

How To Draw Cartoons : Drawing Human Body

人体结构漫画技法



漫画技法研究会 著
接力出版社

漫画绘制技法速成

人体结构漫画技法

漫画技法研究会 著

韩俊容 译

2010.10

接力出版社

桂图登字：20-97-008

Original Title: **HOW TO DRAW CARTOONS: DRAWING HUMAN BODY**

Copyright © 1996 by Manga Technique Research Institute

First Published in 1996 in Japan by Graphic-sha Publishing Co., Ltd., Tokyo, Japan

This simplified Chinese characters edition is published in 1997 by Jieli Publishing House.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without written permission of the publisher.

图书在版编目(CIP)数据

人体结构漫画技法／日本漫画技法研究会编著；韩俊容译。
—南宁：接力出版社，1997.9(2001.10重印)
(漫画绘制技法速成)
ISBN 7-80631-126-2

I.人… II.①日…②韩… III.人物画：漫画—技法(美术) IV.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第19954号

漫画绘制技法速成

人体结构漫画技法

著者

漫画技法研究会 (Manga Technique Research Institute)

译者

韩俊容

编辑

何骏 韦鸿学

中文版制作

万里机构制作部

出品人

李元君

出版、发行

接力出版社

地址 中国广西南宁市园湖南路9号 (530022)

电话：(0771) 5863291 5866644

印刷

美雅印刷制版有限公司

开本

787毫米×1092毫米 1/16 8.375印张

出版日期

1997年9月第1版

2001年10月第2次印刷

定价：29.00元

版权所有·不准翻印

出版说明

漫画，是一种富有想像力和概括力的画种，也可以说是另一种相当流通的“世界语”。我们可以说，漫画在表达和传意上担当了一个重要的角色，甚至于我们的日常生活里，漫画也无处不在；有人更以绘画漫画为业。

乍看起来，漫画的绘画，带有很大的随意性，谁都能够绘画，其实，要画得达意、画得传神，还是大有成法在的。“漫画绘画入门丛书”的出版，最大的宗旨，便是让读者很好地掌握绘画漫画的上佳法门，多拥有一个广受欢迎的传意工具。要达到这样的一个目的，我们最要做到的事，便是从高处着眼；这就是说，我们要以世界的视野，请来漫画领域的名师，用图解的方法，给读者展示有关的诀窍，让读者每读这个丛书里的一本书，都会得到较大的收获。

从欣赏的角度看，本丛书也是大有其阅读的价值。欣赏和学习本来并不相悖，我们甚至应该说，只有多观赏精品、提高了自己的眼界，有了这样的一个基础，起点高了，再自我严格要求，才会有所成。

本丛书不啻是学习漫画的范本。学习漫画，涉及的东西很多；但其中的一点，就是离不开临摹。从一笔一画始，掌握了基本功，自由度也便大了些，离畅所欲言“言”和创立个人风格的阶段亦近了些，信心自然也会增强不少。这同样是本丛书出版的最大意义。

作者简介

漫画技法研究会

漫画家衣谷游，擅长现实派的设计，深得年轻人喜爱。他的助理组，为了支持和寄望于世间有志于漫画创作的人士能在漫画技术上有更大的发展，于1995年1月成立漫画技法研究会。创会成员，以名誉会长，图像出版社编辑中西素基为领衔，包括曾是少年周刊例行月新进鼓励奖得奖者松冈英树、连载漫画家首榜新上榜的尾崎龟广，和小野广喜、松本冈彦等五人，曾创作《漫画绘画法》第1-3卷（图像出版社1996年1月起相继出版）及《人体描画法》等书。近来，该会成员新增了动画家金森胜和歌星浅野吉彦，进一步拓展了其活动空间。

目 录

出版说明	1	肩部向前向后时的变化	55
作者简介	2	胳膊向前向后时的变化	56
本书的使用方法	5	胳膊侧向上扬时肩的变化	57
关于透视图◆登高	6	胳膊在身体的正面上举	63
关于姿势	8	两臂张开	69
什么是重心	9	两臂交叉	79
画人物缠扭在一起的方法	10	手的构造	80
骨骼	12	各种各样的手的变化	82
男女的比例	14		
第一章 头部的变化	17	第三章 躯体的变化	85
考虑脸部的立体性	18	向前弯腰(女性)	86
关于表情	22	上身向后弯(男性)	89
关于眼睛	23	扭转(女性)	91
各种各样的眼睛的形状	24	握拳举臂的姿势(男性)	96
各种各样的鼻子的形状	25	变形的站立姿势(男性)	98
各种各样的嘴的形状	26	跑步的扭转姿势(男性)	100
各种各样的耳朵的形状	27	由下向上看(男性)	104
从颈到肩的构成	28	侧向弯曲(女性)	105
各种各样的颈部的变化	30	投掷姿势(男性)	108
从正面角度看(女性)/从下面角度看(女性)/从下面角 度看(男性)/从上面角度看(女性)/脸朝上/脸朝下/ 脸斜下倾/脸侧歪/脸横向/脸斜上倾/低头		第四章 下半身的变化	113
第二章 上半身的变化	41	下半身的构造	114
全身肌肉图	42	弯曲腿的状态	117
身体正面肌肉图	44	各种各样的股间形状	118
后背肌肉的整体平衡	45	臀部的变化	120
肩的周围	46	盘腿坐的形态	121
手臂的基本构造	49	向后屈腿坐	123
扭转手臂时的变化	52	双腿劈开(伸展股关节)	124
		脚的构造图	127
		结束篇	131

本书的使用方法

首先讲一讲这本书的使用方法。本书先让你了解基本肌肉的位置和形状，以及人体的构造。

我向阅读本书的各位读者深表谢意。

你可以使用钢笔作画技法，处理肌肉的立体凹凸所形成的阴影，成为自己漫画的一大特色。

了解基本的情况后，可以试着按自己喜欢的方式进行处理。

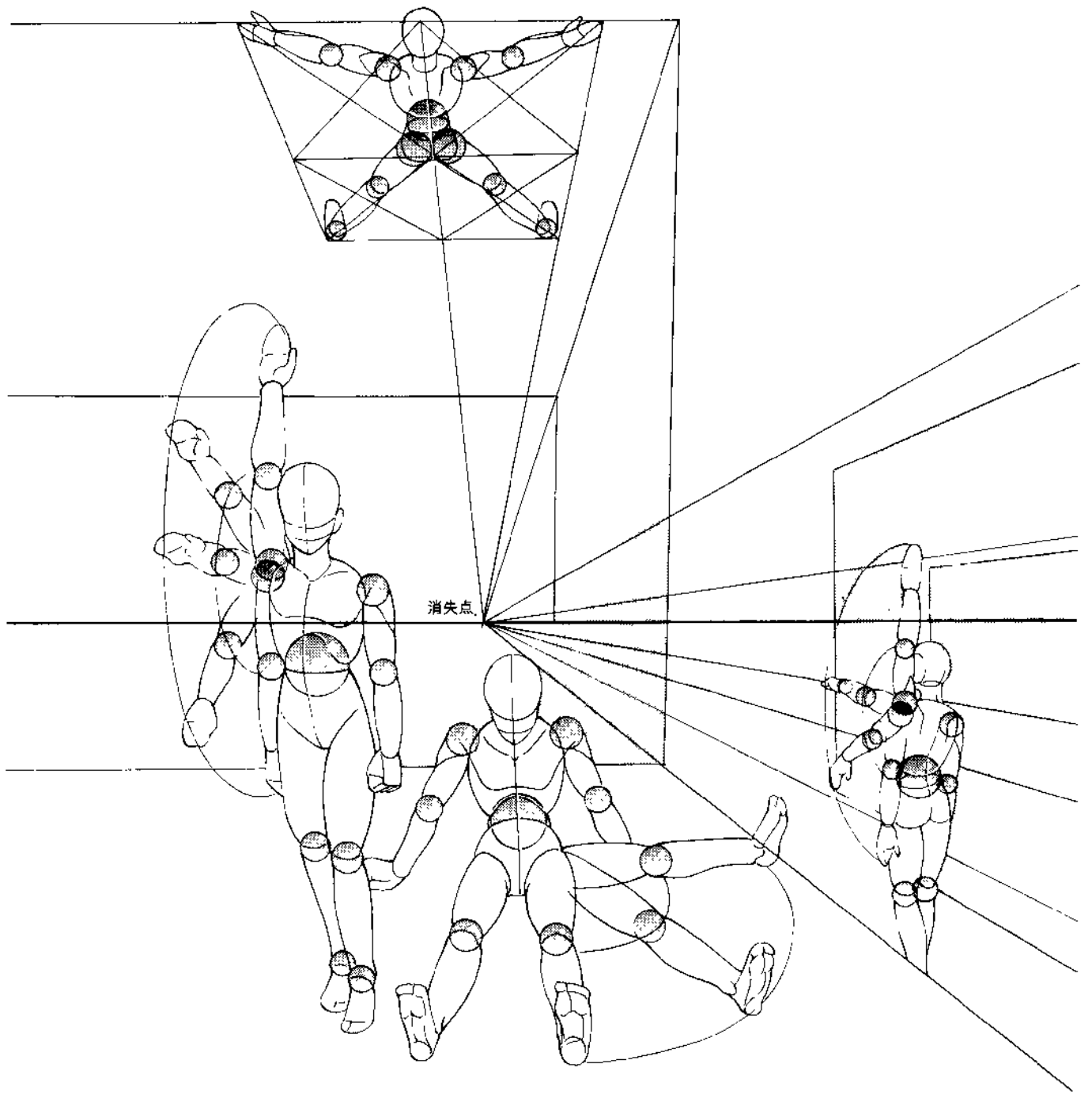
本书的作用是为你提供必要的资料，供你在作画时选用，以使你的画画得更好……

人体的基本构造都是相同的，但是不同的人，其肌肉的形状等都有微妙的不同。

啊，裸体……

可以在本书中寻找和你所画之画相似的参考图例。这是本书的另一个作用。

另外，当你以各种各样的角度画人物的时候，有些地方，例如肩部等等，对其变化的形状不知如何下笔的时候……



把人体画在一个箱内，然后做成透视图。

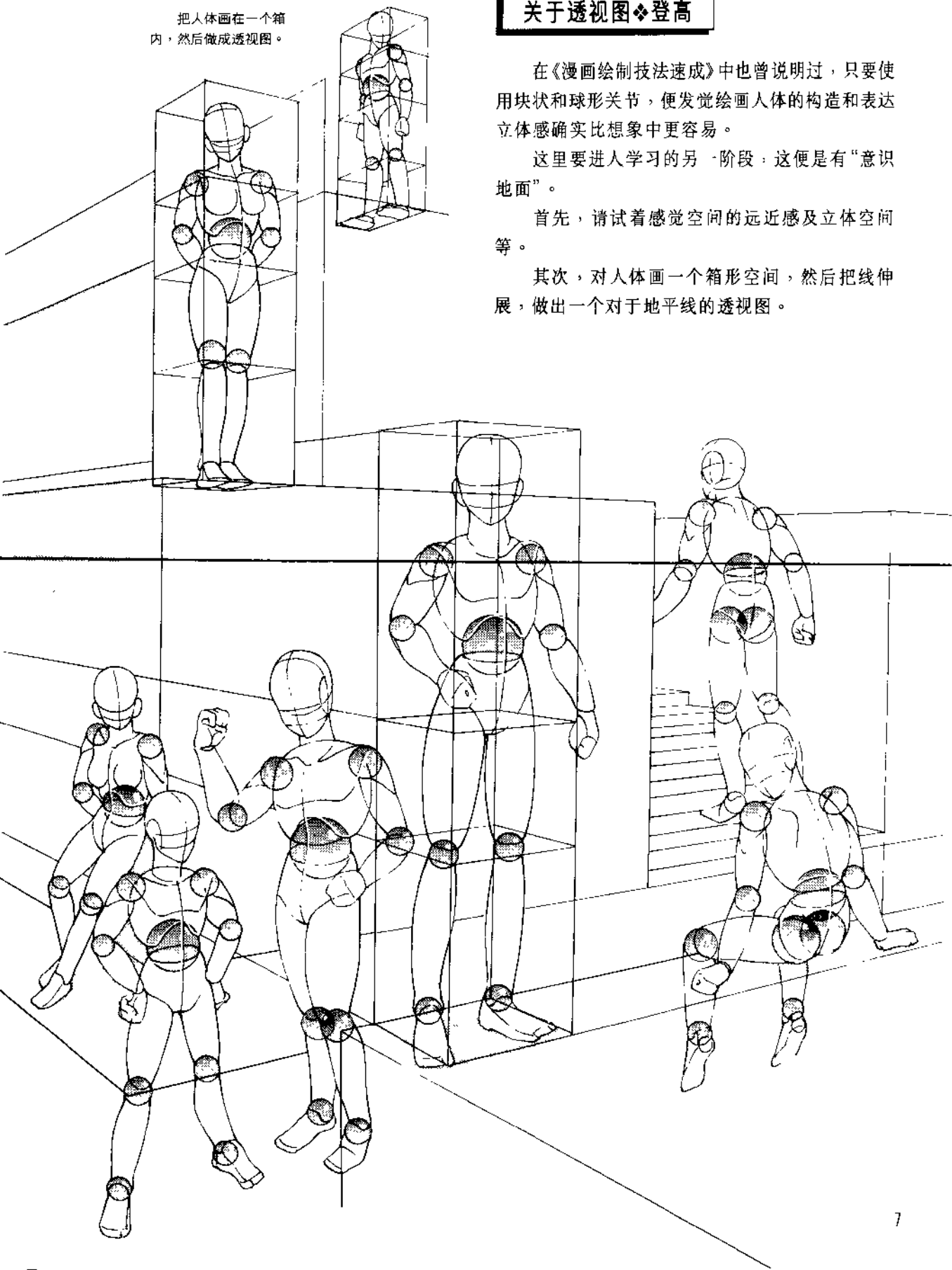
关于透视图❖登高

在《漫画绘制技法速成》中也曾说明过，只要使用块状和球形关节，便发觉绘画人体的构造和表达立体感确实比想象中更容易。

这里要进入学习的另一阶段：这便是有“意识地面”。

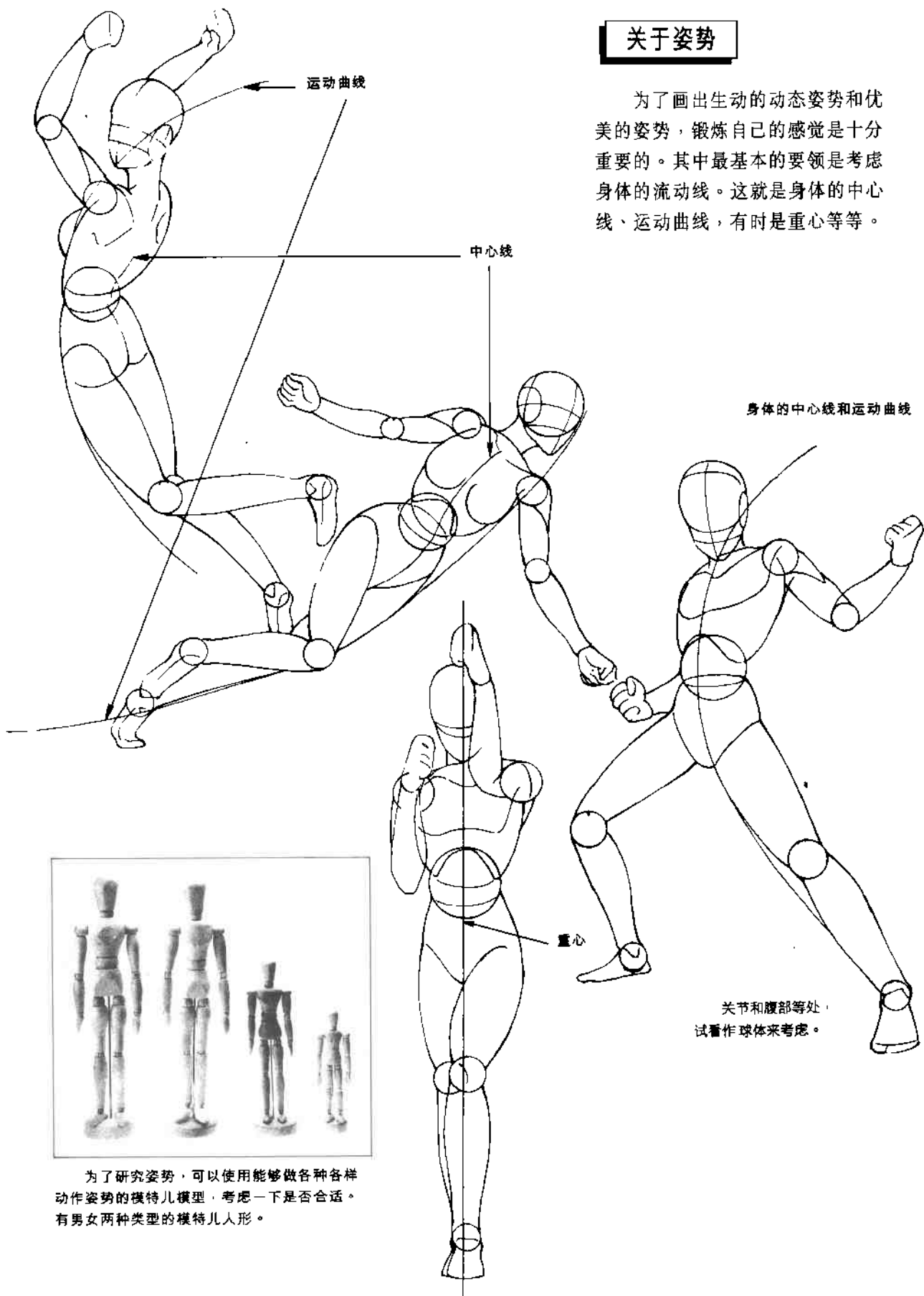
首先，请试着感觉空间的远近感及立体空间等。

其次，对人体画一个箱形空间，然后把线伸展，做出一个对于地平线的透视图。



关于姿势

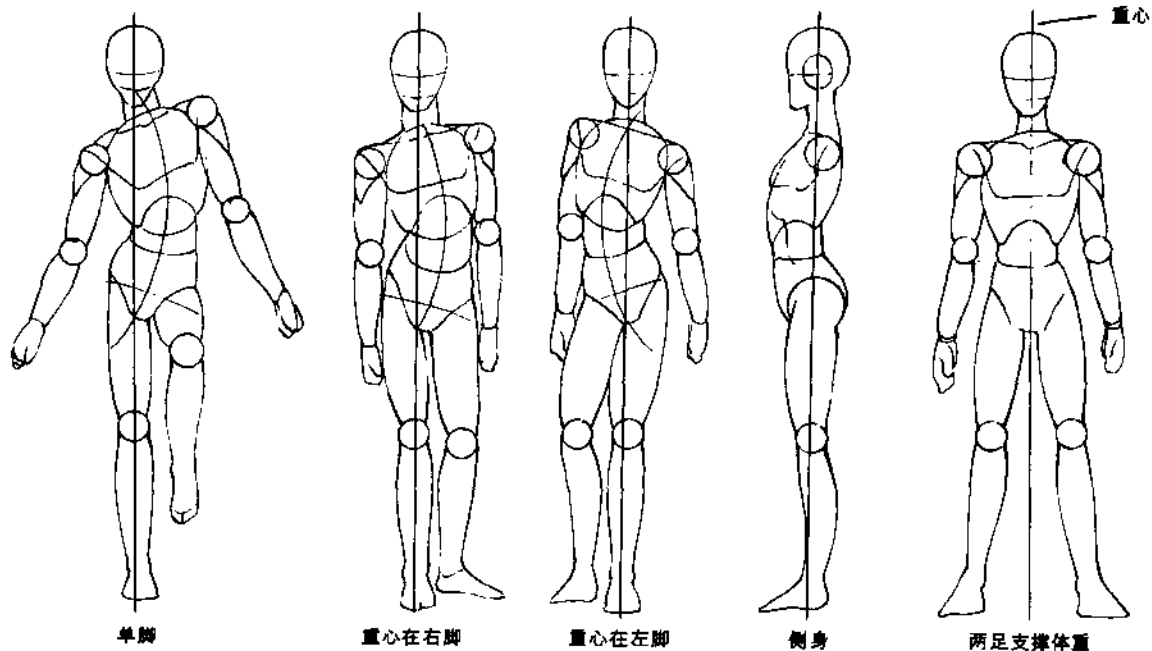
为了画出生动的动态姿势和优美的姿势，锻炼自己的感觉是十分重要的。其中最基本的要领是考虑身体的流动线。这就是身体的中心线、运动曲线，有时是重心等等。



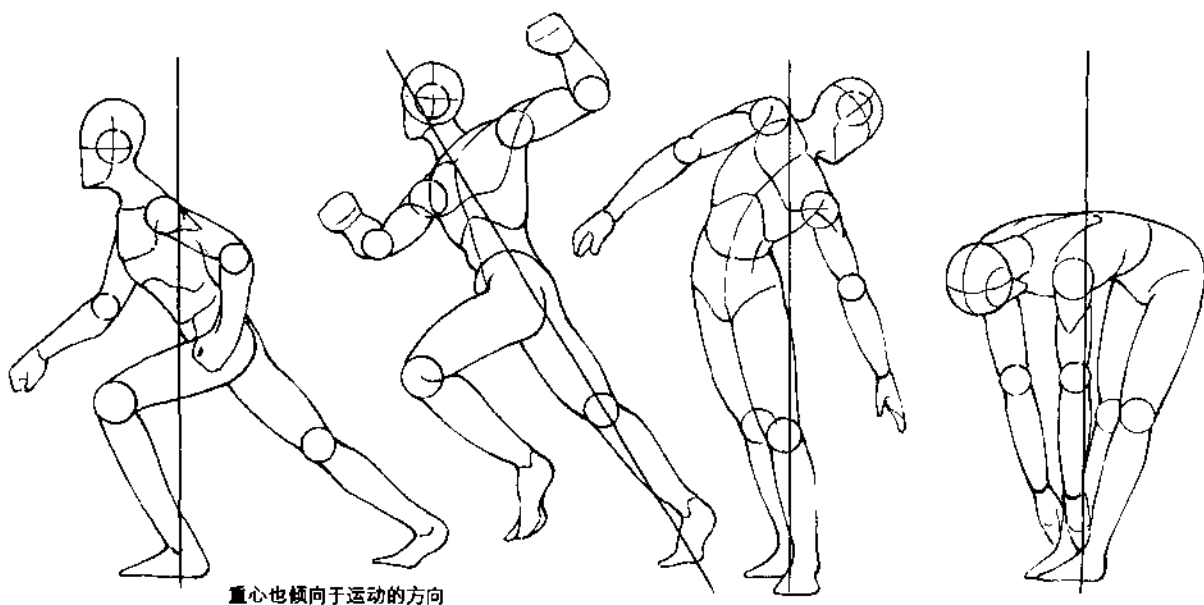
为了研究姿势，可以使用能够做各种各样动作姿势的模特儿模型，考虑一下是否合适。有男女两种类型的模特儿人形。

什么是重心

重心是身体重量比例的中心，在画漫画时，并不能对一切人物都意识到其重心后再作画，但是最好是在某种程度上作事先的考虑。如果能先考虑到重心才作画，常常可以表现出重量感。要以“自然体”画出优美姿势的人体。

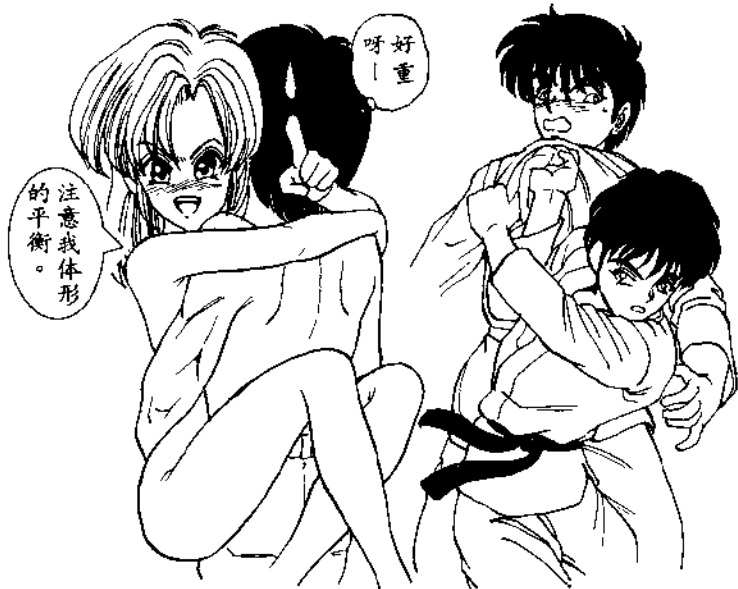


以站立姿势静止不动时，重心在身体的中央部分。

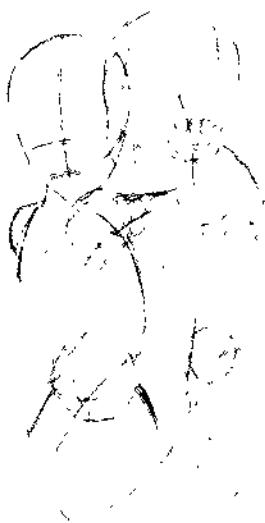


画人物缠扭在一起的方法

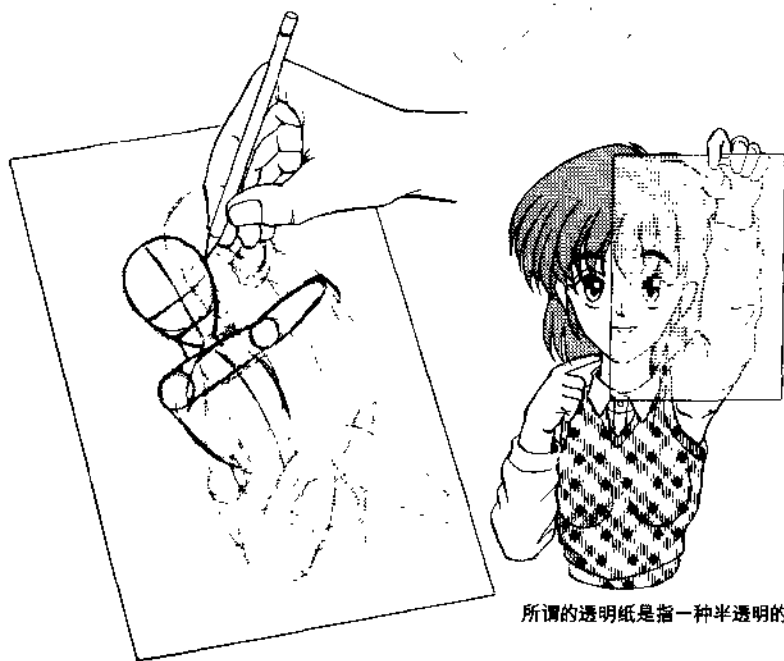
将人物单独一个一个地画时，是没什么问题的。可是，若要画格斗、拥抱等人物互相缠扭的时候，这就比较困难了。在这里介绍一种可以使你学习简单一些的绘画方法。



如果不需要太多的线条，可以用橡皮仔细地擦去。也有一种方法是先用蓝铅笔画出轮廓，然后用黑铅笔画草稿。



首先画素描的时候铅笔线条是很多的，如果必要的线条不清晰，有时就会使其中一个互相缠扭着的人物中的体形不能很好地取得平衡。

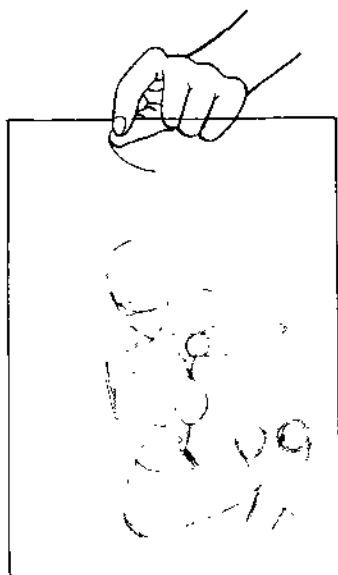


素描画成之后，用一张透明的描图纸盖在上面，把不平衡的人物描在描图纸上，这样将其分离出来，考虑其身体形状的平衡。

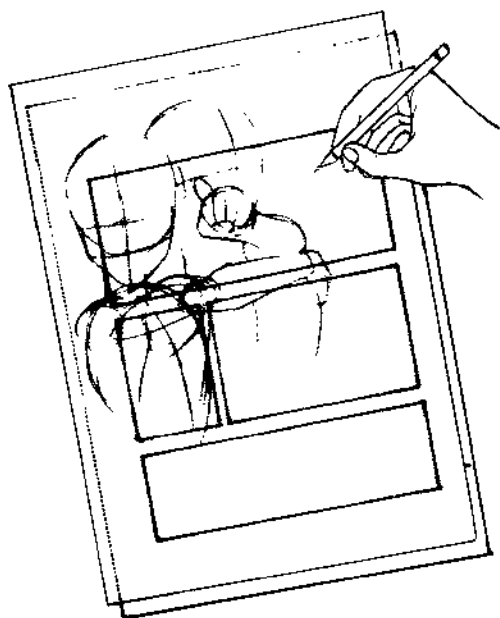
所谓的透明纸是指一种半透明的薄纸。



有时候可用透明纸素描人物，并加以调节去作人物构图组织。

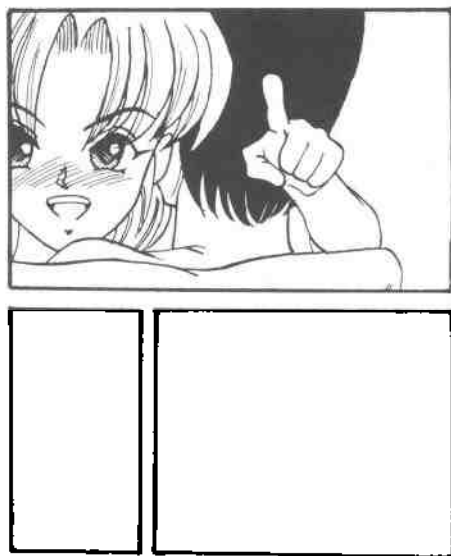


将分离出的人物素描画好之后，这次是将此透明纸放在原稿之下，在带灯箱的桌子上作业，移转透明纸，使人物能够较好地平衡合成。



盖上描图纸，也可以越出格子外面来画。

在描图纸上画出全部轮廓线，使用灯箱照明来画，可以画出稳定画面。



另外，要画某一场面中某一部分的特写镜头时，如不能很好地平衡……

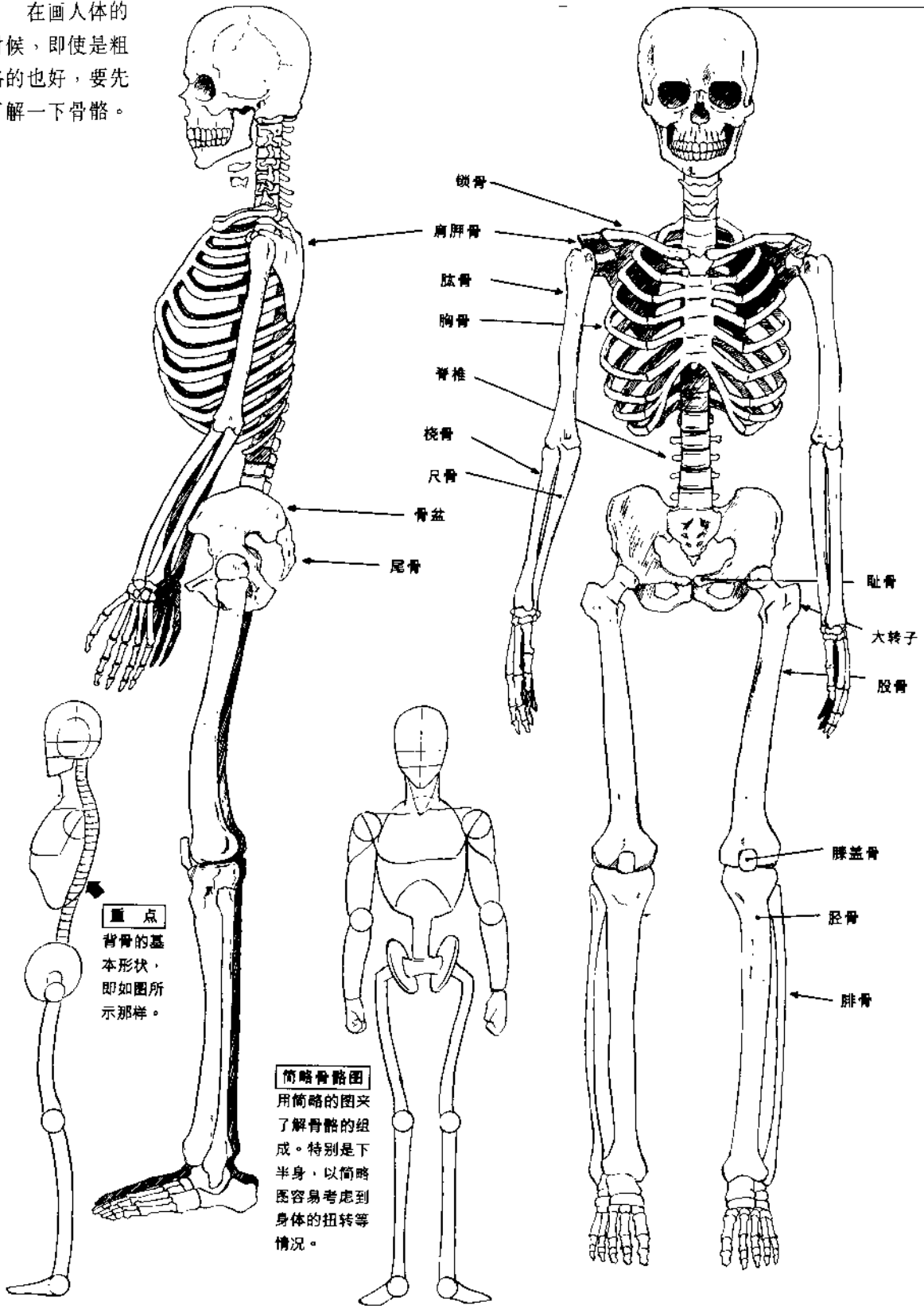


动画片制作人使用的灯箱桌，对于画漫画来说也是很便利的桌子。

灯箱桌子是相当方便的，所以我们事先要想到购买此类设备。

骨骼

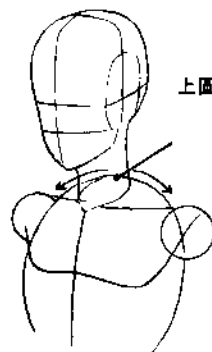
在画人体的时候，即使是粗略的也好，要先了解一下骨骼。



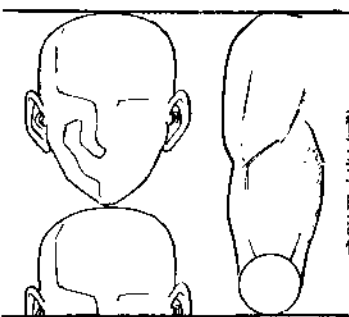
手脚的标准比例



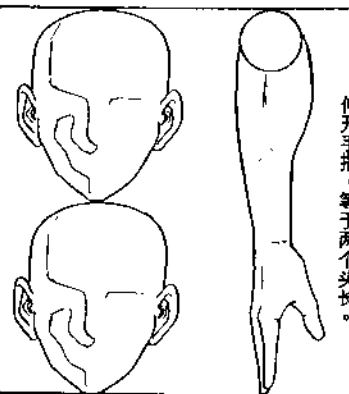
手的标准大小，约为把脸盖起来的程度。



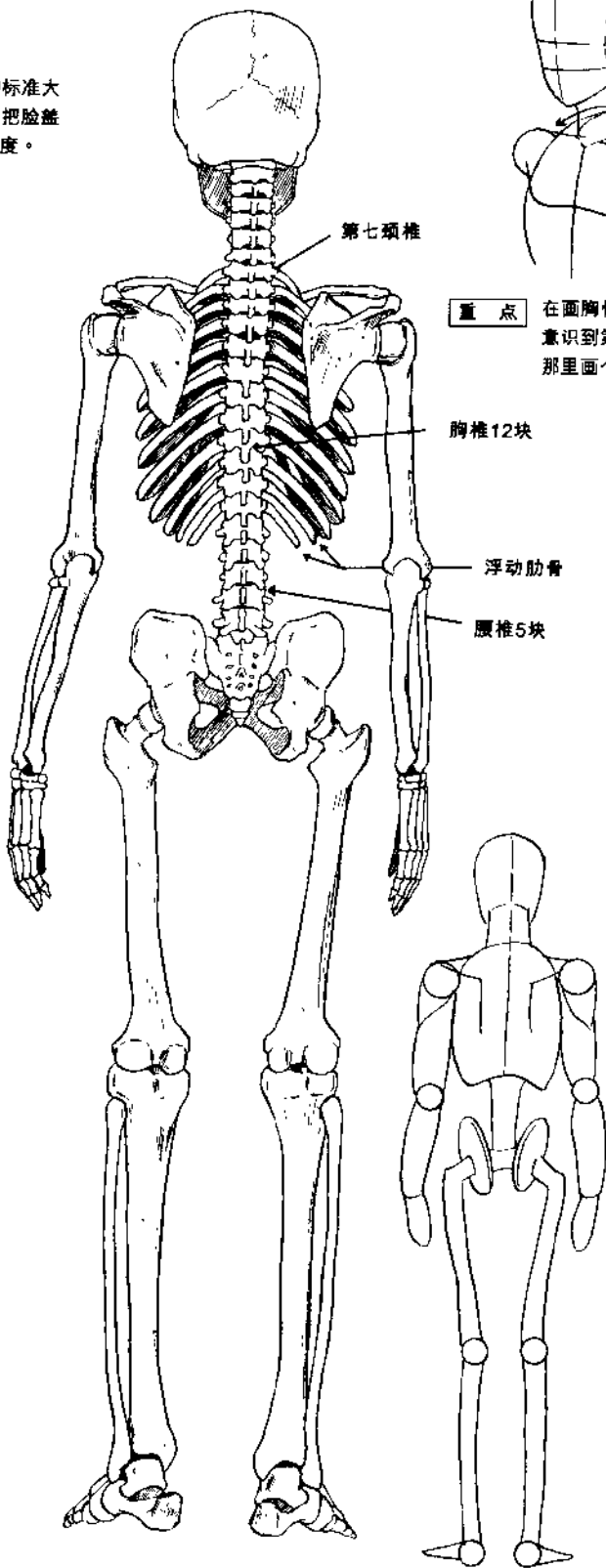
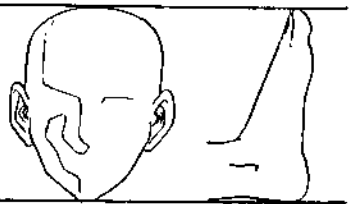
从这里加上圆圈来画。



上臂为头长的二倍



伸开手指，等于两个头长。



第七颈椎

重点

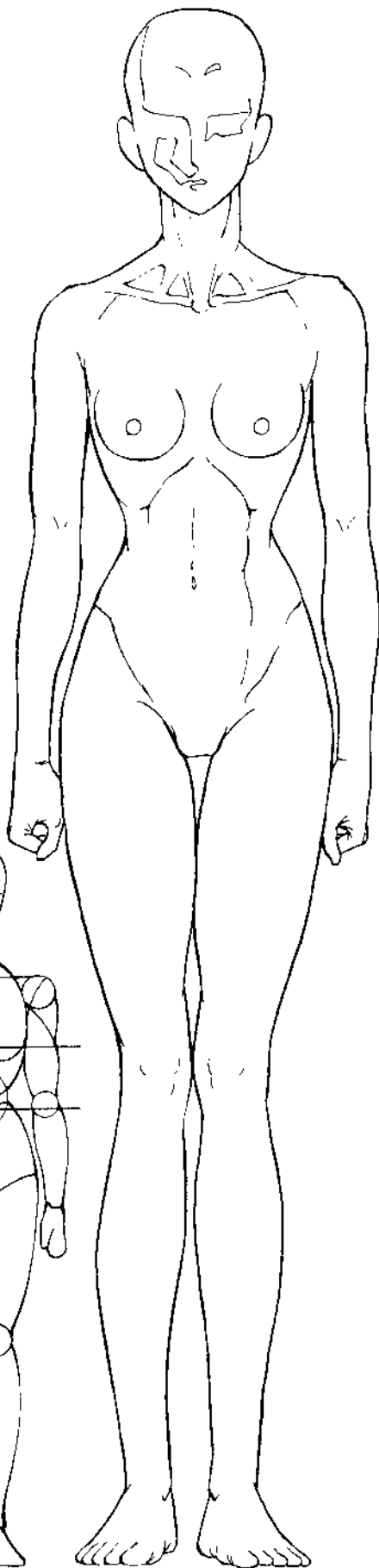
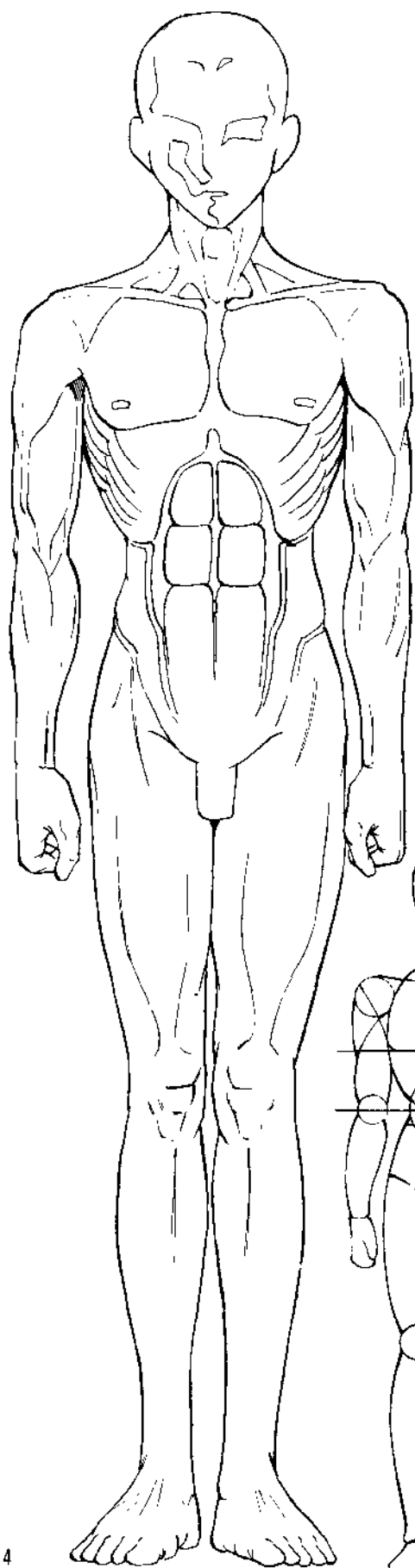
在画胸骨的时候，要首先意识到第七颈椎，然后从那里画个圆圈，再试画。

胸椎12块

浮动肋骨

腰椎5块

男女的比例



男女的比例不同在于，女性的胸部骨骼较小，而肋腹部相对来说讲男性的稍长，女性的稍短，女性的臀部圆，骨盆宽而大。

