

日本动漫人物 造型基础教程



.....
●
服装篇
●
.....

尾泽 直志
Tadashi Ozawa

上海人民美術出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

日本动漫人物造型基础教程 / [日] 尾泽直志著;

谢时新、杨雁群译; —上海, 上海人民美术出版社; 2006. 1

书名原文: 少女イラスト见本贴

I. 日… II. ①尾… III. 谢… 杨… IV. 动画-技法(美术)

V. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第137967号

日本动漫人物造型基础教程

原版书名: 少女イラスト见本贴

原作者名: 尾泽直志

原版书号: ISBN 4-86100-309-1

©2005 BNN INC

本书经日本BNN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: 09-2005-602号

日本动漫人物造型基础教程

著者: [日] 尾泽直志

译者: 谢时新 杨雁群

译文审校: 王超鹰

责任编辑: 金焰

技术编辑: 季卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号)

印刷: 南通市广源彩印有限公司

开本: 889×1194 1/16

印张: 12

版次: 2006年1月第1版

印次: 2006年1月第1次

印数: 0001-4000

书号: ISBN 7-5322-4618-3/G.220

定价: 30.00元

日本动漫人物 造型基础教程



……
●
服装篇
●
……

尾泽直志 著
Tadashi Ozawa

谢时新 译 王超鹰 审校

杨雁群

上海人民美術出版社

前言

关于动画的素描技巧、以及游戏场面的人物动态结构表现……

这些问题对每个人心中向往的绘画工作、绘画技法和绘画道具的使用，都会不尽相同。但无论在哪个与绘画相关的行业，只要提到素描，人们都会异口同声地说，“素描非常重要。”就连学生们也会说，“素描课当然很重要”。但是，能够明确诠释出所谓动画素描重要性的人确是少之又少。所以，大家现在应该就会意识到了吧，真正的素描技巧对于文章开头所提到的那些工作的重要意义是本书希望告诉大家的内容！

如果要让艺术家或者画西画的画家们解释一下如何画2头身的人物素描，可能有点强人所难了，因为他们接受的是7头身的标准人体。所谓的素描能力对动画画家来说，指的未必就是能够将人体的结构按照自然现实的情况，进行准确地描绘，那是一种需要变形的绘画职业。为什么这么说呢？因为有时候再怎么解释这是漫画作品，还是会被人说，“这画得太奇怪了，结构不自然！”而被退回来要求重新做。那么前面所说的2头身人物素描到底是什么呢？

就算是漫画中的人物，也是在现实中人的动作的基础上构建一些超现实的动作和方向罢了。如果按照常理来衡量，这是没有办法被接受的。这就需要结合素描来保持一个平衡点。也就是让人们非常自然地去接受甚至喜欢那些看上去根本不合常理的超现实的东西，将它们的尺寸调整到最佳。所以有志要干这一行的朋友就不能不学习素描和平衡的感觉。

与平时学校美术课上画石膏像学素描有所不同的是，本书是围绕如何培养动画画家必须具备的，平时观察和创造作品时的“素描之眼”而展开阐述的。书中所表现的各种姿势，是集中了明星写真集和杂志中常用的姿势变化。所以，如果从学习动画素描的角度来看的话，你就能够发觉原来生活中自己周围有这么多的素材。

所以，练就一双擅于发现的眼睛是学好动画素描的第一步。迈出了这一步，才能够充分理解专业绘画人员的感受和学习方法。

希望大家通过对本书的学习和使用，能够拥有一双将日常事物变为动画素描的眼睛。如果真的能够对大家起到这样的帮助，将是我们最大的荣幸。

尾泽 直志

本书的使用方法

HOW TO USE OF THIS BOOK

如果去问那些画画的高手，画好画的诀窍是什么？他们会告诉你，看到什么就画什么！石膏素描也是一样，一般的练习方法是在画上加阴影的方式表现自己所看到的立体石膏。

可是，拥有一双能“看到”的眼睛可不是那么容易的事情。有时就算临摹自己喜欢的画也很难做到一模一样。甚至还有人认为临摹并不能够达到学习的效果，对自己绘画的能力没有多大的帮助。

但是，在动漫制作过程中，白描原稿只是动画制作一个结果。前提和基础对于一个漫画家来说，是日复一日不间断地重复练习绘画的水平，不单单是让大脑，而是让自己的手完全记住“动作”和“线条”的关系。本书的目的也是一样，希望通过大量的线描稿练习和相对静态的裸稿的摹写，让你的脑和手完全记住这些练习的过程。

【 正确的使用方法 】

① 将每一页上的裸稿造型复印或者打印出来作为练习用的底稿。



② 用复印或者打印出来的裸稿，稍作加工后打造成你想要完成的人物造型。

当然，本书的目的并不是仅仅介绍一种绘画方法，更是希望读者能运用这一最基本的方法，对我们编辑的内容进行有效的反复临摹和练习。

本书的内容以各种动作的姿态造型为主。然而，不同的性别和性格会带出不同的动作，为了让读者明白这一点，我们不仅仅对女性，同时也对男性的动作做了大量的说明。希望读者在使用过程中能够充分理解这一点。

在学习初期，希望大家像学写汉字时那样，记住各个要领重复多次练习。当你能够不看书中的造型自己绘画时，你一定能够像专业的漫画家一样画下自己看到的人物了！

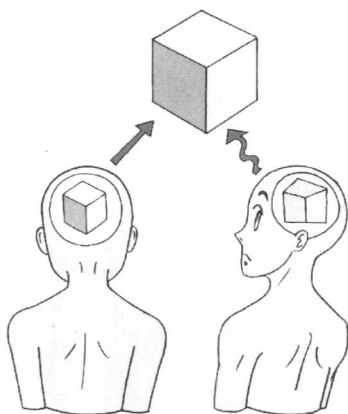
CONTENTS

- 002 前言
- 003 本书的使用方法

▶ 人物的表现方式

CHAPTER-1

- 008 创意草稿与线描稿 1
- 010 创意草稿与线描稿 2
- 012 什么是绘画? 专业的观点和看法
- 013 全方位捕捉人物的动态造型
- 014 机械物体——对人物角色的陪衬
- 015 用块面理解法绘画人物造型
- 016 从脸部的描绘看头部的朝向
- 017 机械造型的创作能力和原点
- 018 根据头身比例去把握人体的结构
- 019 站姿中脚部的位置
- 020 区分人物的性别
- 021 动漫风格的架构图
- 022 不同角度的脸部表现 1
- 023 不同角度的脸部表现 2
- 024 成为专业动漫画家的基本要点



▶ 不同着装的造型表现

CHAPTER-2

- 026 学生服·夏装·坐姿 1
- 028 学生服·夏装·坐姿 2
- 030 学生服·冬装·坐姿
- 032 学生服·冬装·椅子上的坐势
- 034 学生服·夏装·站姿 1
- 036 学生服·夏装·站姿 2
- 038 学生服·冬装·站姿
- 040 套装·夏季·坐姿
- 042 套装·夏装·站姿
- 044 套装·冬装·站姿
- 046 套装·冬装·跪姿
- 048 教会学校的校服·夏装·站姿
- 050 教会学校的校服·冬装·站姿
- 052 服装的基础知识
- 054 款式多样的学校制服
- 056 体育服(体操服)·坐姿
- 058 体育服(体操服)·椅子坐姿 1
- 060 体育服(体操服)·椅子坐姿 2
- 062 泳装站姿



▶ 不同着装的造型表现

CHAPTER-2

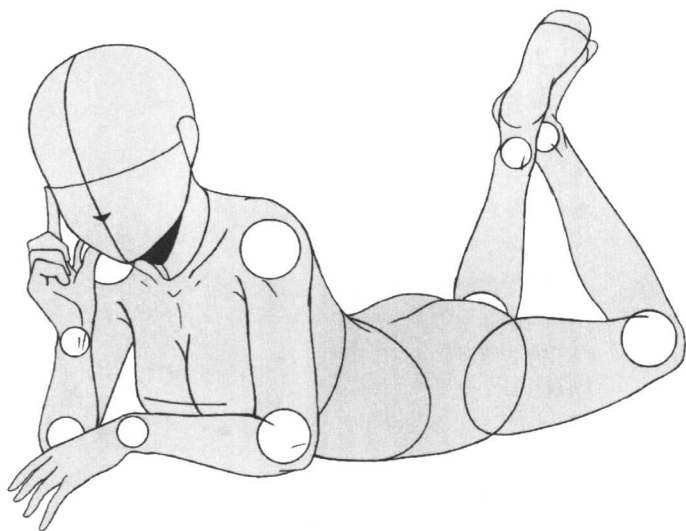
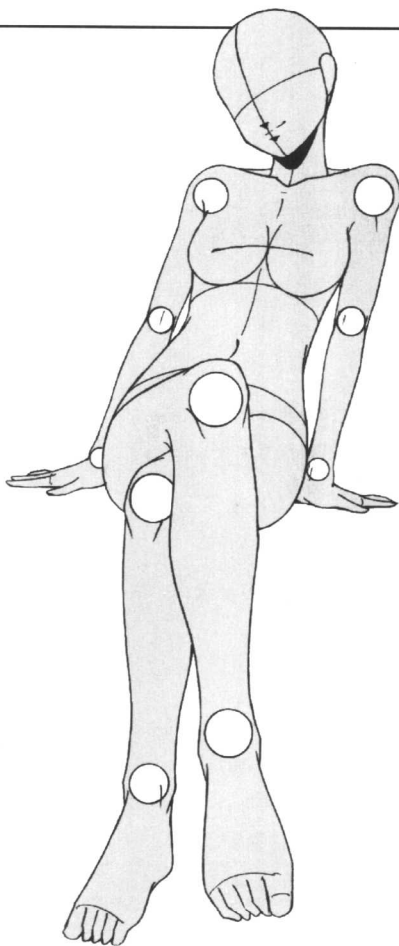
- 064 泳装·坐姿 1
- 066 泳装·坐姿 2
- 068 泳装·卧姿
- 070 游戏类·RPG(角色扮演游戏)剑客(西洋风)·站姿
- 072 游戏类·RPG(角色扮演游戏)剑客(东方风格)·站姿
- 074 游戏·动画类·持武器的人物·站姿
- 076 格斗魔法类
- 078 魔法少女
- 080 游戏类·RPG(角色扮演游戏)东方式的忍者风格·站姿
- 082 游戏类·动画类·旗袍·坐姿
- 084 军服·太空战士
- 086 创意军服 1
- 088 创意军服 2
- 090 创意军服 3
- 092 飞行服 1
- 094 飞行服之SD版(变形人物)造型(太空卫队)
- 096 敬礼的姿势
- 098 女教师
- 100 体育教师
- 102 保健室的校医
- 104 女医生
- 106 白领女性
- 108 餐厅服务生制服·站姿
- 110 餐厅服务生制服·坐姿(咖啡店·便利店)
- 112 餐厅服务生制服·坐姿(汉堡店)
- 114 餐厅服务生制服·坐姿(人气餐厅的服务生)
- 116 展示模特·站姿
- 118 展示模特·躺姿
- 120 宾馆服务生制服 1·站姿
- 122 宾馆服务生制服 2·站姿
- 124 宾馆服务生制服 3·坐姿
- 126 圣诞服
- 128 淑女装·坐姿
- 130 淑女装·站姿
- 132 便装·夏威夷衬衫
- 134 巫婆服·站姿
- 136 浴衣·站姿
- 138 东方服装·坐姿
- 140 长袖装·站姿



▶ 范例集

CHAPTER-3

- 142 站姿 1
- 143 站姿 2
- 144 站姿 3
- 145 站姿 4
- 146 其他站姿
- 148 体育坐姿 1
- 149 体育坐姿 2
- 150 体育坐姿 3
- 151 变形的体育坐姿
- 152 盘腿坐姿
- 153 横侧位的盘腿坐姿
- 154 随意性的坐姿
- 155 双腿向前的坐姿
- 156 女孩的坐姿 1
- 157 女孩的坐姿 2
- 158 坐姿 1
- 159 坐姿 2
- 160 双手着地的女孩坐姿
- 161 正坐侧面
- 162 抱膝坐在椅子上的姿势
- 163 台阶上的坐姿
- 164 端坐的姿势
- 165 双腿交叉的坐姿
- 166 手托着脸的坐姿
- 167 男孩一样带有酷劲的坐姿
- 168 匍匐 1
- 169 匍匐 2
- 170 随意性的坐姿 (诱惑)
- 171 其他类似的坐姿
- 172 横卧时的构图
- 174 横卧姿 1
- 175 横卧姿 2
- 176 横卧姿 3
- 177 横卧姿 4
- 178 后仰式跪姿
- 179 带有某种意图的姿势 · 诱惑
- 180 穿鞋 · 脱内衣
- 181 带有某种意图的姿势 · 穿牛仔裤
- 182 带有某种意图的姿势 · 撩面纱
- 183 带有某种意图的姿势 · 抱胸
- 184 带有某种意图的姿势 · 祈祷
- 185 带有某种意图的姿势 · 系纽扣
- 186 成熟女孩与活泼女孩的区别 (成熟型)
- 187 成熟女孩与活泼女孩的区别 (活泼型)
- 188 抬手的各种姿势 1
- 190 抬手的各种姿势 2



CHAPTER

1

【人物的表现方式】

How To Show Charcter

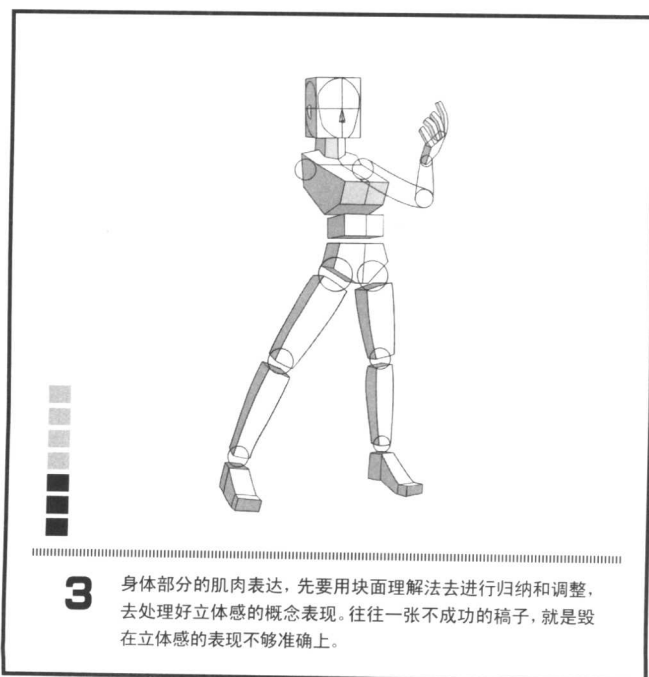
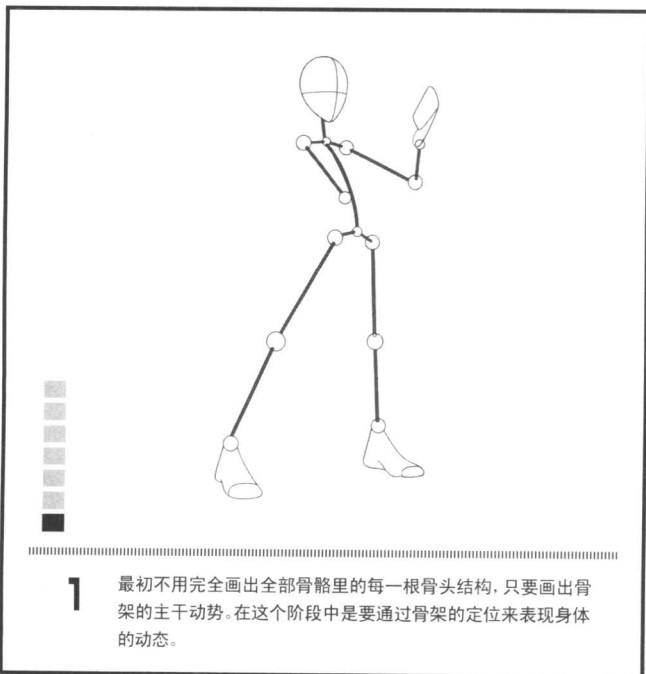


创意草稿与线描稿 1

一张素描比例完美、功底扎实的精美画稿，通常会得到大家的好评，并且会被称为素描高手，到底高手们是怎样掌握绘画窍门的呢？真要用简单的语言来解释其中的道理，其实也不是那么容易的事情。

在初期练习绘画基本功时，特别是在练习画石膏像的素描阶段，即使能熟练表现好素描关系，但却不能称他是画漫画的高手。想成为漫画高手，就必须具备漫画方式的观察力和理解力。

同样是临摹练习，经常是有人欢喜有人忧。绘画高手们会轻松地：“只要按照现成的去临摹就行了。”而一些基本功底差的人却会抱怨说：“怎么临摹都不像。”问题是，即使能熟练精彩地画出素描石膏像的作品，也不一定能够画出精彩的漫画，或是动画作品。其实提高自身能力的最好方法，莫过于亲眼目睹漫画高手们制作动漫过程的每一步。



创意草稿与线描稿 1



5 从创意草稿渐渐地深入到细部，通过细部将外形设计、人物性格完全地表现出来(用繁杂的线条一次又一次地调整好外形轮廓)。



6 专业动漫人士一般习惯使用拷贝灯箱，将白纸放置在粉稿上，边斟酌线条的轻重配色，边调整画面。外部轮廓的粗线条和内部细线的穿插交换，使画面更有层次感。

Finish



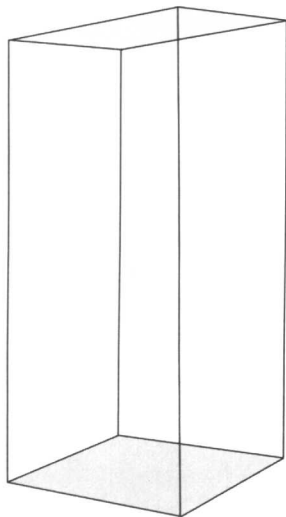
7 这是用Photoshop软件上色的作品。为了上色工序来得容易一些，良好的线描稿是顺利着色的关键步骤。

创意草稿与线描稿 2

我们来看看图例。练习骨架解剖的结构图，其实是一种把握好动态表现的非常有效的手段。与美术基础课的速写部分表现方法有着相同之处。

将物体的形状理解成立体块面，这与美术基础课程中，练习绘

画时的阿格力巴块面石膏像素描是相同的道理。将身体每个部位都先粗略地理解成块面，接着加以调整好素描关系，这也是最基本和最正确有效的绘画方法。建议用这种以块面理解法去练习所有作品的制作。



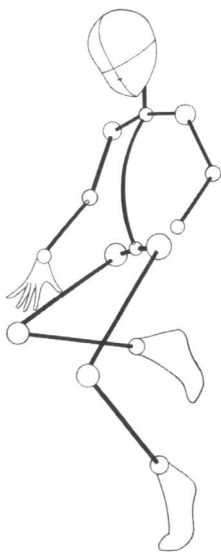
1 练习石膏像素描，也是从大的空间处着手去理解和控制立体感。把握住物体在整张纸张中的布局。



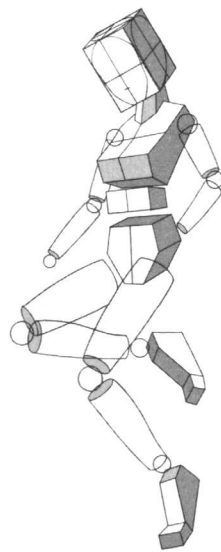
2 在整张纸张的空间中，造型内容占据纸张面积的多少和如何造型，都要在自己的脑海中先有所预计。



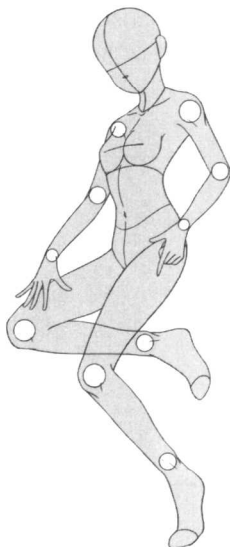
3 边想好身体姿势的动作，边造型。这也就需要速写的表现能力。



4 初学者一定要先将骨骼解剖图练习和速写来作为草稿，掌握并控制住作品的比例和平衡。



5 用块面理解法将人物肌肉的结构表现准确，注意块面的表现。



6 先确定肌肉结构。



7 再在肌肉结构上画衣装的外轮廓,接着慢慢地画出发、眼睛和鼻子。



8 创意稿最少也需要两次,第一张创意稿垫在另一张下,更细致地描绘细部。

Finish



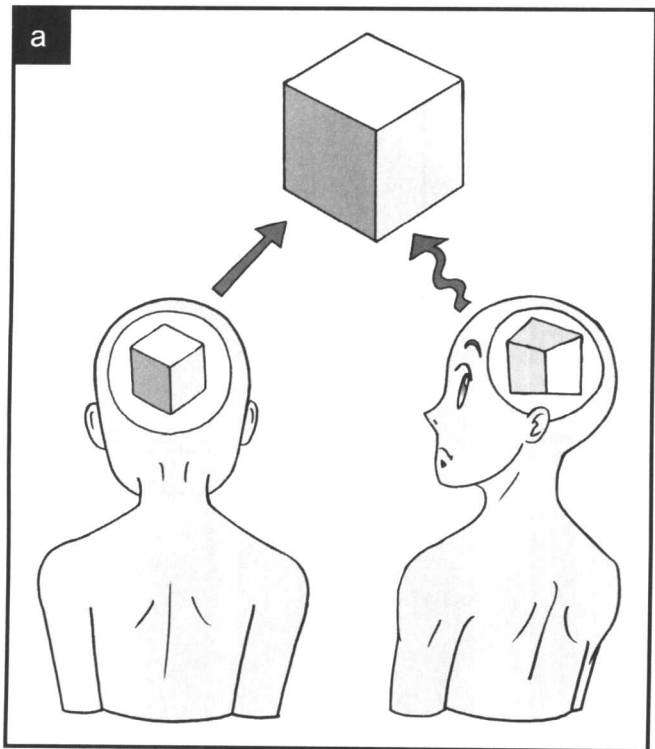
9 制作线描稿。漫画中,只在创意稿上上色或是勾勒有用的线条,然后将底稿上无用的铅笔线条擦去。而在动画中,制作人员会使用拷贝灯箱,在灯光的透射中,将草稿复制在一张新的线描稿上。

什么是绘画？专业的观点和看法

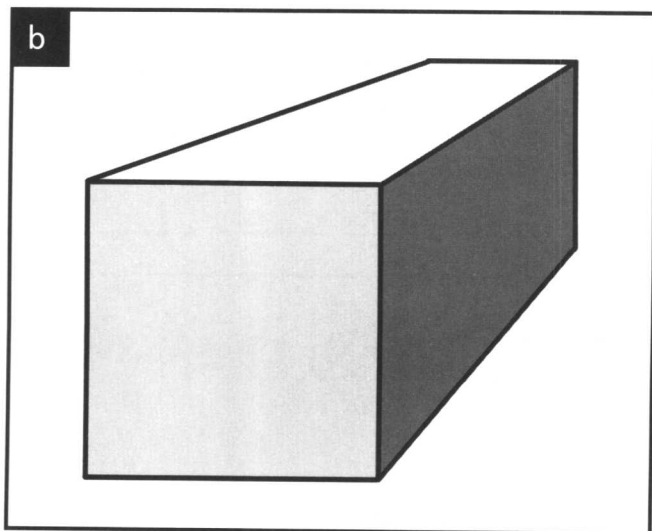
前一章里大家一下子都已经了解了动漫底稿的制作和线描稿制作的过程，估计一大半的读者都会想，自己的绘画方法千真万确没有错了。其实专业的动画家、漫画家、插画家在工作时，他们是不用块面法去作画的。可是由他们下手完成的那些作品，则是那么的随心所欲。不管是设计人物也好或机械物体也好，都是自然流畅，因为在他们的脑中，块面在下手之前已经完成了。为了在平面纸张上表现出一个虚拟的想像世界，必须明确地表现空间的层次感来。所以，在任何画面中，素描功力的薄弱是导致表现空间层次感缺乏的主要原因。

从画石膏像开始培养自身的观察能力是一个目的，另外也是锻炼在平面中，表现出立体感和空间关系的理解过程。

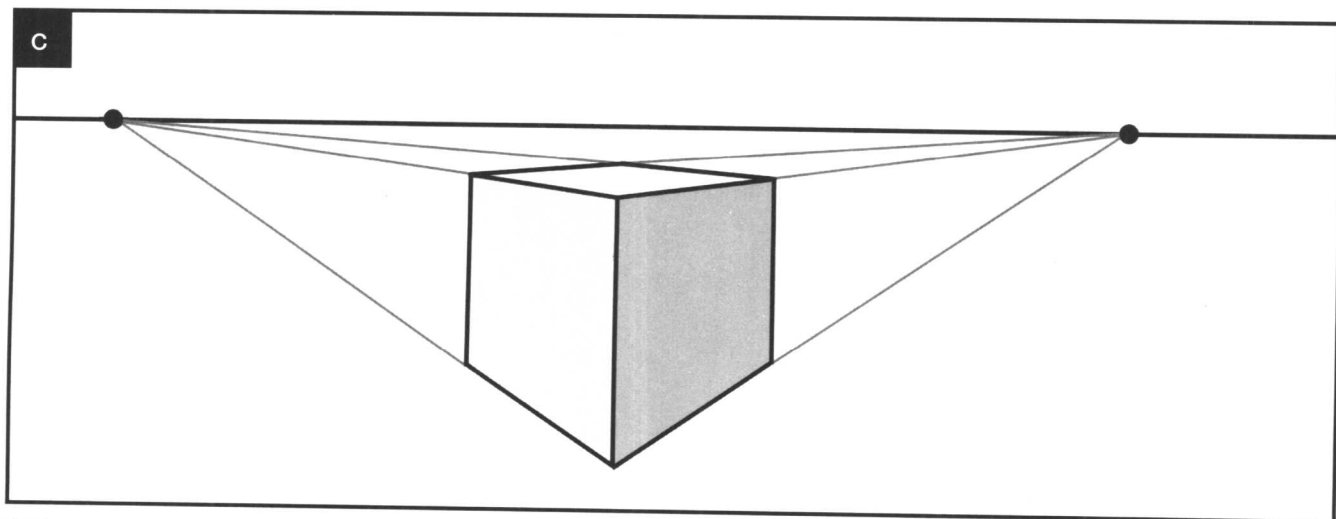
用目测法去作画，也就是把眼睛看到的，按自己的理解直接地去绘画。而为了能科学地、有效地帮助绘画者对事物的理解，古人发明了透视法，从理论上将立体、空间加以说明和解析，更科学地、更具说服力地说明了透视关系，解决了为什么不用将实物大小的汽车画在同等大的纸面上的问题。



同样是观察物体，每个人的观察心得是有所不同的。



从一点透视的长方体，由于透视关系会有看不见的点。



从两点透视的正方体，灭点消失在构图中央，从表面上看好像是一个倾斜的正方体。

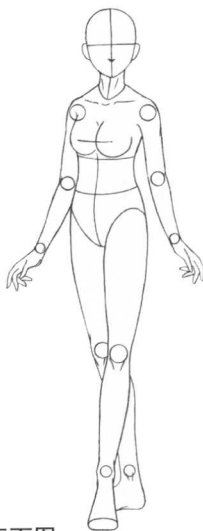
全方位捕捉人物的动态造型

在平面画中立体感是不可缺少的，对专业画家则有着更高的要求。

比如说动画片的人物造型设计，必须画出正、侧、背的三个角度。这不仅仅是为了后期服装设计的准备，更是为了让动画设计师熟悉角色的练习。特别是在制图领域里，没有三视图的图纸，就

不能确定机械的精确数值。

动画要能动才算是动画，如果动画不能动，也就成了漫画了。当然，也就是要呈现出动态的变化，不同角度中不同动作。总而言之，只有通过连接不同角度动作的画面才有了能动的动画。



正面图

动画角色必须有三视图的概念。



侧面图

站立的侧面服装造型姿势非常重要。同样侧面脸部的造型也极其重要。

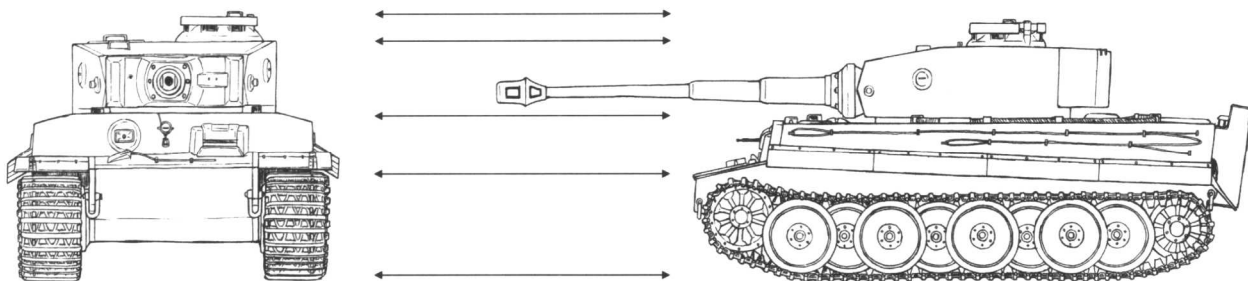


背面图

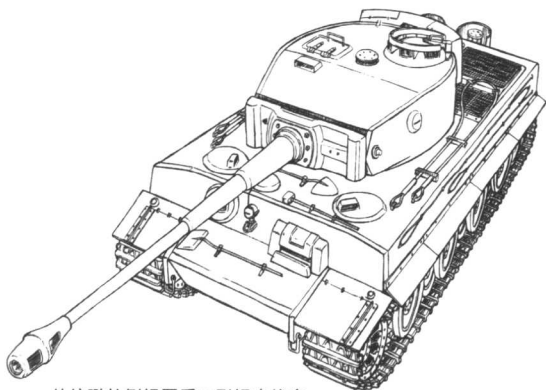
有些角色的气质是通过背部造型表现出来的。

机械的设计

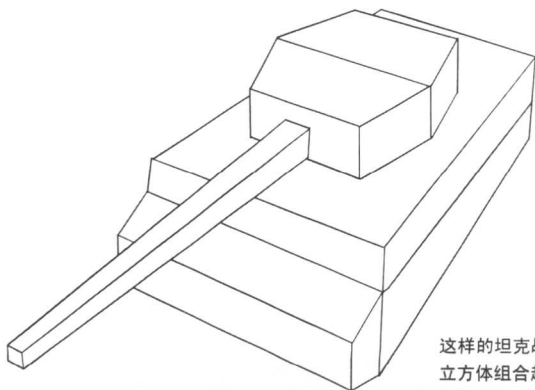
机械的造型设计需要正确的正面和正侧面二视图。



依据正面和正侧面的数值来判定立体图的大小。



从俯瞰的侧视图看 T 形坦克战车。



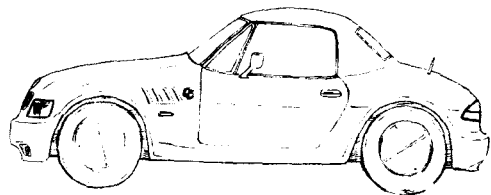
这样的坦克战车，先用立方体组合起来，再画细部就更容易。

机械物体 —— 对人物角色的陪衬

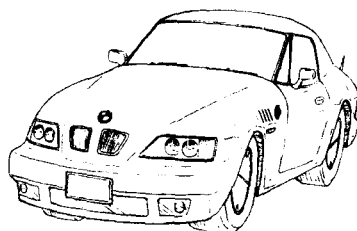
常常有人抱怨画机械的物体是那么的复杂繁琐。其实不然，也许比起人物设计要来得更有趣。不过如不知道讨巧的绘画方法，那确实是件麻烦的事情。但是你要利用块面理解法将战车、飞机等先用立方体分解概括，然后再来解决它们，就能轻而易举的成功。能画好规整的正方体的人，就能画好这些机械了。在动漫中频繁出现的汽车，从基本外形看，我们只有将它分出两个立方块就可以了。

本书主要是教授绘画人物技法的书，作为立体感表现技法的练习，可先尝试绘画机械。其实，最初阶段画机械时，不用将机械全部画完整。而是先着手将长方体的轮胎、方形窗户、长方体的后视镜等归纳成方块，再细画部分。大量地以这样的方法去练习，从最初的粗略块面造型，渐渐地画成细致精确的造型。

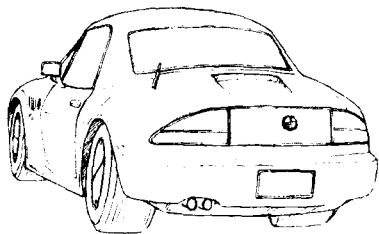
同样能获得石膏像练习的收获。



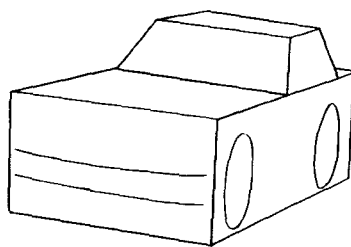
1 最初先尝试画好正侧面的汽车造型



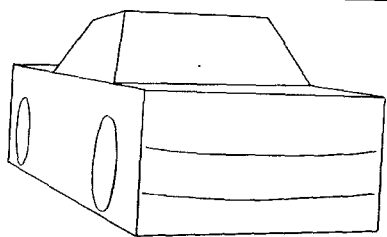
2 斜正面的汽车造型。



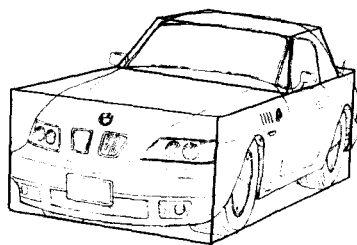
3 后部的汽车造型。



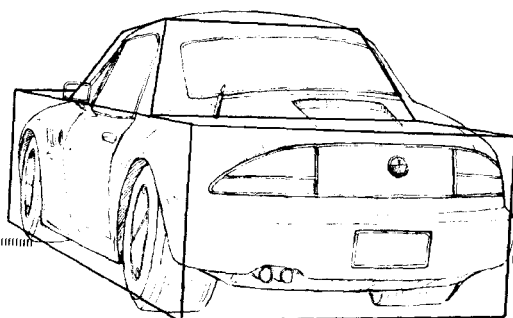
4 两个基本立方体组合的汽车造型。



5 两点透视法的汽车造型



6 记住立方体的存在，慢慢地勾勒出汽车造型的细部。



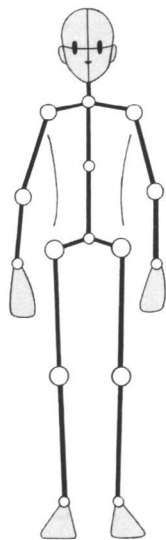
Finish

7 熟练之后，渐渐地丰富细化块面的数量，成功地画出流畅的曲线来。

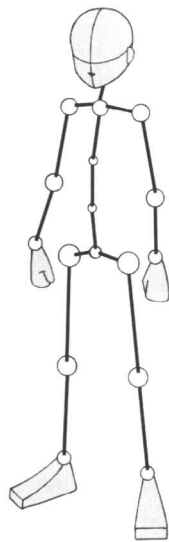
用块面理解法绘画人物造型

从正面角度没有任何的透视关系发生，稍微地向斜上方转动一点点视角，透视关系马上就变得复杂起来。要表现得准确，就得把握好空间与地面之间的透视关系。首先要让观众通过空间位置、透视关系，判断出画中人物是站立着的。大家要处理好画稿纸张中人物占纸张面积的比例，透视中人物存在于空间的结构。用块面理解法去理解

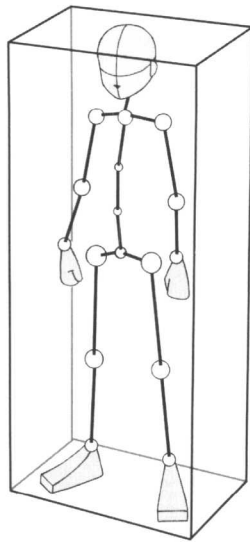
人体的头部、脖颈、胸部、腹部、腰部。手和腿的背面可以先忽略，要注意的是足腕以下的部分，要用心地去理解足和足背的结构和朝向，做到准确表达站立姿势。这些能力都来源于日常对周边人物的细致观察。同样，块面理解法一样也适合于机器人角色的创作。



1 正面的人像描绘没有透视关系和立体的表现。

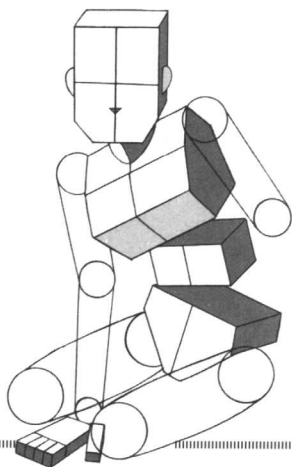


2 从斜仰视角角度看就有立体透视关系的出现。



3 整个人物外形制约于这个方块的空间之中。

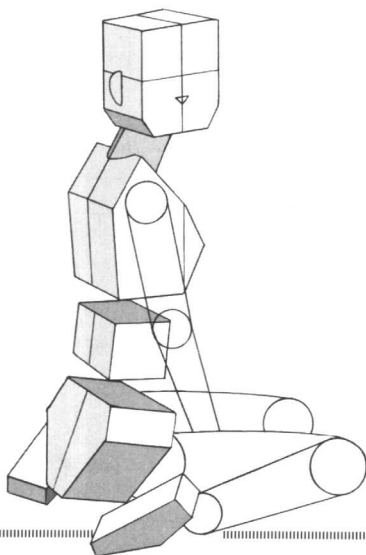
Finish



4

要点 1

用立方块将身体部位分割表现，这与素描的块面理解法有相同的效果。



要点 2

绘制机械或是机器人时，块面理解法则更加有效。