

随心所欲地画出理想的人物造型

人物轮廓

动漫技法革命¹

抓住人物轮廓，把握动作动态！

[日] 两角润香 / 水菜智美 著

动漫经典·零起点系列

上海人民美术出版社

作者简介：

◆ 两角润香

东京出生，最初兼任普通企业职员和动漫家两种身份，随后成为自由动漫家。他的作品曾被动漫文选出版社采用，以获得闪电动漫奖为契机，现在主要参与《少年志》的工作。

网址：<http://morozumix.com/>

◆ 水菜智美

生于福冈县，现居东京都，职业动漫家，发表过多本动漫作品，参与过原创动漫形象、企业形象动漫人物、儿童插画等创作工作。

网址：<http://mizutomo.com/>

图书在版编目（CIP）数据

动漫技法革命 1——人物轮廓 /（日）两角润香 / 水菜智美 著；

杨依群、刘巍 译—上海，上海人民美术出版社，2013.1

书名原文：Manga Bible Zero

ISBN 978-7-5322-8082-7

I. ① 动… II. ① 两…② 水…③ 杨…④ 刘… III. ① 动画—人物画—绘画

技法 IV. ① J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2012）第 217802 号

动漫技法革命 1——人物轮廓

原版书名：アタリ革命—アタリ線をなぞってポーズの感覚をつかめ！

原作者名：両角 潤香，みずな とみみ

ATARIKAKUMEI-ATARISEN WO NAZOTTE POZU NO KANKAKU WO TSUKAME!

By Junka Morozumi, Tomomi Mizuna

Copyright © Junka Morozumi, Tomomi Mizuna 2009

All rights reserved.

First original Japanese edition published by MAAR-sha Co., Ltd. Japan

Chinese (in simplified character only) translation rights arranged

with MAAR-sha Co., Ltd. Japan.

through CREEK & RIVER CO., Ltd. and CREEK & RIVER SHANGAHI CO., Ltd.

本书的简体中文版经 MAAR-sha 出版公司授权，由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有，侵权必究。

合同登记号：图字：09-2012-398 号

动漫技法革命 1——人物轮廓

著 者：〔日〕两角润香 / 水菜智美

译 者：杨依群 / 刘巍

责任编辑：钱欣明

技术编辑：季 卫

出版发行：上海人民美术出版社

（地址：上海长乐路 672 弄 33 号 邮编：200040）

网 址：www.shrmms.com

印 刷：上海市印刷十厂有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：6

版 次：2013 年 1 月第 1 版

印 次：2013 年 1 月第 1 次

印 数：0001-4000

书 号：ISBN 978-7-5322-8082-7

定 价：29.00 元

人物轮廓

动漫技法革命¹

【日】两角润香 / 水菜智美 著
杨依群 / 刘巍 译

动漫经典·零起点系列

大学图书馆
藏书
NLC

上海人民美术出版社

前言

“怎样才能将动漫画得精彩呢？”

在一些绘画教科书中有大量的图例，说明绘画的重要基础是素描。然而，即使我们将素描画得非常出色，一旦想创作出理想的动漫人物造型时，事情就会变得不那么容易了。你的作品也许会被指责说：“构图很奇怪呀！”、“脑袋太小了，手臂太长了”、“姿态有点怪吗？”等等。即使是基础扎实的素描高手，能准确理解和把握人体的结构，在动漫插画和动漫创作的时候仍然会出现差错，会被人指责画面上的人体比例结构关系不正确等。那么人体正确的平衡结构到底是什么？如何掌握和表现好这些结构关系？什么才叫画面构图关系良好——内容在画面中的大小和位置恰到好处地摆放？我们请教了许多插画、动漫高手：“怎样才能将画面的素描关系处理好？”。他们都会说同一句话，那就是：“仔细地观察，然后不间断地练习。”

画面的素描结构关系的好坏，不单单是根据绘画法则来定论的，而是要通过训练自己的眼睛，练就熟练的判断能力——判断对象各部分的大小位置的比例平衡关系，在不断的思考中完善和提升自己扎实的绘画能力。

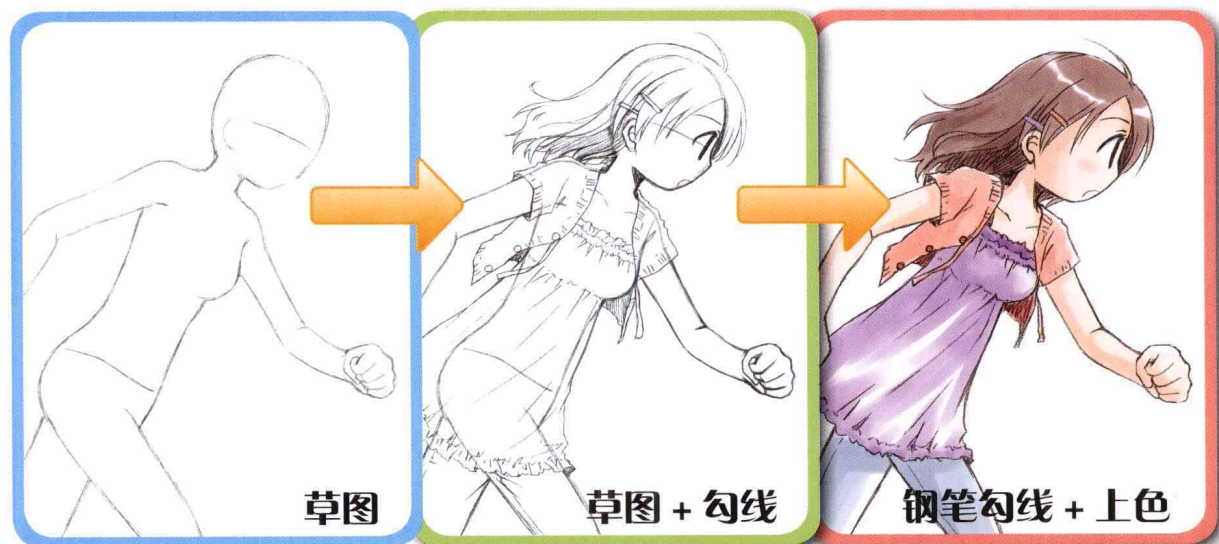
本书刊登了丰富的优秀例作，大家可以参照这些例作进行绘画练习，体验在练习各个过程中失败的艰辛和成功的喜悦。如果我们将这一册的例作全部掌握，那么你就会切实体会和找出其中的诀窍。

轮廓 是怎么回事？

★ **轮廓** 其实就是在绘画过程中为把握人物造型的动态和表情、把握整个画面构图平衡而画的粗略草图；也可以说是成画初期的底稿。

专业的动漫家或者插画家在绘制作品的时候都是先粗略地用铅笔打出大致的轮廓线，再用钢笔勾勒出最终线条，然后再填色。

用铅笔画的轮廓线因为可以用橡皮反复擦拭和修改，所以可以不断地调整和修改轮廓造型的外形。在同一张稿纸上描绘复杂动作的人物外形时，更需要铅笔画好草图，以便调整整幅画面的构图关系并平衡同一画面中多个人物的关系。铅笔草图的步骤是非常重要和不可缺少的步骤。



到底是怎么回事啊！不是学会打轮廓，就什么都能画好了吗？

我最初的时候是这样想的……

请看次页

目录

前言	2
轮廓是怎么回事?	3
目录	4
熟练掌握轮廓关系	6
外轮廓左右人物造型的构图平衡	8
练习打轮廓的方法	9
作品例 1 双手叉腰发怒	10
奔跑 (男子)	11
作品例 2 情景动漫	12
4 格动漫	13
作品例 3 发誓~光影誓言	14
作品例 4 魔法学院·惊呼召唤!	15
本书的使用指南	16



第 1 章 基本动作 17

站姿 (女子)	18
站姿 (男子)	19
侧姿 (女子)	20
侧姿 (男子)	21
走姿 (女子)	22
走姿 (男子)	23
走姿 < 背影 > (女子)	24
走姿 < 背影 > (男子)	25
奔跑 (女子)	26
奔跑 (男子)	27
奔跑 < 侧面 > (女子)	28
奔跑 < 侧面 > (男子)	29
奔跑 < 背面 > (女子)	30
奔跑 < 背面 > (男子)	31

★ 小提示 32

之一 脸部的画法

第 2 章 代表性动作 33

双手叉腰发怒	34
伸懒腰	35
单腿踏桌面	36
耸肩	37
挥手	38
单腿屈膝发誓	39
受惊吓	40
跳跃	41
街舞风跳跃	42
喘息	44
在头顶上挽住手臂	45
回首	46
向上捋头发	47

★ 小提示 48

之二 发型的画法

第3章 坐姿·寝姿

49

坐在椅子上（女子）	50
坐在椅子上（男子）	51
翘二郎腿坐（女子）	52
正座	53
屈双膝席地坐	54
盘腿席地坐	55
单膝曲起坐地	56
双膝斜侧瘫坐	57
双膝外翻席地坐	58
伏桌休息	59
俯卧睡	60
侧卧睡	61
侧卧撑头睡	62
仰卧睡	63

★小提示 64

之三 服装的画法

第4章 俯视·仰视·轮廓

65

站姿（俯视）	66
站姿（仰视）	67
站姿（侧俯视）	68
站姿（侧仰视）	69
双手叉腰发怒（俯视）	70
双手叉腰发怒（仰视）	71
跳跃（俯视）	72
指责对方（仰视）	73
奔跑着上场（仰视）	74
向前奔来（俯视）	75

★小提示 76

之四 三角形与椭圆形的变形！

第5章 两人以上的组合画面

77

挽着手臂走路	78
搭肩勾背	79
怀抱公主	80
举高	81
课间休息的教室	82

★小提示 84

之五 画面中被遮挡不可见的轮廓！

第6章 尝试有背景的动漫和

插画 85

上学路上	86
坐在木廊处	88
动漫一（少女动漫）	90
动漫二（少男动漫）	92

★小提示 94

之六 如何画缩短人物造型

结束语 95





完成啦!

我在老师的轮廓底稿上，竟神奇地画得那样的顺畅。

老师的画

相比较我的画面俯视角度没有表现出来，人的结构关系也很差。

我的画稿

……是吗，确实是按照底稿上的轮廓画的啊，那是因为底稿也是错的啊!

那么要做到画出正确的轮廓造型的话，要怎样练习才好呢?

和轮廓关系相同画面的构图关系也非常重要。

BALANCE

从素描的基础部分开始练习吧! 虽然很难但是必需的。

首先要海量地进行轮廓造型描绘练习，就能自然而然地掌握造型能力。

呵呵!

有能力按照自己理想中的人物造型及其服饰发型自由自在地创作，真是太有趣了!

造型能力和构图能力能同时练习吧!

那么请多给我一些老师底稿让我练习吧!

……晕啊! 那我得多花时间去准备底稿了。

外轮廓左右人物造型的构图平衡

★**练就**打轮廓的能力之后，作画的时候就能顺畅自如地进行下去。但是，这件事情看着简单，实际上不是那么回事。如果在最初的时候轮廓就是错误的，那么正稿的时候就犯下无可救药的大错了。



★ 左侧的那个图例中，整个轮廓都失去了平衡。头部偏小，脖子歪斜，肩膀高了，手脚和身躯都过长，手也画大了许多，无论哪处都是败笔。

要是轮廓打得不好，
构图关系不严格，就
会变成这个样子了！
……咋！恐怖！



怎样才能掌握绘画中的构图平衡感？

在人体素描中身体的透视结构表现是最重要的，也是让大家最纠结的一部分。特别是动漫中的透视构图部分是动漫形式的重中之重，掌握动漫式构图的造型能力需要大量平凡练习。良好构图感的培养目的是使练习者不断地在自己的大脑里回忆思考其中的过程，并通过大量练习提升手绘的能力。描绘专业动漫家的底稿是练习手感的方法之一，练习者在描绘底稿之前要仔细地观察原稿线条的来龙去脉。

但是要是无休止地
描绘动漫家的底稿，
也不就只是模仿他
人的作品吗？



没关系！

要想能自如地画出
自己理想中的人物造型
的话，就要按照本书
所教的方法去做。

★**这本书**里收罗了大量标准的、透视构图良好的动漫人物造型和动态。但请不要被手中的这些例子所约束。大家可以发挥自己的想象，创作出自己想要的人物发型、服饰、表情等动漫人物造型。

练习 打轮廓的方法

★ **轮廓** 练习有两种办法，一种是沿着底稿上的轮廓线描绘造型；另一种方法是沿着底稿轮廓线缩小一圈画，或是沿着底稿的轮廓线放大一圈画。

关于脑袋尺寸的大小

在底稿轮廓上练习线条。轮廓线和底稿上的大小一致。



▲ 这样的脸型适合可爱型的人物造型

在底稿上练习小一圈的线条，将耳朵部分也归整进去，脸型变得椭圆了。



▲ 这样的脸型适合成人造型

★ 适合小女生的脸型

加宽脸部轮廓线。



★ 推荐的俯视图（从上向下看）

轮廓线决定角度。



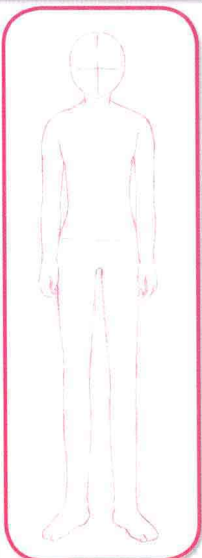
★ 推荐的仰视图（从下向上看）

注意角度的朝向。

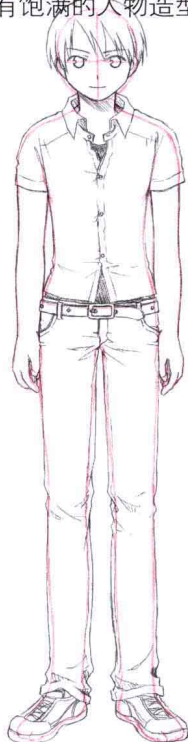


关于身躯部分

★ 在底稿线上贴着底稿线描绘轮廓会有饱满的人物造型。

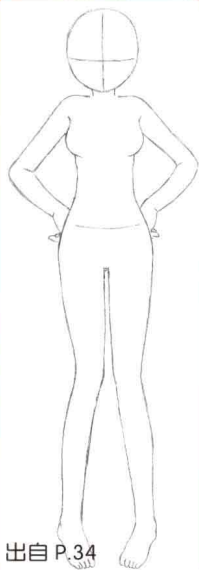


★ 而在脖子和脑袋处小一圈描绘，造型就会显得消瘦一些。



★ 在底稿上练习描线的时候，线条稍微偏移一些，或是弯曲一些都会改变人物的形象。

作品例 1



出自 P.34

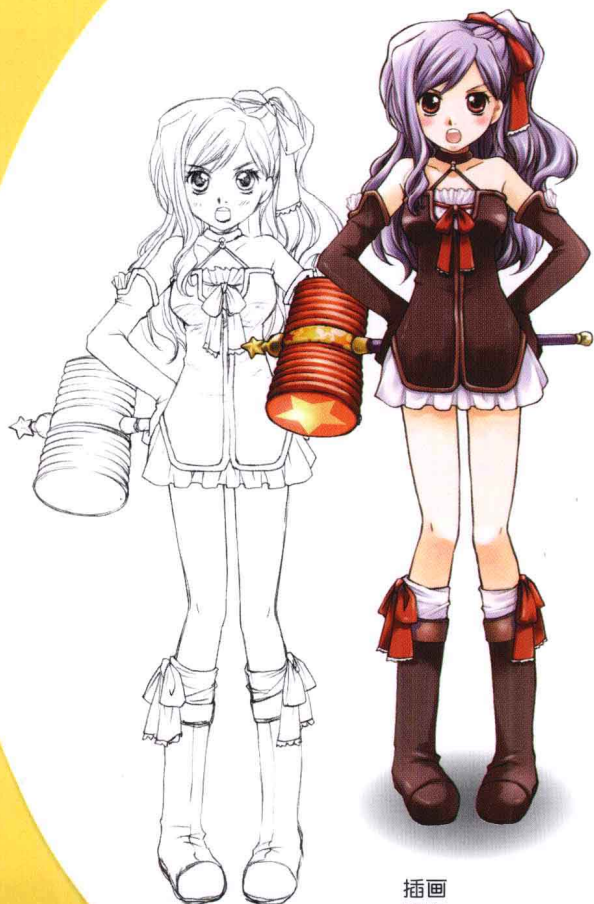
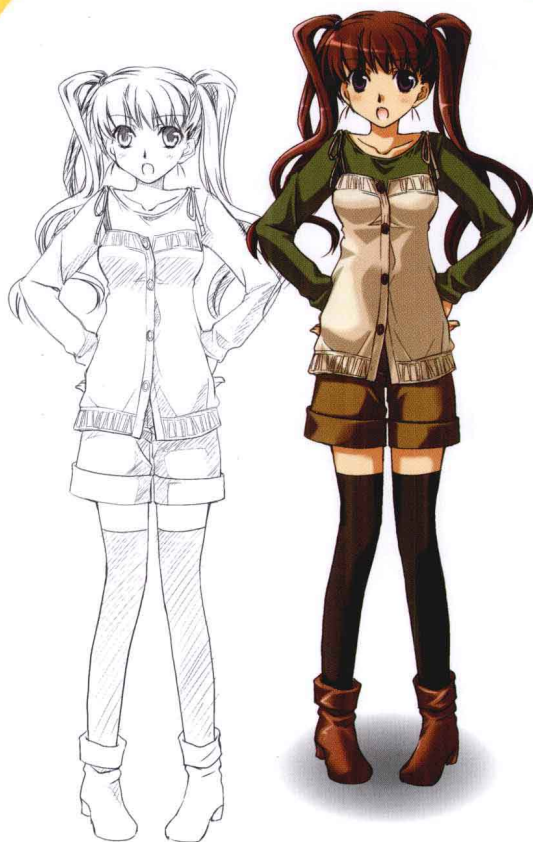
人物造型无限量!

★相同的姿态动作，不同画家的表现效果也千差万别。只要不断地创新，角色造型种类是无量量的。

◀ 动作 1

双手叉腰发怒

插画
制作



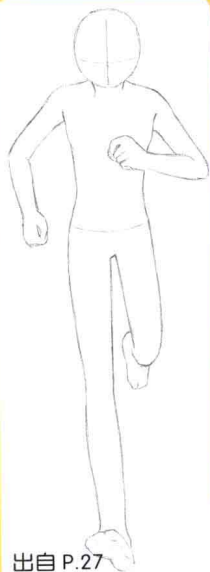
插画
制作



插画
制作

角色设定是怎么回事？

★ 自己想要创作角色的年龄、国籍、绝杀的技能是什么？然后根据角色的定位来决定发型、服饰的样式。



出自 P.27

◀ 动作 1

奔跑（男子）



插画
制作



插画
卡利哈



插画
制作

作品例 2

★ 情景动漫

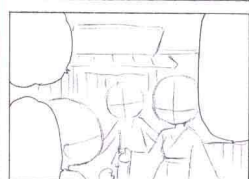
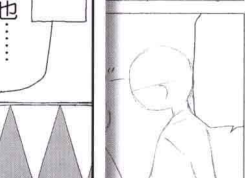
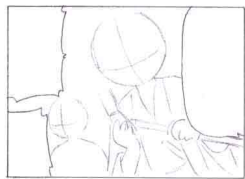
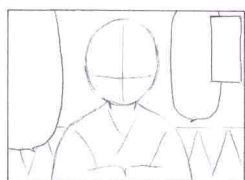
在底稿上做描线练习的时候，首先用铅笔开始打轮廓。参照专业动漫家原稿的步骤，理解其中的关系，边比较自己的稿子边进行练习。



© 莎侖株式会社 七颠八倒鬼话社 总监
Ascimw 电击文库刊连载
《冷酷学校的恐怖故事 1995 杀人俱乐部的复仇》

★ 4 格动漫

在画4格动漫的时候，首先也是粗略地将轮廓打好在格子里，然后在每个格子里调整构图的平衡和大小。



© 芳文社《日本时光漫画社》连载
《超！江戸幕末传》みずなともみ

作品例 3



出自 P.39

出自 P.39 (发誓 ~ 光影誓言)

在一张画面中加上背景内容，立刻呈现出电影场景中的一幕。单单一个动作，就可以连贯地传达出多个场景的故事联想。



作品例 4

出自 P.42 出自 P.41
魔法学院 · 惊呼召唤！

两个造型同时出现在一张画面上，组合出不同变化的故事情节。



but God hath chosen the foolish things of the world to confound the wise. and God hath chosen the weak things of the world to confound the things which are mighty. And base things of the world, and things which are despised, hath God chosen, yea, and things which are not, to bring to nought things that are. That no flesh should glory in his presence.