

从零开始学漫画!

一学就会, 一本就够,

轻松变身漫画达人!



CHAOJI MANHUA JIFA

超级漫画技法

从入门到精通 超值版

灌木动漫 编著

漫画新手的入门宝典!

原来画漫画比想象中还简单!

拿起笔, 向漫画高手之路进击吧!



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

从零开始学漫画!

一学就会, 一本就够,

轻松变身漫画达人!



CHAOJI MANHUA JIFA

超级漫画技法

从入门到精通 超值版

灌木动漫 编著

漫画**新手**的入门宝典!

原来画漫画比想象中**还简单**!

拿起笔, 向漫画**高手**之路进击吧!



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画技法从入门到精通超值版 / 灌木动漫编著

— 北京 : 人民邮电出版社, 2015. 10

ISBN 978-7-115-40394-0

I. ①超… II. ①灌… III. ①漫画—绘画技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第203839号

内 容 提 要

好多人认为漫画没什么技巧可言,只要形象画得生动、可爱一点儿就可以了。其实不然,漫画的造型虽然简洁却不简单,同样需要准确的构图、精准的结构与正确的透视。只有做到了这些,我们才能画出完美的、有吸引力的漫画作品。

本书是专为零基础漫画爱好者精心打造的超值漫画技法教程。全书共9章,首先讲解了漫画的基础知识,帮助读者更好地理解和创作漫画;然后具体讲解了人物头部和身体的绘制技法,同时通过将近50个案例对人物的动态、服饰、表情等角色造型必备知识和绘制技法进行了详细讲解;在本书的最后,作者还为我们讲解了营造不同漫画场景和创作单幅漫画作品的绘制技法。

本书讲解系统、全面,图例丰富,适合零基础的动漫爱好者作为自学用书,也适合相关机构作为漫画培训教材。

◆ 编 著 灌木动漫

责任编辑 王雅倩

责任印制 陈 桦

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京市艺辉印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 12

2015年10月第1版

字数: 372千字

2015年10月北京第1次印刷

定价: 29.80元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

Chapter 1 漫画的基础知识

1.1 漫画是现实的抽象化	7
1.2 漫画是现实的完美化	7
1.3 漫画是现实的理想化	8
1.4 如何表现漫画	9
1.4.1 用线条来表现漫画	9
1.4.2 用光影来表现漫画	10
1.4.3 用画面感来表现漫画	11
1.5 漫画角色绘制流程	12
1.5.1 以服饰为重点的绘制流程	12
1.5.2 以人体为重点的绘制流程	14
1.5.3 以动态为重点的绘制流程	16

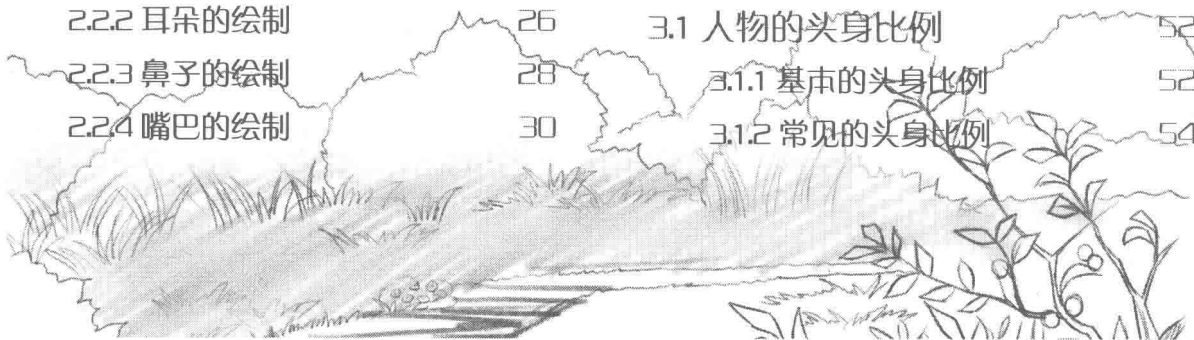
Chapter 2 人物头部设定

2.1 头部的画法	19
2.1.1 面部绘制的重要性	19
2.1.2 头部的结构和比例	20
2.1.3 脸形的绘制	21
2.1.4 不同脸形的绘制	22
2.2 五官的绘制	23
2.2.1 眼睛的绘制	23
2.2.2 耳朵的绘制	26
2.2.3 鼻子的绘制	28
2.2.4 嘴巴的绘制	30

2.3 不同角度的头部绘制	32
2.3.1 多角度头部的特点	32
2.3.2 头部侧面的绘制	33
2.3.3 仰视头部的绘制	34
2.3.4 俯视头部的绘制	35
2.3.5 为不同角度的头部添加五官	36
2.3.6 在结构图上绘制出不同角度 的头部	37
2.4 发型的绘制	38
2.4.1 头发的表现	38
2.4.2 短发	39
2.4.3 中长发	40
2.4.4 长发	41
2.4.5 发饰的绘制	43
2.5 头部绘制实例	45
2.5.1 阳光少年	45
2.5.2 开心少女	46
2.5.3 时尚少女	47
2.5.4 帅气歌手	48
2.5.5 害羞的少女	49
2.5.6 可爱的Q版女孩	50

Chapter 3 人物的身体设定

3.1 人物的头身比例	52
3.1.1 基本的头身比例	52
3.1.2 常见的头身比例	54



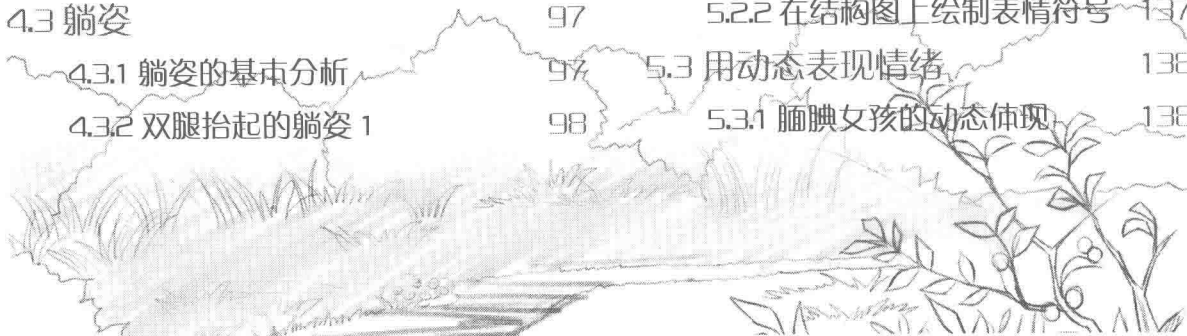
3.2 身体的表现	59	4.3.3 双腿抬起的躺姿 2	100
3.2.1 躯干的基本形态	59	4.3.4 侧身的躺姿	102
3.2.2 肌肉的绘制	60	4.3.5 仰卧的躺姿	104
3.2.3 手脚的基本形态	61	4.4 跳姿	106
3.2.4 四肢的绘制	65	4.4.1 基本的跳姿分析	106
3.2.5 男性与女性身体的区别	71	4.4.2 单腿曲起的跳姿	107
3.2.6 身体绘制实例	72	4.4.3 双腿曲起的跳姿 1	109
3.3 不同角度的身体表现	78	4.4.4 双腿曲起的跳姿 2	111
3.3.1 身体各个角度的画法	78	4.5 日常动作	113
3.3.2 利用特殊角度对人物进行个性设计	81	4.5.1 日常动作分析	113
3.3.3 不同角度的身体的绘制实例	82	4.5.2 俏皮的动作	114
		4.5.3 手拿裙摆的动作	115
		4.5.4 跳舞的动作	117
		4.5.5 拎东西的动作	119

Chapter 4 人物动态的表现

4.1 站姿	87
4.1.1 基本站姿分析	87
4.1.2 单手扶帽的站姿	88
4.1.3 抬起双臂的站姿	89
4.1.4 单手叉腰的站姿 1	90
4.1.5 单手叉腰的站姿 2	91
4.2 坐姿	92
4.2.1 基本坐姿分析	92
4.2.2 双腿分开的坐姿	93
4.2.3 单手托脸的坐姿	95
4.3 躺姿	97
4.3.1 躺姿的基本分析	97
4.3.2 双腿抬起的躺姿 1	98

Chapter 5 人物的各种情绪的表现

5.1 各种生动的面部表情	122
5.1.1 开心	122
5.1.2 愤怒	125
5.1.3 惊讶	128
5.1.4 悲伤	130
5.1.5 哭泣	132
5.1.6 其他表情	134
5.2 表情符号	136
5.2.1 了解各种表情符号	136
5.2.2 在结构图上绘制表情符号	137
5.3 用动态表现情绪	138
5.3.1 腼腆女孩的动态体现	138



5.3.2 高兴女孩的动态体现	140	7.2 树市、植被的绘制	172
5.3.3 哭泣女孩的动态体现	142	7.2.1 树干的表现技法	172
5.3.4 俏皮女孩的动态体现	144	7.2.2 树市的表现技法	173
5.4 不同表情的人物绘制	146	7.2.3 植被的表现技法 1	174
5.4.1 阳光的女孩	146	7.2.4 植被的表现技法 2	175
5.4.2 吃惊的少女	147	7.3 室外场景的绘制	176
5.4.3 忧郁的女孩	148	7.3.1 恬静的小屋	176
5.4.4 悲伤的少女	149	7.3.2 宁静的街道	177

Chapter 6 各种人物形象的设定

6.1 美少女的绘制	151
6.1.1 高中生	152
6.1.2 傲慢的少女	155
6.1.3 可爱的女孩	159
6.1.4 呆萌小女孩	162
6.2 美少年的绘制	165
6.2.1 悠闲的少年	165
6.2.2 嘻哈男孩	166
6.2.3 冷酷男生	167

Chapter 7 漫画场景的绘制

7.1 场景的透视	169
7.1.1 一点透视	169
7.1.2 两点透视	170
7.1.3 三点透视	171

7.4 室内场景的绘制	178
7.4.1 大学讲堂	178
7.4.2 乐器室	179
7.4.3 饭桌一角	180
7.4.4 幽深的小巷	181
7.4.5 静谧的森林	183

Chapter 8 单幅漫画作品的绘制

8.1 单幅漫画作品的表现	186
8.2 花丛中的阳光女孩	188
8.3 美丽的花童	189
8.4 漂亮的小公主	190
8.5 娇媚的女战士	191
8.6 丛林中的小狐仙	192



从零开始学漫画!

一学就会, 一本就够,

轻松变身漫画达人!



CHAOJI MANHUA JIFA

超级漫画技法

从入门到精通 超值版

灌木动漫 编著

漫画**新手**的入门宝典!

原来画漫画比想象中**还简单**!

拿起笔, 向漫画**高手**之路进击吧!



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画技法从入门到精通超值版 / 灌木动漫编著

— 北京 : 人民邮电出版社, 2015. 10

ISBN 978-7-115-40394-0

I. ①超… II. ①灌… III. ①漫画—绘画技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第203839号

内 容 提 要

好多人认为漫画没什么技巧可言,只要形象画得生动、可爱一点儿就可以了。其实不然,漫画的造型虽然简洁却不简单,同样需要准确的构图、精准的结构与正确的透视。只有做到了这些,我们才能画出完美的、有吸引力的漫画作品。

本书是专为零基础漫画爱好者精心打造的超值漫画技法教程。全书共9章,首先讲解了漫画的基础知识,帮助读者更好地理解和创作漫画;然后具体讲解了人物头部和身体的绘制技法,同时通过将近50个案例对人物的动态、服饰、表情等角色造型必备知识和绘制技法进行了详细讲解;在本书的最后,作者还为我们讲解了营造不同漫画场景和创作单幅漫画作品的绘制技法。

本书讲解系统、全面,图例丰富,适合零基础的动漫爱好者作为自学用书,也适合相关机构作为漫画培训教材。

-
- ◆ 编 著 灌木动漫
责任编辑 王雅倩
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京市艺辉印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 12 2015年10月第1版
字数: 372千字 2015年10月北京第1次印刷
-

定价: 29.80元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

Chapter 1 漫画的基础知识

1.1 漫画是现实的抽象化	7
1.2 漫画是现实的完美化	7
1.3 漫画是现实的理想化	8
1.4 如何表现漫画	9
1.4.1 用线条来表现漫画	9
1.4.2 用光影来表现漫画	10
1.4.3 用画面感来表现漫画	11
1.5 漫画角色绘制流程	12
1.5.1 以服饰为重点的绘制流程	12
1.5.2 以人体为重点的绘制流程	14
1.5.3 以动态为重点的绘制流程	16

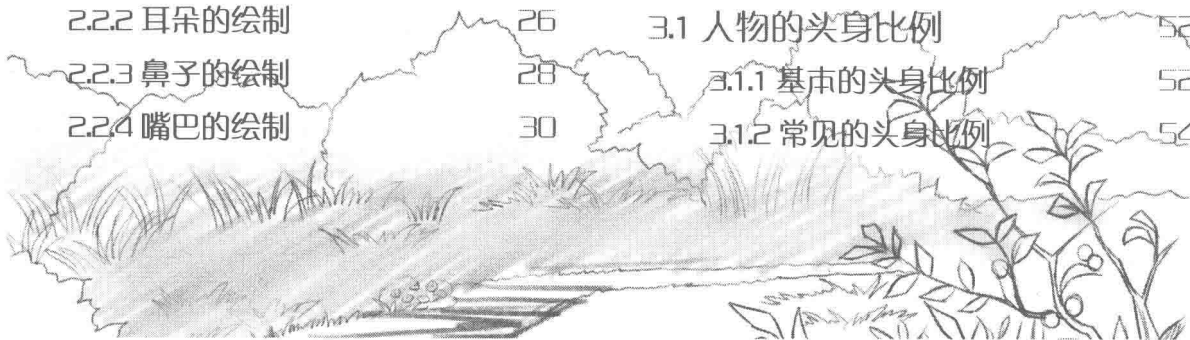
Chapter 2 人物头部设定

2.1 头部的画法	19
2.1.1 面部绘制的重要性	19
2.1.2 头部的结构和比例	20
2.1.3 脸形的绘制	21
2.1.4 不同脸形的绘制	22
2.2 五官的绘制	23
2.2.1 眼睛的绘制	23
2.2.2 耳朵的绘制	26
2.2.3 鼻子的绘制	28
2.2.4 嘴巴的绘制	30

2.3 不同角度的头部绘制	32
2.3.1 多角度头部的特点	32
2.3.2 头部侧面的绘制	33
2.3.3 仰视头部的绘制	34
2.3.4 俯视头部的绘制	35
2.3.5 为不同角度的头部添加五官	36
2.3.6 在结构图上绘制出不同角度 的头部	37
2.4 发型的绘制	38
2.4.1 头发的表现	38
2.4.2 短发	39
2.4.3 中长发	40
2.4.4 长发	41
2.4.5 发饰的绘制	43
2.5 头部绘制实例	45
2.5.1 阳光少年	45
2.5.2 开心少女	46
2.5.3 时尚少女	47
2.5.4 帅气歌手	48
2.5.5 害羞的少女	49
2.5.6 可爱的Q版女孩	50

Chapter 3 人物的身体设定

3.1 人物的头身比例	52
3.1.1 基本的头身比例	52
3.1.2 常见的头身比例	54



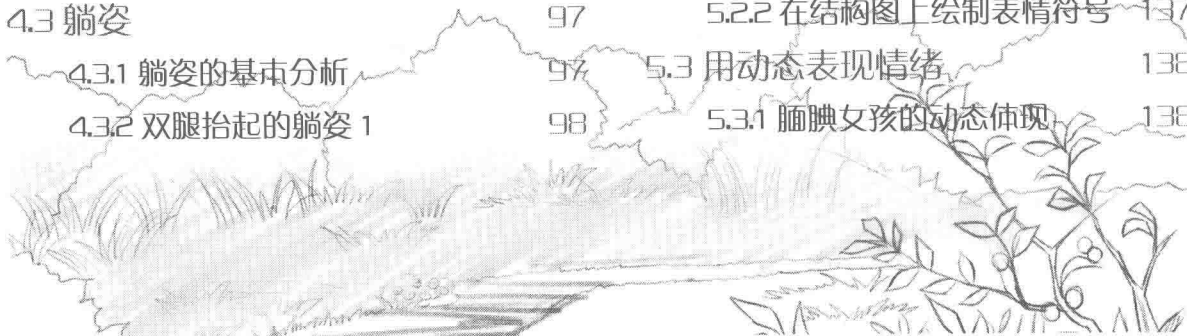
3.2 身体的表现	59	4.3.3 双腿抬起的躺姿 2	100
3.2.1 躯干的基本形态	59	4.3.4 侧身的躺姿	102
3.2.2 肌肉的绘制	60	4.3.5 仰卧的躺姿	104
3.2.3 手脚的基本形态	61	4.4 跳姿	106
3.2.4 四肢的绘制	65	4.4.1 基本的跳姿分析	106
3.2.5 男性与女性身体的区别	71	4.4.2 单腿曲起的跳姿	107
3.2.6 身体绘制实例	72	4.4.3 双腿曲起的跳姿 1	109
3.3 不同角度的身体表现	78	4.4.4 双腿曲起的跳姿 2	111
3.3.1 身体各个角度的画法	78	4.5 日常动作	113
3.3.2 利用特殊角度对人物进行个性设计	81	4.5.1 日常动作分析	113
3.3.3 不同角度的身体的绘制实例	82	4.5.2 俏皮的动作	114
		4.5.3 手拿裙摆的动作	115
		4.5.4 跳舞的动作	117
		4.5.5 拎东西的动作	119

Chapter 4 人物动态的表现

4.1 站姿	87
4.1.1 基本站姿分析	87
4.1.2 单手扶帽的站姿	88
4.1.3 抬起双臂的站姿	89
4.1.4 单手叉腰的站姿 1	90
4.1.5 单手叉腰的站姿 2	91
4.2 坐姿	92
4.2.1 基本坐姿分析	92
4.2.2 双腿分开的坐姿	93
4.2.3 单手托脸的坐姿	95
4.3 躺姿	97
4.3.1 躺姿的基本分析	97
4.3.2 双腿抬起的躺姿 1	98

Chapter 5 人物的各种情绪的表现

5.1 各种生动的面部表情	122
5.1.1 开心	122
5.1.2 愤怒	125
5.1.3 惊讶	128
5.1.4 悲伤	130
5.1.5 哭泣	132
5.1.6 其他表情	134
5.2 表情符号	136
5.2.1 了解各种表情符号	136
5.2.2 在结构图上绘制表情符号	137
5.3 用动态表现情绪	138
5.3.1 腼腆女孩的动态体现	138



5.3.2 高兴女孩的动态体现	140	7.2 树市、植被的绘制	172
5.3.3 哭泣女孩的动态体现	142	7.2.1 树干的表现技法	172
5.3.4 俏皮女孩的动态体现	144	7.2.2 树市的表现技法	173
5.4 不同表情的人物绘制	146	7.2.3 植被的表现技法 1	174
5.4.1 阳光的女孩	146	7.2.4 植被的表现技法 2	175
5.4.2 吃惊的少女	147	7.3 室外场景的绘制	176
5.4.3 忧郁的女孩	148	7.3.1 恬静的小屋	176
5.4.4 悲伤的少女	149	7.3.2 宁静的街道	177

Chapter 6 各种人物形象的设定

6.1 美少女的绘制	151
6.1.1 高中生	152
6.1.2 傲慢的少女	155
6.1.3 可爱的女孩	159
6.1.4 呆萌小女孩	162
6.2 美少年的绘制	165
6.2.1 悠闲的少年	165
6.2.2 嘻哈男孩	166
6.2.3 冷酷男生	167

Chapter 7 漫画场景的绘制

7.1 场景的透视	169
7.1.1 一点透视	169
7.1.2 两点透视	170
7.1.3 三点透视	171

7.4 室内场景的绘制	178
7.4.1 大学讲堂	178
7.4.2 乐器室	179
7.4.3 饭桌一角	180
7.4.4 幽深的小巷	181
7.4.5 静谧的森林	183

Chapter 8 单幅漫画作品的绘制

8.1 单幅漫画作品的表现	186
8.2 花丛中的阳光女孩	188
8.3 美丽的花童	189
8.4 漂亮的小公主	190
8.5 娇媚的女战士	191
8.6 丛林中的小狐仙	192



Chapter 1

漫画的基础知识

本章，我们将向大家介绍一些有关于漫画的基础知识，让初学者在开始学习绘制漫画之前，对其有一个深刻的认识，以便于更好地理解 and 创作漫画。



1.1 漫画是现实的抽象化

为什么说漫画是现实的抽象化呢？因为漫画形象是以现实人物为原型而创作出的完美形象。打个比方，一个现实当中的人物有性别、年龄、身高、相貌和社会关系等具体特征，并且有据可查，但是，对于漫画人物来说，这些都可以通过理想化的设定来进行，不需要现实的身份认证。由此，我们可以了解到漫画是现实的抽象化。



1.2 漫画是现实的完美化



漫画是现实的完美化，即我们可以在现实基础的影响下，对人物进行一些美化和幻想。漫画通过对现实的完美化可以让人们有更多的幻想空间和思维空间，让虚拟的故事情节变得更加唯美、可看，也能够让漫画中的人物角色显得更加理想化。这样就使人们在正常的现实生活中也拥有了一种幻想的思维空间。

1.3 漫画是现实的理想化

漫画是现实的理想化，在现实的延伸下，对其进行再创造，就形成了理想化的概念世界。在表现漫画的整个过程中，理想化的概念设定是表现画面的基本要求，只有对脑中的概念进行一个具体的拓展延伸，才能将其超现实地表现在其他媒介之上。在绘制漫画时，我们所运用的承载媒介就是笔和纸张，通过这些，我们才能达到理想化延伸的目的。



既然说漫画是现实的理想化，那么在表现漫画作品的时候就需要将画面的表现和感觉绘制得唯美一些，这样不仅能让画面显得丰富，还能使漫画人物拥有一定的幻想空间。如上图的古装美女，她拥有梦幻般华丽的服饰和娇小玲珑的身形，很容易让人联想到古时候的贵族公主，这样就体现出了漫画的理想化想表达的唯美感觉。

1.4 如何表现漫画

1.4.1 用线条来表现漫画

通常都是使用线条来表现漫画。简洁、明了、下笔流畅的

线条能够将事物的轮廓和质感很好地体现出来，所以线条就成了漫画的主要组成部分。

那么，该如何用线条来表现人物和画面呢？我们只要在绘制的时候将笔应用于纸张就能够表现出线条来，但是，线条并不是只画出来就可以了，我们需要学习的是如何将线条流畅地表现出来，如何将画面的前后关系描绘出来，以及如何将人物的质感表现出来。



我们可以清楚地看到，三幅作品中的人物就是运用各种各样的线条绘制出来的，它们有深有浅、有粗有细，线条间充满了变化，所以也使得整个画面变得非常生动。



漫画人物的形象塑造离不开线条，线条就像作家笔下的文字，叙述着想要表达的事物。漫画作者用多变的线条来构成各式各样的角色形象，且具有简明、生动的特性。

1.4.2 用光影来表现漫画

为什么说漫画可以用光影来表现呢？因为在我们的日常生活中，任何事物都不是以平铺的形式存在的，而是以立体的三维形态存在的。因此，在表现漫画作品的时候，我们也可以运用光影来增强作品的整体效果。

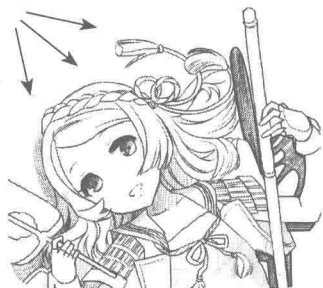
既然光影如此重要，我们又该如何来表现光影呢？首先，可以通过线条的排列来表现；其次可以通过人物的明暗关系来表现；最后我们也可以通过背景的阴影范围来表现，这样不仅能塑造出人物的立体感，还能够让画面具有空间关系。

我们可以看到，在光影的衬托下，人物显得不再单一，不再只是个平面，而是立体、具有空间感的。



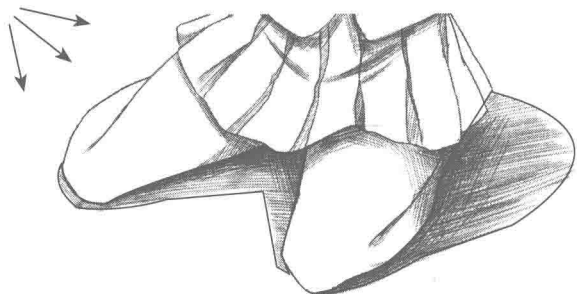
技巧提示

注意光线的方向，影子的位置要与光线的方向保持一致。



在添加阴影效果时，不仅要考虑人或物本身的明暗关系，还要考虑他们与周围事物所形成的光影效果，如左图人物在地板上所形成的人物形态的投影，使画面变得空间感十足，显得非常真实。

技巧提示



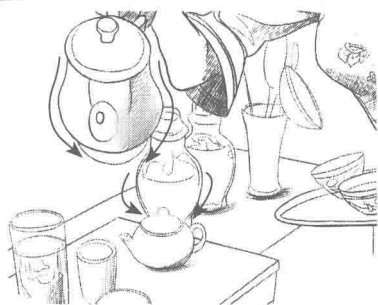
绘制时注意线条排列的虚实变化，不要画得太乱，会影响画面效果。



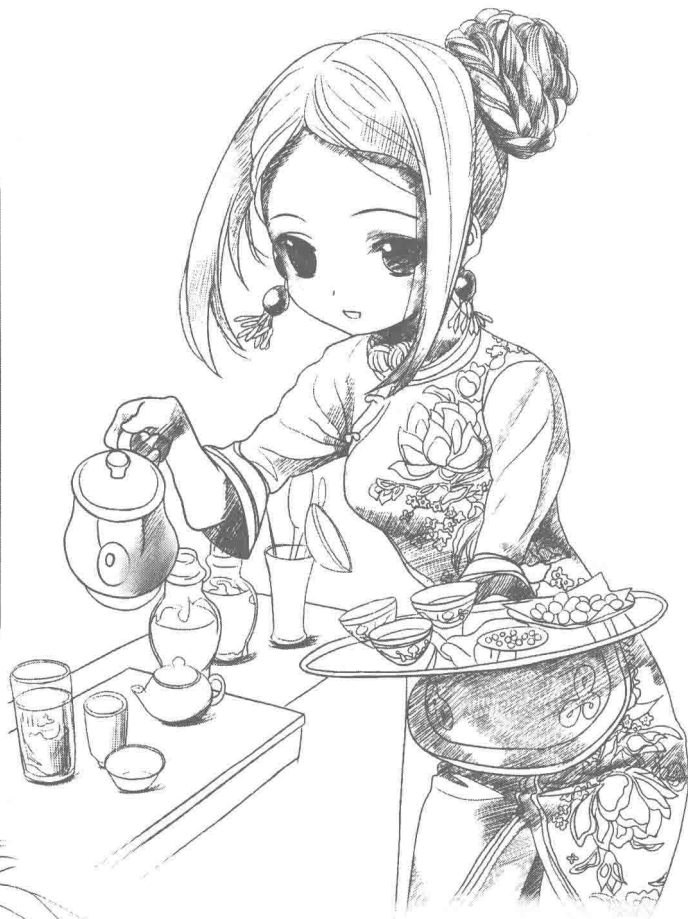
1.4.3 用画面感来表现漫画

漫画是可以画面感来表现的，并且画面的表现度也是漫画作品的重要突出部分。在漫画作品中，整个画面的氛围能够让角色或画面中的主要部分显得更加突出并且明朗，让作品的寓意和内涵都能够得到一定的提升。

技巧提示



在绘制弧形的物体时要注意线条的弧度，要圆滑。



在绘制漫画的时候，我们该怎样表现整体的画面感呢？其实，这一点也不难，我们可以通过服装、道具和景物来表现整个画面的氛围。

如左图中的布偶和右图中的茶壶及茶杯，这些生活中经常见到的物品被应用到了作品里，使画面显得非常真实，非常生活化。

场景中小物品地添加能增强画面的氛围感，让作品更具可看性。

