



2

日本

动画 中的 人物设计

【日】RIKUNO 著 武晨晓 译

日本

2

动画

中的

人物设计



【日】RIKUNO 著 武晨晓 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

Original Japanese title: ANIMATOR GA OSHIERU SENGA DESIGN NO KYOKASHO 2

Copyright © 2016 RIKUNO

Original Japanese edition published by Film Art, Inc.

Simplified Chinese translation rights arranged with Film Art, Inc.

Through ShinWon Agency Co.

本书简体中文版由Film Art, Inc.授权电子工业出版社。未经出版者预先书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权所有，侵权必究。

版权贸易合同登记号 图字：01-2018-5118

图书在版编目（CIP）数据

日本动漫绘画中的人物设计 / (日) 上村雅春著；武晨晓译. —北京：电子工业出版社，2018.10

ISBN 978-7-121-35113-6

I. ①日… II. ①上… ②武… III. ①动画-人物画技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2018）第221601号

责任编辑：张艳芳 特约编辑：刘红涛

印刷：三河市鑫金马印装有限公司

装订：三河市鑫金马印装有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱

邮编：100036

开本：787×1092 1/16 印张：14 字数：362.4千字

版次：2018年10月第1版

印次：2018年10月第1次印刷

定价：59.80元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888，88258888。

质量投诉请发邮件至 zits@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式：（010）88254161～88254167转1897。

前言

读高中时，我经常对着教室前面的黑板发呆，脑子里闪现的都是关于漫画的故事情节，例如，主人公是什么样的性格，或者在这样的场景中会说什么样的台词，然后自己把自己感动得一塌糊涂。

“得赶紧把这个人物设定和故事情节加个标题记下来。不过要是被偷了怎么办？毕竟这个 idea 肯定会大卖！”

就算是第二天有可能不及格的考试，也要一边听着音乐，一边把自己想到的 idea 画出来，然后自己又被感动一次。

可是有一天自己的画稿被一个朋友看见了，他却说：“这种主人公设定可卖不出去。”

要知道我自己非常喜欢那个主人公的设定，所以被朋友这样说，简直备受打击。不过，我也同时理解了“甲之蜜糖，乙之砒霜”的含义——就算把自己感动得泪流满面，却不一定能在别人心里激起一丝波澜。正在读这本书的你，可能也有着相似的经历吧？当自己满心欢喜地把喜欢的事物分享给别人的时候，别人看起来却并不那么喜欢。对于同一件事物，为什么不同的人的态度上会有如此大的差异呢？我成为职业漫画师之后，明白了一件很重要的事情，那就是：任何人都能够在脑海中感动自己，但是，只有专业的人，才能够将这份感动传递给他人。

我在自己 10 年的职业生涯中，不断地将自己的作品拿给他人看，让别人提出一些看法，并且将这些意见进行汇总、归纳及总结之后，便有了这本《日本动漫绘画中的人物设计》。这本书详细地讲述了将“自己一个人的感动”传递给他人的方法。希望本书中的知识和经验能够帮助你将自己的想法传递给更多的人。

RIKUNO

参与本书翻译的有：武晨晓、王利群、宋文君、赵刚、王菊花、张海涛、王乾梅、邵智慧、彭金涛、李静。

反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：（010）88254396；（010）88258888

传 真：（010）88254397

E-mail: dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路173信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036

官方合作伙伴：



画画儿玩



动漫绘画群

目录

高萌

序章 学习画画这件事	1
0-01 骑单车玩杂耍理论	2
0-02 比较理论	6
0-03 否定连锁理论	9
0-04 “教学”的意义	11
第1章 人物设计的基础	17
1-01 人物设计与市场分析	18
1-02 人物设计 / 倾向与分析	38
1-03 极点理论	50
1-04 吉祥物理论	54
第2章 人物设计的意义	61
2-01 原创人物的必要性	62
2-02 人物著作权的持有顺序	64
2-03 人物设计与金钱	66
2-04 F 值理论	68
2-05 人物设计与实践	82

第3章 人物与构图	107
3-01 构图基础	108
3-02 构图模式	116
3-03 看不见的透视理论	128
3-04 现实空间的透视	132
3-05 透视森林	140
3-06 背景与世界观	163
第4章 人物与跃动感	177
4-01 人物·腿	178
4-02 人物·嘴	189
4-03 人物·肌肉·阴影	195
4-04 人物·眼睛	203
4-05 将人物置于空间之中	210
结束语	215
RIKUNO 履历	216

10-0

中国美术学院美术考级教材

序章 学习画画这件事

画画这件事，其实是一件很普通的事情。它不需要你有多么高的天赋，也不需要你有多么好的运气。它只需要你有一颗热爱的心，和一份持之以恒的毅力。

在开始学习画画之前，我们先来了解一下画画的意义。画画不仅可以让我们表达自己的情感和思想，还可以让我们欣赏到大自然的美丽和人类的创造力。画画是一种艺术，也是一种生活。它可以让我们的生活变得更加丰富多彩。

学习画画的过程，其实是一个不断探索和发现的过程。在这个过程中，我们会遇到很多困难和挑战，但只要我们坚持下去，就一定会有收获。画画是一种需要耐心的事情，它需要我们静下心来，专注于眼前的事情。只有当我们静下心来，才能感受到画画带来的乐趣和成就感。

学习画画的方法有很多，但最重要的是要找到适合自己的方法。我们可以从临摹开始，学习别人的优点和长处。然后，我们可以尝试自己创作，发挥自己的想象力和创造力。在学习的过程中，我们要不断地练习和总结，不断提高自己的绘画水平。

学习画画的好处有很多。首先，它可以培养我们的观察力和想象力。通过观察大自然和生活中的事物，我们可以发现很多有趣的现象和细节。通过想象，我们可以创造出很多美丽的画面和故事。其次，它可以培养我们的耐心和毅力。画画需要长时间的练习和坚持，只有当我们坚持下去，才能看到自己的进步和成长。最后，它可以培养我们的审美能力和创造力。通过欣赏和创作，我们可以提高自己的审美水平，培养自己的创造力。

总之，学习画画是一件非常有意义的事情。它不仅可以让我们的生活变得更加丰富多彩，还可以培养我们的观察力、想象力、耐心和毅力。让我们从现在开始，拿起画笔，去探索画画的世界吧！

骑单车玩杂耍理论

• 一幅优秀的作品是通过“技术的叠加”来完成的

一项技术就是将普通的事情不断地重复、叠加后进化而成的。请大家在脑海中找出一位你崇拜的画师，并且将这位画师想象成“能够一边骑独轮车一边玩杂耍的人”。

会骑自行车。



能够熟练地骑独轮车。



达到这一步之后，就能够再加上玩杂耍的技术了。

同样，一幅成熟的绘画作品就是几个“普通的技术”连续叠加的成果。因此，一点儿绘画基础都没有的人，想要一下子就画出看起来很专业的画，那是非常困难的。就像骑自行车玩杂耍一样，骑自行车、撒把骑车、会玩杂耍这三个技能要素可是缺一不可的。并且，只有将这三个技能一一掌握之后，才有可能将它们放在一起，完成一边骑车一边玩杂耍的操作。之后，如果能够熟练地使用这个组合技能，就可以进阶到下一个技能了。例如，一边骑自行车一边玩杂耍，还能够加速。其实，一项很难的技术就是由一个个普通的技能不断地叠加、累积而成的。因此当一个基础全无的小白想要临摹一幅成熟的作品时却怎么也画不好，就是这个原因。

一幅成熟的作品，是由无数个普通的技能重复叠加组合而成的复合体，因此没有任何基础就想要进行模仿是不现实的。只有不断地练习，将这些普通的技巧一个个地熟练掌握，才是成功的捷径。

首先，我们需要知道究竟“叠加了哪些技术”。但是，如果练习的时候只是机械地重复手上的动作，只能白白地做无用功。在练习之前，我们需要了解自己想要临摹的那幅画或想要完成的那幅画，到底包含了哪些技术，这一点是十分重要的。当然，能够搞清楚其中的技术构成，也需要大量的技术理论知识。因此大家需要记住许多基础方法和技巧，然后搞清楚想要完成的目标作品的技术构成，这对学习绘画来说是十分重要的。了解一幅画的技术构成是需要一定的技术和经验的，掌握这些技术和积累经验的过程也不是一件简单的事情，这也是我们没有办法一下子临摹好一幅成熟作品的原因。

• 从作画过程中“偷师”

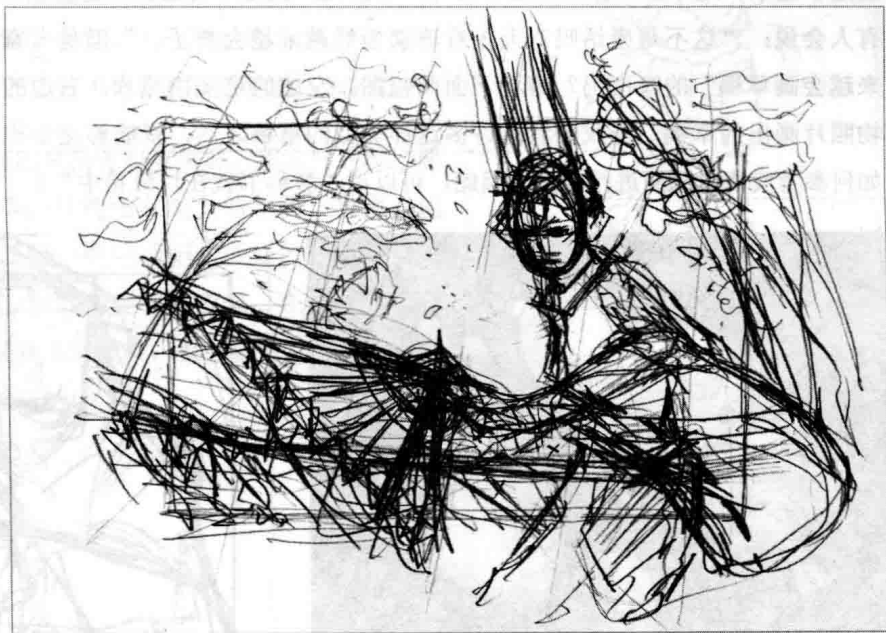
告别漂亮的成稿，重视那些乱糟糟的草稿吧

可能有人会问：“那到底该如何积累这些‘技术和经验’呢？”其实这个过程因人而异，没有一个固定的方法，下面我就根据自己的经验来给大家提供一些参考。

我在绘画一线工作的10年间明白了一个道理，那就是：多看一些绘画大师的作品未必一定能提升自己的绘画技能。如果多看一些漂亮的作品就能够画好画，那么那些热衷于看动漫、看漫画的人一定是画得最好的。可是，实际上并非如此（当然，多看一些作品还是能够学到很多东西的）。还有一点需要注意，那就是不要看画作的复印件。当人们在看复印件的时候，可能下意识地就会觉得这幅画已经经过了计算机的修正或机械加工，就会考虑“这幅画是不是被缩小了？”“线条的浓淡变化会不会被忽略？”等等，其客观性被大大削弱，也降低了作品的信服度。另外，那些经过誊画的干净的手稿也没有太高的学习价值。毕竟经过誊画之后线条已经接近成型，很难从中“偷师”。

了解绘画过程，从过程中学习技能，对于提升绘画技巧是十分重要的。因此，同样是身在绘画一线的人，有的人就能够有所进步，有的人依然止步不前。我认为，如果不了解一幅画的绘画过程，就无法了解其中的技术构成，也就无法积累必要的技术和经验，因此也就无法进步。

在我看来，绘画过程中最有学习价值的是第一步的草稿。第一步的草稿中包含要完成这幅画所有的技巧。当一幅作品完成后就成为商品，其发展的过程也会全部被隐藏起来。所以即使看再多漂亮的画集，绘画技术也不会有所提升。



草稿的参考例。请与下页中“接近于誊画干净的草稿”比较来看。



接近于誊画干净的草稿。虽然线条变得清晰明了，但是信息量明显比誊画之前的草稿少了许多。

最初的草稿是最好的教科书

在学习绘画的过程中，那些看起来如同上学时期的草稿纸一般、画得乱七八糟的草稿，其实是最具有学习价值的。这些草稿都被人随意地扔在垃圾箱里。记得我当初在职业画师那里打工负责倒垃圾的时候，借工作之“便”看到了许多有价值的“垃圾”。我想，正因如此，我才能够积累这么多绘画技巧，并在竞争残酷的画师之路上走了过来。此外，多看草稿还有另外一个好处，就是“自己越来越会画草稿了”。有人会说：“这不是废话吗？天天看草稿当然越来越会画了。”但是大家了解“越来越会画草稿”的缘由吗？请看下面两幅图，左边的是实物照片，右边的是根据实物照片画出的草稿。当我们看过许多这样类似的草稿之后，就能够逐步积累并掌握如何参考实物对画面进行构图。因此，可以说“教科书就在垃圾箱中”！



• 足够熟练之后再进行技术的叠加升级

从本章一开始，我就一直在反复强调“为了提升自身的技能应该如何做”，但毕竟这是一个循序渐进的过程，心急也没用。在此之前，我们只要弄明白自己“为什么画不好”，就是一个很大的进步了。

所谓技能的升级，就是在能够不用费很多心思，很轻松地完成一项技能之后，在此基础上叠加另外一项技术。因此我们没有办法一上来就模仿一边骑独轮车，一边玩杂耍，还能够骑得很快的人。我们需要做的就是将这项技能进行分解、分析，然后把其中的每一个小技能练到非常熟练的程度。当我们能轻而易举地完成“玩杂耍”“骑独轮车”的时候（注意：需要非常熟练，而不是勉强做到的程度）。这时我们就可以将这些小技能进行叠加，之后进行“一边骑独轮车，一边玩杂耍”的练习。当将这个复合技能也能做到很熟练的时候，就可以进行最后一步“加速”的练习了。

“熟”了之后才有“生巧”

绘画是一项不断熟练、不断提升的作业。以动漫界为例，我们经常会对新人说“画画之前要多留心观察身边的事物”等，这看起来似乎是非常理所应当的要求，但是实际上对他们来说，做起来是相当困难的。透视、分镜、动作、线描等，对于一个新人来说已经是非常难的事情了，他没有办法也没有精力去“观察日常生活中的事物”。而那些画了好几年漫画的老手们，透视、分镜、动作等对于他们而言都是信手拈来的东西，是他们身体血液中的一部分，因此他们可以通过“观察日常生活中事物”来提升自己的技术。用“一边骑独轮车，一边玩杂耍”的理论来比喻，就是对那些刚刚学会杂耍的人说“你得加速，你得骑得更快一些”，明明最基础的还做不好，还非要要求技术的提升。

如果一个画师连最基础的事情还没有做好，那么与这些“观察日常生活中事物”等高级的技能还有很大的差距。我想，如果那些绘画高手们能够多理解一些绘画新人所处的状况，可能会给出一些更加实用、更有帮助的建议。当然，在专业的画师世界中，如果达不到这些最基本的标准，就会被残忍地淘汰掉，当然这也不是一天就能够达成的。



比较理论

• 画得好不好是通过比较看出来的

抽象性评价和相对性评价

在绘画现场中，10个画师的作品一字排开，领导只能记住画得最好的和画得最不好的。画得最好的人能者多劳，会接到更多的工作委任，而画得最不好的人则会被淘汰。可能这么说很残酷，但是在成人的世界中，特别是在绘画工作者中，评价是通过相互之间的比较得出的。我把这种现象称为“比较理论”。评价一幅画好与不好，实际上是一个十分抽象的过程，因为它并没有一个明确的标准。因此，我们只有通过和其他画作进行比较，才能得出一个评价的结果。也就是说，当一幅画被作为评价标准时，也就意味着它在和周围的画作进行相对性比较。如果现场聚集了许多出自大师之手的作品，也就意味着这些作品的平均水平非常高，所以即使画得非常好，也不会获得特别高的评价。反之，如果是一堆出自业余人士之手的作品，那么稍微画得仔细一些的那个就会得到许多好评。因此，如果周围都是比自己水平高的人，则会对你非常不利。毕竟在日常的工作和生活中经常会被周围的人拿来比较，因此很有必要注意这个问题。

“画得好”的含义

对于漫画画师来说，“画得最好的人”的评价标准基本上等同于“工作委托最多的人”。而那些“虽然画得非常好，但是画得很慢”的人则在职场上并不会被认为“画得好”。因此虽然不能将所有地方的评价标准一概而论，但基本上“对制作方有利的画师”是最受欢迎的。说得极端一些，那些“最有利于制作方的画师”即“最好的画师”。由此来看，评价一幅画是否画得好的标准是因场合而异的。但在画师这个团队作业的职场中，作为拿钱办事的一方，只有那些能够满足甲方需求的作品，才能够被称为“画得好的作品”。因此，网上流传的那些制作精美的画作，在职场中未必会被认为是优秀的作品。评价一幅画优秀与否的标准是随着工作内容的变化而变化的。

• 如果无法理解评价的意义，就无法在职场中生存下去

一言以蔽之，就是“竭尽全力”

请大家一定要时刻谨记，在职场中会经常被拿来和其他的画师比较。因此，从理论上来说，我们需要对其他画师的能力有大致的了解。然而，事实上，我们很少有机会能够见到其他画师的绘画过程。因此，最保险的办法就是时刻保持竭尽全力。根据我以往的经验，在工作中只要用自己最好的水平去应对，基本上不会出问题。反之，若只想应付了事，就会被残酷淘汰。职场就是这么残酷。另外，还需要注意的一点就是大家不要重视钱的多少，尤其是对动漫人来说，很多情况都是只要有工作做就很不错了，更不用说当整个行业大背景都很萧条，或者碰上一个高质量的作品的时候，钱就更不是主要考虑的因素。不过，若是生存都成了问题，可以考虑在挑选公司和作品的时候降一个等级。例如，当一个作品征集画师时，给的单价非常高，那么相应地就会聚集很多高手，而那些单价比较低的作品就会挑选“最认真的画师”，成功的概率也会高一些。不过这样一来收入就会严重缩水，因此也不要太勉强。这些工作虽然钱少，但并不意味就可以偷工减料，也必须尽自己的全力去做。从耗费的时间和精力来看，跟那些价钱高的工作没有什么差别。但是大家可以从这些工作着手，一步一步往上走。关于这种对现实性问题的选择，我会在合适的时机进行更详细的说明。总之，大家需要记住的就是这个“比较理论”，它是非常重要的，在工作过程中，脑子里一定要绷着这根弦。在职场中，不仅制作方，作画导演和演出同样只会记住画得最好的人和画得最差的人。将画得最差的人踢掉之后，下一次就踢掉倒数第二差的，这样，整个团队的整体水平才会慢慢有所提升。在那些有人气的作品中，有能力的作画导演和演出会自己挑选所有的原画制作者。



本页图片人物和下页图片人物是同一个人物角色，只是表情不同。请大家比较一下，并且仔细体会一下“比较”的这个过程。

• 如果无法理解评价的意义，就无法在职场中生存下去

一个自由画师需要注意的事项

如果接受工作委托来画画，一定要注意之前自己被指出来需要注意的地方。当然，也有那些无须在意这些的工作——基本上都是画师的原创作品。例如，漫画家、插画家、同人作家、画家和自主创作者等，都不是靠他人的工作委任，而是靠自己的判断来推进工作的。如果当自由画师能够赚钱养家当然没问题，甚至在某种意义上，这是十分理想的工作状态。但是，需要注意的是，即使是这样的自由画师，其作品也会受到市场“比较理论”的（甚至可能比职场的评价标准更加严苛）影响。其实无论是哪个领域，只要你是一名画师，就逃避不了被比较的命运。如果忘了这一点，那么想要在绘画界生存下去基本上是不可能的。

当然，本书也会被与市场上的同类书籍进行比较。我想大家肯定也是进行一番选择和对比之后，才选择了本书。大家需要做的就是将人们这种日常的“选择、比较”的过程，有意识地放入自己的工作中。这是提升自己业务能力不可或缺的一种思维方式。



与上一页中的插画做对比，请问大家有什么发现呢？

否定连锁理论

• “否定”的思维意识会有碍进步

如果“比较理论”用错了方向

当大家从事了绘画相关的工作以后，肯定遇到这些状况：自己的同期、同一年的竞争对手，甚至比自己年纪小的后辈被夸画得好，而自己被晾到一边，甚至他们都先于自己有作品问世。

这时可能有些人会想：“难道那些人有眼无珠吗？就他那个水平，画成那个鬼样子竟然还说画得好？”以此通过否定他人来肯定自己。而自己这样的评价，其实也只是通过上一节中讲到的“比较理论”得出的自己和他人比较的结果而已。毕竟当别人得到赞赏的同时，意味着自己是处于劣势的。对于这个比较残酷的现实，人们很难轻易接受。但是，这种想法对于学习画画的人来说是十分有害的。这是初学画画的画师们特别容易陷入的一种思考模式。但是，不得不说，基本上被他人认可的想法和作品都是十分优秀的。因此，全盘否定一个被他人认可的人，也就意味着避开了真正优秀的技术。这对学习绘画来说是一件非常负面的事情。同时也会产生非常不好的连锁反应：一个绘画技术优秀的人→否定这个人→连同这个人的技术一同否定→无法学习到对自己有利的技术→永远也提升不了。既然无法提升自己，那么最终只能看着身边除自己以外的人一个个被夸赞、被认可，然后再一个个将其否定，陷入到一个无限的负面循环中——否定别人有时就是这么可怕。这个时候其实就陷入了一个无底洞中，使自己永远也无法进步。这就是“否定连锁理论”。

拿出勇气，直面现实

因此，虽然心有不甘，但是仍然要认同那些被他人认可的人。当然这个过程是需要勇气的，自己也会承受一些压力。但是我们可以换一个角度来考虑，“那个人虽然人确实不怎么样，但是确实还是有一定技巧的。不过还是不服气啊！”这样想就好啦。好的就是好的，就算是你讨厌的人也有值得我们学习的地方。否则，就因为讨厌一个人而否定他的所有，这样也会使自己的成长之路被一个个阻断。我身边那些画得好的人，基本上都是一些性格古怪的家伙，但是如果对他们的技术不认可，就会发生否定连锁反应。

作为成年人，大家需要学会将技术和性格分开来看。