

01 零壹零基础美术教育丛书

DONGMAN
SHEJI



从**零基础**到**一流美院**完全教程



A complete Guiding course in Art From zero-base to first-class Academy of Fine Arts

动漫设计

北京零壹零美术培训中心
教材编委会 编著

江西美术出版社

从零基础到 一流美院 完全教程

A complete Guiding course in Art From zero-base to
first-class Academy of Fine Arts

动漫设计

北京零壹零美术培训中心
教材编委会 编著

江苏工业学院图书馆
藏书章



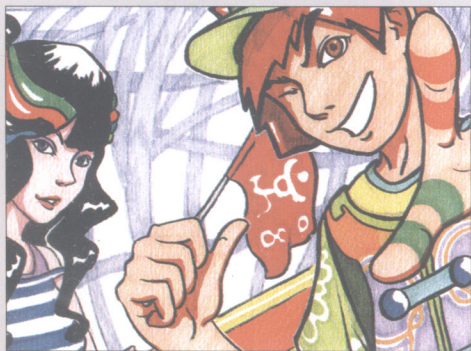
■ 动漫美术在生活中的运用广泛，其艺术效果直接影响人们审美。一幅漫画作品的好坏，一部动画作品的美丑给人的影响是很大的。目前国内漫画领域中介绍优秀动漫作品的书籍极为稀缺，而面向初中级动漫设计学习者的设计教材更是良莠不齐。现在由众多优秀美院毕业的年轻动画画家编辑的这本教程弥补了这一空白。我们经过大半年的整理和编著工作，集合了近百名动画画家的思维之精华，完成了这样一套完整、系统的动漫设计基础教程，更难能可贵的是本教材对漫画理论的讲解简洁明了，实属不可多得的一本优秀动漫基础教材。

祝所有还在为动漫事业奋斗的有志青年梦想成真，学习快乐！

感谢所有参与和支持此书编辑的教师及工作人员，大家辛苦了！

目录

第一章 动漫画前准备	01
第一节 了解动漫设计	01
A 未来动漫的发展方向	01
B 学习动漫对高考的有何帮助	01
第二节 动漫工具和材料	02
A 工具的介绍	02
B 工具的表现运用	04
C 不同工具的表现效果	04
第二章 动漫造型基础	05
第一节 人体比例结构	05
A 人体的基本法则	05
B 直立、斜正面的人体	06
C 人体运动的基本规律	07
D 实际人物动态与四肢的关系	08
E 重心垂直线与动态线	09
F 头部的基本结构	10
第二节 漫画中的动作	11
A 重心线在漫画中的动作	11
B 如何勾勒出漫画的动作	12
C 漫画运动中衣物的运动	12
第三节 漫画中头部的夸张表现	13
A 不同角度同一人物的变化	13
B 人物头部的夸张	13
第三章 动漫设计入门	14
第一节 头部漫画创作方法	14
A 眼睛	15
B 嘴	16
第二节 漫画身体风格化的表现	17
第三节 漫画人的原则	18
第四节 卡通人物的各种姿态	19
第五节 漫画中的人体比例及表现	22



P01



P04



P13



P21



P24

目录

第四章 动漫绘画技巧	23
第一节 构图法则	23
第二节 上色原理	23
第三节 上色方法	24
A 全面涂抹	24
B 人物和背景上色	25
第四节 同一元素的不同表现	26
第五章 动漫作品步骤解析	28
第六章 多格漫画基础理论	38
第一节 多格漫画入门	38
第二节 分格的理论知识和原理应用	39
A 线稿、完成稿	41
B 着色稿	42
C 完成稿	43
D 多格漫画赏析	44
第七章 动漫优秀作品精选赏析	50



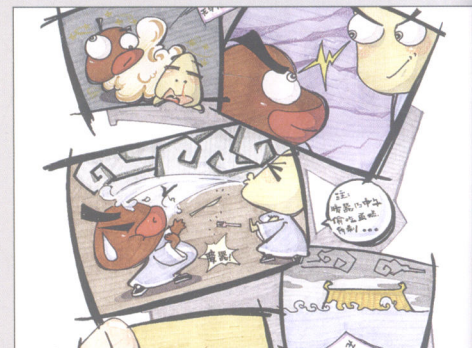
P27



P31



P34



P48



P56

第一章 了解动漫和准备工具

让我们了解学习漫画之前的要求和要准备的工具。什么是动漫？我们学习动漫有什么用？学习动漫需要准备哪些工具？在本章中都会得到完全解答。

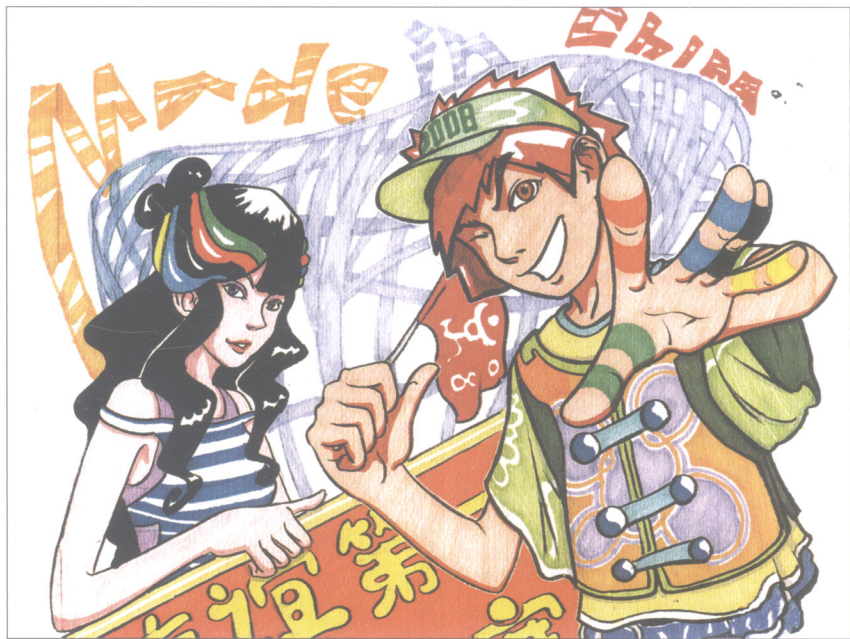
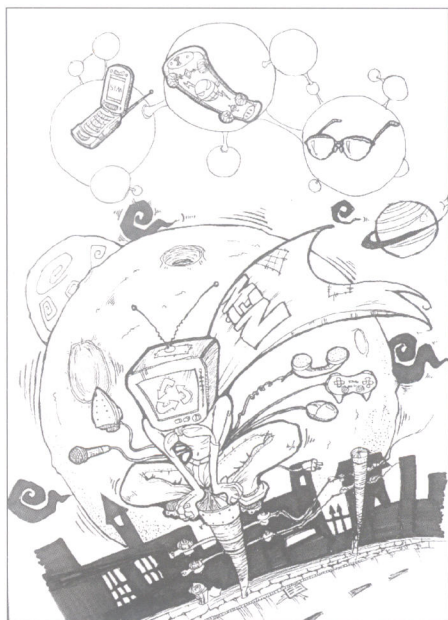
第一节 了解动漫设计

A. 未来动漫的发展方向

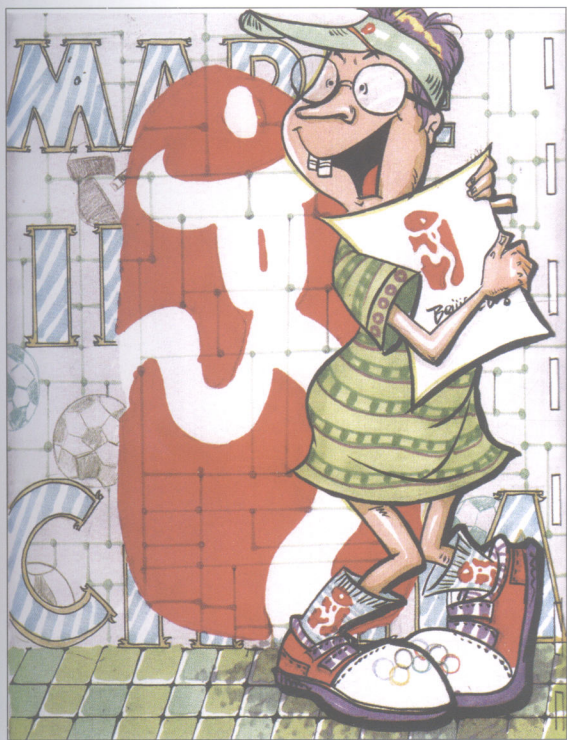
现阶段动漫产业的发展已经进入了成熟化时期，国外动漫业发展十分迅猛。中国入世后，动漫产业刚刚开始形成，近几年国内已经出现了一批大型动漫公司，在十几年内动漫产业将是全国乃至全世界最热门的行业之一。现在国内计算机人才很多，漫画人才也很多，但两者都具备并且能够运用自如的动漫人才却极少，动漫人才是未来高薪人群的代表。

B. 学习动漫对高考有何帮助

传媒大学目前已经在高考中开设了多格漫画的考试，北京电影学院的动漫人物形象设定也是必考的内容之一。也就是说我们如果要想进入大学去学习动漫，在前期就必须知道和了解动漫的一些基本理论基础。现在社会对专业的动漫人才的需求是越来越大，对动漫人才的要求是越来越高。进入专业的学校学习动漫将会得到更加系统的训练。



当今美术高校都纷纷开设动漫专业，在高考美术加试中开设了艺术设计动漫方向的内容，以便考察考生在人物形象设计上的创作能力。这说明动漫专业在当今艺术考试中所占的比重是越来越大。面对国际市场需求与竞争，目前国内部分高等的美术院校都在加大对动漫专业的人才培养力度。例如：清华大学美术学院、北京电影学院、中国传媒大学等重点美术院校。都在对动漫专业的考试内容要求上越来越专业，并不是随便画出几个人物形象就可以草草了事的。



第二节 动漫工具和材料

A.工具的介绍

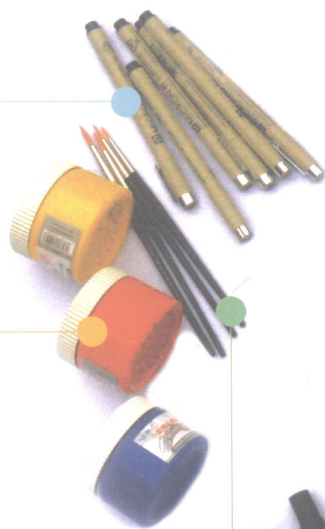
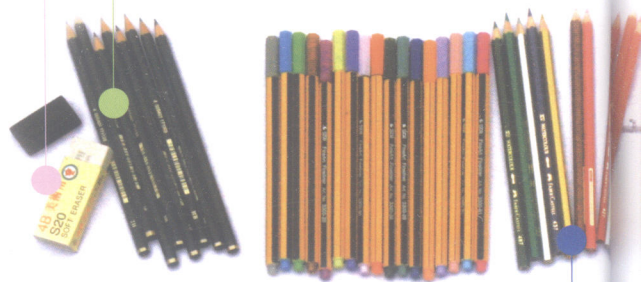
2 彩色铅笔顾名思义就是带有各种颜色的铅笔，它的最大的优点就是能够像普通铅笔一样运用自如，并且在画面上可以表现出笔触来，带有强烈的塑造感，而且可以和马克笔、水粉等绘画工具混合使用，以增强画面效果和深入感，适合深入描绘。

3 绘图笔是一种很纤细的笔，也就是我们常说的针管笔，常用来画边框及粗细均匀的线条等。绘图笔的粗细从0.1mm至2mm，但常用的尺寸是0.2mm至0.8mm的绘图笔。因为绘图笔的笔尖粗细均匀，所以我们经常用来勾勒人物的轮廓线，以达到装饰画面的效果。

4 水粉色又称广告色，是不透明水彩颜料。可用于较厚的着色，大面积上色时也不会出现不均匀的现象。虽然同属于不透明水彩颜料，但水粉一般要比丙烯便宜；但在着色及保存等方面比丙烯稍逊一等。应根据不同用途选择性的使用。专家提示：水粉颜料是一种很容易控制的上色工具，而且现在很多的美术高校都考，所以在这里我们强烈推荐。

5 毛笔既可以上大面积的颜色，又可以蘸白颜色修补画稿。但画白色的毛笔一定要和其他毛笔分类使用，用过的毛笔一定要洗干净。

6 马克笔常用来画大面积的涂色或做特殊效果，也可用来画细线做装饰效果。彩色马克笔上色与传统风格的彩稿不同，比较前卫其效果更加逼真像效果图。马克笔分油性、水性两种，在这里专家提醒大家，初学者应该选用油性笔，它的好处是容易控制，可以平涂，有较好的视觉效果。水性马克笔有明显笔触，适合做特殊效果，但初学者不易掌握。



1 铅笔主要用来打草稿，可根据个人习惯选用不同硬度的铅笔型号。专家推荐一般选用HB铅笔较好。因为在起稿初期过硬的笔芯容易划伤纸面，而太软的笔芯又不容易在纸面挂铅，从而使画面脏乱。

10 橡皮是用来擦写铅笔线或者做一些特殊效果。专家推荐：使用不容易使纸张起皱起毛的绘图橡皮比较好。

9 画漫画时需要的尺子大体上有三种：直尺、三角尺、云形尺。直尺用的最多，一般用于画分格框和拉直线；其次是三角尺，用它来画平行线和直角边；云形尺用来画曲线。圆规一般就买三套件或者四套件的绘图圆规即可。专家提示：应注意买尺子时不要买边缘是直角的，最好是买带有斜面的。

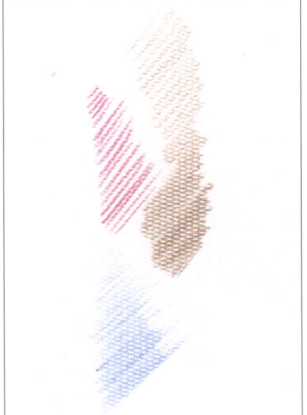
8 水粉笔用来调制颜料和上色的一种工具。市场上我们所能买到的水粉笔按照材料来分主要有三种：羊毛笔、狼毫笔和塑料笔。我们在一开始的时候就推荐狼毫笔，因为狼毫笔不易掉毛而且笔头柔软细腻，使用起来更加舒适，平涂大面积上色的时候更容易控制。

7 一般绘制漫画对纸的要求应是不管反复画多少次，擦多少次，都不起毛，不破损，用蘸水笔画的线不会晕化，最好选用棉度高而且表面光滑的稿纸。一般来说专业漫画家常用的纸：漫画专用画纸或者绘图纸、水彩纸、白卡纸等。



不可以这样噢！
要做好孩子呀！！

B. 工具的表现运用

铅笔效果	彩铅效果	水性马克笔效果	油性马克笔效果
			

C. 不同工具的效果表现



水粉效果



彩铅效果

第二章 动漫造型基础

基础理论知识是作为一个漫画人最需要了解和学习的重要内容之一。

第一节 人体比例结构

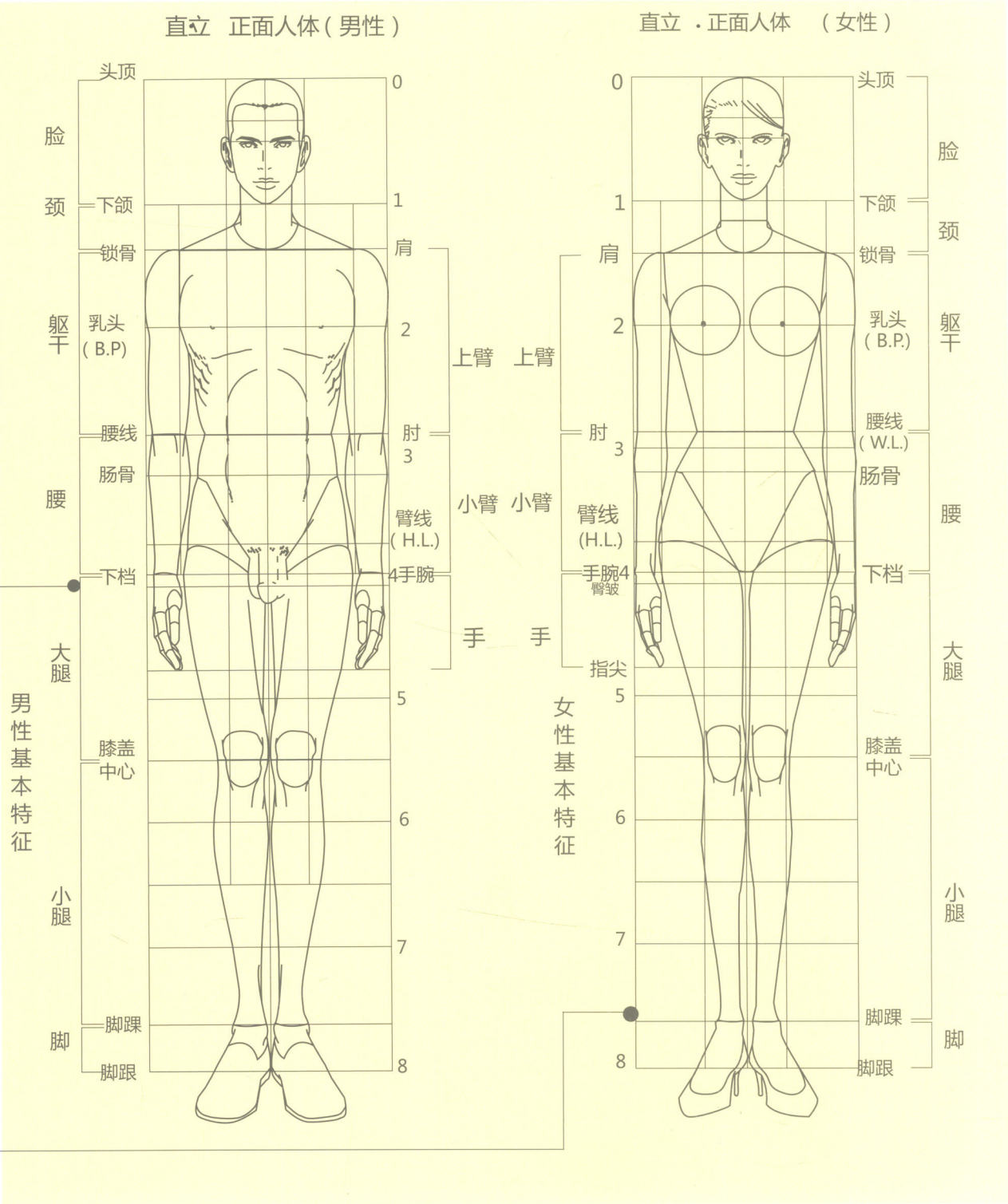
首先我们来学习作为漫画创作的人体结构。目标是：能够画出比例和谐统一的人体。漫画中的人体结构变化是非常微妙的，如何能够自如的把同一比例的人体从不同角度画出来就成为了本章的重点。

A. 人体比例的基本法则

在日常生活中，我们常把女性的理想身高定为175-180cm，而男性的为185-190cm，长度以头身（头的长度）和头宽（头的宽度）来计量，一个人一般身高为7-8个头长。

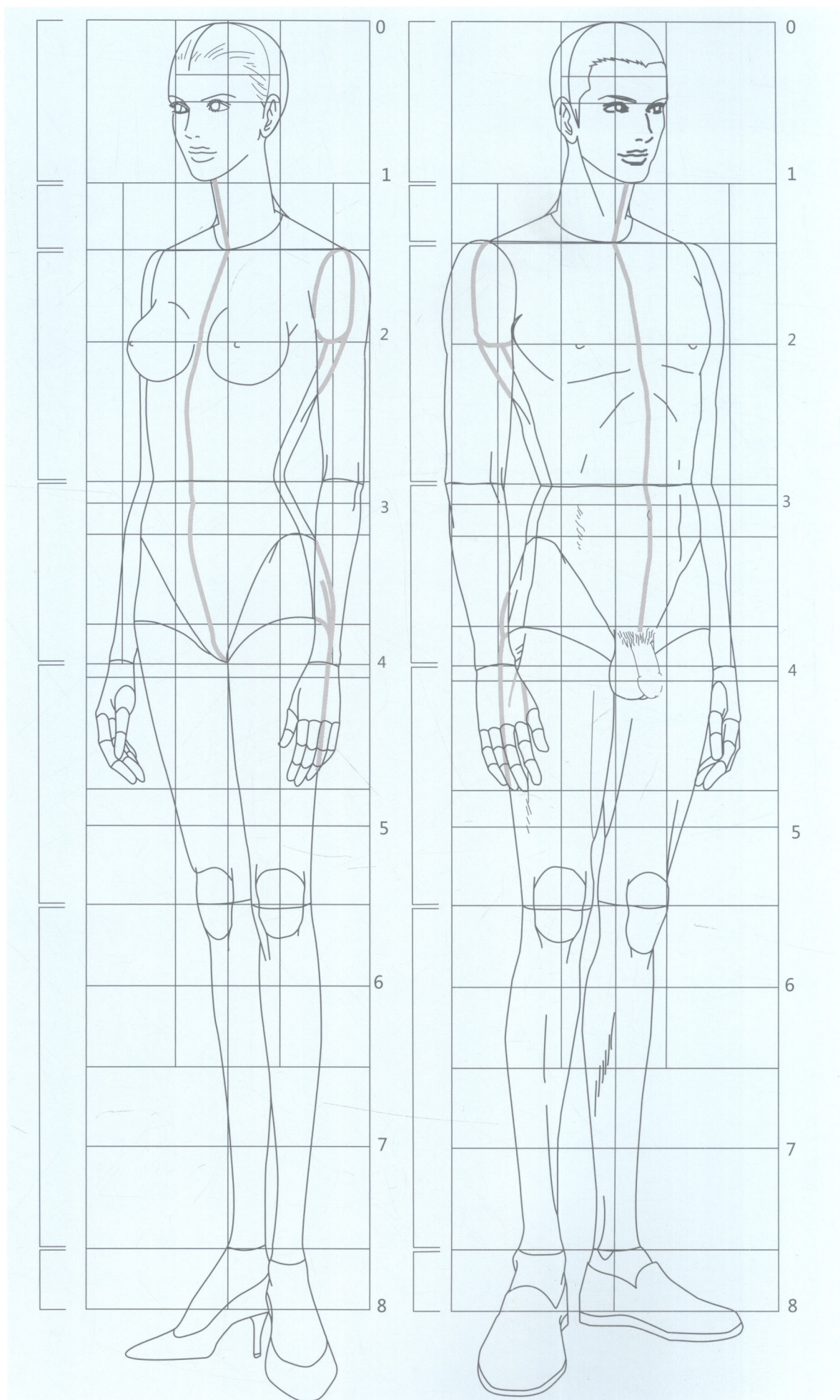
男性肩膀比较宽，锁骨平宽而有力，四肢粗壮，肌肉结实饱满。

女性肩膀窄，肩膀坡度较大，脖子较细，四肢比例略小，腰细、胯宽，胸部丰满。



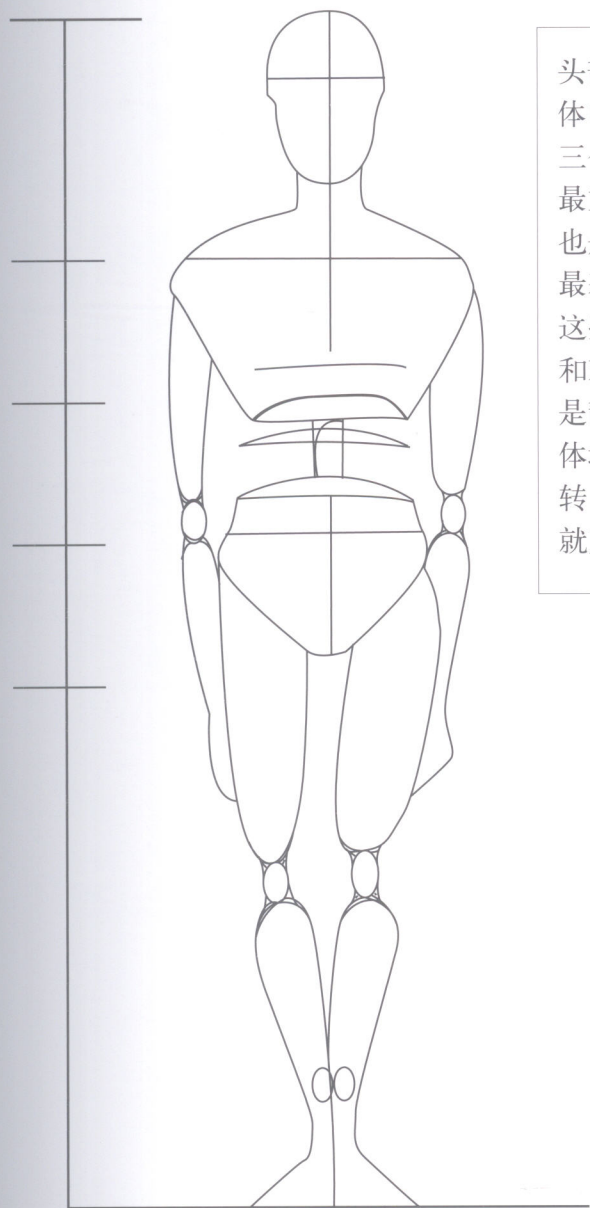
B. 直立、斜正面的人体

人体斜侧的姿势是直面姿势与侧面姿势特征的结合。一般要注意体现出来远近感，视线和身体的平衡感。如：靠内侧的手臂几乎看不见，腿的形状根据身体朝向的不同而变化，大致的基准是：膝盖和脚尖朝向一致。



C. 人体运动的基本规律

这一章我们主要学习人体的基本运动规律，这样能够更好的让我们在了解人体规律的基础上去进行漫画中的人物动作创作。这也是学习漫画的重点之一，能够快速准确的画出不同动作的变化，是我们这章的要求。



静止图

头部、胸部和骨盆部是人体中三个最大的体块，这三个部分是构成人身体中最重要的体块组成部分，也是组成人体运动规律的最基本的三个结构。如果这些体块是彼此处于平行和对称的情况下，人体就是静止的；相反，当这些体块向前后左右屈伸、旋转、扭动时，它们的变化就产生了人体的动作。



运动中的人体



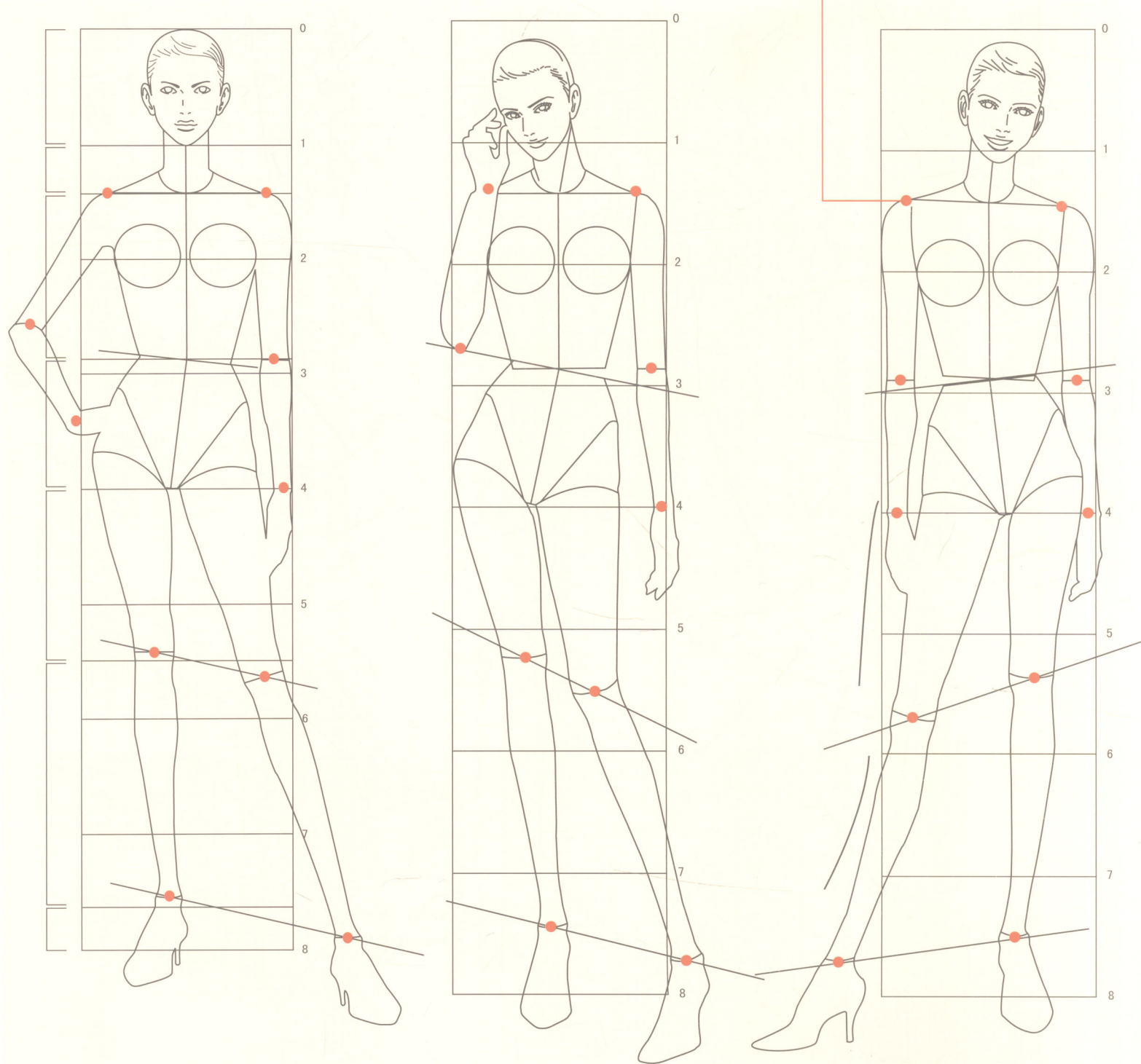
怎么办
怎么办??

D. 实际人物动态与四肢的关系

在现实中我们发现人体并不能够一直保持立正状态，或多或少的都会有一些肢体上的倾斜，同时需要我们把手腿也加入进去，这样才是真实的人体规律。

节点

节点就是人体上的能够自由活动 and 旋转的骨骼点，一般在四肢上面，我们研究节点是为了更好的学习和总结人体的运动规律。



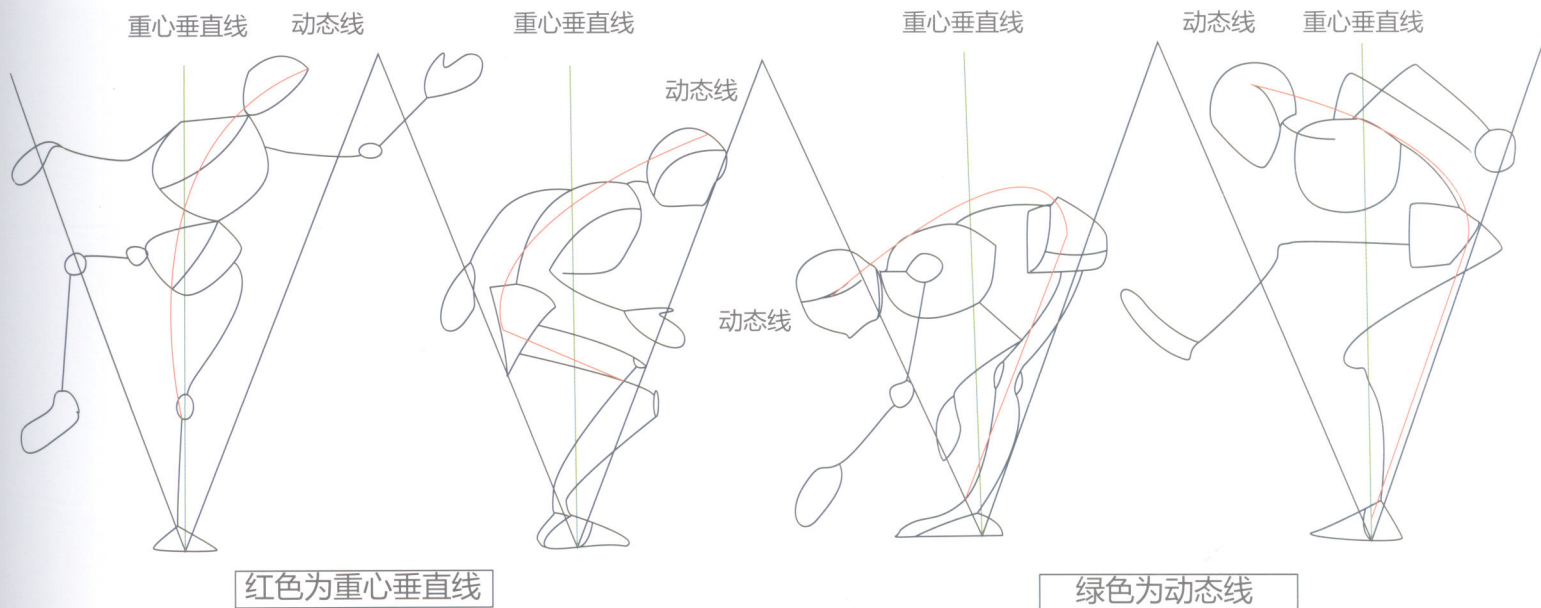
E. 重心垂直线与动态线

■ 重心垂直线

人体在任何情况下无论三个体块是处于什么样的位置，不论它们在一侧的动作是怎样剧烈或怎样集中，而在另外的非活动的一侧，相对地总是有一条线以保持身体的平衡，这条线就是重心垂直线。这条线也体现了人体所有运动的中心平衡规律。

■ 动态线

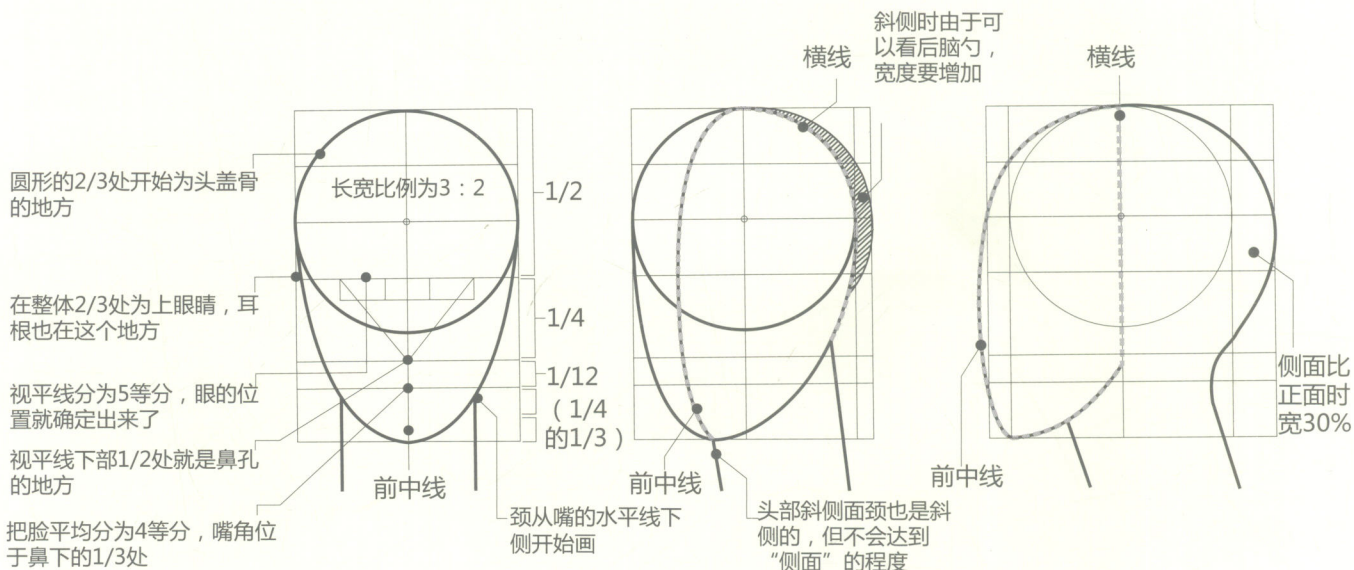
以支重的一侧为准，将人物运动趋势线画出，以表明身体的总体倾向，这条线就是常常所讲的动态线。



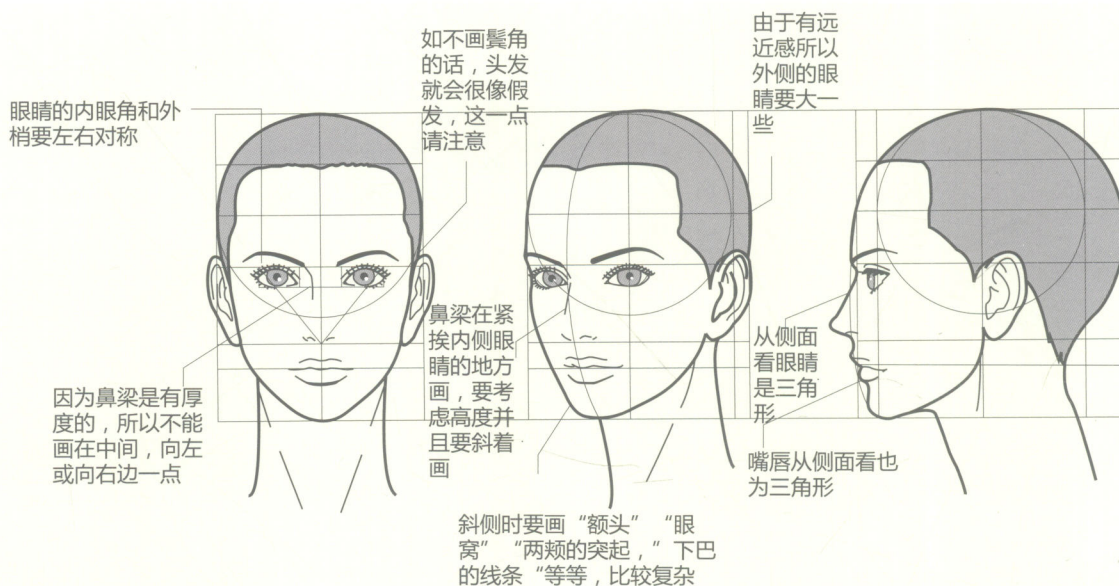
F. 头部的基本结构

这章我们主要介绍头部的基本结构，因为在漫画中人物的形象和表情是做为一个重点要去掌握的。

一般我们把头部分为两个大块。头上部分归纳为一个圆形，而头的下半部归纳为椭圆形或者三角形。



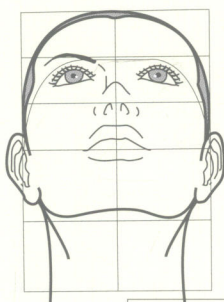
五官画法



五官透视

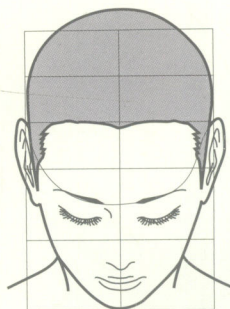
脸部仰视图

仰视图



耳朵向下，眼睛往上移，眉弓倒鼻子的距离要缩短，鼻底下到下颌距离要长。

俯视图



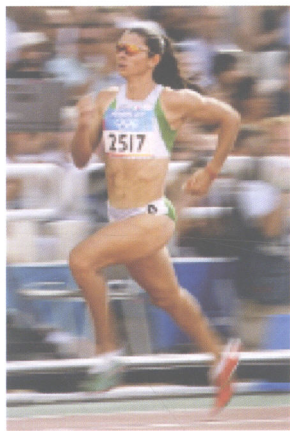
耳朵向上移，头顶边大，下颔变小，鼻子向下，眼睛眉毛略微向外侧上扬。

漫画中因为常用到对人物表情的夸张和镜头的变化，所以常对人物脸部的透视有比较大的要求，所以我们这里讲一下，人物脸部透视脸型的基本规律：人物脸部透视规律一般以视平线和耳朵的位置变化为基准，同时要照顾到下颔骨的变化。

第二节 漫画中的动作

上一章说了人体基本的运动规律,但是在漫画里的人体运动往往比实际要夸张出许多。自然的,写实的动作在漫画中显得苍白无力。要观察现实生活中的动作是怎样产生的,然后将动作简化并提炼出重点,然后赋予它大胆的夸张,这就是我们所说的漫画中的动作。

现实中的动作



漫画中的动作



A. 重心线在漫画中的作用

有时候为了达到漫画的效果重心线会根据漫画的需求进行一些调整和夸张,在漫画中的动作很多时候都是在夸张垂直重心线。



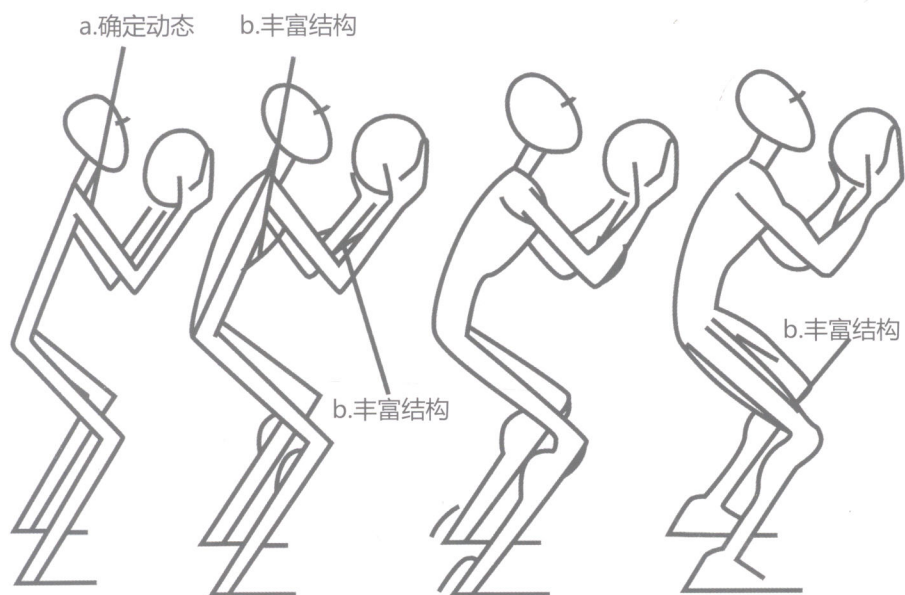
重心垂直线

重心线向前

重心线向后

B. 如何勾勒出漫画的动作

1. 最开始用平行线勾勒大的结构
2. 丰富人体的结构，美化人体骨点
3. 刻画人物表情和着衣



C. 漫画运动中衣物的运动

漫画人物在运动中，并不是只有姿势就可以了，如果想要表现速度感，那么像人物身上的衣物和头发都需要进行夸张和处理，这样才能更具有运动感。

