

卡通漫画技法

造型篇

尾泽直志/编著
GRAPHIC-SHA



中国青年出版社

NO. 1

卡通漫画技法

■ ■ ■

素描分册
素描分册



1

(京)新登字 083 号

本书简体中文版由日本 Graphic 社授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部。

Copyright © 1999 by TADASHI OZAWA

Chinese translation rights arranged with GRAPHIC-SHA PUBLISHING Co., Ltd.

through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

版权贸易合同登记号: 01-2001-0542

图书在版编目(CIP)数据

卡通漫画技法·造型篇/日本 Graphic 出版社编. —北京:中国青年出版社, 2001
ISBN 7-5006-4516-3

I. 卡... II. 日... III. 动画—技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 058404 号

策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 郭 光

夏 希

责任校对: 肖新民

书 名:《卡通漫画技法/造型篇》

编 著: 尾泽直志

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) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 787 × 1092 1/16

版 次: 2001 年 10 月北京第 1 版

印 次: 2002 年 3 月第 2 次印刷

印 数: 6001—12000

书 号: 7-5006-4516-3/J · 457

定 价: 29.00 元

卡通漫画技法

造型篇

尾泽直志 著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

序

你想从事有关绘画方面的工作吗？你向往成为职业的漫画家，也就是所谓卡通漫画人物设计师吗？你是个除了工作或上课，唯一的兴趣就是画画的人吗？你是否有崇拜的漫画家，而且正在以他为目标而努力呢？那么，你一定很想知道所谓的漫画家，到底是做过什么样的练习才会有今天的成就吧？

在这本《卡通漫画技法》中，运用的训练方式及使用的材料，与“基部礼”及“麻德之家”等大型公司的漫画家当初所接受的训练一样，帮助还是新人的你进行系统的训练。第一本的《造型篇》运用当今最流行的人物设计方式，将专业的人物造型完整呈现，易学易懂。此外，在书中还穿插加入许多重点信息、就业资讯及经验丰富的前辈们提供给你的宝贵意见，对在绘画方面有兴趣的你来说，是一部系统而完整的人物造型设计指南。本书既是广大卡通漫画爱好者的最佳自学教材，还有很多帮你成为职业卡通漫画家的窍门。

1

盯——



素描最重要的——

2



立体的效果

3

正确地——

原~
来如此!



4

OK!画好了!
大功告成!



5

喂!
帮我画那
个娃娃!



好好的……

嗯……
嗯……

7

哇!
画出来了!

嘿咻!



记下人物表情

8

这就是最快乐的……

呵呵呵!
又一个家伙陷
下去了哟……

真爽!



业内人士

目录

CONTENTS

序	2
---------	---

第一章 打好基础!

1-1 哪里错了?	8
1-2 重点所在	10
1-3 哪里错了?	12
1-4 什么是所谓的“好画”	16
1-5 拿起铅笔,画出直线, 我会画画了!	18
1-6 好!要开始画了!但要先做好准备!	20
1-7 画好骨架后,再加上肉体部分	22
1-8 最后再进入头部及身体的阶段	24

第二章 画出人物表

2-1 用箱子想像	28
2-2 实际画画看!——脸部及位置的关系	30
2-3 光头造型,看出不同类型的十字线	33
2-4 画出不同角度的脸型	34
2-5 介绍各种不同人物	37
2-6 各式人物表—头部篇	
变化篇A/女子	38
变化篇A/男子	40
变化篇B/女子	42
变化篇B/男子	44
变化篇C/女子	46
变化篇C/男子	48
基础篇A/女子	50
基础篇A/男子	52
基础篇B/女子	54
基础篇B/男子	56
真实篇:少女漫画/女子	58
真实篇:少女漫画/男子	60
真实篇:游戏/女子	62
真实篇:游戏/男子	64
真实篇:游戏/敌人女子	66
年轻设计师的建议	68

第三章 画出不同体型!!

3-1 全身的基本	70
3-2 用圆柱画出整个体型	72
3-3 用圆柱可画出各种角度	74

3-4	体型各部画法	76
	女子的体型	78
3-5	男子的体型	79
3-6	各式人物表 / 全身篇	
	变化型 A / 女子	80
	变化型 A / 男子	82
	变化型 B / 女子	84
	变化型 B / 男子	86
	变化型 C / 女子	88
	变化型 C / 男子	90
	基础型 A / 女子	92
	基础型 A / 男子	94
	基础型 B / 女子	96
	基础型 B / 男子	98
	真实型: 少女漫画 / 女子	100
	真实型: 少女漫画 / 男子	102
	真实型: 游戏 / 女子	104
	真实型: 游戏 / 男子	106
	真实型: 游戏 / 敌人女子	108
	年轻设计师的建议	110

第四章 往变化型前进

4-1	配角的划分	112
4-2	以身长比率看出主角的人物画	114
4-3	发型的设计	116
4-4	眼睛的练习	119
4-5	脚的练习	123
4-6	手的练习	126
4-7	角色配置及角色关系	129
4-8	360 度的挑战	133

第五章 纸上实际作业

5-1	增添版 1	134
5-2	增添版 2	136
5-3	增添版 3	138
5-4	增添版 4	140
5-5	增添版 5	142
5-6	增添版 6	144
5-7	增添版 7	146
5-8	增添版 8	148
5-9	人物的姿势	150
5-10	现场拜访大师	152

第一章 打好基础!

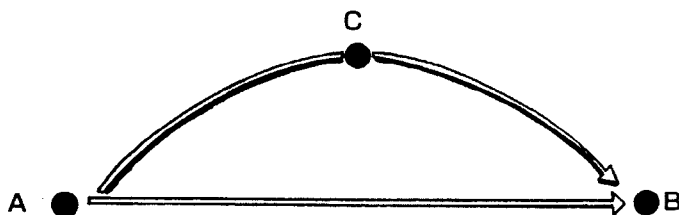


好! 加油了!

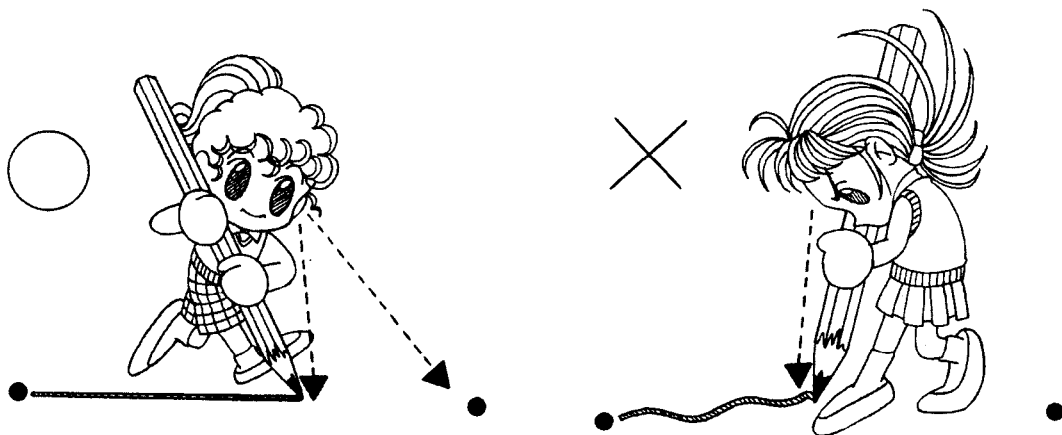
QAM 25/24

例如，画出如下图的 A、B、C 三点。

从 A—B 画一直线，从 B—C 转弯时，你的眼睛会看哪里呢？铅笔？还是 B 点或 C 点呢？

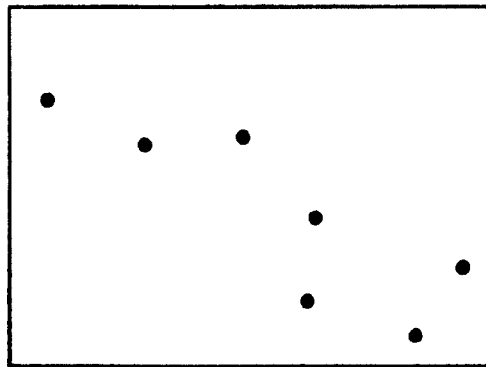
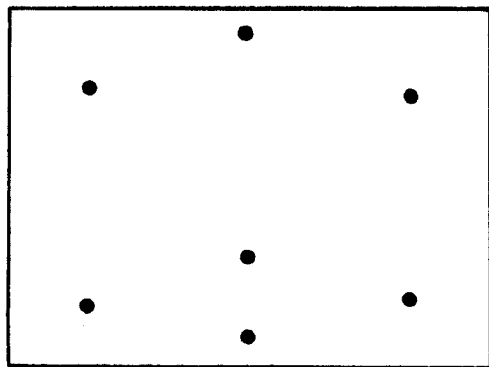


在画图的同时，绝对不可以只看铅笔的笔尖，连同 A、B、C 都要一起看，找出平衡点，在脑中想想，要怎么画，才能画出最好的图。只有不会画画的人，才会一直盯着笔尖画图。

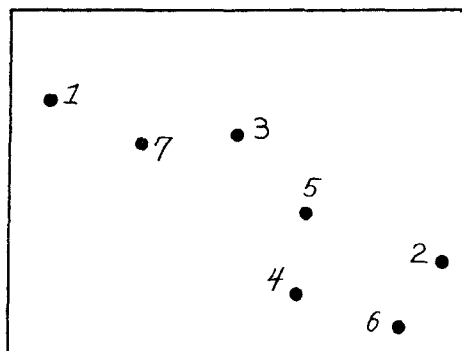
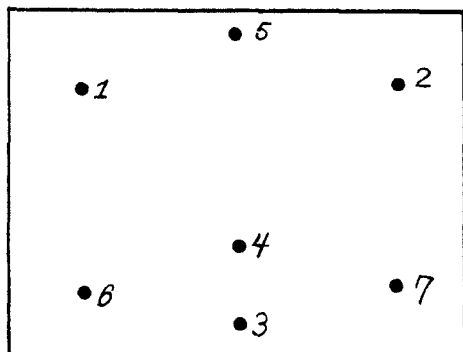


接着，看着下面两张图中的七个点，你能看出什么吗？

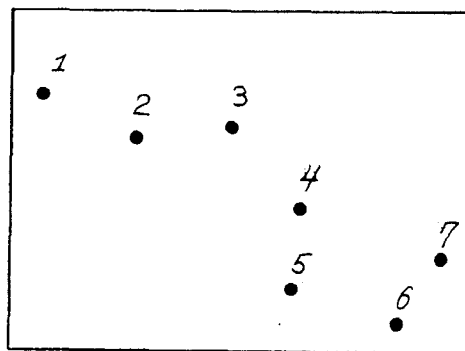
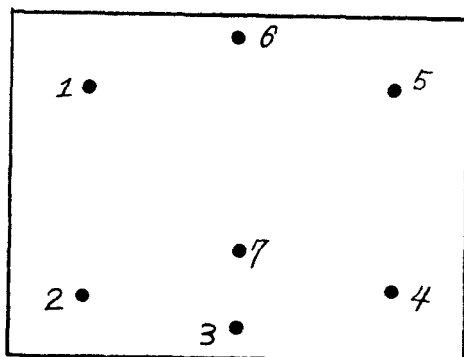
只看出基本的几个点？还是能看出一些形状？或者，光靠这些还无法看出任何形状？



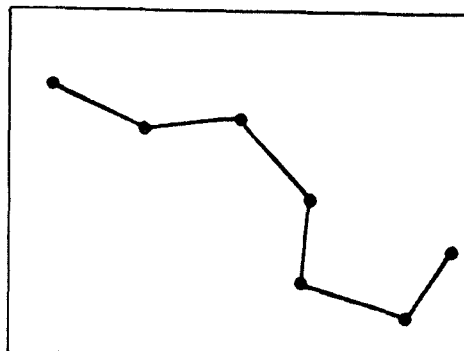
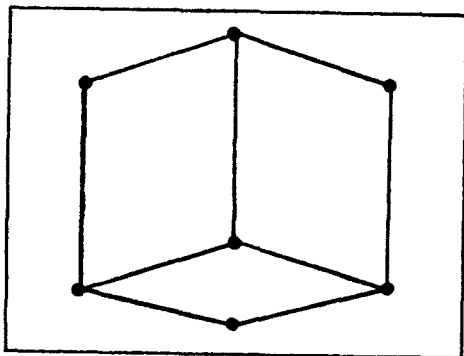
将分散的各点随便加入号码，你发现什么了吗？



号码在暗示某种含义，照着号码的顺序去看，之前还不知所以然的人，现在应该可以看出些什么了。



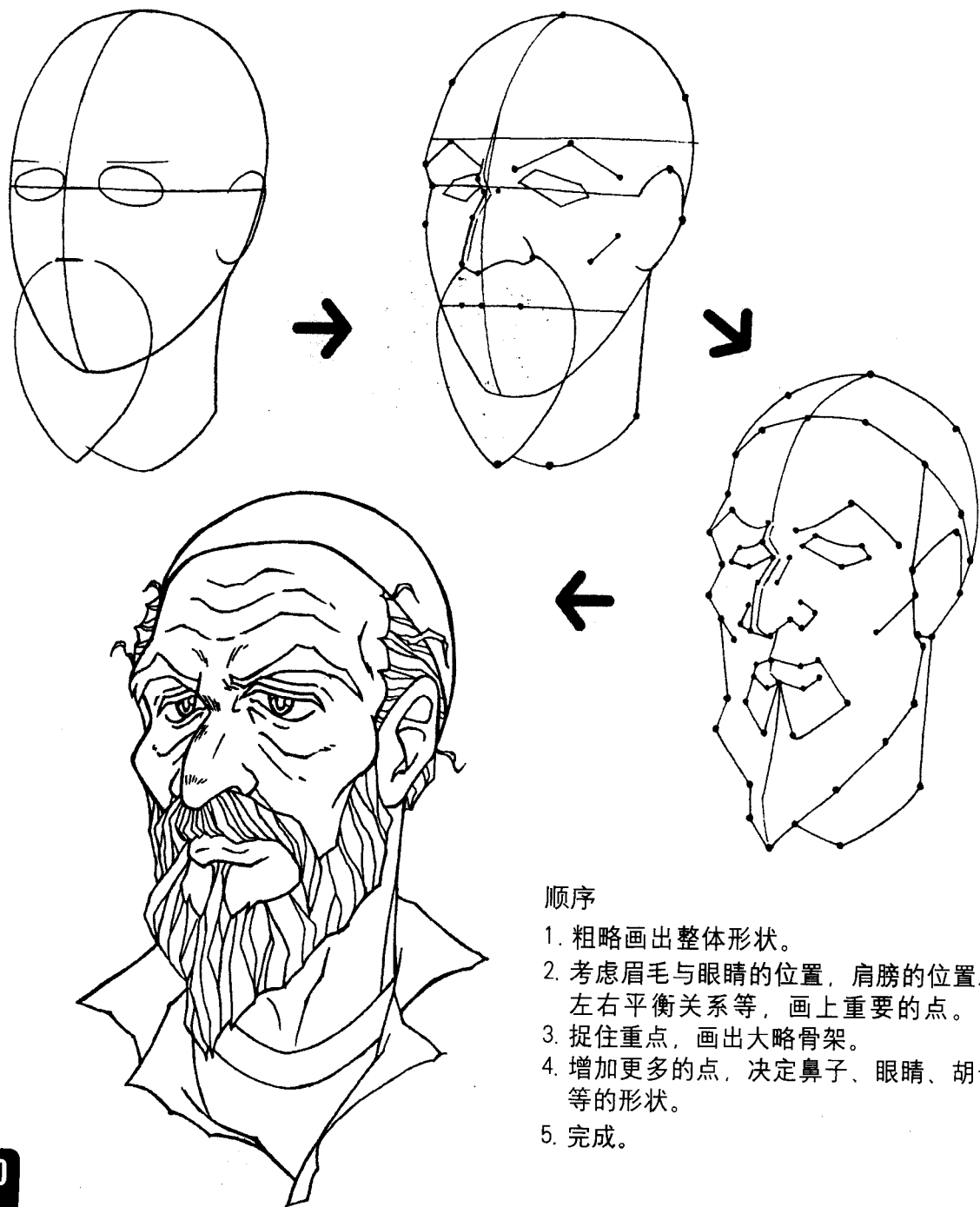
最后将这些点连接，便会出现一个形状。所谓的高手在绘画时，会看见这些平常人无法看见的隐藏线，然后考虑它们彼此的平衡性，再仔细地连接起来，号码顺序的正确性，便是决定形状好坏的重要条件。



你听说过游戏界或者CG行业中所使用的“捕捉屏幕”吗?

那是一种在人体的重点部位安上发射器,将人体动作输入电脑中的相当便利的系统。

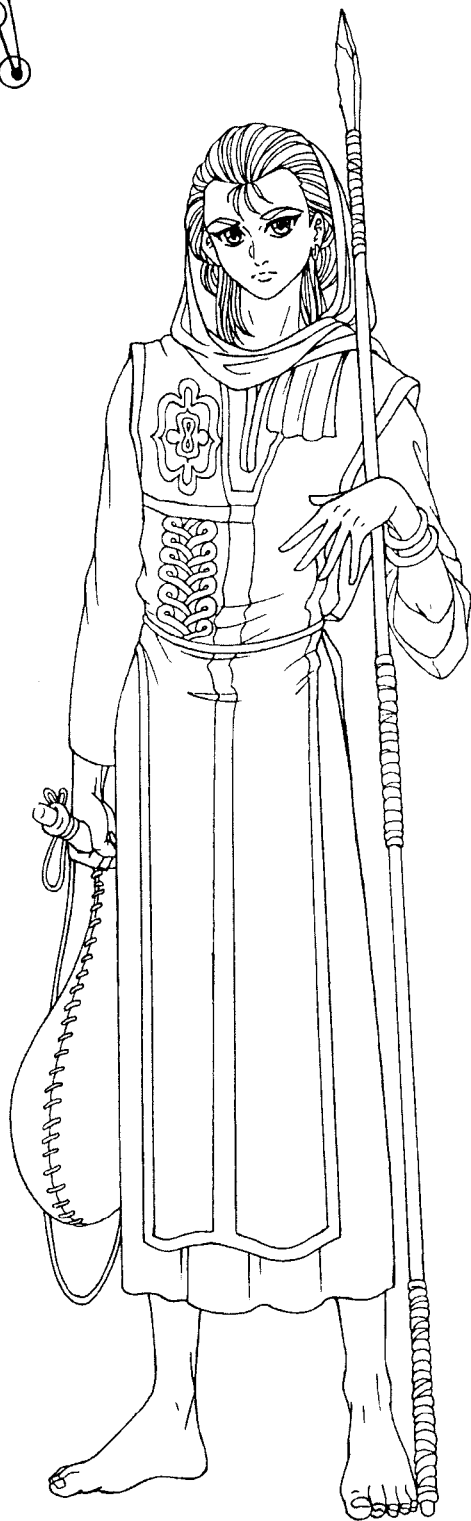
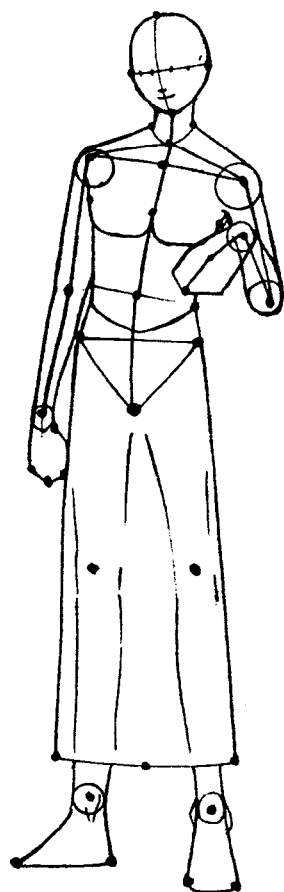
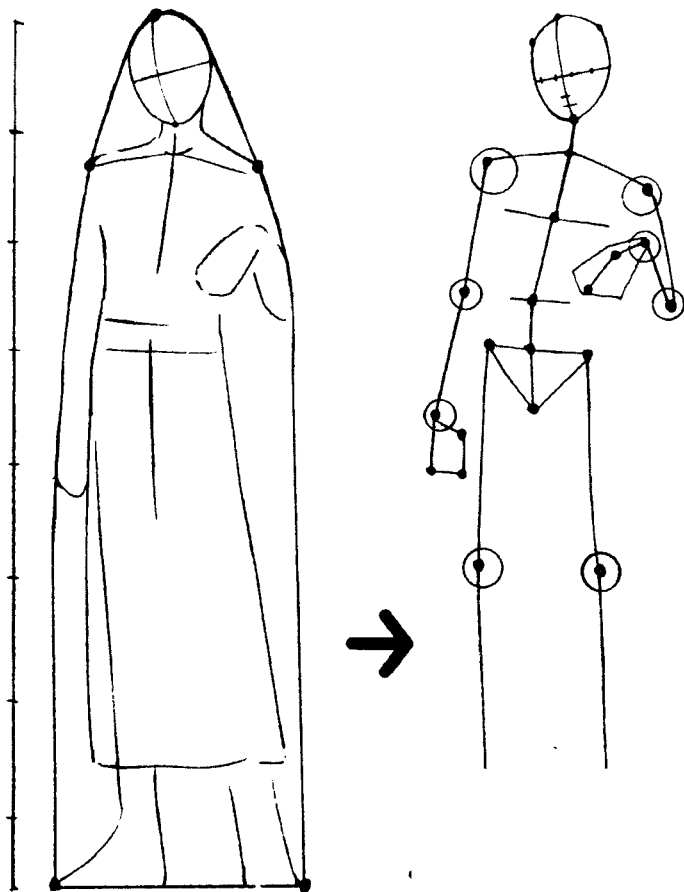
真正的绘画高手,他的眼力可媲美这套系统。请你回想前一页的A点及B点。然后将这原理运用在人体上,人有眼睛点,鼻尖点,手腕关节点等等,如果事前先想好这些点,就能完成较少缺陷的画。反之,只是集中注意力看某物,那你就无法在脸上及手脚上发现这些重点。



顺序

1. 粗略画出整体形状。
2. 考虑眉毛与眼睛的位置,肩膀的位置及左右平衡关系等,画上重要的点。
3. 捉住重点,画出大略骨架。
4. 增加更多的点,决定鼻子、眼睛、胡子等的形状。
5. 完成。

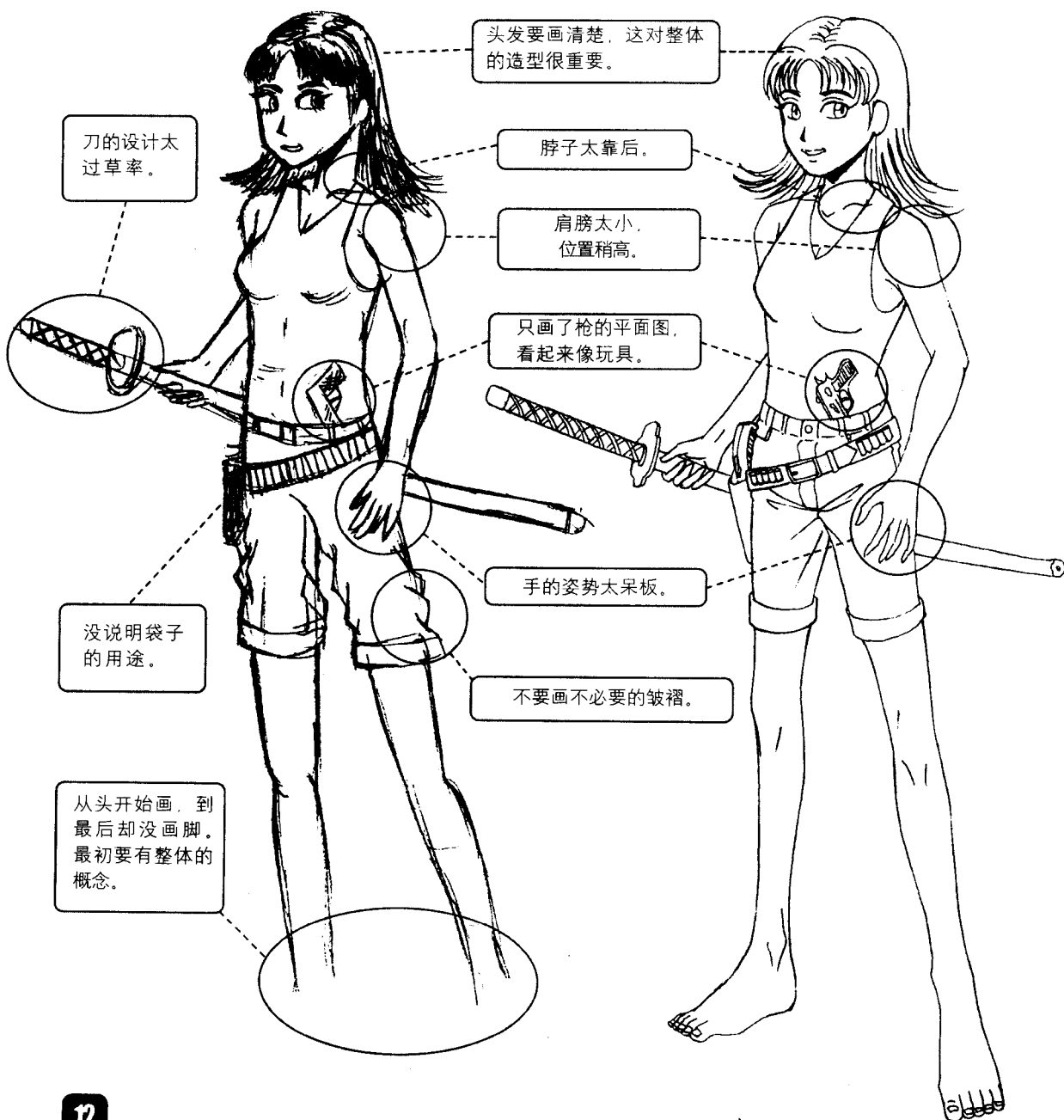
首先要对人体比例、骨骼、肌肉、关节、运动、重心等知识有基本的了解。



自己的画到底哪里出了错? 和大师的画比比看便可知晓。并不只是画得好坏的问题而已。大师们不但有细致的观察力,对于工具与材料的使用技巧及在绘画时对形的理解力,线条的柔美感都有严格的要求。在这里呈现各步骤的素描,以及完成时间供你比较,不妨做个练习吧!

●超初级

●初级: 整体还算不错, 但……

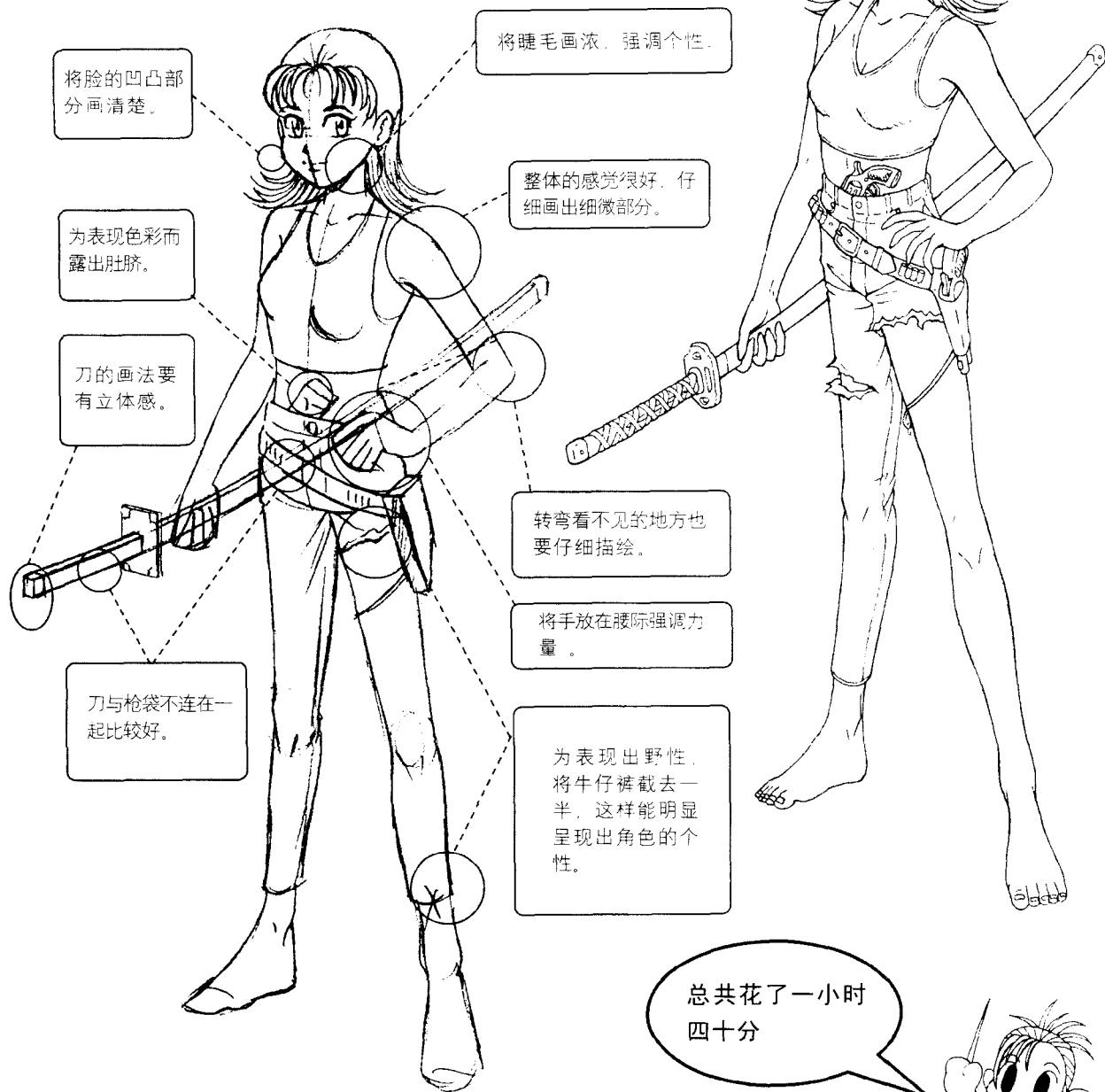


● 大师的工作 可试着改变整体造型



大师们所做的修正
都是用铅笔吗？

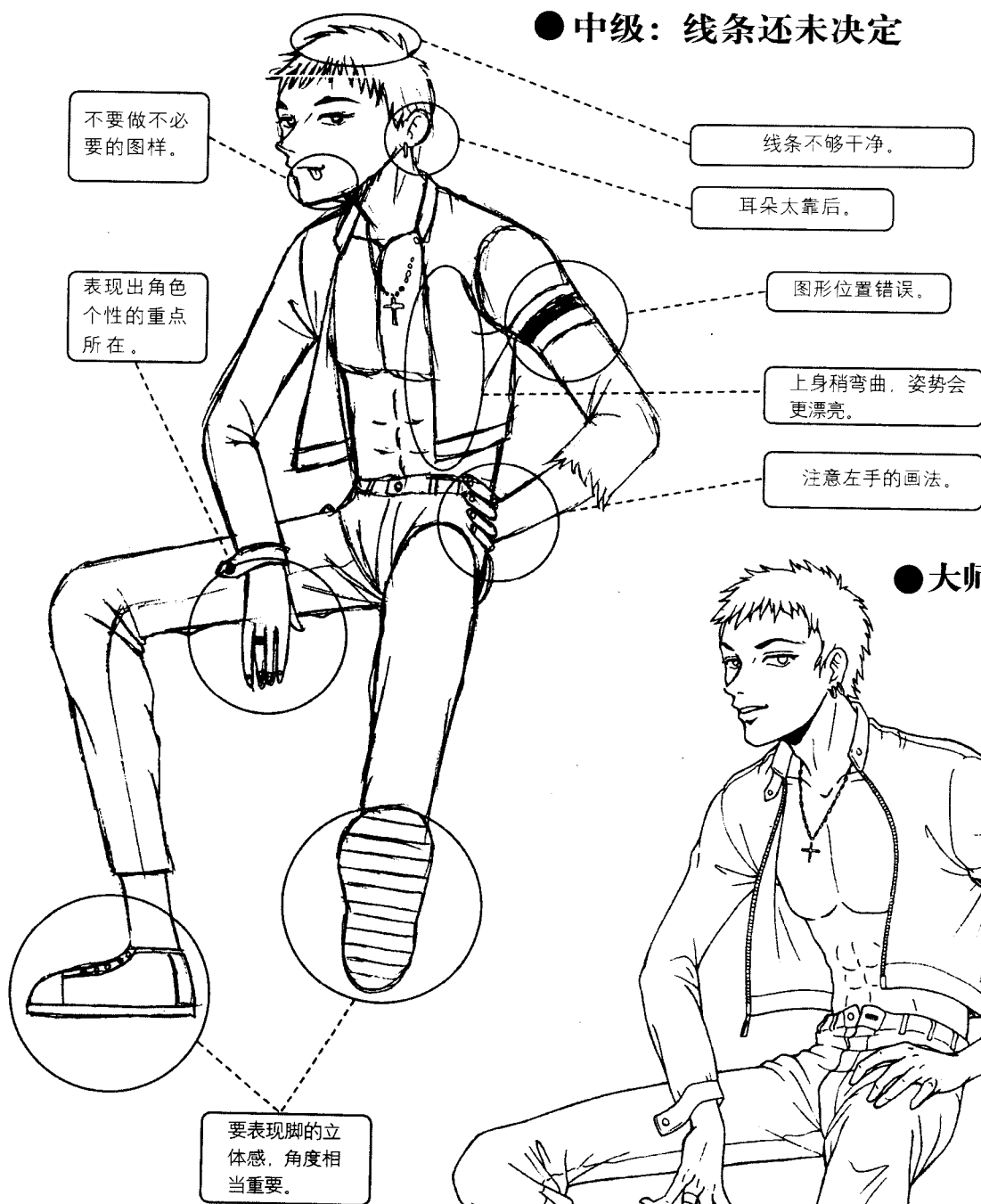
● 好！进入人物设计阶段！！



重点

首先要集中注意力，考虑要画出什么样的画。如果不集中注意力，心中就无法出现清楚的整体形象，你绝对无法画成功，一旦失败，注意力也会渐渐消失，这是种恶性循环。

● 中级：线条还未决定



● 大师的工作



所需时间一小时
三十分。

