

卡通漫画技法

动态篇

尾泽直志/编著

g GRAPHIC-SHA



中国青年出版社

NO. 3

卡通漫画技法

张正旺 编

中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材



NO. 3

(京) 新登字 083 号

本书简体中文版由日本 Graphic 社授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可, 任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部。

Copyright © 1999 by TADASHI OZAWA

Chinese translation rights arranged with GRAPHIC-SHA PUBLISHING Co., Ltd.

through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

版权贸易合同登记号: 01-2001-0541

图书在版编目(CIP)数据

卡通漫画技法·动态篇 / 日本 Graphic 出版社编. — 北京: 中国青年出版社, 2001
ISBN 7-5006-4577-5

I. 卡... II. 日... III. 动画—技法 (美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 065871 号

策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 郭 光

夏 希

责任校对: 肖新民

书 名: 《卡通漫画技法 / 动态篇》

编 著: 尾泽直志

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 787 × 1092 1/16

版 次: 2001 年 10 月北京第 1 版

印 次: 2002 年 3 月第 2 次印刷

印 数: 6001—12000

书 号: 7-5006-4577-5/J · 464

定 价: 29.00 元

卡通漫画技法

动态篇

尾泽直志 著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

序

在设计角色时，你是否想要让绘出的角色拥有生命，且变得栩栩如生呢？

想要画出栩栩如生的人物漫画，最重要的是要把握住生活中的动作，那么要怎么画才能画出自然、不虚伪、而且有魅力的卡通漫画呢？

这也是在从事最近流行的 3DCG 创作时，所需注意的重点。

所谓的“动作”、“动态”，就是一瞬间里连续的姿势，将这些姿势分别画在不同的纸上，再将它们合起来看，这样就会有“动作表演”的感觉，同时也决定画出的作品是否具有角色魅力。总之，想要画出具有角色魅力的图，首先要将自己幻想成制作电影的导演。本书详细说明何时要做什么动作，或是某个时间角色的分配及视觉效果等。而日常生活中的动作便是漫画、卡通及游戏等创作的基础。

画得好……

1



2



3



4



画得不好……

1



2



3



4



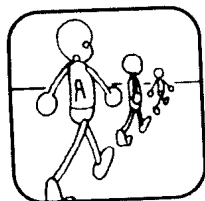
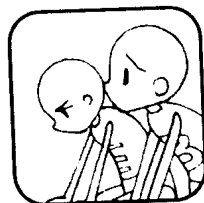
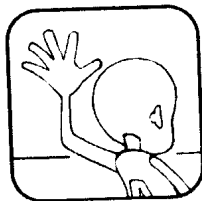
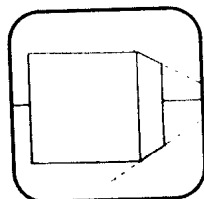
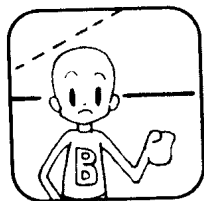
目录

序	2
第1章 缩小图画法 位置的观念	7
1-1 第一步 人物眼神水平线	8
1-2 确定消失点	9
1-3 微妙的动作设计	10
1-4 实际演出1	12
1-5 实际演出?	13
1-6 身体位置	14
1-7 到底哪里出了错?	16
年轻创作家的建议	18
第2章 基本的动作	19
2-1 日常表演	20
2-2	
站姿1 无力的站法	22
站姿2 紧张的站法	24
2-3	
坐姿1 椅子·放松状	26
坐姿2 椅子·紧张状	28
坐姿3 椅子·没有靠背时	30
坐姿4 地面·放松状	32
坐姿5 地面·紧张状	34
2-4	
睡姿1 趴下时	36
睡姿2 仰卧时	38
睡姿3 侧睡时	40
2-5	
走路1 正常时	42
走路2 快步时	44
走路3 慢步时	46
2-6	
跑步1 正常时	48
跑步2 快跑时	50
年轻创作家的建议	52
第3章 各种动作	53
3-1 S字型是重点	54
3-2 站姿时的各种动作	
穿鞋: 男孩子	56
穿鞋: 女孩子	57
等待的动作	58
在电车内, 1 上班族	60
年轻人	61
敬礼	62
唱歌时	64
穿牛仔褲时	66
站在窗户前面时	68

穿围裙时	70
3.3 坐姿的各种动作	
夏天及冬天	72
好冷啊!	74
用右手写东西的人	76
吃饭时	78
等待的样子	80
羞涩	81
看杂志时	82
好累啊!	84
非常难过	85
穿鞋时	86
轻松坐下状	88
女孩子坐姿	90
运动型坐姿	92
取缝隙中的东西时	94
蹲着点烟火	96
骑脚踏车时	98
洗澡或坐在浴缸里时	100
高傲的坐姿	102
坐在吧台时	104
3.4 躺卧的各种动作	
互相拥抱时	106
仰卧时	108
躺在膝盖上	110
精神奕奕状	112
抱着枕头时	114
睡醒时	116
趴着(与猫)	118
3.5 走路的各种动作	
无力状态	120
打大哥大的各种动作	122
东张西望	124
找寻掉在地上的东西	126
拿重物时	128
溜狗时	130
下雨天	132
轻松状(边吃冰棍边走路)	134
照顾她的姿势	136
再见	138
失物招领	140
穿上夹克时	142
迟到了	144
一起逃亡时	146
带着武器走时	148
年轻创作家的建议	150
第4章 纸上实际作业	151
参观职业工作室 Q&A	156

第1章

缩小图画法 位置的观念



Chapter

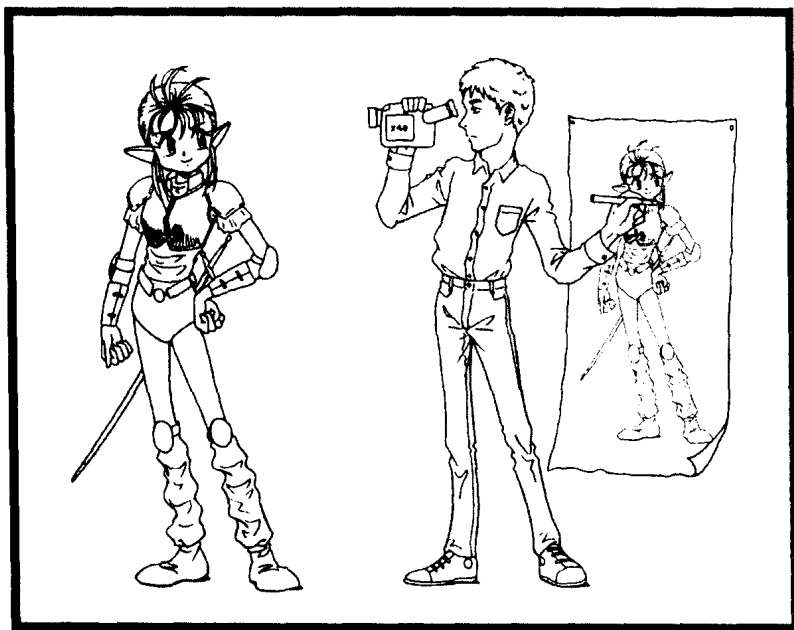
1

第一步 人物眼神水平线（视平线）

画图的时候与拍电影一样，要以用“摄影机拍摄”的角度来看

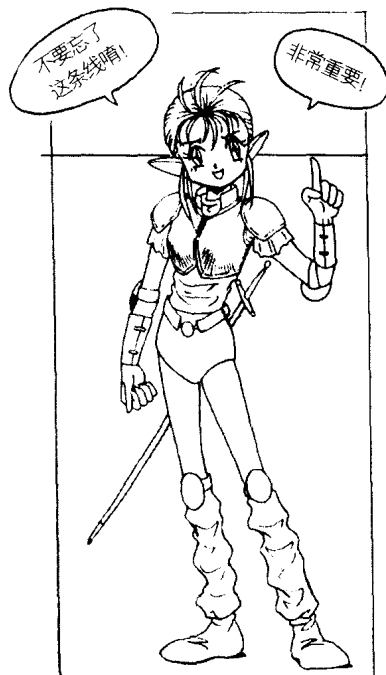
“摄影机的位置（与绘画者的眼睛位置一样）”。若非特殊的场合，与被画者的眼睛高度是相同的。接近摄影机的被画者便会变大，相反便会变小。

那么到底要变得多小，或画得多大才是正常的呢？这时，一条眼神水平线便是不可或缺的。



摄影机的高度=被画者的眼神水平线（眼睛的高度）——地平线

平时在背景中不画上地平线，在此也是如此。除非是特殊的表现效果才要画上。



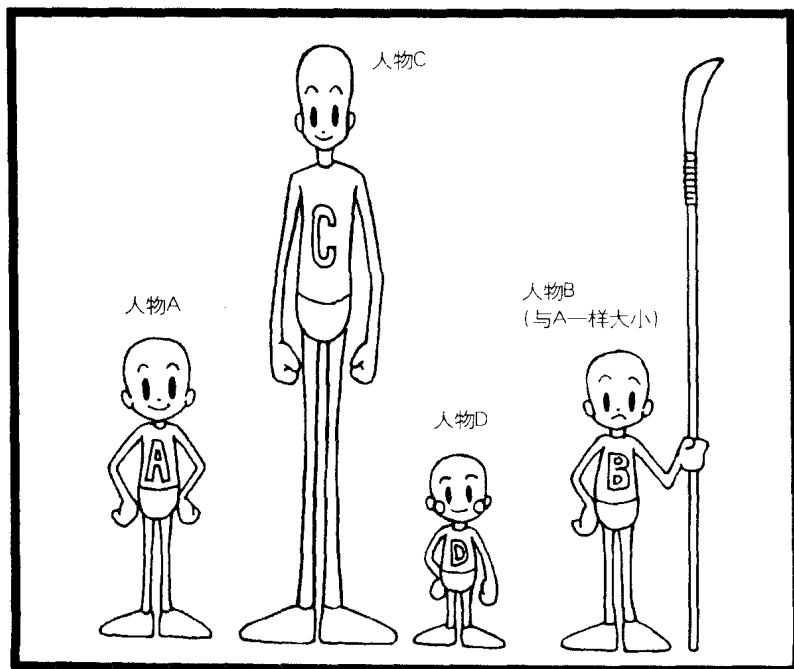
基本中的基本

在正常的情况下，眼睛都会在这条线的上方。

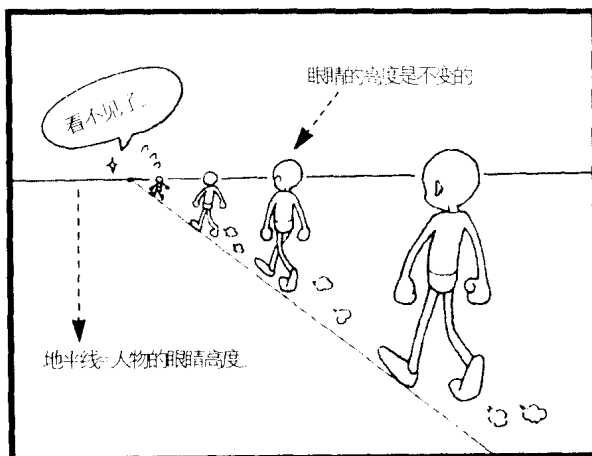
人物的大小基准

主角以外的角色都以主角为主来决定大小。敌人是1.2倍，朋友是2倍。先将这样的比例表做好便能事半功倍。

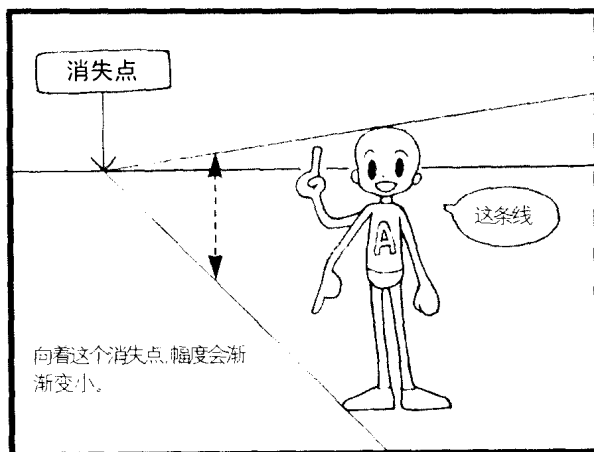
在此A是主角。



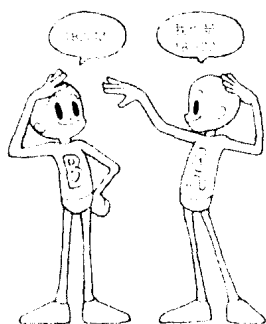
确定消失点



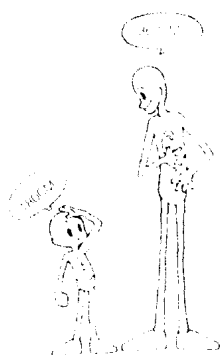
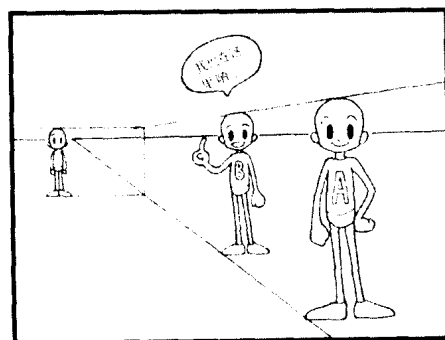
一直朝对面走去，人物便会在地平线上的一点消失不见，这点就称为“消失点”。



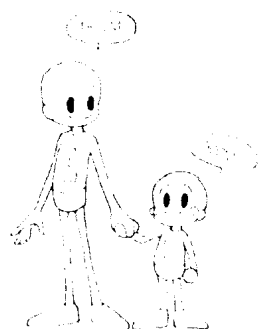
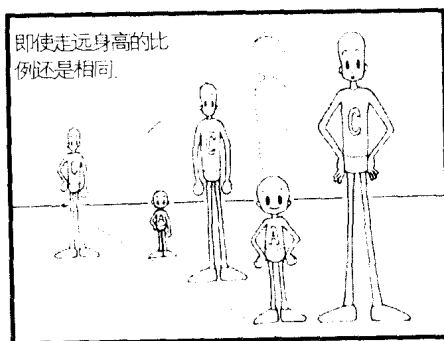
在头上及脚底各画上一条线，这也就是位置线。整体的基准。



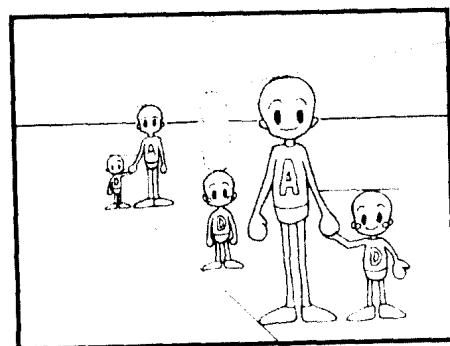
身高与眼睛的位置若相同，那么距离地平线的远近比例也会相同。



人物C是A的两倍高，A有缩小的感觉。



人物D只有A的一半，不管D走多远，变多小，都是A的一半。

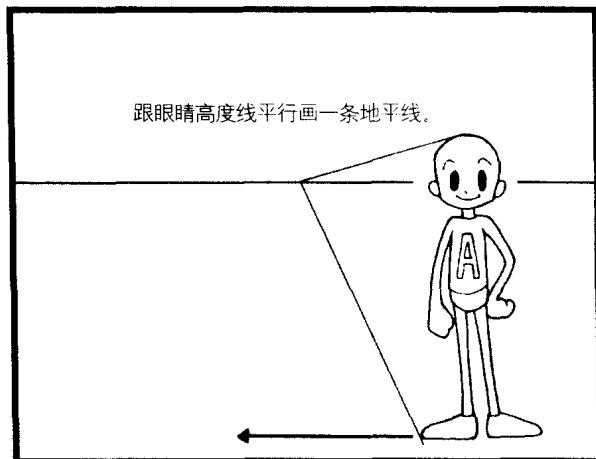


微妙的动作设计

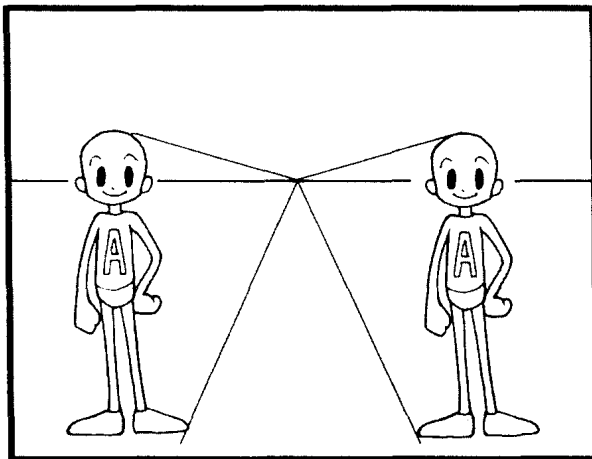
简单地动一下

只要画上消失点及位置线，不管人物身在何处都能动起来，实际画画看吧！

简单地向旁边移动

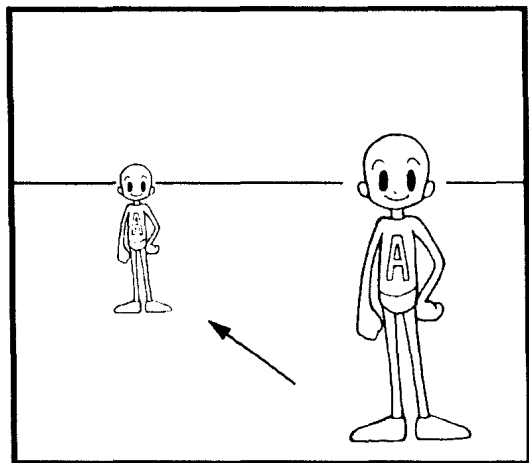


想要移动到哪儿线就画到哪儿。

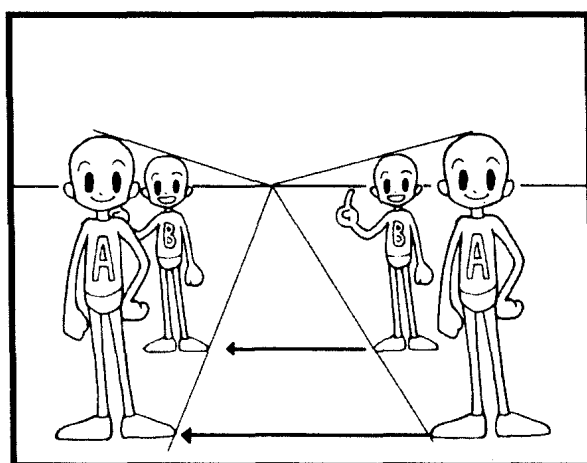


在眼睛高度线上画上眼睛，在平行线上画上脚。

先往后走，然后再往旁边走

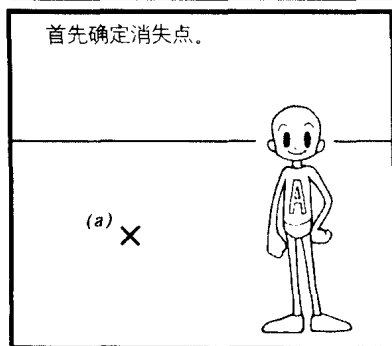


先往后走，然后再往旁边走。

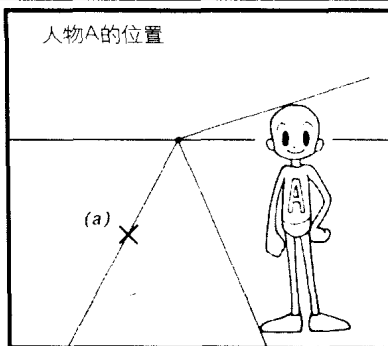


往后(变小)移动后将A往旁边移。

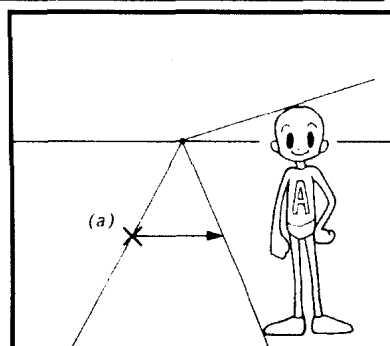
斜向移动时



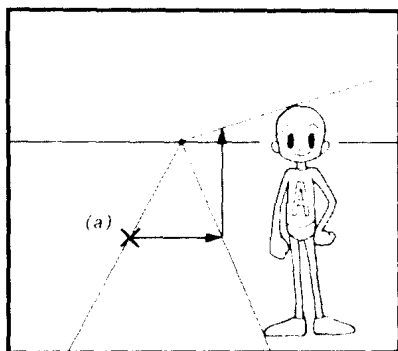
在移动点上写上(a)。



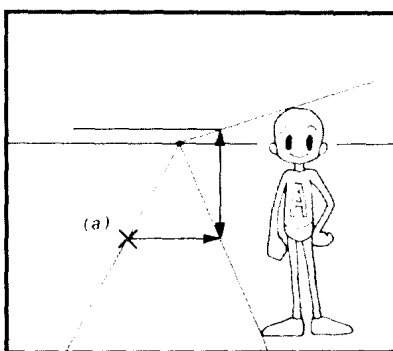
从消失点到(a)画一条线。



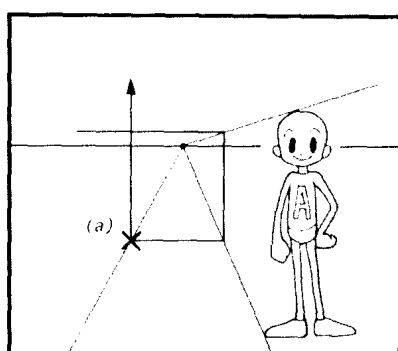
再从(a)到人物A画一条水平线。



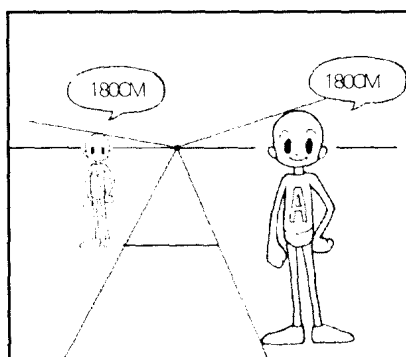
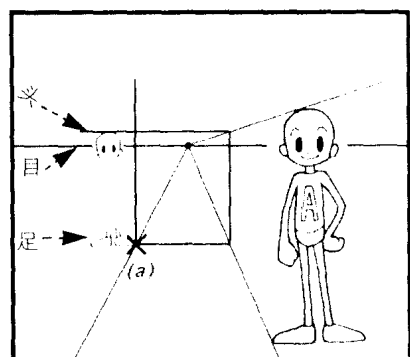
再从交点出发垂直画一条线。



这就是位于(a)点时A的身长。

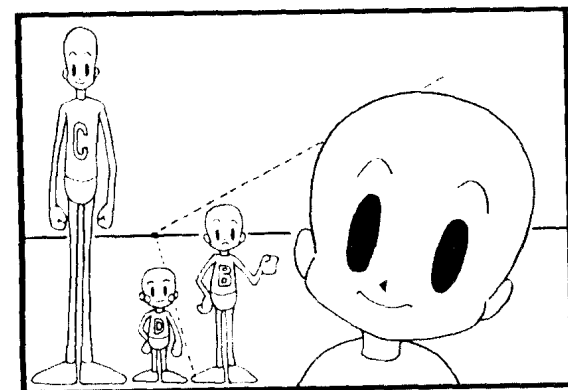
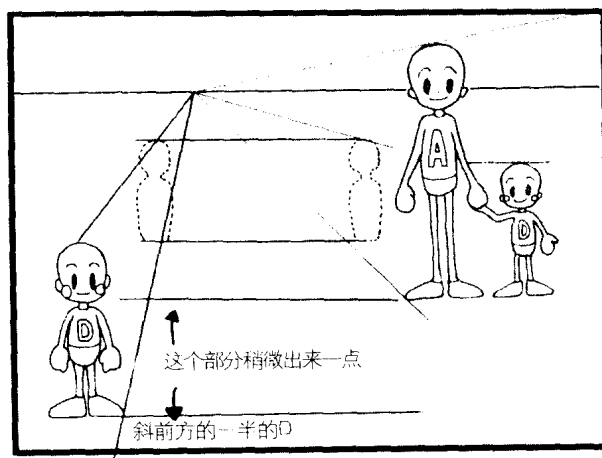
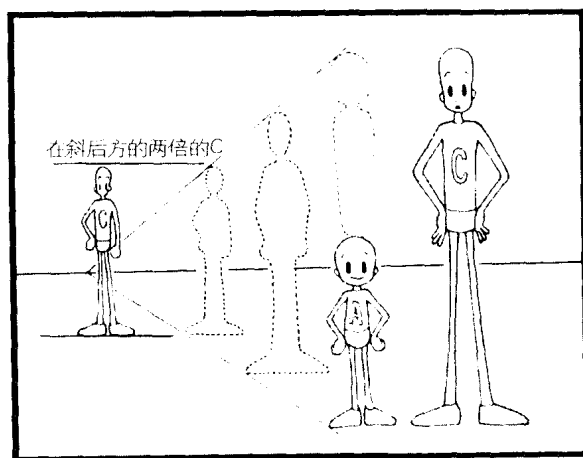


再从(a)点处画一条垂直线。



从交会点的上头开始画出头、眼睛、脚等部分。

无论是两倍于A的B或是一半于A的D，都要记着位置线就是身长，而地平线就是眼睛高度。

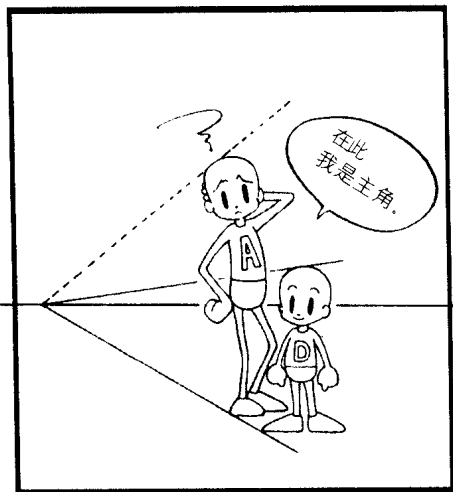


要记着唷！

不管是什么情况下，这个规则是不会变的。

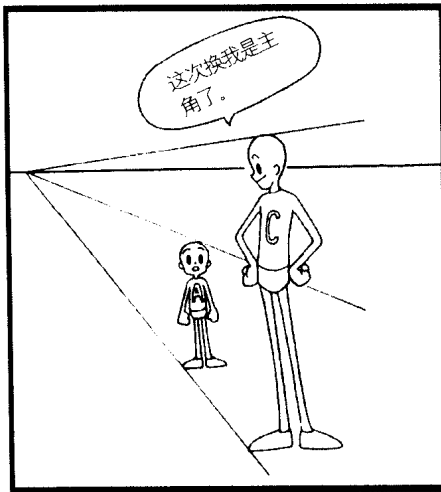
左边这张图要特别突显出主角A的脸。

实际演出1

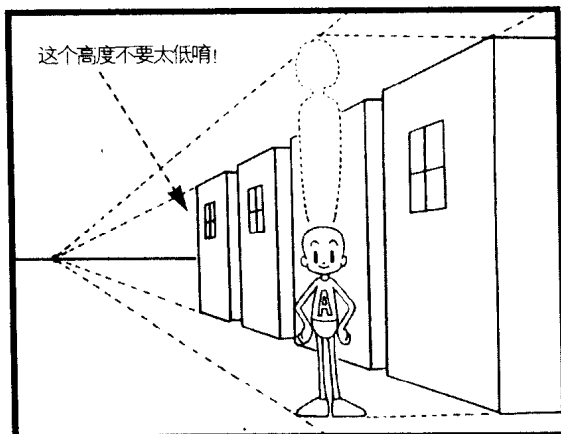


角色C及D在这里抢走了主角A的风头

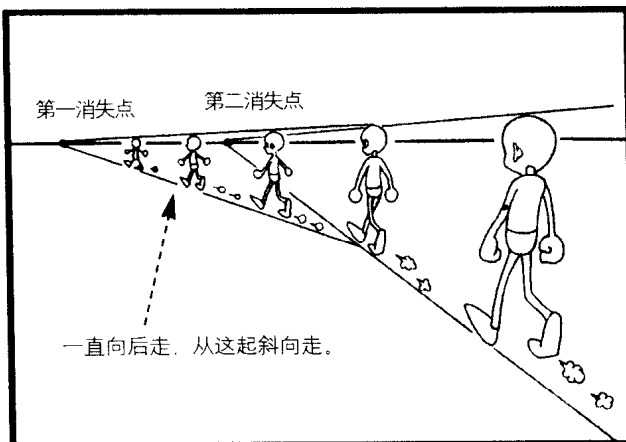
为了让阅读者能容易明白，可以将地平线任意地移动。



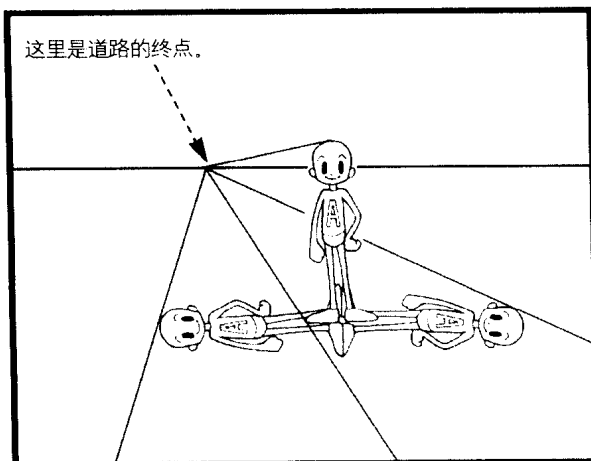
这时候应该怎么办呢？



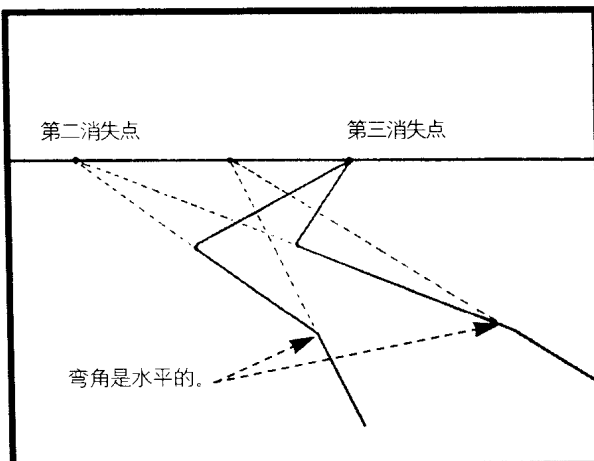
在画建筑物时：确定是主角A的几倍后，再与前一页的角色C一样画一条位置线。



曲线走：若不在曲线中设一个新的消失点，那么人物的大小便无法完美。

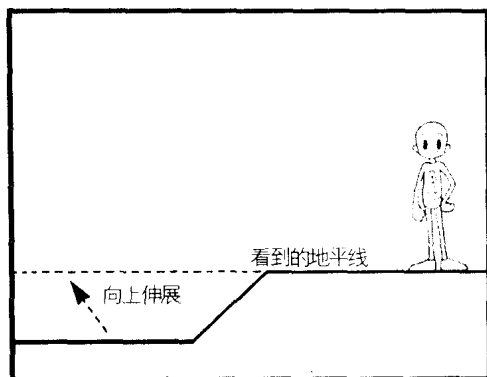


道路宽度的画法：所谓的道路宽度就是人物两倍的宽度。道宽的左右两点（将人物斜放后头顶的点）到消失点的线，这就是所谓的道幅。不要忘了到地平线时要集中在一个消失点上啊！

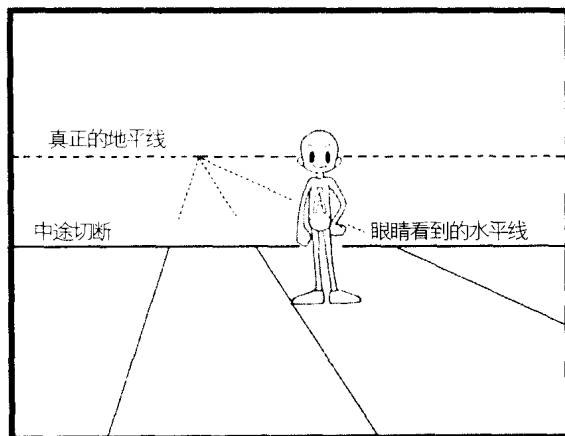


弯曲的道路：弯曲的时候也是如此，在弯曲的线上再作个消失点。

实际演出2

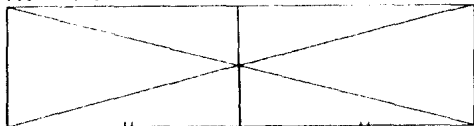


画斜坡时：眼睛看到的地平线与实际上的地平线是不同的。此时，将斜坡的部分延伸，确定消失点。

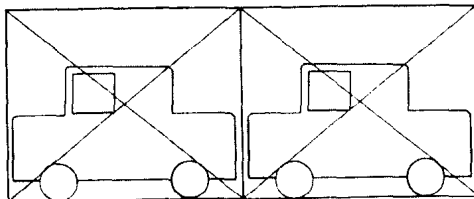


跳跃及蹲下时

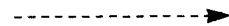
正面看过去是长方形。画上对角线后将它切成一半。



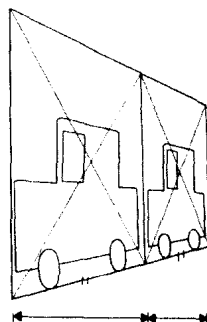
在两边各画上其对角线，分成1/4大小。



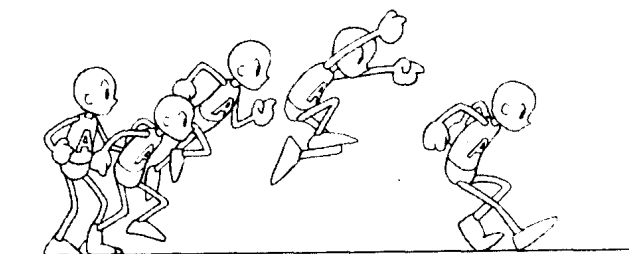
从侧面看时不容易捉住正确的位置。想取得正确的距离，一定要记住这个方法。



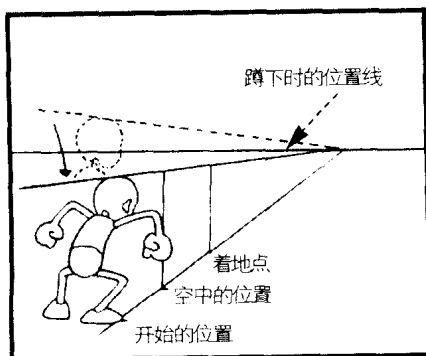
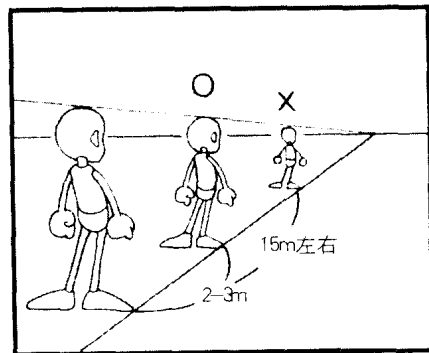
斜着放也是如此，只不过是看的方式不同而已。



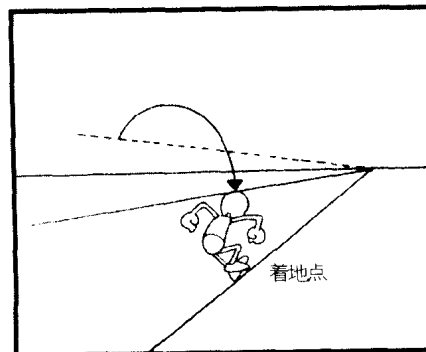
总之，斜放时，放得越远，幅度会越小。



跳跃时的着地点也一样，有意识稍微画窄一点。

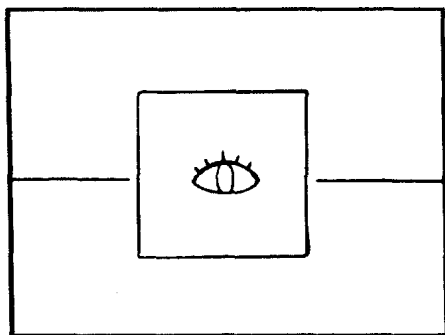


在画图前先确定开始的位置、空中的位置及着地点。在最初的位置点上（开始点）先确定蹲下的样子。在头顶上到消失点再画一条线。这样一来着地时就不会有画不好的情形了。



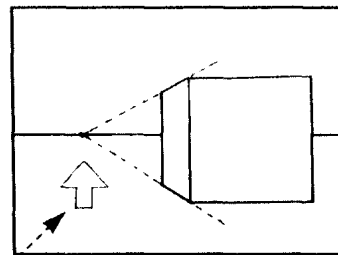
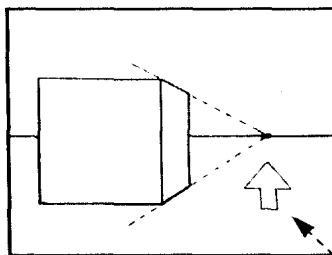
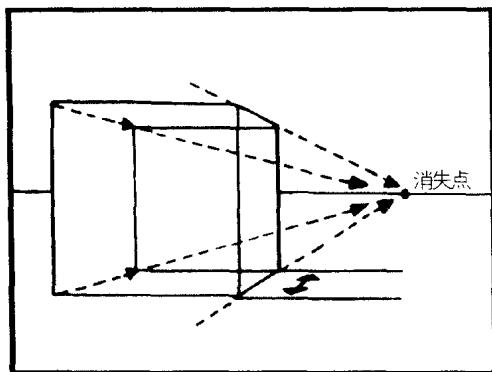
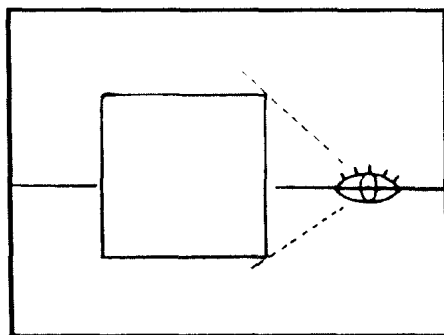
身体位置

你是否觉得不好掌握人物在转身及换个方向时的形态呢？这是没有做好“身体位置”这一动作的缘故。无论是身体或脸，在变成立体的同时都有这条位置线的存在。首先使用箱子来思考看看吧！



正面看时。
眼睛（摄影机）= 箱子的
中心 = 地平线的高度。
这时，消失点被箱子遮住
看不到。

若将视线移动一下便能够
看见消失点。



摄影机（眼睛）的方向

从摄影机（眼睛）的地方看去，箱子应该位于何处？往里头缩小的
方式（位置线）也会有变化。

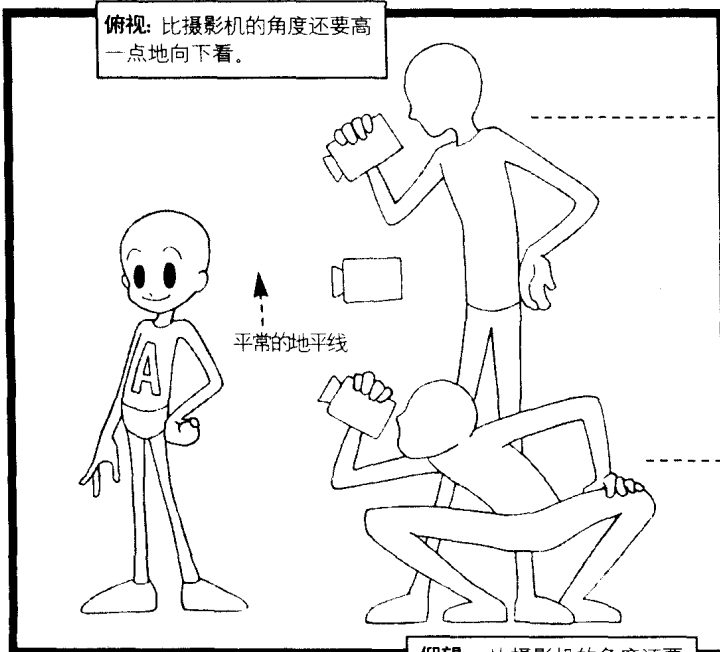
从消失点到箱子的各个角度画线。

这个箱子的位置线 = 往里头缩小（立体的厚度）。

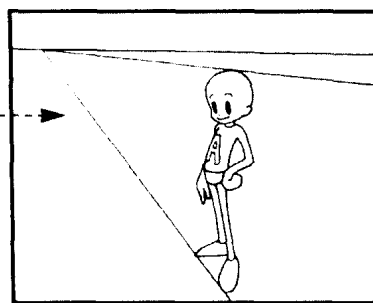
俯视及仰望时也会改变地平线

俯视：比摄影机的角度还要高
一点地向下看。

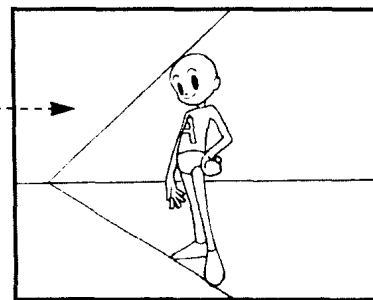
平常的地平线



仰望：比摄影机的角度还要
低一点地往上看。



俯视时的感觉。



仰望时的感觉。