

漫画基础 + 绘画技法 + 实战思路 + 创意插图 + 名作引荐 = 漫画技法大全

素描

基础学

漫画素描技法

从新手到高手

MOOKOO动漫组 编著



- ▶ 最流行漫画技法！
- ▶ 最时尚创作思路！
- ▶ 超级漫迷必备书！
- ▶ 激发你创作灵感！
- ▶ 带给你绘画快乐！
- ▶ 真正零基础学习！

机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

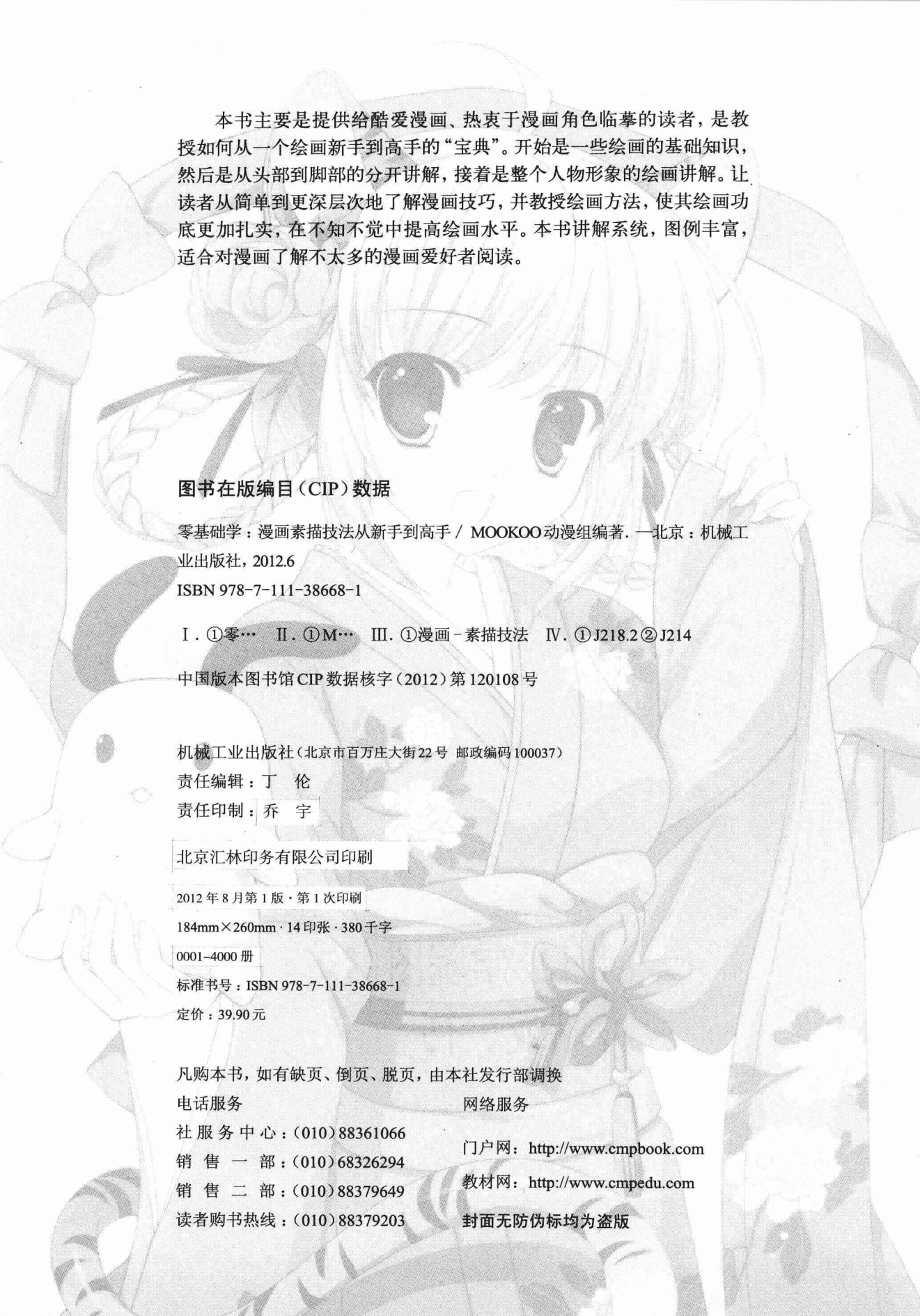


零基础学—— 漫画素描技法从新手到高手

MOOKOO 动漫组 编著



机械工业出版社



本书主要是提供给酷爱漫画、热衷于漫画角色临摹的读者，是教授如何从一个绘画新手到高手的“宝典”。开始是一些绘画的基础知识，然后是从头部到脚部的分开讲解，接着是整个人物形象的绘画讲解。让读者从简单到更深层次地了解漫画技巧，并教授绘画方法，使其绘画功底更加扎实，在不知不觉中提高绘画水平。本书讲解系统，图例丰富，适合对漫画了解不太多的漫画爱好者阅读。

图书在版编目(CIP)数据

零基础学：漫画素描技法从新手到高手 / MOOKOO动漫组编著. —北京：机械工业出版社，2012.6

ISBN 978-7-111-38668-1

I. ①零… II. ①M… III. ①漫画—素描技法 IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第120108号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

责任编辑：丁伦

责任印制：乔宇

北京汇林印务有限公司印刷

2012年8月第1版·第1次印刷

184mm×260mm·14印张·380千字

0001-4000册

标准书号：ISBN 978-7-111-38668-1

定价：39.90元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心：(010)88361066

门户网：<http://www.cmpbook.com>

销售一部：(010)68326294

教材网：<http://www.cmpedu.com>

销售二部：(010)88379649

读者购书热线：(010)88379203

封面无防伪标均为盗版

前 言

行业现状

随着国家对动漫行业的大力扶持和鼓励，其市场前景看好，规模一步步扩大，人才需求也越来越多。由于中国动漫起步晚、起点低，人才培养条件还不够完善，因此动漫人才有着很大的空缺。当前，中国动漫行业从业人员的现状是：人才质量达不到标准，人才数量严重不足。

本书简介

本书从漫画工具的使用开始讲解，详细展示了从基础绘画知识到漫画人物形象塑造一整套的漫画绘制流程，帮助读者在阅读本书的同时慢慢完成由新手到高手的跨越。

第1话和第2话详细讲解了漫画基础知识，包括工具的使用，漫画的分类，以及漫画人物的塑造型基础等。

第3话将漫画人物的各种表情进行分解，讲解了每种表情的绘画方法和技巧。

第4话主讲各种人物形象的塑造，让读者轻松掌握漫画中各种人物外在特征的绘制要点。

第5话主讲各种非人类角色的绘制方法，以丰富读者的想象力，增强漫画的塑造能力。

第6话主讲漫画作品中常见的一些特效，让读者掌握更多的特殊技巧。

第7话主讲上色的一些技法，以使漫画作品更加亮丽。

本书特点

(1) 从零开始

本书铺垫了大量的基础知识讲解，哪怕阅读本书的读者仅仅是个对漫画一窍不通的初学者，也完全不用担心会读不懂。

(2) 讲解系统

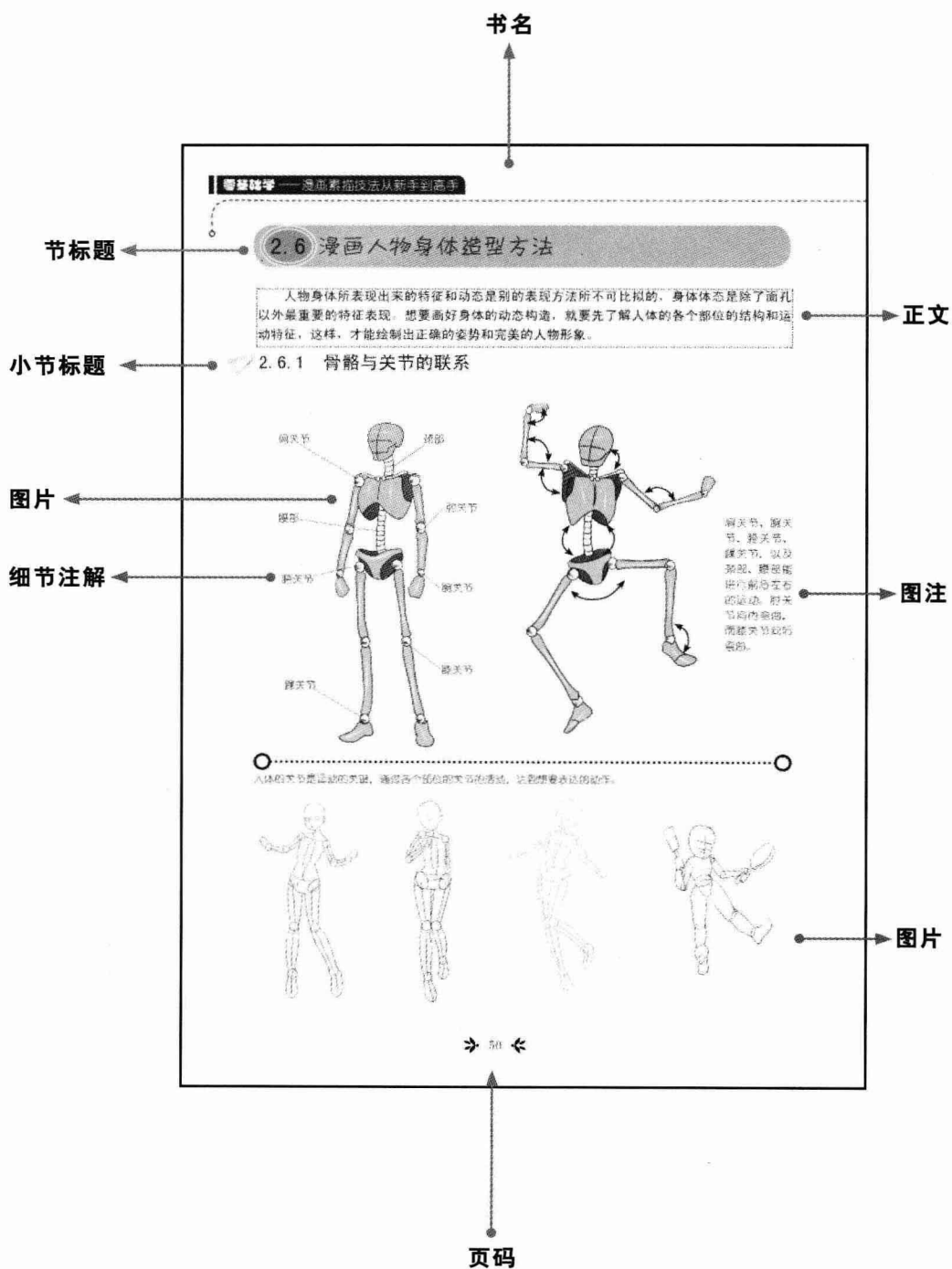
从人体的构造，到角色的形象，再到主流的特效，最终到绚丽的上色，网罗漫画创作过程中的方方面面，力求让读者对其中每一个过程都了解到位。

(3) 案例丰富

书中涉及的案例比较丰富，每一话都配以多幅图片进行展示，同时配以简洁的文字进行说明，让读者体会轻松学习、快乐学习的乐趣。

本书是一本很值得漫画爱好者临摹和参考的漫画技法书。如果你是一个狂热的漫画爱好者，但暂时还不会画漫画，或是画得很少，那就不要犹豫，赶快把它买回家吧！

参与本书编写的人员主要有：肖亨、关敬、王巧转、卢晓春、刘波、张志敏、闫武涛、张婷、杜婷、马晓彤、惠颖、韩登锋、钱政娟、李斌、刘正旭、朱立银、黄剑。由于时间仓促，作者水平有限，书中不足和疏漏之处在所难免，望广大读者批评指正。

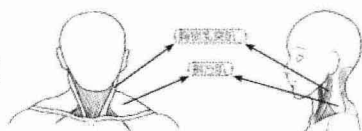


小节标题

2.6.2 脖子的扭转动态

正文

颈部与肩部是连接头与身体的重要部位，表现不同的动态时人物的颈部和肩线就会呈现不同的形态。



图片

图片



头部保持正常前立，颈部肌肉始终保持放松状态。



头部向右转动时，颈后部肌肉也随之朝右拉伸。



头部向左倾斜时，一侧的颈部收缩，另一侧的肌肉拉伸。



头部上抬，颈部肌肉同样也会收缩和拉伸。

图注



有颈部的形态在视觉轮廓的人颈部，颈部的颈部肌肉会非常明显。



人类在低头的时候，颈部后部的肌肉收缩，后部的肌肉拉伸，整个脖子会呈现出弓形。



低头时，前部的肌肉拉伸，后部肌肉的收缩。

图片

目录



前言 阅读说明

第1话 漫画概论 1

1.1 漫画的定义	2	
1.1.1 漫画的发展步伐	3	
1.1.2 日本动漫的发展	4	
1.1.3 欧美动漫的发展	8	
1.1.4 中国动漫的发展	11	
1.2 主流漫画类型	12	
1.2.1 按不同风格分类	12	
1.2.2 按不同题材分类	15	
1.3 故事漫画的几大要素	20	
1.3.1 故事题材	20	
1.3.2 人物角色	21	
1.3.3 分镜设计	22	
1.4 漫画绘制工具的分类	24	
1.4.1 手绘工具	24	
1.4.2 数码工具	26	

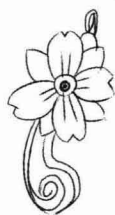


第2话 漫画人物造型基础 27

2.1 丰富多彩的漫画人物	28	
2.2 人体解剖概述	29	
2.2.1 骨骼分析讲解	29	
2.2.2 肌肉分析讲解	30	
2.3 从真实形象到漫画形象的转变	31	
2.4 漫画人物的头身比例	32	
2.4.1 头身比例简介	32	
2.4.2 女性头身比例	33	
2.4.3 男性头身比例	34	
2.4.4 Q版头身比例	35	
2.5 漫画人物头部造型方法	36	
2.5.1 脸型	36	
2.5.2 脸部的绘制流程	37	
2.5.3 眉眼	38	
2.5.4 嘴巴	40	
2.5.5 鼻子	42	
2.5.6 耳朵	42	
2.5.7 头发	44	
2.6 漫画人物身体造型方法	50	
2.6.1 骨骼与关节的联系	50	
2.6.2 脖子的扭转动态	51	
2.6.3 肩膀的转动	53	
2.6.4 腰部的转动	55	
2.6.5 四肢的表现	56	
2.6.6 手的表现	60	
2.6.7 脚的表现	63	



2.7	漫画人物动作造型方法	66
2.7.1	走路动作	66
2.7.2	跑步动作	67
2.7.3	坐着动作	68
2.7.4	跳着动作	69
2.7.5	蹲着动作	70
2.8	服饰造型基础	71
2.8.1	褶皱的基础画法	71
2.8.2	生活着装	73
2.8.3	校园服饰	74
2.8.4	战斗服饰	75
2.8.5	职业服饰	76
2.8.6	奇幻类服饰	77
2.9	漫画道具的配合使用	78
2.9.1	生活道具	78
2.9.2	交通工具	79
2.9.3	学习用品	81
2.9.4	竞技道具	82
2.9.5	幻想道具	83
2.9.6	古典道具	84
2.9.7	日式古典道具	85
2.10	给漫画人物锦上添花的图案	86
2.10.1	表现人物神秘感的图案	86
2.10.2	表现人物身世命运的图案	87
2.10.3	表现人物可爱的图案	88
2.10.4	特殊图案在漫画中的应用	89



第3话 漫画表情绘制方法 91

3.1	漫画人物的动态之美	92
3.2	产生表情的原因	93
3.2.1	眉毛眼睛组合的表现	94
3.2.2	嘴巴的动态表现	95
3.3	简单表情	96
3.3.1	喜悦	96
3.3.2	生气	97
3.3.3	难过	98
3.3.4	惊讶	99
3.3.5	害羞	100
3.3.6	天然呆	101
3.4	复杂表情	102
3.4.1	惊喜	102
3.4.2	惊愕	103
3.4.3	惊恐	104
3.4.4	哭笑不得	105
3.4.5	悲愤	106
3.4.6	郁闷	107
3.5	各类角色表情图鉴	108
3.6	漫画中的表情夸张变形	109
3.6.1	开心表情的夸张变形	109
3.6.2	愤怒表情的夸张变形	109
3.6.3	惊恐表情的夸张变形	110
3.6.4	伤心表情的夸张变形	110
3.6.5	面部表情夸张实例 (一)	111
3.6.6	面部表情夸张实例 (二)	112
3.7	情绪动态	113
3.7.1	开心的动态	113
3.7.2	愤怒的动态	114
3.7.3	哀伤的动态	115
3.7.4	惊恐的动态	116



第4话 各种角色形象设计 117

4.1 校服少女	118
4.2 可爱少女	122
4.3 萌萌小兔	126
4.4 迎风少女	130
4.5 居家女孩	134
4.6 酷女孩	138
4.7 主厨美少女	142
4.8 扮猫猫的小萝莉	146
4.9 害羞的女孩	150
4.10 低年级小学生	154
4.11 摇滚少女	158
4.12 帅气少年	162
4.13 各种人物欣赏	166



第5话 漫画世界的非人类角色 167

5.1 充满想象力的漫画世界	168
5.2 漫画动植物的表现	169
5.2.1 猫	169
5.2.2 狗	169
5.2.3 鸟	170
5.2.4 花	170
5.3 拟人化动物的表情示范	171
5.4 兽人的表现方式	172
5.4.1 猫科类妖精	172
5.4.2 犬科类妖精	173
5.4.3 鱼类妖精	174



第6话 漫画特效 175

6.1 极富冲击力的画面特效	176
6.2 漫画构图	177
6.2.1 一人构图	177
6.2.2 二人构图	177
6.2.3 三人构图	178
6.2.4 多人构图	178
6.3 光与影的表现	179
6.3.1 光影知识	179
6.3.2 光影实例	181
6.4 各种材质的表现	185
6.4.1 用线条表现画面质感	185
6.4.2 用网点表现画面层次	188
6.4.3 常见材质绘制范例	189
6.4.4 特殊情景中的效果	195
6.5 利用背景表现人物情绪	198
6.6 声响的表现	199



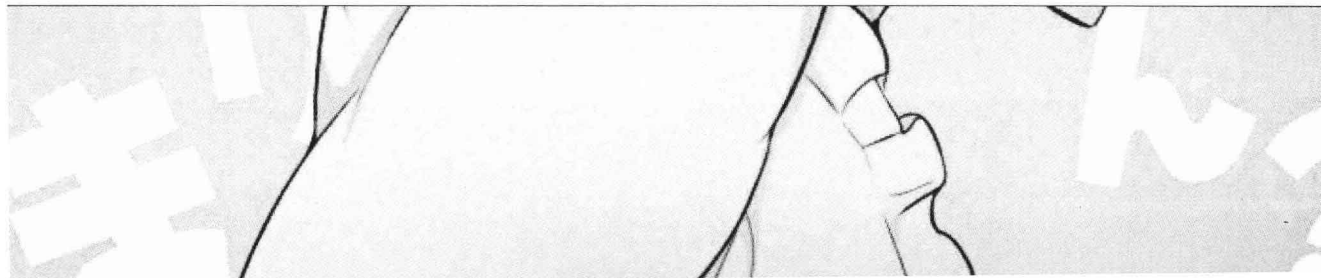
第7话 彩色技法讲解 201

7.1 色彩知识范讲	202
7.1.1 三原色	202
7.1.2 补色和同色	202
7.1.3 冷色调和暖色调对比	203
7.1.4 光影知识简介	203
7.2 范例一：跪坐的美少女	204
7.3 范例二：奇幻猫妖怪	210





第1话 漫画概论



1.1 漫画的定义

漫画为一种艺术形式,是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。一般运用变形、比拟、象征、暗示、影射等方法,构成幽默诙谐的画面或画面组,以取得讽刺或歌颂的效果。它是一种具有强烈的讽刺性或幽默感的绘画。常采用夸张、比喻、象征等手法,讽刺、批评或歌颂某些人和事,具有较强的社会性。也有纯为娱乐的漫画作品,往往分为搞笑型和人物创造(设计一个作者所虚拟的世界与规则)两种。



《加奈日记》



《地狱少女》



《火影忍者》



《NANA》

以上是日本流行的漫画作品,相信翻阅本书的读者对于漫画是有一定了解的。这些漫画中的人物与现实中的事物有很大的区别,它精简概括了人物的特点,并将其特征夸张放大。故事涵盖多种多样的情节,向多元化发展。

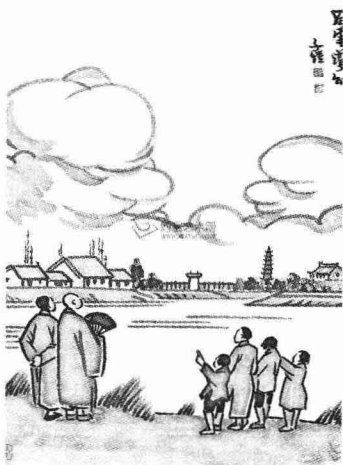
1.1.1 漫画的发展步伐

漫画二字起源于中国北宋，最初用“漫画”二字的是北宋学者画家晁以道，在其著作《景迂生集》中说：“黄河多淘河之属，有曰漫画者，常以嘴画水求鱼。”这里说的漫画是一种水鸟的名称，因为它捕鱼时潇洒自如，像在水上作画而得名。1925年5月《文学周报》连载丰子恺的画并注明为漫画，这是中国最早称之为漫画的作品。西方漫画源自英国，19世纪法国画家杜米埃在西方漫画史上取得了最瞩目的成就。

作为绘画艺术的一个分支，漫画发展至今天，已演变成了三种形态，即讽刺幽默的传统漫画、叙事的多幅或连环卡通漫画、探索性的先锋漫画。讽刺、幽默的传统漫画我们在日常生活中经常会看到。卡通漫画是借鉴卡通手法、风格而编绘的连环漫画。先锋漫画——至今在国际上仍然没有清晰的定义，一般指介于幽默的传统漫画和叙事的多幅或连环卡通之间，漫画与前卫艺术之间的边缘艺术形式，或者说是受当代先锋艺术催化而生的一种新的漫画流派，强调在价值观和审美取向上的探索功能，对传统漫画具有“颠覆性”。



《北斋漫画》



《风雪变幻》丰子恺



杜米埃作品

溯本求源，漫画自诞生那天起，就标志着它高贵的艺术血统，据史料记载，早在15世纪的欧洲，一些夸张变形人物形象就出现在绘画作品中。



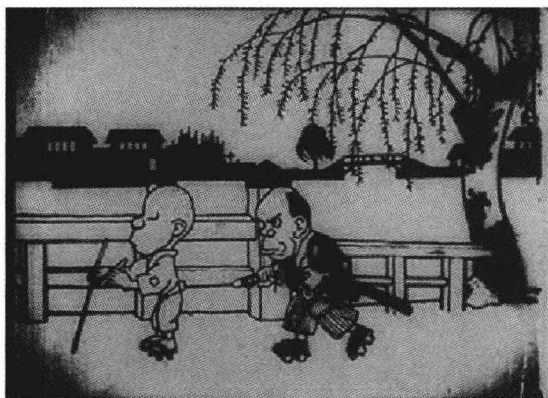
《时髦婚姻》贺加斯

有史可查的是意大利文艺复兴时期的著名画家达·芬奇和英国工业革命时期的画家威廉·贺加斯在他们的素描稿和油画中频频出现一些夸张变形人物造型，尤其是贺加斯的代表作《打瞌睡的教友》、《时髦婚姻》、《性格与漫画》等，标志着近代西洋漫画的形成。

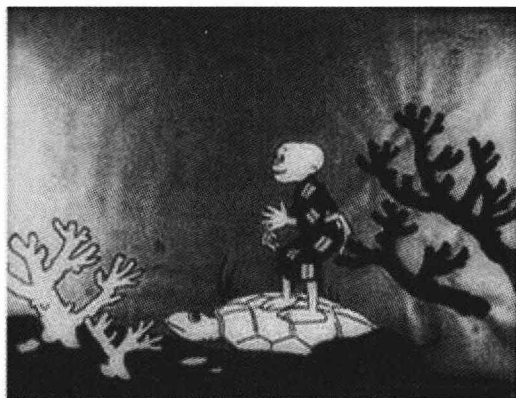
1.1.2 日本动漫的发展

日本动漫是日本动画和日本漫画的合称。其中，日本漫画享有绝对的全球第一地位，而日本动画因过于庞大的市场需求等因素，导致大部分作品出现了为节约资金而制作过于快速等情况，所以很多作品不如美国极少数动画电影特效那么炫目，但是凭着艺术、人设、剧情、气质、创新、趣味性和魅力等因素在全球仍拥有绝对第一的地位，拥有广大的收看人群。这里所指的美国少数动画电影，主要是一年只生产屈指可数，有时候甚至一年只有一部甚至连一部都没有的好莱坞电影动画。由于数量极少，所以可把钱全数投资在这些项目，也可以说是资金砸出来的作品。除了极少数的好莱坞动画电影外，绝大部分美国动画（包括电视 TV 动画和电影）水准都远不如绝大多数日本动画。

1917 年，下川凹夫摄制《芋川掠三玄关·一番之卷》，北山清太郎制作了《猿蟹合战》，幸内纯一创作了《锅凹内名刃》，此三人为日本动画的奠基人。其中，下川凹夫创作的《芋川掠三玄关·一番之卷》被公认为日本的第一部动画片。

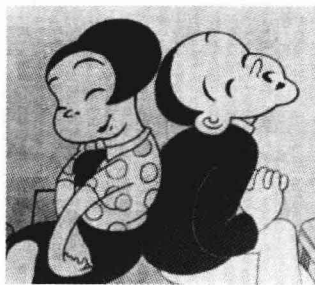


《锅凹内名刃》幸内纯一

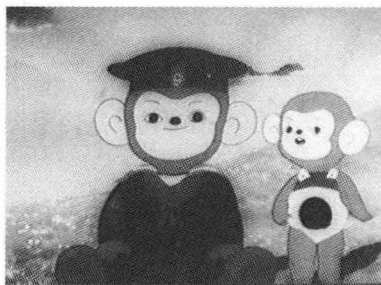


《芋川掠三玄关·一番之卷》下川凹夫摄制

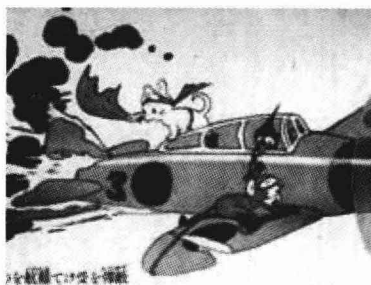
1933 年，日本第一部有声动画片《力与世间女子》诞生了，它是由政冈宪三和其学生懒尾光世制作完成的。二战期间，懒尾光世拍摄了“桃太郎”系列动画片，鼓吹侵略，美化夸耀日本军国主义，其中的代表作是 1944 年制作的《桃太郎·海上神兵》。



《力与世间女子》



《桃太郎·海上神兵》1



《桃太郎·海上神兵》2

1945年，日本战败后，反战题材的动画影片颇受欢迎且影响深远，期间的代表人物是被日本动画界誉为“怪人”的动画家——大藤信郎。他于1927年拍摄了黑白版的《鲸鱼》，并于1952年摄制完成了彩色版的《鲸鱼》。该部动画片成为首部获得国际大奖的日本动画片。大藤信郎把流传在中国数千年的皮影戏和日本独有的千代纸结合起来绘制动画。大藤信郎在日本知名度极高，以他名字命名的“大藤奖”更成为日本一流的动画片奖项。



《鲸鱼》大藤信郎

1974年，日本动画进入了成熟期。

70年代初期，日本涌现出大批科幻机械类动画的动画大师，代表人物有松木零士、富野由悠季、河森正治、美树本晴彦等。其中最著名的富野由悠季是GUNDAM系列的创始人之一，他执导了《机动战士GUNDAM》（1979年）等SF类动画电影。1982年，河森正治在为《超时空要塞Macross》担当机械设定时，开始崭露头角，随后他出任导演监制了《超时空要塞》的系列剧场版动画影片。



美树本晴彦作品



河森正治作品



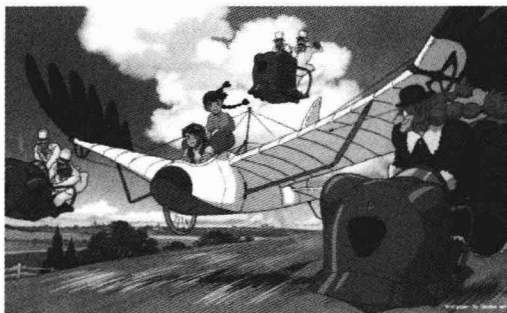
《机动战士GUNDAM》富野由悠季



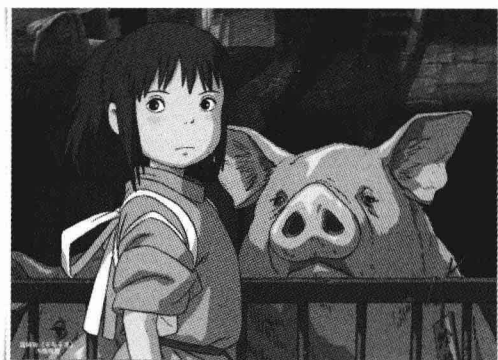
《超时空要塞Macross》河森正治

同期的宫崎骏摆脱了SF类动画风格的局限，以剧场版动画为切入点，走出了一条“宫崎骏式”的唯美、自然、清新的风格，传达着天、地、人、神的和谐。影片的思想触及人类心灵的深处，启发着人对神的敬畏，对生命的思考。

1984年的《风之谷》奠定了宫崎骏日本动画宗师的地位。2001年宫崎骏摄制的《千与千寻》获得第52届柏林国际电影节金熊大奖和第75届奥斯卡最佳动画长片奖。宫崎骏在日本已成为动画的代名词，其成就与地位无人能及。宫崎骏的其他著名作品还有《卡里奥斯特罗之城》(1979)、《天空之城》(1986)、《龙猫》(1988)、《魔女宅急便》(1989)、《红猪》(1992)、《On Your Mark》(1995年)、《侧耳倾听》(1995)、《幽灵公主》(1997)、《哈尔的移动城堡》(2004)、《悬崖上的金鱼公主》(2008)、《借东西的小人阿莉埃蒂》(2010)等。



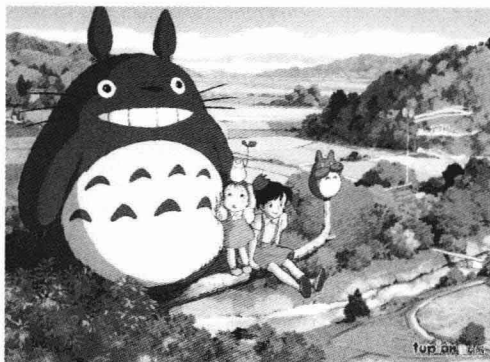
《风之谷》宫崎骏



《千与千寻》宫崎骏



《天空之城》宫崎骏



《龙猫》宫崎骏



《魔女宅急便》宫崎骏



《悬崖上的金鱼公主》宫崎骏



《哈尔的移动城堡》宫崎骏

在20世纪90年代，日本动画产业进一步完善，其种类、形式、内容、题材以及从业人员发生了明显细化。随着动画风格的多样性，日本动画进入了细化阶段。

在这一期间，日本动画的种类丰富多样。有以浅香守生为代表的美少女动画，作品有《魔卡少女樱》（1998年）、《Chobits》（2002年）、《GALAXY ANGEL》（第一部：2001年；第二部：2002年）；有以大地丙太郎为代表的搞笑动画，作品有《邪流丸》（1998年）、《水果篮子》（2000年）；另外，押井守创作的《攻壳机动队》（1995年），自成为一种风格，以得到观众的认可；今敏于2002年创作的《千年女优》，采用了扑朔迷离的叙事手法，探索了一种全新的动画表达方式。总之，日本动画以“机器人”、“美少女”为切入点，走出了一条独特的深具自身民族特色的动画之路。



《魔卡少女樱》



《Chobits》



《GALAXY ANGEL》



《邪流丸》



《水果篮子》



《攻壳机动队》

1.1.3 欧美动漫的发展

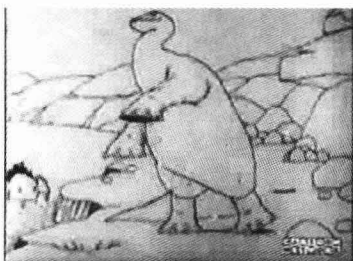
欧美地区动画的风格是由华纳、迪斯尼等公司为基础发展而来的。最初的2D画面不拘一格，代表作有——《美女与野兽》、《狮子王》等。之后，从《玩具总动员》开始，欧美动画进入了全新的3D动画时代，带来了全新的视觉冲击享受。

欧美动漫史上，美国的动漫发展最为突出，下面，我们就着重以美国动画的发展史来进行讲解。这些知识不需要刻意去记，只要理解掌握就行。

1907年，第一部动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》由美国人布莱克顿拍摄完成，美国动画片史正式开始。这一时期的动画影片只有短短的5分钟左右，用于正式电影前的加演，制作比较简单粗糙。这个时期的动画先驱还有温莎·麦克凯、派特·苏立文、弗莱舍兄弟等。麦克凯是美国商业动画电影的奠基人，他的代表作品有《恐龙》、《露斯坦尼亚号的沉没》等。苏立文创作了美国动画片史第一个有个性魅力的动画人物“菲力斯猫”。弗莱舍兄弟的作品有《蓓蒂·波普》《大力水手》等。华特·迪斯尼在20世纪20年代后期崛起，1928年他推出了第一部有声动画片《汽船威利号》，1932年推出了第一部彩色动画片《花与树》。



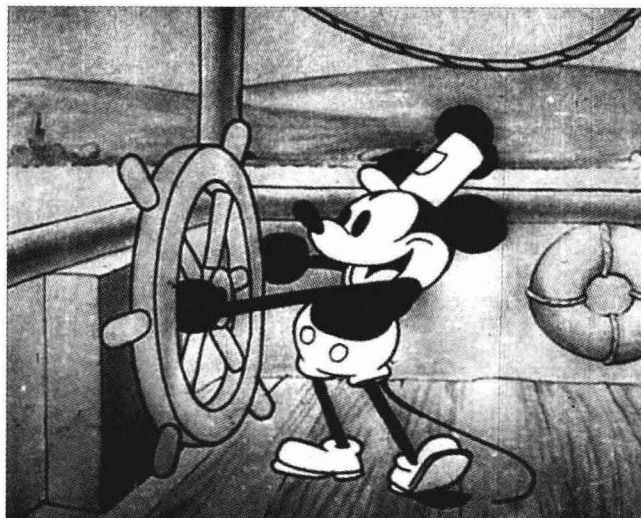
《一张滑稽面孔的幽默姿态》



《恐龙》



《大力水手》



《汽船威利号》



《花与树》