

# 日本动漫人物 动态结构教程

多  
角  
度  
篇



尾泽 直志  
Tadashi Ozawa

上海人民美術出版社

# 日本动漫人物 动态结构教程



……  
● 动漫人物动态结构教程 ●  
……

尾泽 直志 著 谢时新 译 王超鹰 审校  
Tadashi Ozawa

上海人民美術出版社

---

**图书在版编目 (CIP) 数据**

日本动漫人物动态结构教程 / [日] 尾泽直志著;

谢时新译; —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… IV. 动画-技法(美术)

V. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2005) 第137968号

---

日本动漫人物动态结构教程

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 4-86100-310-5

©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

**日本动漫人物动态结构教程**

著 者: [日] 尾泽直志

译 者: 谢时新

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: 11

版 次: 2006年1月第1版

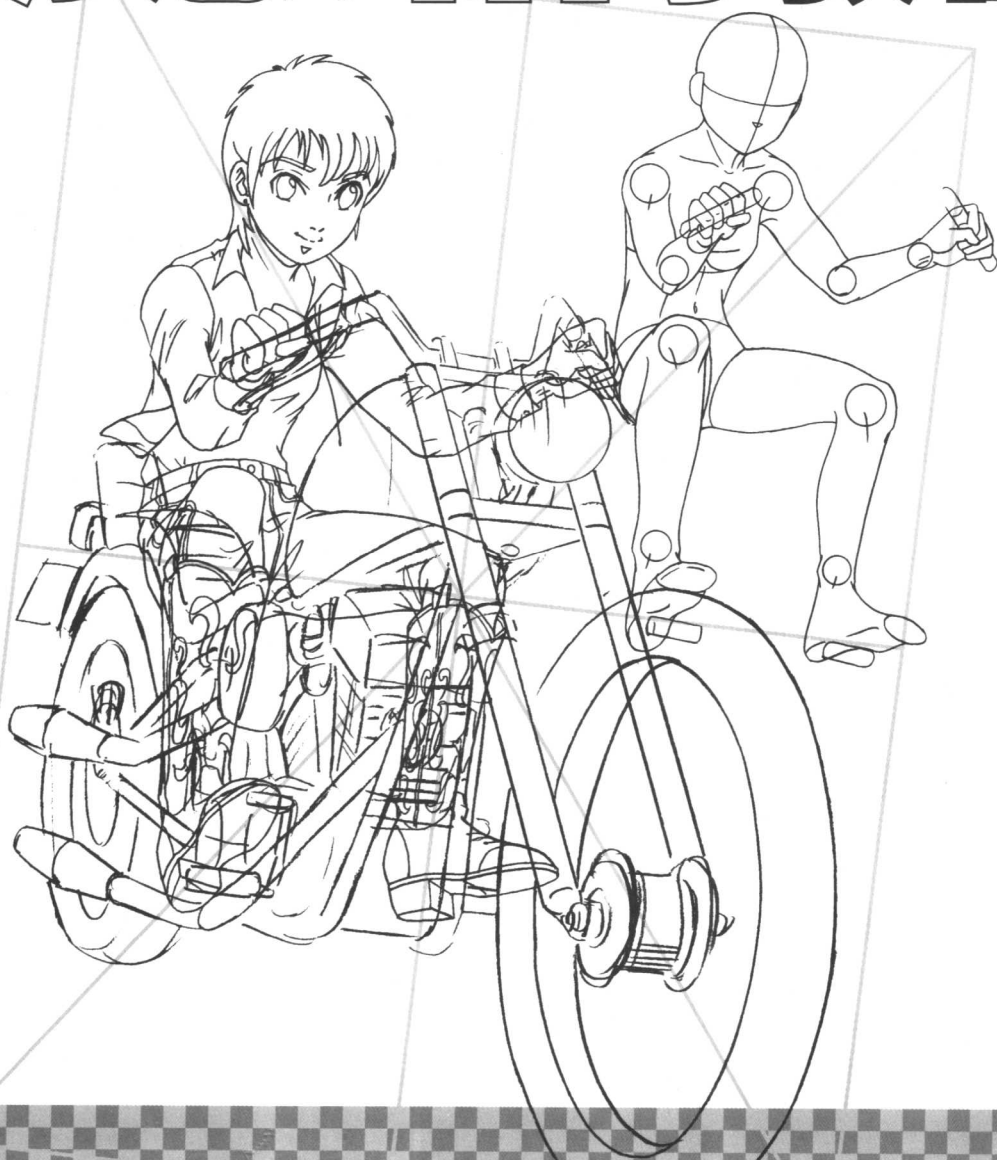
印 次: 2006年1月第1次

印 数: 0001-4000

书 号: ISBN 7-5322-4617-5/G.219

定 价: 30.00元

# 日本动漫人物 动态结构教程



多  
角  
度  
篇

尾泽直志 著 谢时新 译 王超鹰 审校  
Tadashi Ozawa

上海人民美術出版社

# 前言

关于漫画、动画、素描、游戏场面的结构表现……

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。但无论在那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漫素描的人确是少之又少。所以，大家应该就会意识到素描对于文章开头所提到的那些工作的重要意义了吧！

如果要让艺术家或者西洋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漫画家来说，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漫画家必须具备的，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，如果从学习动漫素描的角度来看的话，你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漫素描的第一步。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漫素描的眼睛。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添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，是日复一日不间断的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，同时对男性的动作也做了大量的说明。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！

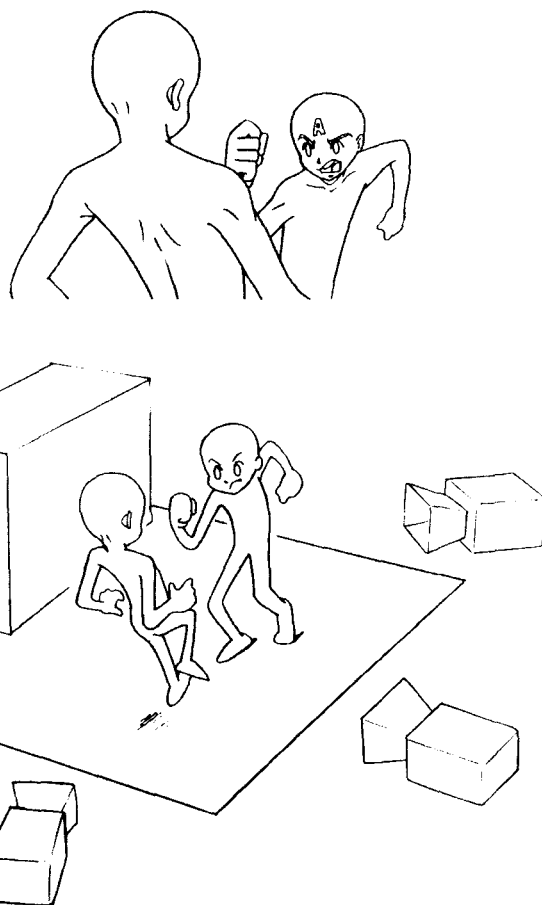
# CONTENTS

- 002 前言
- 003 本书的使用方法

## ► 人物的表现方式

### CHAPTER-1

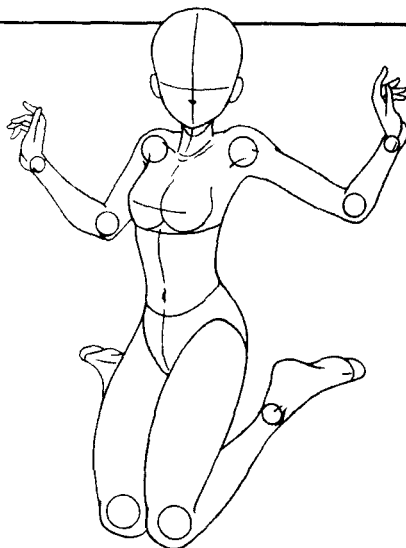
- 008 认识空间的概念 - 1
- 009 转换思考的方式
- 010 认识空间的概念 - 2 [专业人士的思考方式: 自己想画什么?]
- 011 多角度表现方式带来的戏剧性效果
- 012 镜头与构图的基本知识
- 013 当你的眼睛成为镜头时, 你就是导演了!
- 014 逆向构图的运用
- 015 意识阴影的作用
- 016 像广角镜那样表现富有冲击力的造型
- 017 什么是透视画法?
- 018 素描与动作 [关于关节的表现]
- 019 动作与可动范围 - 1
- 020 动作与可动范围 - 2
- 021 动画的绘制方法也是学习的方法之一
- 022 故事的构建方法
- 024 人物设计的关系
- 025 素描变形 (是否注意到人物造型的变形之处?)
- 026 从画的反面看 - 1
- 027 从画的反面看 - 2
- 028 体格与人物
- 029 尝试让人物更夸张的变形
- 030 脸部的表情和角度
- 032 尝试更富戏剧效果的角色描绘



## ► 动态造型

### CHAPTER-2

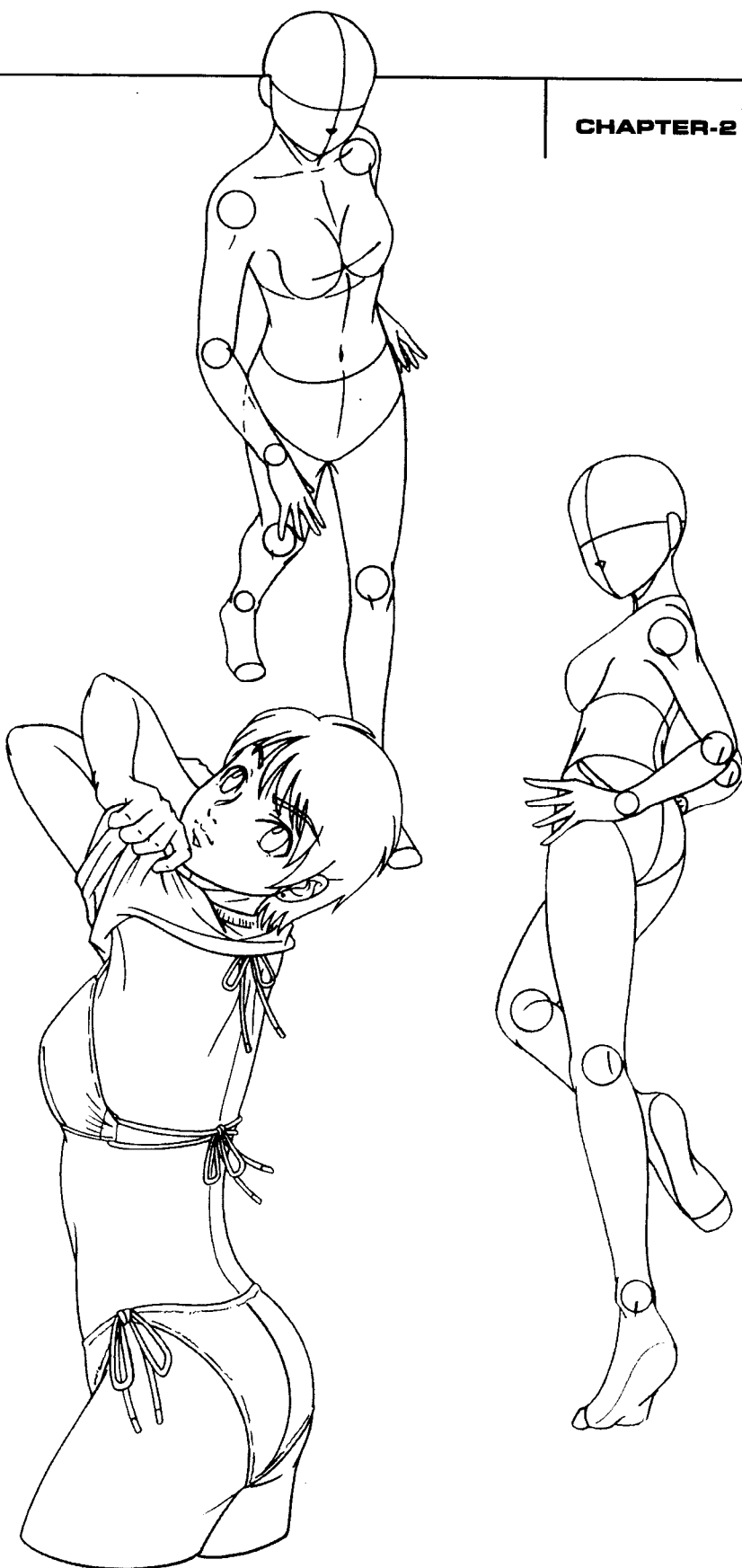
- 034 基本走姿
- 038 基本跑姿
- 040 女性的走姿
- 044 男性的走姿
- 048 儿童的走姿
- 052 女性的标准走姿
- 054 老年男性的走姿
- 056 女性的跑姿
- 060 男性的跑姿



## ► 动态造型

## CHAPTER-2

- 064 带动作的跑姿
- 068 女性的跳跃姿势
- 069 其他的姿势
- 070 踢-1
- 072 踢-2
- 074 打拳
- 076 跳踢
- 078 格斗的预备姿势
- 080 换装【上装-1】
- 082 换装【上装-2】
- 084 换装【下装】
- 086 穿鞋
- 088 用手指物
- 090 坐姿【个性化坐姿】
- 092 睡姿
- 094 戏水
- 096 荡秋千
- 098 弹吉他
- 100 唱歌
- 102 打电话
- 104 做饭
- 106 服务生
- 108 与头发有关的动作
- 110 持枪【短枪-1】
- 112 持枪【短枪-2】
- 114 持枪站姿
- 116 持枪【长枪】
- 118 舞剑·舞刀-1
- 120 舞剑·舞刀-2
- 122 魔法师-1
- 124 魔法师-2
- 126 骑自行车
- 128 骑马-1
- 130 骑马-2
- 132 马的动作
- 134 骑摩托车
- 142 摩托车的透视



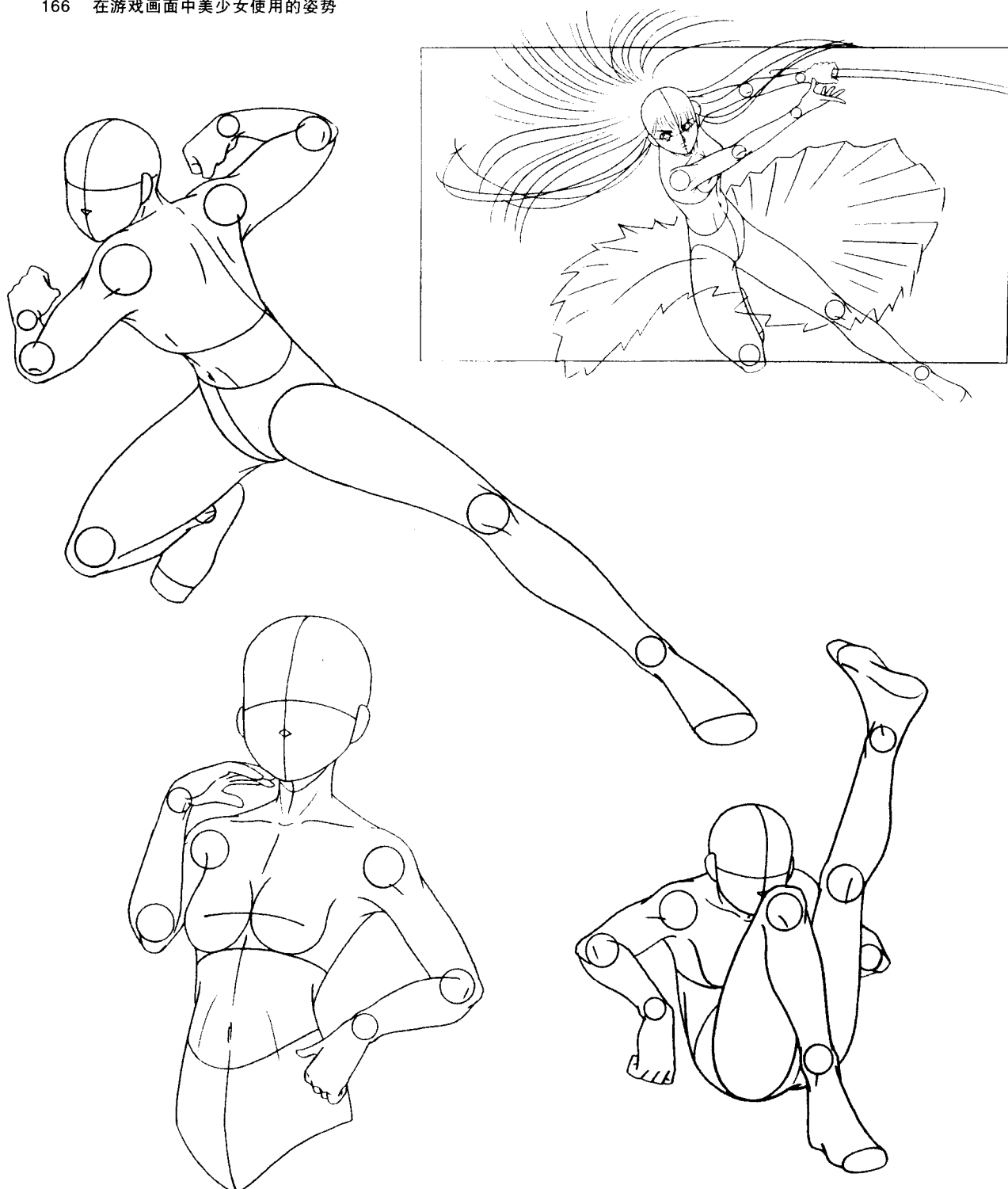
## ▶ 人物造型集

## CHAPTER-3

144 动画构图实例

150 游戏画面中的格斗动作

166 在游戏画面中美少女使用的姿势

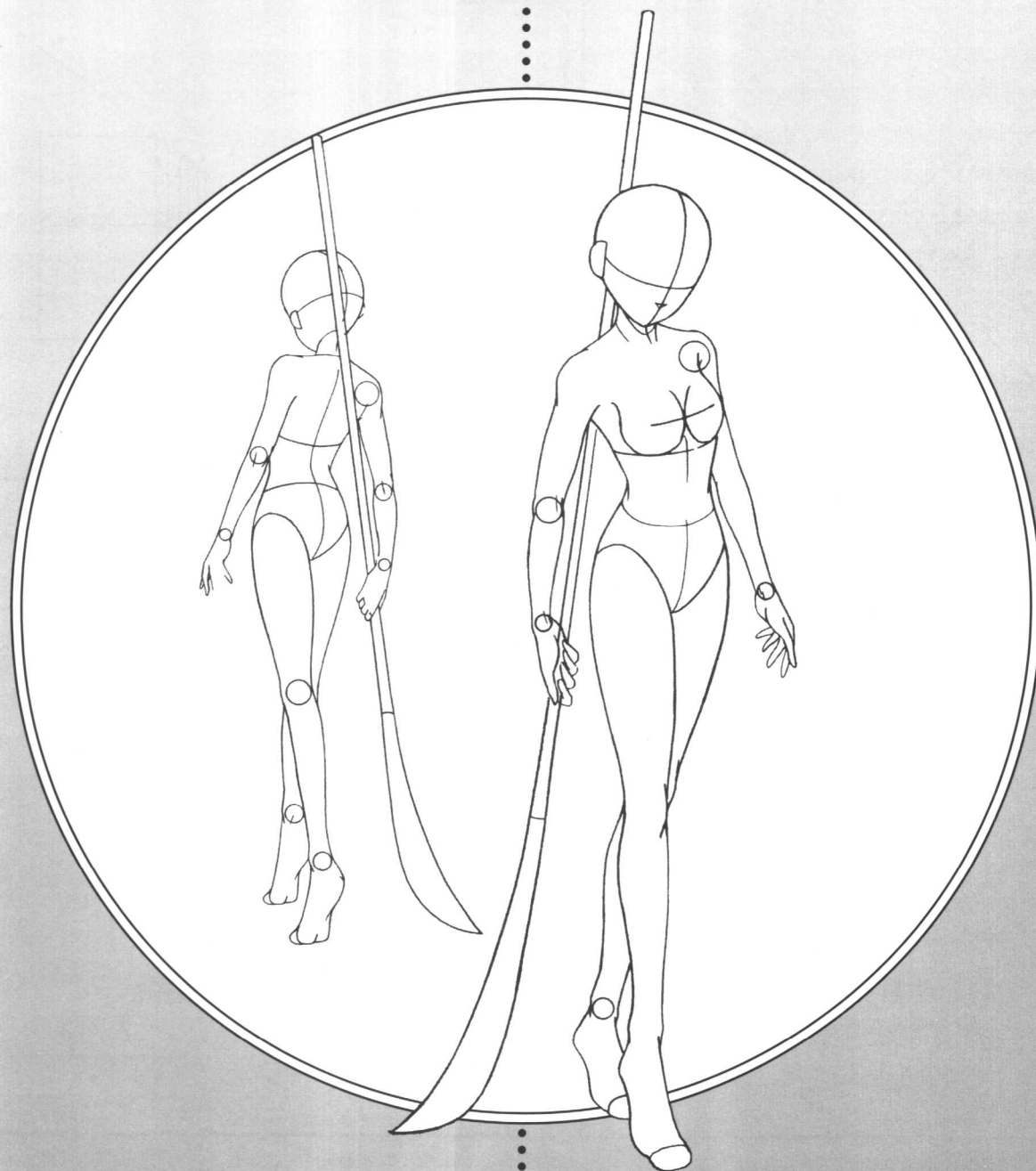


CHAPTER

1

【人物的表现方式】

How To Show Charcter



# 认识空间的概念 - 1

大家平时看到的漫画也好动画片也好，都是由专业人员绘制出来的。拿到这本书时，你一定会想，要是自己也能够像专业漫画家一样画画就好了。可是为什么总是画不好呢？在这里我就想讲一讲包括我在内的专业动画画家是如何捕捉人物造型，如何进行绘画的。

虽然漫画也好动画片也好都是平面的东西，但是专业人员其实是在平面的纸上寻找三维的世界。常常抱怨自己画得不好的人，很多时候是

被这一点难住了，所以总是找各种各样的绘画技法的书籍来学习。

事实上，不掌握绘画的技法和技术的确难以学成绘画，但是如果对技法一知半解同样学不好画画。

例如，用一点透视法来画一条街，就算是依照画也会出现象 A-1 那样奇怪的画面。还有，如果不考虑人物的背景仍旧按照常规来画，就会出现 B-1 那样的结果。

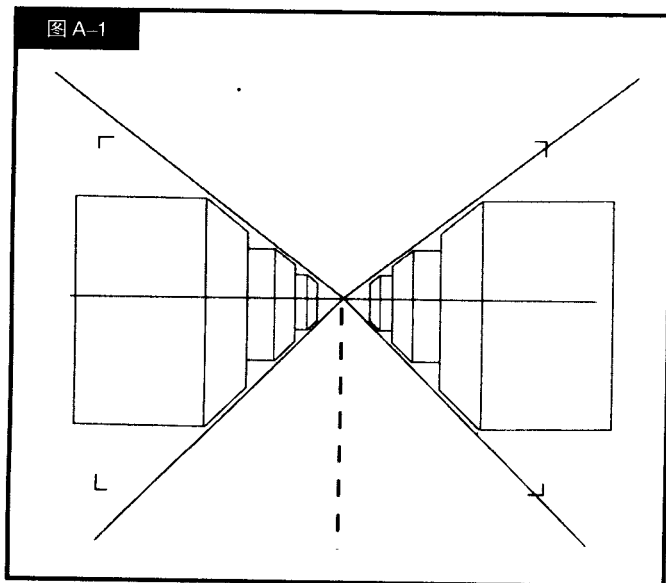


图 A-1  
用一点透视法虽然没有错，但是离地平线似乎有几公里远的距离之间却只有三幢房子，所以没有很好地表现出应有的纵深感。

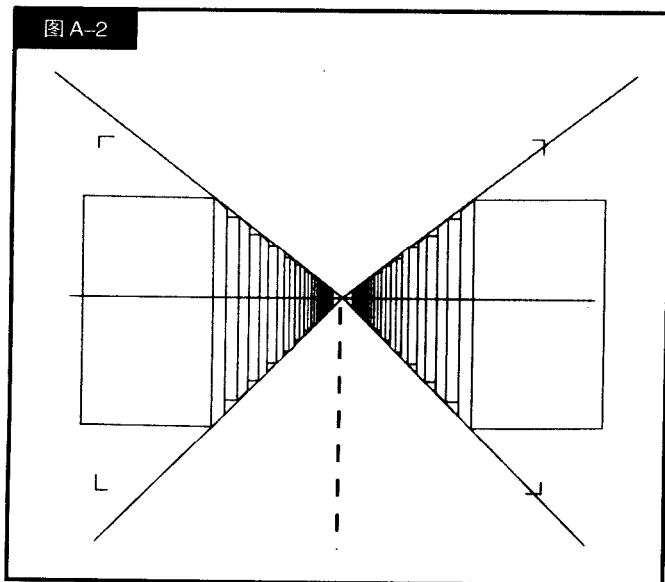


图 A-2  
距离越远，视线中的房子就会变得越小。道路中间的线也应该一样，上面的大部分会变成小点直到看不见。

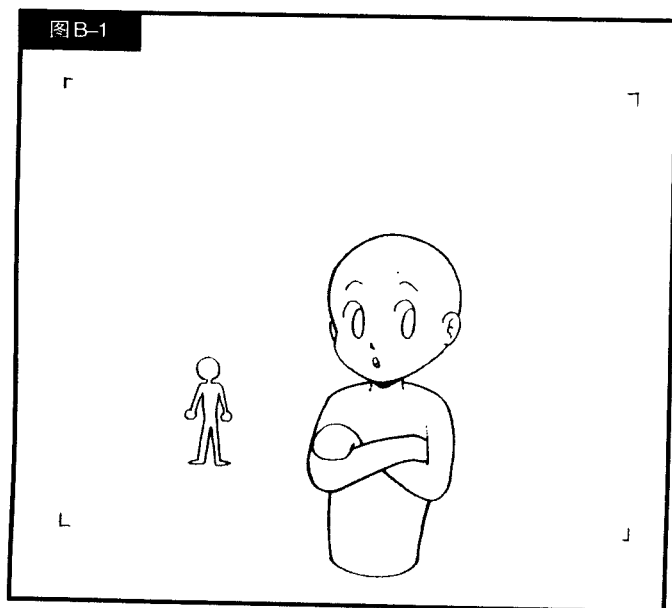


图 B-1  
眼前的这个人与后面那个人的大小比例在透视上失调了。

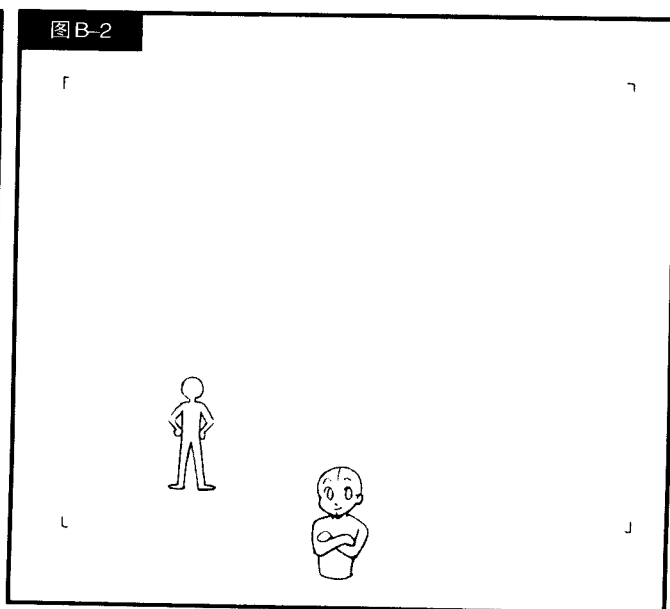


图 B-2  
结合背景处理后人物大小的正确表现应该这样。

# 转换思考的方式

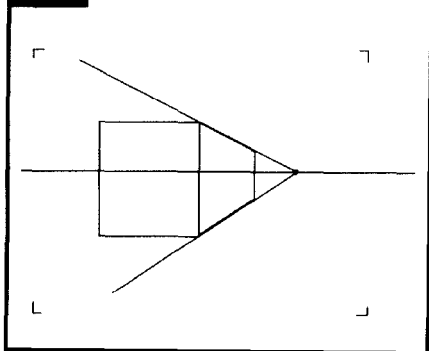
立方体是表现立体和空间时必不可少的道具。但是如果错误使用了透视法或者远近画法的话，画出来的画总是歪的。（图C-1）

如果两点透视法没用好，那么画出来的立方体就越发变形了。（图D-1、2）

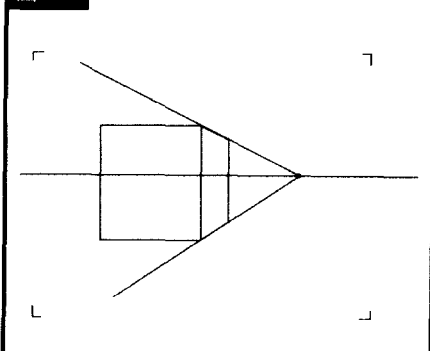
造成这种结果的原因是，画者没有找对消失点。正确的画法是將消失点放在靠近纸张的边缘以外的地方（图D-3）。就算理解了这一点，从技术的角度也是非常难以操作的。而且，就算是牢固掌握了这个方法，也不一定能够在漫画或者动画片中灵活运用。所以，过分讲求技

术反而画不出想要表达的东西。一句话，要想学好透视法，必须先学会构图。在画之前好好想想自己想要表现的画面或者场景中，地平线在哪里，透视的角度又是怎样。如果只画一张，那么下功夫画出来就行了，可是一部漫画作品或者动画片是需要画无数张画的。举一个可能比较难理解的例子，专业的漫画家在创作的时候是找一种拿着照相机拍电影的感觉。虽然实际上我们所看到的漫画或者动画片都是以电影影像的形式出现的，但是这并不是一项平面的工作，而是专业人员站在角色的立场选择自己绘画的场景

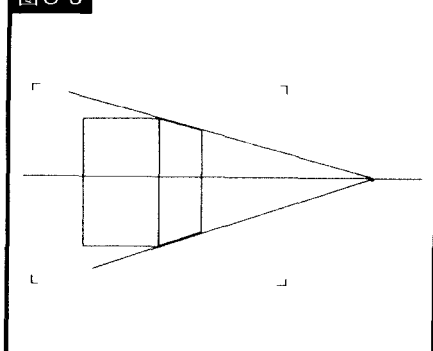
图C-1



图C-2

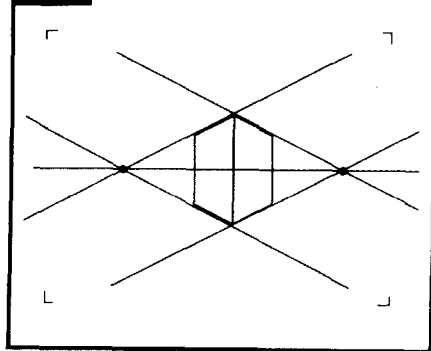


图C-3

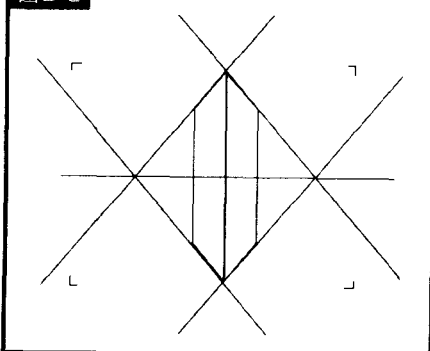


这是用一点透视法画的立方体。侧面显然太大了。

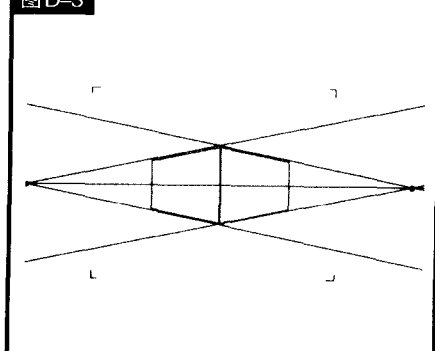
图D-1



图D-2

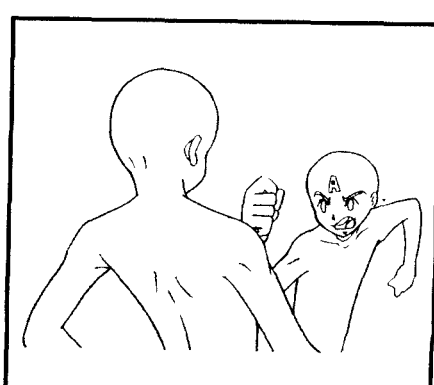
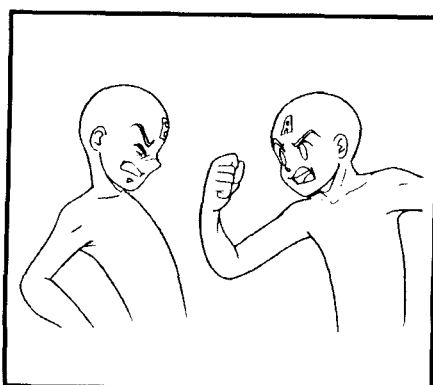
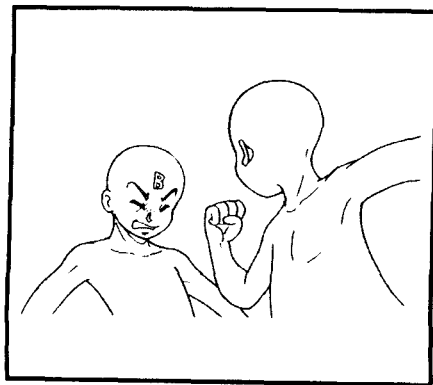


图D-3



想要画大的立方体却变形了。

消失点在离纸张边缘很远的地方。如果放近了，立方体看起来就会很奇怪。



出拳方视角构图。读者看到被打者的表情感受人物的痛苦感觉。

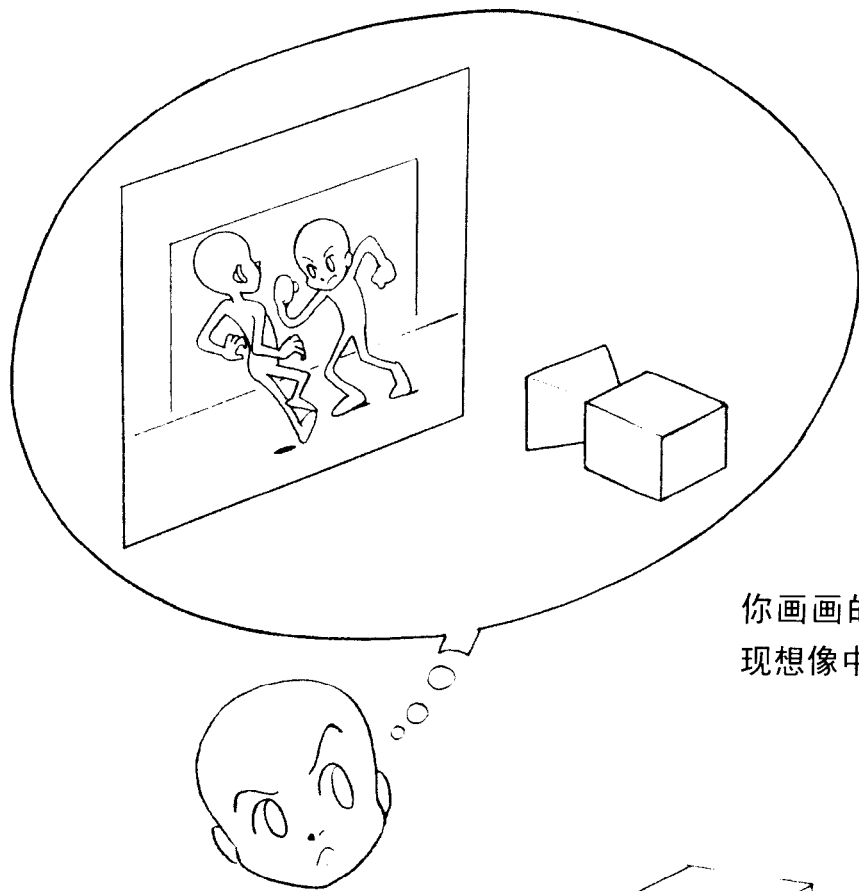
## 认识空间的概念 — 2【专业人士的思考方式：自己想画什么？】

专业人员在动手画画前首先会考虑用怎样的背景、从怎样的角度来表现角色。创作漫画非常重要的一点是画面与画面之间的自然过渡。日常生活中不常见到的角度都可能在漫画中表现出来。一天画几十张画是轻松平常的事情，也可以说这就是成为画画高手的最好的方法了，没有人一出生就会画出很专业的画。

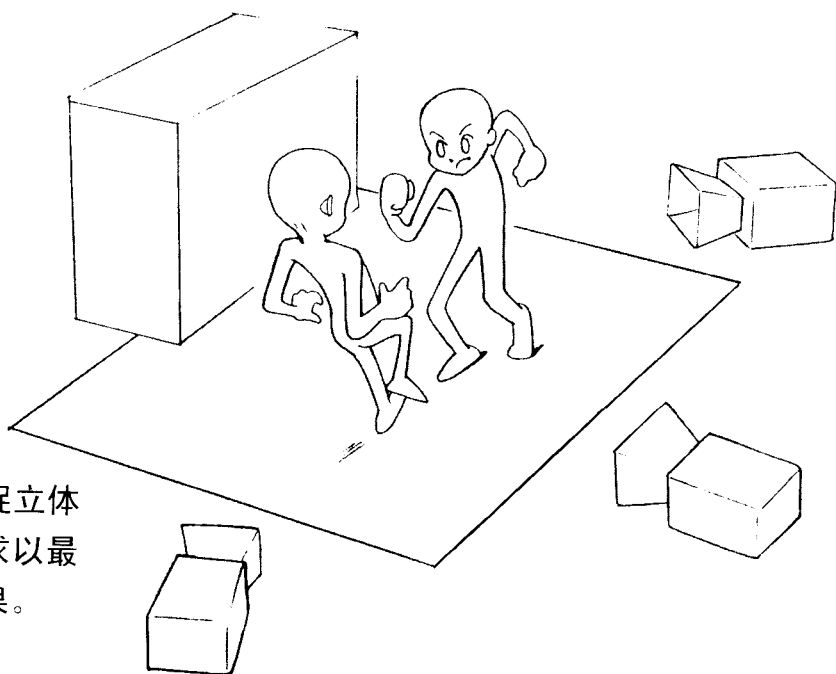
漫画家不是因为自己天生是个漫画家就会画画，而是因为画了

动画片里的画才会画画的。

仔细想想，当你想画某一幅画面的时候，你的脑海里会不会出现自己已经掌握的人物造型？如果是动画片，那么脑子里一定要想像一下场景中的人物动态，总之，无论平面的还是立体的，一定要培养自己对空间概念的想像能力。



你画画的时候，脑海中是否会浮现想像中的平面场景？



专业人士的思考方式是：捕捉立体的人物造型和空间场景，力求以最佳的角度达到最好的表现效果。

# 多角度表现方式带来的戏剧性效果

动画片制作过程中，导演需要用分镜头台本和故事剧本来决定不计其数的构图。故事情节需要怎样的人物造型，怎样的人物大小，都是构图时需要决定的。这是动画片导演所需完成的最重要的

事情。而对于原画创作的漫画家来说，最重要的是能否准确表现出导演想要的画面。

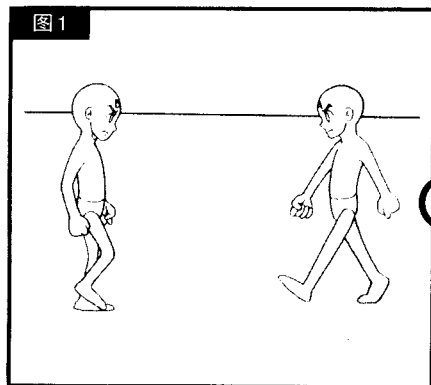


图1 两个男生狭路相逢 这时用全景客观表现这一场景

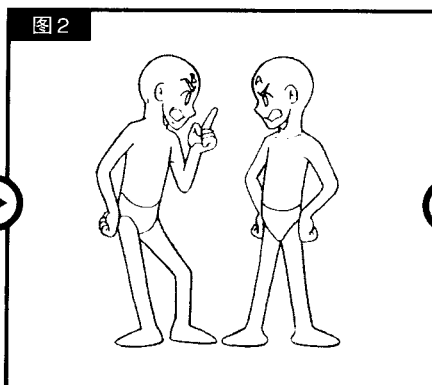


图2 两人开始说话，镜头的位置与构图不变



图3 不久，两人就开始打架 此时镜头与开始时一样没有任何变化，无法表现戏剧冲突

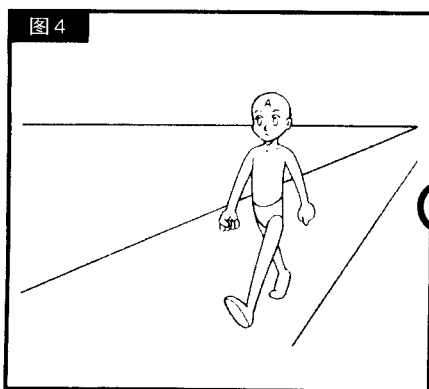


图4 让我们试着从另一个角度表现相同的场景 这是行走中的角色A

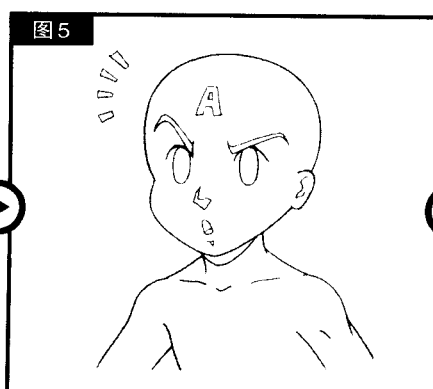


图5 角色A发现了什么，脸部表情发生变化

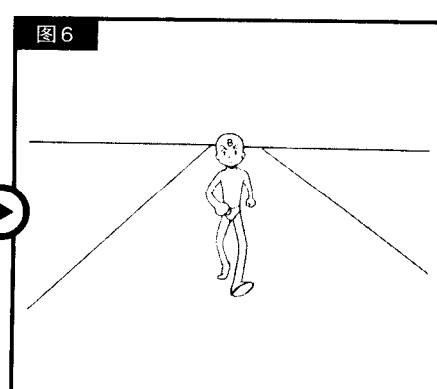


图6 沿着A角色的视线，原来是角色B向他走来。

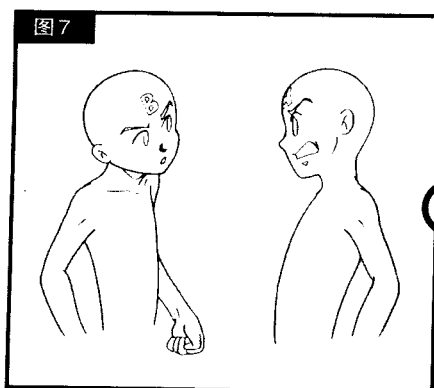


图7 A与B开始说话 在这格画面之前如果插入图1，那么故事的叙述流程就会自然得多

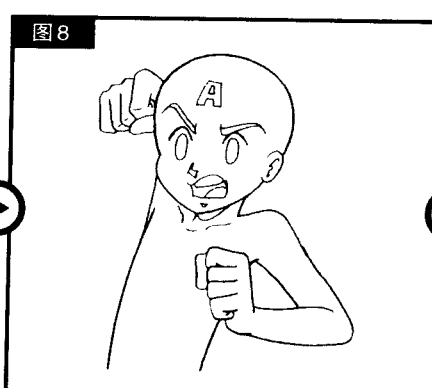


图8 角色A发怒并准备打人 此时镜头的位置完全是角色B方向的视线位置

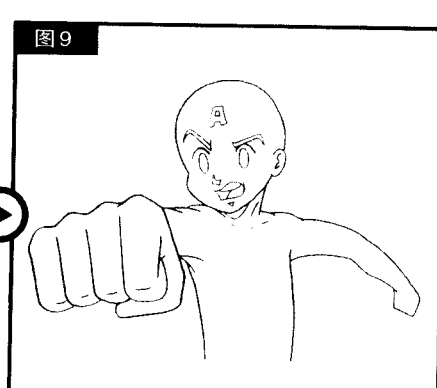
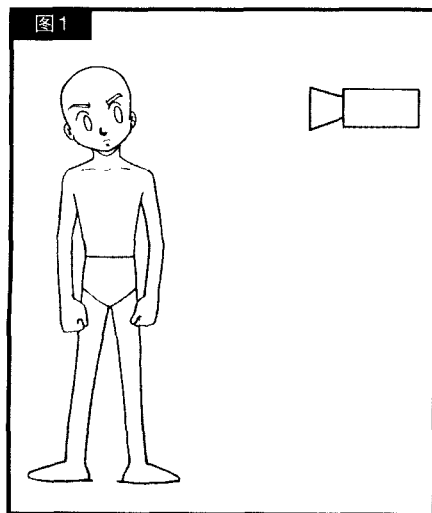


图9 角色A出拳打人 接下来的画面就是图3，不过，还要注意掌握恰当的时间节奏。

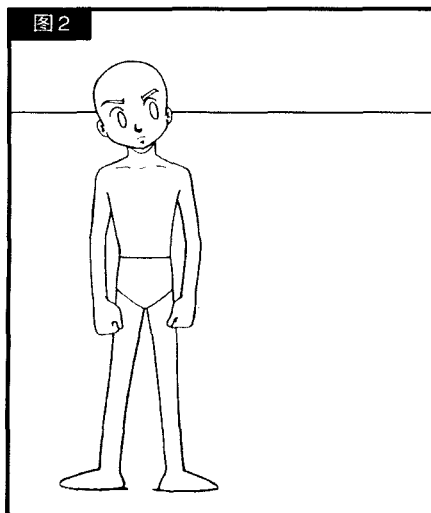
# 镜头与构图的基本知识

从某种意义上讲，你想要画的画，就是你自己导演的作品。就拿简单的一张草图来说，就算你只想画一个可爱的人物，那么就要淋漓尽致地表现人物的可爱，所以对于构图和造型的设置就十分重要了，而这时你的眼睛就是镜头了。想像你是一个移动的镜头，好

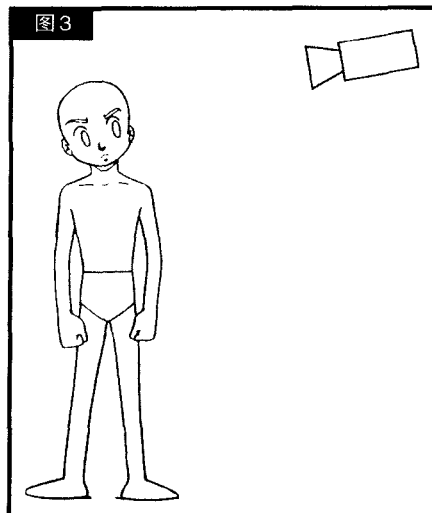
好考虑一下你想从那个角度来“看”人物，也就是表现人物。在这里需要提一下的是，摄影技巧中的“俯拍”和“仰拍”是动画制作公司面试试题中经常出现的。



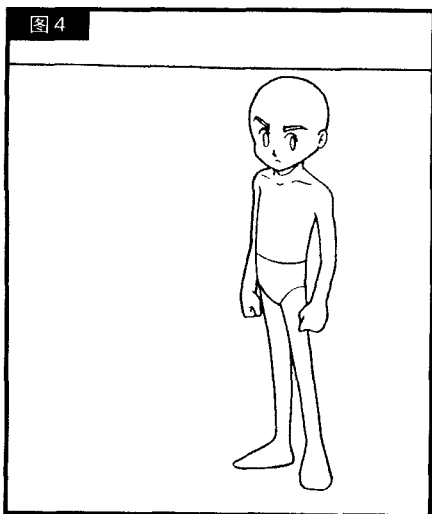
图中镜头的高度是一般视听者的视线高度。



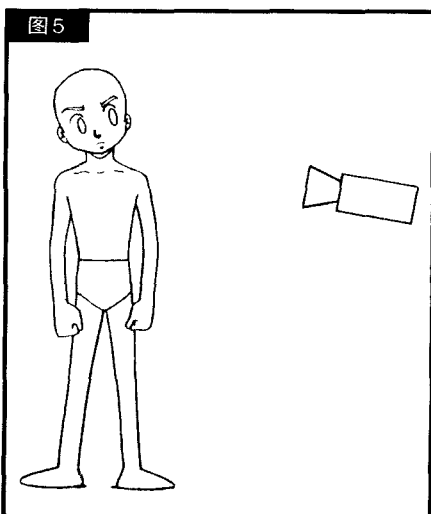
如果镜头的高度等同于视平线的高度，那么这条线的位置就是地平线或者水平线的位置。



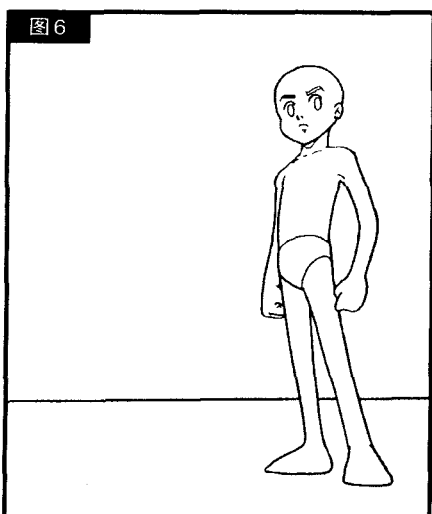
镜头的位置高于视平线。



地平线上移，可能跃出画面。



镜头的位置下移。



视听者视线变为仰视，地平线下移到足部

# 当你的眼睛成为镜头时，你就是导演了！

无论是插图、动画片还是漫画，镜头的位置对于表现创作者的意图和想法非常的重要。其中，对于剧中人物情绪的表现更为重要。不过这样的要求或许有些过分，因为这些通常是表演艺术家或

者导演该完成的事情。不过，如果没有创作思想和意图，那么再精致完美的画面也会空洞无趣。

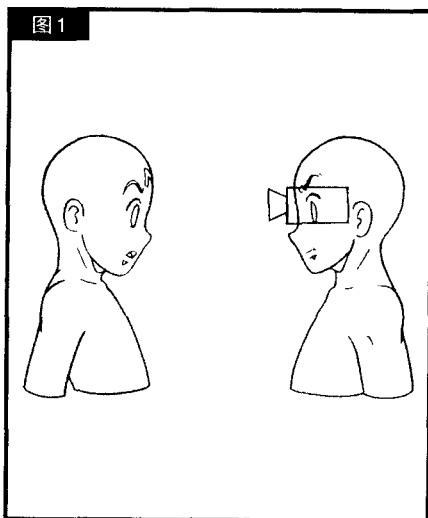


图1 图中读者的眼睛就相当于照相机的镜头。

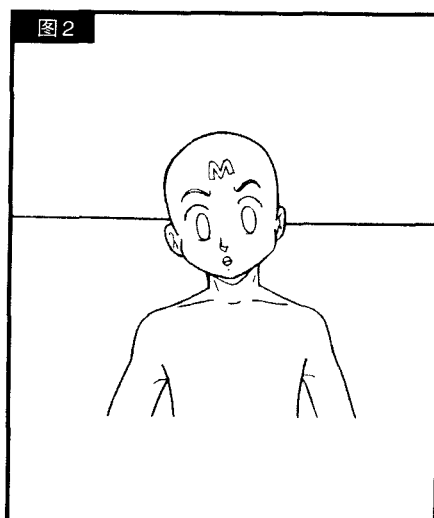


图2 此时观众的视线与剧中人物的视线等高，能够直接传达人物的情感。画面中的地平线就是镜头的对焦点。

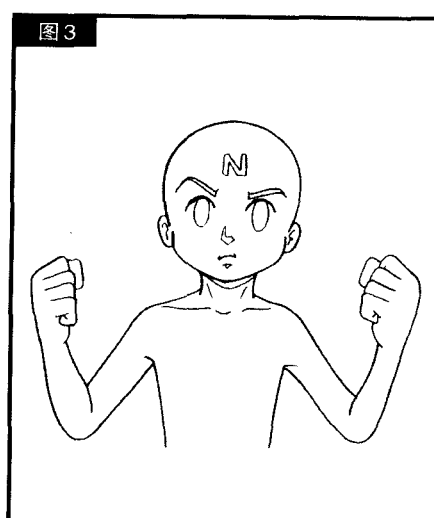


图3 当人物的情绪有所起伏时，镜头的位置应当有所变化。图中这样的表现是无法传递人物情绪的原因。



图4 所以，为了强调这一点，通常的做法是采用“仰拍”的构图方式。

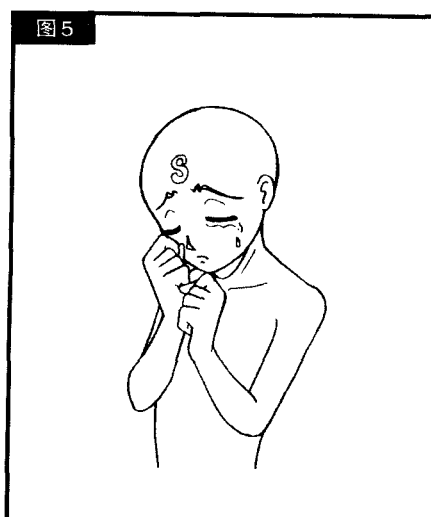


图5 当人物在悲哀哭泣的时候，为了表现其内心情感和脸部表情通常采用这种构图方式。

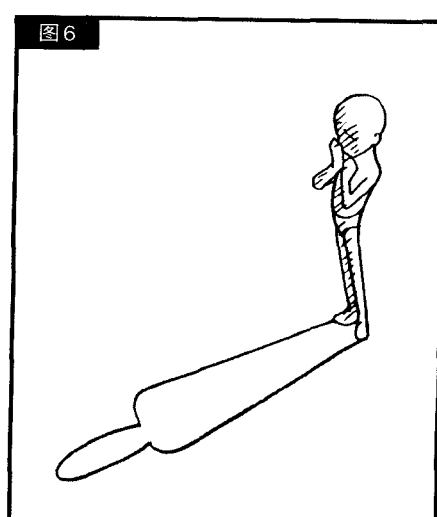
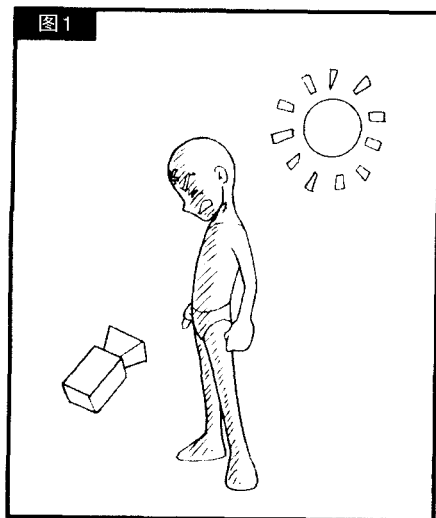


图6 不过为了强调这种气氛，经常也采用长镜头俯拍式的构图方式。

# 逆向构图的运用

和其他介绍漫画技法的内容一样，一般绘画性的入门书籍，都会阐述一些基础的绘画技法，但是普遍缺乏个性化的内容。当然，初学者理当从入门开始学起没错，关键是如何应用这些技法，并将它变

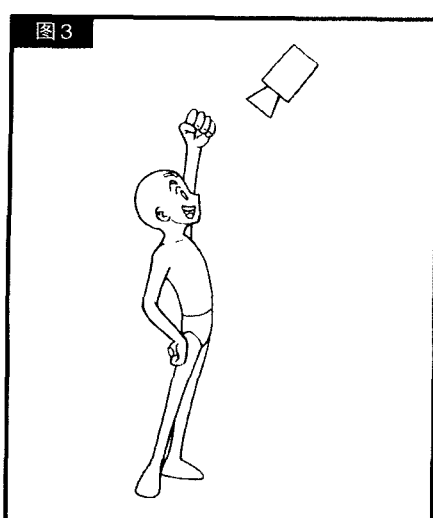
为自己的东西。所以，大家要尽可能多地考虑构图和造型的要领。观赏漫画或动画片的时候，要注意分析作品中的构图和造型特点，当你能够领会如何导演一个动作的意图时，你的实力就会随之增加。



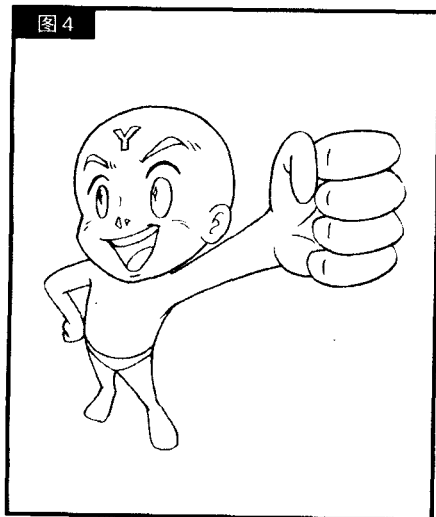
图中镜头的高度是一般视者的视线高度。



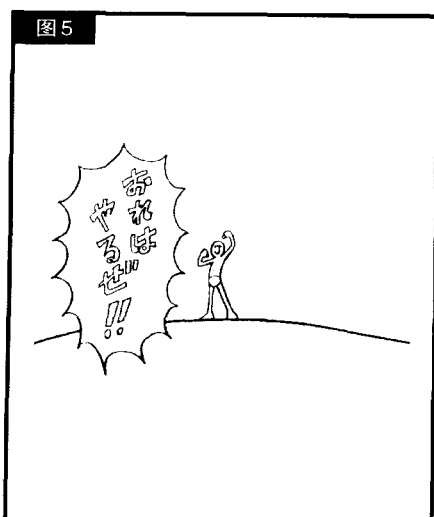
如果镜头的高度等同于视平线的高度，那么这条线的位置就是地平线或者水平线的位置。



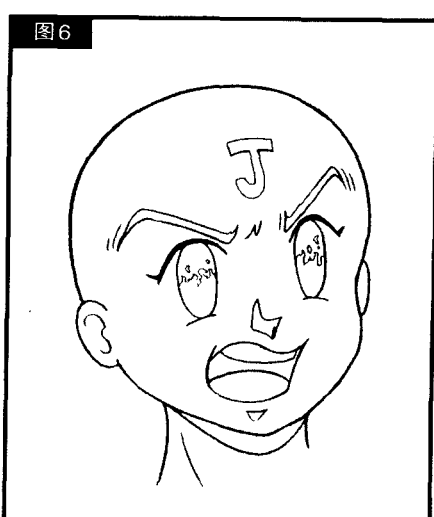
镜头的位置高于视平线



地平线上移，可能跃出画面。



镜头的位置下移



视听者视线变为仰视，地平线下移到足部