

漫画家大课堂：



漫画人物绘画的基本法则

「日」松冈伸治 著

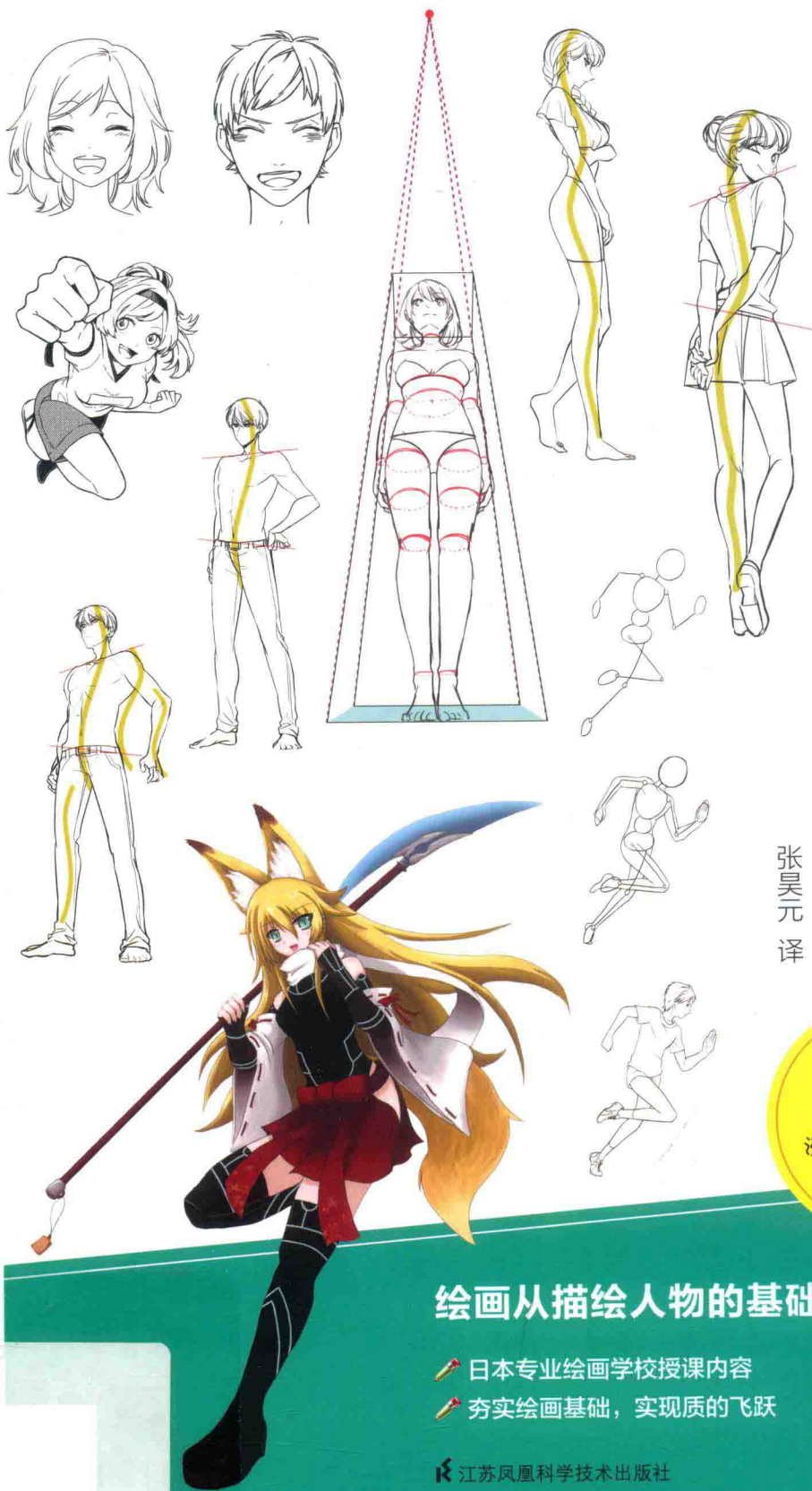
张昊元 译

日本漫画家
教你描绘
漫画人物角色的
基本法则

绘画从描绘人物的基础造型开始

-  日本专业绘画学校授课内容
-  夯实绘画基础，实现质的飞跃

 江苏凤凰科学技术出版社



漫画家大课堂·漫画人物绘画的基本法则

「日」松冈伸治 著

张昊元 译



图书在版编目 (CIP) 数据

漫画家大课堂. 漫画人物绘画的基本法则 / (日) 松冈伸治著; 张昊元译. — 南京: 江苏凤凰科学技术出版社, 2018.1

ISBN 978-7-5537-6363-7

I. ①漫… II. ①松… ②张… III. ①漫画—人物画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第225397号

江苏省版权局著作权合同登记 图字: 10-2017-319 号

ILLUSTRATION MANGA NO TAME NO CHARACTER BYOGA KYOSHITSU

Copyright © 2016 Shinji Matsuoka

Chinese translation rights in simplified characters arranged with

MdN Corporation through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

漫画家大课堂: 漫画人物绘画的基本法则

著者	[日] 松冈伸治
译者	张昊元
项目策划	凤凰空间 / 陈舒婷
责任编辑	刘屹立 赵研
特约编辑	陈舒婷 姚远

出版发行	江苏凤凰科学技术出版社
出版社地址	南京市湖南路1号A楼, 邮编: 210009
出版社网址	http://www.pspress.cn
总经销	天津凤凰空间文化传媒有限公司
总经销网址	http://www.ifengspace.cn
印刷	北京建宏印刷有限公司

开本	710 mm × 1000 mm 1/16
印张	10.5
字数	100 800
版次	2018年1月第1版
印次	2018年1月第1次印刷

标准书号	ISBN 978-7-5537-6363-7
定价	68.00元

图书如有印装质量问题, 可随时向销售部调换 (电话: 022-87893668)。



前言

首先，感谢各位读者的厚爱。

人物的塑造可以说是插画和漫画的生命，而在描绘人物的过程中，难免会出现各种问题。

我认为，在苦恼于自己的绘画水平停滞不前时，应该重新从绘画的基础出发。确认人体肌肉和骨骼的构造，理解角度、透视图以及人物情感的表现。我动笔写这本书，正是希望大家可以在创作过程中，充分灵活地应用这些技巧。

描绘人物形象本身是一件令人愉悦的事。但是，在创作的过程中，画家必须要根据各种场景的设定进行描绘。所以，有时不得不分别对复杂的造型和角度进行反复修改。如果这时候，无论怎么努力都无法令自己满意，就可能会对绘画产生厌倦。

在大家苦恼的时候，希望大家可以打开这本书，从中得到启发，并坚持画下去。如果绘画能让打家再次变得快乐起来，那就是大家跨越了一个障碍，有所长进的最好证明。苦恼的时候正是进步的机会。反复确认自己画得不好的部分，克服了这些弱点，你将会从这个过程中获得极大的成就感。我想如此循环往复，你就会慢慢成为自己理想中的画家。

我在教授插画、漫画的专业学校担任讲师。十多年来，我与众多梦想成为职业画家的学生一起学习。在教大家如何描绘人物的时候，感慨如果有教材的话，学生应该更容易接受吧。这么想着，就自己动笔开始写起来。如果这本书能让各位读者感觉像在绘画教室上课一样，那就太好了。为编写本书，从专业学校毕业，现在已经成为专业画家的同学们提供了大量的说明图片。同时，一直以来承蒙负责本书的编辑的关照，在此，一并向大家表示衷心的感谢。

松冈伸治

目录

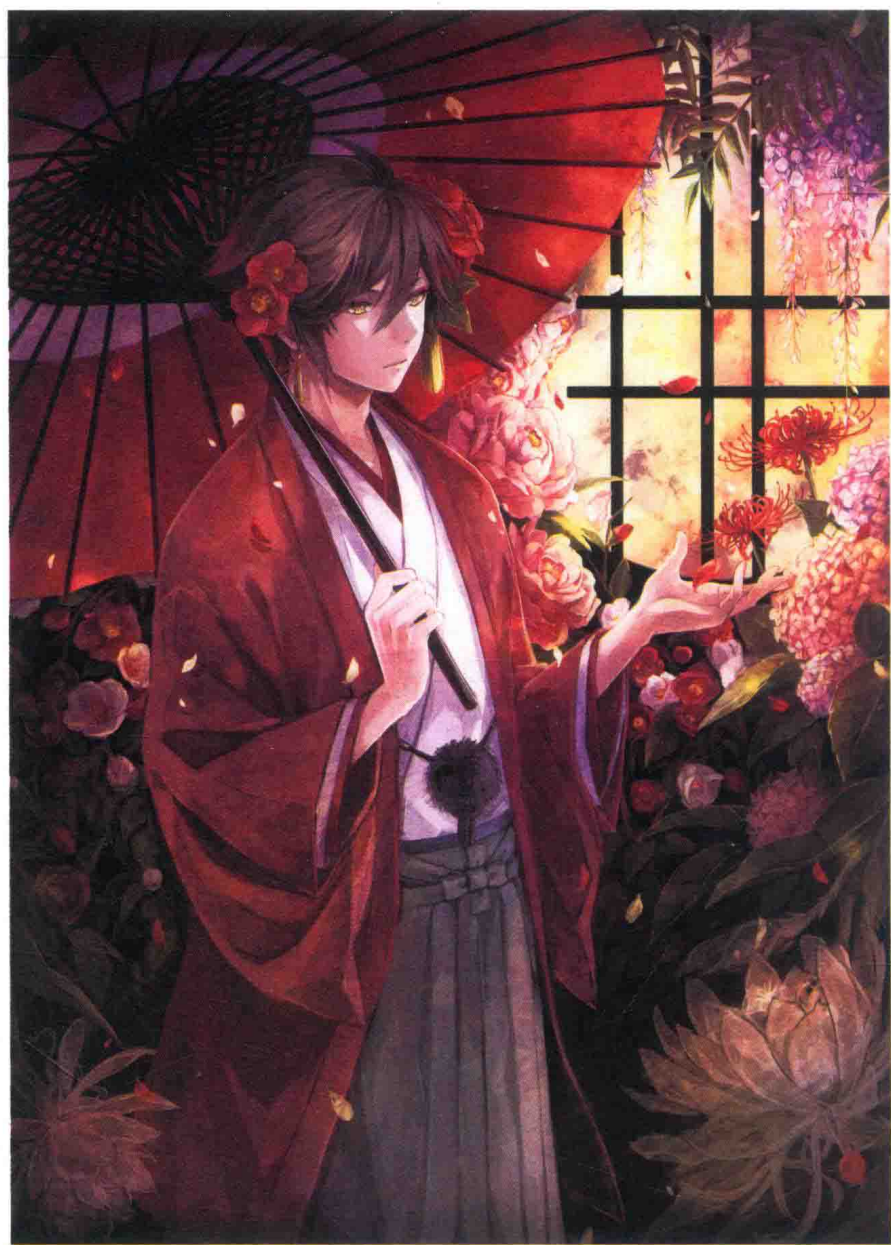
第一章 描绘身体	5
第一节 了解身体构造	6
第二节 描绘身体轮廓	20
第三节 人物形象的性别差异	30
第四节 头身比与年龄	34
第五节 从不同角度塑造人物形象	46
第六节 描绘站立的姿势	56
第七节 描绘动作	69
第八节 描绘不同体型	84
第九节 描绘有气势的造型	89
第十节 描绘人物的手部	94
第十一节 描绘人物的脚	97
第二章 描绘面部	101
第一节 了解面部结构	102
第二节 勾勒面部轮廓	112
第三节 描绘不同角度下的面部形象	120
第四节 人物面部的不同描写	126
第五节 分别描绘男、女人物的面部	130
第六节 根据年龄描绘面部	134
第七节 描绘面部五官	139
第八节 描绘头发	149
第九节 表现情感的基本知识	153
插画画廊	161

漫画家大课堂·漫画人物绘画的基本法则

〔日〕松冈伸治 著

张昊元 译





前言

首先，感谢各位读者的厚爱。

人物的塑造可以说是插画和漫画的生命，而在描绘人物的过程中，难免会出现各种问题。

我认为，在苦恼于自己的绘画水平停滞不前时，应该重新从绘画的基础出发。确认人体肌肉和骨骼的构造，理解角度、透视图以及人物情感的表现。我动笔写这本书，正是希望大家可以在创作过程中，充分灵活地应用这些技巧。

描绘人物形象本身是一件令人愉悦的事。但是，在创作的过程中，画家必须要根据各种场景的设定进行描绘。所以，有时不得不分别对复杂的造型和角度进行反复修改。如果这时候，无论怎么努力都无法令自己满意，就可能会对绘画产生厌倦。

在大家苦恼的时候，我希望大家可以打开这本书，从中得到启发，并坚持画下去。如果绘画能让打家再次变得快乐起来，那就是大家跨越了一个障碍，有所长进的最好证明。苦恼的时候正是进步的机会。反复确认自己画得不好的部分，克服了这些弱点，你将会从这个过程中获得极大的成就感。我想如此循环往复，你就会慢慢成为自己理想中的画家。

我在教授插画、漫画的专业学校担任讲师。十多年来，我与众多梦想成为职业画家的学生一起学习。在教大家如何描绘人物的时候，感慨如果有教材的话，学生应该更容易接受吧。这么想着，就自己动笔开始写起来。如果这本书能让各位读者感觉像在绘画教室上课一样，那就太好了。为编写本书，从专业学校毕业，现在已经成为专业画家的同学们提供了大量的说明图片。同时，一直以来承蒙负责本书的编辑的关照，在此，一并向大家表示衷心的感谢。

松冈伸治

目录

第一章 描绘身体	5
第一节 了解身体构造	6
第二节 描绘身体轮廓	20
第三节 人物形象的性别差异	30
第四节 头身比与年龄	34
第五节 从不同角度塑造人物形象	46
第六节 描绘站立的姿势	56
第七节 描绘动作	69
第八节 描绘不同体型	84
第九节 描绘有气势的造型	89
第十节 描绘人物的手部	94
第十一节 描绘人物的脚	97
第二章 描绘面部	101
第一节 了解面部结构	102
第二节 勾勒面部轮廓	112
第三节 描绘不同角度下的面部形象	120
第四节 人物面部的不同描写	126
第五节 分别描绘男、女人物的面部	130
第六节 根据年龄描绘面部	134
第七节 描绘面部五官	139
第八节 描绘头发	149
第九节 表现情感的基本知识	153
插画画廊	161

第一章 描绘身体



第一节 了解身体构造

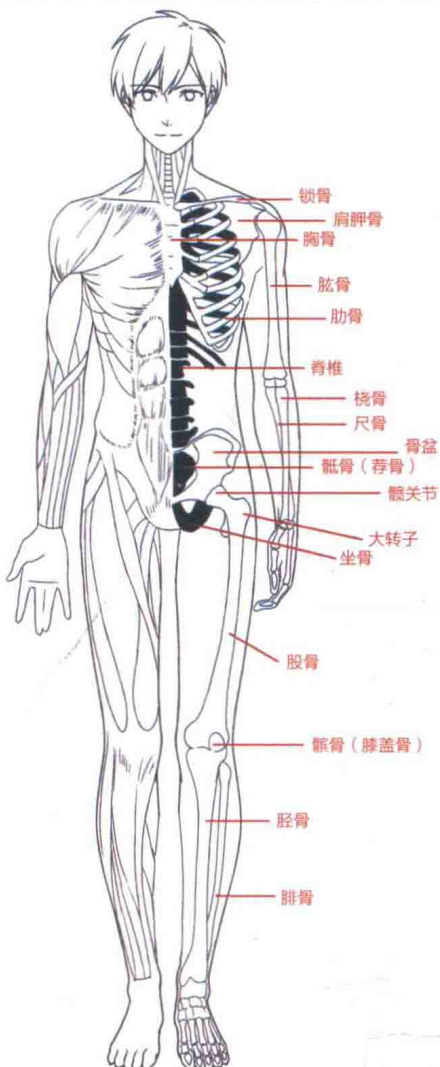
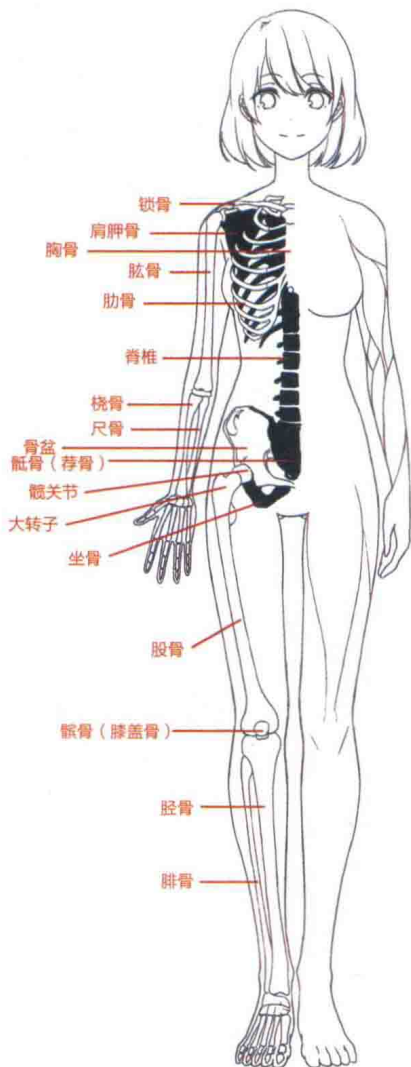
人体大约由 200 块骨骼构成。骨骼之间相互支撑，并由肌肉和软骨确保其稳定性。想要自然地画出逼真的人物、变形虚拟的形象以及夸张的姿势，就必须根据骨骼的构造进行描绘。这是创作的第一步。



1. 了解骨骼构造才能画出自然的线条

作为画家，虽然没有必要记住全部的骨骼和肌肉的名称，但是必须要理解在每个动作中主要骨骼的位置和动作变化。

伸展或弯曲身体时，关节和肌肉是如何运动的？转动手腕时，前臂的骨骼和肌肉会发生怎样的变化？为了使我们创作出来的人物形象看起来自然逼真，就必须掌握这些知识。



●创作插画时关键的骨骼

虽然骨骼、肌肉、关节是不同的部分，但是彼此之间紧密连接在一起。活动肌肉时，与此相关联的骨骼也会随之运动。骨与骨之间由韧带连接，肌肉与骨骼之间由肌腱连接。牢记脊椎的弯曲方式、骨盆的位置，以及各肌肉的基本构造和

作用特点，并将这些活用到创作过程中是非常重要的。

在描绘骨骼时，一定要注意，没有一块骨头是完全笔直的。让骨骼适当弯曲，可以使人物的比例和动作看起来更加自然、逼真。

· 锁骨

连接胸骨和肩胛骨，构成肩的形状。锁骨和肩胛骨的周围肌肉较少，所以骨骼比较突出。

· 肩胛骨

从背部覆盖肋骨的、呈三角状的大型骨。构成肩带的骨骼之一。

· 胸骨

在胸前，与肋骨一同构成保护内脏的骨骼结构。

· 肋骨

与胸骨和脊椎相连接，为内脏创造空间。

· 肱骨

位于上臂的骨骼。

· 骨盆

保持身体平衡的骨骼，也是保护女性子宫的重要骨骼。

· 股骨

位于大腿处的骨骼，是人体中最长，也是最坚硬的骨骼。

· 桡骨 / 尺骨

位于前臂，连接肘关节和手腕的骨骼。通过作用于这两块骨骼，可以转动手腕。

· 髌骨（膝盖骨）

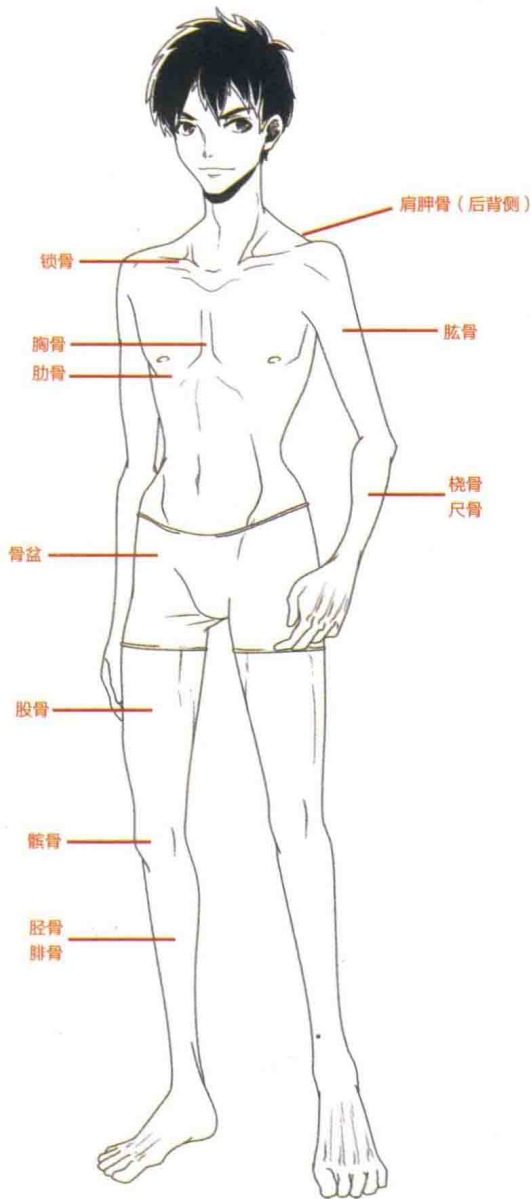
连接肱骨，呈三角状，主要在正面保护膝盖。也被称为“膝盖骨”。

· 胫骨

位于小腿骨的内侧，是一块较粗的迎面骨。

· 腓骨

与胫骨构成连接膝盖和脚腕的骨骼。位于胫骨的背面外侧。



要点 男女人物形象中骨骼的差异

一般女性骨盆较宽，男性胸部较宽。所以，男性肩宽，腰细。而女性的腰部线条较长，胯较宽。

● 手臂动作与骨骼运动

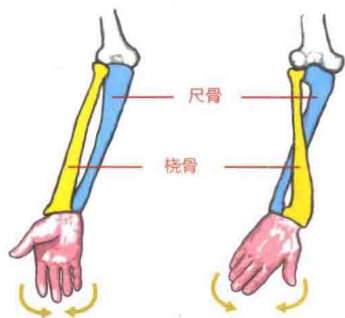
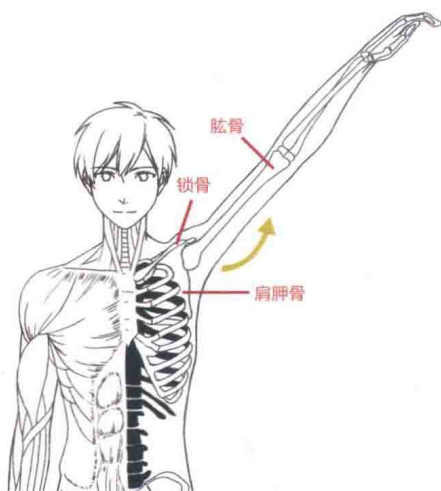
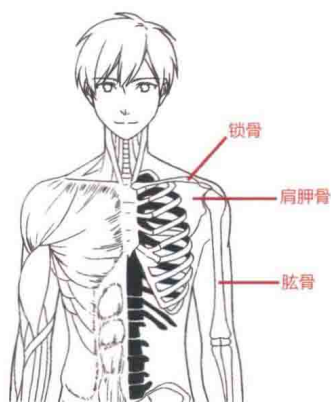
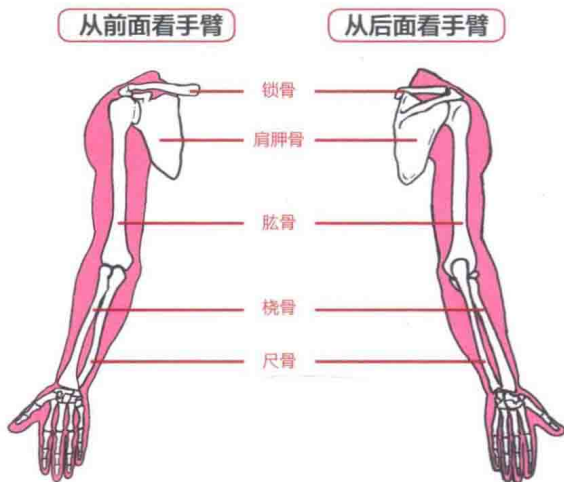
手臂通过肩胛骨和锁骨构成的肩带与肩相连。相比其他部位，手臂的活动范围更大且富于变化。

手臂和手的活动与人物的性格息息相关。从感情表现方面来讲，可以说是人物的第二张脸。

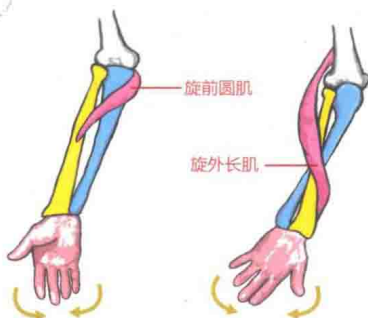
当抬起手臂时，锁骨和肩胛骨也会随之进行较大的活动。因为肱骨与肩胛骨的外侧相连接，所以手臂可以在多个方向上进行自由活动。女性的脖细、手小且精致，胳膊的肌肉组织也较小，所以女性的胳膊比较轻盈，在前后方向上可以进行更大的动作。

转动手腕时，尺骨和桡骨会相互交叉。

在旋前圆肌和旋外长肌的作用下，尺骨和桡骨可以交叉并复原，以带动手腕的转动。



◆ 手腕转动时，尺骨和桡骨交叉



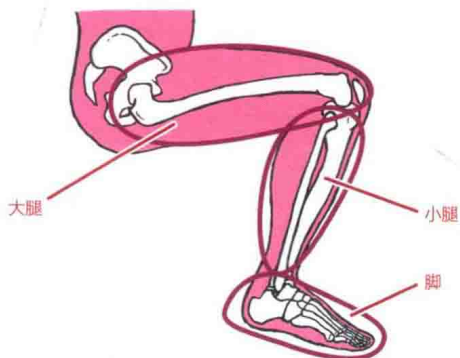
◆ 在旋前圆肌和旋外长肌的共同作用下，尺骨和桡骨会进行交叉、复原的往复运动

●腿、脚动作和骨骼运动

人体的下半身由大腿、小腿和脚三部分构成。

在人体中，最大的骨骼是股骨。股骨上部的球状部分嵌在骨盆外侧的空穴处。这种连接方式，类似于肱骨和肩胛骨的连接方式。但是，由于下半身承担了上半身的全部重量，所以下半身不能像肩关节一样自由地活动。

从侧面看下半身（外侧）

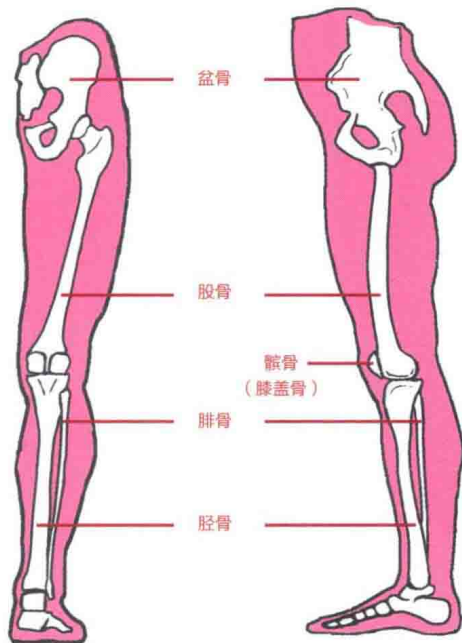
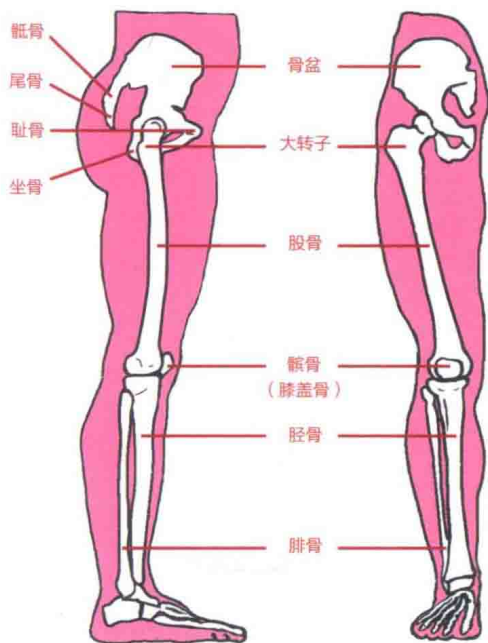


从侧面看下半身（外侧）

从正面看下半身

从背面看下半身

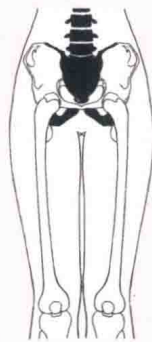
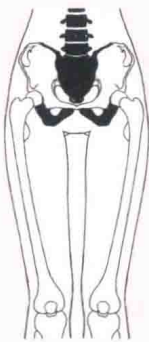
从侧面看下半身（内侧）



要点 注意骨盆和股骨的连接方式

大家常常会误认为股骨是笔直地连接在骨盆上的。但事实上，股骨是连接在盆骨外侧的。这是因为如此一来两腿之间就可以产生一定的缝隙，方便腿的活动。

所以大家一定要注意，在腰的正下方画腿是非常不自然的！

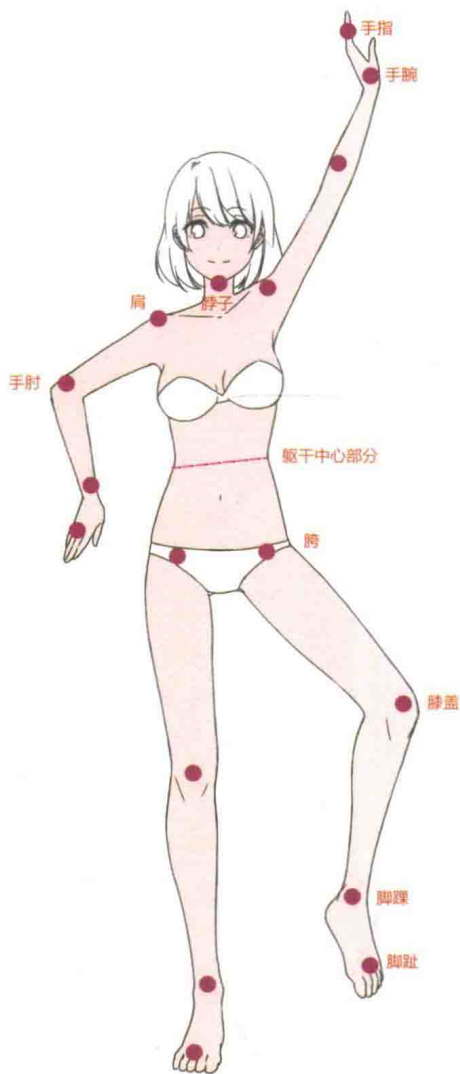


2. 考虑关节的可活动范围，消除违和感

在插画和漫画中，根据故事情节和人物设定的不同，人物形象处在不断变化之中。而且，插画的需求者也要求人物富有变化、动感。为了能够自然地描绘人物的活动，有必要充分了解重点关节的位置和其可活动的范围。

根据身体部位的不同，关节的可活动范围也是不一样的。也就是说，关节只能在这个区域范围内活动。为了使人物看起来自然、有魅力，下面我们就来看一下人体各关节的可活动范围吧。

人体活动中的主要关节包括：脖子、肩、手肘、手腕、手指、腰、膝盖、脚踝和脚趾等。此外，躯干的中心部分与脊柱相连接，可在多个方向上运动，支撑人体的活动。

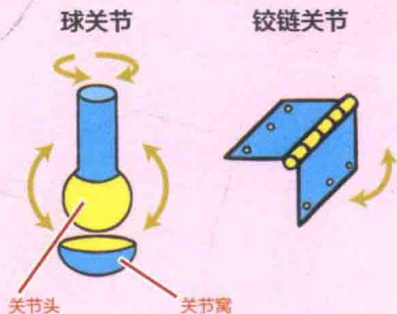


专栏 根据形状不同，关节可活动范围也不同

关节有不同的形状，它们的作用也各不相同。在这里，向大家介绍一下与人物运动相关的两个关节。

第一个是，位于肩和胯的“球状关节”。“球状关节”的特点是关节头呈球状，并嵌在碗状的关节窝内。根据其特点，“球状关节”相比于其他关节，可以在更多方向上进行更大幅度的运动。

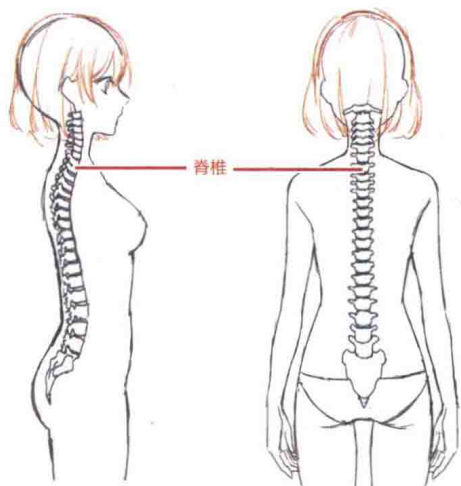
另一个是，位于手肘、膝盖和手脚指的“铰链关节”。这个关节就像合页一样，可以沿一个方向进行弯曲和伸展。



●自然的躯干的可活动范围

躯干的中心部分连接脊椎进行前俯、后仰、左右转动等动作。对于人来讲，躯干是非常重要的部分。

脊椎从脖子到腰，是由24块骨骼按照铰链关节的方式连接构成的。每块骨骼不能单独活动，脊椎必须作为一个整体活动。在描绘身体运动的时候，一定要注意脊椎的位置和其弯曲特点。

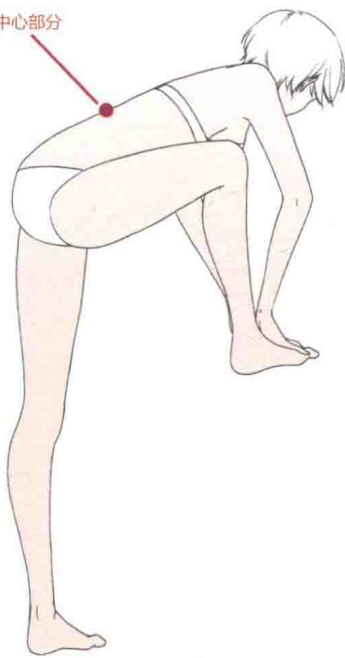


躯干的中心部分



◆当躯干后仰时，可活动的范围是比较小的

躯干的中心部分



◆当抬起一只脚，身体前倾时，脊椎是不弯曲的，呈延伸状

躯干的中心部分



◆当蜷缩上半身时，根据脊椎的连接方式，画出更流畅的动作