

随心所欲地画出理想的人物造型

人物表情

动漫技法革命2

归纳了几乎所有的喜怒哀乐的面部表情!

[日]两角润香 / 水菜智美 著

动漫经典·零起点系列

上海人民美術出版社

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2——人物表情 /（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 978-7-5322-8080-3

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

技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2012）第 216760 号

动漫技法革命2——人物表情

原版书名：アタリ革命2—顔×ポーズで喜怒哀楽を描き分ける！

原作者名：両角 潤香，みずな ともみ

ATARIKAKUMEI VOL. 2-KAO×POZU DE KIDOAIRAKU WO KAKIWAKERU!

By Junka Morozumi, Tomomi Mizuna

Copyright © Junka Morozumi, Tomomi Mizuna 2010

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 SHANGHAI 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2——人物表情

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：上海人民美術出版社

（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 978-7-5322-8080-3

定 价：29.00 元

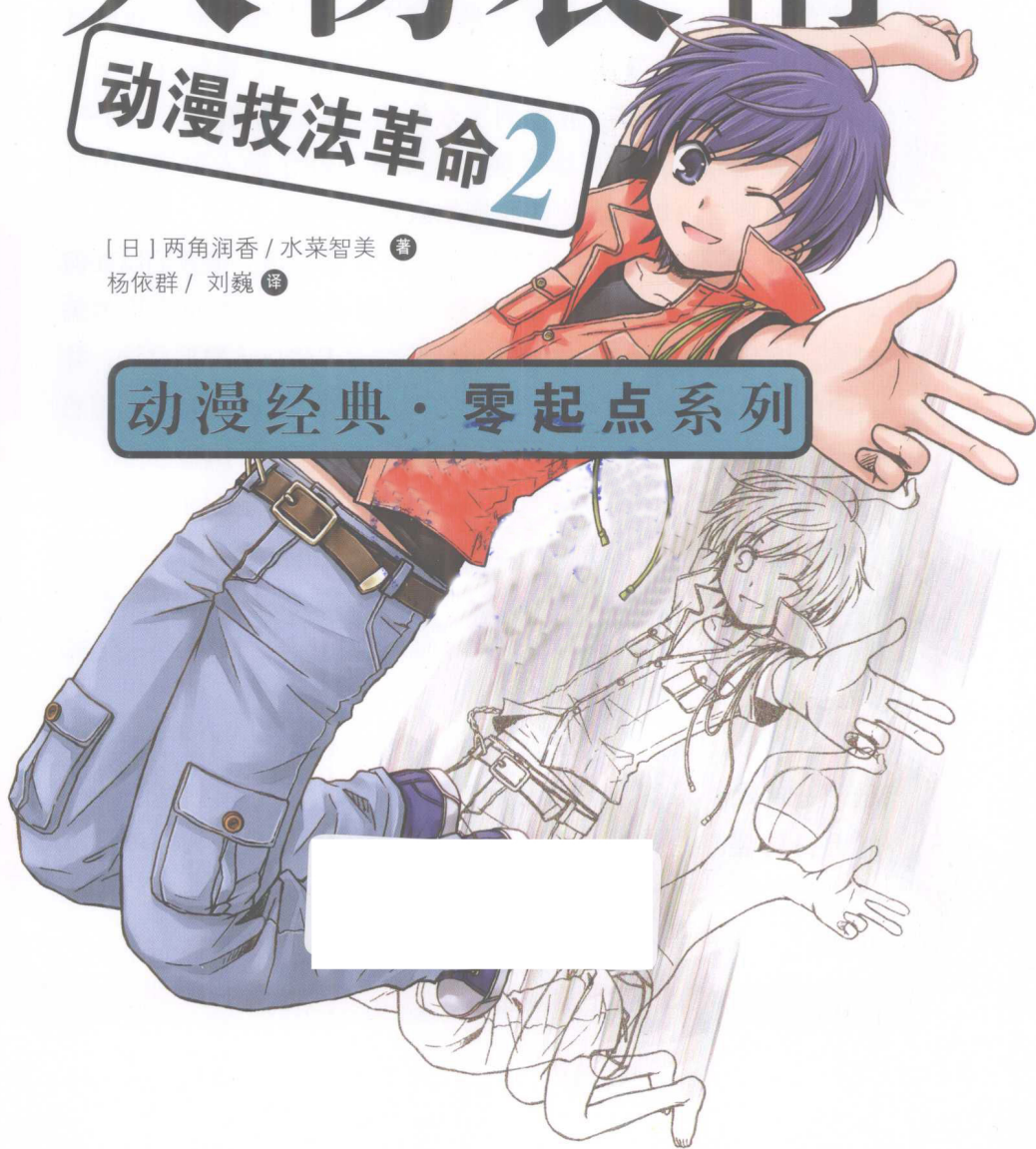
人物表情

动漫技法革命2

[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



上海人民美術出版社

前言

如何将动漫中的人物表情画得栩栩如生？

距离最早出版的《动漫技法革命 1——人物轮廓》一书已经一年整了，感谢大家对此书籍的认可——动漫爱好者几乎人手一册，本人对此万分的感动和感激。当然也有各种不同的反馈意见纷纷向我提来，其中最多的一个问题是苦恼于对人物细微表情的把握。《动漫技法革命 1——人物轮廓》主要解答了把握人物造型的平衡问题，并罗列了众多的人体动态姿势作为例子。正如那些苦于想熟练自由地表现人物体态动作的人那样，同样苦于想熟练自由地表现脸部表情的人也相当多。

于是，在这本《动漫技法革命 2——人物表情》中我们以如何表现和捕捉丰富的脸部表情为主题，着重讲解脸部表情表现的关键点。编写本书最大的目的在于能让各位动漫爱好者掌握技法，并自由自在地创作出自己想要的人物造型。我想大部分人主要的困惑在于：1. 什么是表情技法？2. 脸部表情与身体造型的搭配关系。

脸部表情与肢体表情有着非常大的关联。在人物喜怒哀乐情感表露的同时，肢体也相应地配合表情传递出相关的语言。脸部表情和肢体动作的丰富表现都是为丰满的人物个性造型添砖加瓦的。另外，不管有怎样不同的人物角色，喜怒哀乐情感表现的基本规律是大同小异的。

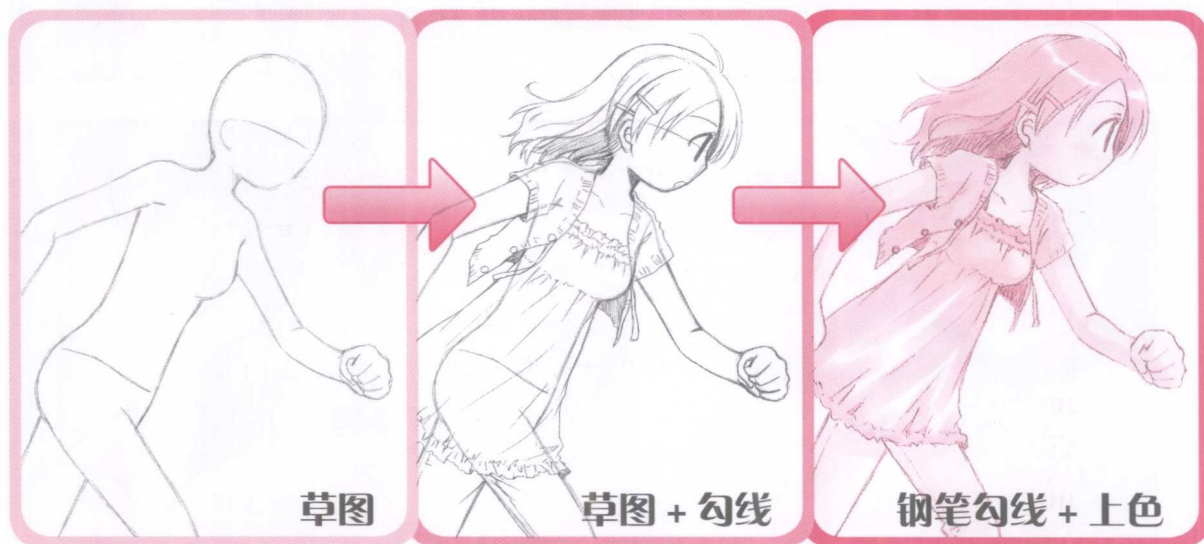
之前的《动漫技法革命 1——人物轮廓》一书列举了很多基础部分的动姿讲解，而本书主要侧重于表情的情感表达，脸部结合身体姿态的各种丰富的动作讲解，目的是帮助大家能尽早地掌握技法，做到随心所欲地、自由自在地创作出理想的人物角色。

轮廓 是怎么回事?

★ **轮廓** 其实就是在最初的绘画过程中, 把握人物造型的动态和表情以及定位整个画面构图平衡时粗略的线条草图, 也可以说是成画初期的底稿。

专业的动漫家或插画家在绘制作品时都是先粗略地用铅笔打出大致的轮廓线后, 再用钢笔勾勒出最后线条, 之后再填上颜色。

用铅笔画的轮廓线因为可以用橡皮擦去后修改, 所以铅笔线的轮廓可以不断地调整和修改。在同一张稿纸上描绘复杂动作的人物造型时, 更要用铅笔先画好草图, 以便调整整个画面的构图关系和整理多数角色在同一平面中的平衡关系, 铅笔草图这一步骤是重要而有决定性的、不可缺少的步骤。



如果能掌握《动漫技法革命——人物表情》一书中教授的技法练习, 那么无论什么样的姿态、什么样的表情, 我们都能得心应手地将自己心中理想的人物角色有把握地、得体地描绘出来吗?

我们现在就开始挑战
试试吧!

请看次页

进一步

如何良好地运用轮廓技法。

Junka Morozumi

两角润香

轮廓技法练习已经很久了，让我来试下全身轮廓的练习。

哇！动漫老师请你来这儿！

让我来瞧瞧！

还需进一步说明~

好！

这是按照喜怒哀乐最基本的表情尝试着画的，你看看怎么样？

悲哀

发怒

微笑

是啊！

这些画面除了嘴部有变化以外其他的都一样。

从全身看，头部与身体动态部分完全不搭调。

但……但是不知道该怎么表达啊！！

想表达生动的表情不仅仅是脸部哦，身体动态的表现也很重要啊！

用体态传达表情！

是啊！比如说……



平常的微笑是双手捏拳，健康的、充满朝气的笑。



双手手指交叉，合掌于胸前，恋爱心动的表情。



半耷拉着眼睑，双手交叉抓臂，表现出不安的、内心虚弱的表情。



怎么样？单纯地理解只有脸部表情才能传达表情的想法是大错特错的哦！

嘿嘿……



真的哇！不光是脸部传达表情，身体的动态也是传达表情的关键啊！



那么现在我们就将面部表情和体态表情结合起来吧。

好！



那我们先练习恋爱心动的表情。

别！这样对着我做这个动作。

要误会的哟！

目录

前言

轮廓是怎么回事?

如何良好地运用轮廓技法?

目录

表情罗列

面部表情 + 身体动态 =

丰富生动的人物造型

打轮廓的方法

作品例 1 《苍穹决战》

作品例 2 《值得怀念的一张旧照》

作品例 3 《情景动漫》(恋爱篇)

《情景动漫》(恐怖篇)

作品例 4 完美组合无极限

表情练习集 尝试普通表情

本书的使用方法

2

3

4

6

8

10

11

12

13

14

15

16

17

18

第 1 章 基础表情：喜怒哀乐

31

关于基础表情的表现部分

首先站立姿势

微笑胜利“V”字手势

吃惊

双臂交叉发牢骚

捏紧双拳发怒

欢呼跳跃

双手抹眼泪

指着可笑的东西大笑

拥抱自己

托着下巴

焦虑地翘起二郎腿

沮丧地抱膝忧伤

高兴得载歌载舞

颓丧地俯身撑着床边

★小提示：

之一 感受季节

32

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

第 0 章 表情练习册

19

平常表情 / 笑容

愤闷的样子 / 吃惊的样子

牢骚 / 胜利的样子

哭泣的样子 / 大笑的样子

郁闷的样子 / 深思的样子

憧憬的样子 / 得意的样子

仇恨的样子 / 敌意的样子

忍痛的样子 / 觉醒

狂笑的样子 / 失声窃喜的样子

下决心告白的样子 / 呐喊的样子

★小提示：

之 0 各种表情效果

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30



第2章 胜负·战斗

49

关于胜负决战场景的描绘	50
抓住衣襟	51
肩部的疼痛感阵阵袭来	52
躲闪	53
敌意的微笑	54
短剑相向	55
得意地挽住自己的手臂	56
弓步	57
持剑相向	58
忍痛蜷缩身躯	59
呼喊怀中的受伤者	60
持枪待发	61

★小提示：

62

之二 战斗场景——伤病

第3章 恋爱

63

关于恋爱场景的表情	64
心情澎湃	65
双手紧握憧憬的样子	66
不好意思地摸后脑勺	67
双手扣在背后窥视	68
躲在墙后偷窥	69
从背后拥抱	70
亲吻脸颊	71
窃窃私语	72
抚摸脑袋	73
下决心告白	74
赶来约会	75
抱着布娃娃	76
抢夺物件	77
拥抱	78
热烈地拥抱	79

★小提示：

80

之三 看不见的地方也有轮廓线

第4章 恐怖场景·废墟

81

关于恐怖场景和废墟的创作	82
觉醒	83
失态的狂笑	84
呐喊	85
瑟瑟发抖	86
扇耳光	87
放松地瘫坐在地上	88
被追杀	89
被追赶	90

★小提示：

91

之四 影子的画法

第5章 挑战变形！

92

什么是变形？	92
“呜……！”（哭泣）	93
丧气……	
回首窥视……	
目击！	94
狂笑！	
被追赶！	

结束语

95



表情罗列

各种脸部、体态表情罗列（不同的颜色予以粗略地区分）。



分类：

无表情

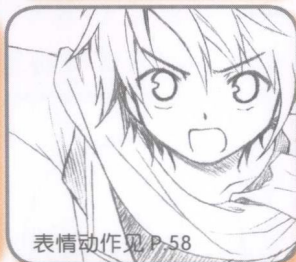
高兴·欢笑

动心(恋爱)

愤怒·后悔

悲哀

受惊·恐怖·疼痛



面部表情+身体动态=丰富生动的人物造型

★**喜怒哀乐** 高兴、愤怒、悲哀、有趣的，这就是人类最基本的表情。当你第一眼能体验到角色传递出来的情感语言，那就是角色塑造的成功。能把握住人物角色的神情，画笔如行云流水般能力的人还不少呢，但这可不是一朝一夕练就的绝活呀！

★单能把握住角色的动态轮廓还不够……



做着胜利“V”字的手势，但一点也看不出高兴的样子。



其实还是要配合着脸部微笑的表情才算得上是绝妙啊！

★说起表现脸部表情，我还是很有自信的。



虽然单是面部表情也能看出寂寞的感觉……



身体姿态与脸部表情结合起来，那么凄凉而孤独的感觉就更加强烈了。

归根结底……

★**面部表情+身体动态，打造喜怒哀乐最鲜活的动漫角色！**

★**本系列**丛书将脸部表情练习和身体动态练习分为两大部分讲解。对面部表情描绘没有自信的读者可从第0章的表情练习章节里得到灵感。想在身体动态部分花功夫的读者可着重于从第1章至第4章的身体动态练习。想练习角色全身动作轮廓的读者可以从身体动态练习开始。

我要是按照书中指导的方法创作，那不是画出来的造型都大同小异了吗？



没关系！

掌握改变脸部五官的分布和多样性的特点，抓住这个重要点，就能画出自己理想的人物造型。

打轮廓的方法

★**打轮廓**的方法大致分为两种，一种是按照草图上的大小直接用钢笔在线上描红；还有一种是按照草图轮廓线内小一圈或者比草图线大一圈的方法勾勒钢笔轮廓线。具体哪一种合适，就按照大家喜欢的选择吧。

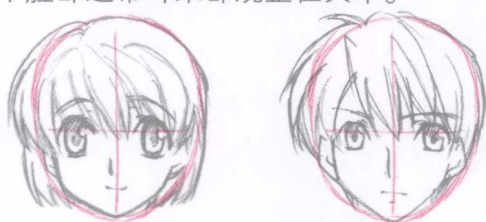
关于头部尺寸的大小

这个是根据草图原来的大小勾勒轮廓的版本，完全按照稿子上头部的大小完成。



▲这种方法适合画可爱的脸型

按照草图缩小一圈画轮廓的版本。将整个脸部连带耳朵都规整在其中。



▲画成人的脸型时推荐大家用这种方法

★孩子气的少女风画法

加宽脸部



★侧俯视

轮廓线决定角度



★侧仰视

注意角度的朝向

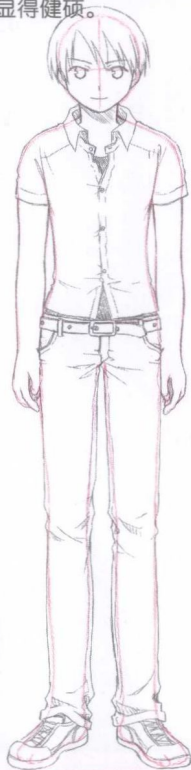


关于身躯轮廓线



轮廓

★直接在轮廓线上画原来大小的轮廓线的人物身材显得健硕。



★在脖子、脸部以内缩小了画轮廓的人物身材显得细长秀气。



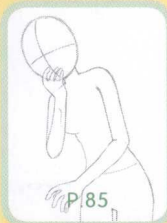
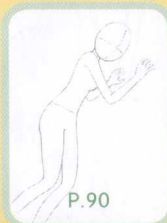
★练习时，按照底稿原来大小练习或是略大、略小地变动，都会改变人物角色的印象。



◀ 作品例 1

【苍穹决战】 插画：瑞菜朋美

多种多样的人物造型组合，描绘出故事情节丰富多彩的插画。通过仔细斟酌调整人物造型的大小、精致的构图，来表现画面中角色的气魄和张力。



▶ 作品例 2

《值得怀念的一张旧照》

插画：两角润香

同样的体态动作组合中不同的脸部表情，表达出的效果会完全不同。通过错落的人物角色位置和占据画面的面积大小，表达出的效果也会更加丰富，配合出更精彩的画面场景。



★怎样在一张薄薄的画稿上，栩栩如生地表现出各种动态表情，通过不同的表情组合，淋漓尽致地将人物灵魂传达给读者。



《©阿巴西学校的恐怖故事——1995年杀人俱乐部》动漫家：两角润香

