

情景漫画 绘制技法



何耀 王海鸥◎编著



赠

— 动漫人物造型、动作图谱400例
— 线稿上色实例5个

清华大学出版社



情景漫画 绘制技法



何耀 王海鸥◎编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书是“动漫梦工场”系列中的一本。全书共分为8章，通过大量图例，细致地讲解了动漫作品中情景漫画的绘制技法，包括情景动态的表现与应用、人物身体动态的表现技法、情景中人物基本静态动作的绘制、情景中人物基本动态动作的绘制、日常情景的绘制、格斗场景中人物的绘制、情侣人物情景的绘制等内容。在最后一章，安排了一个综合性的实战实例——绘制玫瑰女孩，通过线稿绘制、造型设计、表情刻画、场景设计、背景设计及上色等全过程的学习，读者可以全面掌握漫画的绘制流程以及绘制技巧。

本书讲解系统，图例丰富，可作为初、中级动漫爱好者的自学用书，也可作为相关动漫专业的培训教材或教学参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

情景漫画绘制技法/何耀，王海鸥编著. —北京：清华大学出版社，2015
(动漫梦工场)

ISBN 978-7-302-37910-2

I. ①情… II. ①何… ②王… III. ①漫画-绘制技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第204936号

责任编辑：朱英彪

封面设计：刘超

版式设计：文森时代

责任校对：王颖

责任印制：沈露

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社总机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者：三河市君旺印务有限公司

装 订 者：三河市新茂装订有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×260mm

印 张：16.5

字 数：378千字

版 次：2015年9月第1版

印 次：2015年9月第1次印刷

印 数：1~2600

定 价：49.80元

产品编号：052854-01

关于本书

I 本书为谁而写

漫画广泛地应用于各类书籍、报纸和杂志之中。漫画以其简单的造型、可爱的风格，得到了越来越多人的青睐。本书从绘制情景漫画人物与情景动态出发，以简单明了的语言介绍了情景漫画的创作特点、绘制方法与技巧。

本书非常适合动漫爱好者以及喜欢绘制漫画的初、中级读者学习使用，也同样适合高职高专及动漫相关培训学校作为教材用书。如果想学习漫画的绘制并加入到漫画行业中，本书将是你最好的选择。

II 本书中有些什么

本书的结构安排、内容设置均从漫画爱好者的兴趣点着手，从最简单的情景绘制开始，逐步深入，层层推进，直到完整的人物造型和动作表现，并对漫画绘制中易出现的问题进行了细致的归纳与解说。只要你拿起笔，梦想并不遥远。跟着我们的步骤，从零基础开始一点一滴地学习和累积漫画知识，相信最后你一定能画出一幅属于自己的漫画。

本书通过大量图例，细致地讲解了情景漫画作品中备受大家喜爱的动漫角色和动漫情景的绘制技法，包括动漫人物基本动作的绘制技巧，基本表情的绘制方法，不同情景、不同人物情景动作的表现等。各章讲解细致，图例丰富。

本书具体内容如下：

- 第1章 情景动态的表现与应用。主要内容包括情景动态的基本定义、情绪动态的表达、特定场合中的人物动态、场景动态中的空间应用等。
- 第2章 人物身体动态的表现技法。主要内容包括认识人体与动作、扭身动作及其表现、踢腿动作及其表现等。
- 第3章 情景中人物基本静态动作的绘制。主要内容包括静态动作的定义、站姿的绘制、坐姿的绘制、蹲姿的绘制、跪姿的绘制、男孩其他坐姿的绘制、卧姿的绘制等。
- 第4章 情景中人物基本动态动作的绘制。主要内容包括动态动作的定义、跑姿的绘制、其他动态姿势的特点、跌倒姿势的绘制等。
- 第5章 日常情景的绘制。主要内容包括裙子的绘制，百褶裙的动态绘制、裙子的动态绘制、女性穿戴服饰的动作、男性穿戴服饰的动作、日常搬运场景动态的绘制、日常打扫场景动态的绘制等。

第6章 格斗场景中人物的绘制。主要内容包括格斗情景的相关知识、手肘打击的情景动作、扭打的情景动作、抓的情景动作、刀剑使用的情景、使用刀剑的不同动作、格斗场景中速度线的应用、使用手枪情景的绘制、使用长枪情景的绘制等。

第7章 情侣人物情景的绘制。主要内容包括双人动态与空间、情侣双人情景动态表现、牵手情景的绘制、情侣悄悄话情景的动作绘制、情侣相拥情景的动作绘制、情侣公主抱情景的动作绘制、情侣亲吻情景的动作绘制等。

第8章 技能实战——绘制玫瑰女孩。主要内容包括电脑描线、配色、绘制人物的五官、人物的穿着与配饰、场景以及局部细化等内容。

III 怎样通过本书学好漫画绘制

如果你是一位漫画初学者，那么请从本书第1章开始学起，它将逐步引导你了解漫画的基础知识并掌握基本的创作方法。接着，你可以对书中大量案例进行实战学习，以循序渐进的方式进入漫画绘制的大门。

如果你有一定的漫画绘制基础，仍然建议从本书的基础部分开始学习，不放过任何细节，以理清学习的思路，达到融会贯通的学习效果。

在利用本书学习情景漫画绘制技法的过程中，采用正确的学习方法不仅可以节约时间，还可以提高学习效率。现将学习本书的基本方法归纳如下，供读者参考。

1. 打好基础。要学好漫画，首先应从漫画的基础学起，掌握基本的绘制方法和技巧。
2. 注重实践。在掌握了漫画的基础知识和基本绘制方法之后，可以利用所学知识尝试绘制一些简单的漫画，加强练习，不断提高绘制技巧。
3. 临摹和借鉴。一幅优秀的漫画作品，除了绘制时需使用一定的绘制技巧外，更多的取决于设计者的创意和构思。多临摹和借鉴一些大师级的优秀作品，分析其中的巧妙构思以及表现手法，发现其亮点并从中受到启发得到灵感，然后将这些领悟到的知识应用于自己的作品中，这也是提高自身漫画创作水平的重要途径之一。
4. 加强交流。除了上述几点，与其他漫画创作者进行交流也是学习漫画的重要途径，可以通过专业QQ群在线交流，或者加入相关专业论坛进行交流和學習。

IV 超值赠送

学习动漫技法的过程，就是不断的临摹、分析、总结和提升的过程。为了能使读者更好地学习动漫人物绘制技法，我们特意搜集和整理了这些年来绘制的各类动漫人物造型、动作图谱400幅，免费赠送给大家，以方便大家临摹学习和参考。另外，赠送人物线稿上色实例5个，其中包含详细的操作步骤。这些素材读者可登录清华大学出版社网站（www.tup.com.cn）进行下载。

V 联系我们

本丛书由ZOE动漫社的何耀、王海鸥编著，其他参与本书编写工作的人员还有尹新梅、杨仁毅、邓建功、李勇、赵阳春、王进修、胥桂蓉、蒋竹、朱世波、唐蓉、杨路平、黄刚、王政、曹洪菲、陈冲、黄君言、李思佳、邓春华、何紧莲、寇吉梅、胡勇、李彪、刘可立等。

ZOE动漫社是国内一家专业、权威的漫画技法图书的创造团队，已经出版了多套漫画技法丛书，并被众多院校和培训班选为教材。本套丛书图例详尽，步骤完善，内容实用，每本书均为多位资深漫画师在多年的漫画创作中总结出的经验之作，具有非常高的参考价值，代表了目前国内同类图书的较高水平。

由于时间仓促，加之写作水平有限，书中不妥之处在所难免。如果读者在学习过程中有什么问题，可以与我们联系（QQ：452009641）。

目

录



第1章 情景动态的表现与应用///1

专题1 情景动态的基本定义///3

1. 情绪动态的特点///3
2. 场景动态的特点///4
3. 情景动态实例：打电话///6

专题2 情绪动态的表达///9

1. 面部情绪动态的表达///9
2. 面部情绪动态的转变///10
3. 表情变化实例：不同笑容///10
4. 人物角色性格与表情的设定///11
5. 情绪动态的肢体表达///12
6. 情绪动态中的手势///13
7. 不同情绪表现的动作姿态///14

专题3 特定场合中的人物动态///15

1. 人物与水的场景表现///15
2. 戏水///16
3. 沐浴///17
4. 水的不同表现///18

专题4 场景动态中的空间应用///19

1. 空间透视与人体透视///19
2. 仰视角度的人体图例///20
3. 俯视角度的人体图例///21
4. 楼梯的空间绘制///22
5. 上楼梯的人物动态///25
6. 下楼梯的人物动态///26
7. 不同上下楼梯的图例///26

动手实践///27

第2章 人物身体动态的表现技法///28

专题1 认识人体与动作///30

专题2 扭身动作及其表现///31

1. 人物动态的绘制///31
2. 身体腰部的变化///32
3. 扭转腰部时的人体角度///33
4. 向后扭转腰部///34
5. 弯腰时的身体曲线变化///35
6. 弯腰时臀部位置的变化///36
7. 扭身动作的应用图例///37



专题3 踢腿动作及其表现///39

1. 踢腿的动作特点///39
2. 抬腿踢的动作///40
3. 踢腿的不同高度///41
4. 向后踢的动作///42
5. 飞腿踢的动作///43
6. 踢腿在运动场景中的应用///44
7. 踢腿在格斗场景中的应用///45

动手实践///48

第3章 情景中人物基本静态动作的绘制///49

专题1 静态动作的定义///51

专题2 站姿的绘制///52

1. 站姿的特点///52
2. 站姿的不同腿部造型///53
3. 不同男女站姿图例///55
4. 站姿的绘制///56

专题3 坐姿的绘制///60

1. 坐姿的特点///60
2. 坐姿腿的不同摆放方式///61
3. 女孩坐姿的绘制///64
4. 男孩坐姿的绘制///66

专题4 蹲姿的绘制///68

1. 蹲姿的特点///68
2. 埋头的蹲姿///69
3. 男女不同蹲姿图例///70

4. 男孩蹲姿的绘制///71

5. 女孩蹲姿的绘制///73

专题5 跪姿的绘制///75

1. 跪姿的特点///75
2. 单膝跪姿的特点///76
3. 不同角度的坐式跪姿姿势///76
4. 不同跪姿的图例///77
5. 跪姿的绘制///78

专题6 男孩其他坐姿的绘制///80

1. 男孩坐姿的特点///80
2. 盘腿坐姿的绘制///81

专题7 卧姿的绘制///83

1. 仰卧姿势的特点///83
2. 俯卧姿势的特点///84
3. 侧卧姿势的特点///85
4. 男女不同的卧姿图例///86
5. 男孩卧姿的绘制///87
6. 女孩卧姿的绘制///89

动手实践///91

第4章 情景中人物基本动态动作的绘制///92

专题1 动态动作的定义///94

专题2 跑姿的绘制///95

1. 不同跑姿图例///95
2. 男孩跑姿的绘制///96
3. 女孩跑步动态的绘制///98



专题3 其他动态姿势的特点///100

- 1.滚动姿势///100
- 2.扑的姿势///101
- 3.站起来的姿势///103

专题4 跌倒姿势的绘制///104

- 1.跌倒姿势的特点///104
- 2.跌倒姿势图例///105
- 3.正面跌倒动态///106
- 4.背部着地向后跌倒的姿势///107
- 5.跌倒姿势的绘制///108

动手实践///112

第5章 日常情景的绘制///113

专题1 裙子的绘制///115

- 1.裙子的特点///115
- 2.裙子波浪花边的绘制///116
- 3.百褶裙的特点///117

专题2 百褶裙的动态绘制///118

- 1.仰视角度的百褶裙绘制///118
- 2.弯腰时的百褶裙绘制///119
- 3.双腿并拢跪坐时的百褶裙绘制///120
- 4.双腿微分跪坐时百褶裙的绘制///121

专题3 裙子的动态绘制///122

- 1.裙子撒开时的动态绘制///122
- 2.风吹动裙子的动态绘制///123
- 3.跳跃时的裙子动态绘制///124
- 4.跑动时的服饰动态///125

专题4 女性穿戴服饰的动作///126

- 1.女性穿衣动作///126
- 2.女性穿衣的各种动态///128
- 3.女性穿衣的动作流程///129
- 4.女性穿袜的动态///131
- 5.女性穿袜动作图例///132
- 6.女性穿袜的动作流程///133

专题5 男性穿戴服饰时的动作///135

- 1.穿衣动作///135
- 2.男性穿衣不同动态///136
- 3.男性穿衣动作流程///137
- 4.男性穿裤子的动作///139
- 5.男性穿裤动作流程///141

专题6 日常搬运场景的动态绘制///143

- 1.推的动态特点///143
- 2.拉的动力特点///143
- 3.用力点不同时的动态姿势///144
- 4.男女搬运场景动态图例///145
- 5.搬运动作的绘制///149

专题7 日常打扫场景的动态绘制///151

- 1.日常的打扫场景///151
- 2.男女打扫场景动态图例///152
- 3.日常打扫场景的动态绘制///153

动手实践///155

第6章 格斗场景中人物的绘制///156

专题1 格斗情景的相关知识///158



1. 格斗的姿势///158

2. 拳头打击方向///158

3. 脸部被拳头打中///159

4. 不同的打击方式///160

5. 被打中后痛苦的动作表现///161

6. 对打动作的绘制///163

专题2 手肘打击的情景动作///164

1. 手肘打击的特点///164

2. 不同角度的手肘打击///164

3. 手肘打击的绘制///165

专题3 扭打的情景动作///166

1. 扭打动作表现///166

2. 扭住脖子的动作表现///167

3. 扭脖子的不同角度///168

4. 手肘抱住脖子的动作表现///169

5. 扭住手臂的动作表现///170

6. 扭住手臂时手部的动作图例///171

7. 扭住手臂时人物的动作图例///172

专题4 抓的情景动作///173

1. 抓的动态特点///173

2. 提抓领口的动作///174

3. 抓衣襟的手部动作///175

4. 男女抓衣襟的图例///176

专题5 刀剑使用的情景///177

1. 使用细剑的动作表现///177

2. 使用宽剑的动作表现///179

3. 使用匕首的动作表现///181

专题6 使用刀剑的不同动作///183

1. 拔剑动作///183

2. 劈剑的动作///184

3. 使用刀剑动作的绘制///185

专题7 格斗场景中速度线的应用///187

1. 速度线的特点///187

2. 拳头攻击时速度线的绘制///187

3. 不同速度线的应用///188

4. 平移速度线的图例///191

专题8 使用手枪情景的绘制///193

1. 使用手枪的姿势///193

2. 拿枪的手部动作///193

3. 女性拿枪的姿势///194

4. 拿手枪姿势的绘制///195

专题9 使用长枪情景的绘制///197

动手实践///198

第7章 情侣人物情景的绘制///199

专题1 双人动态与空间///201

专题2 情侣双人情景动态表现///202

专题3 牵手情景的绘制///203

1. 情侣牵手情景动态绘制要点///203

2. 牵手与握手的手部姿势///206

专题4 情侣悄悄话情景的动作绘制///207

专题5 情侣相拥情景的动作绘制///209

专题6 情侣公主抱情景的动作绘制///211

专题7 情侣亲吻情景的动作绘制///213



1.不同的亲吻姿势///213

2.亲吻不同部位的动作///214

动手实践///215

第8章 技能实战——绘制玫瑰女孩///216

1.电脑勾线///218

2.为人物配色///223

3.绘制眼睛///226

4.给皮肤上色///228

5.绘制嘴以及腮红///230

6.给头发上色///231

7.给裙子上色///233

8.给蕾丝上色///234

9.给袜子上色///236

10.给兔子上色///237

11.给鞋子上色///239

12.给人物配饰上色///241

13.绘制玫瑰花背景///243

14.给玫瑰花上色///244

15.给玫瑰枝叶上色///245

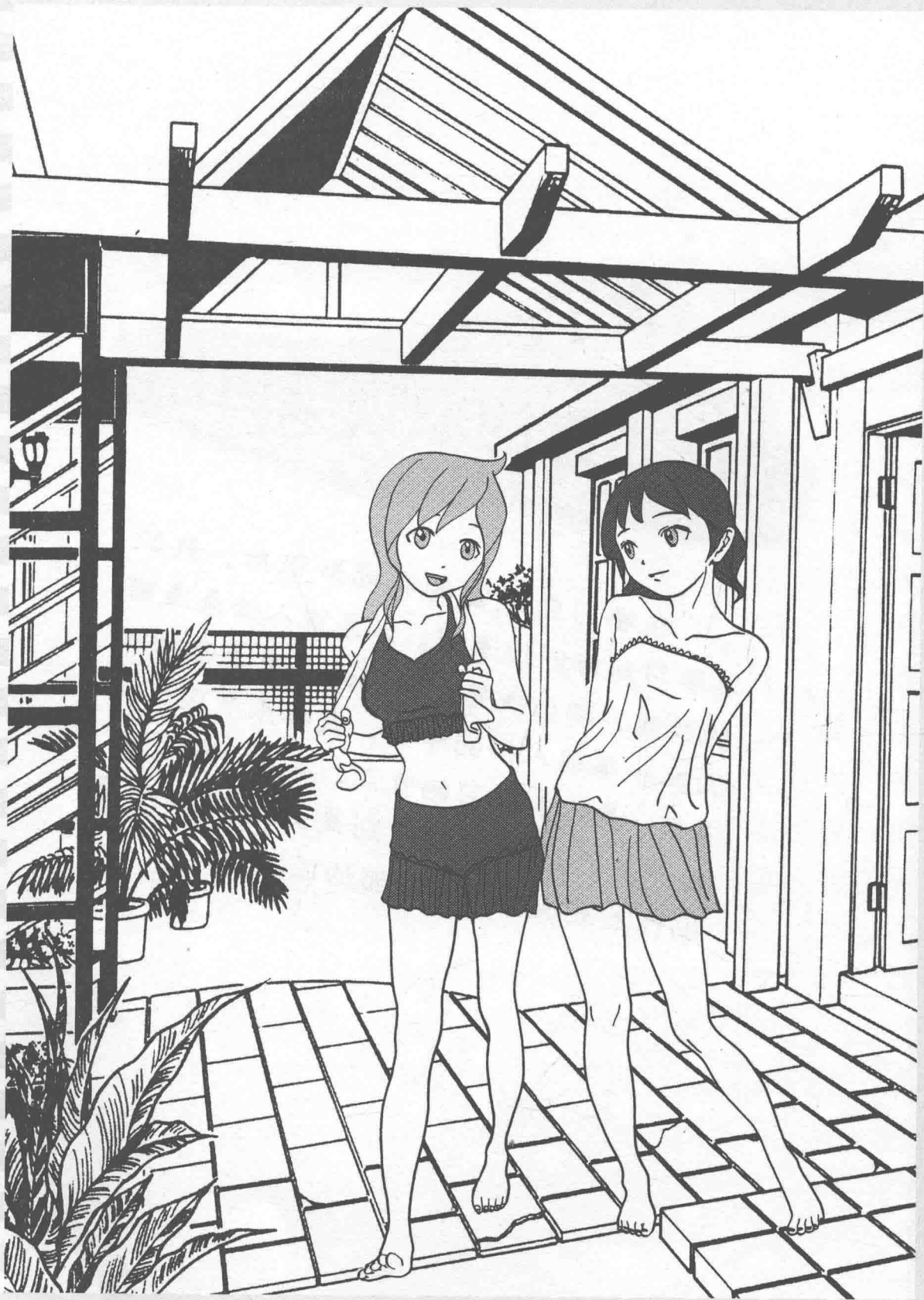
16.调整色彩///246

17.添加背景底纹///247

第1章

情景动态的表现与应用

在学习完漫画的基础知识后，我们要学习如何创作漫画。如果说人物是漫画的灵魂，那么情景就是用来表现漫画的关联性和串联人物的中心。怎样来表现“情景”，是我们学习的重点。本章讲解“情”与“景”的区别，特别是如何在动态与动作上表现出这两方面的区别。



专题 1 情景动态的基本定义

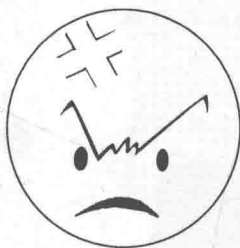
情景动态包括情绪动态和场景动态，是创作漫画的重点。因为漫画是用画面讲故事，所以在表现人物动态时，既要注意情绪动态，又要联系场景动态。

1. 情绪动态的特点

情绪动态是人物在表现情感或情绪时，脸部表情的变化及身体语言的动态。情绪动态在脸部的表达是最明显的。



笑的表情



怒的表情



悲的表情



惊的表情

表情改变会让人物的气质也发生相应变化。情绪的波动会让人物表现得更生动。



微笑的少女



微笑的少女表情安详，眼角上挑，嘴角上翘，这样的表情代表高兴、愉快。



生气的少女表情焦虑，眉头皱起，嘴巴发出“啊”的声音，这样的表情代表愤怒、焦虑、着急。

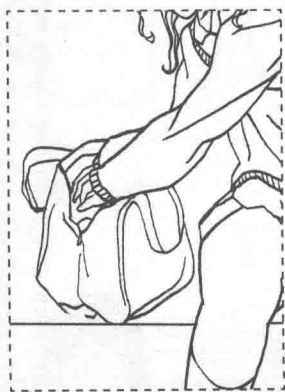


生气的少女

2. 场景动态的特点

(1) 什么是场景动态

场景动态是在特定的场合下所做的动作与动态。在绘制场景动态时，一要注意，什么场合适合什么样的动作；二要注意，动作与场合的适应度和协调感。



拿东西的少女



看手机的少女

坐在同一场景的两个人，动作的变化，让人物在场景中的行为也发生了改变。



(2) 喝水动作

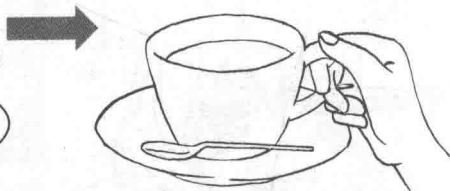
喝水是一种特定的动作，一般都是手拿装水的容器，然后用嘴去喝容器里的水。由于装水的容器不同，喝水和拿起容器的动作也不一样。



拿起矿泉水瓶



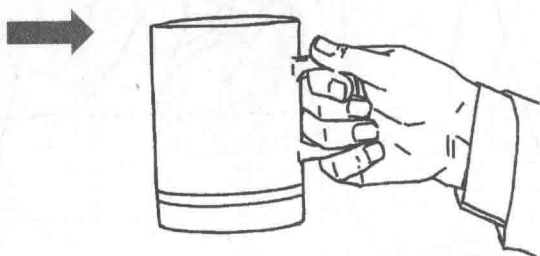
咖啡杯



端起咖啡杯



马克杯



端起马克杯

(3) 不同的拿杯子的手势



3. 情景动态实例：打电话

(1) 座式电话



打电话是常见的动作，随着时代的发展，电话一般可分为座式电话和手机两种。



座式电话



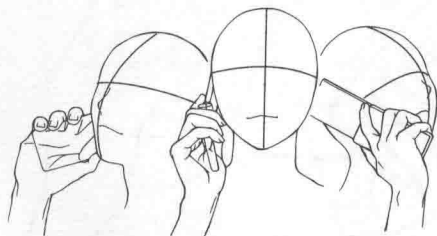
座式电话一般是有线通信工具，分为听筒与话筒两个重要的部位。座式电话比较重，女孩用这种电话时，通常要用两只手来拿。

(2) 手机通信

手机是无线通信工具，其外观小巧，所以一般都是单手拿。



平板手机



不同角度的单手拿手机