n t e n t s

- | 采访创作者 1
- | 东真由美
- | 绘制绝美人物的草稿设计 5
- | 采访创作者 2
- | 铃见敦专访
- | 素描最重要的地方在哪里? ... 9



1 尝试画人物线稿

基础 线稿的基础

- 线稿的基础知识..... 14
- 绘画工具..... 16
- 关于视点..... 20
 - 画面尺寸..... 20
 - 角度..... 21

级别 1 绘制人物的面部

- 绘制各种不同角度的面容..... 24
 - 基础画法..... 24
 - 复杂角度..... 26
- 画出人物的不同表情..... 28
 - 关于人类面部的基础知识..... 28
 - 不同表情下肌肉的运动..... 29
- 区分角色的年龄..... 30
 - 男性的脸..... 30

- 女性的脸..... 31

- 绘制各种不同的表情..... 32
 - 喜..... 32
 - 活用不同角度表现人物的喜悦..... 33
 - 怒..... 34
 - 活用不同角度表现人物的愤怒..... 35
 - 哀..... 36
 - 活用不同角度表现人物的哀伤..... 37
 - 乐..... 38
 - 活用不同角度表现人物的开心..... 39

- 帅气的表情与角度..... 40

- 可爱的表情与角度..... 42

级别 2 绘制全身

- 关于人体的基础知识..... 44
 - 骨骼与肌肉的主要部位..... 44
 - 表现男性与女性的不同之处..... 45

- 各种角度的人体..... 46
 - 基础角度..... 46
 - 有变化的角度..... 47

- 专栏 通过空间标尺来找到立体的感觉! 49

- 不同胖瘦的身体..... 50
 - 男性..... 50
 - 女性..... 52

- 表现孩童..... 54
 - 孩童的画法..... 54

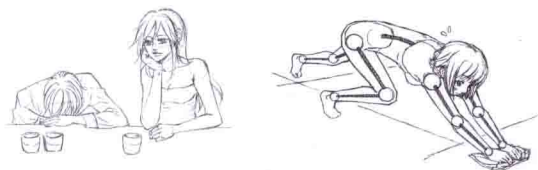


绘制 Q 版角色	56
各种 Q 版角色	56
对 7 头身的角色进行变形处理	57
绘制各种服装	58
男性角色的服装	59
女性角色的服装	60



级别 3 绘制动作

表现人物动作的基础知识	62
脊柱的结构	62
活动的关节	63
重心的意识	64
衣服的褶皱	65
绘制带有动作的场景	66
通过一两个分镜格框来表现人物的	
动作	66
坐	67
回头	69
步行	70
奔跑	72
跳跃	74
俯卧起身	76
下蹲	78
转动颈部、挥手叫住对方	79
脱衣服	80
吃、喝	82
吸烟	83
醉酒	84



感情的变化	85
-------------	----

专栏 活用参考资料!

画人物的手脚	88
手臂、手、手指	88
画人物的脚	90
帅气、可爱的姿势	92
做饭时的样子	92
休闲时刻	93
拍摄纪念照时的姿势	94
剑士与魔法师	95
在沙发上休息的俊男美女	96
弹吉他、唱歌	97
街舞	98
冒险家、忍者	99
高高跃起	100
准备拔枪、射击	101
踢踹、打斗	102
持剑对峙	103

职业画家的工作现场

如何打造	
富有魅力的人物	104

级别1 绘制人物角色

思考人物设定	110
人物设定实例	111
构建故事	112
构建故事的基本方法	112
故事情节的创作	113
表现人物个性的服装、道具	114
男性角色的服装、道具	114
女性角色的服装、道具	116
创作男主角	118
创作一个英雄	118
创建女主角	120
配对	122
其他出场人物	124
将出场人物并排画出, 确定整体印象	126



级别2 让人物在漫画分镜格框中动起来

分镜格框效果	128
关于背景	130
背景的种类	130
风景的画法	131
特效线条	132

关于对白框	134
对白框的种类	134
对白框的位置	135

利用网点纸拓展画面表现力	136
用于人物的网点纸	136
风景、效果	137
关于构图	138
构图的基本	138
角度与场景的搭配	139
分镜格框分割	140

级别3 画漫画

画漫画的流程	142
构建故事框架, 确定页数分配	142
绘制分镜格框分配草稿, 确定分镜格框分割	143
用漫画稿纸画底稿	145
描线, 完成	146

爱的临门一脚

第1页	147
第2页	148
第3页	149
第4页	150
第5页	151
第6页	152
第7页	153
第8页	154
第9页	155
第10页	156
第11页	157
第12页	158

日本人气漫画师的新漫画课堂④

人物动态的画法

日本成美堂出版 编著 孙旻乔 译



连环画出版社

日本人气漫画师的新漫画课堂

人物动态的画法



C o n t e n t s

I 采访创作者 1

I 东真由美

I 绘制绝美人物的草稿设计 5

I 采访创作者 2

I 铃见敦专访

I 素描最重要的地方在哪里? ... 9



1 尝试画人物线稿

基础 线稿的基础

线稿的基础知识..... 14

绘画工具..... 16

关于视点..... 20

画面尺寸..... 20

角度..... 21

级别 1 绘制人物的面部

绘制各种不同角度的面容..... 24

基础画法..... 24

复杂角度..... 26

画出人物的不同表情..... 28

关于人类面部的基础知识..... 28

不同表情下肌肉的运动..... 29

区分角色的年龄..... 30

男性的脸..... 30

女性的脸..... 31

绘制各种不同的表情..... 32

喜..... 32

活用不同角度表现人物的喜悦..... 33

怒..... 34

活用不同角度表现人物的愤怒..... 35

哀..... 36

活用不同角度表现人物的哀伤..... 37

乐..... 38

活用不同角度表现人物的开心..... 39

帅气的表情与角度..... 40

可爱的表情与角度..... 42

级别 2 绘制全身

关于人体的基础知识..... 44

骨骼与肌肉的主要部位..... 44

表现男性与女性的不同之处..... 45

各种角度的人体..... 46

基础角度..... 46

有变化的角度..... 47

专栏 通过空间标尺来找到立体的感觉! 49

不同胖瘦的身体..... 50

男性..... 50

女性..... 52

表现孩童..... 54

孩童的画法..... 54



绘制 Q 版角色	56
各种 Q 版角色	56
对 7 头身的角色进行变形处理	57
绘制各种服装	58
男性角色的服装	59
女性角色的服装	60



级别 3 绘制作

表现人物动作的基础知识	62
脊柱的结构	62
活动的关节	63
重心的意识	64
衣服的褶皱	65
绘制带有动作的场景	66
通过一两个分镜格框来表现人物的	
动作	66
坐	67
回头	69
步行	70
奔跑	72
跳跃	74
俯卧起身	76
下蹲	78
转动颈部、挥手叫住对方	79
脱衣服	80
吃、喝	82
吸烟	83
醉酒	84

感情的变化	85
-------------	----

专栏 活用参考资料!

画人物的手脚	88
手臂、手、手指	88
画人物的脚	90

帅气、可爱的姿势

做饭时的样子	92
休闲时刻	93
拍摄纪念照时的姿势	94
剑士与魔法师	95
在沙发上休息的俊男美女	96
弹吉他、唱歌	97
街舞	98
冒险家、忍者	99
高高跃起	100
准备拔枪、射击	101
踢踹、打斗	102
持剑对峙	103

职业画家的工作现场

如何打造	
富有魅力的人物	104



级别1 绘制人物角色

思考人物设定	110
人物设定实例	111
构建故事	112
构建故事的基本方法	112
故事情节的创作	113
表现人物个性的服装、道具	114
男性角色的服装、道具	114
女性角色的服装、道具	116
创作男主角	118
创作一个英雄	118
创建女主角	120
配对	122
其他出场人物	124
将出场人物并排画出, 确定整体印象	126



级别2 让人物在漫画分镜格框中动起来

分镜格框效果	128
关于背景	130
背景的种类	130
风景的画法	131
特效线条	132

关于对白框	134
对白框的种类	134
对白框的位置	135
利用网点纸拓展画面表现力	136
用于人物的网点纸	136
风景、效果	137
关于构图	138
构图的基本	138
角度与场景的搭配	139
分镜格框分割	140

级别3 画漫画

画漫画的流程	142
构建故事框架, 确定页数分配	142
绘制分镜格框分配草稿, 确定分镜格框分割	143
用漫画稿纸画底稿	145
描线, 完成	146

爱的临门一脚

第1页	147
第2页	148
第3页	149
第4页	150
第5页	151
第6页	152
第7页	153
第8页	154
第9页	155
第10页	156
第11页	157
第12页	158

漫画家东真由美的代表作《EREMENTAR GERAD（武器种族传说）》讲述的是依靠与人类签订契约而变成武器的“艾迪鲁雷德”族的Ren，与人类一起跨越无数困难，和空贼一族的Cou展开战半的神奇旅程般的幻想类作品。



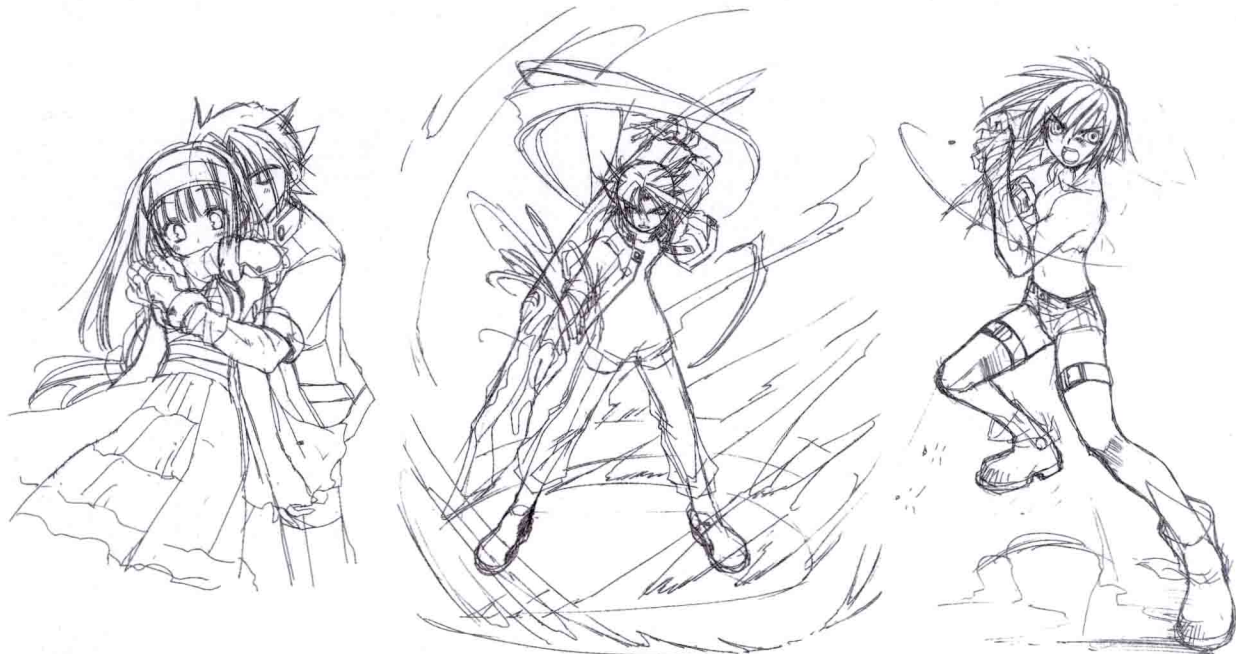
采访创作者 1

《EREMENTAR GERAD》漫画连载第11回的扉页插图

东真由美

绘制绝美人物的 草稿设计

东真由美绘制的《EREMENTAR GERAD》充满了力量感的流畅笔触，与以往的幻想类作品相比，在绘画风格上有着很大的差异。通过人物动作、表情等细节方面的处理，将读者拉进自己的漫画世界中。下面我们就来听听东真由美讲解绘制绝美人物的诀窍。



漫画作品中某个场景的底稿

根据不同的画面构成，有时需要另附纸张绘制底稿，再配合漫画分镜格框的配置将使用的部分拓写下来。

为了绘制好人物，您做了怎样的练习？

其实我并不擅长绘画，但是却很喜欢临摹动画片中的角色，这可能就成为了我的练习方式。我没有学过素描，直到工作以后才购买了一些基本素描的书籍，一边学一边画。比起以前，我现在的学习热情倒是强了不少（笑）。当然了，如果过分执著于准确度的话，可能没办法流畅地作画，所以我还是以自己的感觉为主，画面看起来舒服了即可。

成为职业画家之后，还在坚持练习吗？

每次的工作就是练习。我现在除了工作之外几乎也很少有机会画画，所以每次正式的工作也都可以算是我的练习。我不喜欢重复以前画过的场景，总是在追寻更新的东西，常常是摸着石头过河。所以，我作画所需要的时间也就比较长了。

在绘画过程中是否遇到过一些比较难的动作或者场面，出现这种情况时您一般都是怎么处理的？

为了使画面与我心目中的预想更加接近，我会反复练习，直到自己满意为止。如果是比较复杂的画面，我一般会使用7cm×7cm这样比较小

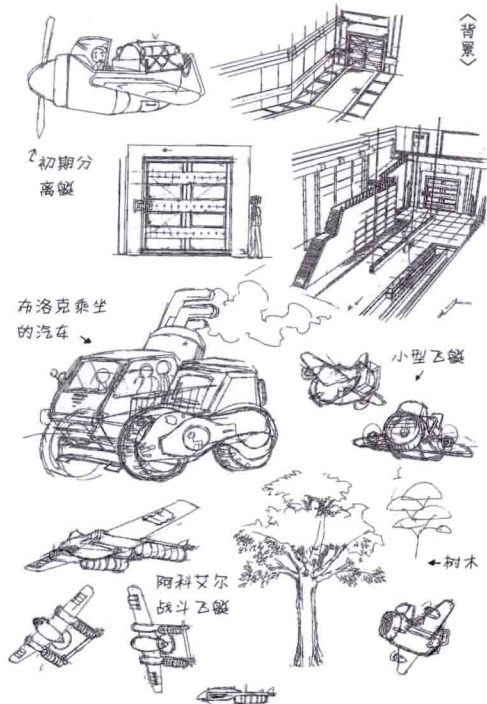
的篇幅来绘制草稿，满意后再进行放大，重新誊画一遍。其实，想要按照自己的预想作画还是很难的，我也尝试过捕捉脑海中瞬间的灵感并将其付诸纸上的方式，但是如果对细节没有把握的话，也还是不行的（笑）。

绘制人物时，最关键的地方在哪里？

是人物的表情。单就“笑容”而言，便会根据对象不同而产生非常大的差异，不同角色表达情感的方式也会不一样。在漫画当中，如何表现角色的情感，是角色自己的事情，而我只是将其反映到画纸上的一个中介。

绘制人物表情时，最需要注意的是什么？

时刻记住，这是“为角色而画的表情”。“他应该是这样笑的”“他一般不会与人对视”，不同的角色有不同的性格，我们绝不能画出与人物“不匹配”的表情。并且，感情的程度也会在表情上表现出变化，有时也需要一点夸张。人物暴怒的时候，用一个小点来画黑眼球就可以了，而原来眼睛下垂的角色，把眼角提起来也能表现出他生气的状态。搞笑的时候就要彻底把角色的外形打破。



各种交通工具以及背景の設定

如何让人物角色栩栩如生?

我属于比较贪心的作者，不管是搞笑、帅气、可爱以及让人惊讶的表情或动作，我总想将这些都融入一张画稿里。在绘制漫画设计稿之前，我会在脑海中反复想象画面变成动画之后的样子，然后一气呵成。如果中途被打断的话，我绘画的势头也就中断了。

您有没有比较偏好的人物姿势和视觉角度?

我比较喜欢略带俯视角度的倾斜方向。向下垂视的眼睛、睫毛以及鼻子的角度都是我非常喜欢的。在人物的姿势上，我比较喜欢最标准的模特站姿，人物也都是用招牌动作站立的。还有，跷着二郎腿、单膝跪地等姿势也都是我非常喜欢的。

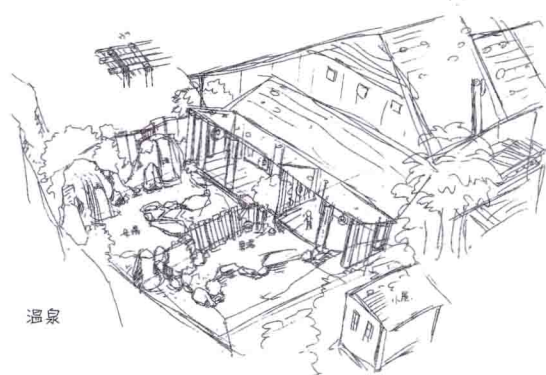
在画面的构成方面有没有需要特别下功夫的地方?

不知道为什么，我自己作品中的一些重要画面都是风很大的样子（笑），且光线很强的场景，而且在镜头分格之外还有一个负责效果的介绍人。在一些印象比较深的风景画面中，我特别喜欢天空中有云彩流动或让樱花盛开在人物面前等类似于电影镜头的场景。有时候我还会将漫画的对开双页的上下两边画出一部分黑边，做出像电影大屏幕一样的效果。



《EREMENTAR GERAD》的插图

使用6号画笔、水彩颜色为画面上色。画面中是踌躇满志的Cou和略显忧伤的Ren，表现得非常到位。



温泉

温泉故事中出现的温泉旅馆设计稿

让助手在建筑物等设计图的基础上绘制画面的背景。设计稿要充分画出建筑的构造，连同画面中没有出现的部分也要表现出来。



在漫画当中，人物的动作是非常重要的，您有什么参考资料吗？

可能是以前我玩的那些格斗游戏，再加上我还会阅读一些关于格斗方面的杂志。通过夸大人物手脚活动的范围，提高人物的跃动感。但是，我若想能够随心所欲作画，还需要练习。我个人非常崇拜尾田荣一郎先生和木城雪户的人物动作设计。我不太擅长活用画面的空间，今后在这方面还需要继续学习和加强。

请您为那些朝着漫画家而努力的读者提一些建议吧！

做漫画家是非常有趣的，从导演、剧本到演绎，以及舞台设计全部都可以按照自己的心意来操纵。因此，一定不要让框架限制住自己的作品，将自己喜欢且感兴趣的东西充分表现出来就可以了，因为你的漫画就是专属于你自己的一个世界。在日常生活中，没有人可以直接对别人说：“哼，就你这点本事，怎么可能赶上我的水平！”但是在漫画里随便你怎么说（笑）。

现如今，漫画可以表现的领域越来越宽，种类也变得十分丰富，如果心存困惑不如先尝试一番。踏出第一步后再思考其他问题也不迟，因为我也是从一个单纯地喜欢漫画、动画、游戏的粉丝开始的。我衷心期待着能够有朝一日看到这本书读者们的作品。我也会努力不输给大家的。

连载漫画的原稿

Ren 与 Cou 第一次“签订契约”时的画面。对开页的设计给人足够的视觉冲击力，体现出这个场景的重要性。在读者翻页后的第一个分镜格框或者在页左上角的分镜格框这样读者视线比较容易看到的重要位置安排一些重点场景，在重点画面出现之前留足时间蓄势，也可以通过一些留白分镜格框调整画面分镜格框的分配。



东真由美

漫画家。1995 年出道，2002 年开始在月刊《Comic Blade》(Mag Garden) 上连载《武器种族传说》，2003 年开始在月刊《Comic Blade MASAMUNE》上连载《武器种族传说·苍穹战旗》。作品已经涉足电视动画、DVD、CD、游戏等多个领域。

<http://www.mag-garden.co.jp/officialwebc/azumaya/>



《Venus Versus Virus(除魔维纳斯)》讲的是可以看到那些不可见物——“魔人”的露琪亚和苏米丽两个充满谜团的人物协同战斗的黑暗系幻想类故事。

《Venus Versus Virus》漫画连载第一回的扉页插图

铃见敦专访

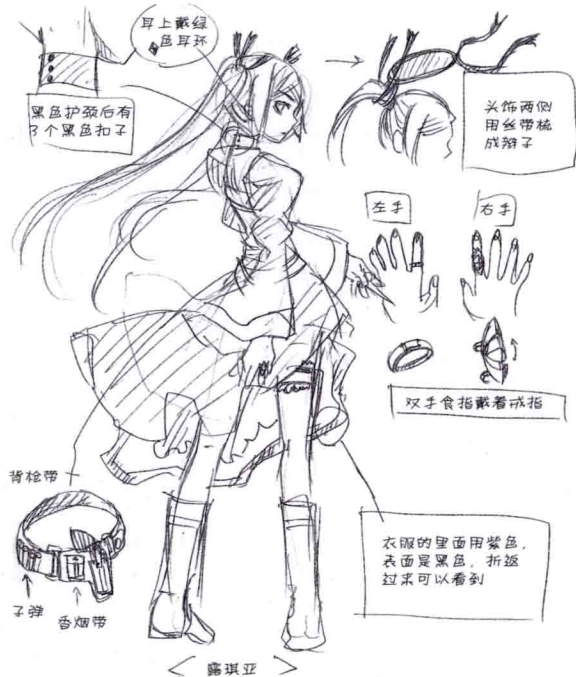
素描最重要的地方在哪里？

采访创作者 2

通过不同的人物个性，展现人物特殊魅力的铃见敦会告诉大家如何绘制美丽的人物身体线条和人物草稿的作用。



《Venus Versus Virus》中苏米丽的人物设定稿
可爱的制服，画了好几次，最终才画出了自己想要的样子。



露琪亚的设定稿

人物的外形设计透露出一种动感。即使是站立姿势，两条辫子也有足够的动态空间，而宽大的衣服也保证了人物活动的范围。

您大概积累了多少画人物素描的经验？

初中时在美术部画过速写，在高中的美术班里画过一点素描，后来在大学时期画过一些人体素描。大学毕业后在游戏公司做过一段人物造型设计，当时画了不少人体。

为什么您画的女孩都非常可爱？

我本人非常喜欢女孩身体的那种曲线，特别是腿、腰部的线条。会经常在杂志、电视节目上进行观察。

您会常画速写吗？

我是个怕麻烦的人，一般都是观察，画的时候再进行回忆。有时还会徒手在空气中随便画画，记住那种形态。

光是观察就可以画出来了吗？

可以的，但不是很完美。我个人觉得，绘画不外乎也就是一种符号。在看起来比较像的符号上添加自己喜欢的元素就可以了。

您最喜欢的元素有哪些？

我个人比较喜欢人物腿部的线条、腰部的形状、盆骨凸起的部分，以及被柔软的身体包裹住

的骨骼线条等，是不是有点奇怪（笑）？对了，我还喜欢人物的侧脸，喜欢那种曲线的线条。

您说绘画只是一种符号，是指细节方面要进行一定的理想化处理吗？

是的。有些地方可以割舍，有些地方在现实中是不可能的，但是作为画面比较好看的部分就可以保留。素描的基本都是一样的，将其转化为漫画画面的这种省略，就是个人的特色了。在充分认识人物的基础上，如何塑造自己的角色，表现自己的特点是很重要的。

在画画的时候如何做好男女角色区分？

骨骼。我以前所画的任何人物都给人一种女孩子的感觉，之后便有意识地观察男性，甚至可以的话，还会亲自去摸一摸男性的脸庞，确认一下骨骼的感觉（笑）。虽然只是一种感觉，但是触摸一下，能在脑海中构建起更加立体的印象。所以，实际触摸的作用是很大的，自己的认识也会发生本质的改变。



也就是说要改变自己对绘画对象的认识吗？

对，认识是十分重要的。将自己以前的主观认识抛到一边，好好进行观察后你就会发现，“原来自己所想的样子，其实是这样！”即便是自己的双手，如果不去仔细观察，也会出现“做不出这样动作”“原来还有这样的形状”等。

在绘制人物的各种动作时，有什么窍门可以使人物的身体保持平衡呢？

我认为，只要抓住人物的重心，形体上有些变形也是不要紧的。仔细观察，就会渐渐掌握人体的重心位置。米罗的维纳斯也是按照S形取的重心。特别是画普通站立状态时，如何找准重心位置使人物看起来更加稳定是非常重要的。

您大概是从什么时候开始意识到重心的重要性的？

可能是开始学习素描的那个阶段吧。当时我自己感觉，虽然可以画好人物的面部、四肢等，但是却很难做到将这些部分很好地组合到一起，那种感觉糟透了。反过来，虽然各个部分都画得一般，但是整体非常均衡的话，画面给人的感觉就会很好。从学习素描开始，我便比较注意人物的骨骼以及身体各部位的组合了。

《张玉退魔塾》连载第一回的扉页

讲述立志成为退魔师的黑曜和针香在石英退魔教室学习、成长故事。在《少年 Sirius》（讲谈社）上发表的短篇连载作品。



《张玉退魔塾》中的女主角针香（左）与退魔塾塾长石英（下）的人物设定稿。铃见老师特别钟爱设计独特的人物服装，在她的作品中，不论男女角色，在服装上都颇有特色。

