



同上，固定秋千的地方为轴心，绳子像钟摆一样前后晃动

秋千向前时，人物为了释放全部的力，通常都伸直双臂

漫画家大课堂：

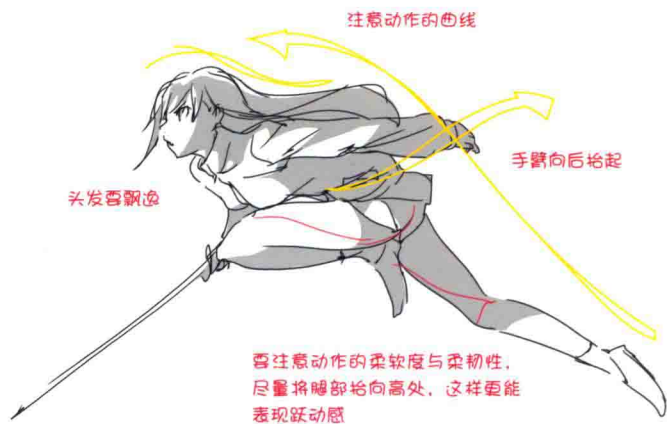
动画人物绘画的基本法则

[日] 斗使 著

牛晓琳 译



画出球体的表面，有助于理解身体的纵深，越往深处的部位越画小



注意动作的曲线

头发要飘逸

手臂向后抬起

要注意动作的柔软度与柔韧性，尽量将腿部抬高向高处，这样更能表现跃动感

番外篇

熟练掌握线条、增添图画魅力的技巧

- 独具魅力的角色都拥有流畅的线条
- 学习动画制作人的手法，是掌握线条的捷径
- 巩固素描基础的绘画要点

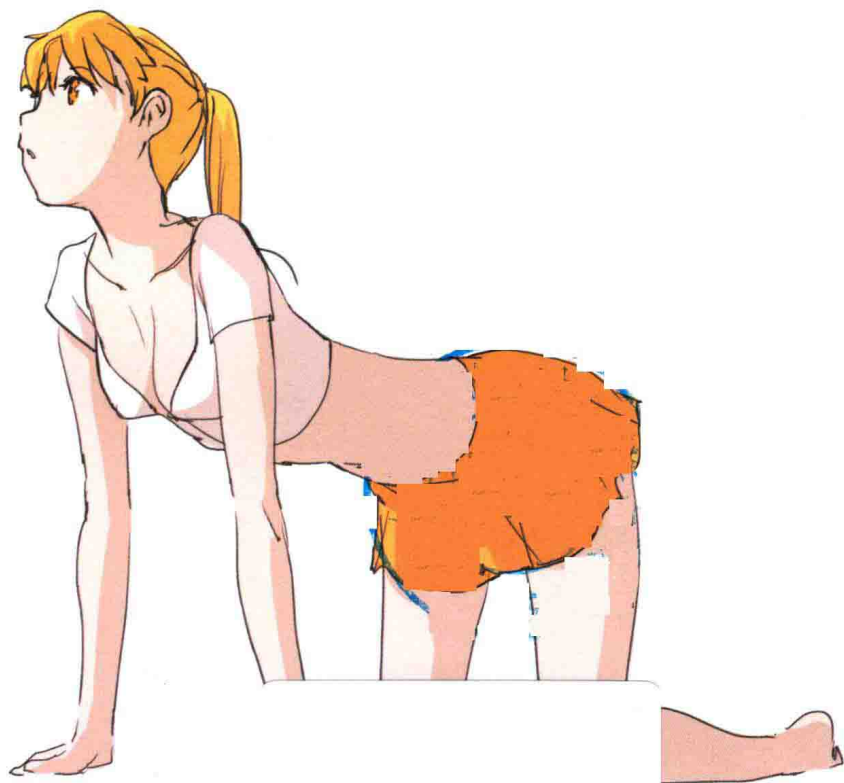
日本动画制作人
教你描绘
动画人物角色的
基本法则

江苏凤凰科学技术出版社

漫画家大课堂： 动画人物绘画的基本法则

[日] 斗使 著

牛晓琳 译



图书在版编目 (CIP) 数据

漫画家大课堂. 动画人物绘画的基本法则 / (日) 斗使著; 牛晓琳译. -- 南京: 江苏凤凰科学技术出版社, 2018.1

ISBN 978-7-5537-6362-0

I. ①漫… II. ①斗… ②牛… 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225400号

江苏省版权局著作权合同登记 图字: 10-2017-318 号

ANIMATOR GA OSHIERU KYARA BYOUGA NO KIHON HOUSOKU

Copyright © 2016 toshi.

Chinese translation rights in simplified characters arranged with

MdN Corporation through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

漫画家大课堂： 动画人物绘画的基本法则

著 者 [日] 斗使
译 者 牛晓琳
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

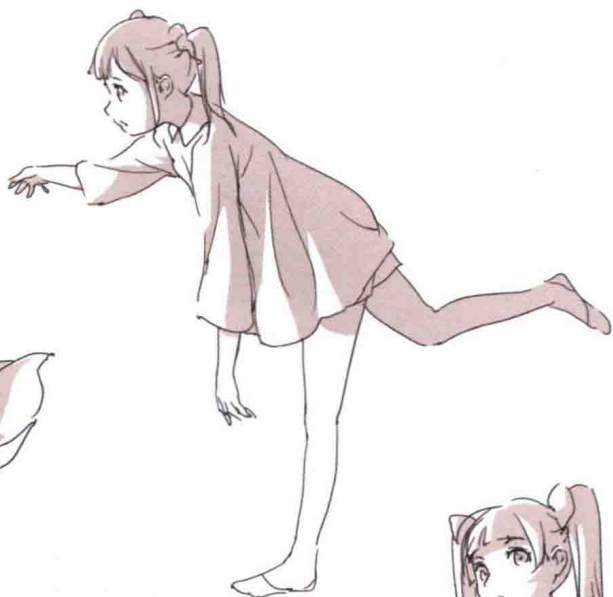
出版发行 江苏凤凰科学技术出版社
出版社地址 南京市湖南路1号A楼, 邮编: 210009
出版社网址 <http://www.pspress.cn>
总 经 销 天津凤凰空间文化传媒有限公司
总经销网址 <http://www.ifengspace.cn>
印 刷 北京建宏印刷有限公司

开 本 710 mm × 1000 mm 1/16
印 张 10
字 数 96 000
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 978-7-5537-6362-0
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)。

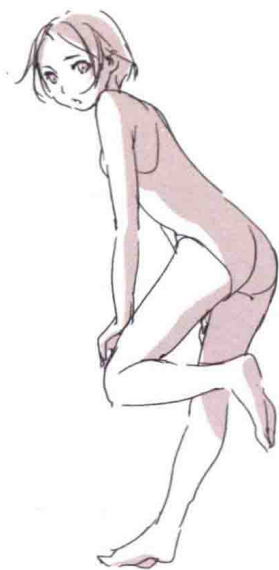
目录



第一章 掌握基础的法则

007

- | | | |
|-------|------------------|-----|
| 法则 1 | 首先决定视点 | 008 |
| 法则 2 | 描绘人物从脊背线开始 | 014 |
| 法则 3 | 注意骨骼与肌肉的构造 | 022 |
| 法则 4 | 身体的画法从基本姿势学起 | 026 |
| 法则 5 | 用“X线”与“Y线”捕捉身体形态 | 032 |
| 法则 6 | 注意手脚、脖颈的连接 | 038 |
| 法则 7 | 立体的脸部由五官的形状与位置决定 | 046 |
| 法则 8 | 立绘从重心平衡开始 | 056 |
| 法则 9 | 了解动作的极限与重心移动 | 064 |
| 法则 10 | 使用光影追求完美的立体表现 | 074 |
| 法则 11 | 掌握下笔、提笔与笔压 | 084 |
| 法则 12 | 理解褶皱的形状与法则 | 092 |
| 法则 13 | 利用透视创造立体空间 | 098 |



第二章 动画式手法的法则 103

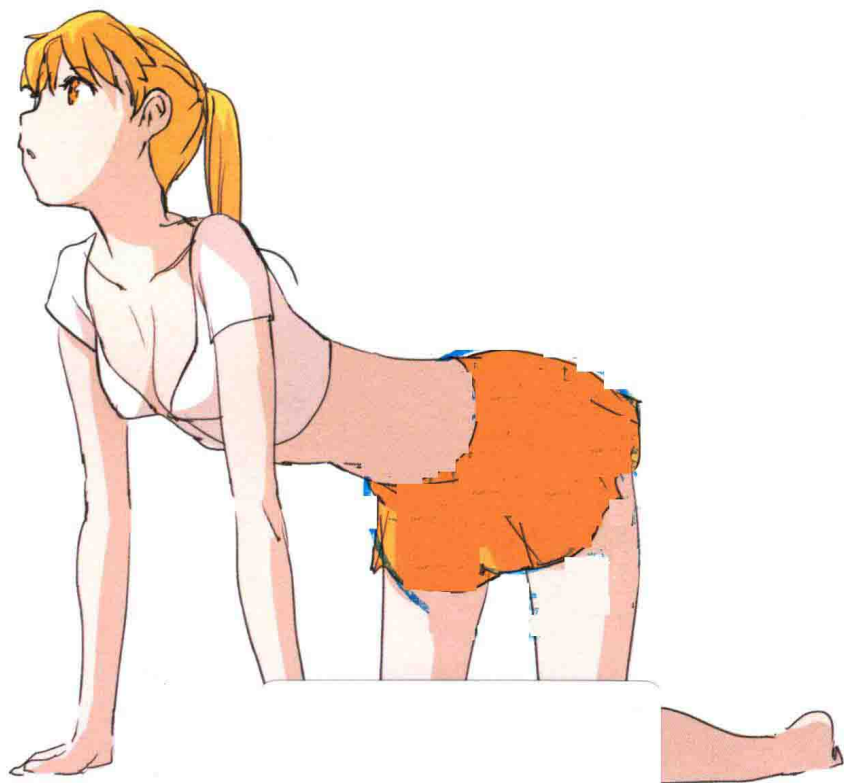
- 法则 1 用边框分割来演绎作品 104
- 法则 2 用大胆的近镜头传递魅力 110
- 法则 3 用大幅度的动作展现生机 118
- 法则 4 从连贯场景中抽取画面再描绘 124
- 法则 5 用物理表现描绘动作进程 132
- 法则 6 刻意扭曲透视 140
- 法则 7 用广角镜头效果制造魄力 148
- 法则 8 用夸张手法描绘喜怒哀乐 154



漫画家大课堂： 动画人物绘画的基本法则

[日] 斗使 著

牛晓琳 译





前言

大家好，我是斗使。

无论你是新读者、还是老读者，都非常感谢你能购买此书。

这次我选择了与之前已出版的书籍不同的视角，从轻松易懂的方向入手，希望创作一本简单易懂的解说书。为了更加方便初学者理解，我还在书中使用了照片进行说明。

这次的内容比以前更有深度，所以如果能为读者带来绘画时的启发，我将无比荣幸。书中还添加了我刚刚成为动画制作人时使用过的练习方法，等等，敬请参考。

需要各位读者注意的一点是，本书内容只是个例，并不适用于所有情况。请您从中汲取自己所需的启示。对漫画家来说，最重要的是能够创作出独具自我风格的作品，愿本书能助您达成目的。

最后，祝你拥有快乐的绘画生活。

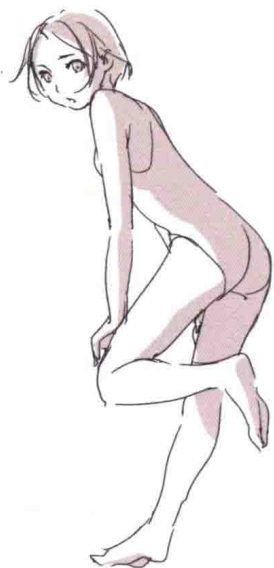
斗使

目录



第一章 掌握基础的法则 007

- | | | |
|-------|------------------|-----|
| 法则 1 | 首先决定视点 | 008 |
| 法则 2 | 描绘人物从脊背线开始 | 014 |
| 法则 3 | 注意骨骼与肌肉的构造 | 022 |
| 法则 4 | 身体的画法从基本姿势学起 | 026 |
| 法则 5 | 用“X线”与“Y线”捕捉身体形态 | 032 |
| 法则 6 | 注意手脚、脖颈的连接 | 038 |
| 法则 7 | 立体的脸部由五官的形状与位置决定 | 046 |
| 法则 8 | 立绘从重心平衡开始 | 056 |
| 法则 9 | 了解动作的极限与重心移动 | 064 |
| 法则 10 | 使用光影追求完美的立体表现 | 074 |
| 法则 11 | 掌握下笔、提笔与笔压 | 084 |
| 法则 12 | 理解褶皱的形状与法则 | 092 |
| 法则 13 | 利用透视创造立体空间 | 098 |



第二章 动画式手法的法则 103

- 法则 1 用边框分割来演绎作品 104
- 法则 2 用大胆的近镜头传递魅力 110
- 法则 3 用大幅度的动作展现生机 118
- 法则 4 从连贯场景中抽取画面再描绘 124
- 法则 5 用物理表现描绘动作进程 132
- 法则 6 刻意扭曲透视 140
- 法则 7 用广角镜头效果制造魄力 148
- 法则 8 用夸张手法描绘喜怒哀乐 154





第一章 掌握基础的法则

法则1

首先决定视点

画出立体感

描绘人物时，最重要的是先决定“视点”。所谓“视点”是指“画家眼睛的位置”，从绘画对象的角度来说就是“镜头的角度”，绘画时想象自己在通过镜头看画面，就比较好理解了。

不决定好视点，画面就很容易失去立体感。我们来对比一下下面两张图 [图1-1](#)。视点都在

人物头顶。不注意视点就下笔，会变成左边那样，没有立体感；而注意视点——俯视角度后绘制的人物身体，则体现出了立体感。若想画出立体人物的话，需要先在白纸上，画出一条线来表示视点。

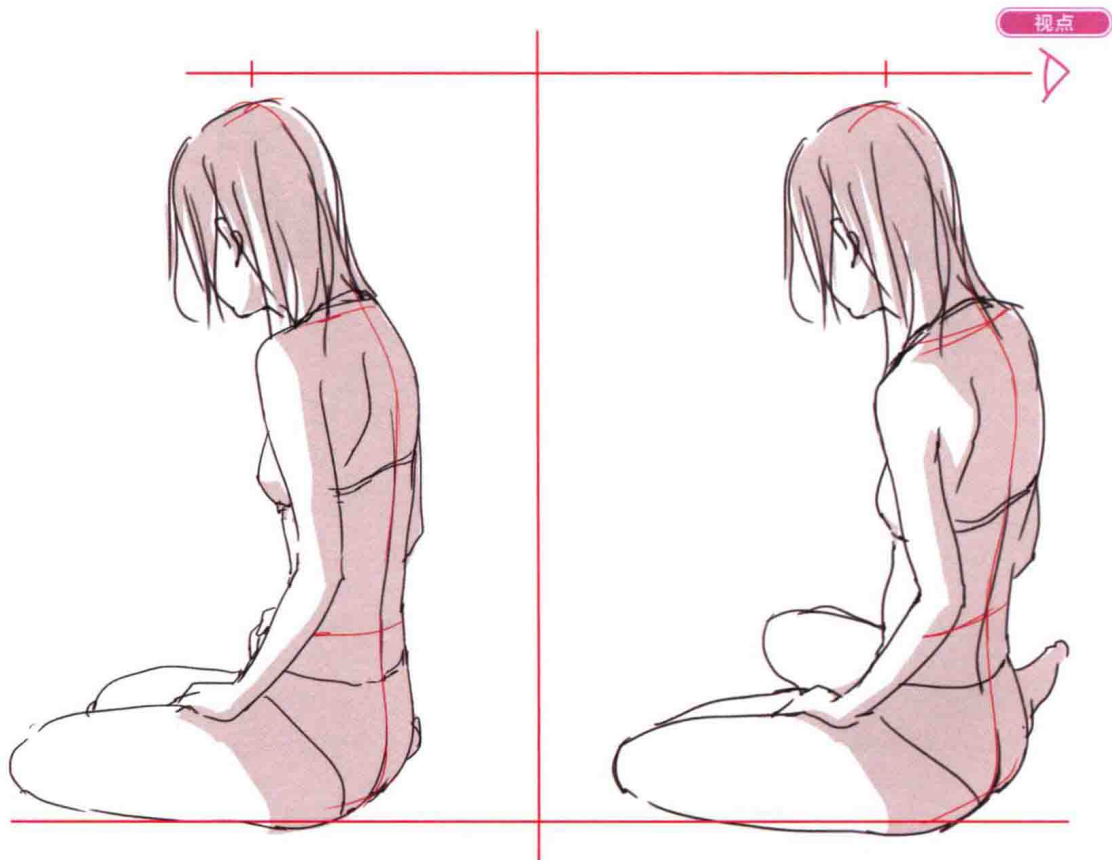


图1-1 不注意视点绘制的作图没有立体感，注意视点后俯视绘制的右图具有立体感。

视点的思考方式

接下来我再稍微详细地解说一下视点。想必大家都知道，即使是同一个对象，镜头的位置与角度不同，看上去的效果也会随之变化。对象与镜头之间的角度我们就叫作角度。考虑视点时角度是必不可缺的要素。

例如图1-2。假如有A、B、C三个角度。从这三个位置看人物，就会如图1-3所示。镜头A是从上往下看（俯视），镜头B与视线相近（平视），镜头C则是从下往上看（仰视）。

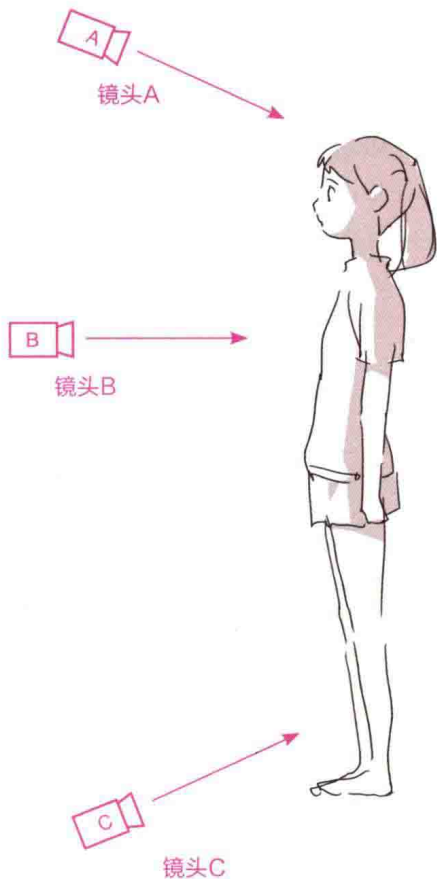
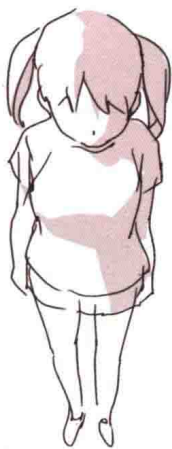


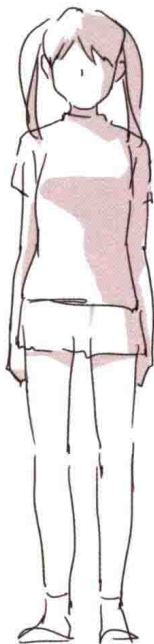
图1-2 头的位置与角度。

笔记

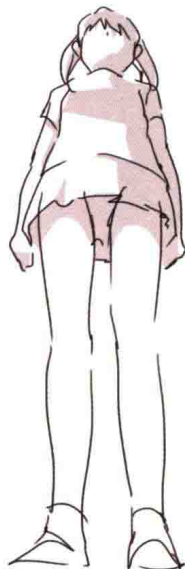
所谓“平视”，与仰视和俯视一样，是表示镜头的高度与角度的词语。但并不意味着与被摄体（人物）的眼睛高度一致。被摄体在画家（拍摄）的视线（镜头）前方呈水平状态时，我们称之为“平视的位置”。



镜头A：俯视
(从上往下看)



镜头B：平视
(与视线相近)



镜头C：仰视
(从下往上看)

图1-3 角度不同时人物的变化。

绘画时变换角度，就如同变换镜头的角度观察对象。如图1-4所示。

对初学者，我推荐绘画时使用模型，方便我们尝试改变视点的位置，例如俯视或仰视。

希望大家能努力让自己做到不用看模型，也可以在自己的脑海中生成印象，自由地变换人物形态。

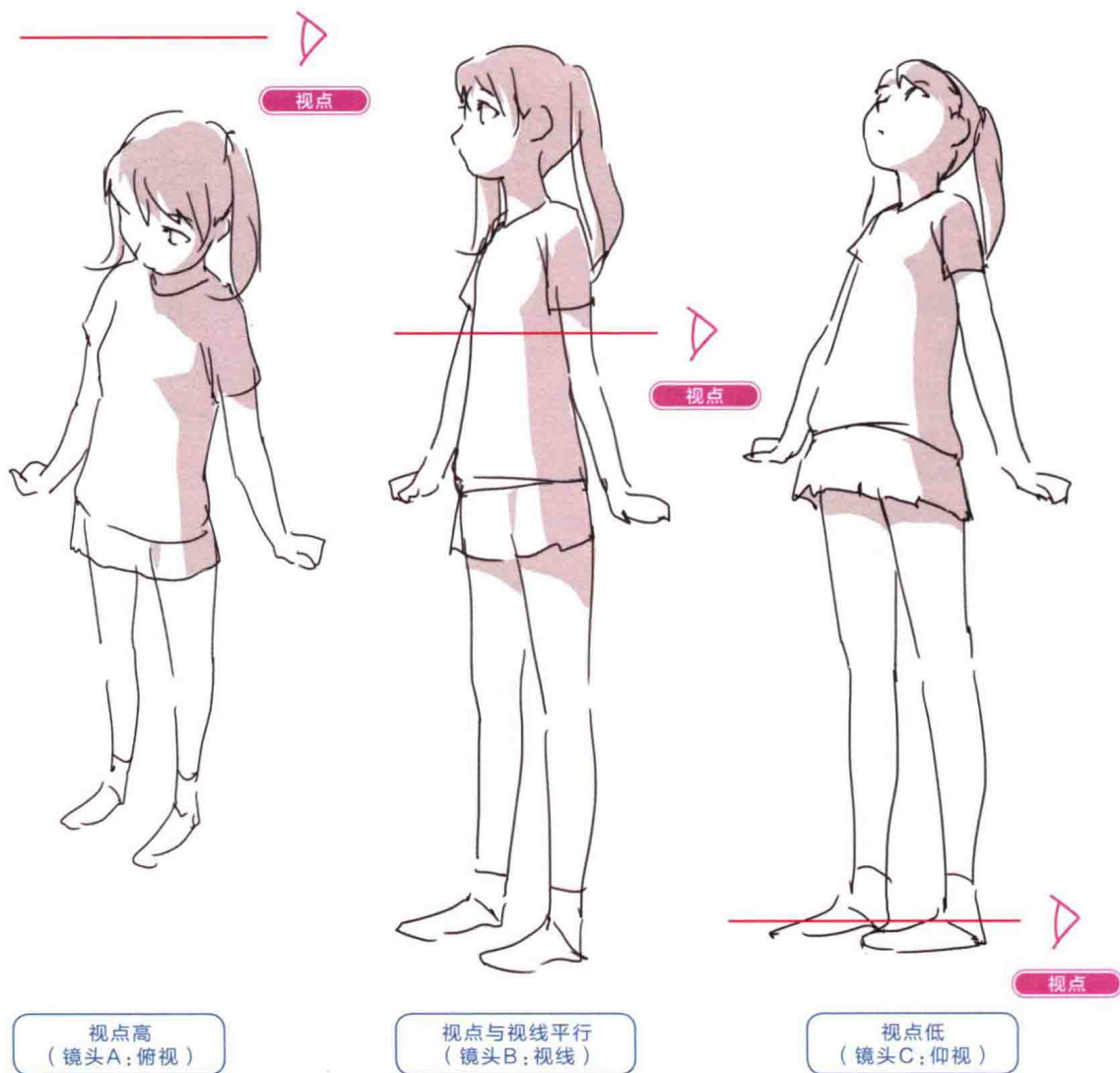


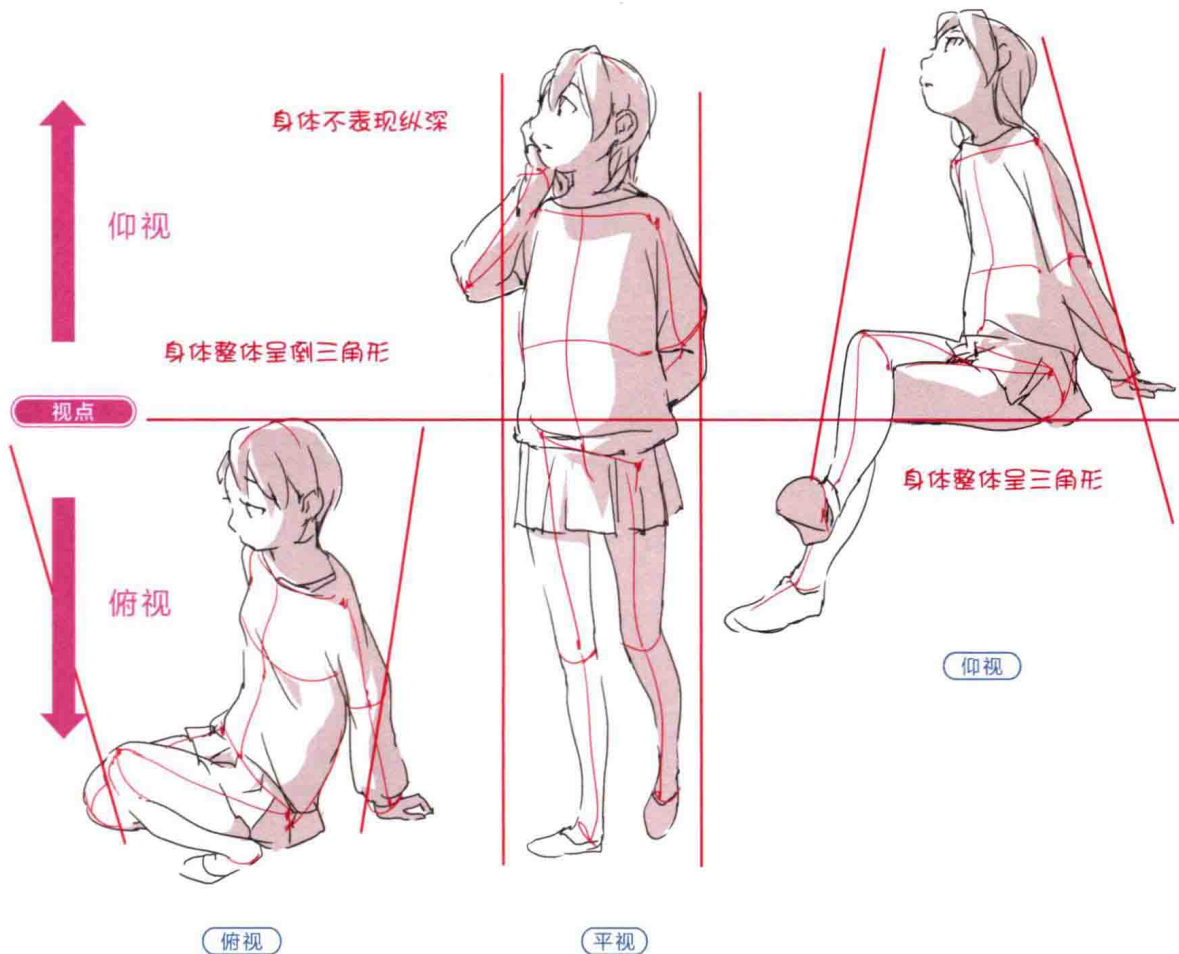
图1-4 角度不同时人物的变化。

课程

{ 注意视点 }

为帮助大家更好地理解视点，我在一个视点下画了几个人物。平视是水平的方向，视点上方是仰视、下方是俯视。仰视呈三角

形，而俯视则呈倒三角形，身体看上去有些变小。这是纵深的表现，与透视法中的三点透视是一样的。



小专栏 无法想象并描绘身体形态时

下笔时，如果脑海中无法浮现出想要描绘的形态，就请你试着闭上眼睛想象一下人体。比起盯着画纸苦恼，这样更能够冷静下来慢慢思考，对画画很有帮助。

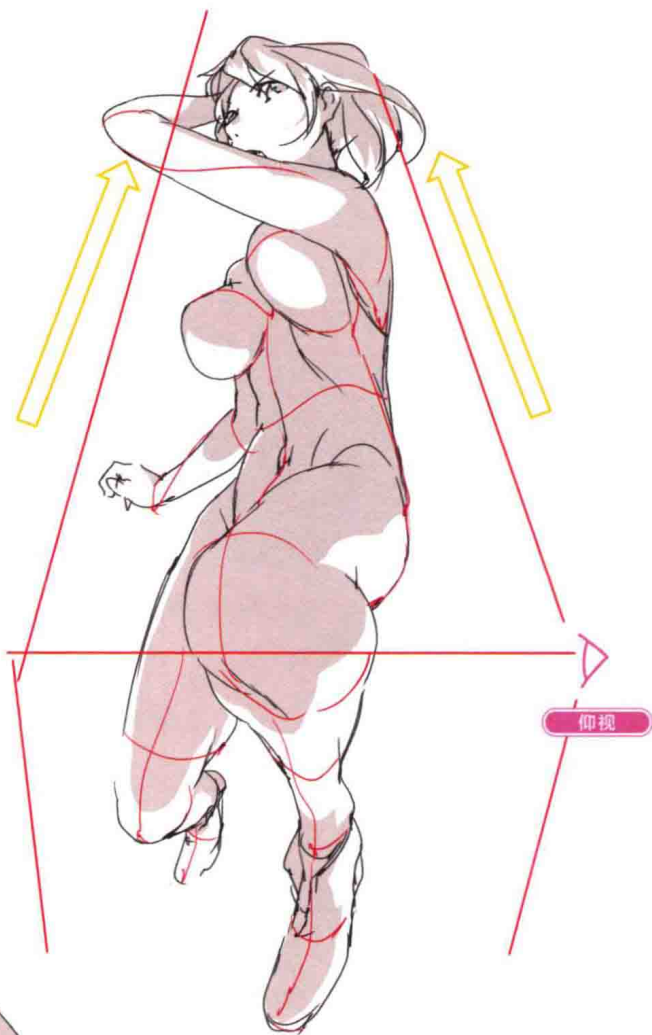
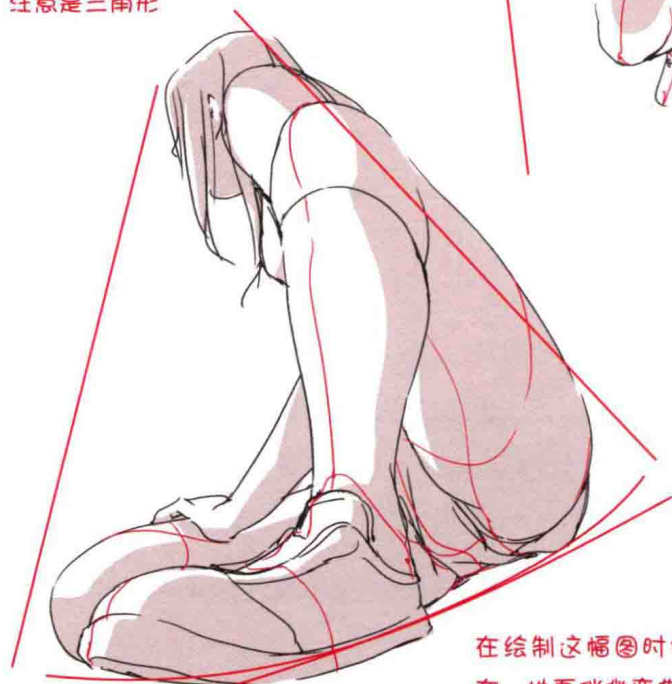
与其说画画是在纸上描绘，倒不如说是将脑海中的想象誊在纸上。因此，无法在脑海中浮现的东西，是画不出来的。

应用 利用仰视突出女性的魅力

因为仰视的视点是仰角，能够放大下半身，因此能够表现女性的魅力。我们可以采用接近被摄体的构图，透过更加靠近女性的视线来表现人物。真实并细致地描绘眼前的部位，会更加提升作品魅力。

仰视

注意是三角形



仰视

仰视的视点位置低，因此能画出镜头接近被摄体的效果

在绘制这幅图时假设了地面的存在，地面稍微弯曲一点更能突出仰视特有的魄力