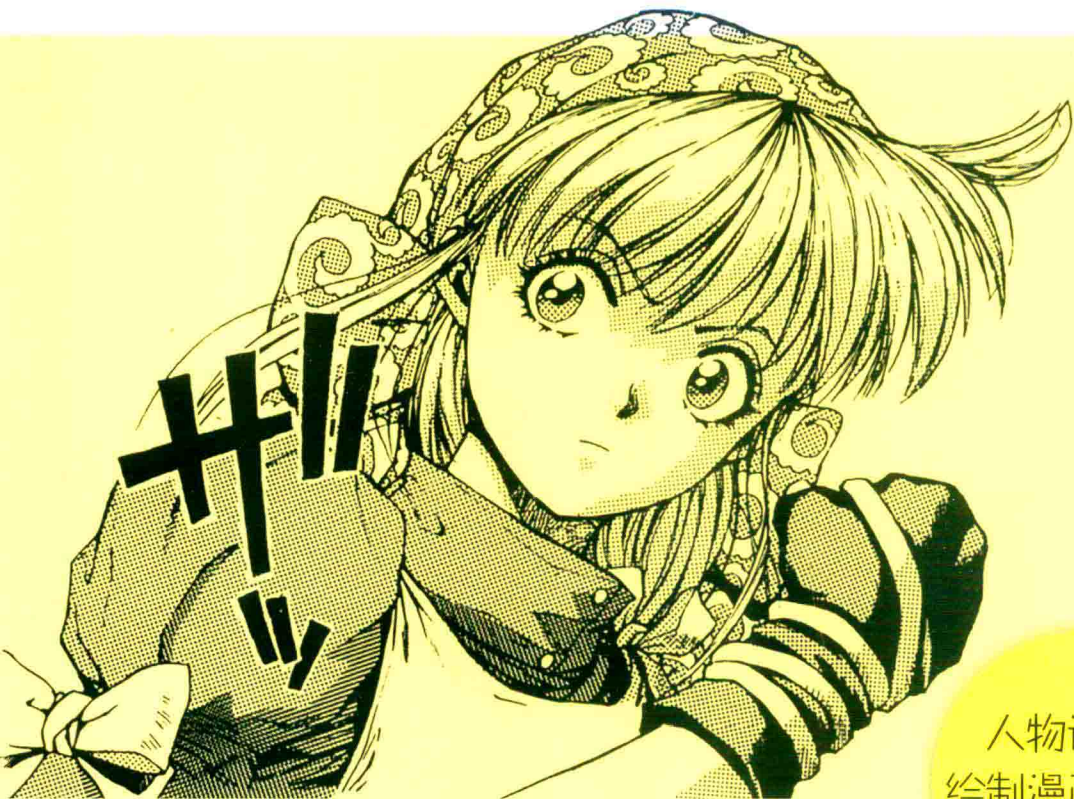




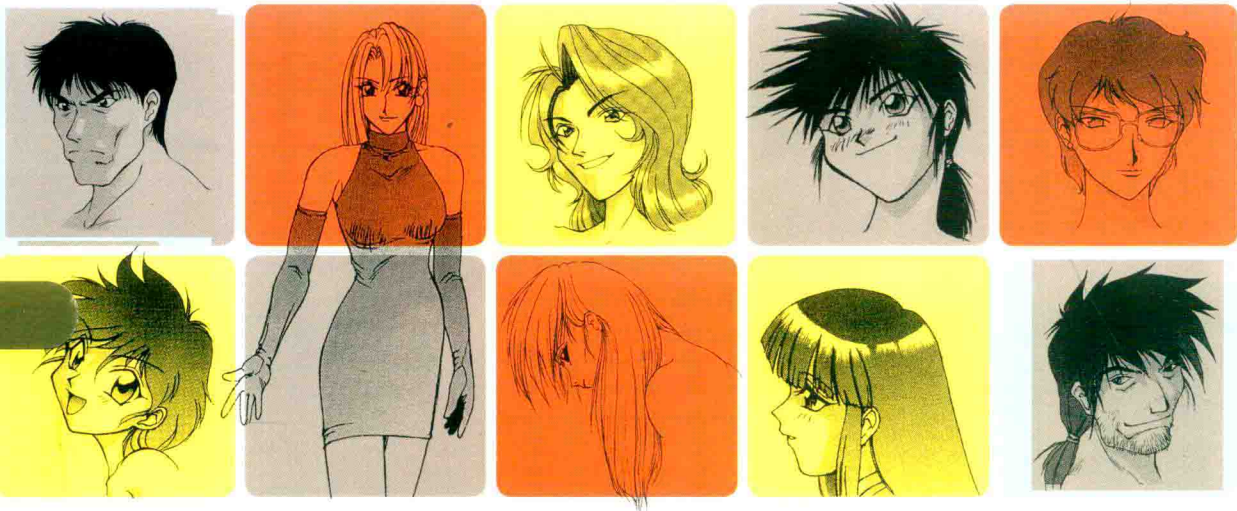
人物设定是
绘制漫画人物的
重中之重

日本漫画手绘技法经典教程⑩

人物角色的画法

『从人物面部、手部、脚部以及比例、表情、动态出发，详细地讲解绘制不同人物时需要了解的人物设定知识和技法。』

日本漫画技法研究会 著 李伟 译



日本漫画手绘技法经典教程

人物角色的画法

日本漫画技法研究会 著 李伟译



版权所有 侵权必究

图书在版编目 (C I P) 数据

人物角色的画法 / 日本漫画技法研究会著; 李伟译

— 北京: 中国民族摄影艺术出版社, 2014.9

日本漫画手绘技法经典教程

ISBN 978-7-5122-0601-4

I. ①人… II. ①日… ②李… III. ①漫画—人物画
技法—教材 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第198083号

TITLE: [マンガの描き方1 (キャラクター篇)]

BY: [マンガ技法研究会]

TITLE: HOW TO DRAW MANGA Vol.1: Compiling Characters

Copyright © 1996 The Society for the Study of Manga Techniques

Copyright © 1996 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

Original Japanese language edition designed and published by Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

All rights reserved, including the right to reproduce this book or portions thereof 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.

本书由日本Graphic-sha授权北京书缘图书有限公司出品并由中国民族摄影艺术出版社在中国范围内独家出版本书中文简体字版本。

著作权合同登记号: 01-2014-6613

 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: 李伟

设计制作: 季传亮

书 名: 日本漫画手绘技法经典教程: 人物角色的画法

作 者: 日本漫画技法研究会

译 者: 李伟

责 编: 张宇

出 版: 中国民族摄影艺术出版社

地 址: 北京东城区和平里北街14号 (100013)

发 行: 010-64211754 84250639 64906396

网 址: <http://www.chinamzsy.com>

印 刷: 北京世汉凌云印刷有限公司

开 本: 1/16 185mm × 260mm

印 张: 7

字 数: 43千字

版 次: 2015年1月第1版第1次印刷

ISBN 978-7-5122-0601-4

定 价: 32.00元

关于本书

本套图书是针对漫画爱好者、漫画初学者的绘画与创作技法书籍，目标读者包括想开始进行漫画创作的人、已经在画漫画但今后想正式学习漫画的人、想要学习漫画但一直没有提高的人以及想重新从基础开始学习的人等。

本书是“日本漫画手绘技法经典教程”系列的第十本，主题是人物角色的画法。说到人物角色的绘画，一定有很多人觉得自己已经画得不错了。但是，你所描绘得人物在漫画的画面上有动感和立体感吗？身体的各个部位连接得是否自然呢？关于这些问题，日本一线漫画创作者们会在本书中根据自己的经验给你提供一些窍门和技巧。

首先，第一章是脸部的画法，教你如何能够画出充满立体感的脸部。第二章是人体的画法，教你如何能够画出自然的身体线条和姿势（包括肌肉的画法等）。最后，第三章是人物角色的画法，教你如何能够画出专业级的漫画人物。当你阅读完这三个章节后，再次描绘漫画人物的角色就会变得十分轻松、简单了。

这是真的吗？是真的。请你一定要尝试一下。

注：本书中登场的人物都是虚构的，与真实人物无关。

目录

漫画家的创作生活	1
绘制漫画所使用的工具	17

第一章 脸部的画法

脸部的画法	32
面部表情	38
不同年龄的表现手法	41
描绘头发	44
变形	49
总结	50

第二章 人体的画法

描绘人物角色的身体	52
标准人体的构成	59
手和脚的画法	64
衣褶的画法	68
什么是漫画的阴影	72
身体的变形	73
绘画的基本事项	75
总结	78

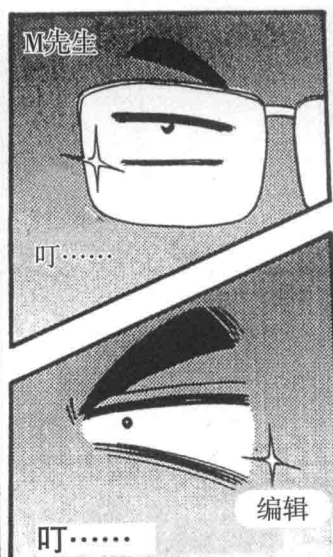
第三章 人物角色的画法

漫画的3大要素	80
网点纸的应用	88
创作角色	89
各种各样的角色类型	92
总结	106



漫画家的创作生活

作者：Ozaki Tatsuhiko



例如

把《灰姑娘》绘制成31页的漫画。

然后分配页码。

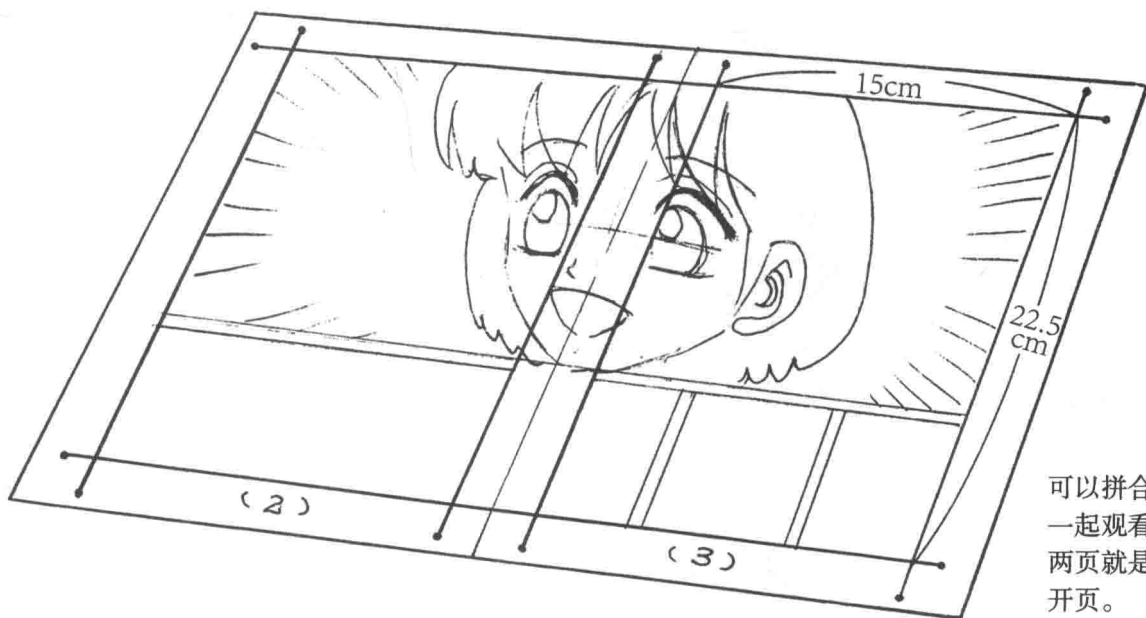
- | | | |
|----|---|---------------|
| 1 | 页 | 封面 |
| 2 | | 灰姑娘登场 |
| 5 | | 被继母和姐姐们欺负 |
| 6 | | 有一天，城里举行舞会 |
| 9 | | 只剩下灰姑娘一个人 |
| 10 | | 会魔法的老婆婆登场 |
| 13 | | 南瓜马车出现 |
| 14 | | 坐车到城里去 |
| 17 | | 城里的舞会会场 |
| 18 | | 王子登场 |
| 21 | | 跳舞的灰姑娘 |
| 22 | | 12点的钟声 |
| 25 | | 灰姑娘离开舞会会场 |
| 26 | | 王子在到处寻找灰姑娘 |
| 29 | | 灰姑娘穿上玻璃鞋 |
| 30 | | 舞鞋很合适，和王子结婚 |
| 31 | | 两个人在城里过着幸福的生活 |

剧本写完后，画出分镜脚本。

构思好故事的情节后，
一边考虑页数的分配，
一边写出剧本。



画面要画成对开页，和杂志一样的大小。
分镜脚本使用B4大小的纸张，横向折叠后
就是杂志的大小了。

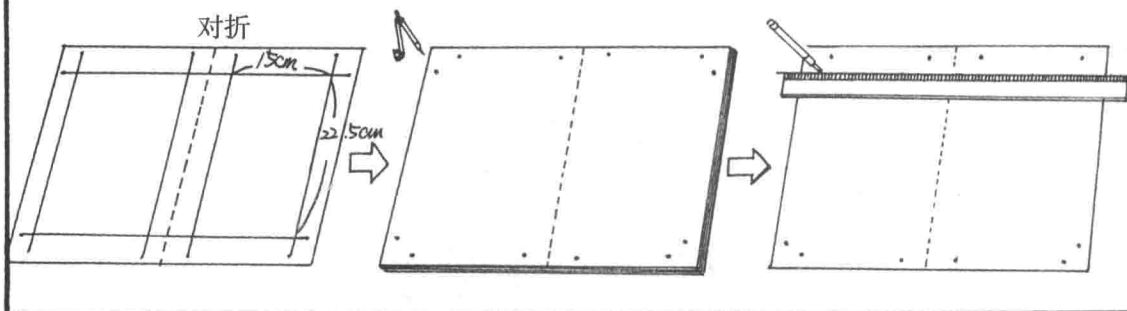


可以拼合在
一起观看的
两页就是对
开页。

在制作漫画用纸时，首先要制作出一个原版。

把若干张原稿纸擦好后放到原版下面，用圆规尖在纸上打孔（打出12个孔）。

以两端的孔为基准，用马克笔画线。最好用红色或蓝色的墨水，这样可以很容易看出来页面的边缘线。



页面的边缘线是为了防止画面画出纸面的外边。



漫画家要反复构思剧本

呼呼……



才能创作出非常精彩的故事。

嗯！



可能……



几天后……

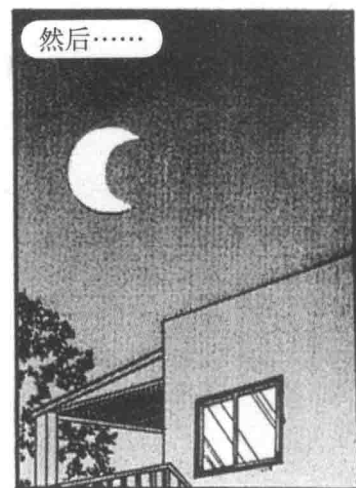
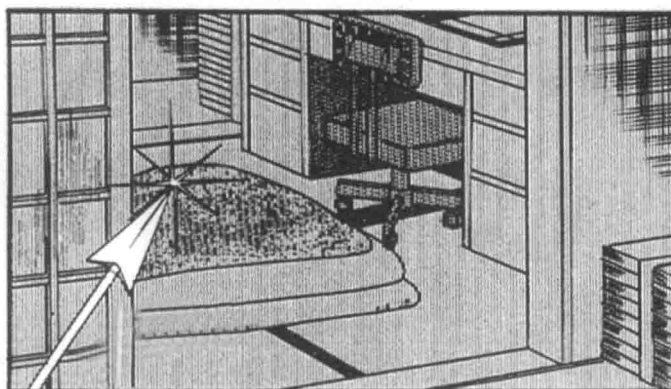
哈哈



编辑部催稿了……

当！







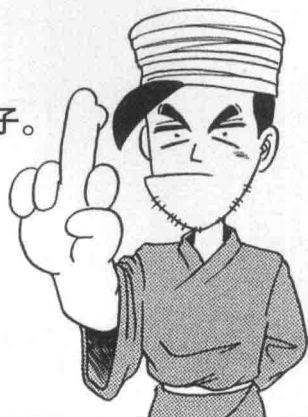
↑这是作者的脸（对不起，画成这个样子，真是不好意思）。

在助手们到来之前，
老师要先画出草稿。



趁着助手们还没来，让大家看一下
我的工作成果。

茧子。



先画草稿。



草稿画完后，描线。



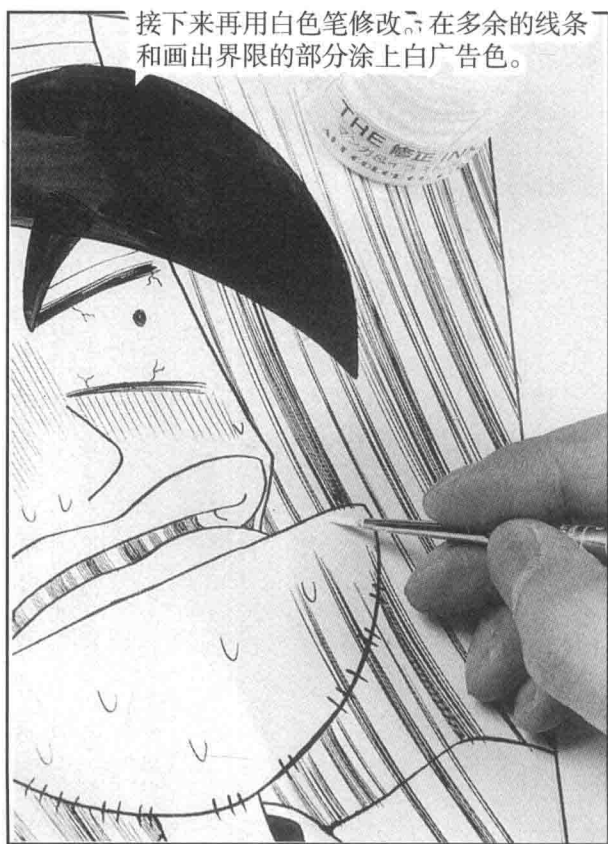
等墨水干后，用橡皮擦去多余的线条。



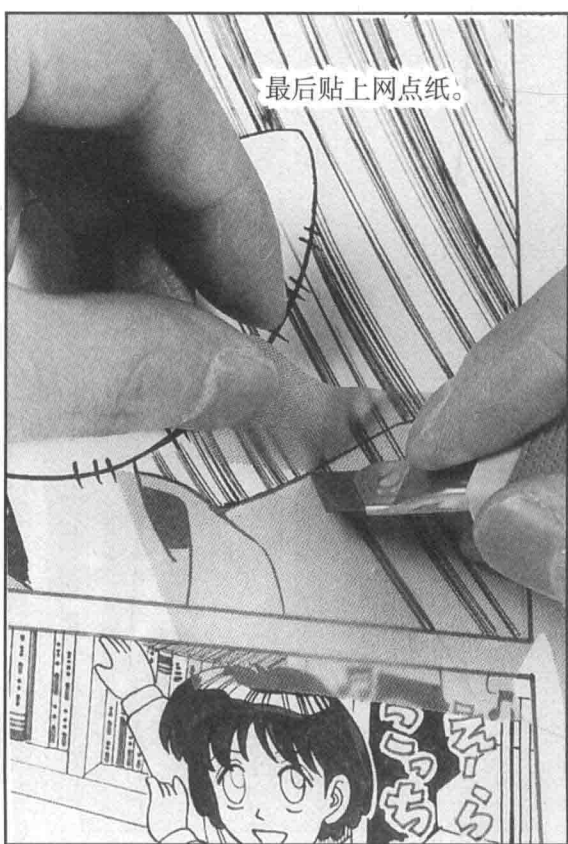
然后涂黑。最好在要涂黑的地方标上“x”记号，这样就不会忘记涂黑了。



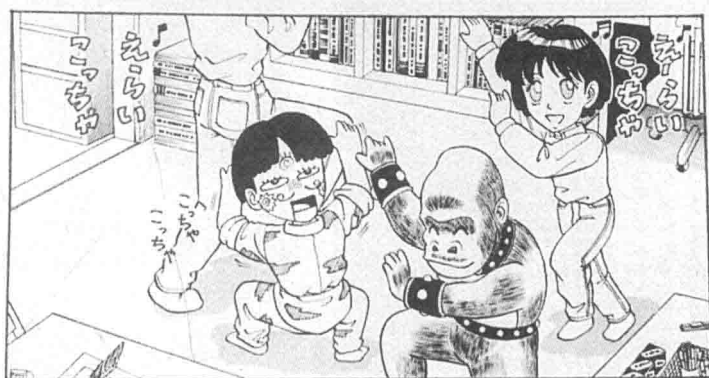
接下来再用白色笔修改，在多余的线条和画出界限的部分涂上白广告色。

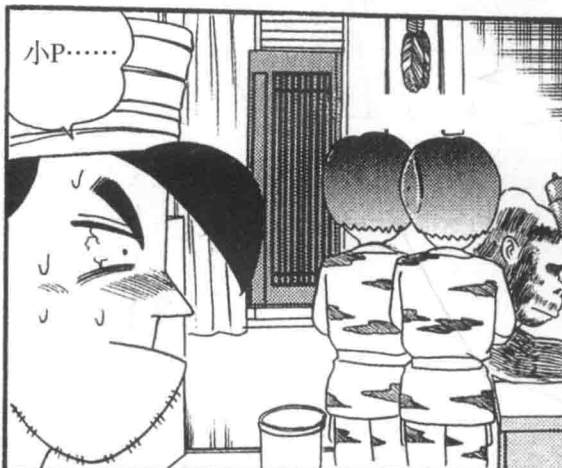


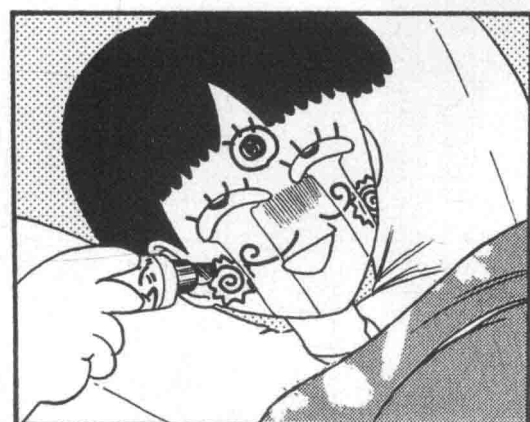
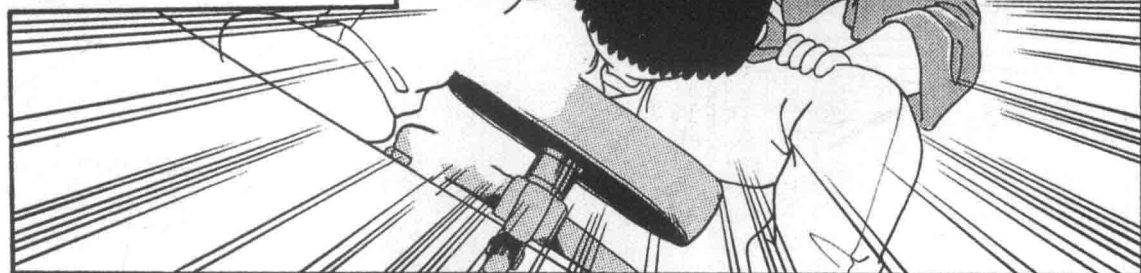
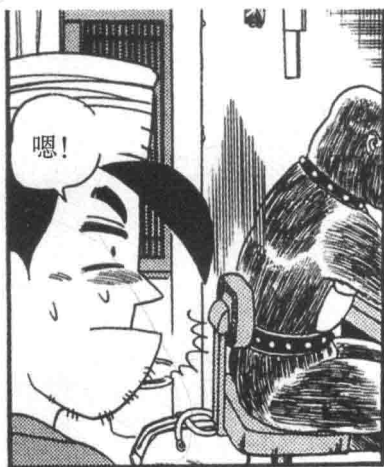
最后贴上网点纸。



完成。









没关系，今天才是第一天，
还有很多时间呢。

出去吃
吧！



几天后……



时间不多了。

只能吃些盒饭了，除了
上厕所，其余时间都在
画画。



就这样。

嗯！



就要接近崩溃的
边缘了。

漫画家也变得腰
酸背痛了。



手指上的茧子也发出了
抗议的声音。



截稿期限的压力以及睡
眠不足导致饮用了过多
的咖啡。

最后不得不借
助药物了。

老师，要坚
持住呀！