

漫画技法

升级版

B
BOOK LINK

终极向导 ④

[日] 林晃 著
汇智天成 译

活动人物
绘画技巧篇



河北美术出版社

漫画技法

升级版

终极向导 4

[日] 林晃 著
汇智天成 译

活动人物
绘画技巧篇



河北美术出版社

TITLE: [マンガの描き方 徹底ガイド4 動きキャラを描くワザ篇]

BY: [ゴー・オフィス 林晃]

Copyright © 2006 Hikaru Hayashi, Go Office

Copyright © 2006 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

Original Japanese language edition designed and published by Graphic-sha Publishing 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 Graphic-sha Publishing Co., Ltd., Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

本书由日本株式会社Graphic-sha社授权北京书中缘图书有限公司出品并由河北美术出版社在中国范围内独家出版本书中文简体字版本。

图书在版编目(CIP)数据

漫画技法终极向导: 升级版. 活动人物绘画技巧篇 /

(日) 林晃著; 汇智天成译. — 石家庄: 河北美术出版

社, 2015.6

ISBN 978-7-5310-6297-4

I. ①漫… II. ①林… ②汇… 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 (2015) 第 062560 号

漫画技法终极向导(升级版)4: 活动人物绘画技巧篇

[日] 林晃 著 汇智天成 译



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: 邵嘉瑜

责任编辑: 张星 刘畅

版式设计: 柯秀翠

出版: 河北出版传媒集团 河北美术出版社

发行: 河北美术出版社

地址: 石家庄市和平西路新文里8号

邮编: 050071

电话: 0311-87060677

网址: www.hebms.com

制版: 北京世汉凌云印刷有限公司

印刷: 北京世汉凌云印刷有限公司

开本: 889mm × 1194mm 1/32

印张: 4.5

字数: 60千字

版次: 2015年6月第1版

印次: 2015年6月第1次印刷

定价: 19.80元



河北美术出版社



官方微博

质量服务承诺: 如发现缺页、倒装等印制质量问题, 可直接向本社调换。

服务电话: 0311-87060677

目 录

本书内容介绍	6
第一章 人物动作的绘画	7
1 人体绘画的基础	8
看着金属玩偶绘画	8
基本比例	10
男孩和女孩的身体	12
从金属玩偶转向块状肉体	16
块的介绍	18
头、颈、躯体的画法	20
胳膊的画法	22
腿的画法	24
着衣人物全身的绘画顺序	26
2 绘画动作的基础	34
走的动作	34
跑的动作	42
展示跑步动作的效果线	50
扭转动作	52
扭转姿势的绘画顺序	54
3 各种各样的动作	58
踢的动作	58
投的动作	66
总结	76



第二章 人物日常动作的绘画77

1 动作的某种姿势.....	78
老师	79
学生	82
2 镜中姿势的绘画.....	86
女警	86
护士	94
女佣人.....	100
女巫	104
OL (白领女性).....	108
上班族	114
猫女	120
忍者	126
总结.....	132

第三章 通过漫画原稿来学习133

主要人物·登场.....	134
幻想·思考	136
室外授课·在河边	138
战斗·结束	140
投球·瞬间	142



漫画技法

升级版

终极向导 4

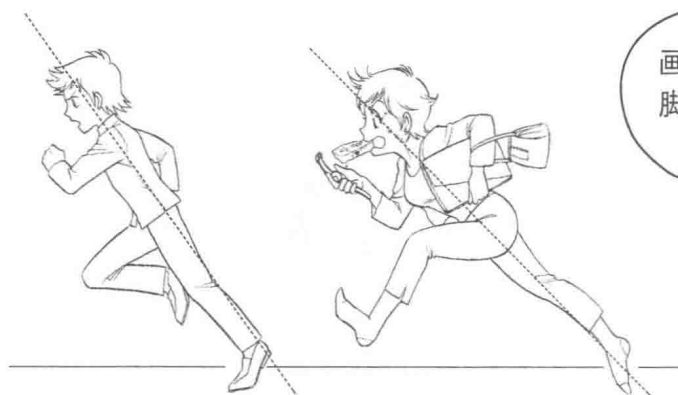
[日] 林晃 著
汇智天成 译

活动人物
绘画技巧篇



河北美术出版社





画出这种倾斜度和手脚动作的窍门是夸大动作的特征。



目 录

本书内容介绍	6
第一章 人物动作的绘画	7
1 人体绘画的基础	8
看着金属玩偶绘画	8
基本比例	10
男孩和女孩的身体	12
从金属玩偶转向块状肉体	16
块的介绍	18
头、颈、躯体的画法	20
胳膊的画法	22
腿的画法	24
着衣人物全身的绘画顺序	26
2 绘画动作的基础	34
走的动作	34
跑的动作	42
展示跑步动作的效果线	50
扭转动作	52
扭转姿势的绘画顺序	54
3 各种各样的动作	58
踢的动作	58
投的动作	66
总结	76



第二章 人物日常动作的绘画77

1 动作的某种姿势.....	78
老师	79
学生	82
2 镜中姿势的绘画.....	86
女警	86
护士	94
女佣人.....	100
女巫	104
OL (白领女性).....	108
上班族	114
猫女	120
忍者	126
总结.....	132

第三章 通过漫画原稿来学习133

主要人物·登场.....	134
幻想·思考	136
室外授课·在河边	138
战斗·结束	140
投球·瞬间	142



本书内容介绍

●人物只有活动起来才能绽放生命力。绘画技能可以把动作的魅力赋予夸张的动作、轻微的动作和姿势，让我们来学习这种绘画技能吧！

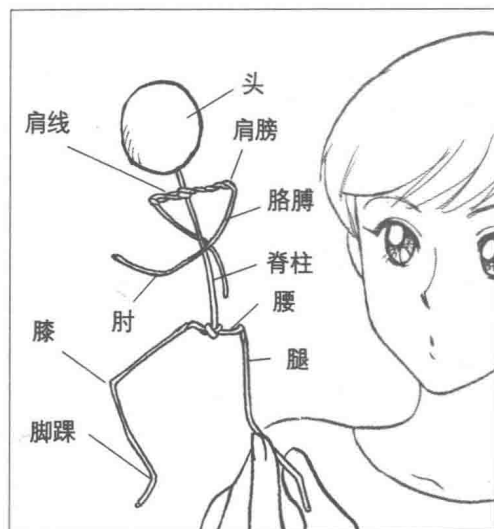


第一章

人物动作的绘画



看着金属玩偶绘画



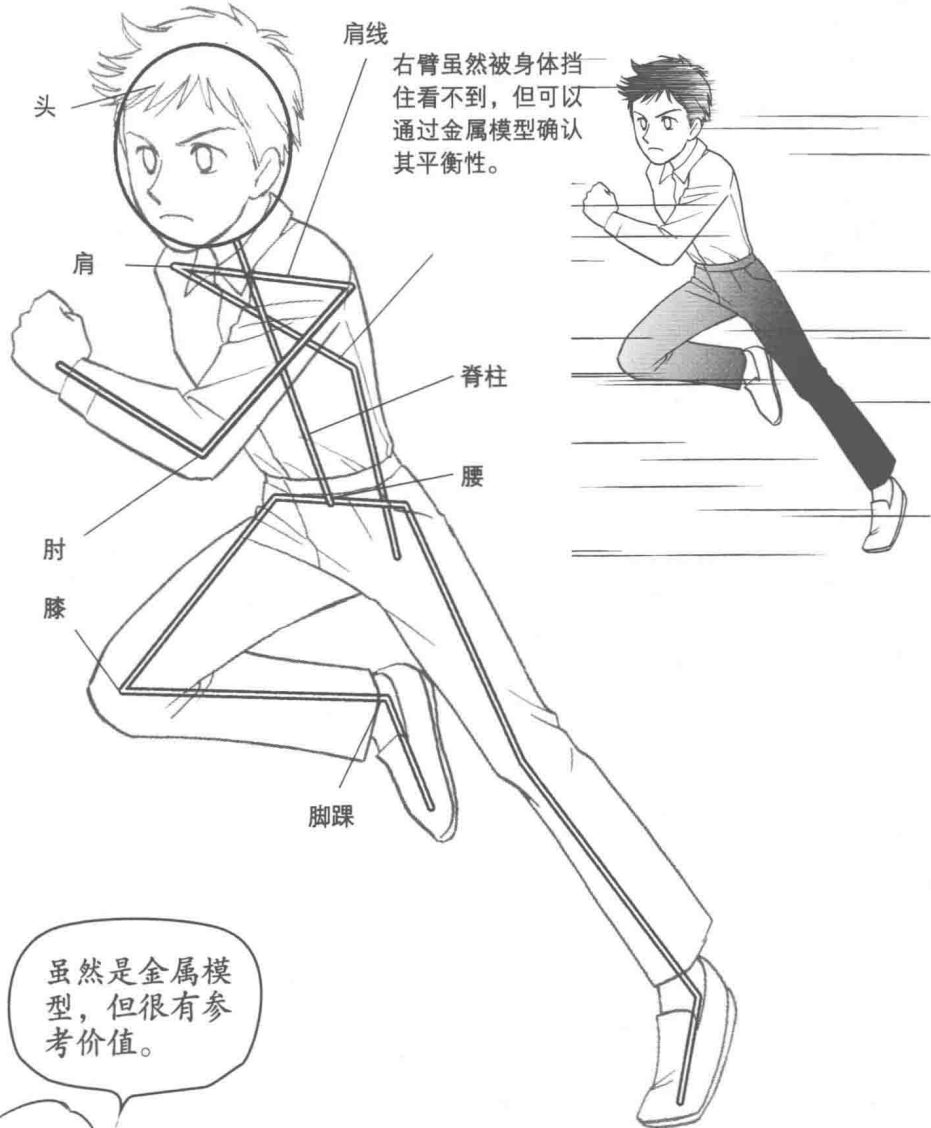
描绘人物动作时，应把握住看不到的部分，将其描绘出来。如果使用金属玩偶，可以通过捕捉其部位、关节，把握整体。

把身体的各部分（躯干、手足、连接各部位的关节）替换到金属玩偶上，从而把握住整个身体是很重要的。

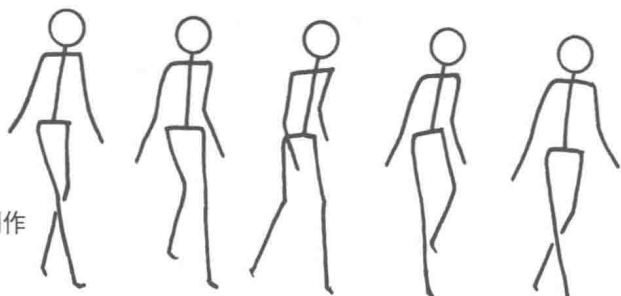


在看着什么画呢？

手工制作的金属玩偶模型。



虽然是金属模型，但很有参考价值。



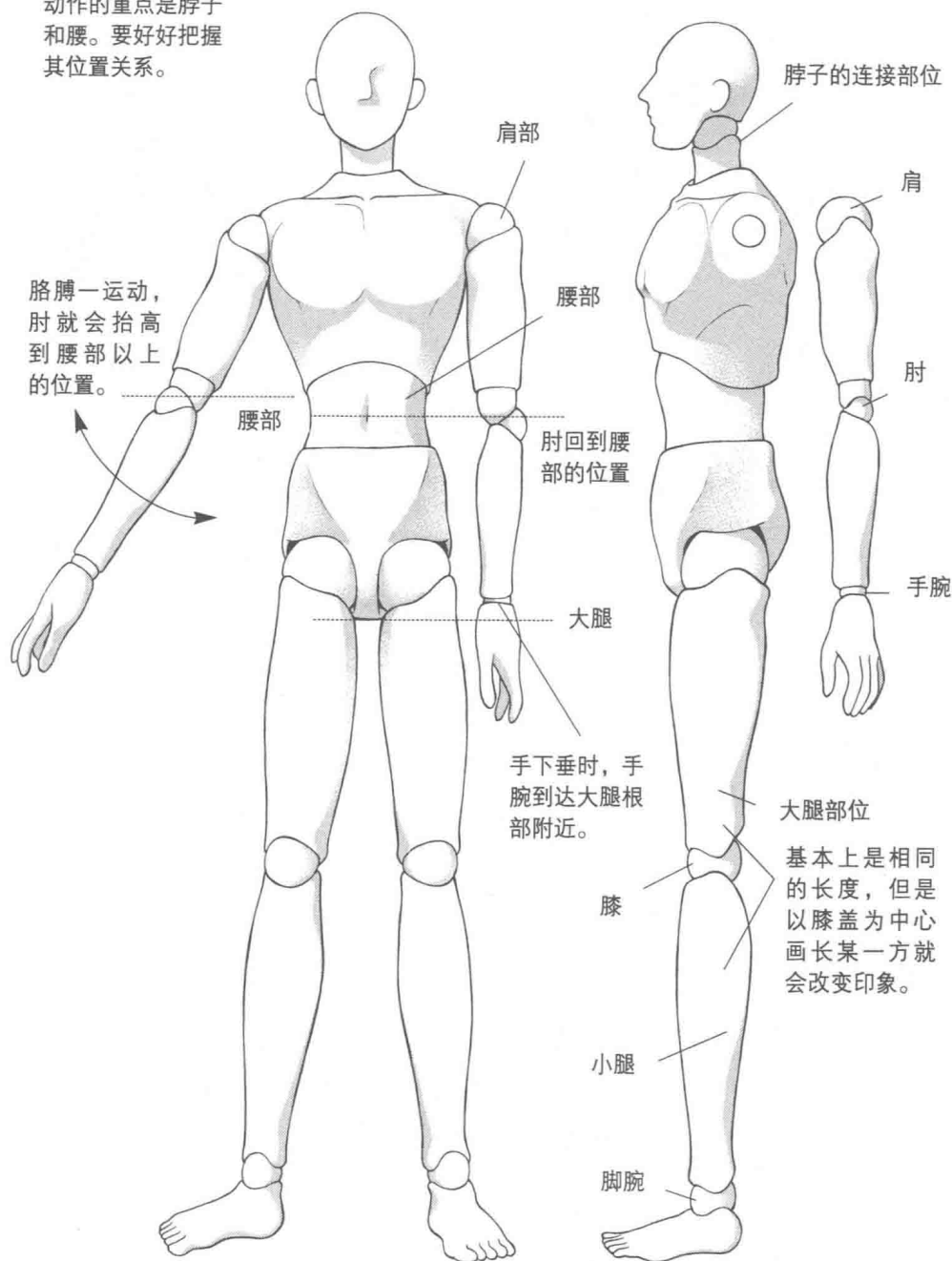
根据金属玩偶制作的走路动作。

基本比例

重点

动作的重点是脖子和腰。要好好把握其位置关系。

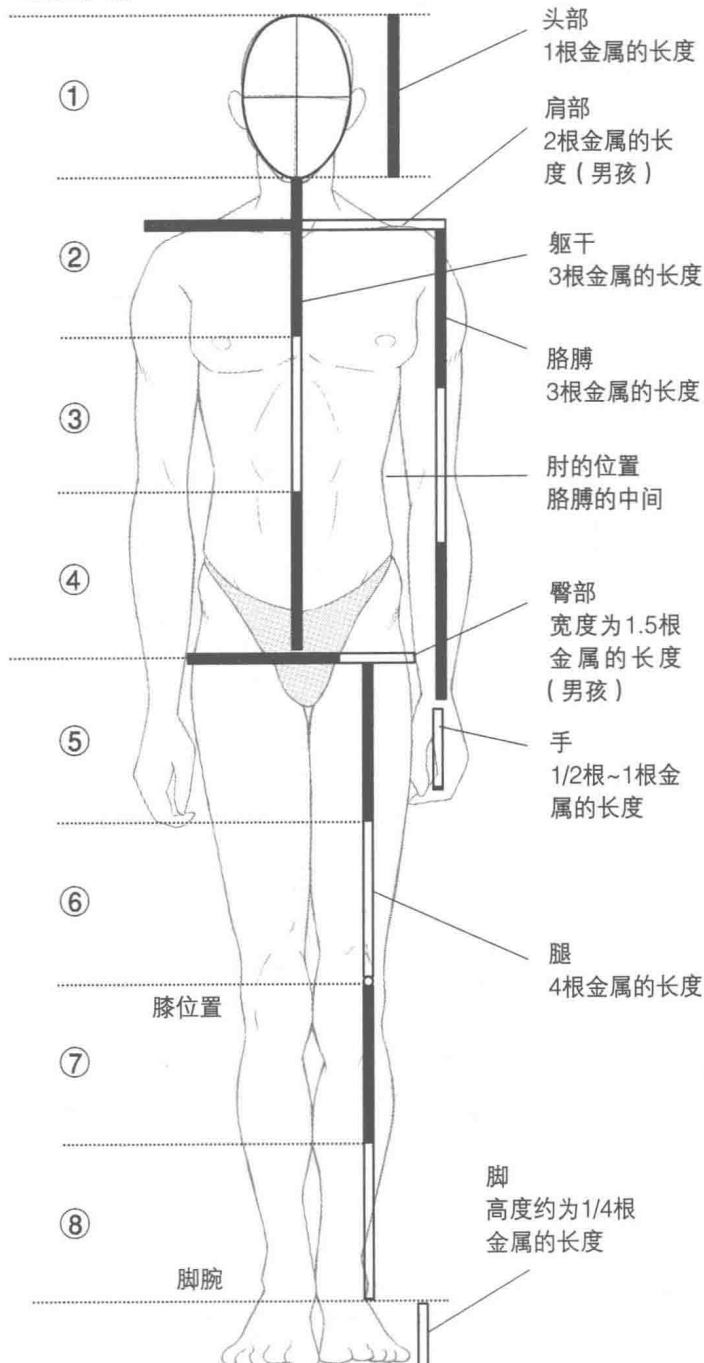
部位的长度和关节的位置关系等，如果重视基本的规则绘画，可以画得很好。



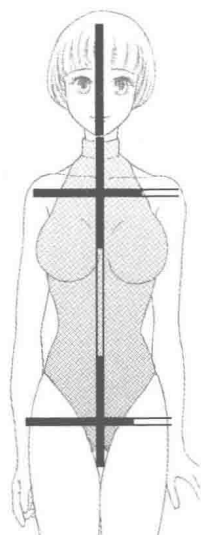
根据金属把握基础的部位平衡

从金属的长度对比来看

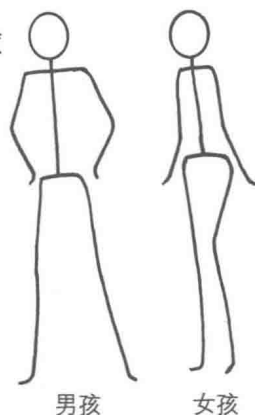
8头身人物



人体各部位的长度，请以头部的长度为基准把握。这种考虑方式称为“头身法”。



女孩肩膀的宽度和臀部都以1.5根金属的长度为标准。



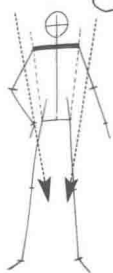
男孩和女孩的身体

比例的不同

男孩

脖子粗、短

肩膀宽、臀部小



- 呈直线形，身体的各部位大、胖、厚、宽。
- 肩膀较宽，若以越向下半身越细的形象画，就会很有男人味。

绘画时要注意肩和腰宽度的不同以及身体厚度的不同。

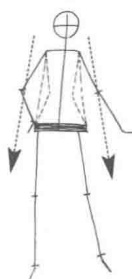
女孩

肩膀窄、臀部大

脖子细、长

虽然腰部变细了，但是是直线变化的。

腰部细，臀部呈曲线向外突出。



- 呈曲线形，身体的各部位小、细、薄、窄。
- 臀部比肩膀宽，如果向下呈扩展状画，就会很有女人味。