



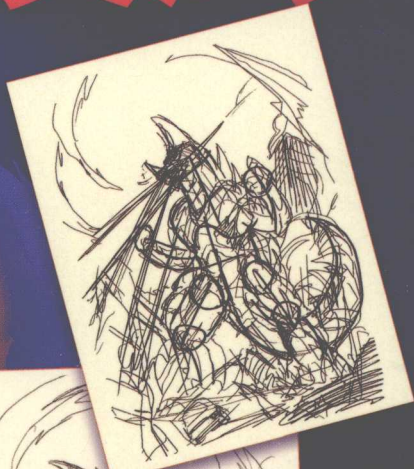
北京电影学院
动画艺术研究所推荐
优秀动漫游系列教材

CARTOON

日本漫画创作技法

— 妖怪造型

[日] PLEX 工作室 著
陈方歌 汤锐 译
孙立军 审译



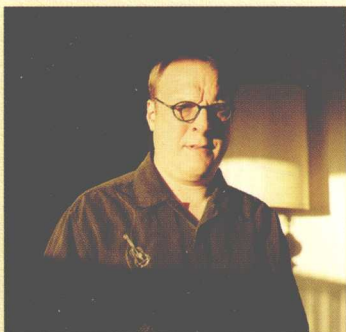
中国科学技术出版社

Best wishes for
the future of
your work with
animation students

Gary Mairs

祝愿动画学生的作品拥有美好的未来!

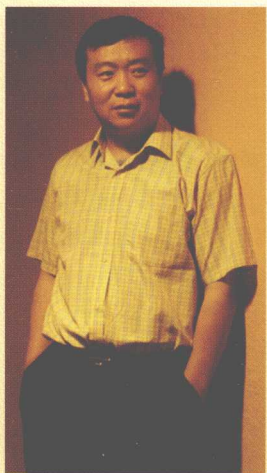
盖瑞·梅尔斯



盖瑞·梅尔斯 (Gary Mairs)

美国籍。美国加州艺术学院电影学院院长、电影导演工作坊创办人之一。在电影界有多年的创作经验。曾导演和监制电影短片《醒梦》(2007)、《说出它》(2008)、《海明威的夜晚》(2009),担任官方纪录片《出神入化:电影剪辑的魔力》(2004)的艺术指导。在线上专业杂志包括《摄影机的低架》、《烂番茄》发表多篇专业论文、著作有《被控对称性:詹姆斯·班宁的风景电影》。

培养中国动画精英
孙立军



孙立军

北京电影学院动画学院院长、教授。

现任国家扶持动漫产业专家组原创组负责人、中国动画学会副会长、中国电视艺术家协会卡通艺术委员会常务理事、中国成人教育协会培训中心动漫游培训基地专家委员会主任委员、中国软件学会游戏分会副会长、中国东方文化研究会漫画分会理事长、国际动画教育联盟主席、微软亚洲研究院客座研究员、北京电影学院动画艺术研究所所长。

主要作品有：漫画《风》，动画短片《小螺号》、《好邻居》，动画系列片《三只小狐狸》、《越野赛》、《浑元》、《西瓜瓜历险记》，动画电影《小兵张嘎》、《欢笑满屋》等。

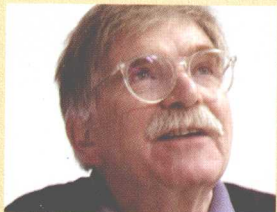
曾担任中国中央电视台少儿频道动画片、“金童奖”、“金鹰奖”、“华表奖”、汉城国际动画电影节、2008奥运吉祥物设计、世界漫画大会“学院奖”等奖项的评委。曾获中国政府华表奖优秀动画片奖、中国电影金鸡奖最佳美术片奖提名等奖项。



with head and
hands ...
all the best to
Animation Students
Keep animating!
Robi Engler

祝愿所有学习动画的学生，用你们的
头脑和双手，创作出优秀的作品！

罗比·恩格勒



罗比·恩格勒 (Robi Engler)

瑞士籍。1975年创办“想象动画工作室”，致力于动画电视与影院长片创作，并热衷动画教育，于欧、亚、非三洲客座教学数年。著有《动画电影工作室》一书，并被翻译成四国语言。

THE FUTURE OF
ANIMATION IN CHINA
IS IN THE HANDS
OF YOUNG TALENT
LIKE YOURSELVES.
TOMORROW'S LEGENDS
ARE BORN TODAY!

CHEERS,



Kevin D.
KEVIN GEIGER
WALT DISNEY
ANIMATION

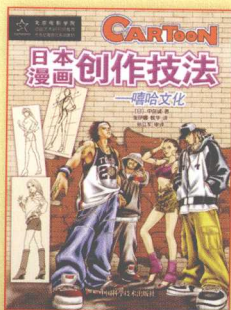
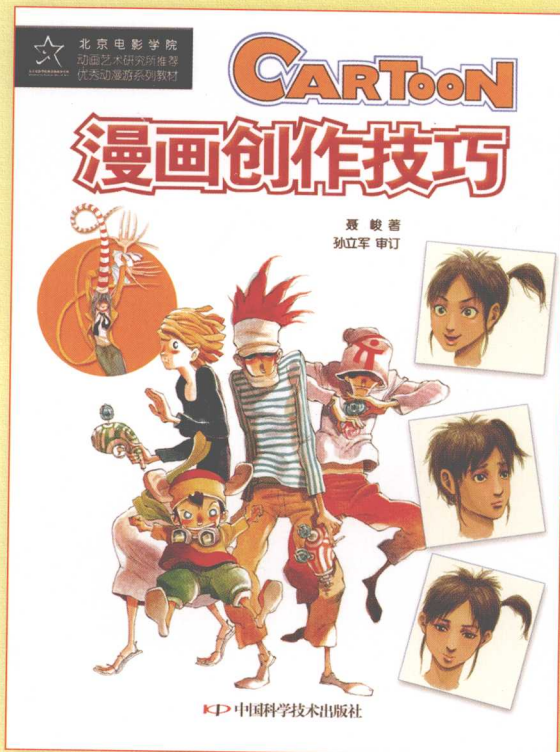
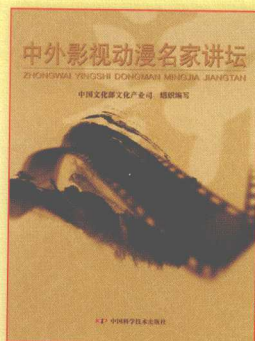
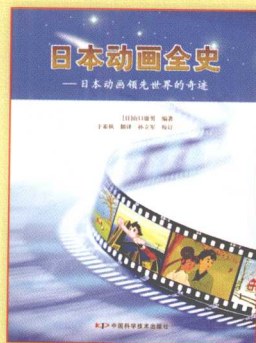
中国动画的未来掌握在年轻人手中。就如同你们自己，今天的你们必将成为明天的传奇！

凯文·盖格



凯文·盖格 (Kevin Geiger)

美国籍。现任北京电影学院客座教授。曾担任迪斯尼动画电影公司电脑动画以及技术总监、加州艺术学院电影学院实验动画系副教授。在好莱坞动画和特效产业有将近15年的技术、艺术和组织方面的经验，并担任Animation Options动画专业咨询公司总裁、Simplistic Pictures动画制作公司得奖动画的制片人、非盈利组织“Animation Co-op”的导演。



北京电影学院动画艺术研究所推荐

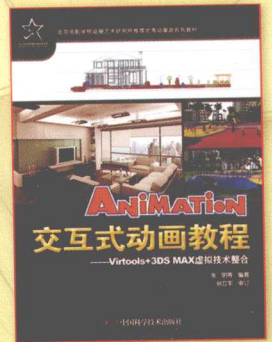
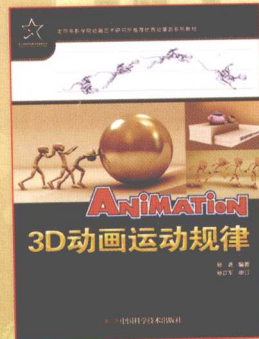
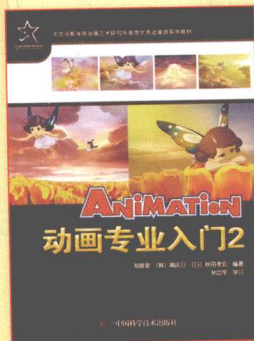
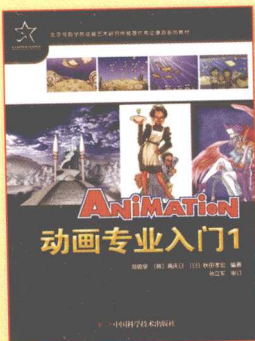
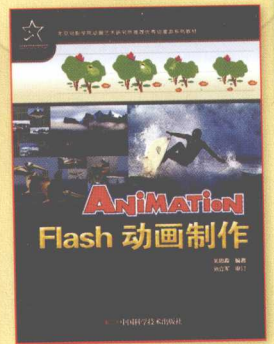
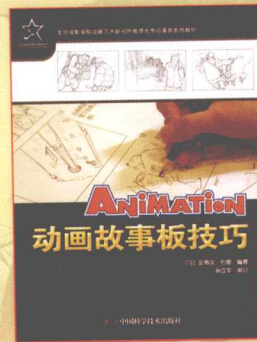
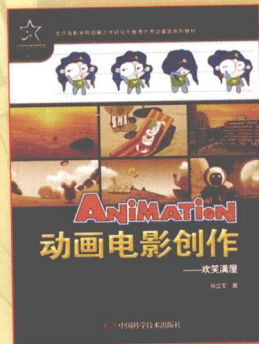
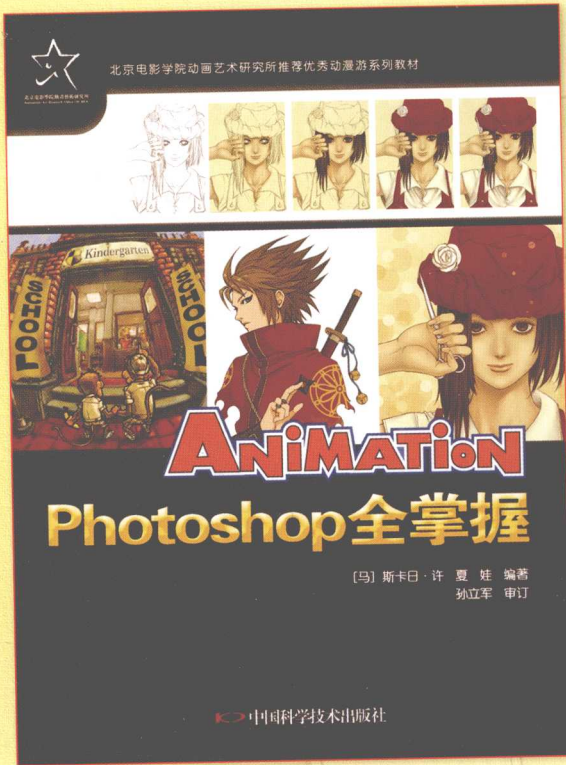
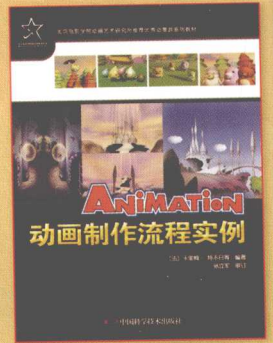
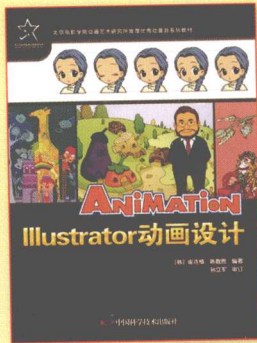
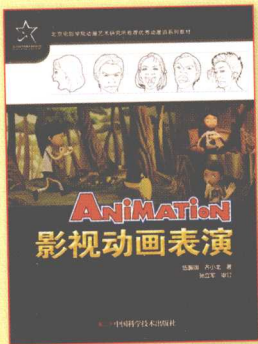
优秀动漫游系列教材

本系列教材中的原创版由北京电影学院、中央美术学院、中国人民大学、北京工商大学等高校的优秀教师执笔，从动漫游行业的实际需求出发，汇集国内最优秀的动漫游理念和教学经验，研发出一系列原创精品专业教材。引进版由日本、美国、英国、法国、德国、韩国、马来西亚等地的资深动漫游专业专家执笔，带来原汁原味的日式动漫及欧美卡通感觉。

本系列教材既包含动漫游创作基础理论知识，又融合了一线动漫游戏开发人员丰富的实战经验，以及市场最新的前沿技术知识，兼具严谨扎实的艺术专业性和贴近市场的实用性，以下为第一批推出的教材：

书名	作者
中外影视动漫名家讲坛	扶持动漫产业发展部际联席会议办公室 组织编写
动画电影创作——欢笑满屋	北京电影学院 孙立军
2D与3D角色表情动画制作	[美]赖斯·帕德鲁
动画设计师手册	[美]赖斯·帕德鲁 等
Maya角色的造型与动画	[美]特瑞拉·弗拉克斯曼
Flash 动画入门	[美]埃里克·格瑞帕勒
二维手绘到3D动画	[美]安琪·琼斯 等
概念设计	[美]约瑟夫·康斯里克 等
动画专业入门1	郑俊皇 [韩]高庆日 [日]秋田孝宏
动画专业入门2	郑俊皇 [韩]高庆日 [日]秋田孝宏
动画制作流程实例	[法]卡里姆·特布日 等
动画故事板技巧	[马]史帝文·约那
Photoshop全掌握	[马]斯卡日·许夏娃
Illustrator动画设计	[韩]崔连植 陈数恩
Maya-Q版动画设计	中国台湾省岭东科大 苏英嘉 等
影视动画表演	北京电影学院 伍振国 齐小北
电视动画剧本创作	北京电影学院 葛竞
日本动画全史	[日]山口康男
动画背景绘制基础	中国人民大学 赵前
3D动画运动规律	北京工商大学 孙进
影视动画制片	北京电影学院 卢斌
交互式动画教程	北京工商大学 张明 罗建勤
Flash 动画制作	北京工商大学 吴思淼
趣味机器人入门	深圳职业技术学院 仲照东
定格动画技巧	[英]苏珊娜·休





日本漫画创作技法

——妖怪造型

[日] PLEX 工作室 著

陈方歌 汤锐 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

妖怪造型 / [日] PLEX 工作室著; 陈方歌, 汤锐译. —北京: 中国科学技术出版社, 2009

(日本漫画创作技法)

ISBN 978-7-5046-4907-2

I. 妖... II. ①日...②陈...③汤... III. 漫画-技法 (美术)
IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第045413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 ©2004 by PLEX

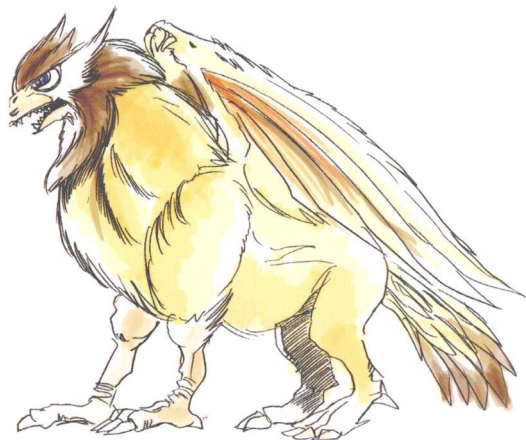
All other material copyright© 2004 by DIGITAL MANGA, Inc.

版权所有 侵权必究

著作权合同登记号: 01-2009-2342

作者 [日] PLEX 工作室
译者 陈方歌 汤锐
审译 孙立军

策划编辑 肖叶
责任编辑 肖叶 梁军霞
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.kjpbooks.com.cn>

科学普及出版社发行部发行
北京盛通印刷股份有限公司印刷

*

开本:720毫米×1000毫米 1/16 印张:9.5 字数:170千字

2009年6月第1版 2009年6月第1次印刷

ISBN 978-7-5046-4907-2/J·26

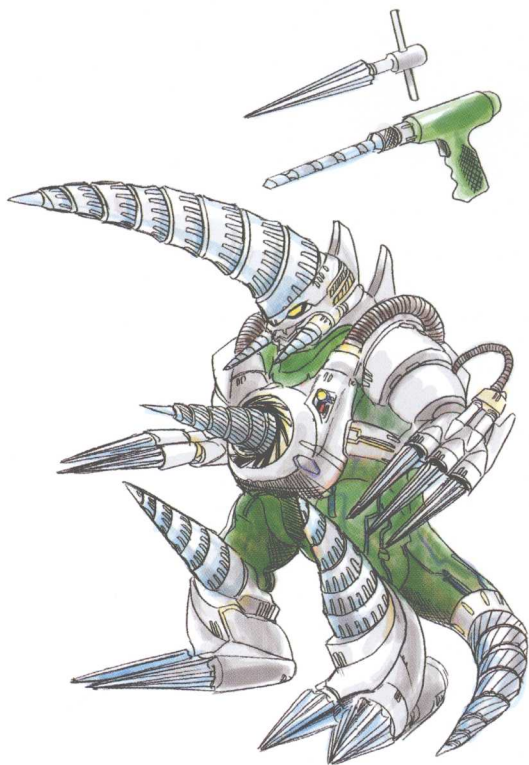
印数:1-10 000册 定价:39.90元

(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

关于本书	6
第一章 漫画妖怪的特征	7
第一节 漫画妖怪的各种类型	8
第二节 我们的妖怪设计矩阵方法	10
用PMDM 图表设计妖怪	11
第三节 每种妖怪类型的特点	12
提炼素材中的精髓	13
真人尺寸动物妖怪实例	14
真人尺寸植物妖怪实例	16
真人尺寸非生物妖怪实例	17
多重元素真人尺寸妖怪实例	18
巨型动物妖怪实例	20
巨型植物妖怪实例	21
巨型非生物妖怪实例	22
多重元素巨型妖怪实例	24
卡通动物妖怪实例	26
卡通植物妖怪实例	28
卡通非生物妖怪实例	29
多重元素卡通妖怪实例	30
步骤1: 从素材选择到设计	32
步骤2: 确定形态	34
步骤3: 变形	36
步骤4: 粗略的草图	38
步骤5: 清理	40
步骤6: 上色	42
小结	44
第二章 具体的设计与绘画策略	45
第一节 真人尺寸妖怪 1	46
最初的面部草图	47
面部草图	48
角色图草稿	50
最初的身体草图	51
身体设计细节	52
手部设计细节	53
身体姿势	54
结构图	55
线稿	56



加入背景的线稿	57
上色/完成的图画	58
第二节 真人尺寸妖怪 2——女妖	60
产生设计创意	61
变形	62
草图	64
清理/完成的图画	66
第三节 真人尺寸妖怪 3——武士	68
产生设计创意	69
变形	70
完成的大致设计	72
构图	73
草图	74
姿势设计完成	77
清理/完成的图画	78
第四节 巨型怪兽 1——四足妖怪	80
选择素材	81
产生设计创意	82

细节	84	第八节 卡通妖怪 2——小斗士	126
构图设计	86	确定外形	127
最终构图	87	表情	128
草图	88	设计方案完成	129
清理	89	构图	130
色彩试验/完成的图画	90	粗略的草图	131
第五节 巨型怪兽 2——植物妖怪	92	清理/完成的图画	132
产生设计创意 1	93	第九节 卡通妖怪 3——组合型妖怪	134
产生设计创意 2	94	产生设计创意	135
产生设计创意 3	95	变形和扭曲	136
设计一个大纲	96	完成妖怪设计	137
添加细节	97	设计眼睛	139
完成的设计方案	98	草图	140
创造一个次要角色	99	清理/完成的图画	142
画面布局	100		
草图	101		
清理/完成的图画	102		
第六节 巨型怪兽 3——水栖妖怪	104		
产生设计创意 1	105		
产生设计创意 2	106		
产生设计创意 3	107		
产生设计创意 4	108		
设计一个大纲	109		
头部设计	110		
设计完成	111		
为最终图画布局	112		
情境草图	113		
清理/完成的图画	114		
第七节 卡通妖怪 1——宠物型	116		
产生设计创意	117		
变形	118		
表情	119		
战斗情境	120		
构图	122		
粗略的草图	123		
清理/完成的图画	124		



关于本书

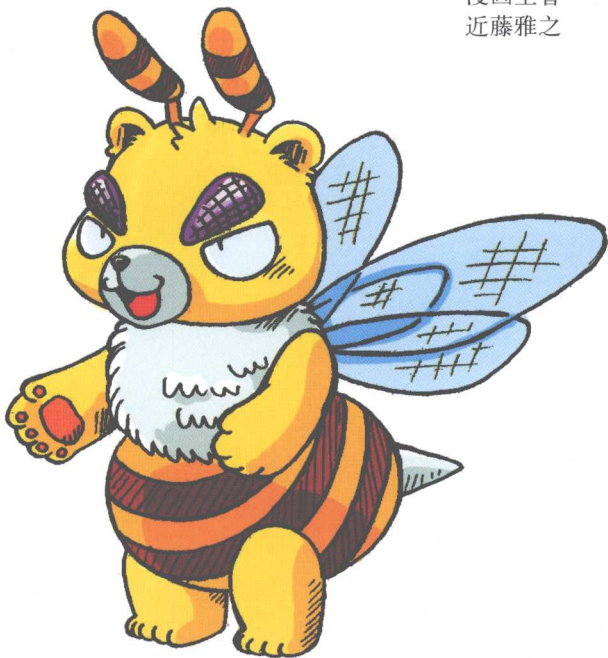
PLEX 工作室作为万代集团的一个分部，创建于1981年，是玩具、游戏和其他各种娱乐产品的主要生产商。自那时起，PLEX 工作室涉足极其宽泛的领域，包括万代玩具的策划和设计，漫画主角们、其他角色、日本国内动漫机器人，玩具及移动电话内容的设计和管理，以及其他游戏的策划与设计。

PLEX 工作室第一次获得国际认可是由于其“超级战队”的设计，在世界上轰动一时。从那时起，作为一家能够生产顶级品牌玩具的设计公司，它获得了广泛赞誉。

PLEX 工作室决心将经验和技巧记录在这本书中，以便下一代作者和艺术家能够从中获益。我们的第一本书是《日本漫画创作技法——变形金刚》，这本书出版后风靡一时，被赞誉为“机器人设计圣经”。我们努力的另一成果就是当下这本《日本漫画创作技法——妖怪造型》。

在本书中，正工作在这个领域的前沿以及电视、电影和游戏方面的作者，展示了他们的设计技巧。如果你运用本书中的技巧创作出你自己的独特又引人注目的妖怪，那么我们就认为这本书是成功了。

PLEX 工作室 国际设计部
漫画主管
近藤雅之



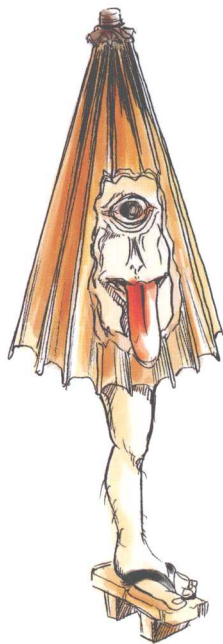
第一章

漫画妖怪的 特征



第一节 漫画妖怪的各种类型

在日本漫画、动画和其他幻想电影中，你经常会看到外表及风格都独具日本特色的妖怪，其中包括那些作为男主角不共戴天之敌的真人尺寸妖怪、被邪恶势力变形了的人类，以及那些由古代文明的科技遗产创造出来的妖怪等。



此外，你还可以看到一些在日本传统民间故事与传说基础上创作出来的怪物，或者精灵模样的妖怪。