



日本动漫

人物

描摹实例 31 天逐步提升

每天学习
1 节课

描摹
拓展训练

[日]室井康雄 著
刘琳 译

著作累计已突破
17 万部的超人气
画师私塾式人物绘画入门书

版权信息

书名：日本动漫人物描摹拓展训练

作者：【日】室井康雄

译者：刘琳

出版社：电子工业出版社

出版时间：2021年8月

ISBN：9787121414879

字数：256千字

作者简介

室井康雄

动画制作者，1981年出生于日本福岛县。毕业于日本中央大学，大学毕业后进入GHIBLI工作室工作。辞职后成为自由画师，曾为《NARUTO》《电脑COIL》《新世纪福音战士剧场版》系列作品等创作原画。之后，还亲自参与了故事版创作和演出。目前开办了“动画私塾”培训班指导学生学习绘画，同时将绘画的指导课在YouTube、Twitter上公开分享。著作有《动画私塾流：快速提高绘画水平掌握人物绘画技法》《动画私塾流：最好的画作与人生的绘画技法》。

前言

只需描摹就能提高绘画水平吗？

如果不从基础开始练习是不是就无法掌握绘画的技法呢？

这样的质疑令大多数人错失了提高绘画水平的机会。

大家可以回忆一下孩童时代是怎样识字的。

田字格中有十字线，最初就是描摹田字格中的字，

通过反复的练习最终记住了这些字。

绘画的练习方法与识字的方法是完全一致的。

为什么至今都无法随心所欲地绘画呢？

其中的一个原因就是反复描摹、临摹每个形状的练习做得还远远不够。

出色的绘画都具有某种规律。

对于相同的人物简体，通过调整眼睛和发型就能描绘出几个不同的人物形象。

也就是说，比起表层的图案，绘画作品的水平高低更取决于人物简体是否美观。

绘画中承载着历史。

特别是动画创作者由于其工作性质，都会坚定地描摹优秀的画作，

从而逐渐掌握绘画技术。

我自己作为动画创作新人时也曾因线条的一点差别而多次重画。

甚至可以说专业的绘画技术在于忠实地练习。

本书中有一部分描摹练习，

这样安排的目的是让初学者和熟练者都能体验到他人作画的技法和经验。

刚刚开始绘画的各位，不妨先模仿一下吧。

有些人的画作已经大致成型了，但总觉得有些部分还有问题，

不知该如何解决。如果是这样，建议仔细地观察每一条线。

另外，以本书的人物简体为基础来创作原创人物一定十分有趣吧。

希望本书能够帮助大家提高绘画的水平。

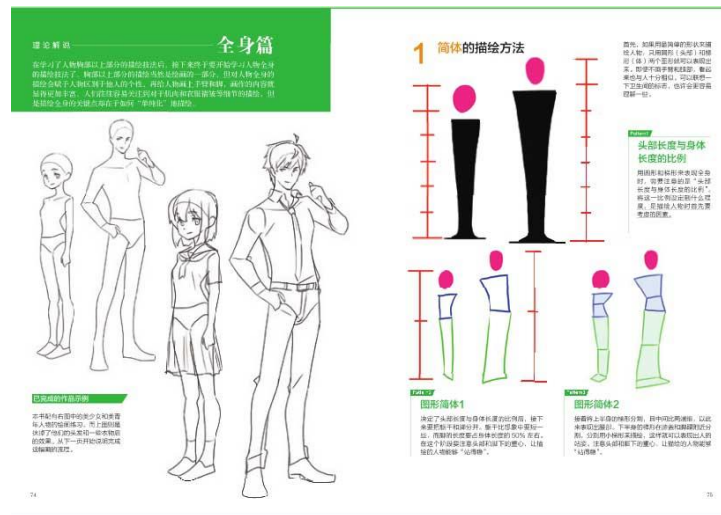
2020年9月某日

室井康雄

本书的使用方法

本书主要由“理论解说”“描摹练习”“创作挑战”三个部分构成。以“实践”为主题，并简单说明各部分主要内容。

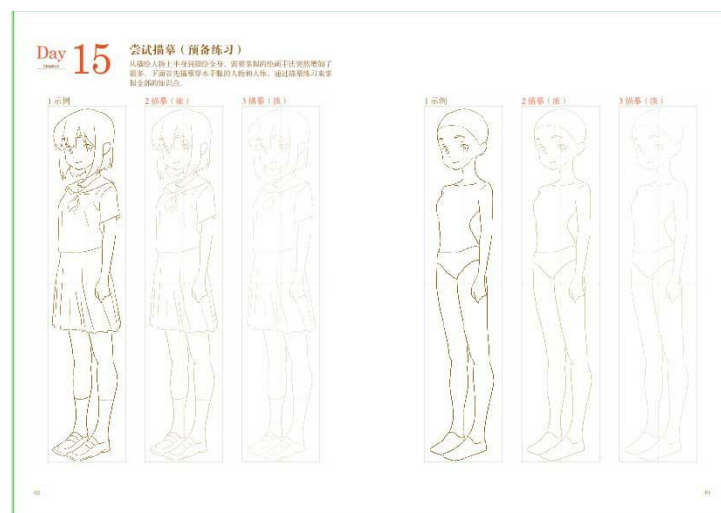
contents1理论解说



本书严格挑选一些要点来加以说明，范围涉及最基本的头部长度与身体长度的比例，身体各部分的比例，以及立体感和重心等。

不仅要描摹，还要从理论层面了解绘画的相关知识，以便更好地掌握绘画技法。

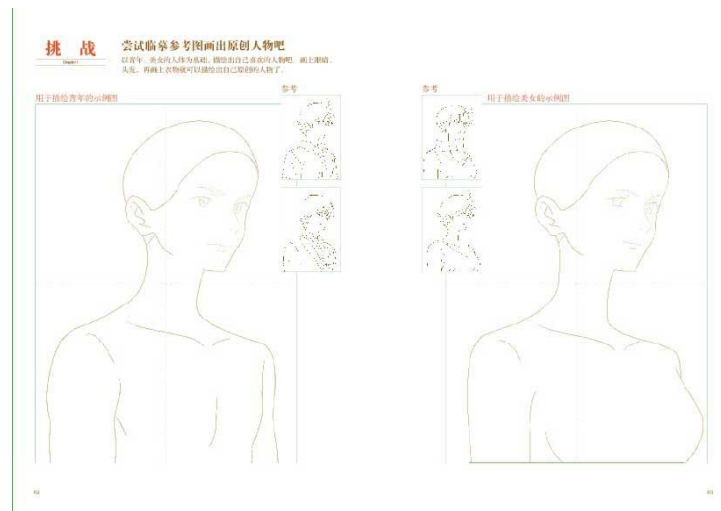
contents2描摹练习



这是本书的主要内容。

首先仔细观察示例插图，尝试描摹。本章分为3个步骤：轮廓描摹——中间描摹——整体描摹。无论是从零开始学习绘画，还是已经到了绘画技法非常熟练的阶段都可以使用。另外，在“临摹”步骤中，在描线的线条浓度上设置了不同阶段，线条越淡就越能体会到绘画技能的提高。

contents3创作挑战



通过创作练习来掌握一些绘画的技法，并以此为基础，利用本书中的简体来画出自己原创的人物。

先从了解简体构造开始，逐渐过渡到再创作的过程是所有艺术创作共通的必胜模式。

注：本书提到的“描摹”是指在线稿的基础上描画，类似书法的“描红”。“临摹”是指在简体和人体的基础上，参考效果图进行临摹的描画方法。

Chapter1

第一步“面部描摹”!

人物插图

理论解说——人物上半身篇

描绘人物的上半身美少女篇

Day01描摹（预备练习）

Day02面部描摹

Day03眼睛

Day04头部\头发\肩膀

Day05尝试描摹（复习）

Day06再创作（侍女风格\和服）

Day07再创作（少年——休闲风格）

挑战：尝试临摹参考图画出原创人物吧

专栏1：多画长长的线条是绘画技法进步的秘诀

描绘人物的上半身美青年篇

Day08尝试描摹（预备练习）

Day09面部

Day10眼睛

Day11头部\头发\肩膀

Day12尝试描摹（复习）

Day13再创作（晚礼服\和服）

Day14再创作（美女）

挑战：尝试临摹参考图画出原创人物吧

专栏2：转动铅笔或钢笔

人物插图





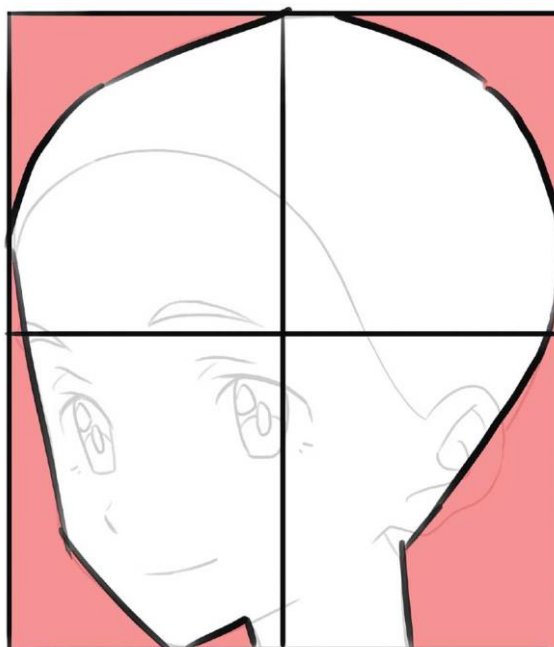
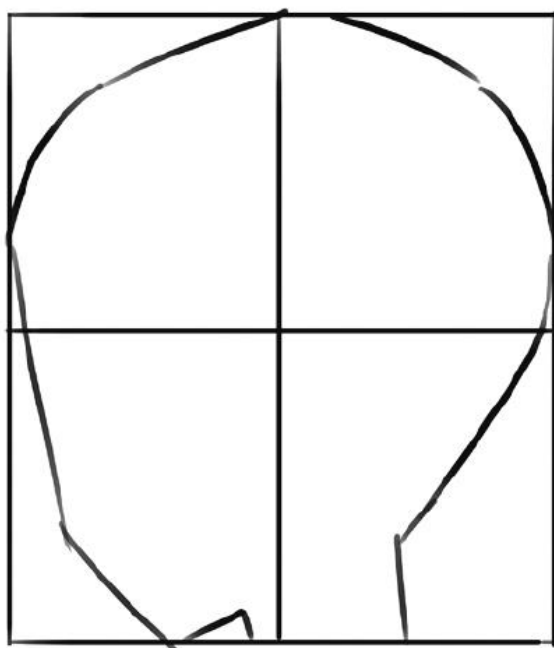
理论解说——人物上半身篇

无论是在创作动画、漫画，还是在绘制插图中，人物头部到胸部以上的部位都会给人留下深刻的印象。乍看之下，复杂的形状也可以通过剪影来捕捉到整体，或是简化，把握五官的位置关系，这样就能描绘出“人脸”。

1 通过“面部”来描绘出头部

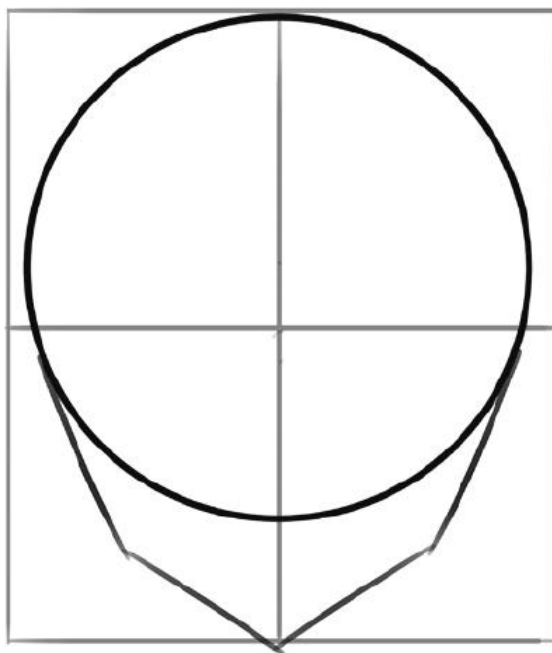
头部

侧前方4/5侧面的描绘方法

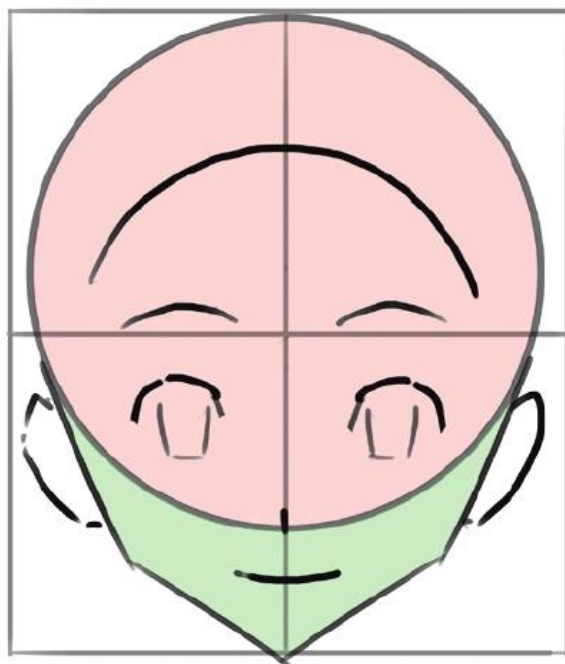


描绘人物时，最流行的是侧前方4/5侧面的脸。把脸部用四边形括起来，并画上十字线，这样就能掌握好各部分的平衡。

正面的描绘方法

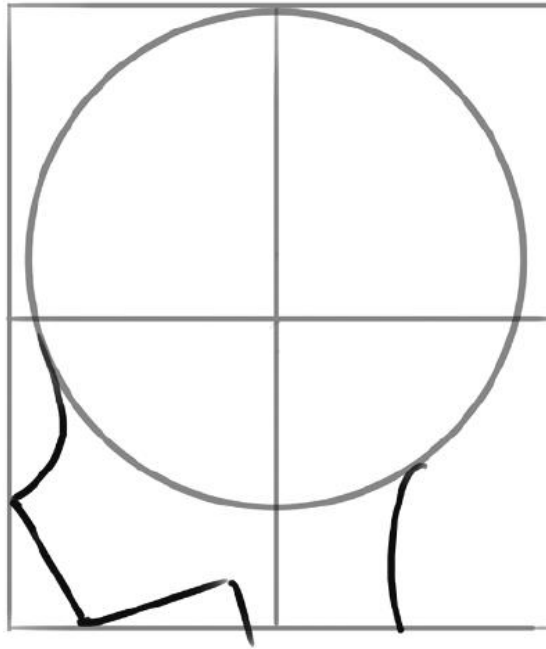


描绘正前方的脸之前，首先要从了解正面脸部的平衡开始。要素包括头部的圆形和下巴的锐角部分。

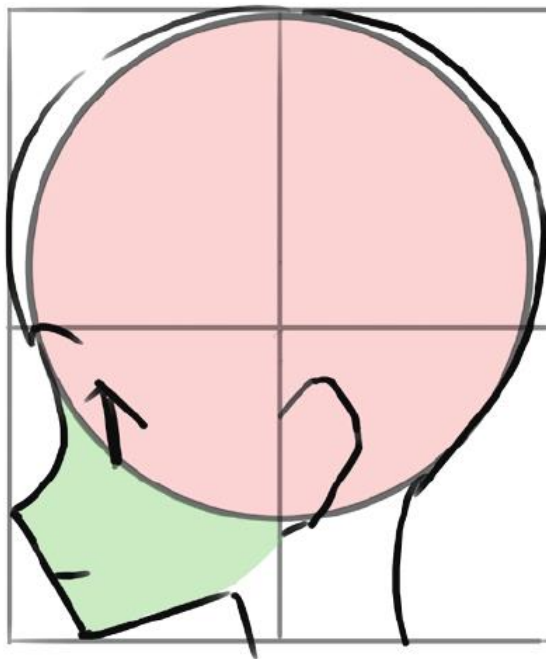


本书将美少女和美青年的人物头像作为示例。少女的头部较大，眼睛位于头部中央偏下的位置，下巴较小，位于正下方。

正侧面的描绘方法



侧面脸的描绘方法基本上与正面脸的描绘方法相同，都包括头部的圆形和下巴的锐角部分。再整合鼻子到下巴的部分，以此来取得平衡。

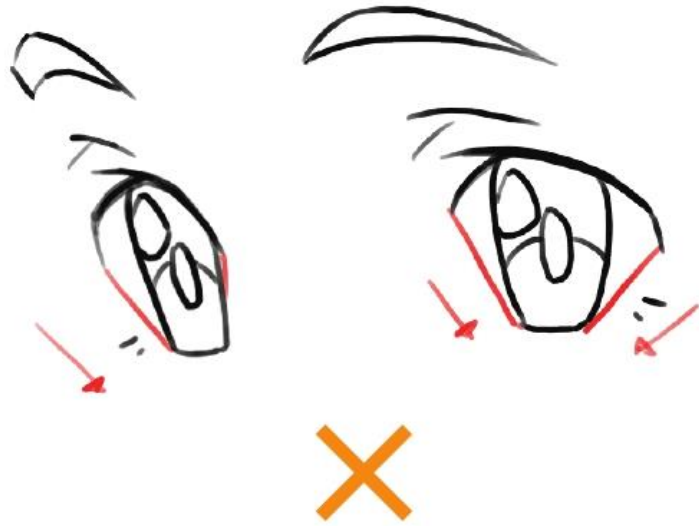


描绘侧面脸时必须注意的是耳朵的位置以及脖颈的连接方法。耳朵位于头部中央靠下位置，脖颈起始于耳朵后面的耳根处，且稍微倾斜。

2. 描绘眼睛时要使用多边形

眼睛

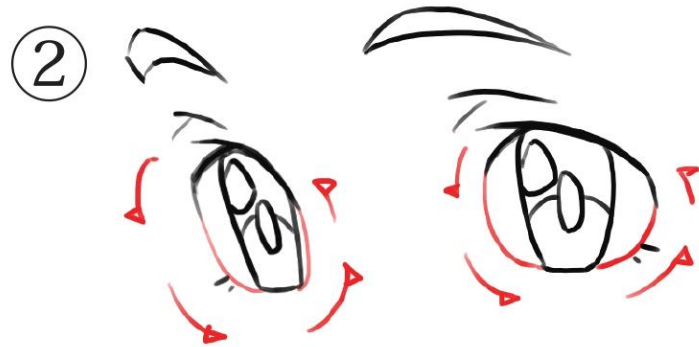
人物眼睛的描绘十分重要，因为它能赋予人物生命。首先，眼睛的正面需要左右对称，并且要用相同笔画数来描绘。同时要配合头部的方向来旋转。此时，还要注意左右瞳孔的方向应一致。



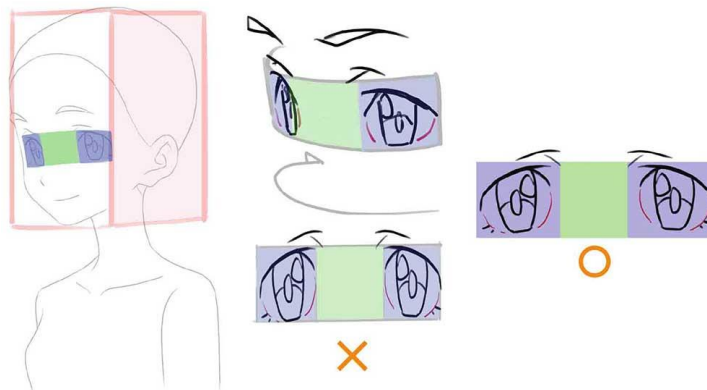
把白眼球描绘成锐角会显得人物表情呆滞。



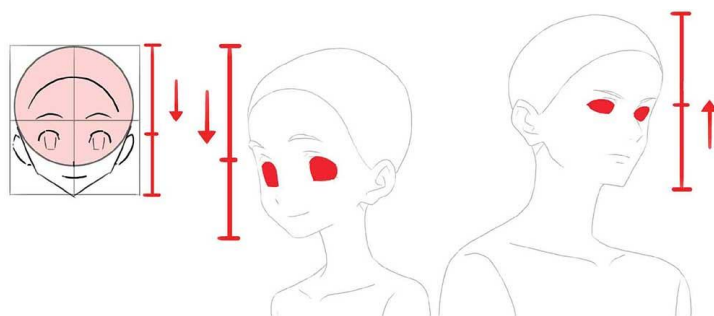
首先画出多边形来形成大致的形状，以相同的笔画数交替描绘并保证平衡。



接下来调整形状，注意描绘出圆形以及人物的视线。



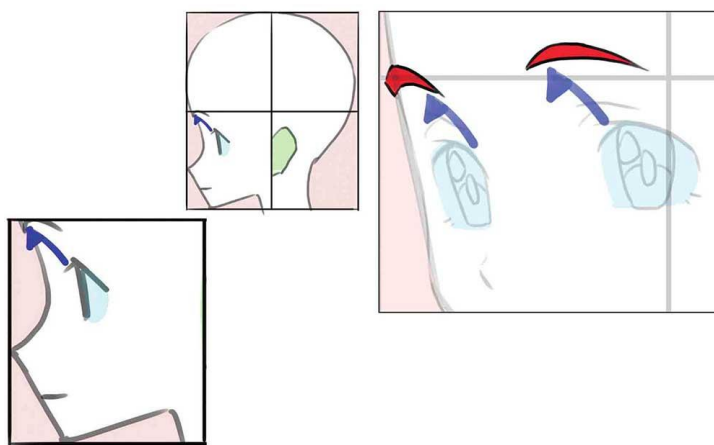
因为眼睛需要描绘出立体感，因此位于内侧的眼睛会被挤到一边，宽度变窄。如果从正面的角度来描绘眼睛，脸部会缺失立体感，因此绘画时要注意。



眼睛的高度可以表现出人物年龄的大小。眼睛位置越向下年龄越小，反之则表示年龄越大。

3眉毛与耳朵的位置

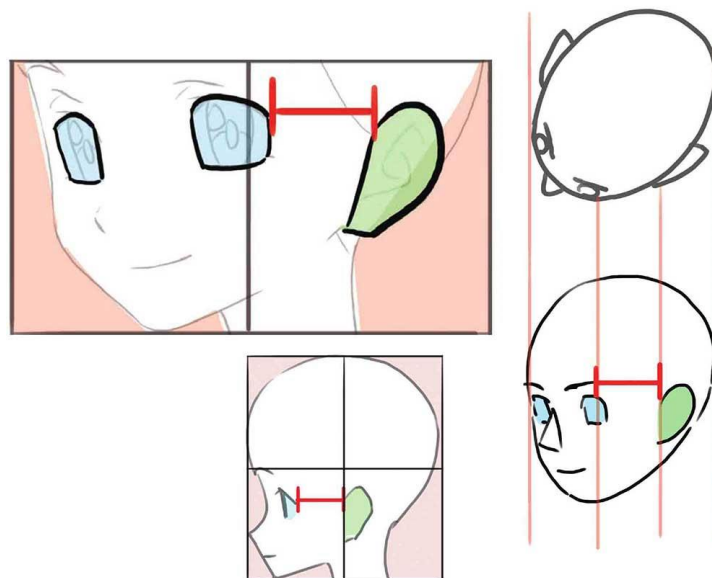
眉毛



眉毛应位于眼睛的斜上方。

眉毛与雨伞的作用相似，可以防止汗水进入眼睛。绘画时，需要考虑到人物头部的立体感。

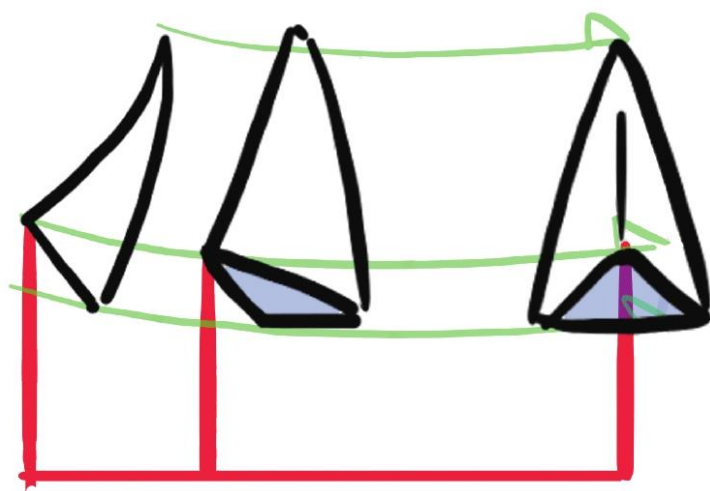
耳朵



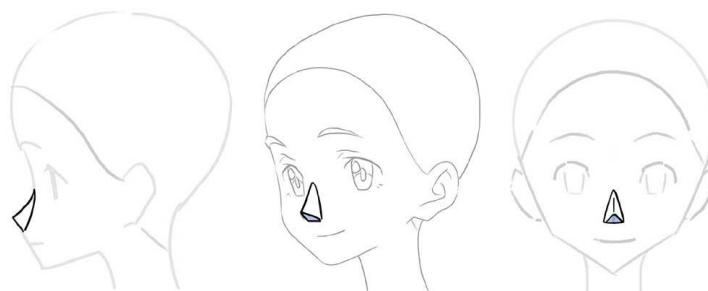
从侧面看，耳朵与眼睛的距离应比预想的还要远。可以通过上图来确认眼睛和耳朵的距离。

4.鼻子与脖颈可简化

鼻子

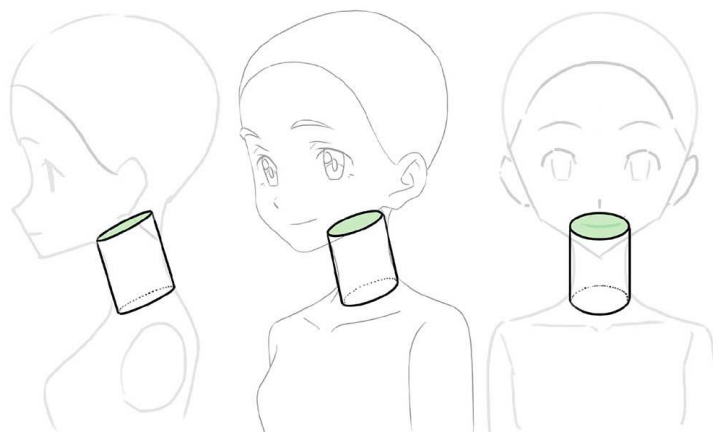


鼻子可描绘成像三角锥体一样简单且具有立体感的形状。首先要仔细画好鼻子正面和侧面的形状。在斜面45°角处约倾斜70%。



脖颈

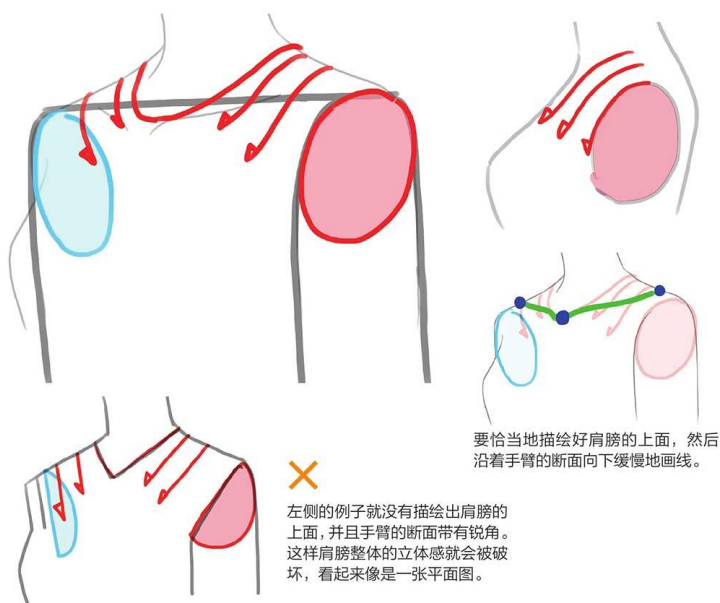
脖颈可描绘成稍微倾斜的圆柱体。画时要注意头部的后面、脖颈的根部以及圆柱体的断面。



5 肩膀用流线来描绘

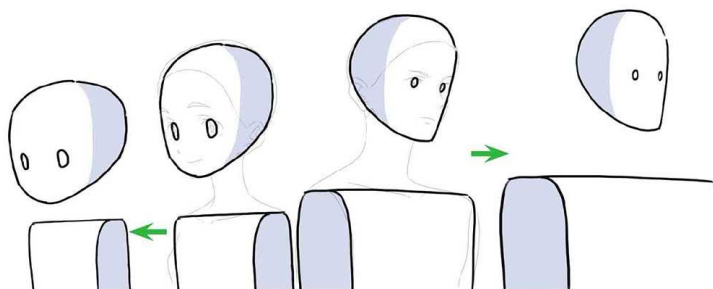
肩膀

先用简单的箱子形状来画出整个肩膀，再通过画上臂截面和肩部曲线来体现出立体感。锁骨要与T恤的领子下角交叉。



通过描绘不同的肩宽来表现人物的性别和年龄

通过调整人物头部与肩宽，可以表现出男女老少等不同的角色。头部大肩膀窄表示年龄较小，反之则表示年龄较大。男性的肩膀较宽，而女性的肩膀较窄。在描绘简单的形状阶段，要注意符合人物特征的头部和肩膀的比例。

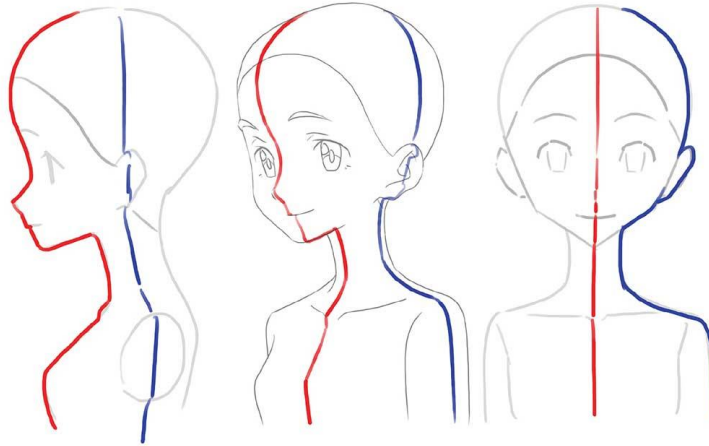


6通过正中线来把握立体感

正中线

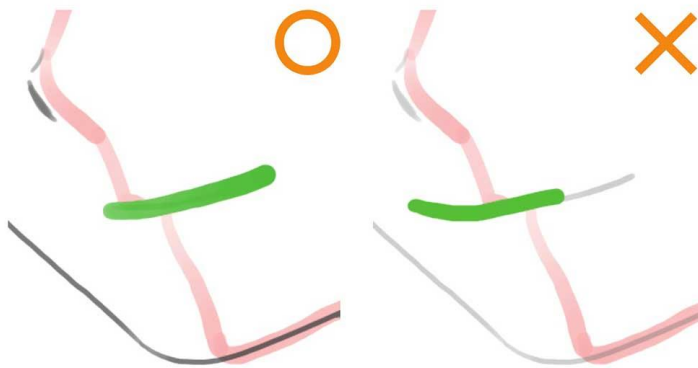
观察正面脸的正中线（红色）与侧面脸的正中线（蓝色）的横向、斜向及正面的变化。略微倾斜的话，正面脸与侧面脸的要素就会混在一起。

确认额头部、眼睛、鼻子、嘴、头部、肩膀等各个部位的立体变化。



嘴的位置示例

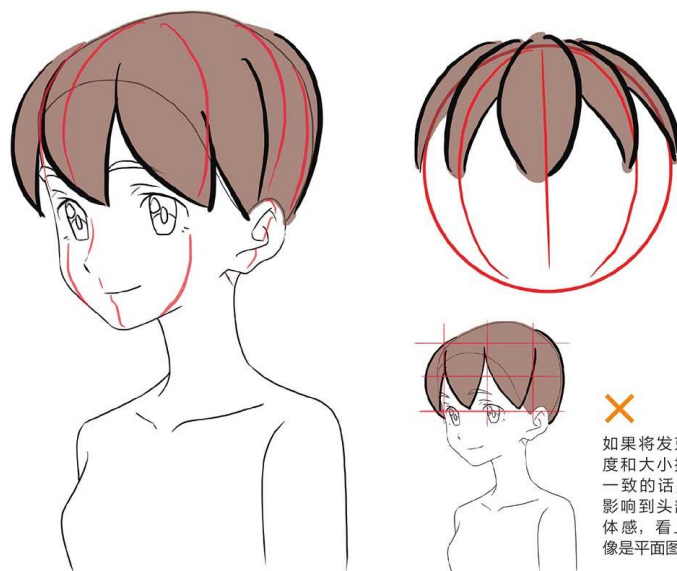
如果能够掌握好正中线，嘴的位置等就不会出错。有些人认为嘴应该位于脸部轮廓附近（右图为NG示例），这样描绘会影响脸部的立体感。



7头发要在“球面”的上方

头发

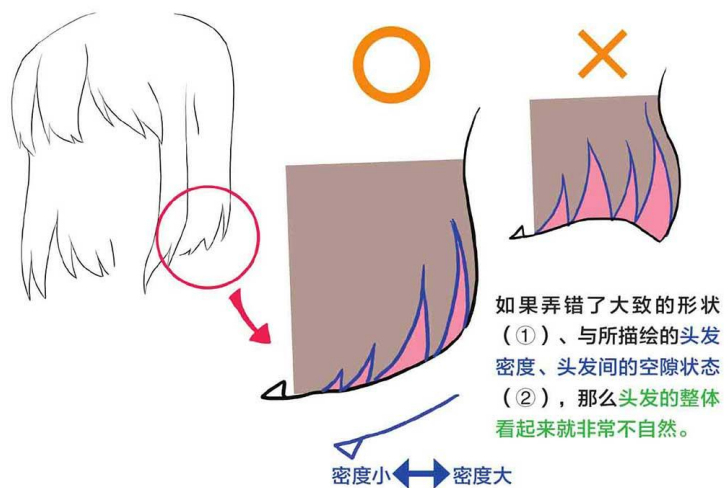
头发位于头部的不同位置，其发束形态也不同。如果将头部画成立体的球形，那么正面的发束较宽，而越靠侧面，发束就越窄。



如果将发束的宽度和大小描绘得一致的话，就会影响到头部的立体感，看上去就像是平面图。

注意头部后方头发的密度

要将发梢描绘得自然一些。左右两侧的发梢向外延伸，而发梢越偏向内侧越整齐，这样画出来就显得十分自然。



如果弄错了大致的形状 (①)、与所描绘的头发密度、头发间的空隙状态 (②)，那么头发的整体看起来就非常不自然。

密度小 ←→ 密度大

☆发梢的描绘方法

- ①描绘出大致的形状
- ②发梢间要留出空隙

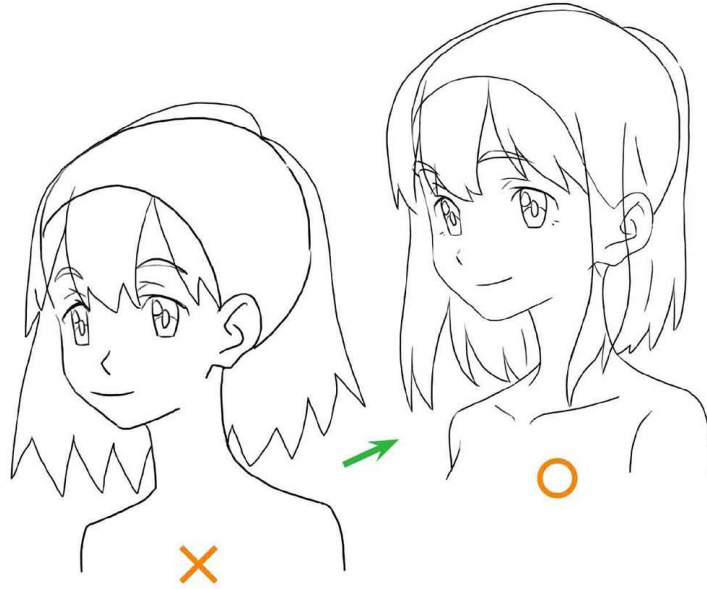
8小结

接下来复习一下描绘人物肖像胸部以上部分时的要点吧。重点是要“体现出身体各部位的立体感”“避免画成平面图”。在此将注意事项总结如下：

造成面部没有立体感的原因

- ①内侧的眼睛没有立体感
- ②眉毛没有位于眼睛的斜上方

- ③鼻子的线条太直
- ④耳朵离眼睛太近
- ⑤头发是平面的、且十分单调
- ⑥描绘脖颈的线条过于笔直



①~⑥说到底是为了体现出立体感而需要注意的几点，也是所有人都容易在绘画中犯的小错误。

绘画并没有绝对的正确和错误的标准。

在一些人气画家的作品中，眼睛和耳朵的距离也很近。如果你认为某些手法十分优秀，那么就一点一点地学习并掌握吧。

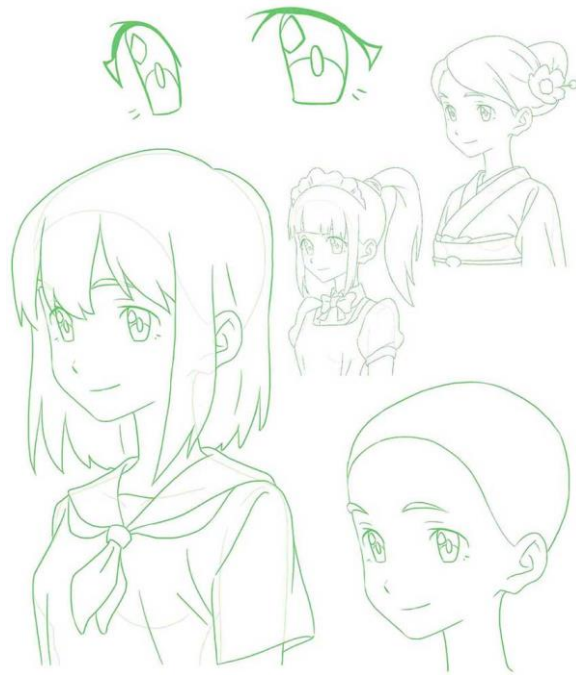
失败的画作要如何改善没有立体感的问题？

- ①注意正中线
- ②内侧的眼睛需要体现出立体感
- ③眉毛要位于眼睛的斜上方
- ④鼻子要略微倾斜
- ⑤耳朵不要离眼睛太近
- ⑥发型不要描绘得太单调，并调整发梢的密度
- ⑦描绘脖颈时要先画出圆柱体

在失败的画作上又重新描绘了一遍改善后的图画，并用红色箭头部强调出了两者的差异。以此为基础在描摹练习的页面上进行练习吧。



描绘人物的上半身美少女篇



Day01描摹（预备练习）

请先仔细观察本页的示例插图。

然后尝试描摹下一页插图中的线稿。

1 示例



2 整体描摹

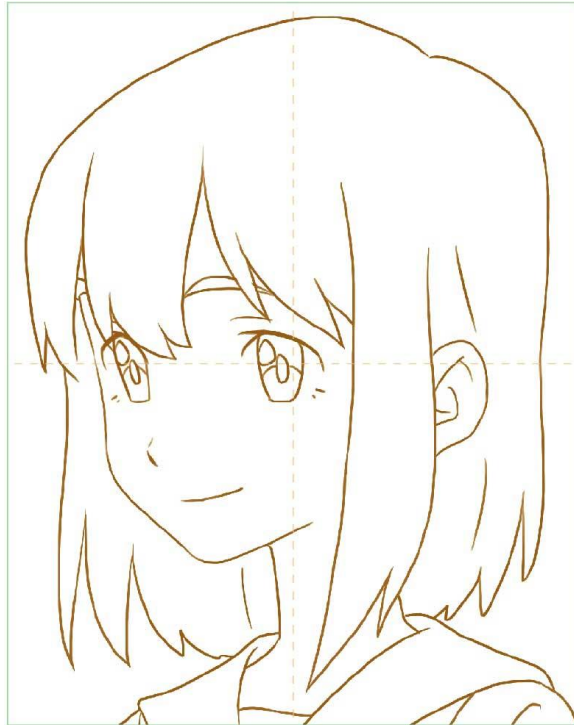


Day02面部描摹

整体上要注意绿色的边框与十字线的关系，同时尽可能以能够截取下来的整体形状为前提来尝试描摹。

描摹面部的中间部分时要注意用直线，并注意各部位的角度和大小。

1 示例



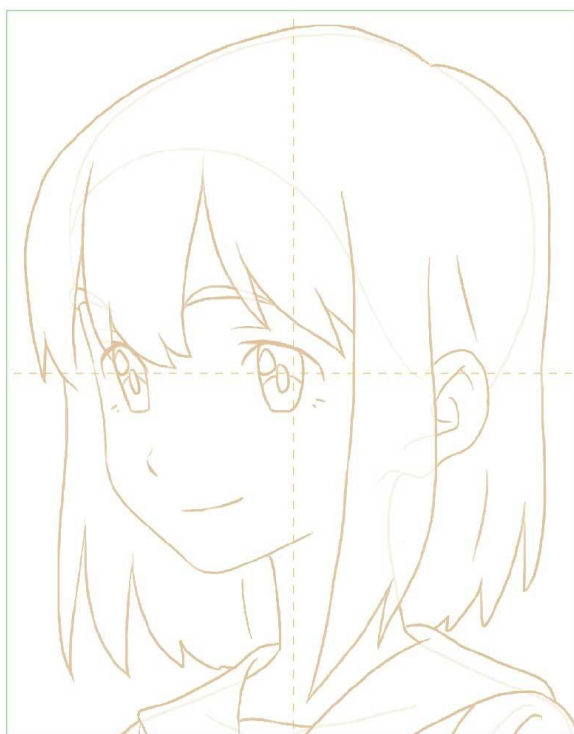
2 轮廓描摹



3中间部分描摹



4整体描摹



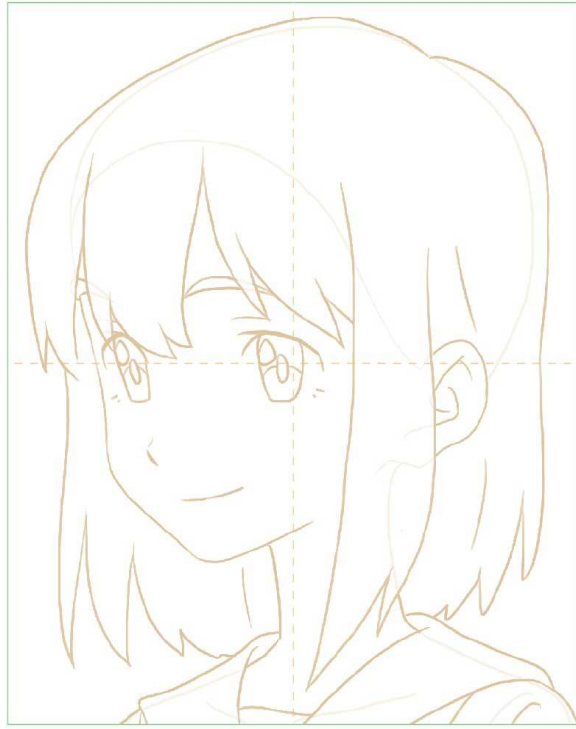
POINT

边观察线条的切入角度，边反复擦掉后重新描摹。如果不能体现出立体感的话，线条就会排列在一起，示例插图的画风就会减半，因此要注意。

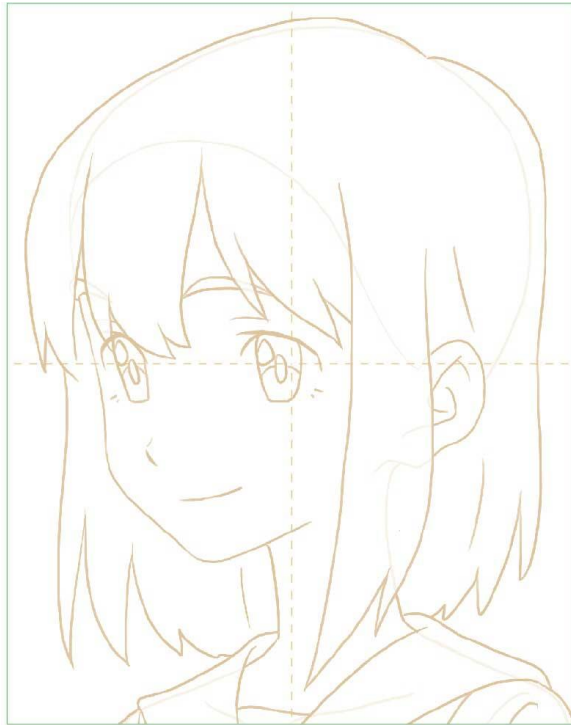
1 示例



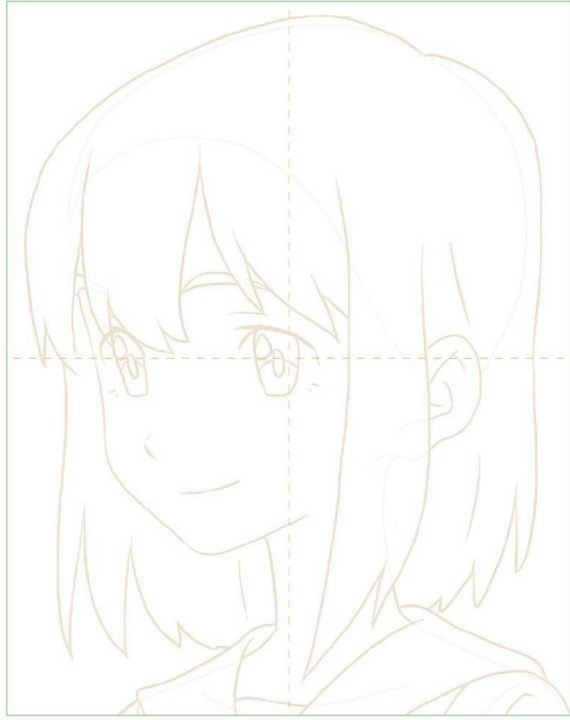
2 描摹（浓）



3描摹 (浓)



4描摹 (淡)



Day03眼睛

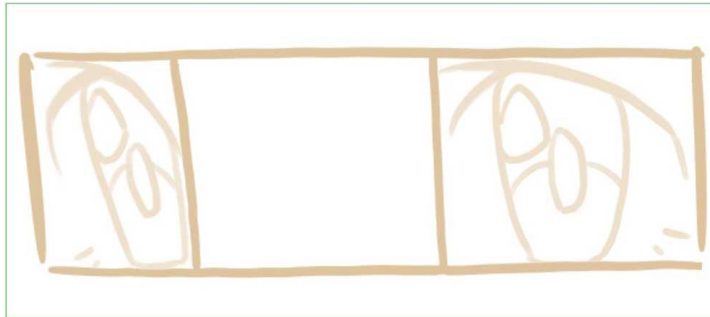
在一个平面上描绘出两只眼睛，然后再分别刻画。

此时，描绘的重点是内侧的眼睛需要根据面部的立体感而进行压缩。

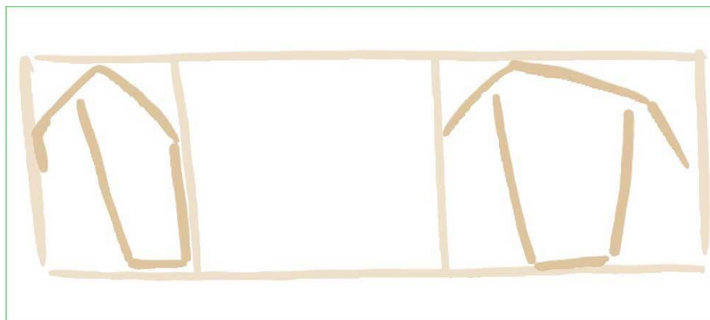
1 示例



2 轮廓描摹



3 中间部分描摹



4 整体描摹



POINT

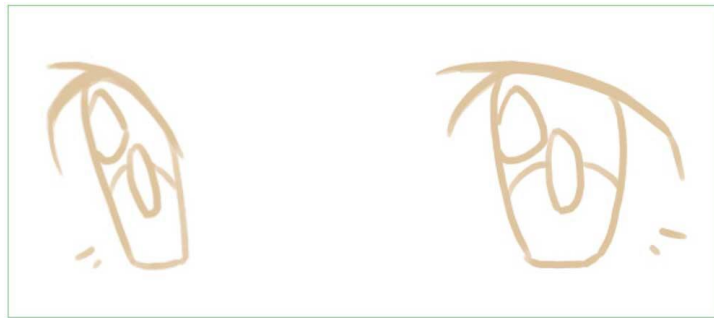
描摹中间部分时要注意描绘左右两只眼睛所用的线条数，左右交替描摹。

如果用重叠的线条来画眼睑，表情会显得更加清晰。

1 示例



2 描摹 (浓)



3 描摹 (浓)



4 描摹 (淡)



眼睛

美少女角色的大眼睛也可以先在一个平面上描绘，之后再行立体分割，左右的笔画数要一致。只需将眼睛画得大一些，人物就会显得年轻，这也是很重要的一点。

漂亮的眼睛

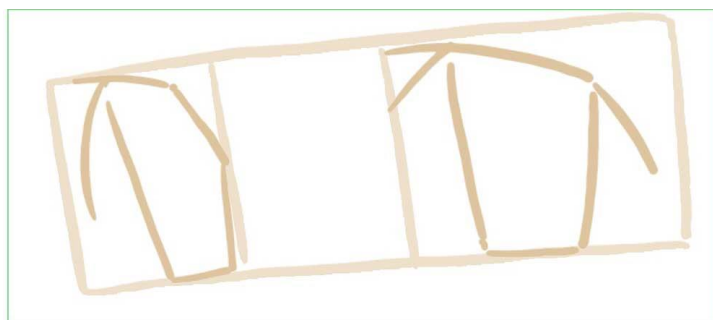
1 示例



2 整体描摹



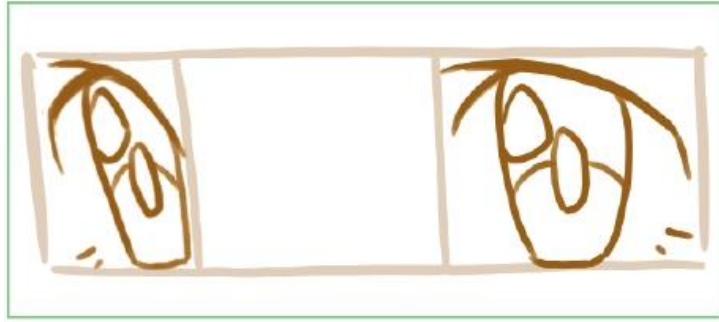
3 中间部分描摹



4 描摹



比较参考



POINT

眼睛描绘得较大的话，视线很难固定，因此要充分注意瞳孔的方向。

少年的眼睛

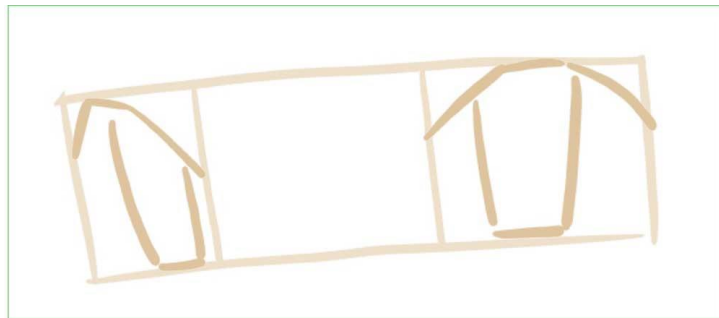
1 示例



2 整体描摹



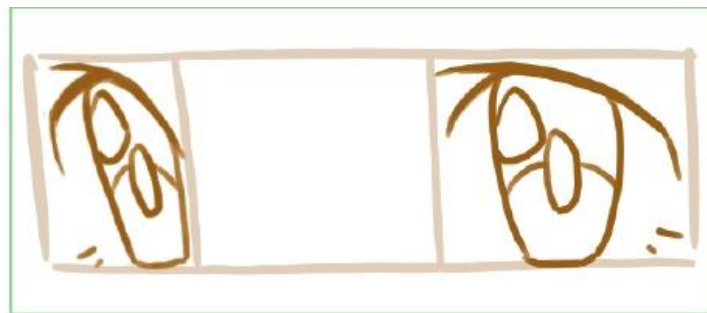
3 中间部分描摹



4 描摹



比较参考



POINT

即使是吊眼梢，在平画上的线条构思也是一样的。

如果是凹陷的眼睛，则需注意描绘眼睛时所用到的后侧的线条。

Day04头部

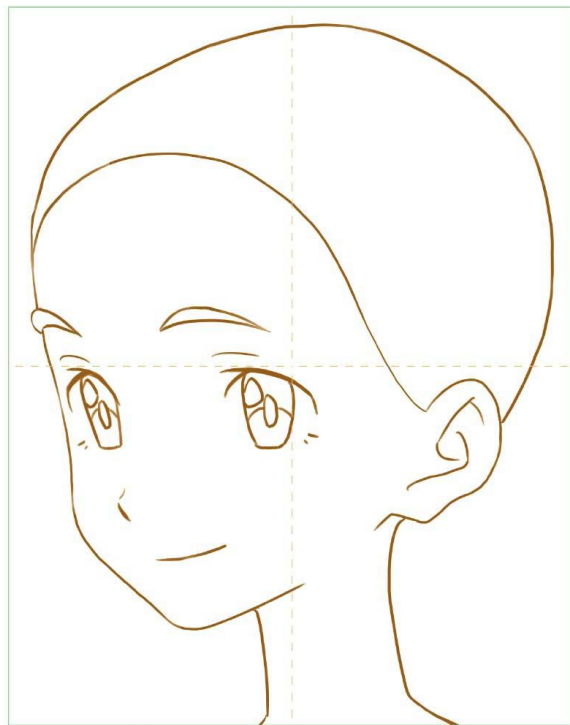
注意头部正面和侧面的正中线，描绘眼睛和耳朵时要注意体现出整体的立体感。另外，作为头发及头部基础的发际线和脖颈等处也需仔细描绘。

POINT

不仅仅是头部略微倾斜，其他部分的左右形状看起来都不一样，因此描绘起来并不容易。先按照前辈们描绘出来的示例来简单地描摹吧。

头部

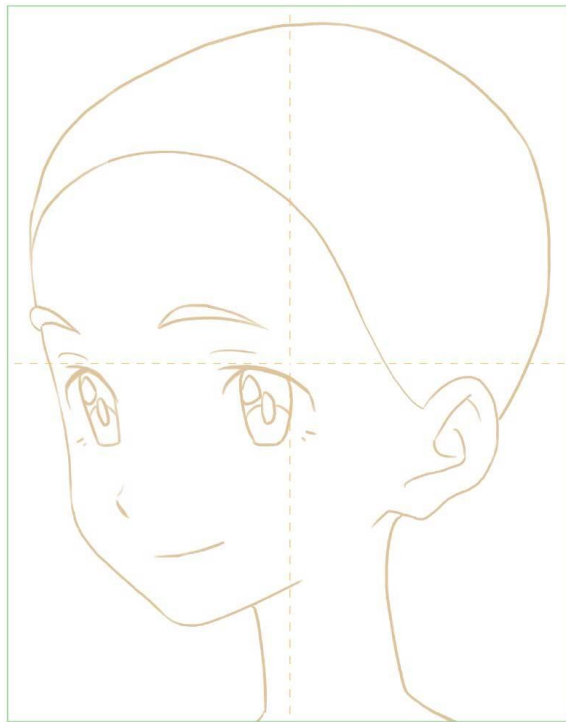
1 示例



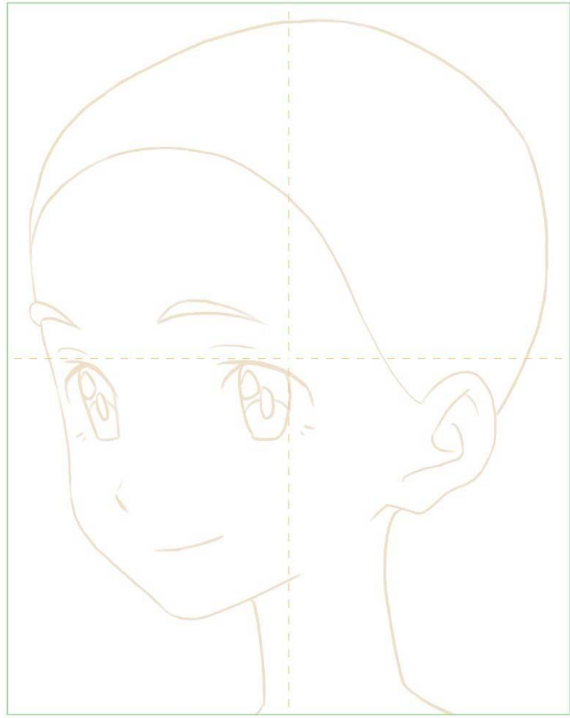
2 单纯的简体描摹



3描摹 (浓)



4描摹 (淡)



头发

注意避免因发梢的细节而影响到发型整体，此外还需注意头发与头部比例的均衡，并且要有足够的发量。

头部的中间部分要体现出立体感，避免单调地描绘线条。

POINT

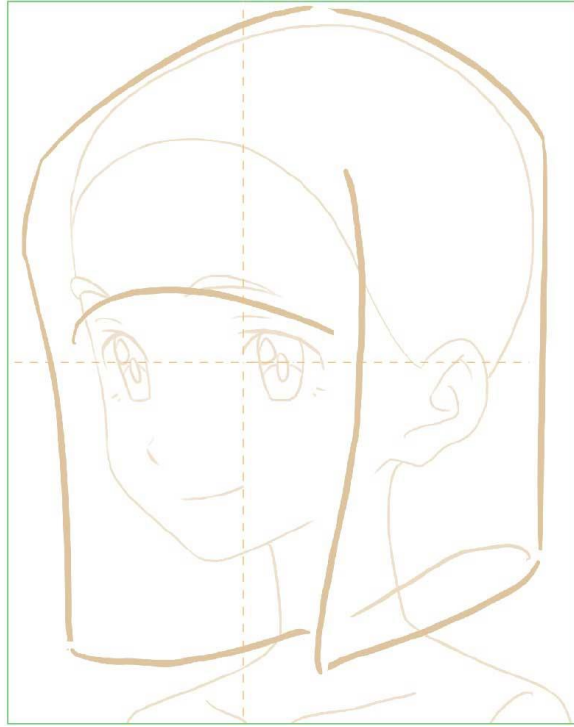
发梢过于凌乱以及线条混乱是常见的错误，因此在描绘头发的整体轮廓及中间部分时得多注意。

头发

1 示例



2 轮廓描摹



3中间部分描摹



4整体描摹

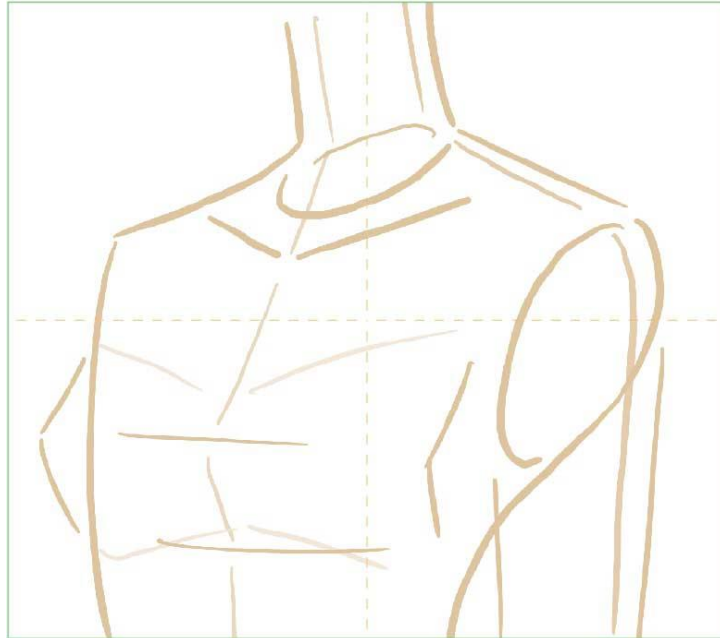


肩膀

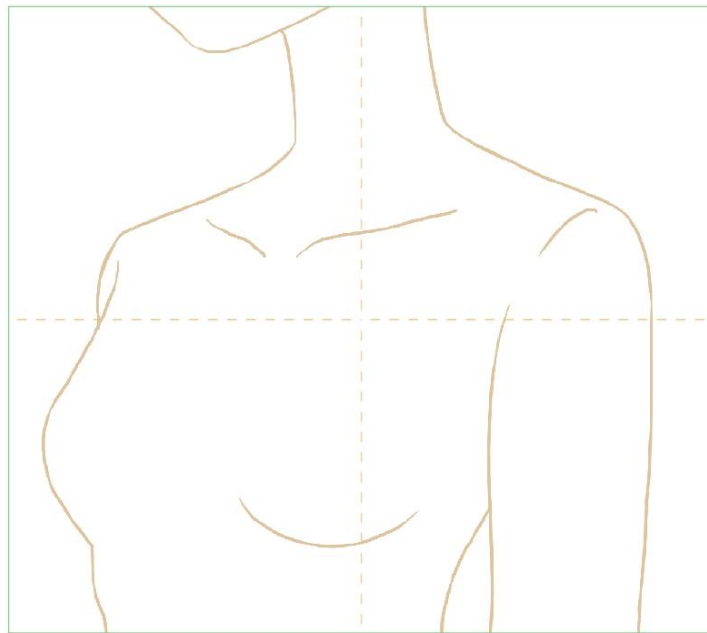
首先不必画出手臂，从肩膀内侧画好肩部的整体形状。这样一来，手臂根部的形状就可以与整个肩膀的立体感联系在一起了。

肩膀（少女）

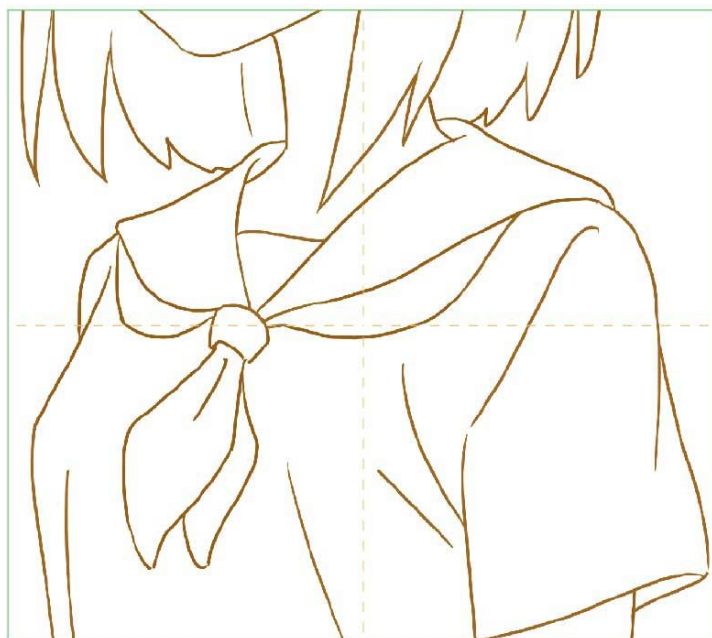
1 整体描摹



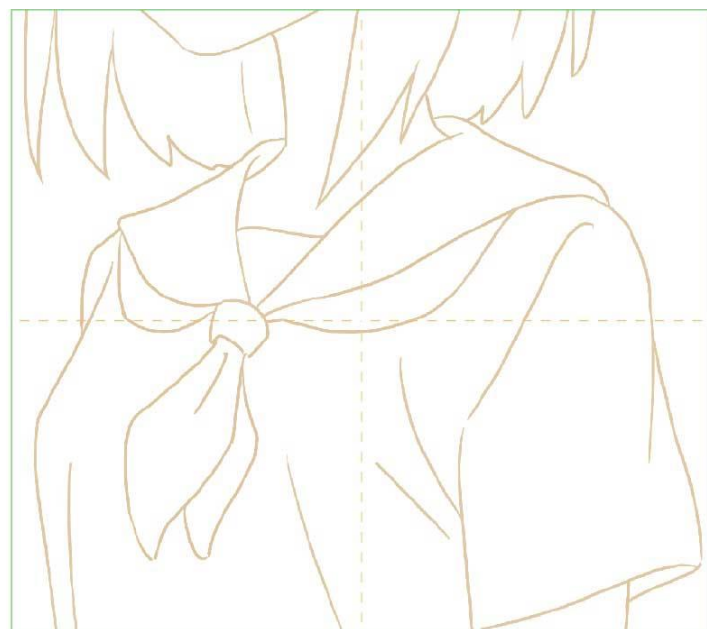
2 人体描摹



1 示例



2描摹

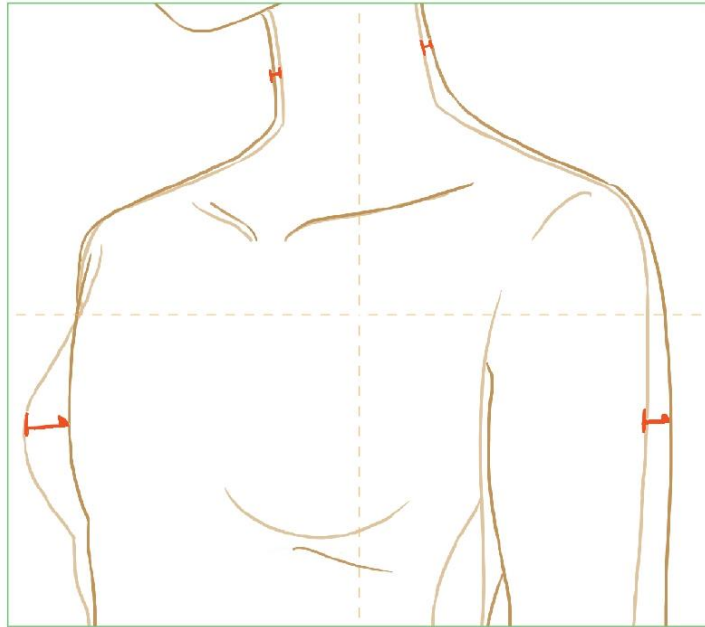


POINT

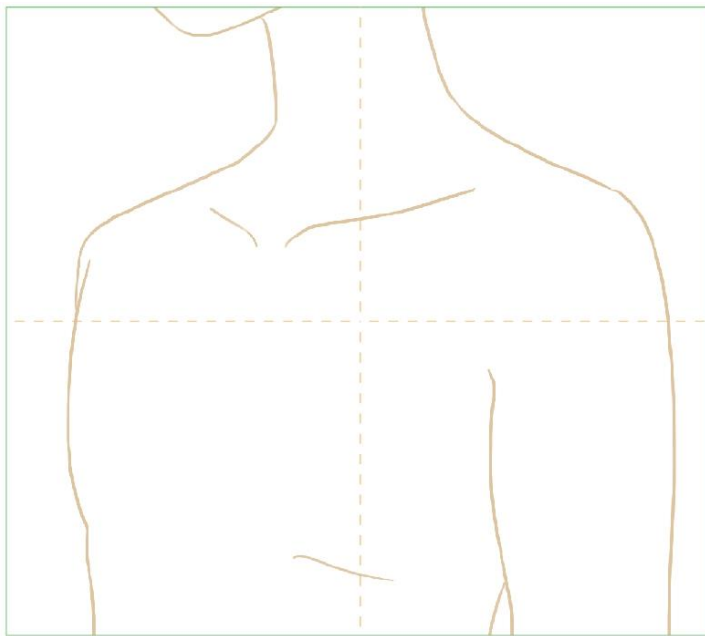
给人物画衣物时，需要描绘出衣领、带子、袖子等部位的立体感，以免破坏肩膀的立体感。

肩膀（少年）

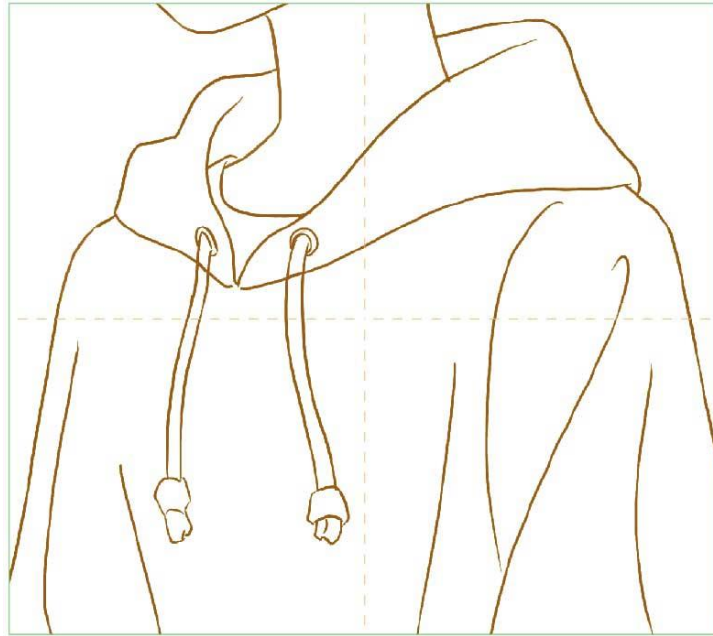
1比较



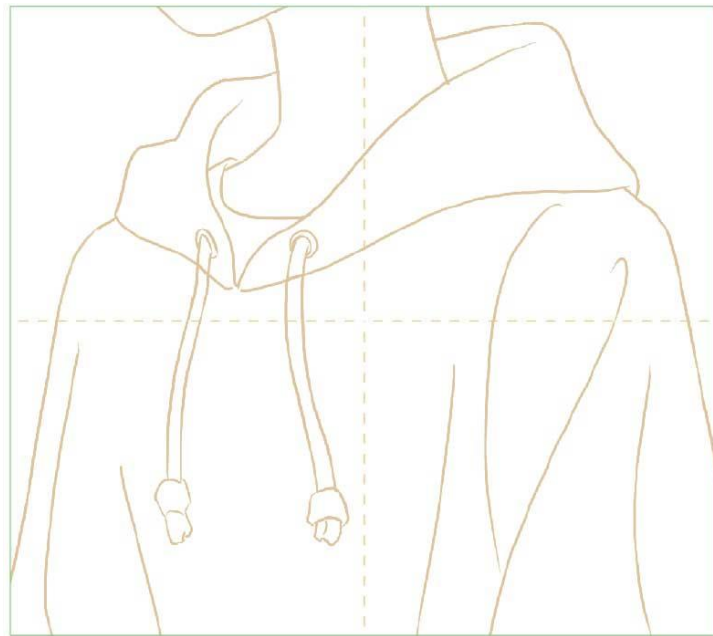
2人体描摹



1示例



2描摹



Day05尝试描摹（复习）

边回想曾经练习过的面部、眼睛、头部、头发、肩膀的描摹，边描摹下页的练习图中的线稿吧。请注意要尽量比最初练习时描摹得好一些。

1 示例



POINT

描摹时要注意脸的立体感、眼睛的深度、肩膀的立体感和发型。

2 描摹



Day06再创作（侍女风格）

画侍女风格的发型和服装时，也同样需要注意头部和肩膀的立体感。

描摹



示例



POINT

从圆柱体处画出衣领，领结也先画出平面的形状，再增加厚度。与之前的构思相同，先不用在意细节，尽量从大的方面开始着手。

1 示例



2 轮廓&中间部分的描摹



3 描摹 (浓)



4描摹 (淡)



再创作（和服）

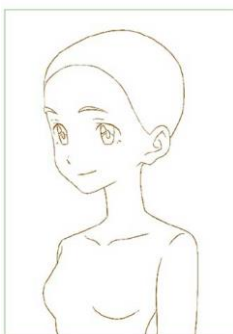
和服的V字领一定要正好位于身体的正中线上，和服的带子会使胸部看起来较平，这也是和服的特征之一。可用褶皱来表现出布料的质感。

※衣襟（和服的领子）

描摹练习



示例

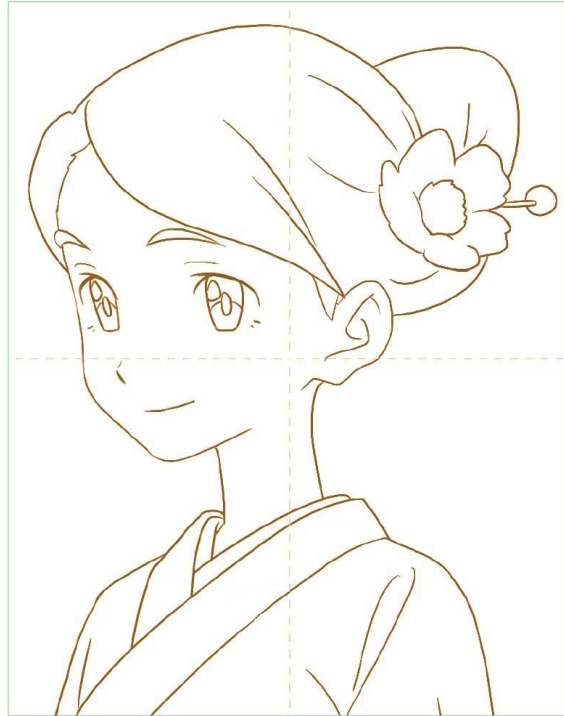


POINT

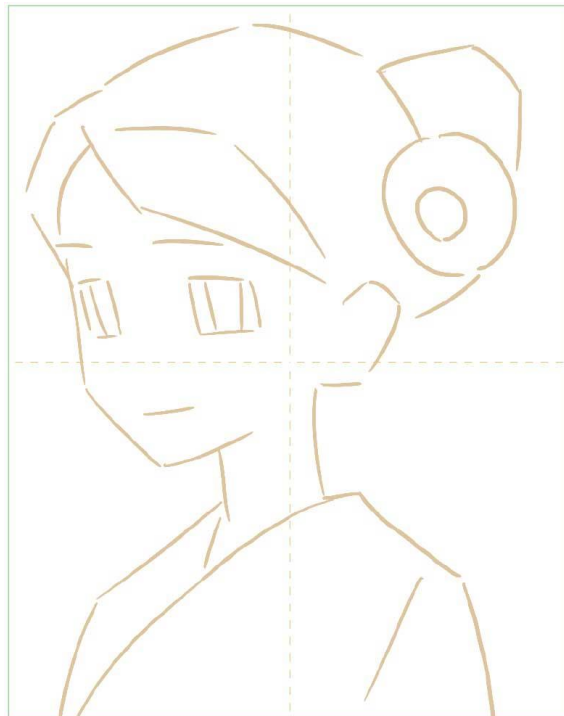
可以通过调整和服的带子、发髻以及衣领的高度来表现年龄。

腰带、发髻、领子越向上表示年龄越小，反之则表示年龄越大。

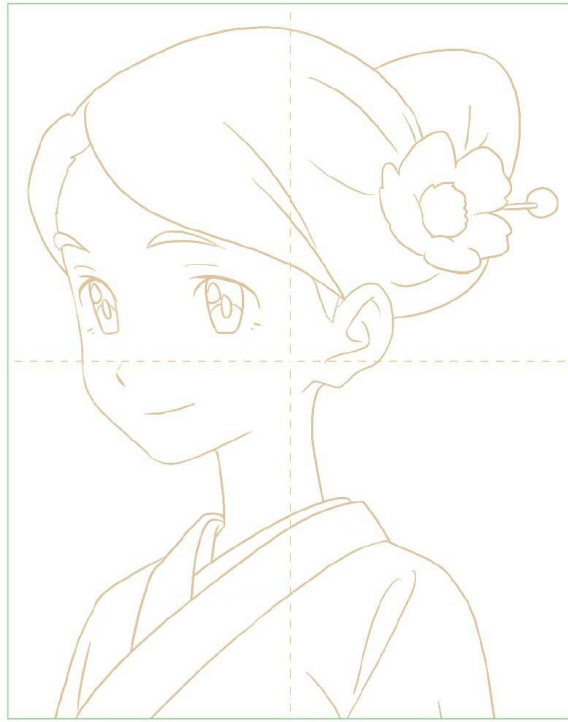
1 示例



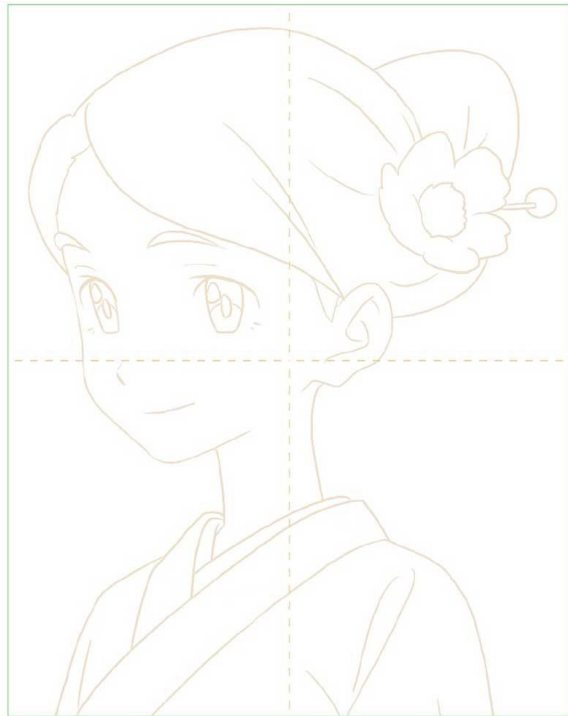
2 轮廓&中间部分的描摹



3 描摹（浓）



4描摹 (淡)



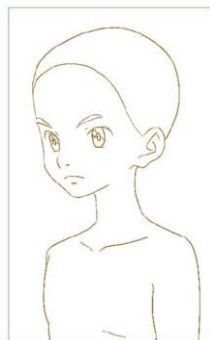
Day07再创作（少年——休闲风格）

以少女的简体为基础，将脖颈画得稍粗一些，肩膀稍宽一些，胸部画得平坦一些，这样就可以描绘出少年了。少年与少女的插画在身体方面没有太大的差别，因此发型和服装是区分性别的关键。

描摹



示例



POINT

眉毛稍粗一些，鼻子和嘴稍微体现出无骨的状态，这样就可以突出少年感。

描摹



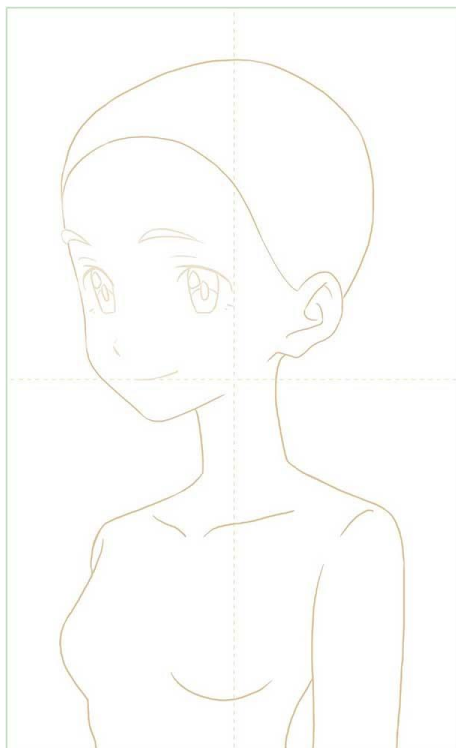
示例



挑战尝试临摹参考图画出原创人物吧

以少女、少年的人体为基础来描绘出喜欢的人物吧。描绘眼睛、头发，再搭配上衣物就可以画出自己原创的人物。

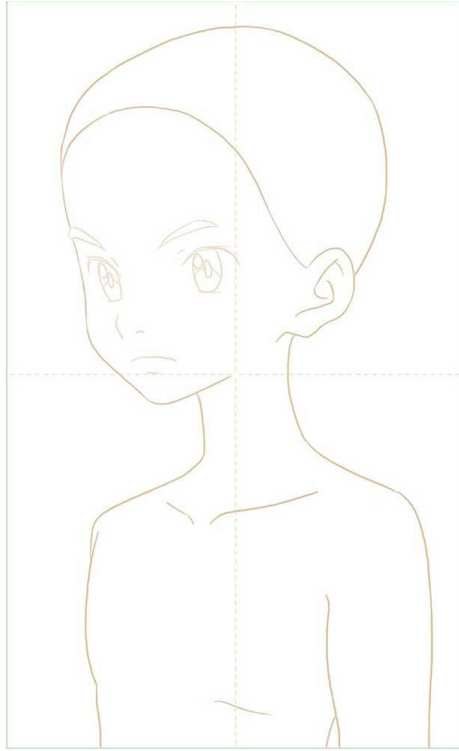
用于描摹少女的示例图



参考



用于描摹少年的示例图



参考



专栏1 多画长长的线条是绘画技能提升的秘诀

在做描摹练习时，铅笔、钢笔的握笔方法以及画线的方法是关乎今后绘画能力能否提高的重要因素。



怎样才能描摹时完美地画出“长长的线条”呢？



①不要过于用力，在轻握铅笔的状态下画线。如果一下子画不出长线，可以把短线条连成一条长线。



②想要自然地连接画出长线时，为了表现出线条“向上”和“向下”的方向感，变换握笔力量的强弱，并注意朝同一方向将线条连成长线。

描绘人物的上半身美青年篇



Day08尝试描摹（预备练习）

接下来是美青年的描摹练习。

与美少女篇相同，先仔细观察示例图，然后用下一页的插图来做描摹练习。

1 示例



2 描摹练习

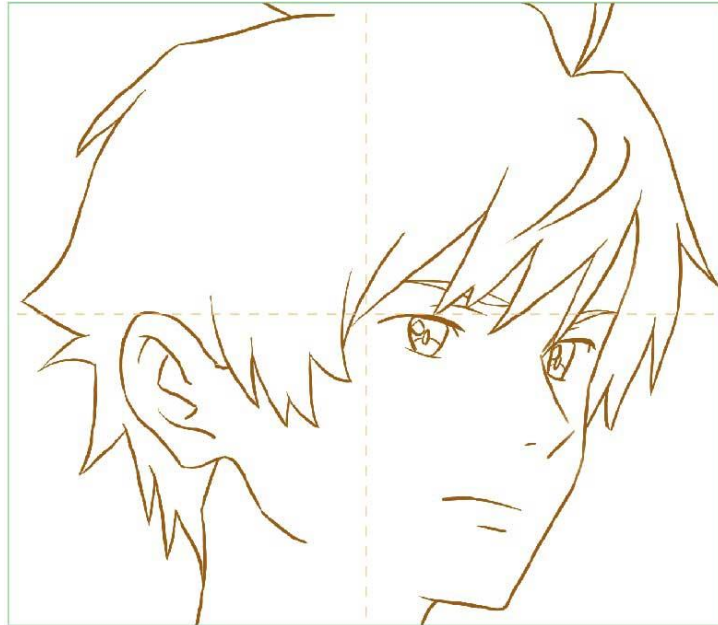


Day09面部

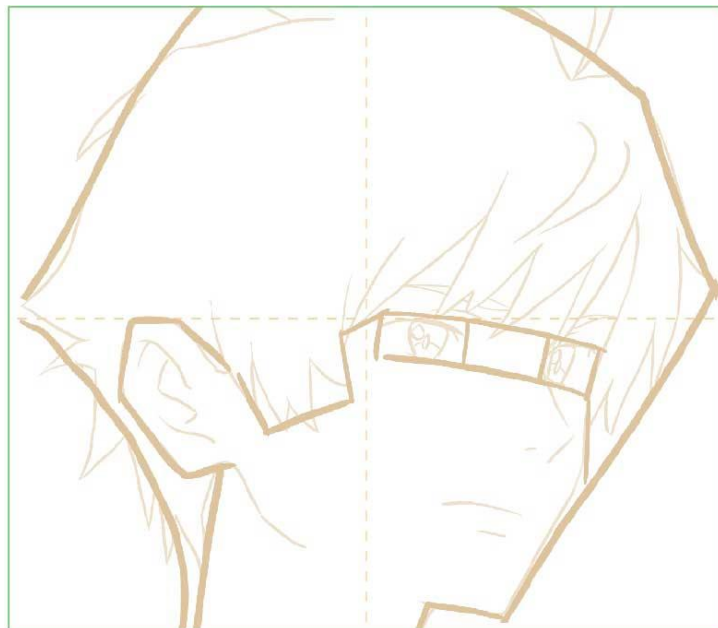
与描绘少女面部的手法相同，整体上要注意绿色的边框与十字线的关系，同时尽可能以能够截取整体形状为目标来描绘。

中间部分要注意直线，关注各个部位的角度及大小。

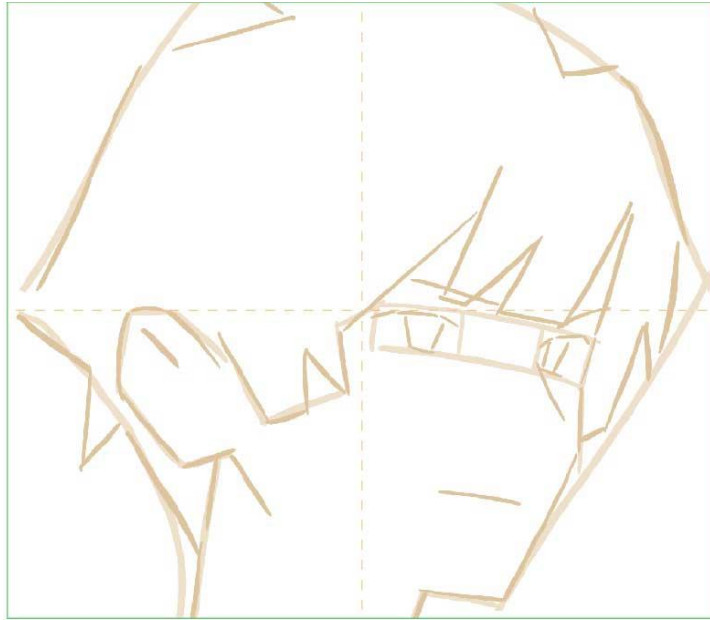
1 示例



2 轮廓描摹



3 中间部分描摹



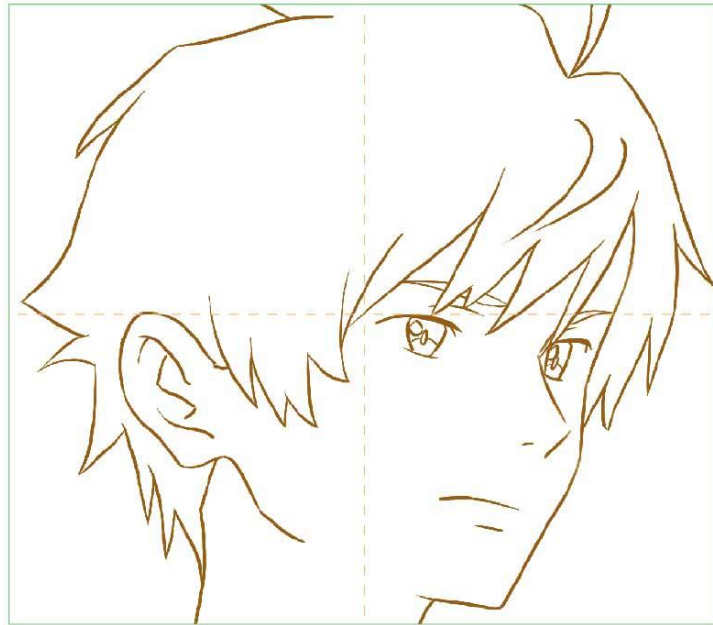
4描摹练习



POINT

与少女相比，少年的眼睛位置要偏上一些，脖颈稍粗一些。

1 示例



2描摹 (浓)



3描摹 (浓)



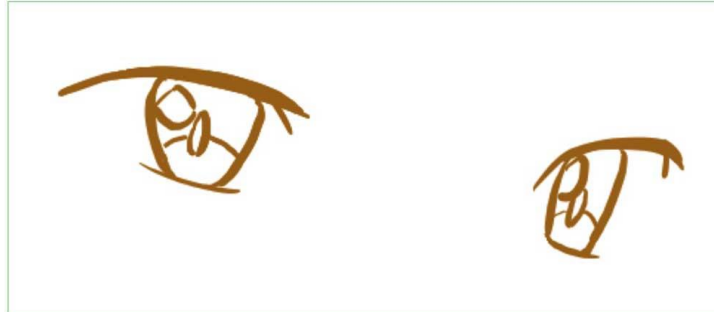
4描摹 (淡)



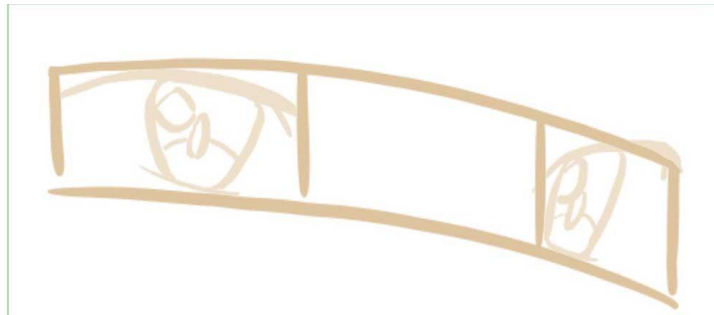
Day10眼睛

青年的眼睛描绘手法与少女的相同，先将两只眼睛画在同一张画板上，然后再分别描摹。描摹的步骤与眼睛的大小无关。

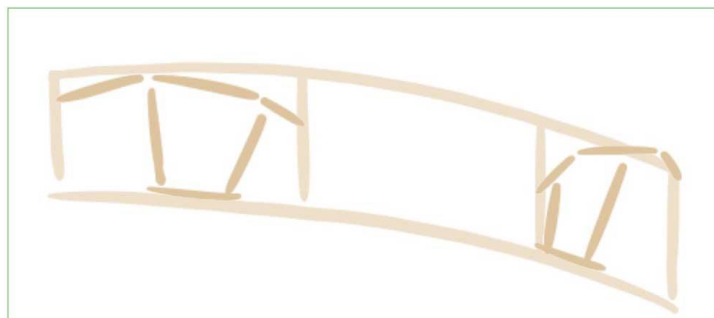
1 示例



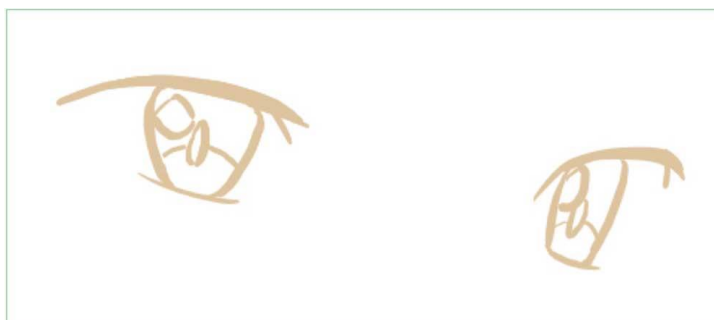
2 轮廓描摹



3 中间部分描摹



4 整体描摹



POINT

注意，描绘两只眼睛所用线条的数量，要体现出男性目光的锐利。

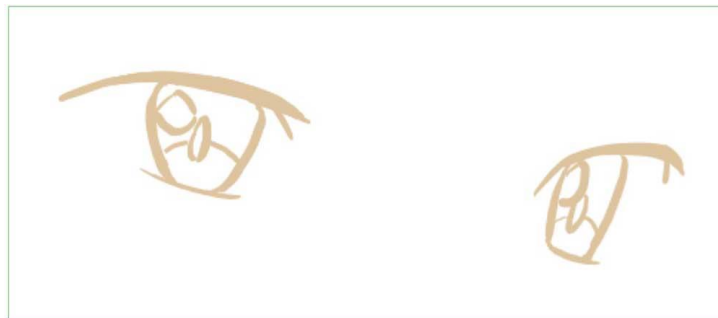
1 示例



2 描摹 (浓)



3 描摹 (浓)



4 描摹 (淡)



眼睛

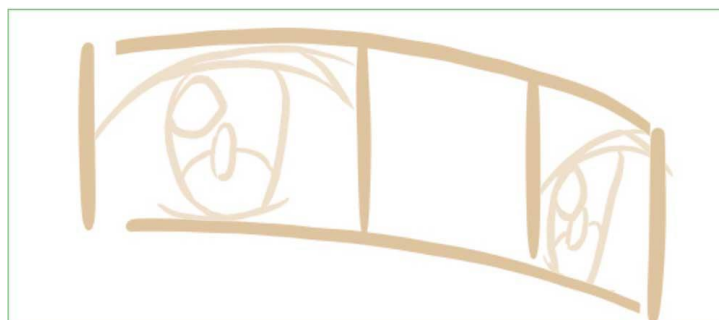
如果通过放大变形的的方式来描绘男性角色的眼睛，就会给人一种明快、年轻的印象。即使是使用相同的简体，仅仅是眼睛的差异，给人的印象就会有很大的不同，因此尝试练习各种类型的眼睛吧。

有魅力的眼睛

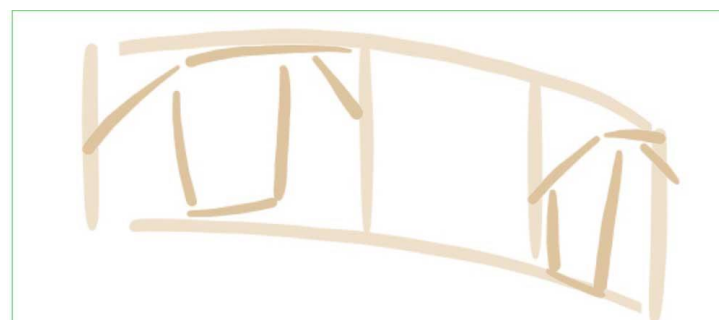
1 示例



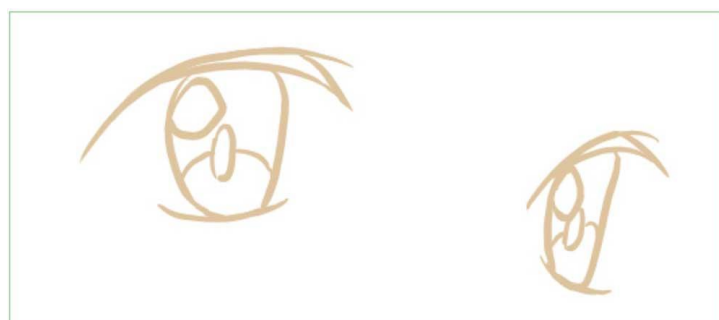
2 轮廓描摹



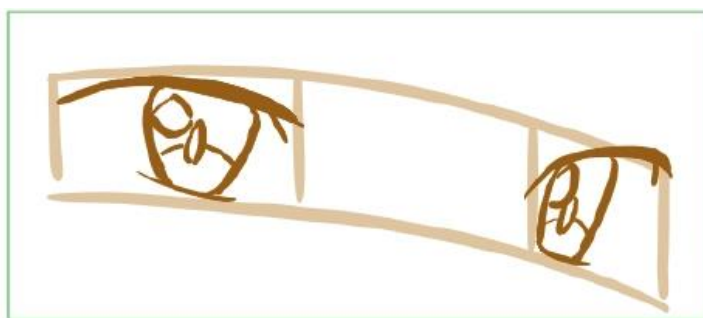
3 中间部分描摹



4 整体描摹



比较参考

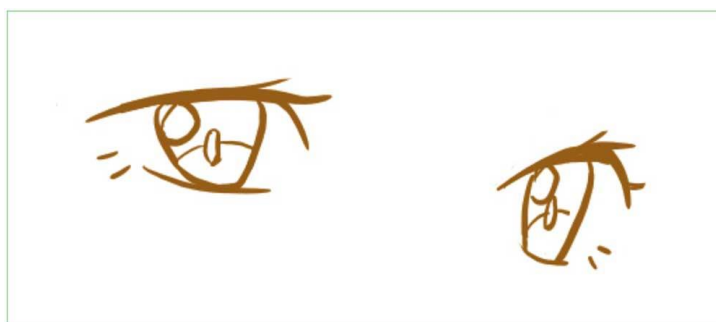


POINT

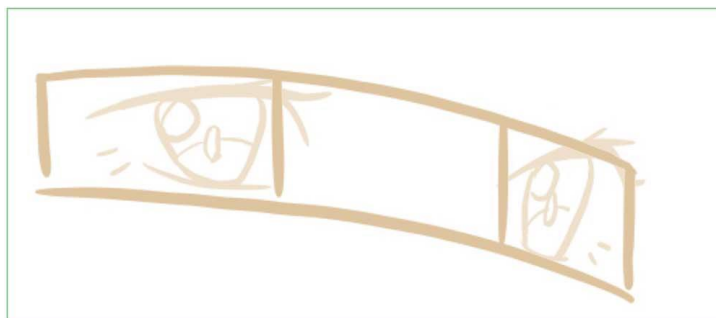
用四边形将眼睛隔开，注意左右两只眼睛描线的数量，且要与视线贴合。

女性的眼睛

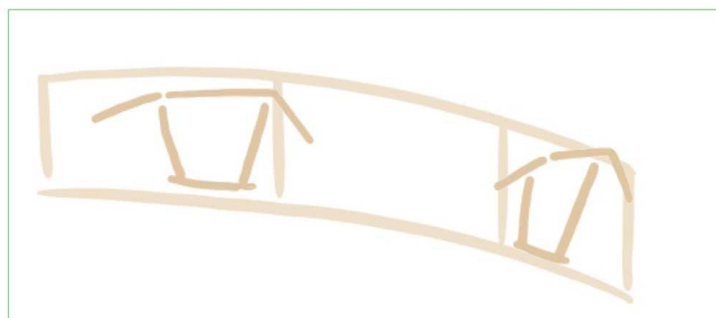
1 示例



2 轮廓描摹



3 中间部分描摹



4 整体描摹



比较参考

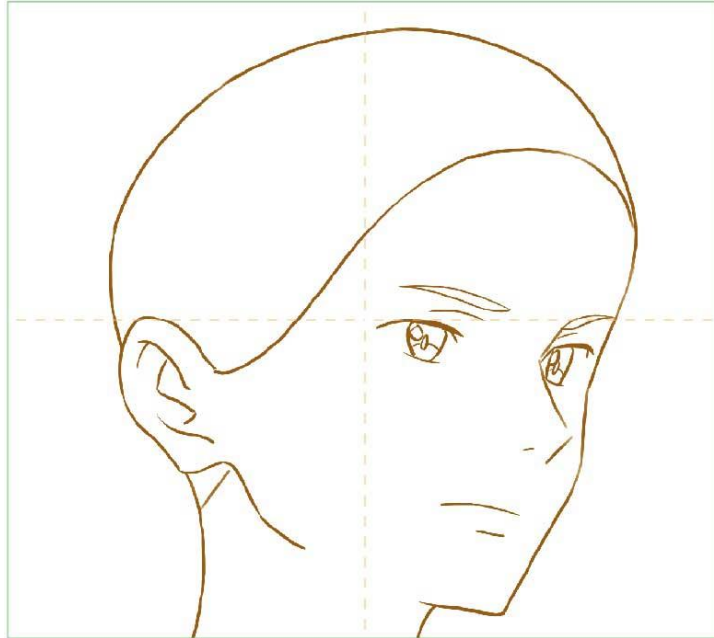


Day11头部

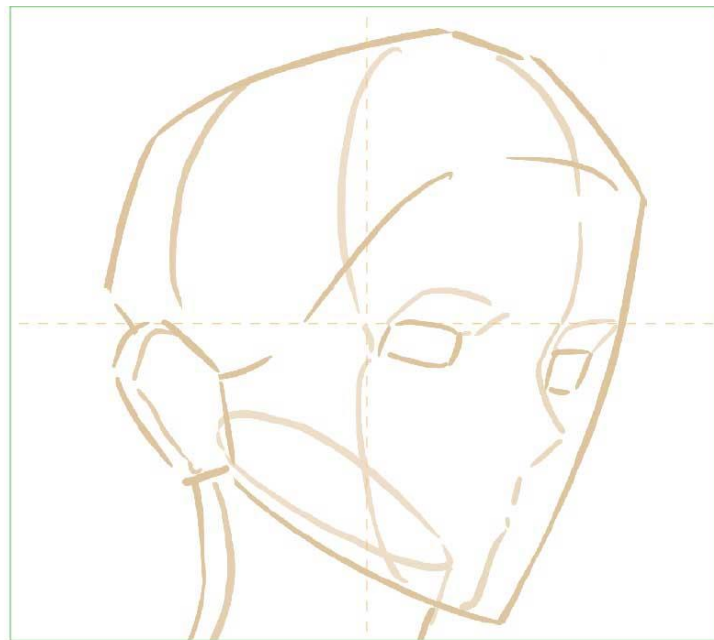
与少女相比，成年男子的下巴稍大，从整体来看头部更长一些。此外，成年男子眼睛的位置要略高于少女的眼睛位置，且颈部稍粗一些。

头部

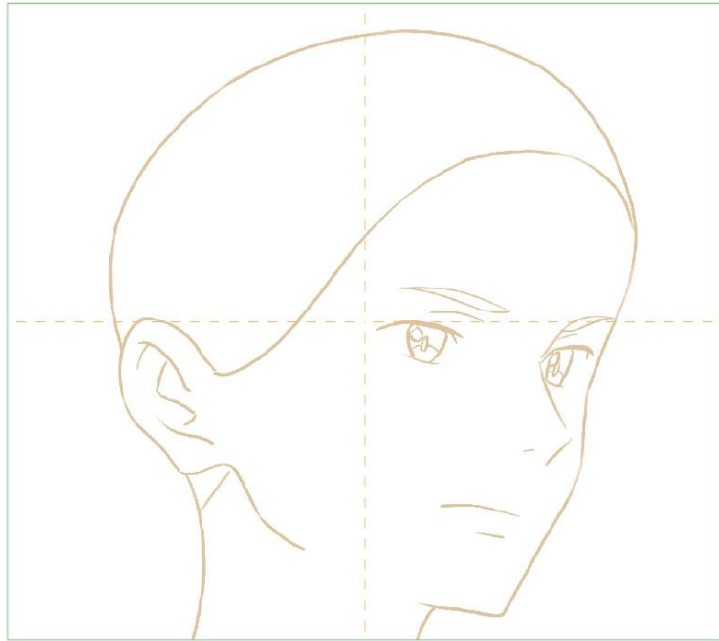
1 示例



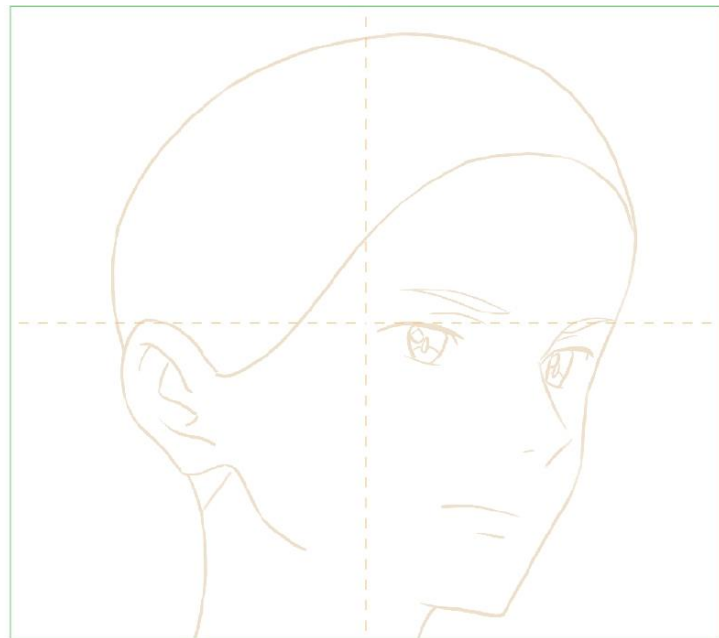
2 轮廓描摹



3 描摹（浓）



4描摹 (淡)



头发

与描绘少女的头发相同，描绘男性的头发时，为了避免发梢的碎发影响到发型的整体，需要注意头发的均衡以及发量的多少。中间部分要体现出立体感，在绘画时要避免排列单调的线条。

POINT

需注意头部与头发的厚度差。

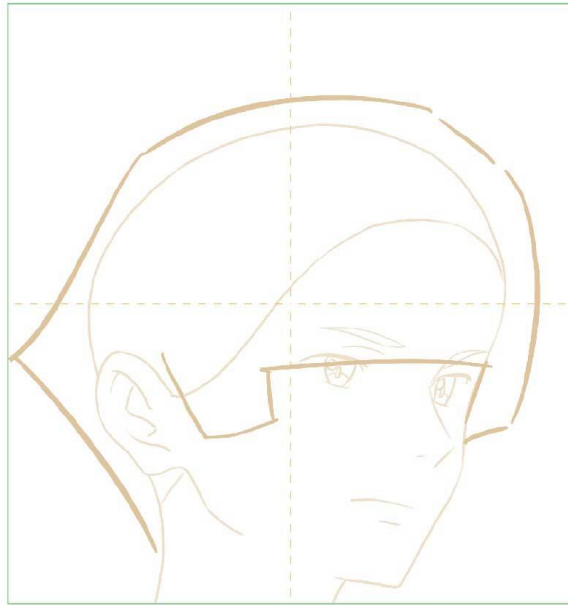
避免因发梢凌乱而影响到头部的形态。

头发

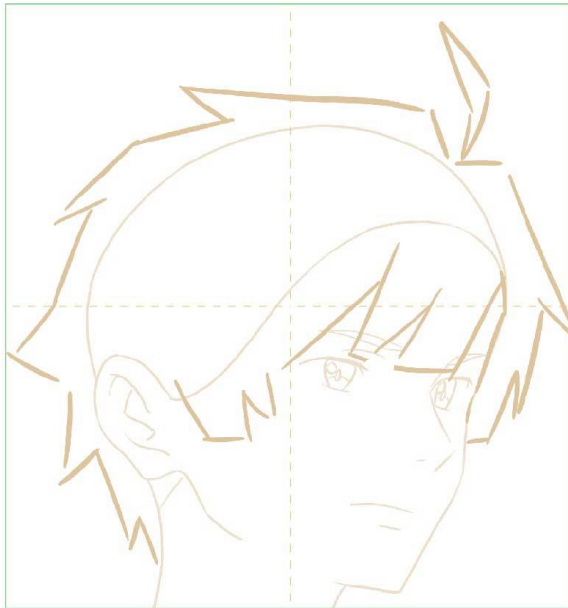
1 示例



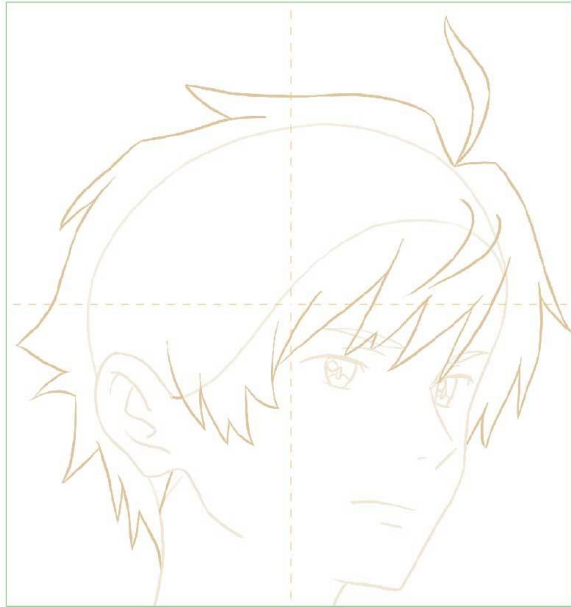
2 轮廓描摹



3中间部分描摹



4整体描摹

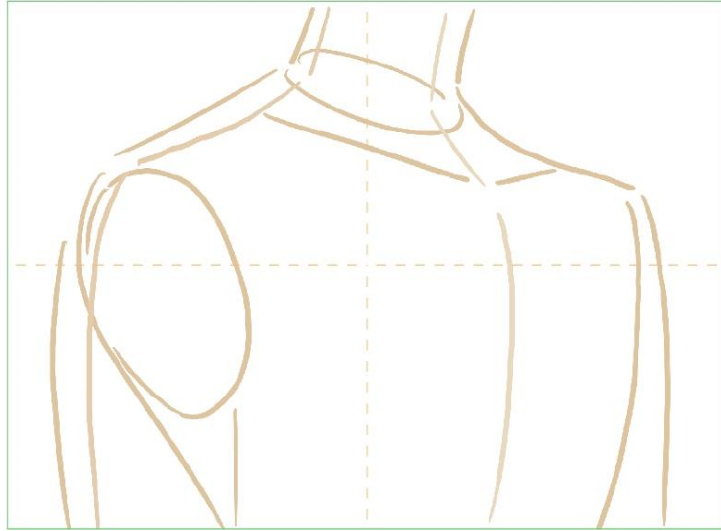


肩膀

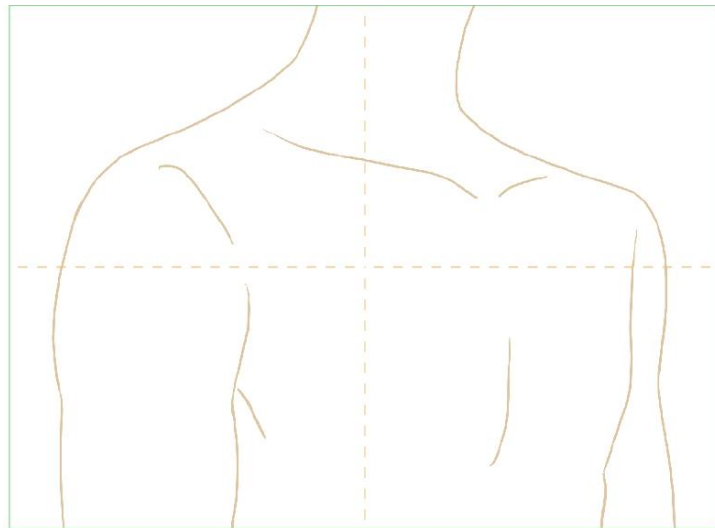
男性的肩膀比少女的宽，并且，男性的胸部较厚，因此更要注意肩部上方的立体感，避免画出的衣服缺乏立体感。

肩膀（青年）

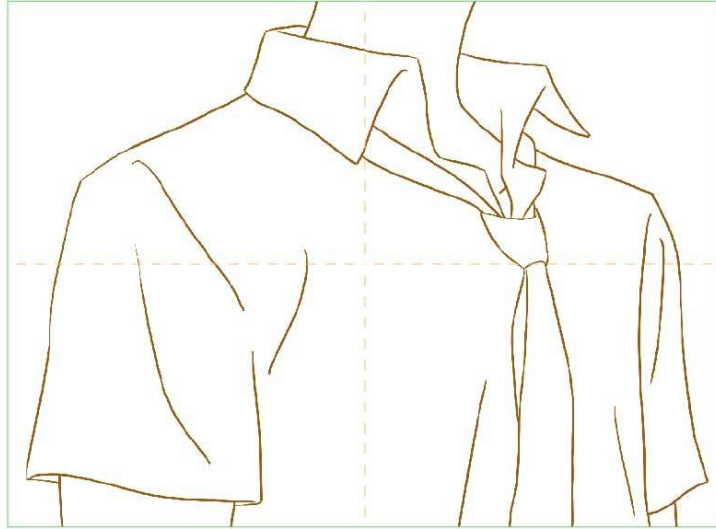
1 人体描摹



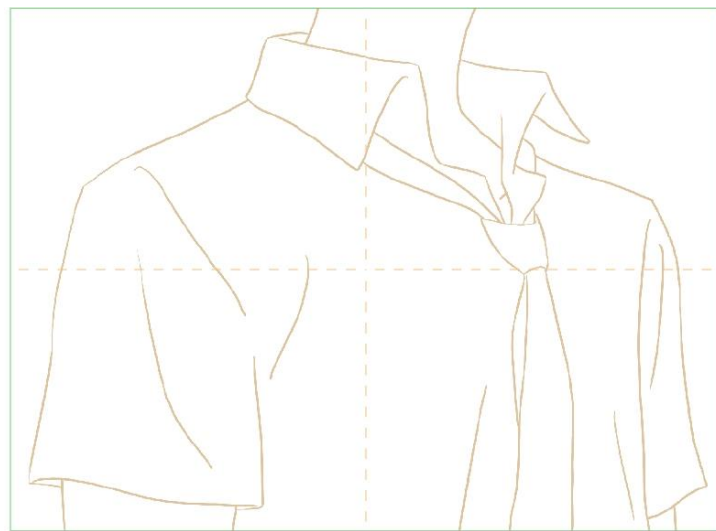
2 人体描摹



1 示例



2描摹

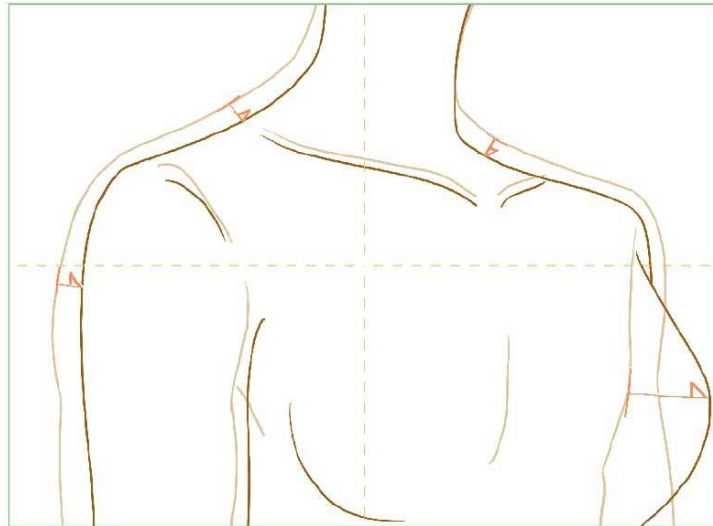


POINT

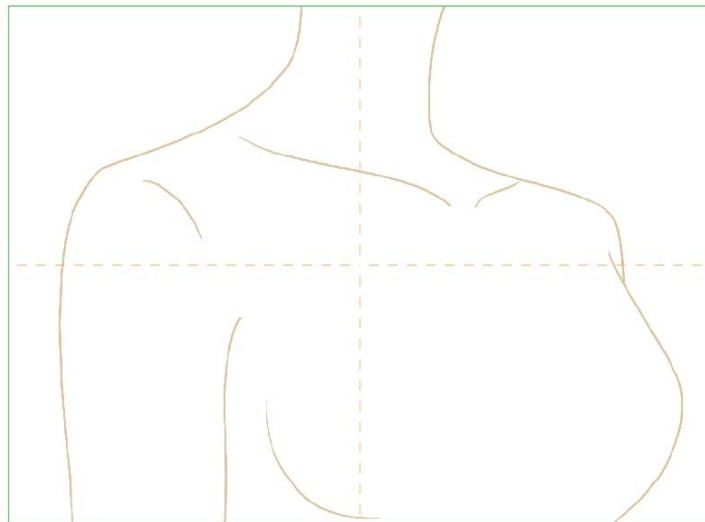
让领带结位于正中线上，这样可以突出胸部。注意衣领与脖颈内侧的连接，保持左右两侧的平衡。

肩膀（女性）

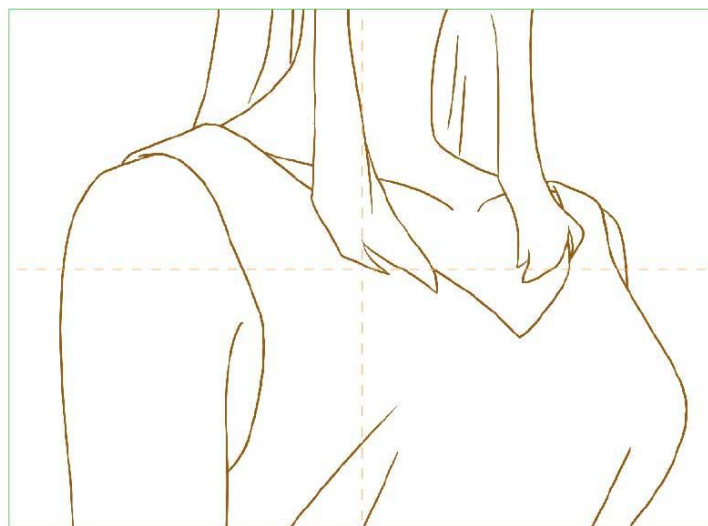
1比较



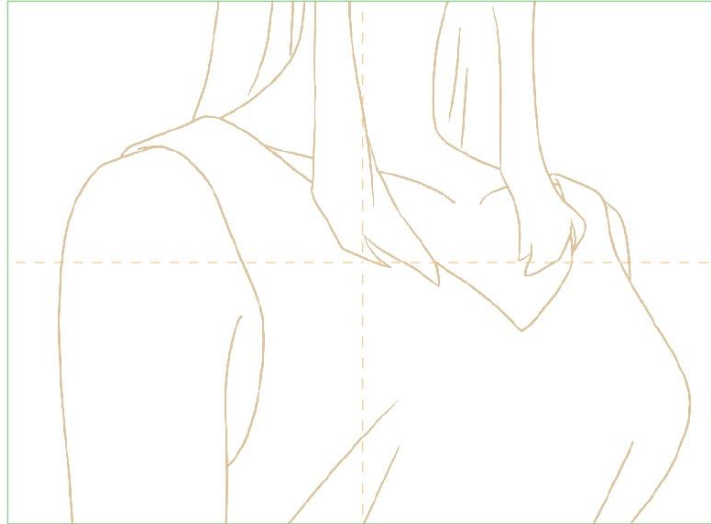
2人体描摹



1示例



2描摹



Day12尝试描摹（复习）

边回想面部、眼睛、头部、头发、肩膀的描摹练习，边尝试描摹下一页的插图。但与描摹少女时不同，要有意识地用稍微直一些的线条。

1 示例



POINT

要注意面部的立体感、眼睛的深度、胸部的厚度以及发型。

2 描摹练习



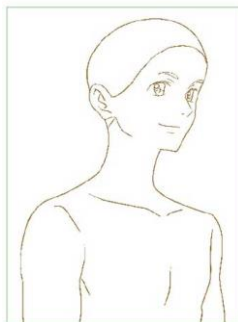
Day13再创作（晚礼服）

请鲜明地描绘出正装（晚礼服）所体现出的清洁感以及衣领的装饰性。但不要忽视需要描绘出衣服合身的感觉。

描摹



示例



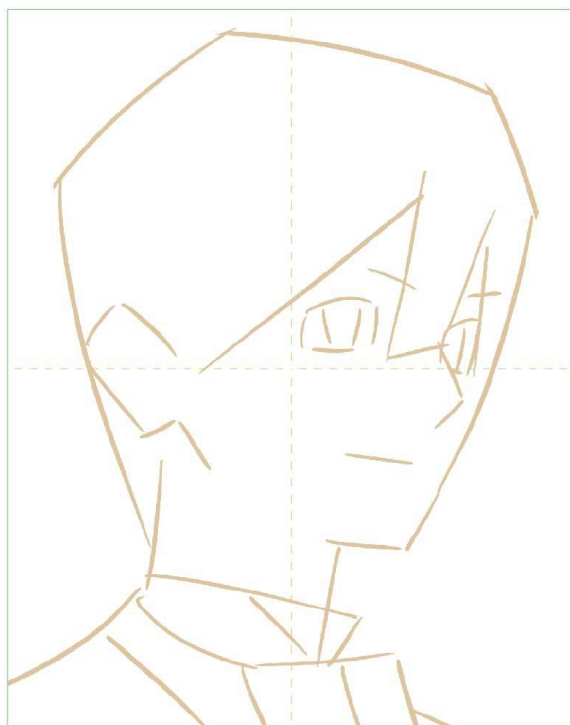
POINT

请注意晚礼服的领子的立体变化，以此体现出肩部的立体感。

1 示例



2 轮廓&中间部分描摹



3 描摹 (浓)



4描摹 (淡)



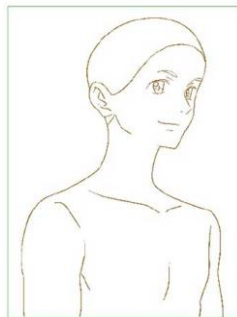
再创作（和服）

在上一页的基础上描绘出穿着和服的青年。刘海向上一些可以突出人物的气质，且具有明显的男性特征。

描摹练习



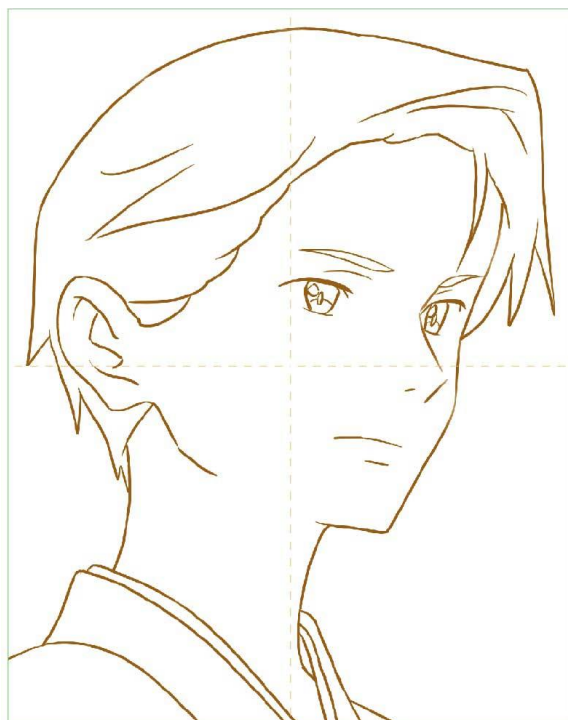
示例



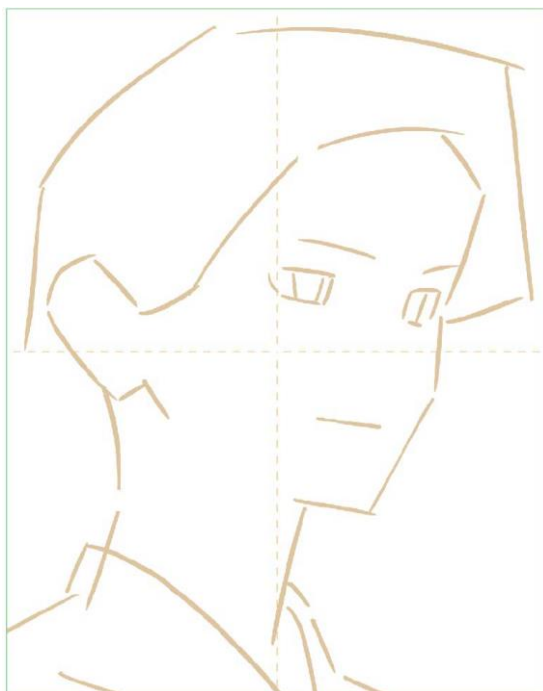
POINT

通过衣领和脖颈的可见度来描绘出休闲风格的和服。如果将衣领画得严实一些，达到遮住脖颈的程度，那就是正装了。

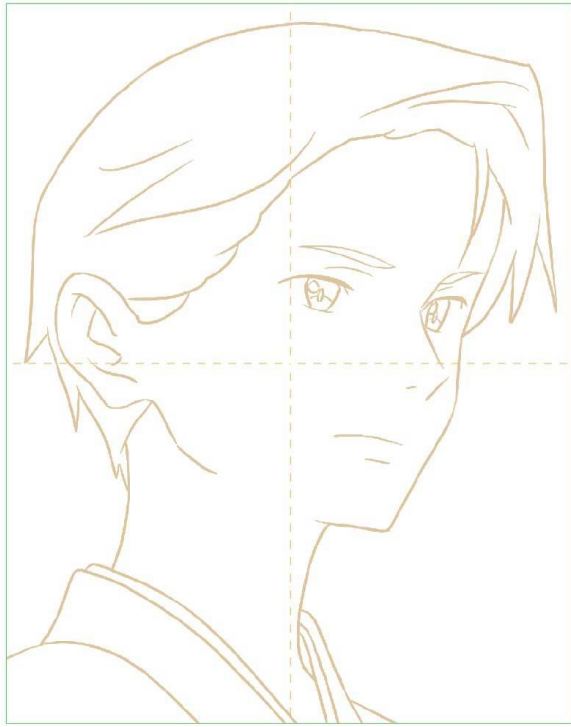
1 示例



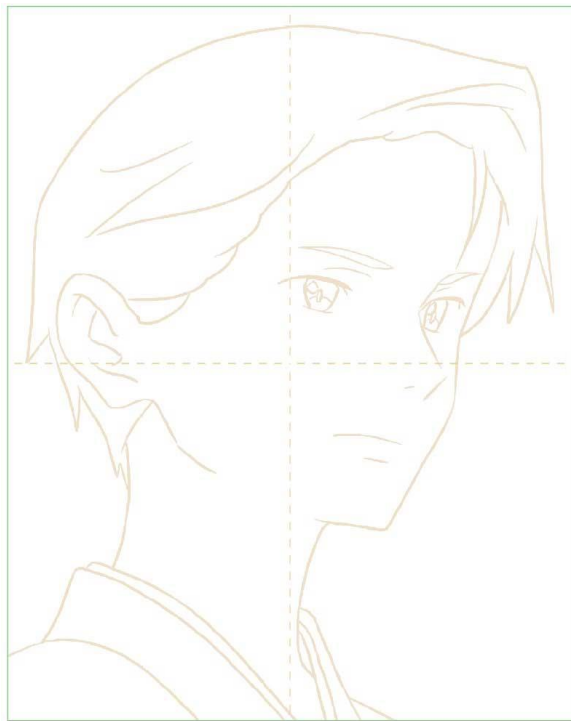
2 轮廓&中间部分描摹



3 描摹（浓）



4描摹 (淡)



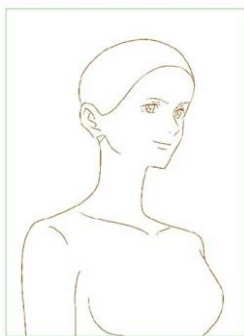
Day14再创作（美女）

通过再创作可以将成年男性的插图描绘成女性。女性的肩宽较窄，脖颈较细，笔画稍微细腻一些，同时要描绘出胸部。如果再描绘出长发和衣物，就可以完整地描绘出一位女性的形象了。

描摹练习



示例



POINT

可以再给人物画上睫毛等，只要有意识地描绘出“女性”的特点，那么画作带给人的印象就会不同。此外，在胸部的顶点部分画上线条可以增添立体感。

描摹练习

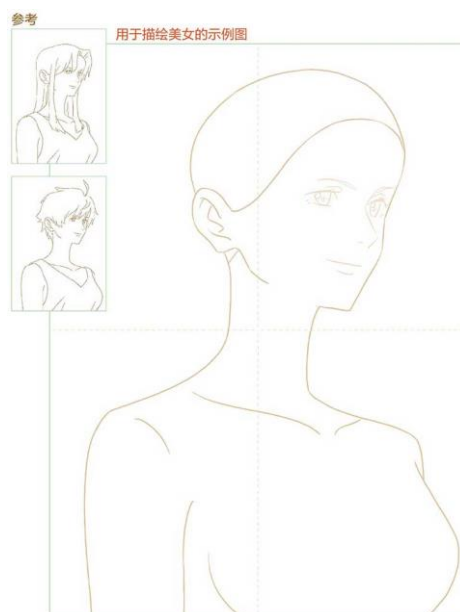
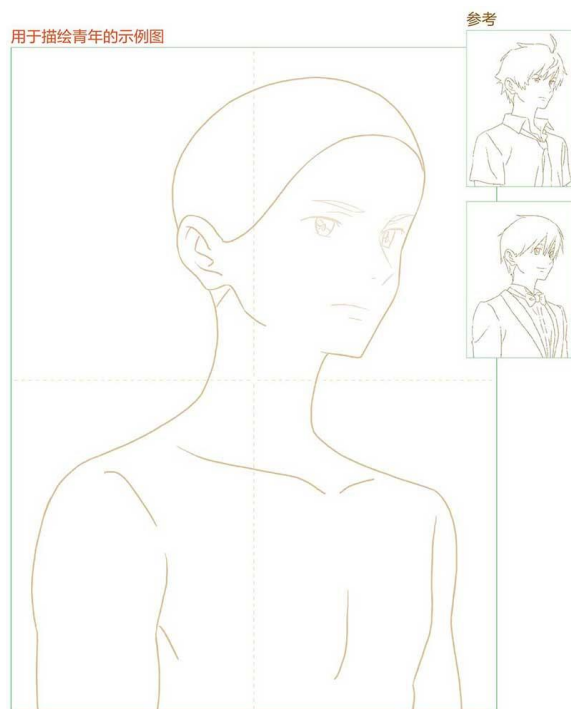


示例



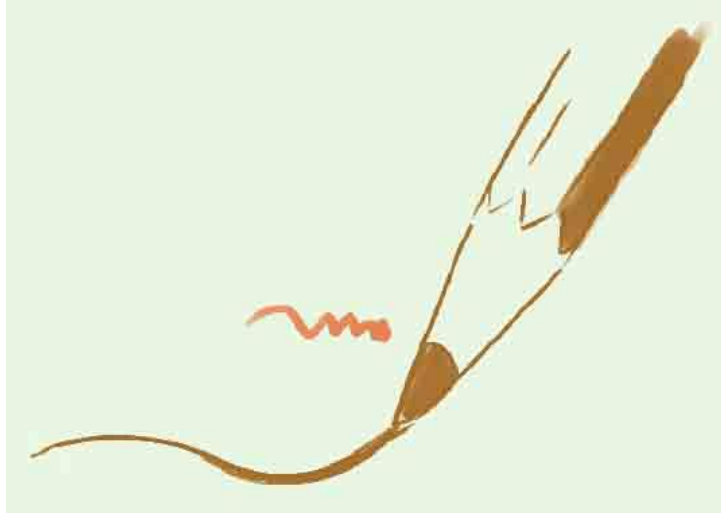
挑战尝试临摹参考图画出原创人物吧

以青年、美女的人体为基础，描绘出自己喜欢的人物吧。画上眼睛、头发，再画上衣物就可以描绘出自己原创的人物了。

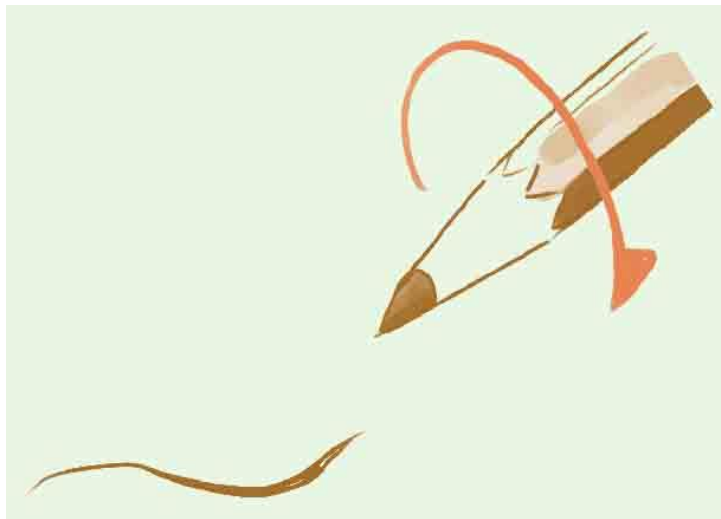


专栏2转动铅笔或钢笔

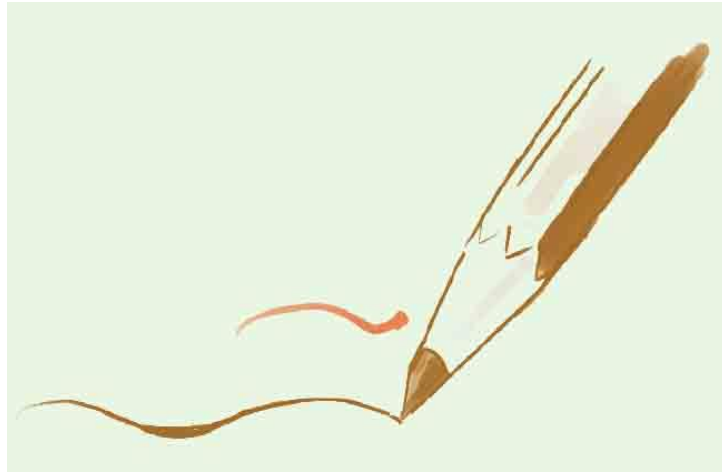
①描摹时如果削平铅笔和自动铅笔的笔芯，会使线条变粗



②旋转铅笔或钢笔



③用笔尖再描一遍



削平笔芯可调整线条的浓淡



旋转纸张

右撇子的人更容易画出偏向左侧的曲线。

一边旋转纸张，一边用自己更容易画出的曲线来画吧。



Chapter2

关键是“身体描摹”!

人物插图

理论解说——全身篇

全身描摹美少女篇

Day15尝试描摹（预备练习）

Day16图形简体

Day17简体和人体\尝试描摹（复习）

Day18再创作（侍女风格\和服）

Day19再创作（休闲风格\少年——人体）

Day20再创作（少年\少年——立领制服）

Day21再创作（姿势\行走\奔跑）

专栏3：要注意描摹时的姿势

全身描摹美青年篇

Day22尝试描摹（预备练习）

Day23图形简体

Day24简体和人体\尝试描摹（复习）

Day25再创作（晚礼服\和服）

Day26再创作（休闲风格\美女——人体）

Day27再创作（美女\美女——外套）

Day28再创作（姿势\正面步行\侧面步行）

人物插图









在学习了人物胸部以上部分的描绘技法后，接下来终于要开始学习人物全身的描绘技法了。胸部以上部分的描绘当然是绘画的一部分，但对人物全身的描绘会赋予人物区别于他人的个性，再给人物画上手臂和脚，画作的内容就显得更加丰富。人们往往容易关注到对于肌肉和衣服褶皱等细节的描绘，但是描绘全身的关键点却在于如何“单纯化”地描绘。

已完成的作品示例

本书配有图右的美少女和美青年人物的绘画练习，而图左则是抹掉了他们的头发和一些衣物后的效果。从下一页开始说明完成这幅画的流程。

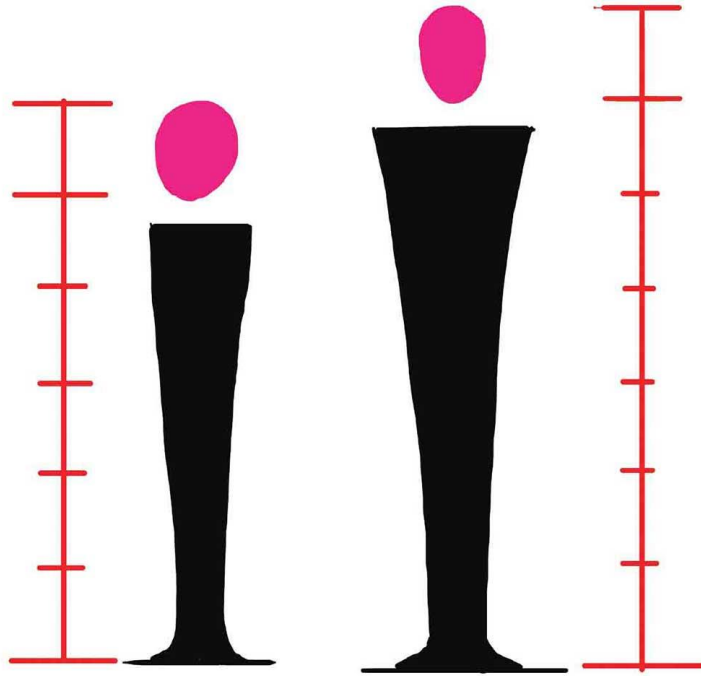


74

1 筒体的描绘方法

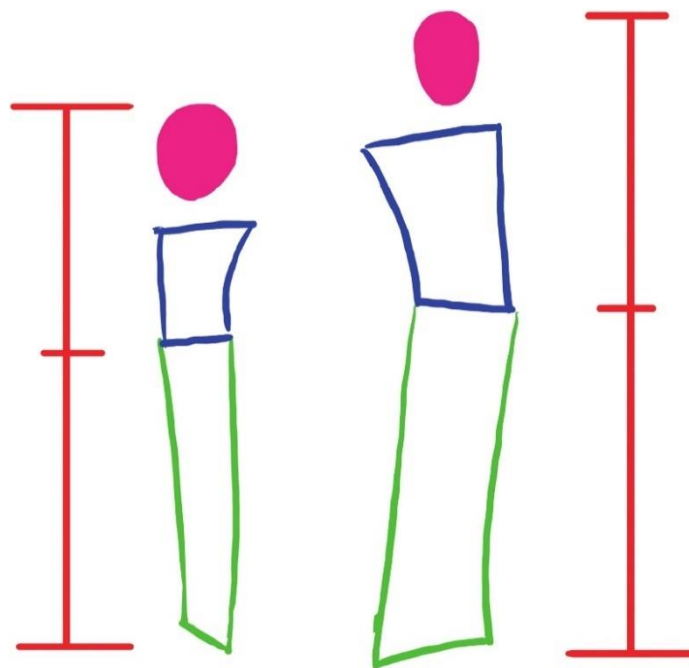
首先，如果用最简单的形状来描绘人物，只用圆形（头部）和梯形（体）两个图形就可以表现出来。即使不画手臂和腿部，看起来也与人十分相似。可以联想一下卫生间的标志，也许会更容易理解一些。

Pattern1 头部长度与身体长度的比例



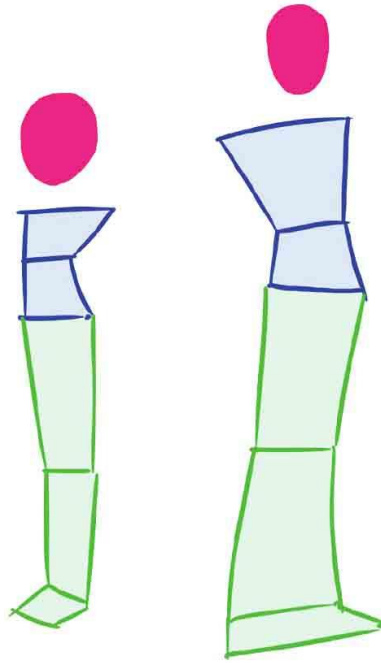
用圆形和梯形来表现全身时，需要注意的是“头部长度与身体长度的比例”。将这一比例设定到什么程度，是描绘人物时首先要考虑的因素。

Pattern2图形简体1



决定了头部长度与身体长度的比例后，接下来要把躯干和脚分开。躯干比想象中要短一些，而脚的长度要占身体长度的50%左右。在这个阶段要注意头部和脚下的重心，让描绘的人物能够“站得稳”。

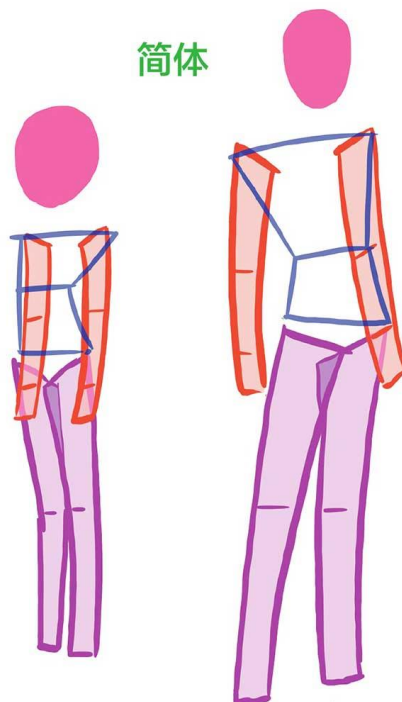
Pattern3图形简体2



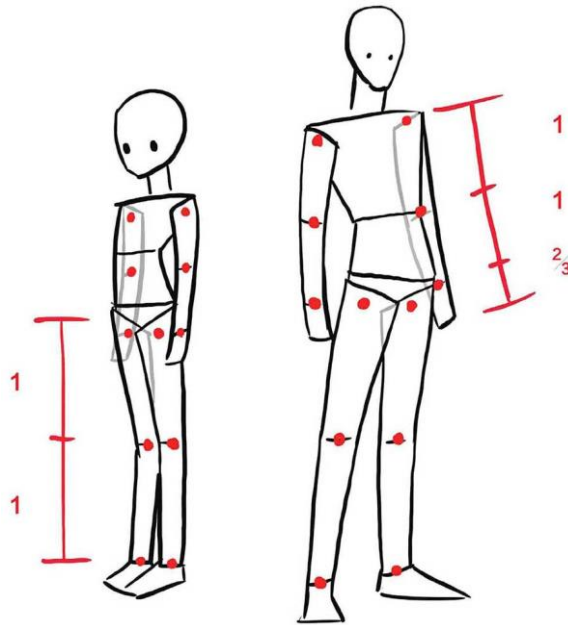
接着将上半身的梯形分割，且中间比两端细，以此来表现出腰部。下半身的梯形在膝盖和脚踝附近分割，分别用小梯形来描绘，这样就可以表现出人的站姿。注意头部和脚下的重心，让描绘的人物能够“站得稳”。

2手臂和腿的画法

用圆形表示头部，用有分割线的梯形表示身体，这样就可以画出大概的人体形状。接下来，用细长的梯形来表示手臂和腿。这样看起来就更像人体了。



手臂和腿也尽量用梯形或椭圆形等容易掌控的简单图形来描绘。描绘时最重要的就是手脚和身体的平衡、比例和位置。

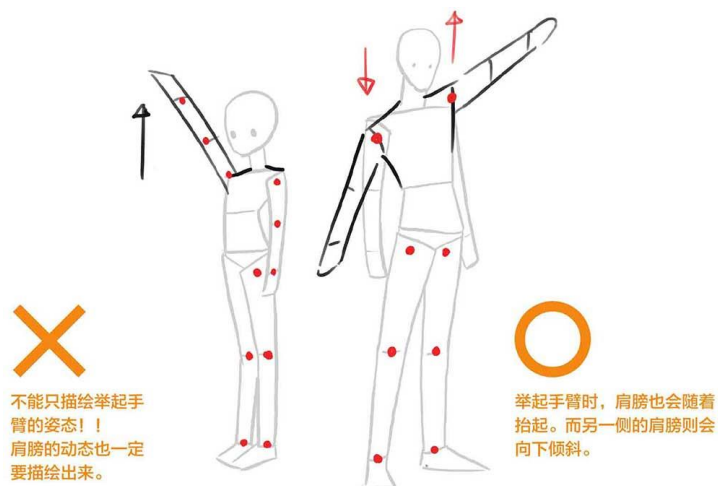


手臂自上到下按照“1：1：2/3”的比例，腿部按照“1：1”的比例用分割线分开。这样就可以描绘出比较标准的手臂和腿上的关节位置了。为了更便于理解，可在关节的部位画上圆点，这样更直观。

3描绘关节、可活动区部位时的注意事项

如果确定好关节的位置，就试着让人物举起手臂。此时，不能只是举起手臂，肩膀也一定要随着手臂抬起。同时另一侧的肩膀会向下倾斜，即全身也应随之联动。对此可通过照镜子或自拍的方式来确认。

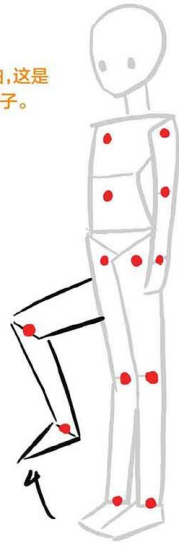
手臂与肩膀的可活动区域



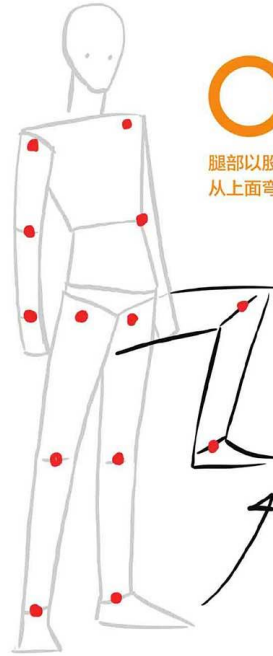
腿部的可活动区域



从大腿处弯曲,这是常见的NG例子。



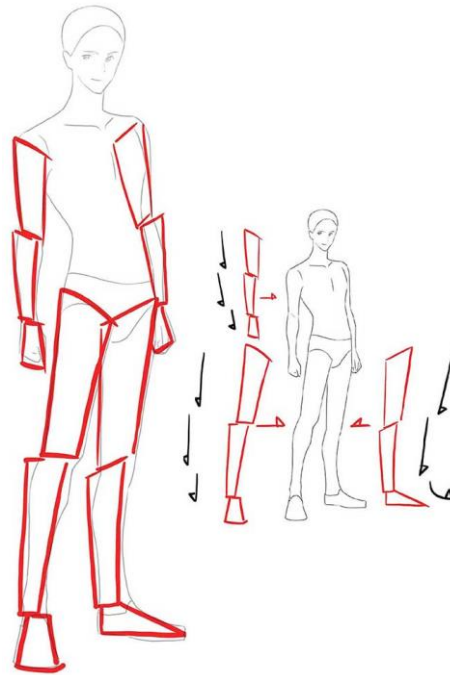
腿部以股关节为起点从上面弯曲。



腿从股关节的根部抬起。而不会从大腿处弯曲。这与描绘走路、跑步、做一些动作等时所产生的跃动感有关。应考虑到这一点：如果活动手臂和腿部，那么“肩和腰部一定会随之活动”。

4 描绘骨骼和肌肉的差异

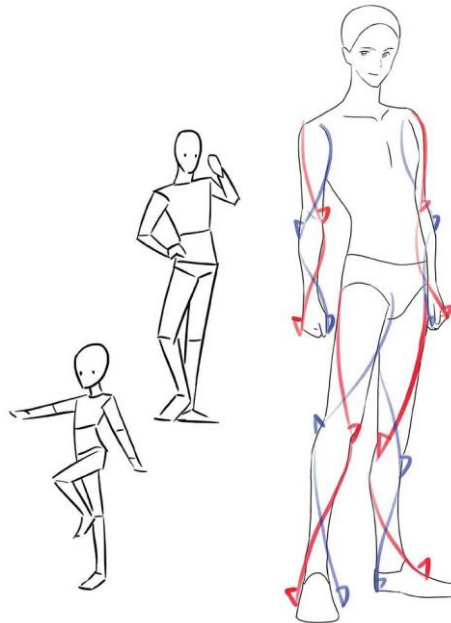
要在充分注意手臂与腿部比例的基础上再画出“关节的差异”。这样手臂和腿部会显得更加真实且栩栩如生，更贴近日常生活中所常见的帅气男生的手臂和腿部。但是想要画出这样的形态，整体的形态就会变化，因此要时刻保持身体各部位的整体平衡。



手臂与腿部的骨骼相似，因此关节的差异也有共性。描绘时可采取“肩→肘→手腕”为“内→外→内”的顺序，同样描绘腿部时“股关节→膝→脚踝”为“内→外→内”的顺序。

描绘时要意识到：手脚的肌肉可以“弯曲”

需要注意的是：如果分别描绘手臂和腿部关节，平衡感会变差。手臂与腿部的筋是交叉的，并且连接到末端。因此在描绘时需要边注意整体的平衡，边描绘筋肉。



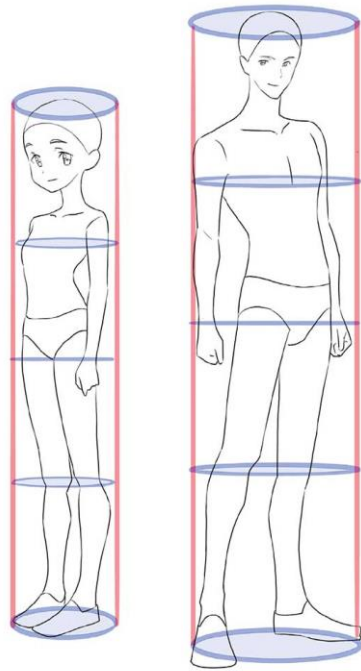
理解身体的可动区域

掌握从头部到脚尖的整体平衡感是很困难的，因此可以按照上图所示的简体，描绘一些较为随意的姿势。

5剖面意识和地面接触

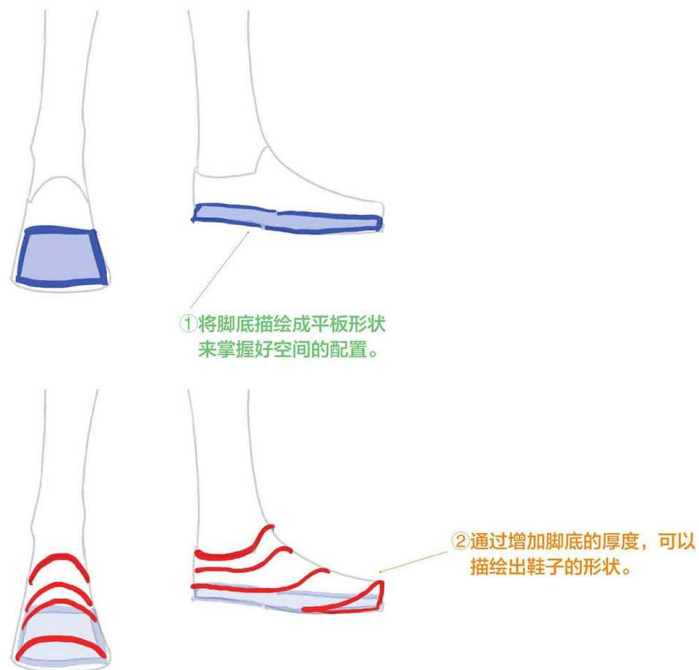
到这里，从单纯的图形组合到人物全身的描绘都已经逐一进行了讲解。最后，为了能够表现出人物的立体存在感，再对必要的整体立体感以及人物脚部接触地面的描绘进行说明。

剖面意识



如果描绘的人物处于立体空间中，自然就会与观众的视线平行，同时存在着剖面。如上图所示，蓝色直线部分体现的是平视视线，而蓝色椭圆为上下形成对比的形状。通过统一空间来体现出全身的一体感。

触及地面



描绘人物的全身图时，为了让人物“看起来像是站在地面上的”，可将脚底描绘成平板形，再给脚踝增添立体感，就可以描绘出“人物站在地面上”的效果。

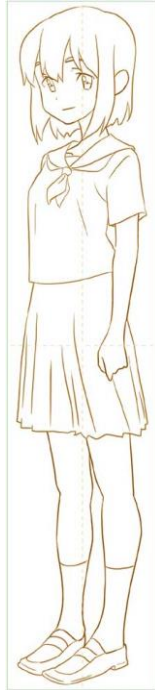
全身描摹美少女篇



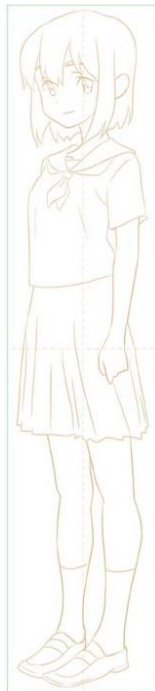
Day15尝试描摹（预备练习）

从描绘人物上半身到描绘全身，需要掌握的绘画手法突然增加了很多。下面首先描摹穿水手服的人物和人体，通过描摹练习来掌握全部的知识点。

1 示例



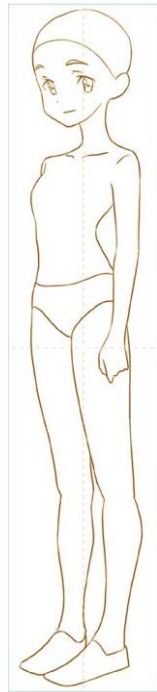
2 描摹（浓）



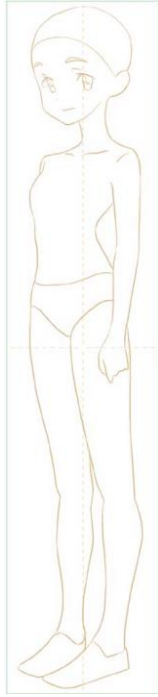
3 描摹（淡）



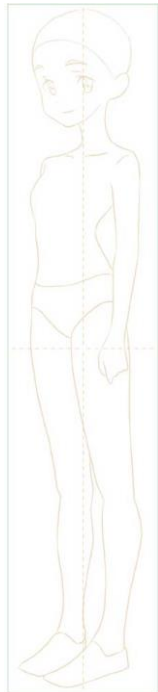
1 示例



2 描摹 (浓)



3描摹 (淡)



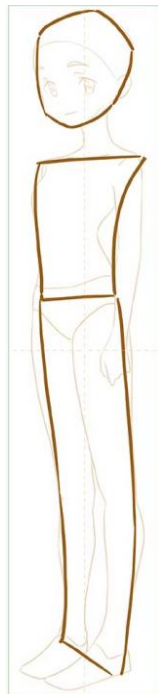
Day16图形简体

只用圆形和四边形等简单的图形就可以描绘出人物的全身。此时需要设计出符合少女特征的头部长长度与身体长度的比例、肩膀的宽度以及站姿。

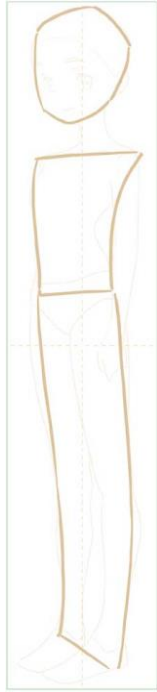
我自己在绘画的入门阶段，临摹阶段时也采用过同样的做法。

图形简体1

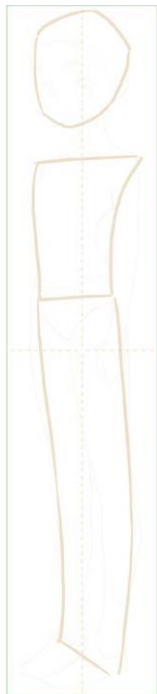
1 示例



2 描摹 (浓)



3描摹（淡）



POINT

用最简单的结构来描绘人体时，不需要画出手臂。

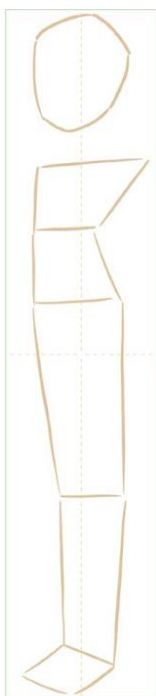
用简单的图形来描绘人的全身，这样可以掌握好全身的平衡和重心。

图形简体2

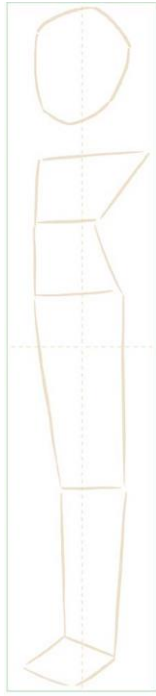
1示例



2描摹 (浓)



3描摹 (淡)

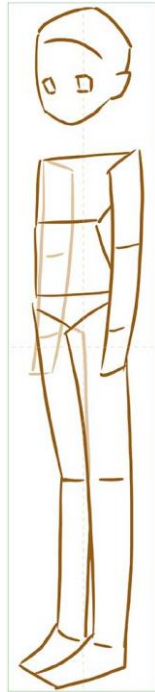


Day17筒体和人体

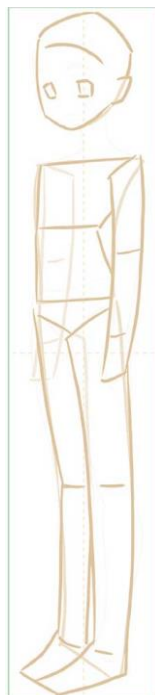
以图形筒体为基础，再简单地画上手臂和腿部的形状，看起来就更像人体了。再进一步描绘出胸部以及手臂和腿部的骨骼差异，就可以更加真实地描绘出人体的形状。

筒体

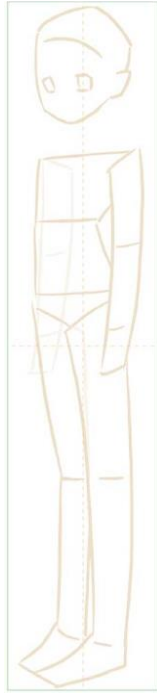
1 示例



2 描摹（浓）



3描摹 (淡)

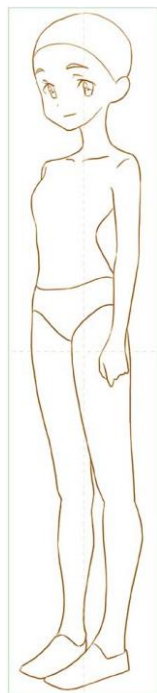


POINT

描绘细节时也需时常注意整体。至少要像在描绘图形简体时一样，在描绘的过程中要一直注意观察整体的平衡感。目标是按照手臂和腿部的每一处关节来描摹。

人体

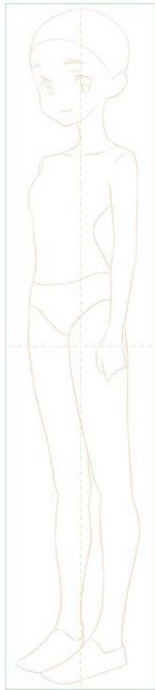
1 示例



2描摹 (浓)



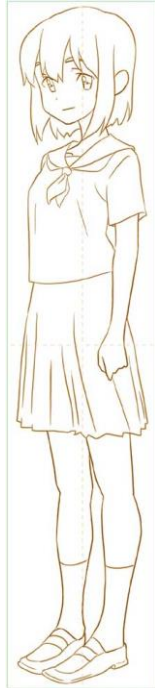
3描摹 (淡)



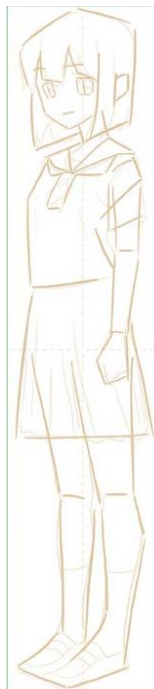
尝试描摹（复习）

在描摹人物的全身时，首先用简单的形状描摹出裙子、鞋子等，然后在设计好尺寸及合适位置后，再仔细描摹出衣物的纹理和式样等。

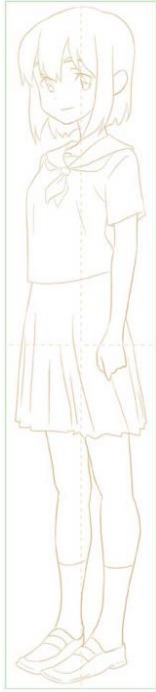
1 示例



2 中间部分描摹



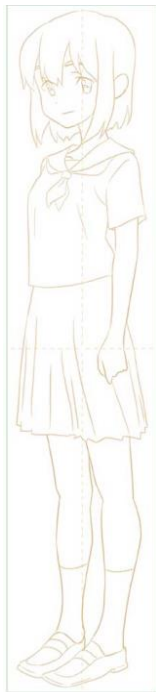
3 描摹（浓）



POINT

在裙褶处画出密度差，就可以表现出腿的立体感。

4描摹（浓）



5描摹（淡）



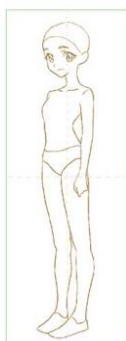
6描摹 (淡)



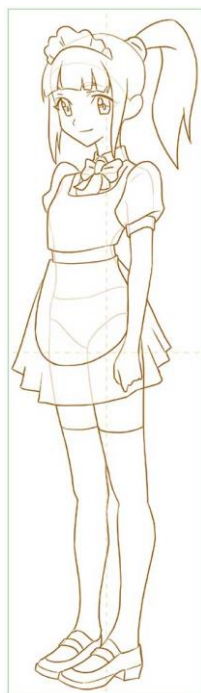
Day18再创作（侍女风格）

侍女风格描摹的重点是领口的丝带，以及裙子要短于水手服的裙子。给腿部设置绝对空间，可以增添人物的可爱感和性感。

参考



1 示例



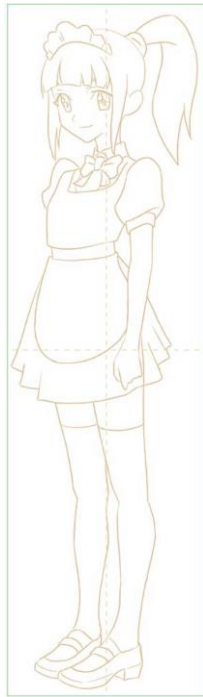
2 中间部分描摹



POINT

对于一些细节的描摹也十分重要，比如鞋跟要描摹得稍高一些。

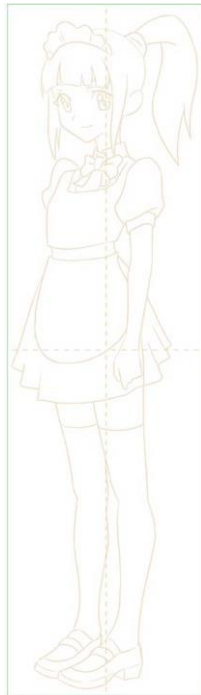
3描摹（浓）



4描摹（浓）



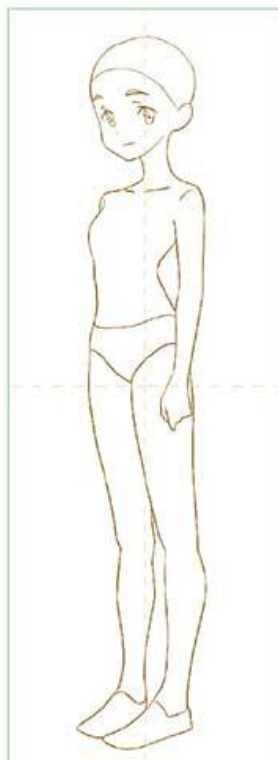
5描摹 (淡)



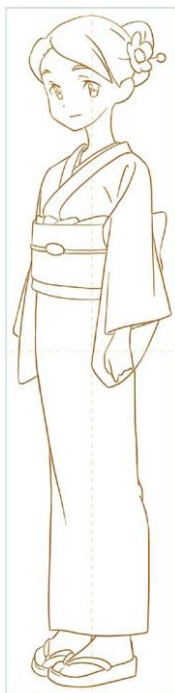
再创作（和服）

和服给人的印象是衣服呈筒状覆盖住全身。可以通过穿着的方式、配饰、花纹等来表现出正装、日常装以及人物的年龄和季节感等，所以重要的是要事先确定人物的状态和场景。

参考



1 示例



2 中间部分描摹

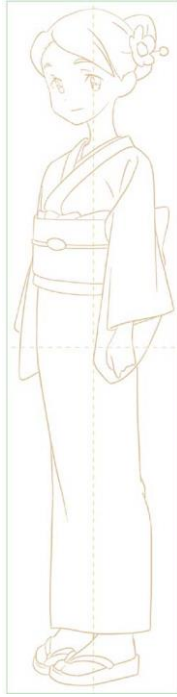


POINT

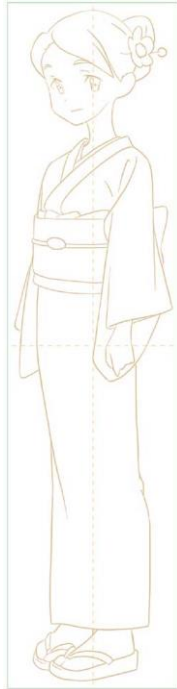
可以通过和服腰带的高度，发髻的样式以及衣领的位置来表现出年龄。

腰带、发髻、衣领的位置越靠上，表示人物的年龄越小，反之则表示年龄越大。

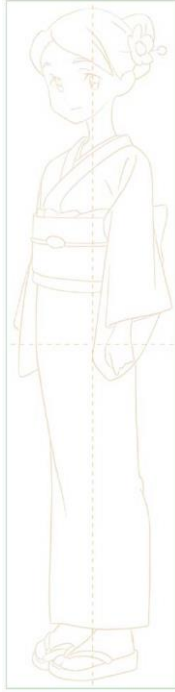
3 描摹（浓）



4描摹 (浓)



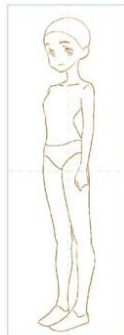
5描摹 (淡)



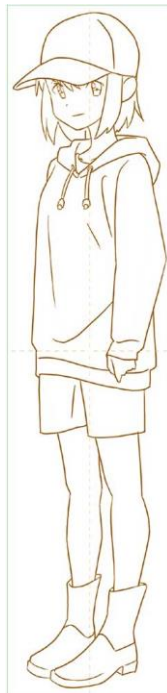
Day19再创作 (休闲风格)

人物戴上帽子时就能清楚地看到头部的形状，所以描绘时要特别注意筒体的形状。连帽风衣的衣领部分可以参照水手服衣领的描绘方法。

参考



1 示例

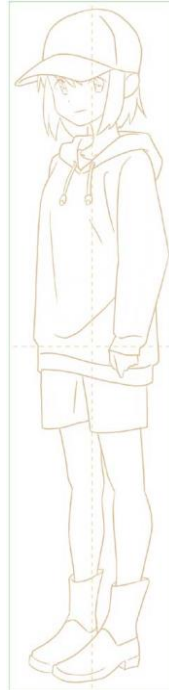


2 中间部分描摹

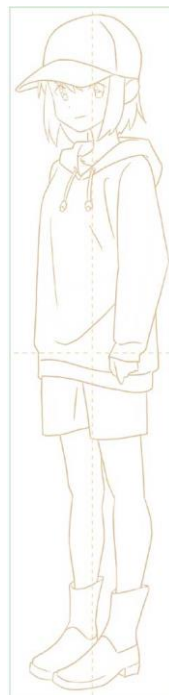
POINT

描摹短裤时可以参照短裙的描绘方法，将两腿分开能很好地画出平衡感。另外，在画鞋子时可多花一些心思，比如把鞋底画得厚一些，鞋口宽一些，这样就可以在此基础上重新画出一双靴子。

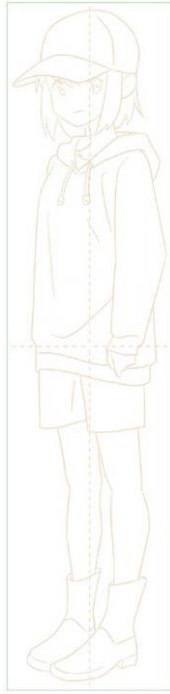
3描摹（浓）



4描摹（浓）



5描摹（淡）



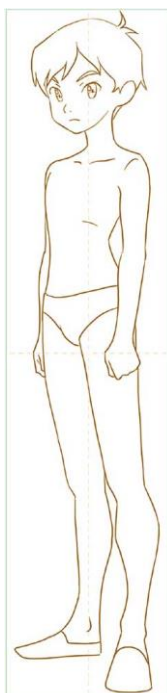
再创作（少年——人体）

少年人体与少女人体的区别只在于胸部的饱满状态与肩膀宽度的细微差别。通过发型和服装来区分性别，就不会让人产生误解。

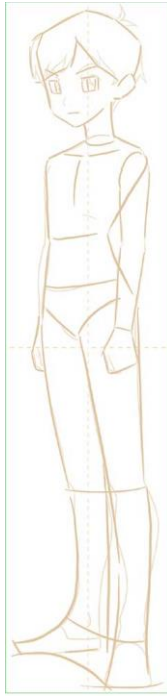
参考



1 示例



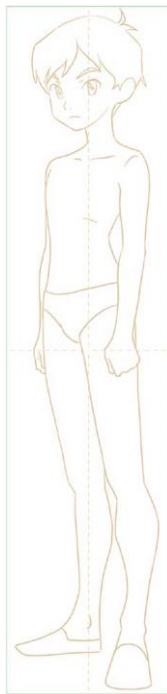
2 中间部分描摹



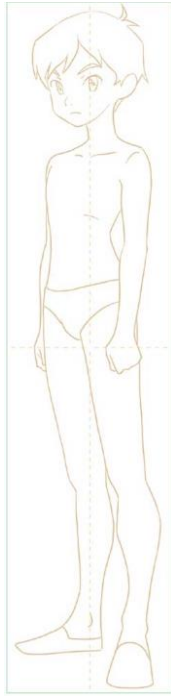
POINT

通过描绘手臂与腿部下方的力量感来表现出少年的特征。

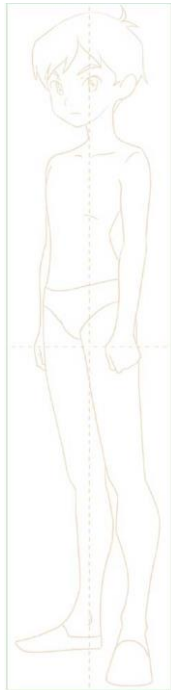
3描摹（浓）



4描摹（浓）



5描摹 (淡)



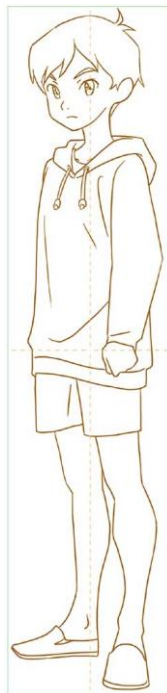
Day20再创作（少年）

虽然少年与之前所描绘的少女一样穿着连帽风衣，但是画出短发和外八字腿就可以描绘出活泼的少年形象。

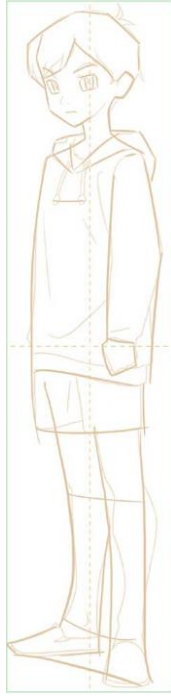
参考



1 示例



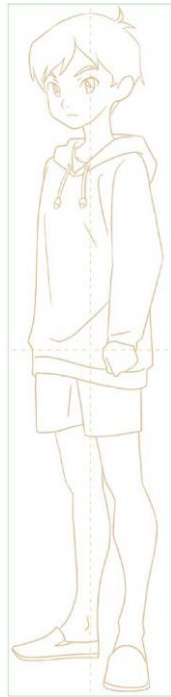
2 中间部分描摹



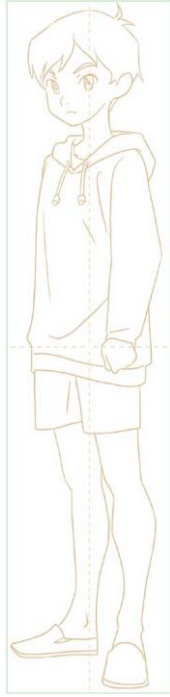
POINT

对于特别难以看出身体线条的衣服，想要描绘出少年与少女的差别是不太容易的。

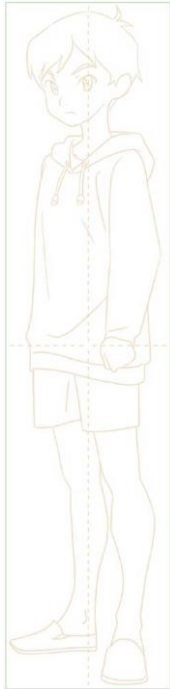
3描摹（浓）



4描摹（浓）



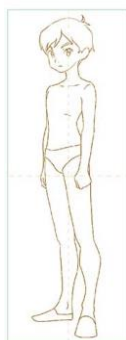
5描摹 (淡)



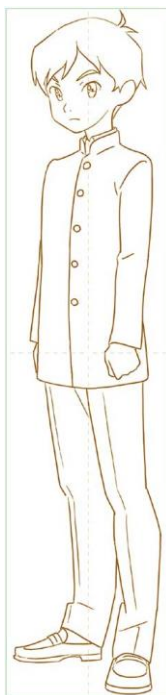
再创作（少年——立领制服）

描绘穿着立领学生制服的少年时，应充分利用好无衣物简体的形态。特别是要描绘出肩部和腰部的衣服状态，即上衣和裤子穿在身上的自然状态，这些是非常重要的。

参考



1 示例



2 中间部分描摹

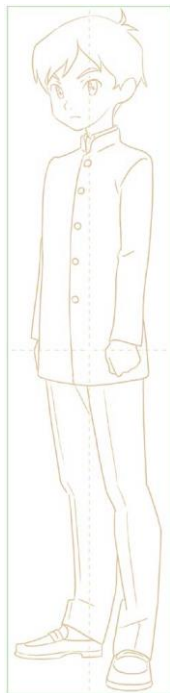


POINT

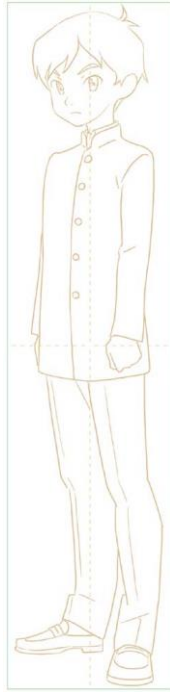
学生制服的原型是军服。为了避免弄脏衣领和衣袖，制服里面要穿衬衫。

如果了解了衣物原本的功能，这样画出的作品就会更有说服力。

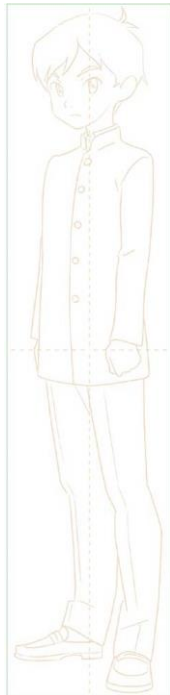
3描摹（浓）



4描摹（浓）



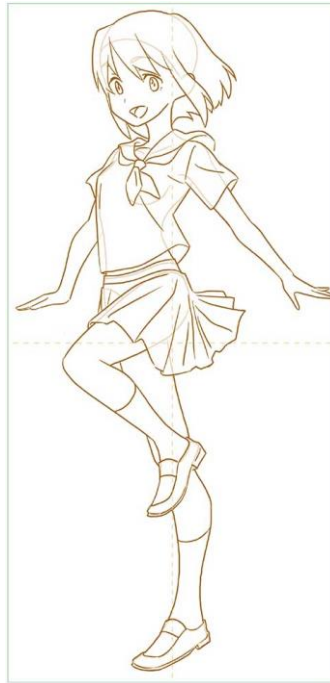
5描摹 (淡)



Day21再创作（姿势）

以前面练习的简体描摹为基础，通过改变手臂和腿部的姿态就可以描绘出栩栩如生的姿势。另外，当人物抬起手脚时，肩膀和腰部的姿态也要随之变化，这样就可以表现出如同真人一般的跃动感。

1 示例



2 简体描摹



POINT

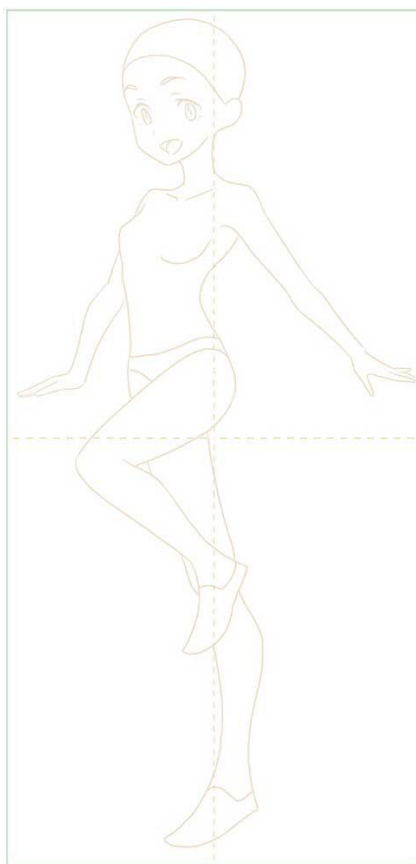
让头发与衣服朝着与人物正面相反的方向飞舞，这样就可以突出跃动感。

3描摹



挑战

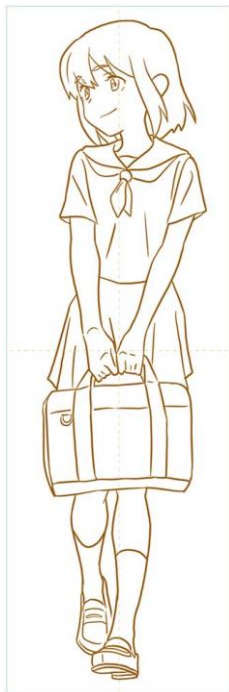
临摹原创人物



再创作（行走）

以行走的少女简体为基础描绘出喜欢的角色吧。通过对眼睛、头发、衣服的描绘就可以画出自己原创的人物。

1 示例



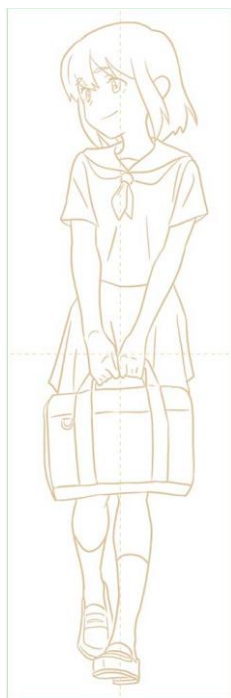
2 轮廓描摹



POINT

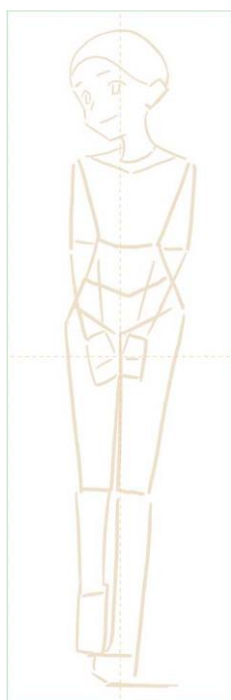
以站直状态的人物为基础，让其抬起手脚，并将重心置于前方，这样就能描绘出行走的姿态。
描绘人物正面行走时的重点是手臂和腿部的前后断面变化所引起的压缩。

3描摹



挑战

临摹原创人物



再创作（奔跑）

以奔跑的少女简体为基础，尝试描绘出喜欢的角色吧。通过对眼睛、头发、衣服的描绘就可以画出自己原创的人物。



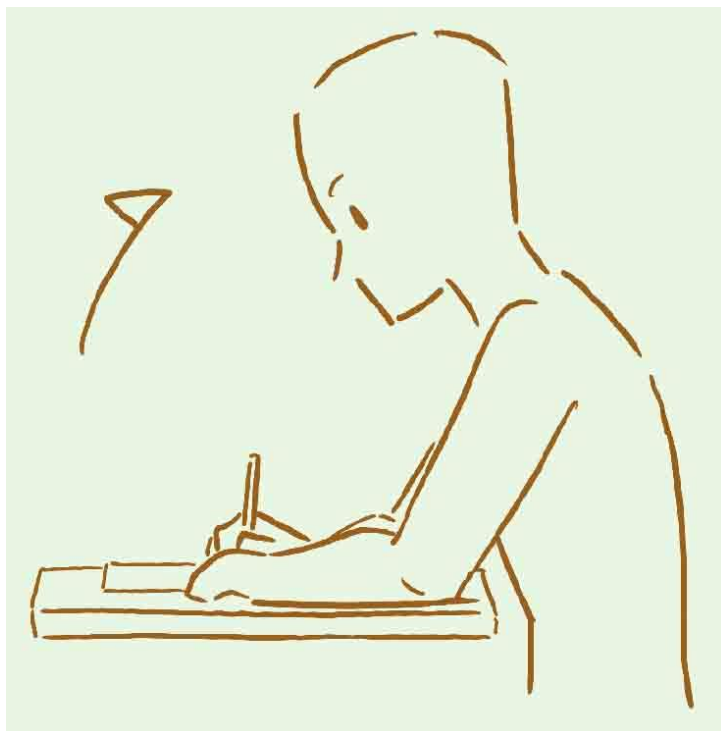
POINT

与行走时的姿势相比，手臂和腿部要进一步张开，并保持重心向前，这样就可以描绘出人物奔跑时的姿态了。行走与奔跑的区别在于是否有腾空的姿势。



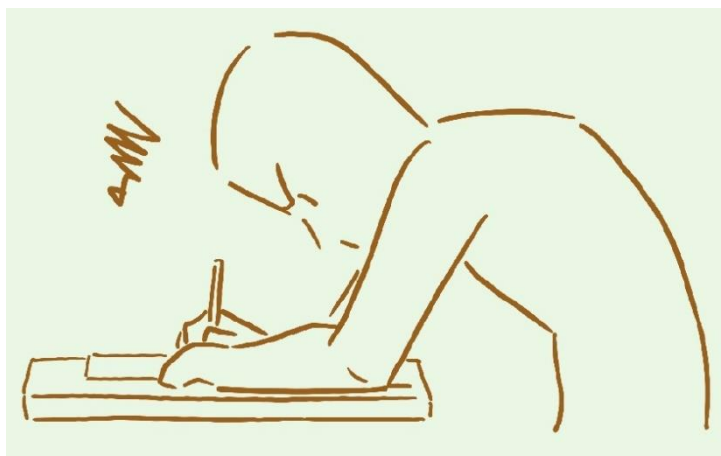
专栏3要注意描摹时的姿势

需要注意描摹整体形状时的姿势



尽可能地一边注视着整张纸，一边在脑海中构思“整张纸中的一个图画”。如上图所示，挺直腰背时手的动作并不稳定，因此刚开始描摹时比较困难，但请尽量保持图中的姿势来描摹。

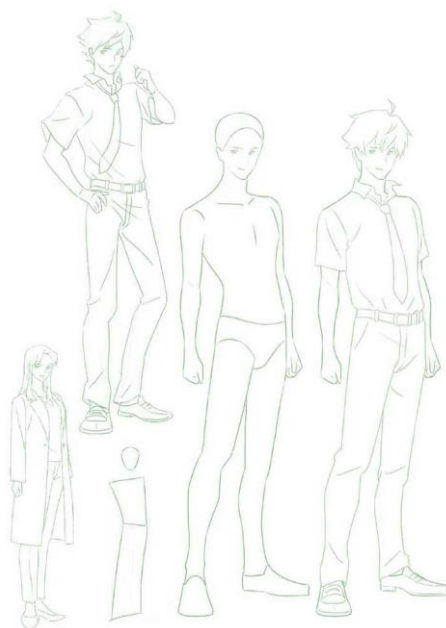
描绘细节时的姿势



上图是描摹眼睛等较小的身体部位时的姿势，但是并不建议长时间用这个姿势来描摹。因为其缺点是视野狭窄，且会影响到画作的整体平衡。此外，还需要注意的是，这种姿势可能会给身体造成很大的负担。

※需要注意的是：数字绘画时，如果变焦过度，也会破坏平衡。需要一点一点地放大或缩小画面，并时刻注意保持整体的平衡。

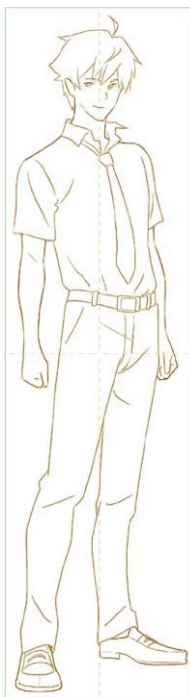
全身描摹美青年篇



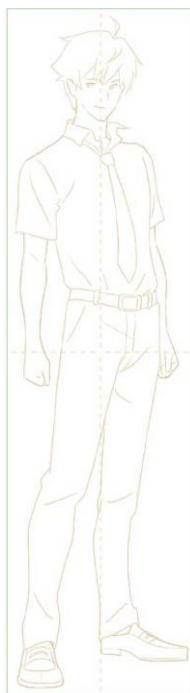
Day22尝试描摹（预备练习）

与描摹少女时相同，上半身的细节较多。下图分别是穿着制服的青年的站姿与近裸体的青年的站姿。首先尝试描摹一下，注意把握与描摹少女时的区别。

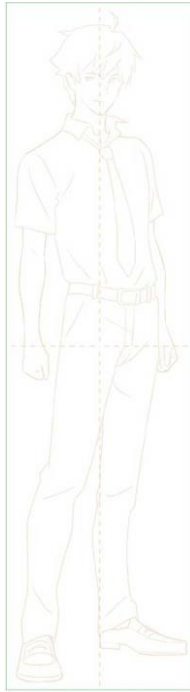
1 示例



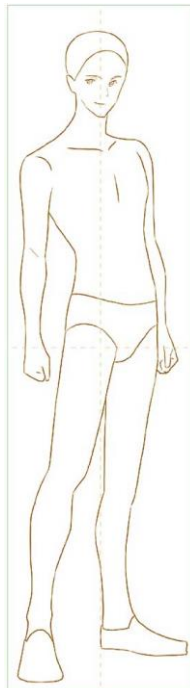
2 描摹（浓）



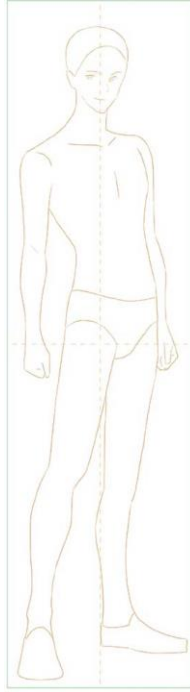
3 描摹（淡）



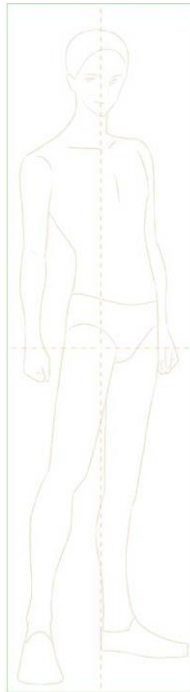
1 示例



2 描摹 (浓)



3描摹 (淡)



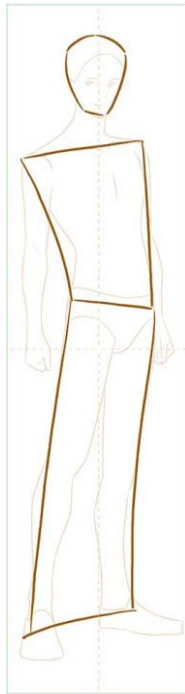
Day23图形简体

只用圆形和四边形等简单的图形就可以描绘出人的全身。此时要设计出符合青年特征的头部长
度与身体长度的比例、肩膀的宽度以及站姿。

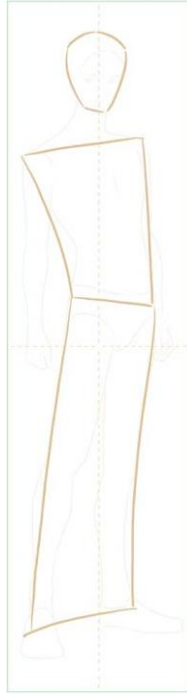
我自己在绘画的入门阶段、临摹阶段时也采用过同样的做法。

图形简体1

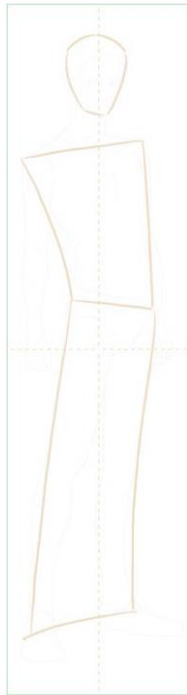
1 示例



2 描摹 (浓)



3描摹（淡）



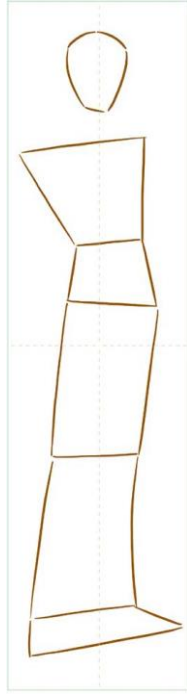
POINT

用最简单的结构来描绘人体时，不需要画出手臂。

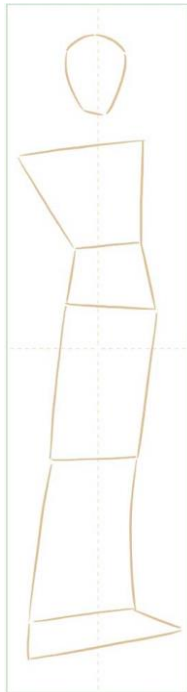
用简单的图形来描绘人的全身，这样可以掌握好全身的平衡和重心。

图形简体2

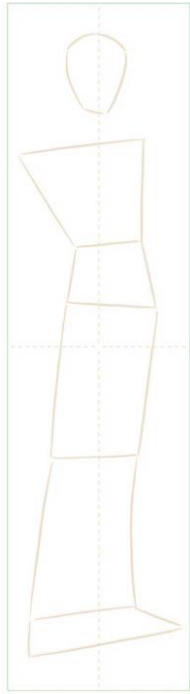
1示例



2描摹 (浓)



3描摹 (淡)

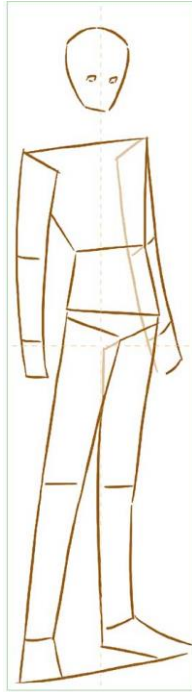


Day24筒体和人体

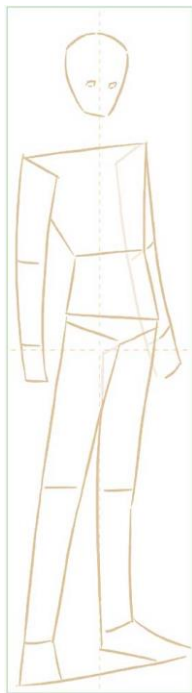
以图形筒体为基础，再简单地画上手臂和腿部的形状，看起来就更像人体了。再进一步描绘出胸部以及手臂和腿部的骨骼差异，就可以更加真实地描绘出人体的形态了。

筒体

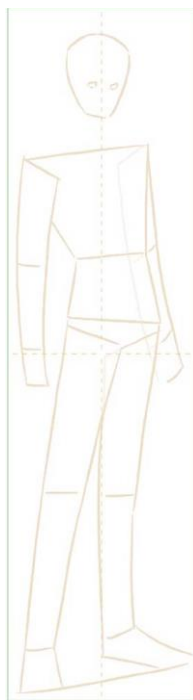
1 示例



2 描摹（浓）



3描摹 (淡)

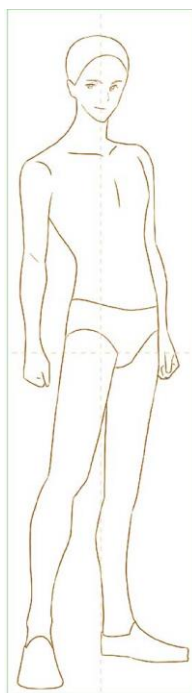


POINT

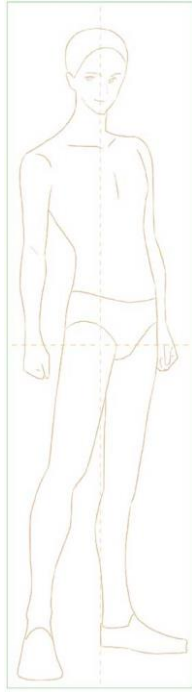
描绘细节时也需时常注意整体。至少要像在描绘图形简体时一样，在描绘的过程中要一直注意观察整体的平衡感，目标是按照手臂和腿部的每一处关节来描摹。

人体

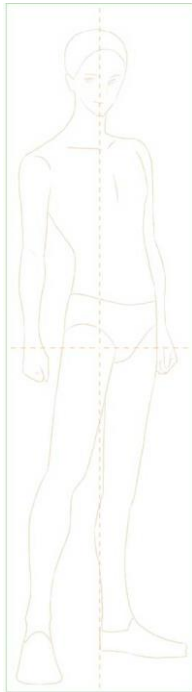
1 示例



2描摹 (浓)



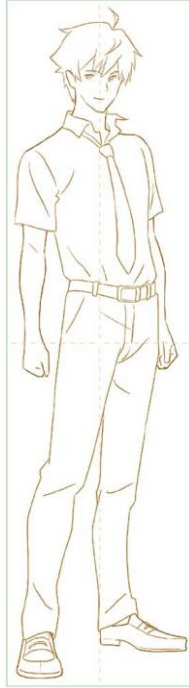
3描摹 (淡)



尝试描摹（复习）

描摹人物全身时，首先用简单的形状描摹出衬衫、鞋子等，然后在设计好尺寸及合适位置的基础上，再仔细描摹出衣物的纹理和样式等。

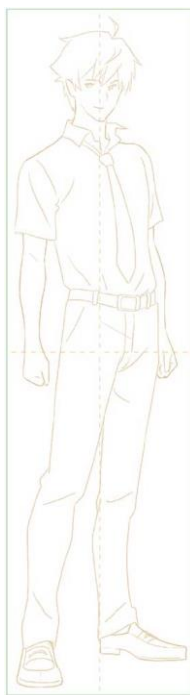
1 示例



2 中间部分描摹



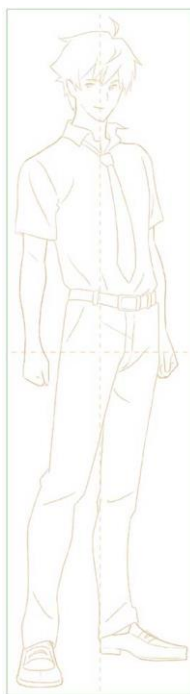
3 描摹（浓）



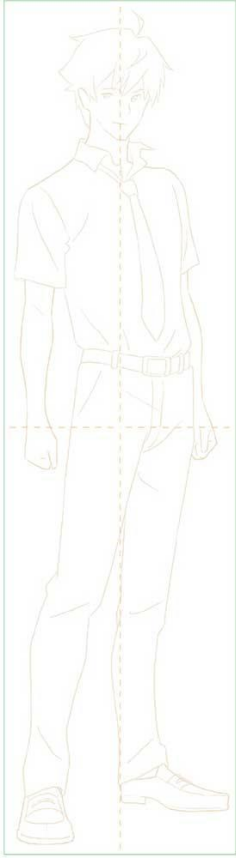
POINT

画上衣服和头发来充分体现人物的美感。

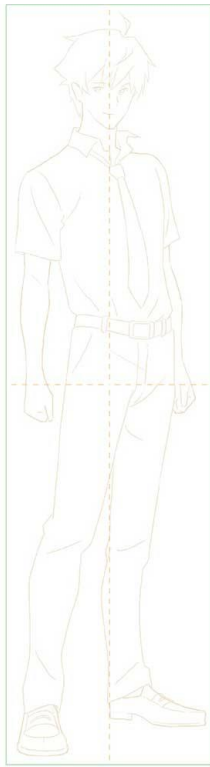
4描摹（浓）



5描摹（淡）



6描摹 (淡)



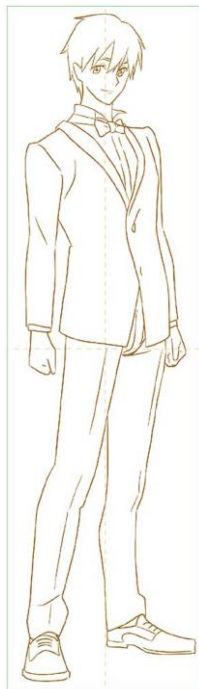
Day25再创作（晚礼服）

描绘人物穿着晚礼服时一定要表现出体形的健美。衣服的褶皱要少画一些，这样可以体现出布料的高级感。

参考



1 示例



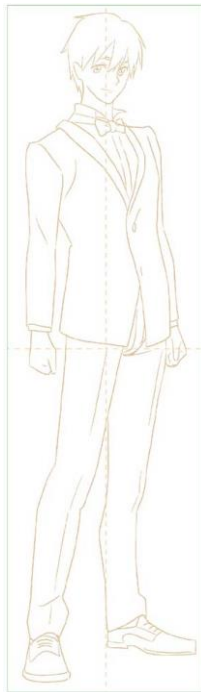
2 中间部分描摹



POINT

在半袖的学生服上画夹克，或者仅仅是改变胸口的形态就可以描绘出人物穿着正装的样子。

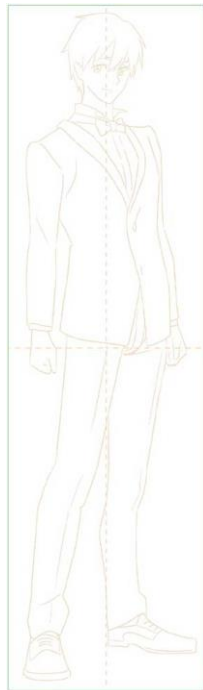
3描摹（浓）



4描摹（浓）



5描摹 (淡)

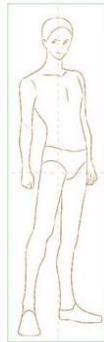


再创作（和服）

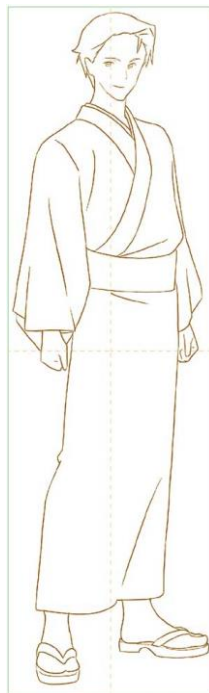
和服也要结合全身的形态来描绘。

注意要避免长长的领口呈现出平行的效果。

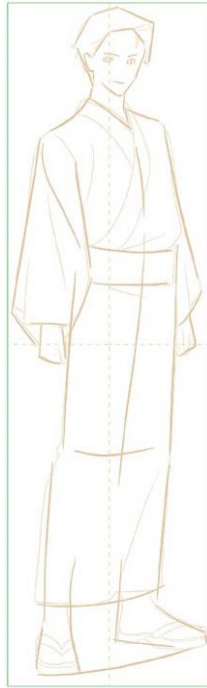
参考



1 示例



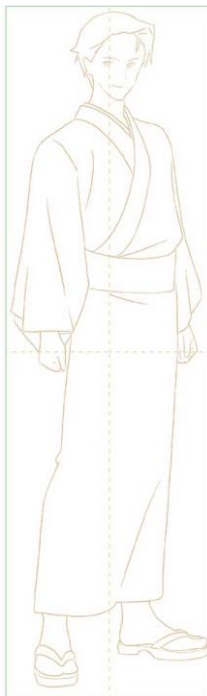
2 中间部分描摹



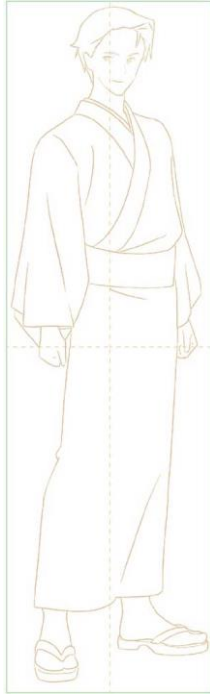
POINT

不要忘记描绘从手臂后侧看到的衣袖状态，即衣袖的自然下垂和褶皱。

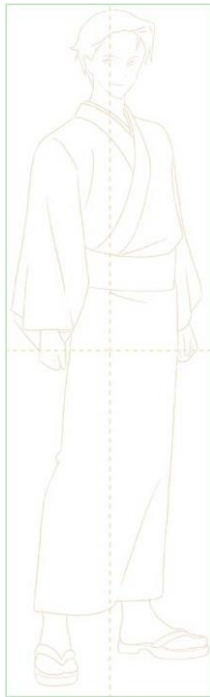
3描摹（浓）



4描摹（浓）



5描摹 (淡)



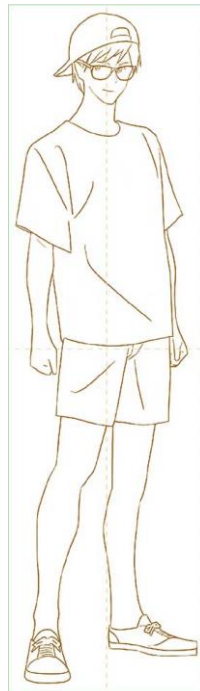
Day26再创作（休闲风格）

人物戴上棒球帽时就能清楚地看出头部的形状，所以描绘时要特别注意筒体的形状。而宽松的T恤需要结合人物的身体来画，即要掌握好衣物的宽松度。

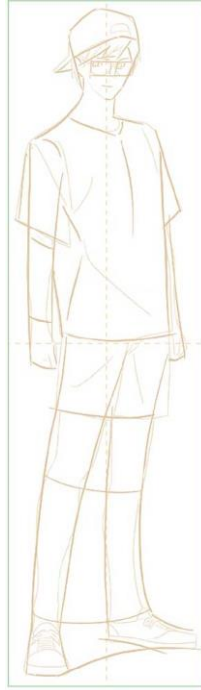
参考



1 示例



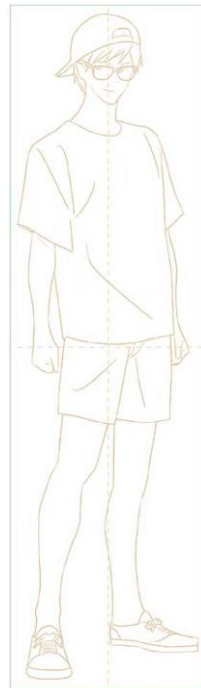
2 中间部分描摹



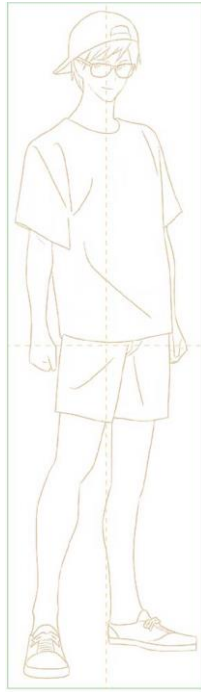
POINT

可以通过增加衣物或眼镜等小配饰，来大幅度改变人物的形象。

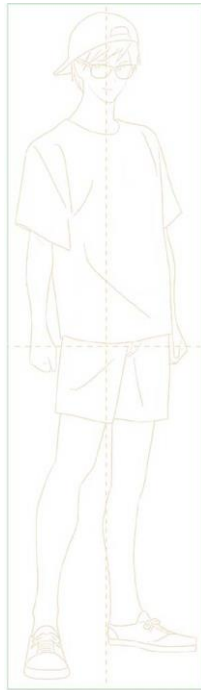
3描摹（浓）



4描摹（浓）



5描摹 (淡)



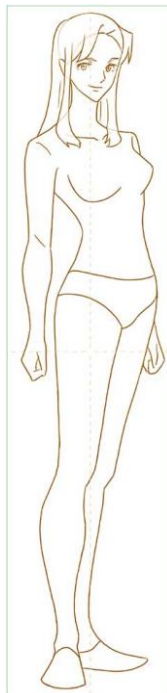
再创作（美女——人体）

将男青年的肩膀宽度缩小，同时将胸部描绘得丰满一些，这样就可以在男青年的基础上描绘出成年女性。与男性相比，女性的腰部更加纤细苗条，但是可以突出胸部和臀部的丰满。

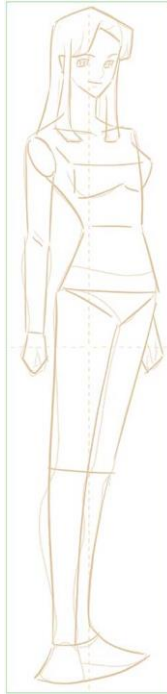
参考



1 示例



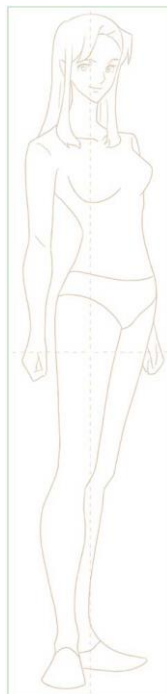
2 中间部分描摹



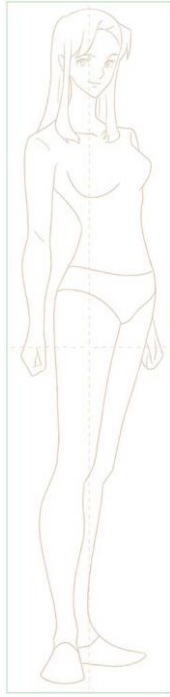
POINT

双脚不要过于分开，这样可以表现出成年女性的特征。

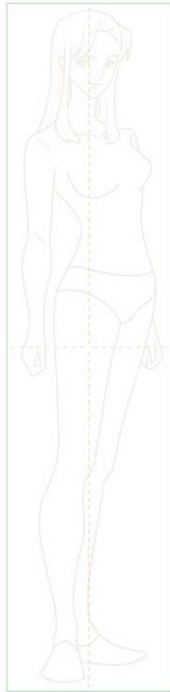
3描摹（浓）



4描摹（浓）



5描摹 (淡)



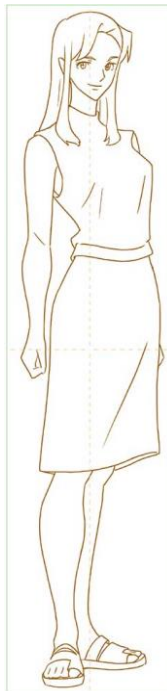
Day27再创作（美女）

尽量灵活运用女性身材方面的优点。在腰部横向画出一条线，以此来画出裙子，并描绘出裙子自然下垂的状态。同时要注意上半身与下半身的自然衔接。

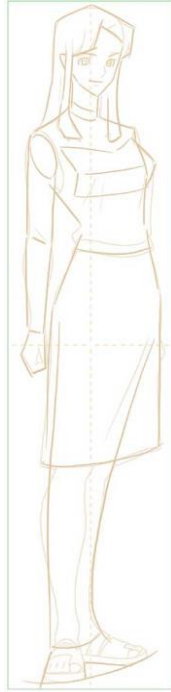
参考



1 示例



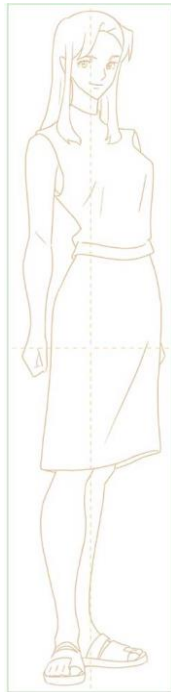
2 中间部分描摹



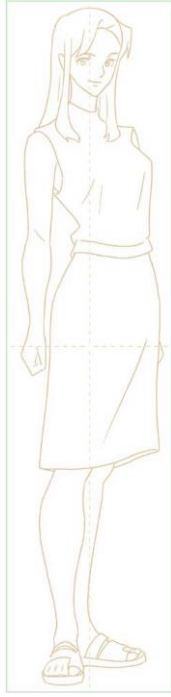
POINT

与少男少女相比，成年男女在胸部、肩膀、腰身等方面的体形差异更加明显。

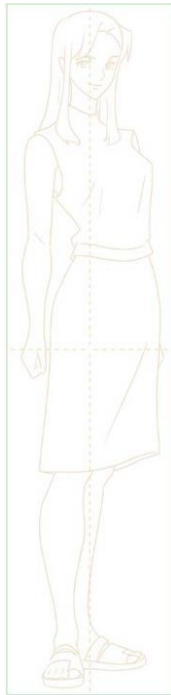
3描摹（浓）



4描摹（浓）



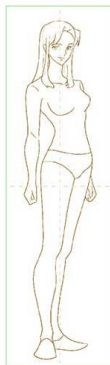
5描摹 (淡)



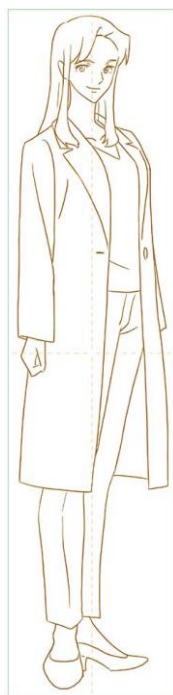
再创作（美女——外套）

大衣和医生的白大褂等较长的外衣，可以通过加长晚礼服或夹克的下摆来描绘。另外，画上衣服的衬里可以表现出人物形象的立体感。

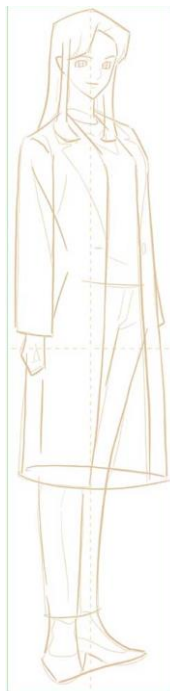
参考



1 示例



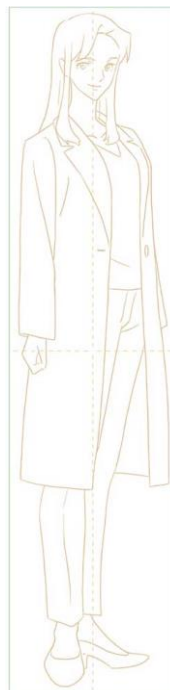
2 中间部分描摹



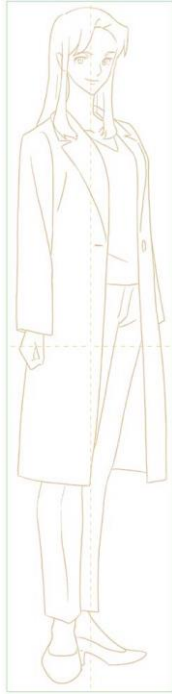
POINT

注意画出人物全身的断面变化，这样就可以表现出从人物的脚到外套下摆、衣袖的立体感。

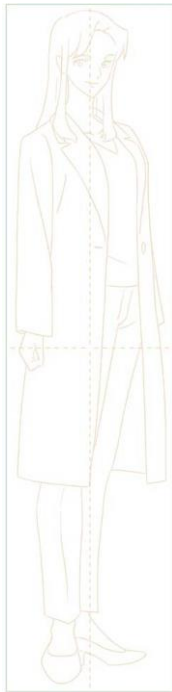
3 描摹（浓）



4 描摹（浓）



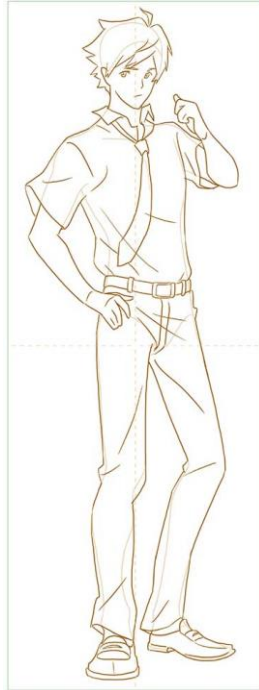
5描摹 (淡)



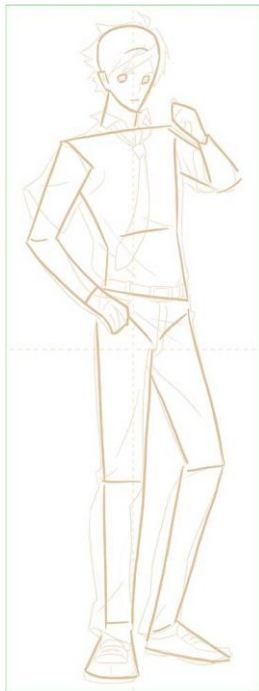
Day28再创作（姿势）

以前面练习过的简体描摹为基础，通过改变手臂和腿部的姿态就可以描绘出栩栩如生的姿势。为了确保手臂和腿部应有的长度，请先认真地描摹好手臂和腿部伸直时的姿势。

1 示例



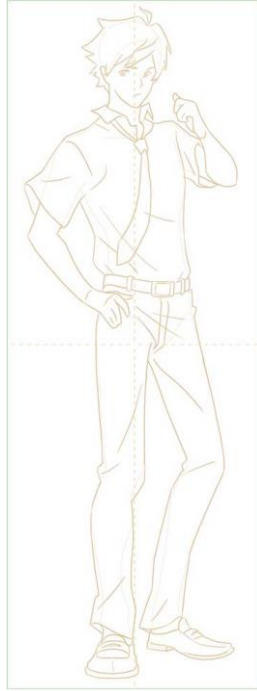
2 简体描摹



POINT

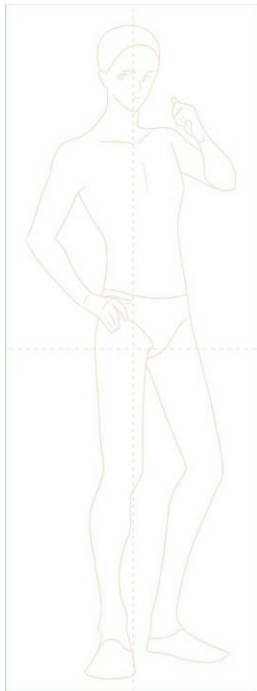
描绘头发和衣服的飘逸感时要掌握好度，不要偏离原来的尺寸，否则就会显得不太自然。

3描摹



挑战

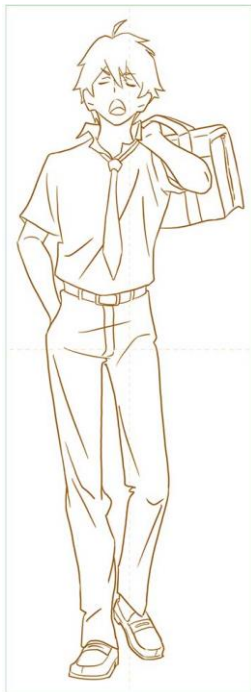
临摹原创人物



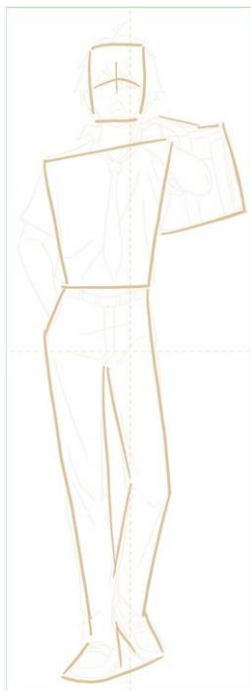
再创作（正面步行）

以行走的男性简体为基础描绘出喜欢的角色吧。通过对眼睛、头发、衣服的描绘就可以画出自己原创的人物。

1 示例



2 整体描摹



POINT

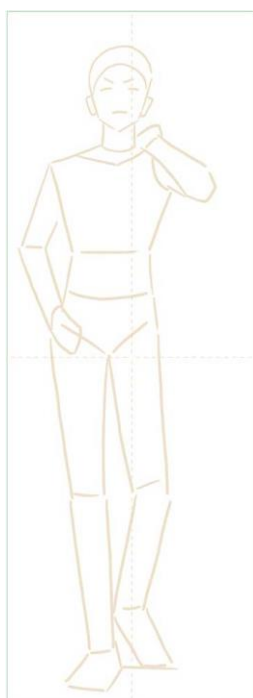
腿部从股关节处开始弯曲。如果是从大腿处弯曲，需要注意避免可动区域变小。描绘行走的人物正面时，重要的是手臂和腿部的先后断面变化所引起的压缩感。

3描摹



挑战

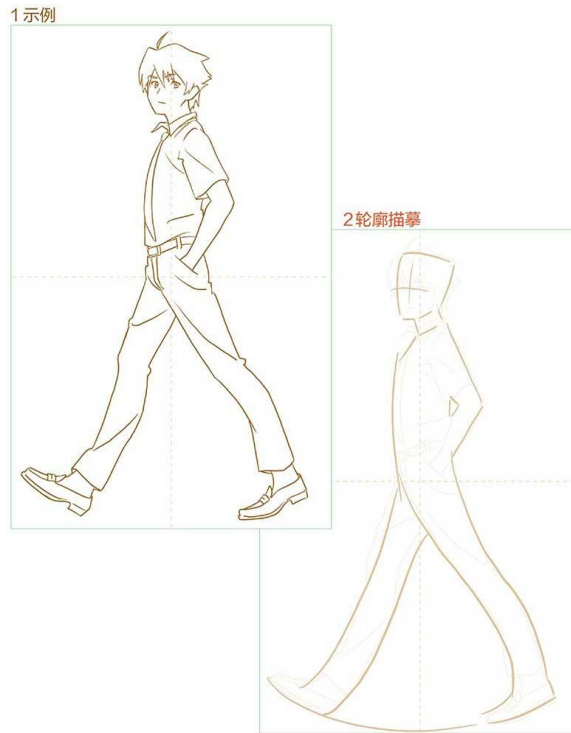
临摹原创人物



再创作（侧面步行）

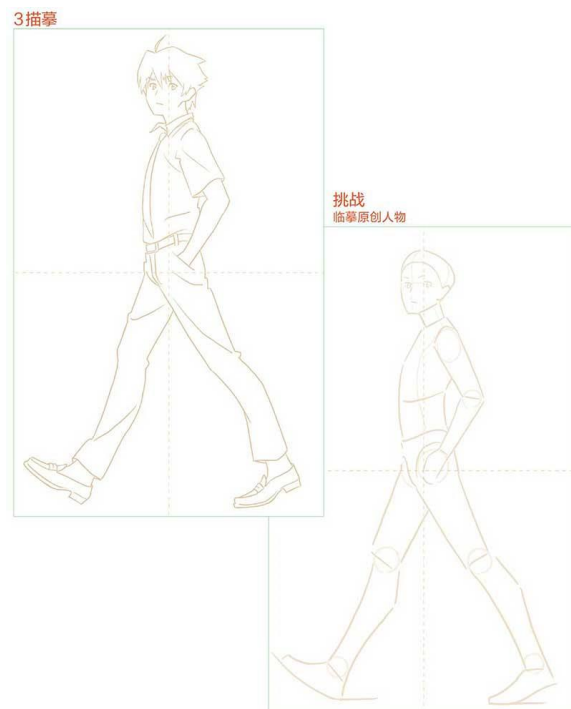
以大步向前行走的男性简体为基础描绘出喜欢的人物吧。

通过对眼睛、头发、衣服的描绘就可以画出自己原创的人物。



POINT

与行走时的姿势相比，奔跑时要描绘出身体向前倾斜的姿势，这样更能表现出人物的气势。



Chapter3

“双人组合”的关键是平衡!

理论解说——描绘双人组合篇

Day29描绘人物的上半身\俯瞰

Day30步行（背影）\奔跑

Day31坐姿\拥抱

挑战：尝试临摹参考图画出原创人物吧

理论解说——描绘双人组合篇

如果已经能画出人物的全身，就可以开始挑战描绘双人甚至包含多个人物的画面了。如果能描绘出这样的插图，就可以通过视觉传达人物之间的交流，也就进一步扩大了表现手法的范围。

首先学会描绘双人组合吧。可以运用前面学过的单纯的图形描绘方法。把两个人作为“一个整体”来描绘。

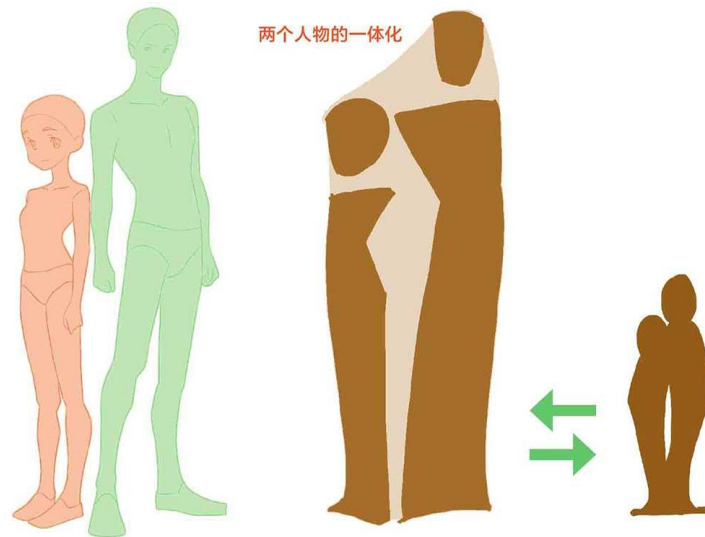


1 首先是距离感

描绘时要结合前面学过的人物的头部和身体的比例，并且可以运用“单纯化”的描绘方法。可以用粗略的剪影来描绘人物整体，并注意保持两个人物之间的平衡，这样就可以更加自然地描绘出人物的年龄及体格上的差异，并且能够把握两个人物之间的平衡感。

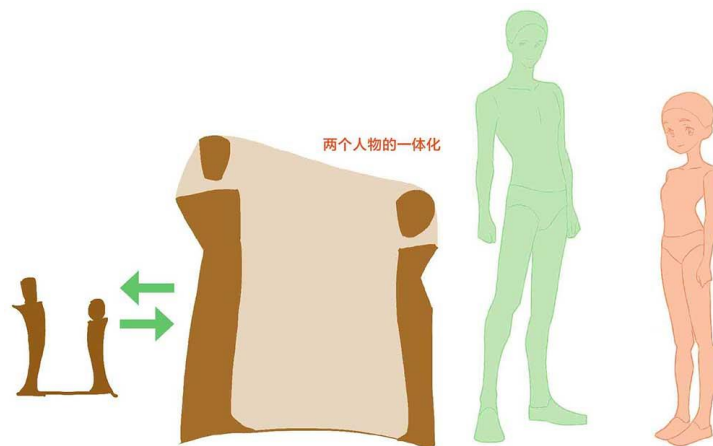
两个人物的位置关系较近时

如图所示，只要把站立的人物图横向排列，就可以描绘出两个人物了。如果让两个人物离得近一些，接近一体化的程度，就可以进一步表现出两人的亲密关系。这种情况下，可将两人视为一个整体，并注意他们之间的距离间隔。



两个人物的位置关系较远时

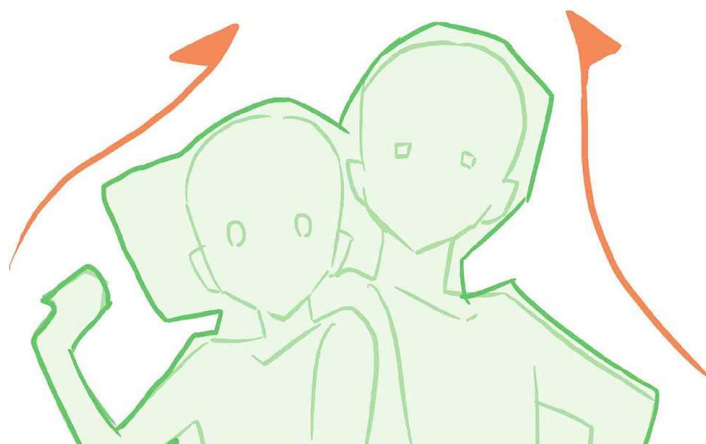
与上图相反，如果将两个人的位置调换过来，即使两人之间有一定的距离，也同样可以把两个人视为一个整体，从而可以联想到两个人处于同一个空间里。请不要直接画出一个一个的人物，而是按照简单图形、描绘手臂和腿部，以及其他细节的步骤来交替进行。



2接触面也很重要

最后，说明一下如何描绘两个人物的上半身。当两个人物的身体有接触时，特别是头部、肩膀、眼睛、鼻子、嘴巴等部位的尺寸比例很难调整。给人的印象会因为一些细小的差异而改变。

首先把两个人作为一个整体，并注意描绘完整的过程和动作，然后画出清晰的人物轮廓。但需要注意的是，如果每个人物都具有了平衡感，看起来就没有统一感了。



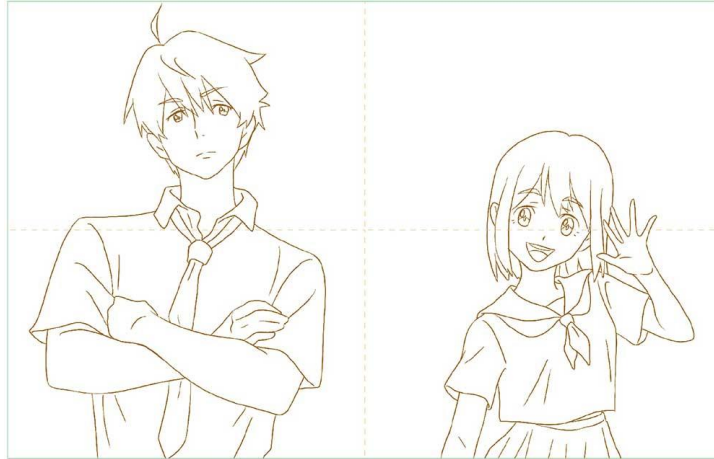
要画好头发和衣服等细节部分，并且在画这些细节时注意不要影响到画面的基本轮廓。此时两个人的接触部分（头发和衣服等）要重叠，这样就可以进一步表现出两个人之间的亲密关系。



Day29描绘人物的上半身

示例是在人物上半身篇与全身篇中所练习的描绘少女与青年两个人物。需要注意的是要尽量将人物的体态差异描绘得自然一些。

1 示例



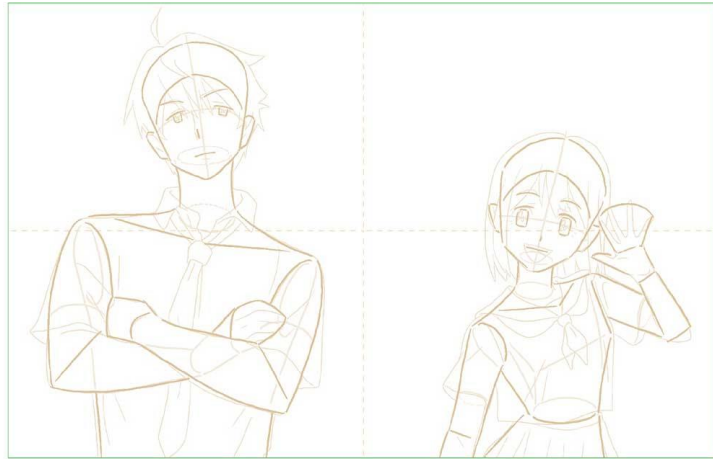
2 轮廓描摹



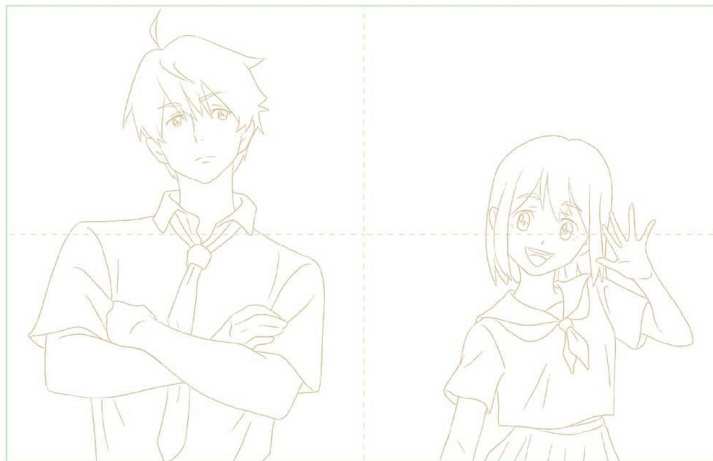
POINT

如果是描绘两个人物的全身，少女的身高大致要到青年的肩膀左右，但是描绘人物的上半身时则需要优先考虑美观，因此会故意将少女描绘得高一些。

3 简体描摹



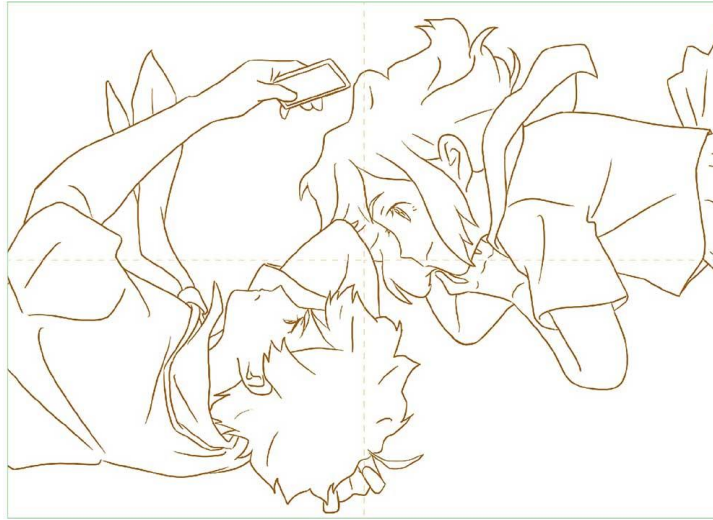
4整体描摹



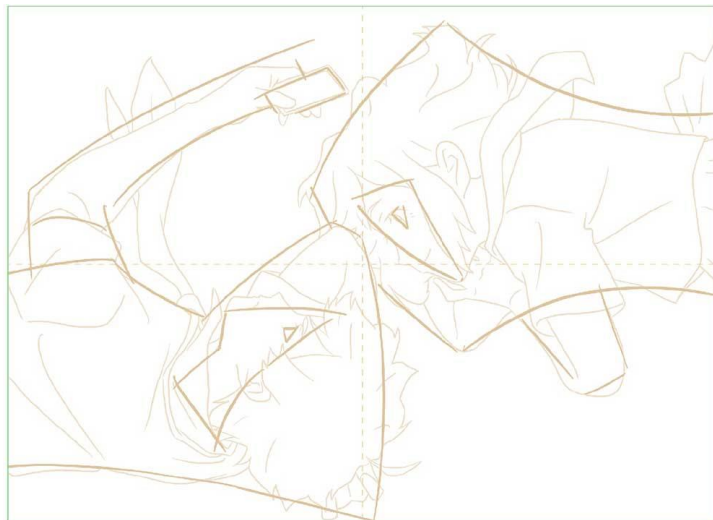
俯瞰

当人物躺着时，身体的重量会使肋骨的位置上升，这样颈部就会被肩膀遮住。总之，描绘这样的姿势非常困难。实际上，用相机拍摄图片做参考是最好的。以下两幅示例图都是依照本书作者室井自拍的照片来画的。

1 示例



2 轮廓描摹



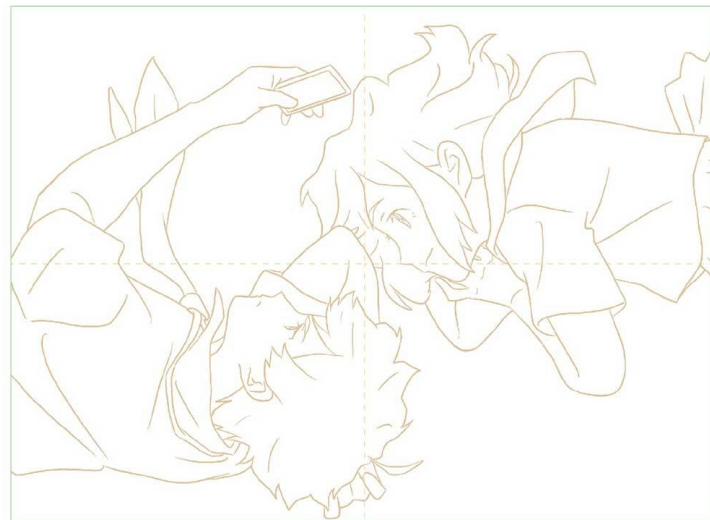
POINT

下图中的人物看起来似乎受到了来自地面的压力，衣服和头发较为凌乱，给人的印象是人物在熟睡。

3 简体描摹



4整体描摹



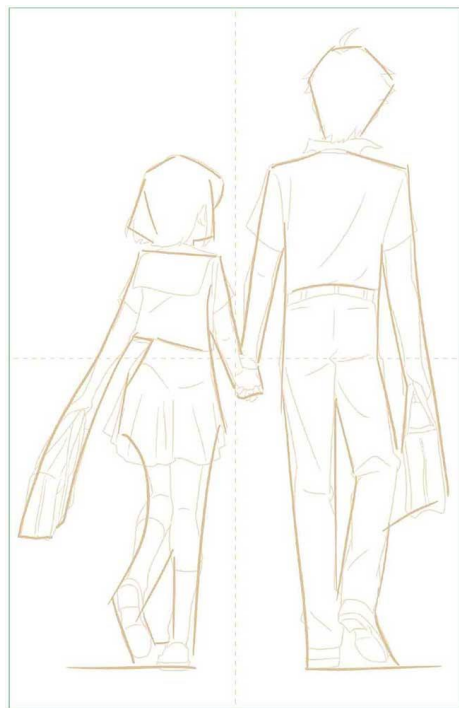
Day30步行（背影）

描绘两个人走路的姿势，通过距离感、动作和表情可以让人联想到各种电视剧中的场景。一边想象一边尝试着描绘吧。

1 示例



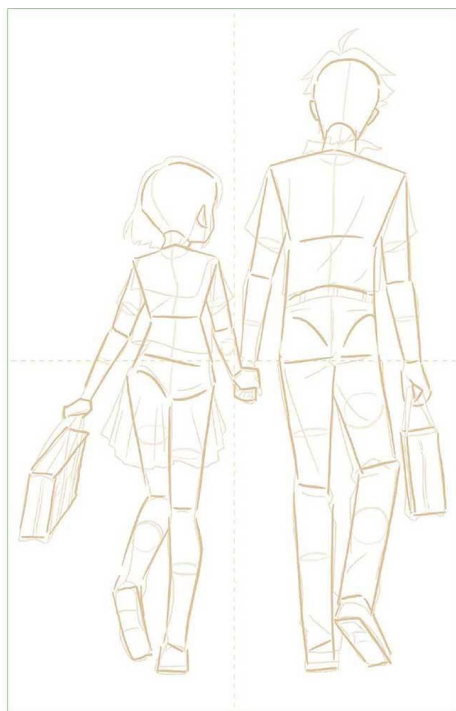
2 轮廓描摹



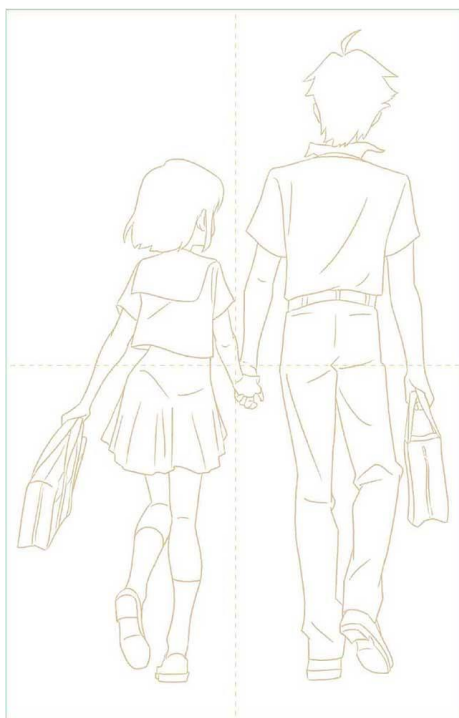
POINT

通过描绘男女的性别和体格差异，可以表现出青年和少女走路时的姿态。比如走路时，青年是外八字，而少女是内八字。

3 简体描摹



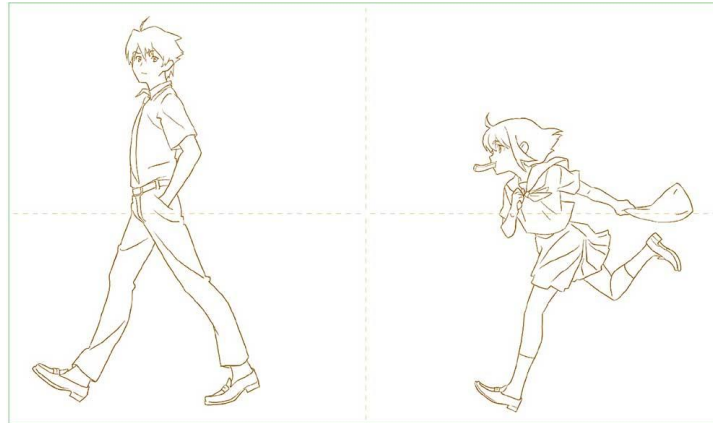
4 整体描摹



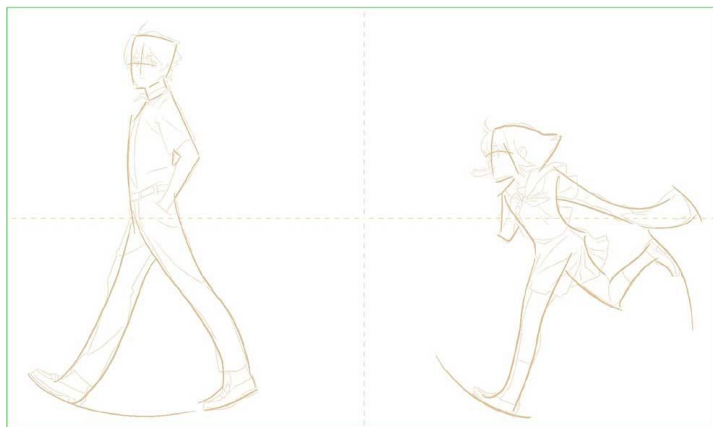
奔跑

无论是描绘人物行走还是奔跑时的姿态，最重要的是表现出人物的身体重心前倾，并且肩膀和腰会扭曲，手臂和腿部的动作也会随之变化。

1 示例



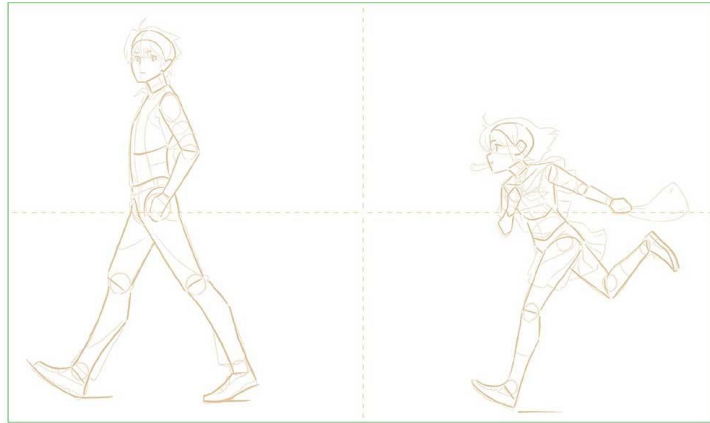
2 轮廓描摹



POINT

描绘出头发和衣服随风飘舞的状态，并且与人物的朝向方向相反，这样可以着重表现出人物的跃动感。因关节的差异，手脚的形状会随着角度的变化而不断变化。

3 简体描摹



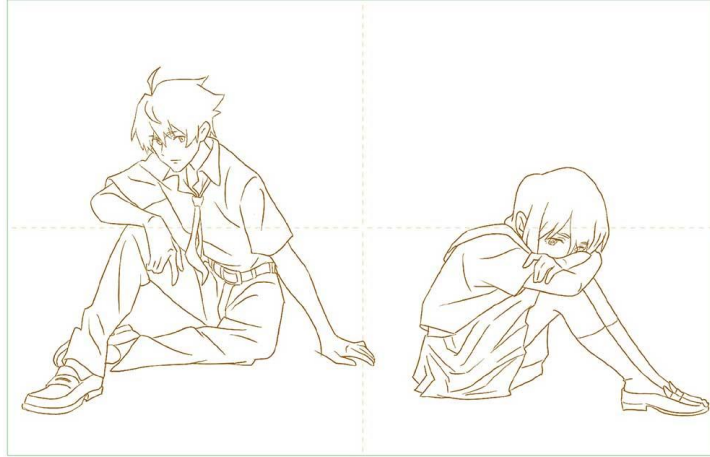
4整体描摹



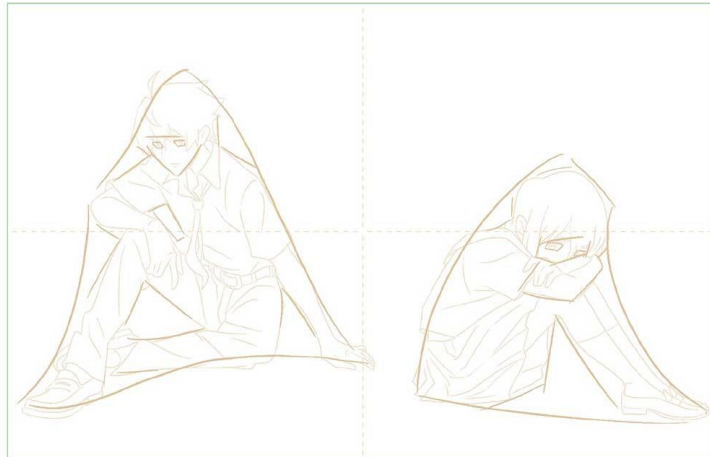
Day31 坐姿

示例图中坐着的两个人具有微妙的距离感，两个人的身体朝向与表情让人联想到各种电视剧中的场景。

1 示例



2 轮廓描摹



POINT

坐着时，人物的全身会形成三角形。在肩膀中加入头部的轮廓。

3 筒体描摹



4整体描摹



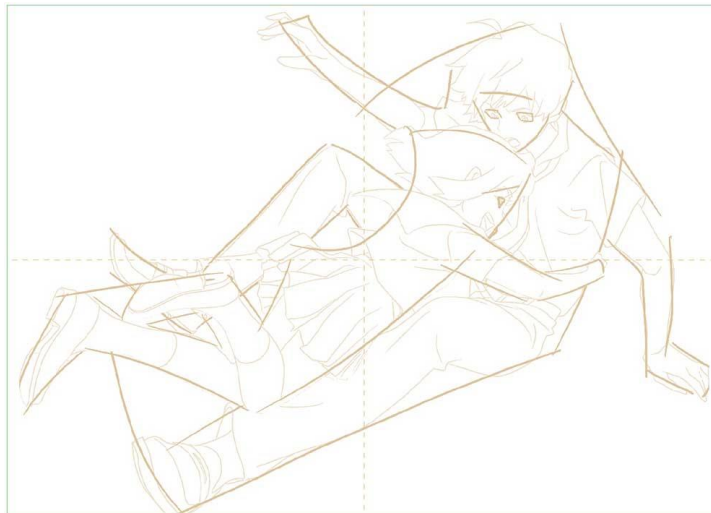
拥抱

与上一页的效果相同，这幅画能让人联想到电视剧的相关场景画面。请仔细地观察一下感到惊讶的青年和喜悦的少女的表情细节吧。

1 示例



2 轮廓描摹



POINT

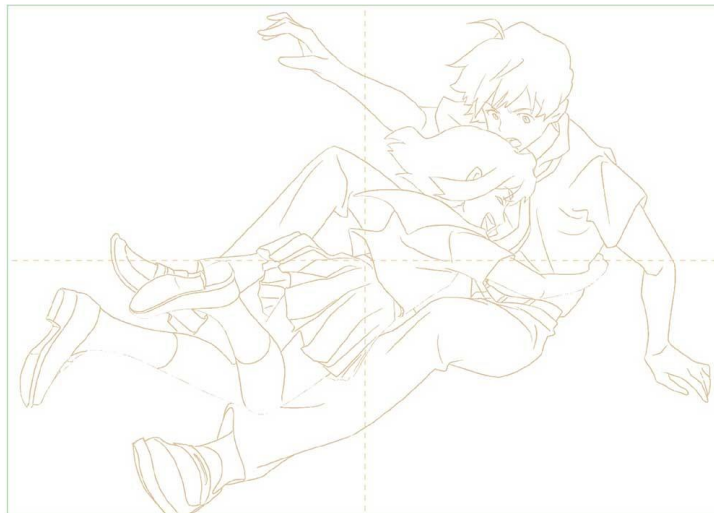
将两个人物作为一个整体，用粗略的轮廓来描绘，并掌握好内在元素的整合性。

人物面向前方时，要将腿部放大。

3 简体描摹



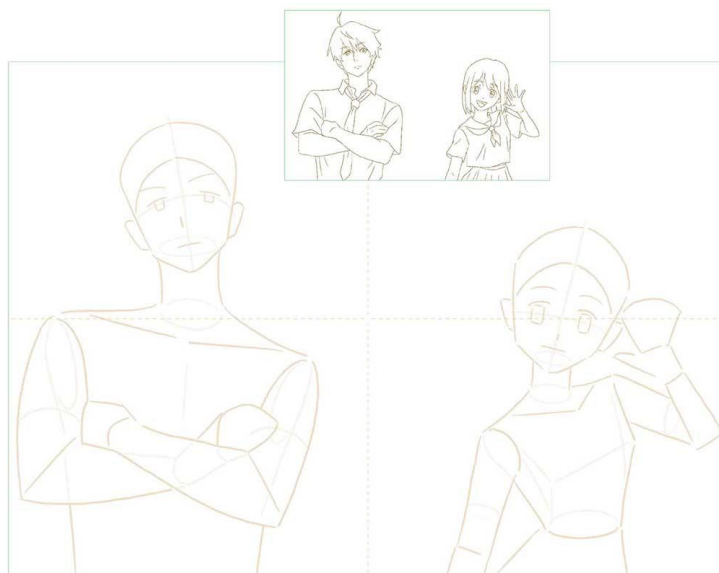
4整体描摹



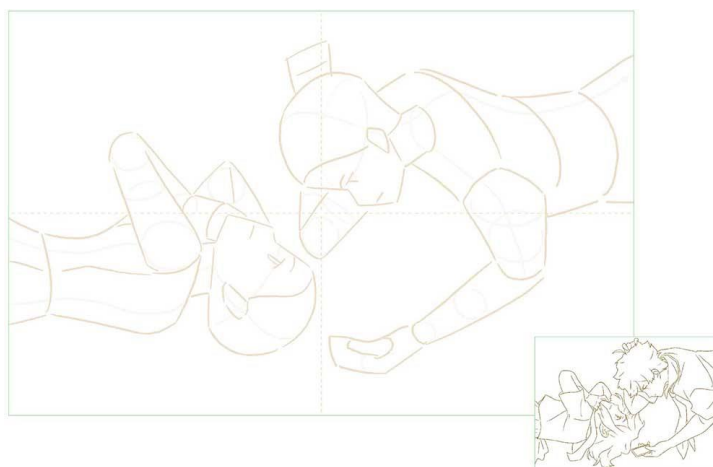
挑战尝试临摹参考图画出原创人物吧

在描摹原创人物时，要在每个人物的表情和服装上下功夫，这样可以画出两个姿态完全不同的人物。

临摹人物的上半身

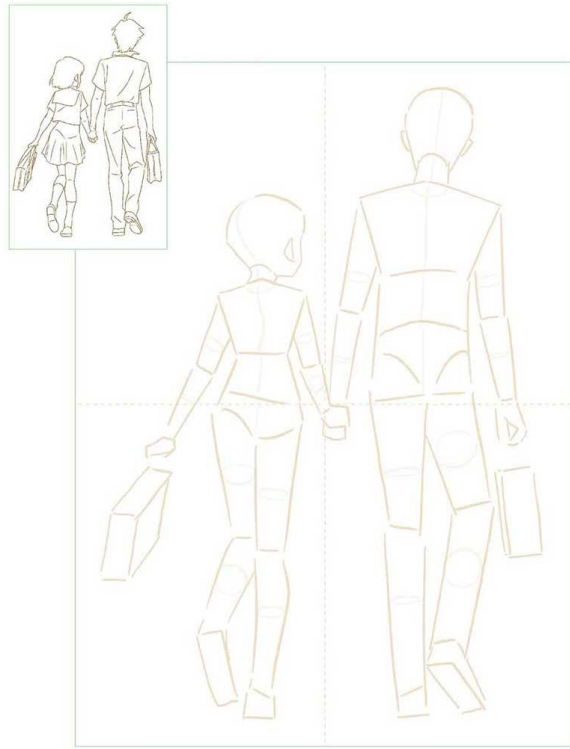


俯瞰

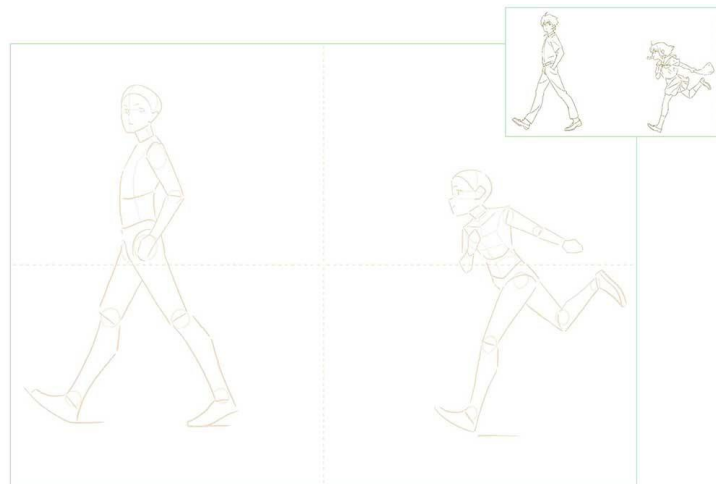


通过给人物搭配上衣服和提包等物品，就能够让观众联想到不同的原创故事。

步行（背影）



奔跑

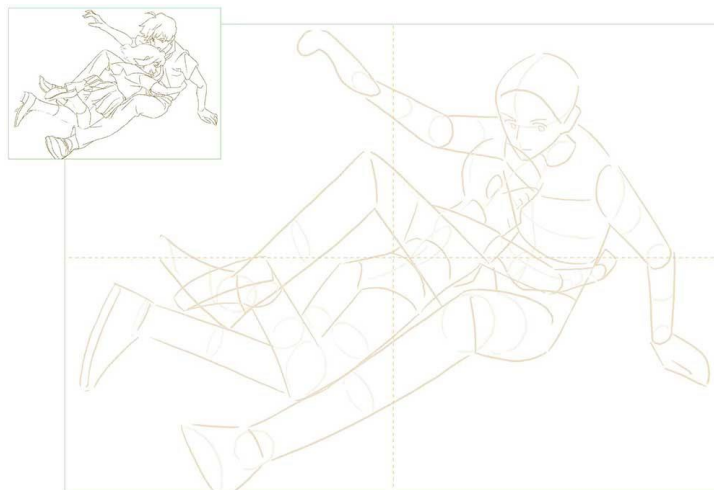


尝试着利用原创人物来创作各种故事吧。男女反转，服装及饰品的变化等，有无限的可能性。

坐姿



拥抱



结束语

无论画多少次都画不好！！

在GHIBLI工作室学习动画的时期，我是那一期学员中最不擅长描摹（以下称为临摹）的。

上学时，我在自制动画片的过程中画了很多粗糙的画，这对我来说是非常严格的考验。

之后，我成为自由职业者。通过各种工作，我深切地感受到在GHIBLI工作室所学的“临摹”的重要性。

结果，得益于所学习的动画临摹知识，后来我还参与了创作总监及出演的工作。

可以说一条线决定了我的成长。

通过观察和动手操作来掌握绘画的基本技能。

这些训练不仅能够提高绘画技能，通过这样的学习和训练，在工作、体育、烹饪、演奏、武术等方面，几乎所有的事情都能发现与之共通的学习过程和进步方法，所以要认真观察那些在某方面较为优秀的人，正确地去模仿，才能在最短的时间内提升。

而停滞不前的人一定是因为在某个步骤中糊弄了事了。

一遍遍地练习，直到理解为止！！

这是本书最重要的思想。

没有人只画一次就能画好。

希望本书能促使大家转换思维方式，发现优秀画作的本质，

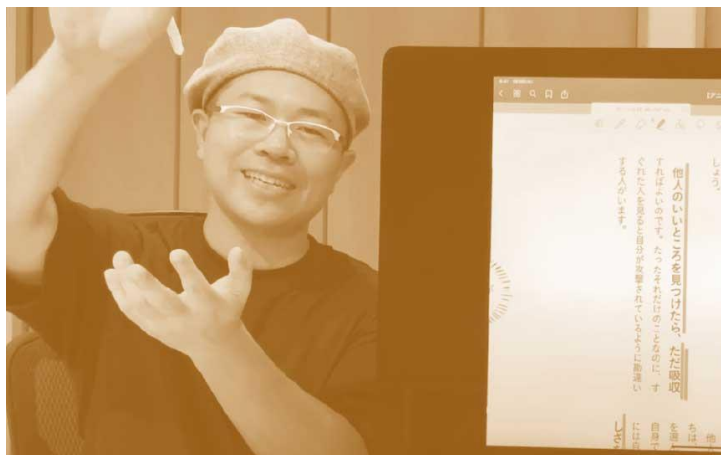
并能为你掌握绘画技能带来一些启示。

2020年9月某日

室井康雄

后记

私塾负责人·室井康雄所开办的动漫私塾



将专业的动漫绘画技术介绍给很多人!

画画并非是一种才能。

可以通过学习方法来改变!

提高绘画技能这件事与专业、非专业、年龄、职业以及居住的地区等都没有关系。室井康雄的动漫私塾线上教育自2013年开始，对很多人在绘画能力提高方面起到了重要的作用。

在这里并非是教师室井康雄单方面的讲授，而是教师与学生以彼此期望的距离感来相互学习交流，这也是动漫私塾的与众不同之处。私塾的学生包括动画制作者、漫画家、插画家，以及志愿者、学生、公司职员、主妇、打工者、待业者等。



一个人学习绘画，可能怎么也画不好。一个人能经历的事情是有限的。想要提高绘画技能，有共同意愿的人相互鼓励才是进步的捷径。而且，对于绘画的困惑就像阶梯一样分为不同阶段，既有已经解决困惑的人，也有将来也会和自己当初一样陷入同样困惑的人吧。在这里不仅仅是跟老师学习，而且还会通过帮助别人而有意识地练习描摹。

我们的目标是建立一个互相帮助、共同提高绘画水平的理想教育空间。

本书制作团队

企划吉原彩乃

装丁佐佐木博则

整理菊地武司加藤熊斗

设计大野鹤子中丸夏辉

校对（株）聚珍社