



北京电影学院
动画艺术研究所推荐
优秀动漫游系列教材


CARTOON

日本漫画创作技法

— 肢体 · 表情



[日] 尾泽忠 著
张伊娜 牧华 译
孙立军 审译

 中国科学技术出版社

Color Theory

日本创作技法

——色彩——



中国美术学院美术考级教材
色彩分册
浙江美术学院美术考级教材
色彩分册

浙江美术学院美术考级教材

日本漫画创作技法

—— 肢体 · 表情

[日]尾泽忠 著
张伊娜 牧 华 译
孙立军 审译

中国科学技术出版社

· 北 京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

肢体·表情 / (日) 尾泽忠著; 张伊娜, 牧华译. —北京: 中国科学技术出版社, 2009.
(日本漫画创作技法)

ISBN 978 - 7 - 5046 - 4909 - 6

I. 肢... II. ①尾...②张...③牧... III. 漫画: 人物画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 045412 号

自 2006 年 4 月起本社图书封面均贴有防伪标志, 未贴防伪标志的为盗版图书。

Copyright © 2005 by DIGITAL MANGA, Inc.

版权所有 侵权必究

著作权合同登记号: 01 - 2009 - 2347

作 者 [日]尾泽忠
译 者 张伊娜 牧 华
审 译 孙立军

策划编辑 肖 叶
责任编辑 肖 叶
封面设计 阳 光
责任校对 张林娜
责任印制 安利平
法律顾问 宋润君

中国科学技术出版社出版

北京市海淀区中关村南大街 16 号 邮政编码: 100081

电话: 010 - 62103210 传真: 010 - 62183872

<http://www.kjbooks.com.cn>

科学普及出版社发行部发行

北京国防印刷厂印刷

*

开本: 700 毫米 × 1000 毫米 1/16 印张: 8.75 彩插: 4 字数: 160 千字

2009 年 5 月第 1 版 2009 年 5 月第 1 次印刷

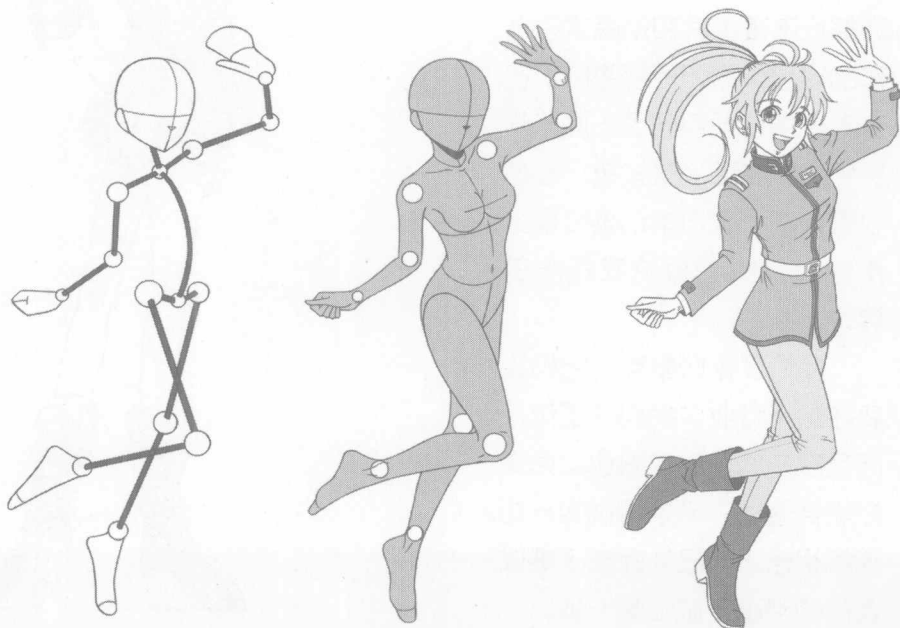
ISBN 978 - 7 - 5046 - 4909 - 6 / J · 28

印数: 1—10000 册 定价: 29.00 元

(凡购买本社的图书, 如有缺页、倒页、
脱页者, 本社发行部负责调换)

目 录

| | | |
|-----|-------|---------------|
| 4 | | 引 言 |
| 5 | | 让我们试着画一画 |
| 9 | | 第一章 利用空间 |
| 25 | | 第二章 骨骼和肌肉 |
| 59 | | 第三章 人物设计基础 |
| 78 | | 第四章 造型实例 |
| 115 | | 第五章 真实人物类型的实例 |



引言

日本动漫在全世界都受到欢迎

我在洛杉矶的时候曾经和一位学生交谈过，在谈话过程中他感到很受挫，因为他觉得只有植入日本人的 DNA 才可以创造出那些只有在日本动漫中才能看到的造型独特的人物。另外有一些人则说除了日本人之外，没有人能画出这样的漫画风格。

事情当然不是这样的。

如果你真的有画画的欲望，并且好好地学习漫画家们所掌握的秘密和技巧，那不管你在世界的哪一个地方，你都能画出好的漫画。

这本书将教你画动漫人物的基本功。当你用这本书的教程来学习画画时，尽量去体会、理解日本漫画家和动画家在创作的过程中是如何思考的。在这本书中甚至包含了一些非常实用的小技巧，这些技巧都是我原来在一家日本动画公司工作时，我的老板给我提出的建议。

多亏了这些教程，它们让我在这个行业中找到了工作，而且现在成了我的职业。如果你能精通这本书中所说的一切，那我相信，你已经完成了难以置信的漫画之旅的第一步。



让我们试着画一画



什么是好的草图？

我们经常说，你必须有能力将人物的草图画好。在学习动漫的过程中，你也像美术学院里的学生一样，一遍又一遍地画石膏雕塑的草图。当学习了一段时间之后，老师将不再指导你，你将从你所犯的错误的当中去学习和进步。

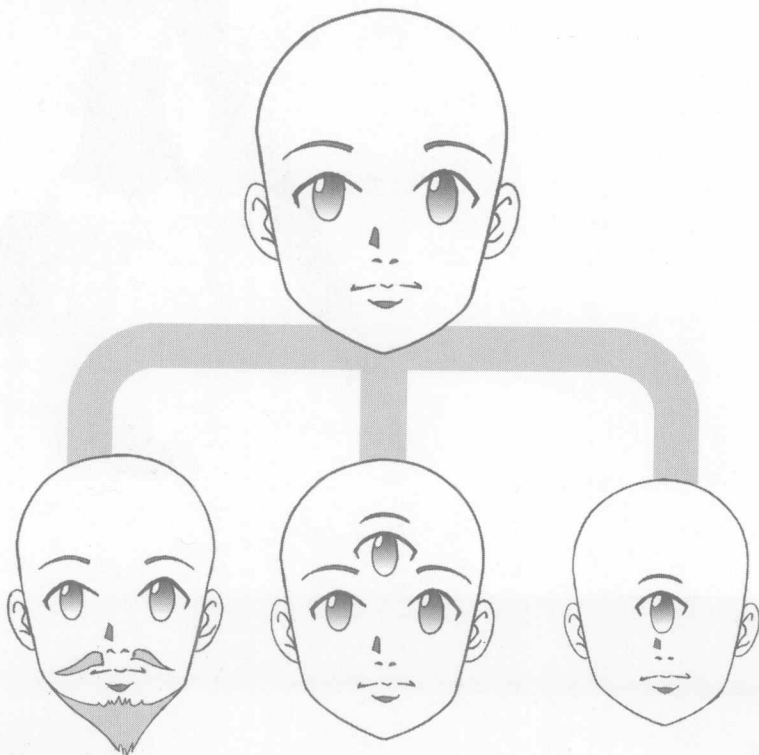
当然，对于漫画家和动画家来说，还有比画石膏雕塑更重要的而且必须要擅长的东西。用几秒钟的时间想一想。在一些漫画中，有些人物的身高只有三倍的头部长度的，但是在现实生活中是没有这样的人的。尽管在现实生活中正常人的总身高大约是7到8个头部的长度，但是有人在看了漫画中这种身高只有三个头部长度的的人物之后会感到奇怪。

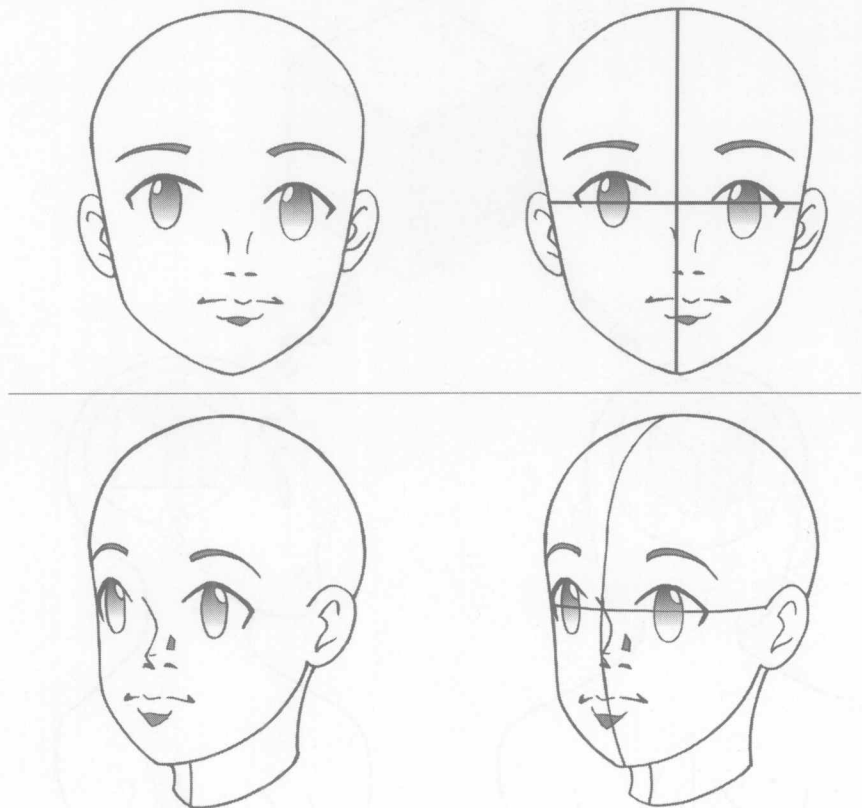
这是因为每个人都知道漫画中人物应该是什么样的。虽然如此，你依然可以仅仅通过外表而决定是否喜欢这个人物。但你又是怎么决定的呢？这个人物是虚构的，是不存在的。那你怎么能决定他的好坏呢？谁能来决定呢？只有我们与生俱来的平衡感才能决定。

在日本，有人做过下面这个测试。让一个还不会说话的小孩看他妈妈的脸，而他妈妈的脸经过了不同的处理，目的是要看看这个小孩会不会哭。第一个，他看到他妈妈长胡子了。第二个，他看到他妈妈有三只眼睛。第三个，他看到他妈妈只有一只眼。

你觉得哪一个最能让这个小孩嚎啷大哭？

答案是第三个。人的本能驱使人希望看到脸的各个部分都在适当的位置上。其次让人心烦意乱的就是第二个，虽然原有的两只眼睛位置没有变，在一定程度上让人看起来还比较安心，但这第三只眼还是让人感到不适应。而第一个却没让小孩有一点烦躁不安的感觉。





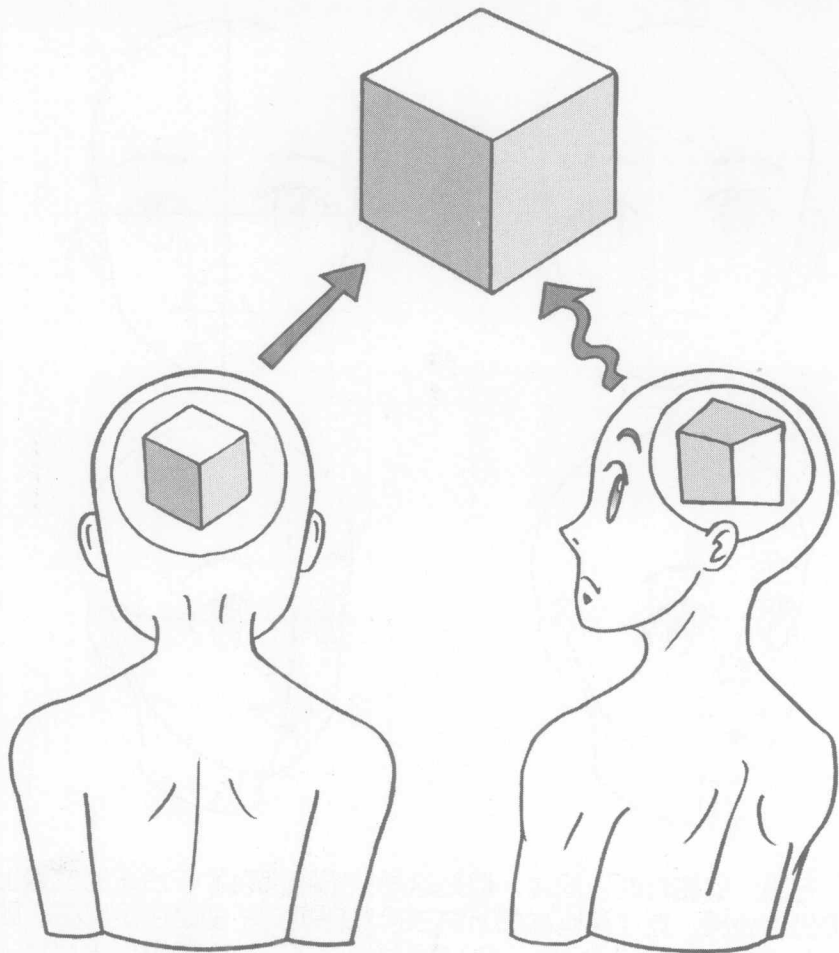
另一方面，即使有两只眼睛，但是这两只眼睛没有放在合适的位置上，这个小孩仍然会哭。你可用同样的方法去检验你画的草图是否足够好。即使是虚构的小矮人形象（全身长度只有三个头那么长），如果你画得让人物失去了平衡感，你的画依然是失败的。

想要熟练地去做人物设计的第一步就是掌握平衡。对于漫画家或动画家来说，通过画一个石膏雕塑的草图就可以检验你是否从中看到了平衡。其实，一个画家的好与差，在动笔之前就可以决定了。如果你不能准确地看出所画物体的平衡，那你就不能画好。如果你可以找到平衡，那你很快就能熟练地作画了。如果你不能在你的屋子里立一个石膏雕塑来练习，那你可以去临摹其他人的画作，这同样可以达到相同的效果。

漫画家和动画家从小就开始临摹其他人的作品。有没有人曾经试图去临摹他在漫画中看到的图？这不就是简单的模仿吗？

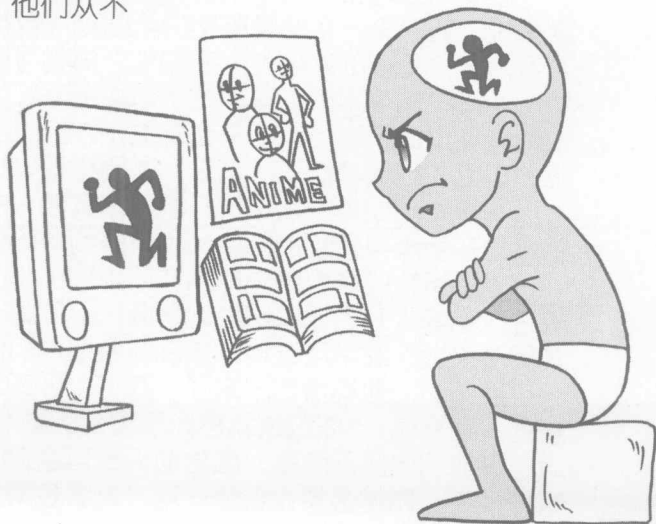
“临摹”的意思就是你画你所看到的東西，不做任何修改。而那些想改进作品的人则需要仔细地观察原作品的每一个细节，并最终决定哪些地方需要改进。经常用这种方法练习会使他们的水平提高。

换言之，他们锻炼出来了一双可以仔细观察作品的眼睛。那些善于画画的人经常说：“你应该就把你所看到的画准确了。”而那些不擅长画画的人总说他们自己不能画，因为他们没有掌握画画的技巧。然而，为了获得这种技巧，你就必须先锻炼一双“火眼金睛”。

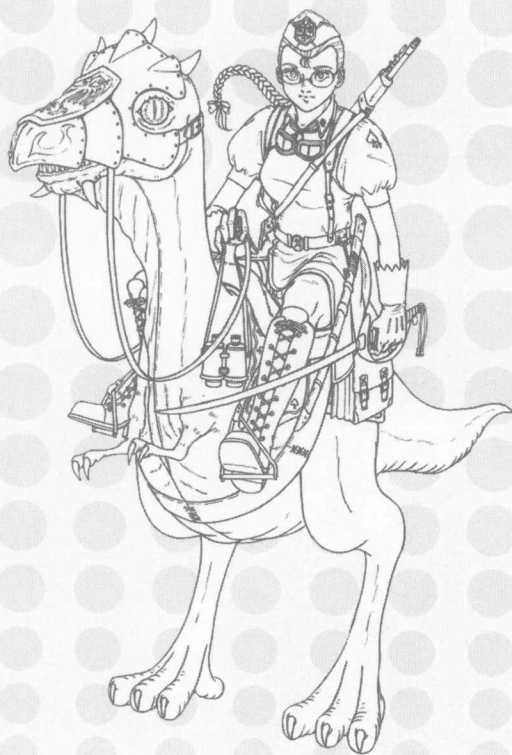


当一个技术熟练的画师和一个没掌握画画技巧的人看同一个物体时，他们从不同的角度去解读这个形象。

当你大脑中想着如何去
看这个世界的时候，那你看世界时就会用这种方法。当你去欣赏你喜爱的动漫时其实是一样的。动漫本身并不仅仅只包含有趣的故事；其中的人物和机器画得十分精致巧妙。你会喜欢这部作品的原因是你觉得这些人物和机器十分可爱十分酷！那么首先，就让我们一起来看看这些图是怎么画出来的吧。



第一章 利用空间

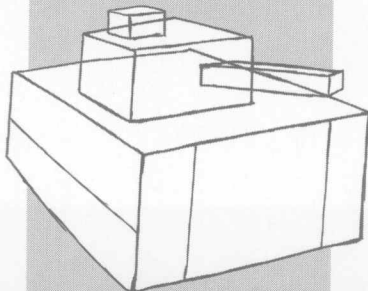
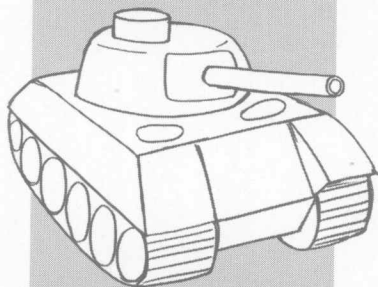
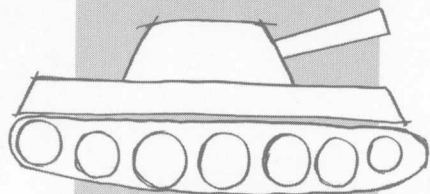
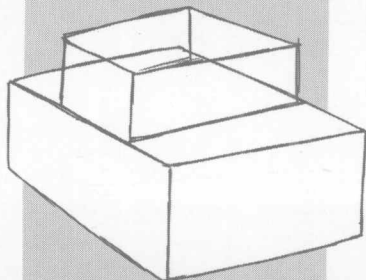
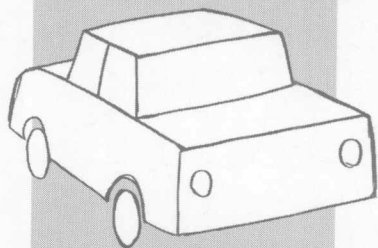
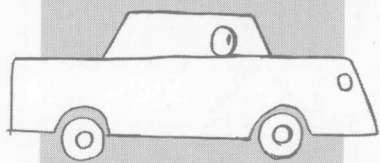


画立方体可以提高你的画画技巧（一）

观察下图每一步的细节变化。使你有能力开始画画的一种训练方式就是从不同角度（三维空间）去看你要画的物体。简单的说，其实就是画立方体。动漫被限制在二维空间中（平面）。然而，职业画家可以让图画在平面上产生立体感。

不论你的人物看起来是多么的酷，如果你没有将他们在平面上画得有立体感，那你的画画能力将不会提高。

回想一下你的童年，想想那时你最感到自豪的作品。当你画一辆小汽车时，这辆车可能就是简单的平面的车，从你的画中只能看到两个轮子，相当于你从侧面沿水平方向去看这辆车。当你的画画技巧有所提高时，你就会从不同的角度去画小汽车。即使这个变化是无意识的，当你学会如何利用空间的时候，你的作品就会变得更加精致。利用空间是提高画画技能的精髓，它也是创作出更加复杂的作品的基础。正像下图所展示的那样，去除坦克和小汽车的细节，留下的就是一些很简单的立方体。



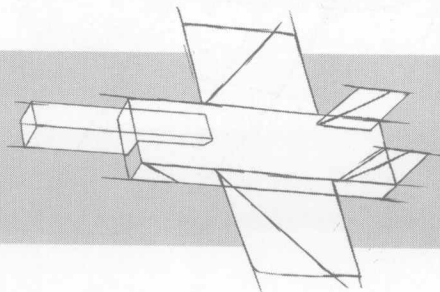
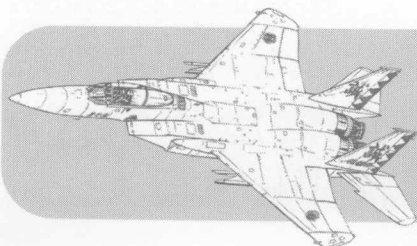
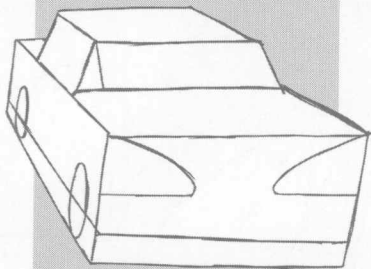
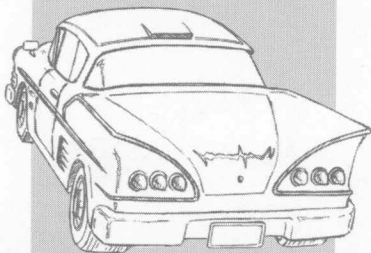
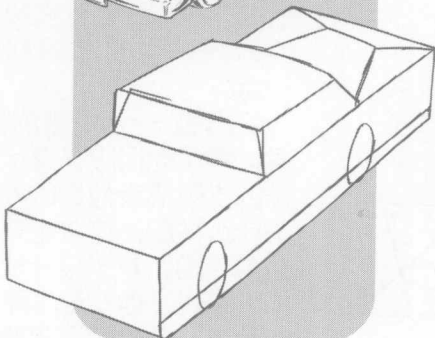
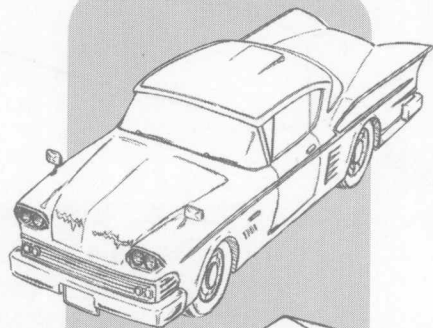
职业画家也是从画立方体开始的

无论是那些第一次画图的人，还是那些刚从美术学院毕业的学生，亦或是那些在动画公司实习的人，你觉得他们更善于画什么呢？人物还是机器？（我相信你一定知道这个答案，因为你很可能也更擅长画机器）。

据我的经验，那些能把机器画得很好的人也可以把人物画得相当棒。相反，那些不能将机器画好的人也不可能将人物画好。理由就是他们没有很好地学习如何利用空间。

当你尝试着画一个动作的时候，你需要对人体结构十分熟悉，因为当你在三维空间内利用各个角度时，你就会用到人体结构的知识。如果你可以画立方体，这是画一个机器的第一步，接着往立方体上添加细节，那么你将可以更准确地利用空间。画机器是一个很好的起点，因为机器不像人物，机器没有复杂的风格，也没有感情，不知喜怒哀乐。

如果你是以正方形和立方体开始作画然后再添加细节，那么你画出来的作品有时最后看起来就像个机器。

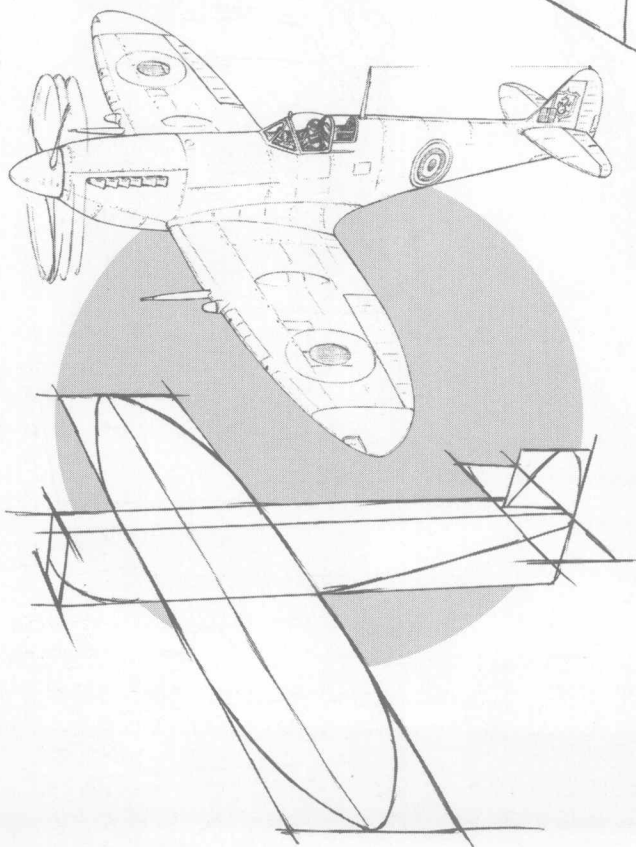
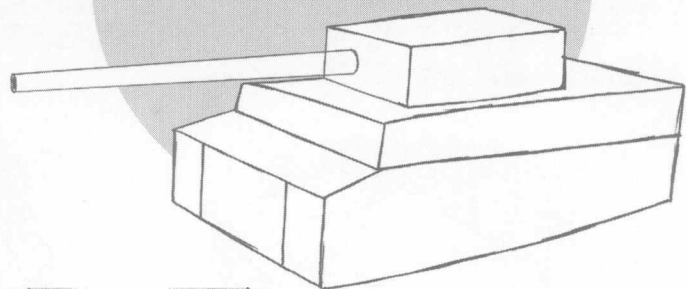
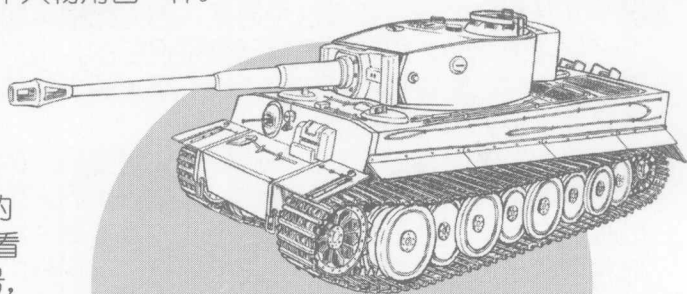


没有车被简单地叫做“车”

虽然大家经常说机器比人物要好画，但随着你的练习，你一定会发现机器也是相当复杂的。当我在为电子游戏公司做设计的时候，我必须十分注意机器的细节，细致程度就如同对待一个人物角色一样。

一个很有经验的人曾经告诉我“没有任何一辆车可以简单的被称做‘车’。你应该给它们具体命名，比如32福特和57雪弗兰。相同的道理，你画的坦克要让人一看就知道是WWII德国猛虎1号，你画的飞机让人一看就知道是烈火战斗机”。

认知过去种种机型之间的区别，这种能力将能帮你成功地设计出未来世界



的虚拟物体。即便是宇宙飞船或是机器人也是有工程师来设计、有公司来制造的。在你设计这些物体的时候你也要考虑到这一点。

当画一个人物的时候，考虑他们应该穿什么样的衣服或者他们的脸型是什么样的，这些也是十分重要的。对于设计机器的人来说，他们最了不起的地方在于他们不看照片和图片就可以自己画出物体。对于设计人物的设计师来说也是一样的。职业漫画家和动画家可以从记忆中“看到”人物并画出他们。

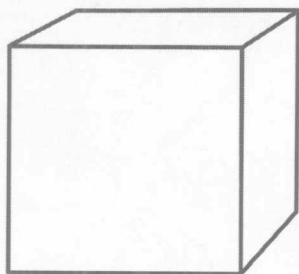


画立方体可以提高你的画画技巧 (二)

下列图片中的盒子展示了学习三维设计的不同阶段。尤其是在动漫中，需要设计者在脑海中对透视效果因场景的不同而做出调整。你之前用照相机照过照片吧？那你一定知道由于对镜头和焦距选择的不同，照片上的物体会体现不同的大小和不同的透视效果。尝试着画出这些盒子，不要用尺子。

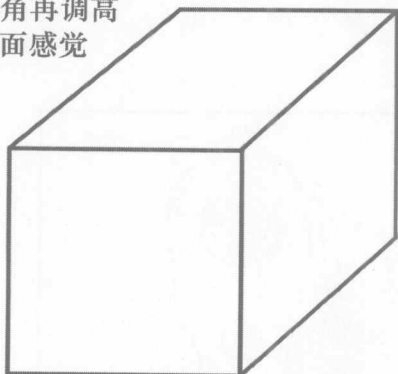


从正面看，盒子只是一个很简单的正方形。

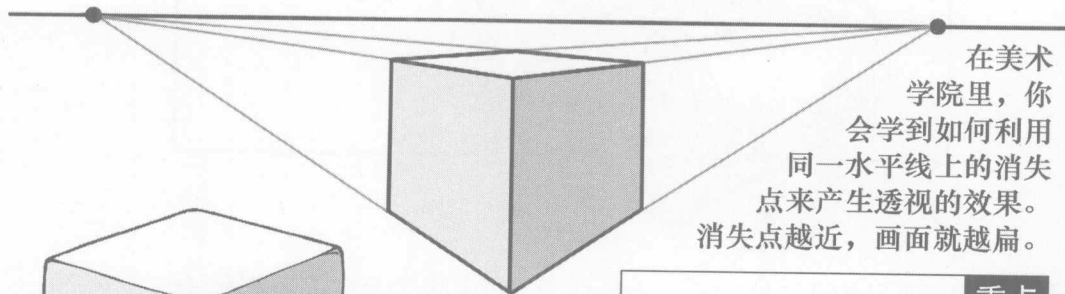
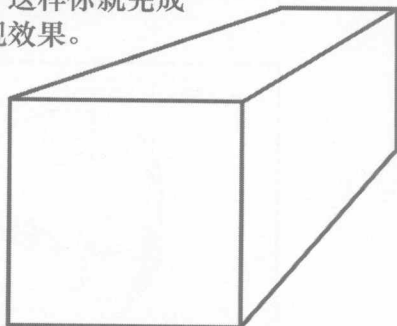


将你的视角稍微往上移动一点，你就可以看到盒子的上面和侧面了。

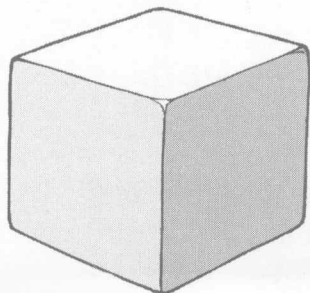
将视角再调高一些，侧面感觉变长了。



将后端的边画得比最前端的边短一些，这样你就完成了透视效果。



在美术学院里，你会学到如何利用同一水平线上的消失点来产生透视的效果。消失点越近，画面就越扁。

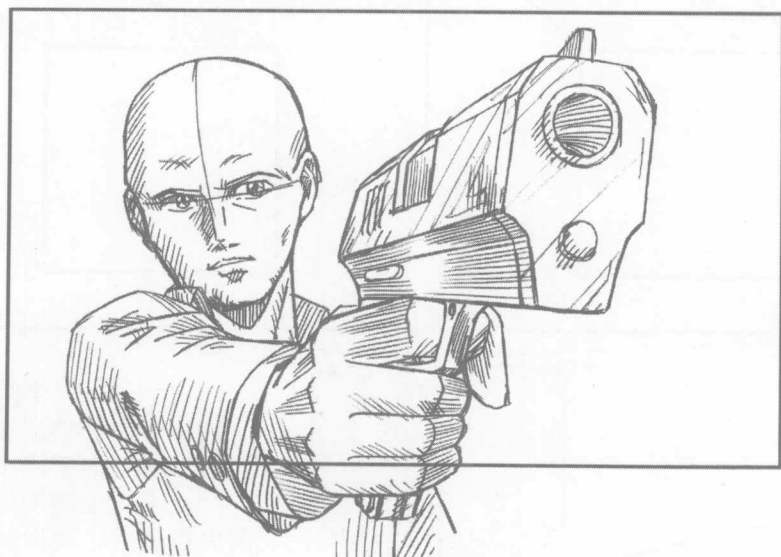


当消失点靠近物体中心，并且消失点远到基本上看不到的时候，物体上的线条就近乎于平行，就像你看到的这样。

重点

在动漫行业中，建筑和背景的描绘以及它们与人物关联的角度，这被称做透视。透视是很重要的，一个画家的技能并不是由他画的人物多漂亮所决定的，而是由他是否可以熟练地运用透视法来决定的。

用立方体画人物（一）



漫画书和动画片之所以十分有趣，就是因为其中的故事允许你去创造各种类型的构图。如果你应用各种形状和大小的立体形状来完成你的创作，那读者将更喜欢你的作品，你的画画技能也提高了。

上面的两幅图是相同的场景，只不过是从不同角度去看的。看看手枪不同的透视效果。通过这些立体形状的组合，形成不同的观看角度，不仅展示出不同的场景，而且还会带来不同的效果。

用立方体画人物（二）

立方体不仅仅是用来画机器和手枪的；它对于描述特有的人形也是必不可少的。画出三维的人物并从立方体的角度来考虑。在你能够画出一个美丽的女性形象之前，你必须有能力从各个角度去看她。美术学院的学生也是这么学习的，这里石膏雕塑起着同样的作用。一旦你已经可以熟练地画画，那就没有必要先画立方体了，但你应该经常让这些立方体浮现在脑海中，确保你时时刻刻是从三维的角度来考虑人物绘画的。

