

漫画技法 终极向导



4

[日] 林晃 著
汇智天成 译

活动人物
绘画技巧篇



辽宁科学技术出版社

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-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.

©2007, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社グラフィック社授权辽宁科学技术出版社在世界范围独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2006 第58号

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

漫画技法终极向导. 4, 活动人物绘画技巧篇/ (日) 林晃著;

汇智天成译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2007.1

ISBN 978-7-5381-4949-4

I.漫… II.①林…②汇… III.漫画-技法(美术) IV.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第000196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: 王楠楠

设计制作: 朱雪莉

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路25号 邮编: 110003)

经销: 各地新华书店

责任编辑: 宋纯智

幅面尺寸: 148mm × 210mm

印张: 4.5

版次: 2007年1月第1版

印次: 2007年1月第1次印刷

印刷: 北京地大彩印厂

定价: 19.80元

如发现印装质量问题, 请与承印厂联系调换。

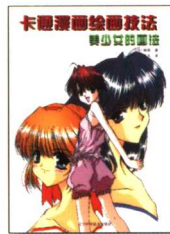
版权所有, 翻印必究; 未经许可, 不得转载!

《漫画技法终极向导》系列丛书

本套《漫画技法终极向导》是继《卡通漫画绘画技法》系列之后的又一漫画技法系列丛书。各位日本知名漫画家倾力打造，凝缩了现在最实用、最流行的各种漫画技法。介绍详细、全面，是学习漫画的最佳教材。



漫画技法推荐



漫画技法 终极向导④

活动人物绘画技巧篇

[日] 林晃 著

汇智天成 译



辽宁科学技术出版社





糟了，迟到了!!

嗒嗒嗒



倾斜度和手脚的动作等，其画法的窍门是夸大动作的特征来进行绘画。



目 录

本书内容介绍	6
第1章 人物动作的绘画	7
1 人体绘画的基础	8
看着金属玩偶进行绘画	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2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3章 从漫画原稿来学习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给这些夸张的动作、轻微的动作和姿势，让我们学习这种绘画技能吧！

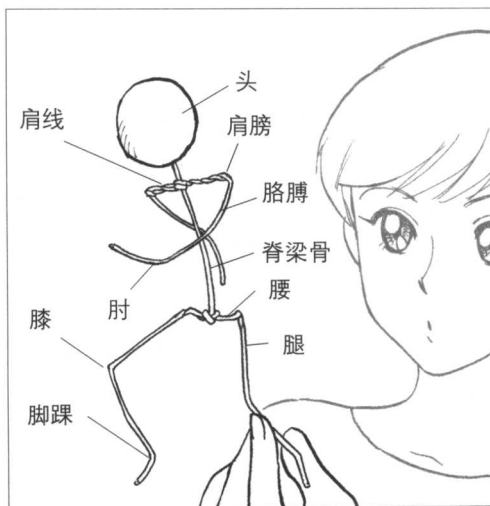


第1章

人物动作的绘画

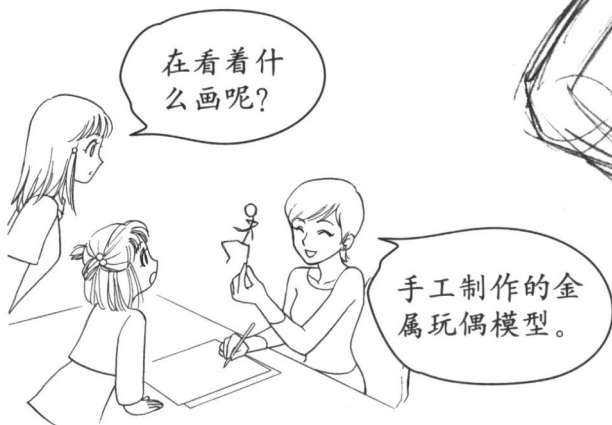


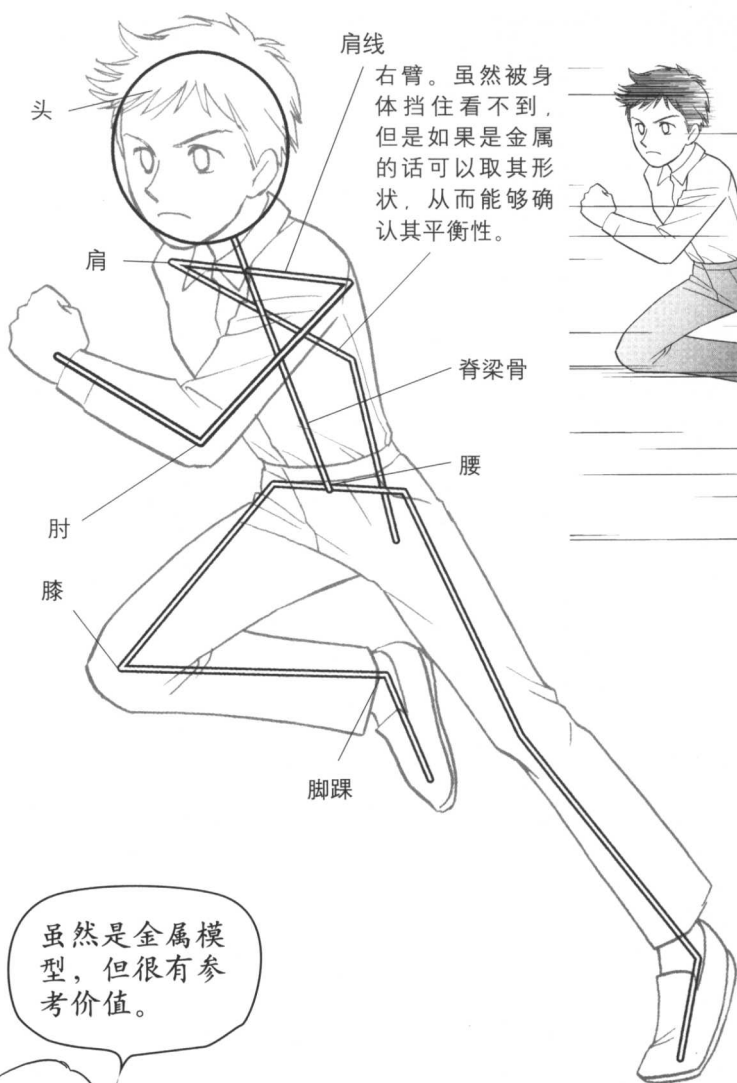
看着金属玩偶进行绘画



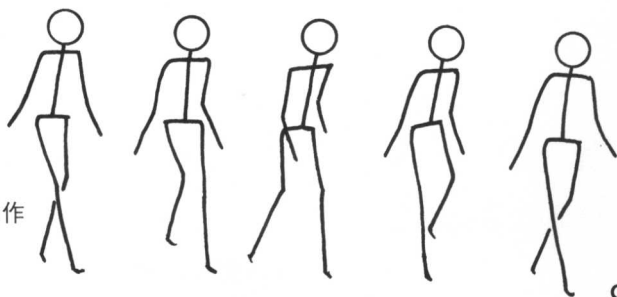
描绘人物动作时，应把握住看不到的部分，将其描绘出来就好了。如果使用金属玩偶，可以通过捕捉其部位、关节，把握住整体。

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





虽然是金属模型，但很有参考价值。



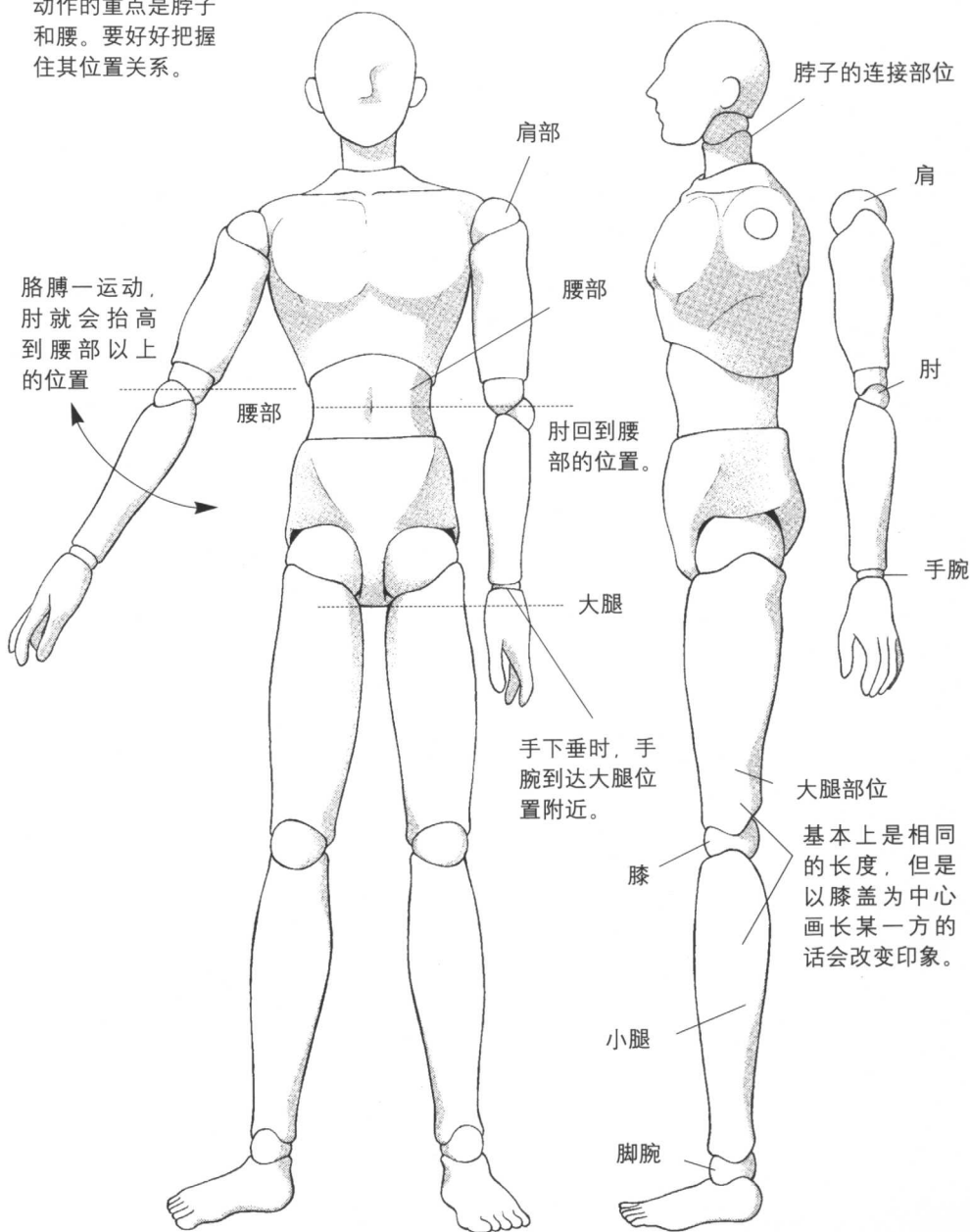
根据金属玩偶制作的走路动作。

基本比例

重点

动作的重点是脖子和腰。要好好把握住其位置关系。

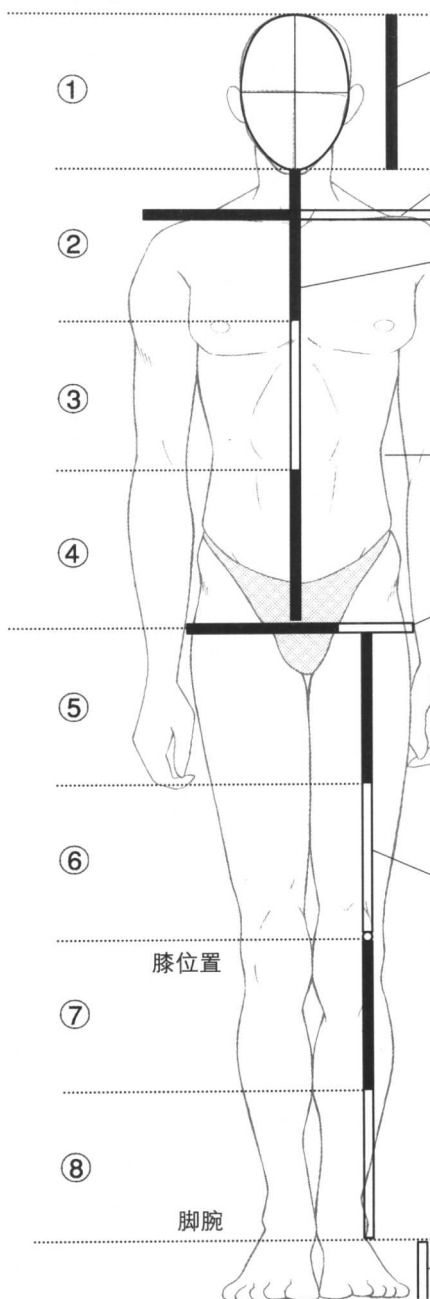
部位的长度和关节的位置关系等，如果重视基本的规则进行绘画，可以画得很好。



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进行把握。这种考虑方式称为“头身法”。

头部
1根金属的长度。

肩部
2根金属的长度
(男孩时)

躯干
3根金属的长度

胳膊
3根金属的长度

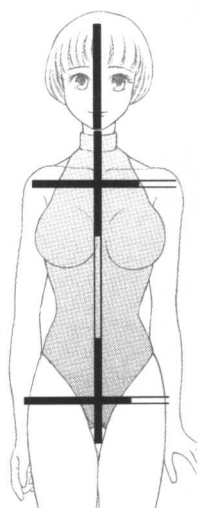
肘的位置
胳膊的中间

臀部
1.5根金属的
长度 (男孩时)

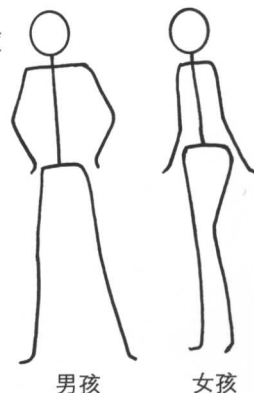
手
1/2根~1根
金属的长度

腿
4根金属的长度

脚
高度约为1/4根
金属的长度



女孩时，肩膀的宽度和臀部都以1.5根金属的长度为标准。



男孩

女孩

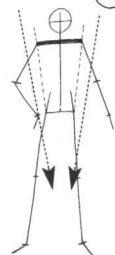
男孩和女孩的身体

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的话，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。

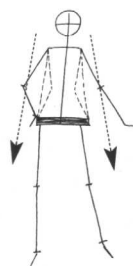
女孩

肩膀窄、臀部大。

脖子细、长。

虽然腰部变细了，但是直线的。

腰部细，臀部曲线般地向外突出来。



- 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的话，就会很有女人味。

厚度的不同

