

超级 漫画

角色形体 素描技法

零基础速学，画出超帅气角色！

曹光宇 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

超级 漫画

角色形体 素描技法

零基础速学，画出超帅气角色！

曹光宇 编著

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画角色形体素描技法 / 曹光宇编著. — 北京:
人民邮电出版社, 2012. 11
ISBN 978-7-115-29108-0

I. ①超… II. ①曹… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第182860号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共6章,详细讲解了绘制动漫人物形体所需的基础知识,包括人物头身比的设置、头部形体绘制技巧、身体形体绘制技巧、人物形体动作的表现、人物形体服饰的表现和人物形体透视的表现等内容。

本书讲解系统,图例丰富精美,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

超级漫画角色形体素描技法

-
- ◆ 编 著 曹光宇
责任编辑 郭发明
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫正大印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13
字数: 300千字 2012年11月第1版
印数: 1-4000册 2012年11月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-29108-0

定价: 29.00元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154

第一章 人物头身比例概况

6

人物的头身比例	7
男性正面、侧面身体比例	7
女性正面、侧面身体比例	8
男性、女性背面身体比例对比	9
根据头身比例绘制人物举例	10
人物身体比例与结构	11
人体正面基本比例	11
人体侧面、背面基本比例	12
腿部的比例	13
手臂的比例	14
手掌的比例	15
脚部的比例	15
站立时的身体比例	16
上下半身的比例	16
上半身比例	17
人物站姿绘制举例	18

坐下时的身体比例	19
基本坐姿的头身比例	19
基本坐姿与站姿的对比	20
席地坐姿与站姿的对比	21
跪坐姿势与站姿的对比	21
人物基本坐姿绘制举例	22
人物席地坐姿绘制举例	24
人物跪坐姿势绘制举例	26
不同年龄身体比例	28
儿童时期	28
成年时期	29
儿童时期的绘制举例	30
青年时期的绘制举例	32
成年时期的绘制举例	34

第二章 头部形体绘制技巧

36

头部基本形体绘制	37
头部正面的绘制	37
头部 3/4 侧面的绘制	38
头部正侧面的绘制	39
头部不同方向的形体示意	39
五官与表情绘制	40
耳朵的结构分析	40
鼻子的结构分析	41
眼睛的结构分析	42
眼睛的绘制举例	44
嘴巴的结构分析	47
嘴巴的绘制举例	49
表情的绘制举例	50

常见头部动作的形体绘制	53
抬头的不同视角	53
低头的不同视角	54
头部动作的形体分析	55



手臂形体绘制.....61	躯干形体绘制.....75
手臂基本形体示意.....61	躯干基本形体示意.....75
常见手臂动作分析.....62	肩部与腰部的形体示意.....76
手部形体绘制.....66	腰部与胯部的形体示意.....77
手部基本形体示意.....66	躯干三维形体示意.....78
常见手部动作分析.....68	常见躯干动作分析.....80
腿部形体绘制.....70	躯干动作绘制举例.....83
腿部基本形体示意.....70	形体动作绘制.....85
常见腿部动作分析.....72	形体动作与情绪表达.....85
腿部动作绘制举例.....73	情绪表达的绘制举例.....86
	形体动作与人体重心.....90
	人体重心的绘制举例.....91

站姿.....95	抬起上半身的躺姿.....132
基本站姿分析.....95	向右侧转的躺姿.....134
向后背手的站姿.....96	跳姿.....135
抬起双臂的站姿.....98	基本跳姿分析.....135
微张双臂的站姿.....100	双腿弯曲的跳姿.....136
举目远望的站姿.....102	单腿弯曲的跳姿.....138
男孩常见的站姿.....104	日常动作.....139
手拿书本的站姿.....105	日常动作分析.....139
侧身停步的站姿.....106	手拿冰激凌的动作.....140
坐姿.....107	双手背后侧头的动作.....142
基本坐姿分析.....107	单手压裙摆的动作.....144
手托下巴的坐姿.....108	手提衣摆的动作.....146
双腿侧弯的坐姿.....110	向侧面转身的动作.....148
向后转身的坐姿.....112	单手环绕胸部的动作.....149
双脚分开的坐姿.....114	左手抬至脑后的动作.....150
双手抱膝的坐姿.....116	侧身回头的动作.....151
手扶眼镜的坐姿.....118	手拿鲜花的动作.....152
脚尖点地的坐姿.....120	欢迎光临的动作.....153
吹奏横笛的坐姿.....121	抱着纸袋行走的动作.....154
双腿交叉的坐姿.....122	向后转身的动作.....155
手抱靠枕的坐姿.....123	向前踢腿的动作.....156
躺姿.....124	奔跑中转弯的动作.....157
基本躺姿分析.....124	双人组合拥抱的动作.....158
艺术体操式躺姿.....125	持枪下蹲的动作.....160
双腿微蜷的躺姿.....126	
单腿抬起的躺姿.....128	
双腿翘起的躺姿.....130	

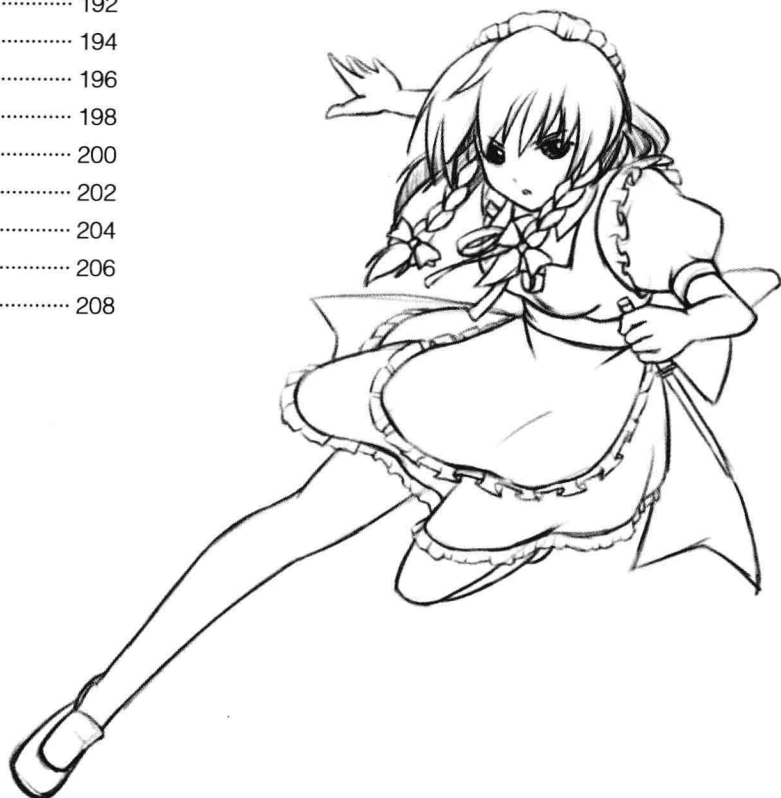
第五章 人物形体服饰的表现 161

睡衣	162
抹胸裙	164
校服	166
女仆装	168
背带裤	170
猫娘装	172
奇幻装	174
运动装	176
泳装	178
魔法装	180
精灵装	182
派对装	184



第六章 人物形体透视的表现 186

形体透视的绘制技法	187
仰躺在沙发上的透视	188
侧坐在高凳上的透视	189
迎风张开双手的透视	190
做出胜利手势的透视	191
向前展开手掌的透视	192
双手扶着耳麦的透视	194
十指交叉向下的透视	196
抬头看向斜上方的透视	198
手拎裙角向下看的透视	200
跪坐着打电动的透视	202
手扶帽子跪坐的透视	204
单腿翘起的透视	206
手扶窗台向外看的透视	208





超级
漫画

角色形体
素描技法

零基础速学，画出超帅气角色！

曹光宇 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

超级漫画角色形体素描技法 / 曹光宇编著. -- 北京:
人民邮电出版社, 2012. 11
ISBN 978-7-115-29108-0

I. ①超… II. ①曹… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第182860号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共6章,详细讲解了绘制动漫人物形体所需的基础知识,包括人物头身比的设置、头部形体绘制技巧、身体形体绘制技巧、人物形体动作的表现、人物形体服饰的表现和人物形体透视的表现等内容。

本书讲解系统,图例丰富精美,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

超级漫画角色形体素描技法

-
- ◆ 编 著 曹光宇
责任编辑 郭发明
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫正大印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13
字数: 300千字 2012年11月第1版
印数: 1-4000册 2012年11月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-29108-0

定价: 29.00元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154

第一章 人物头身比例概况

6

人物的头身比例.....7	坐下时的身体比例.....19
男性正面、侧面身体比例.....7	基本坐姿的头身比例.....19
女性正面、侧面身体比例.....8	基本坐姿与站姿的对比.....20
男性、女性背面身体比例对比.....9	席地坐姿与站姿的对比.....21
根据头身比例绘制人物举例.....10	跪坐姿势与站姿的对比.....21
人物身体比例与结构.....11	人物基本坐姿绘制举例.....22
人体正面基本比例.....11	人物席地坐姿绘制举例.....24
人体侧面、背面基本比例.....12	人物跪坐姿势绘制举例.....26
腿部的比例.....13	不同年龄身体比例.....28
手臂的比例.....14	儿童时期.....28
手掌的比例.....15	成年时期.....29
脚部的比例.....15	儿童时期的绘制举例.....30
站立时的身体比例.....16	青年时期的绘制举例.....32
上下半身的比例.....16	成年时期的绘制举例.....34
上半身比例.....17	
人物站姿绘制举例.....18	

第二章 头部形体绘制技巧

36

头部基本形体绘制.....37	常见头部动作的形体绘制.....53
头部正面的绘制.....37	抬头的不同视角.....53
头部 3/4 侧面的绘制.....38	低头的不同视角.....54
头部正侧面的绘制.....39	头部动作的形体分析.....55
头部不同方向的形体示意.....39	
五官与表情绘制.....40	
耳朵的结构分析.....40	
鼻子的结构分析.....41	
眼睛的结构分析.....42	
眼睛的绘制举例.....44	
嘴巴的结构分析.....47	
嘴巴的绘制举例.....49	
表情的绘制举例.....50	



手臂形体绘制	61
手臂基本形体示意	61
常见手臂动作分析	62
手部形体绘制	66
手部基本形体示意	66
常见手部动作分析	68
腿部形体绘制	70
腿部基本形体示意	70
常见腿部动作分析	72
腿部动作绘制举例	73

躯干形体绘制	75
躯干基本形体示意	75
肩部与腰部的形体示意	76
腰部与胯部的形体示意	77
躯干三维形体示意	78
常见躯干动作分析	80
躯干动作绘制举例	83
形体动作绘制	85
形体动作与情绪表达	85
情绪表达的绘制举例	86
形体动作与人体重心	90
人体重心的绘制举例	91

第四章 人物形体动作的表现

站姿	95
基本站姿分析	95
向后背手的站姿	96
抬起双臂的站姿	98
微张双臂的站姿	100
举目远望的站姿	102
男孩常见的站姿	104
手拿书本的站姿	105
侧身停步的站姿	106
坐姿	107
基本坐姿分析	107
手托下巴的坐姿	108
双腿侧弯的坐姿	110
向后转身的坐姿	112
双脚分开的坐姿	114
双手抱膝的坐姿	116
手扶眼镜的坐姿	118
脚尖点地的坐姿	120
吹奏横笛的坐姿	121
双腿交叉的坐姿	122
手抱靠枕的坐姿	123
躺姿	124
基本躺姿分析	124
艺术体操式躺姿	125
双腿微蜷的躺姿	126
单腿抬起的躺姿	128
双腿翘起的躺姿	130

抬起上半身的躺姿	132
向右侧转的躺姿	134
跳姿	135
基本跳姿分析	135
双腿弯曲的跳姿	136
单腿弯曲的跳姿	138
日常动作	139
日常动作分析	139
手拿冰激凌的动作	140
双手背后侧头的动作	142
单手压裙摆的动作	144
手提衣摆的动作	146
向侧面转身的动作	148
单手环绕胸部的动作	149
左手抬至脑后的动作	150
侧身回头的动作	151
手拿鲜花的动作	152
欢迎光临的动作	153
抱着纸袋行走的动作	154
向后转身的动作	155
向前踢腿的动作	156
奔跑中转弯的动作	157
双人组合拥抱的动作	158
持枪下蹲的动作	160

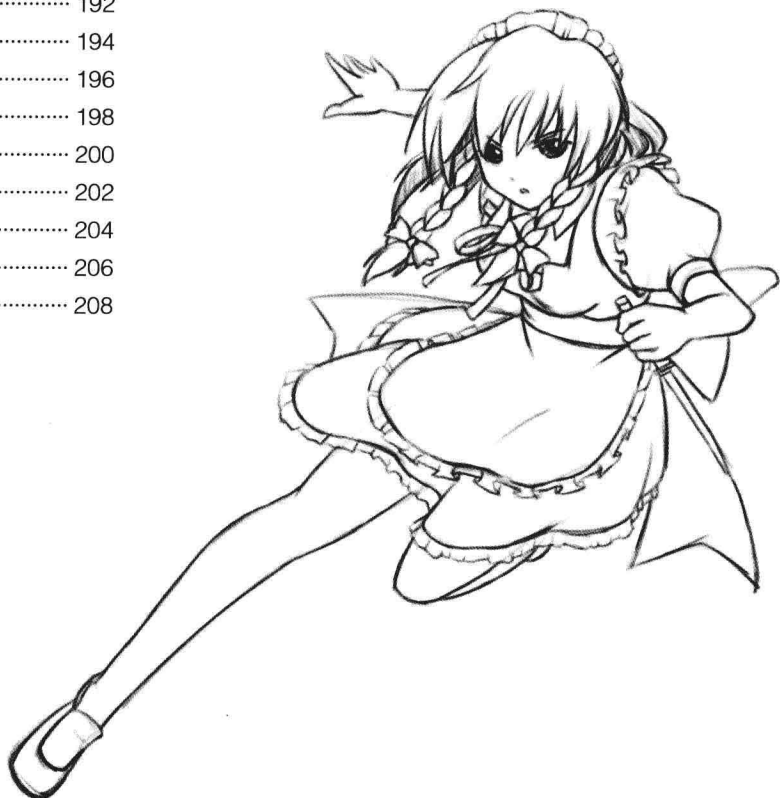
第五章 人物形体服饰的表现 161

睡衣	162
抹胸裙	164
校服	166
女仆装	168
背带裤	170
猫娘装	172
奇幻装	174
运动装	176
泳装	178
魔法装	180
精灵装	182
派对装	184



第六章 人物形体透视的表现 186

形体透视的绘制技法	187
仰躺在沙发上的透视	188
侧坐在高凳上的透视	189
迎风张开双手的透视	190
做出胜利手势的透视	191
向前展开手掌的透视	192
双手扶着耳麦的透视	194
十指交叉向下的透视	196
抬头看向斜上方的透视	198
手拎裙角向下看的透视	200
跪坐着打电动的透视	202
手扶帽子跪坐的透视	204
单腿翘起的透视	206
手扶窗台向外看的透视	208





第一章 人物头身比例概况

人体绘画是绘画艺术的重要组成部分，动漫行业对人体知识的需要绝对不亚于纯粹的绘画艺术。我们在动漫中所接触到的很多人物形象都是以人类为基础想象出来的。因此，正确掌握人物的比例关系，对画好漫画是非常重要的。

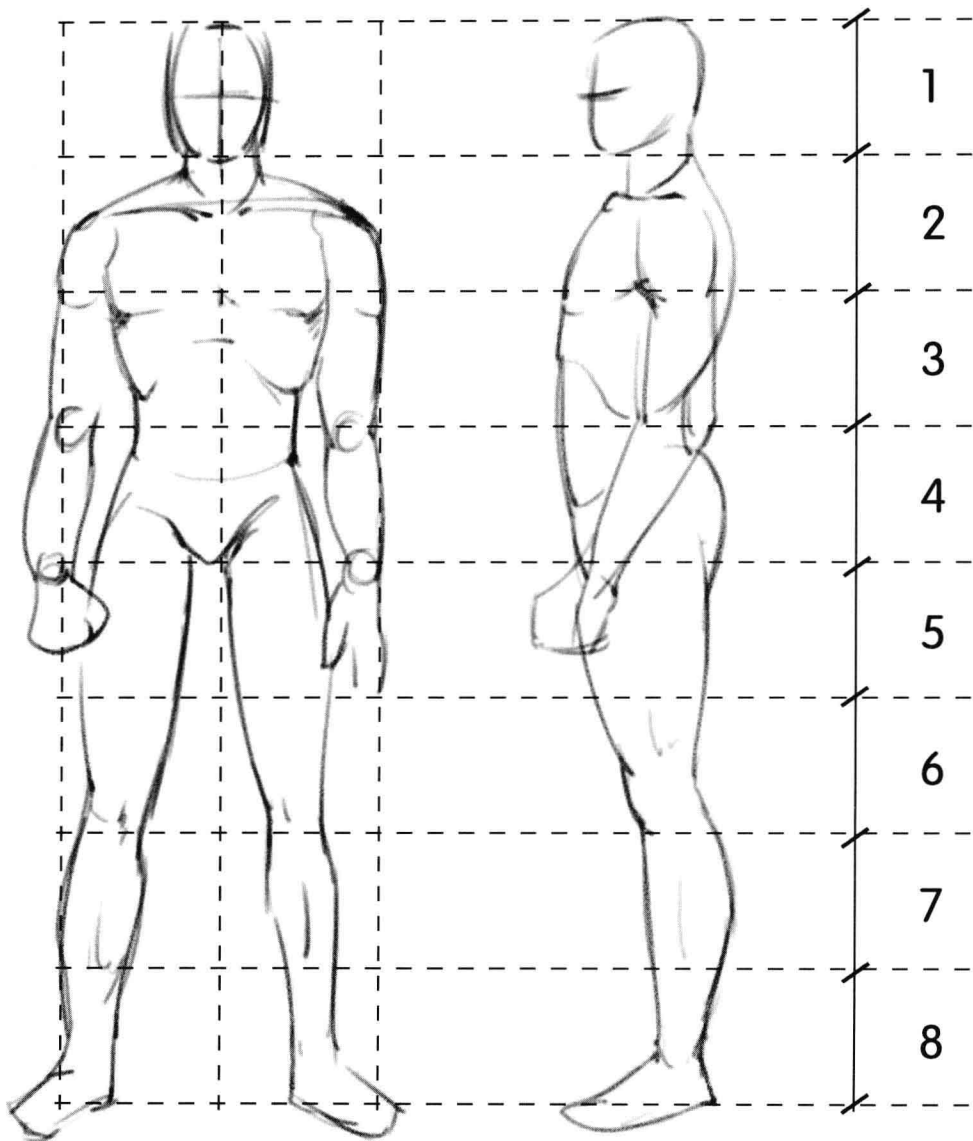
本章我们就来学习一下人体比例的基本知识。

人物的头身比例

头身比例是决定人物身高和头部长度的关键性因素，而动漫人物的头身比例都是在实际人体比例基础上进行夸张和变形后得到的，下面就来具体了解人物头身比例的相关知识。

男性正面、侧面身体比例

在漫画中为了更好地表现出人体之美，经常会在适当的部位做一些变形处理，即运用一些夸张手法将人物的身体拉长，但这里所例举的变形是建立在人体基本结构基础上的。通常将成年人的身高归纳为8个头。

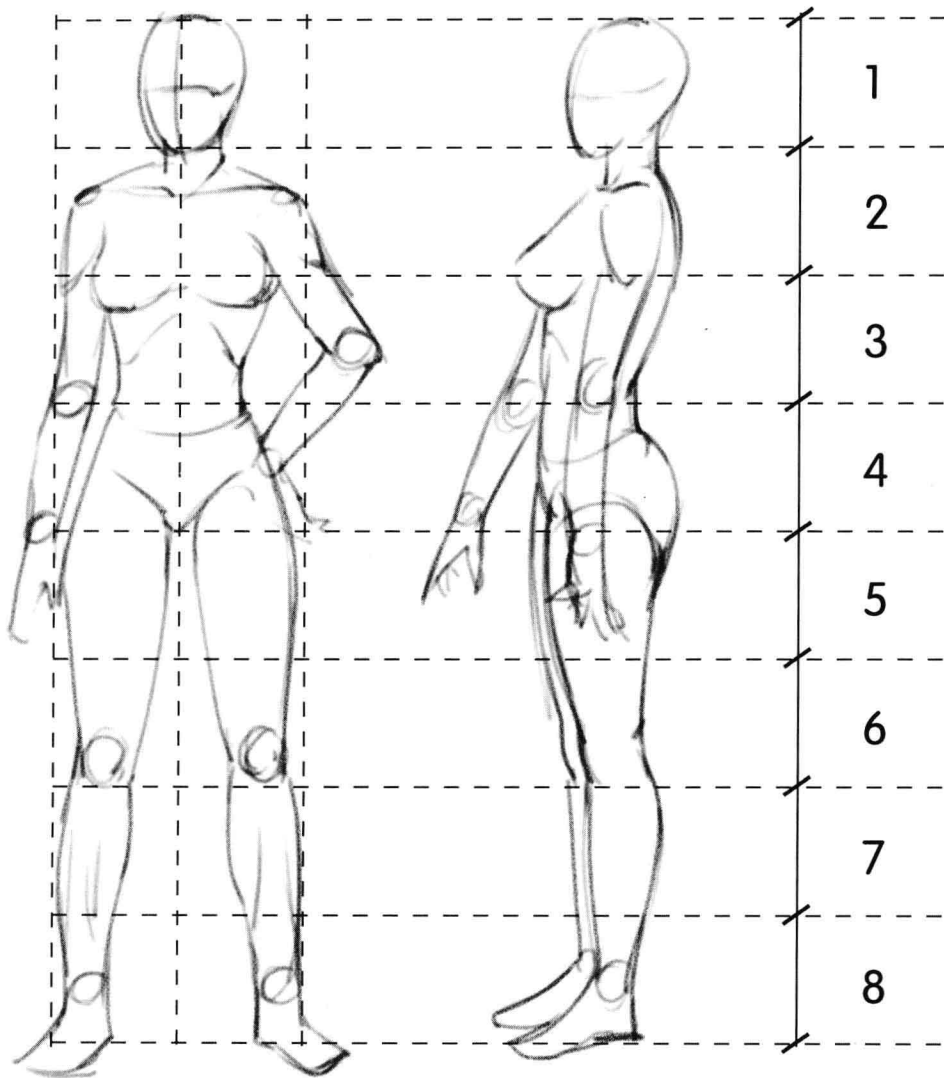


8头身的男性，从正面来看，上半身大约占3头身，下半身大约占4头身，根据动漫人物设定的不同可以加以相应的变化。例如，帅气型角色可以适当降低上半身比例；拉长下半身比例，而肌肉型或从事特定运动职业的角色，则可能需要强调上半身的比例，并以此来凸显人物上半身强壮的肌肉。

从侧面来看，人物手臂的肘关节与腰部位置平齐，腕关节与大腿根部位置平齐，膝关节位于腿部中间偏上位置，这都是在绘画时需要确定的重要位置点。

女性正面、侧面身体比例

在动漫作品中，女性角色的头身比也以8头身最为常见，尤其是少女类动漫作品，但是在绘制不同人物时，也会有相应的改变。例如，高中女生和大学女生，虽然都是8头身的比例设定，但为了突出两者不同的特质，会适当调整上下半身比例和身体其他部位的位置，虽然只是细微的调整，却能在整体上产生很大的区别。

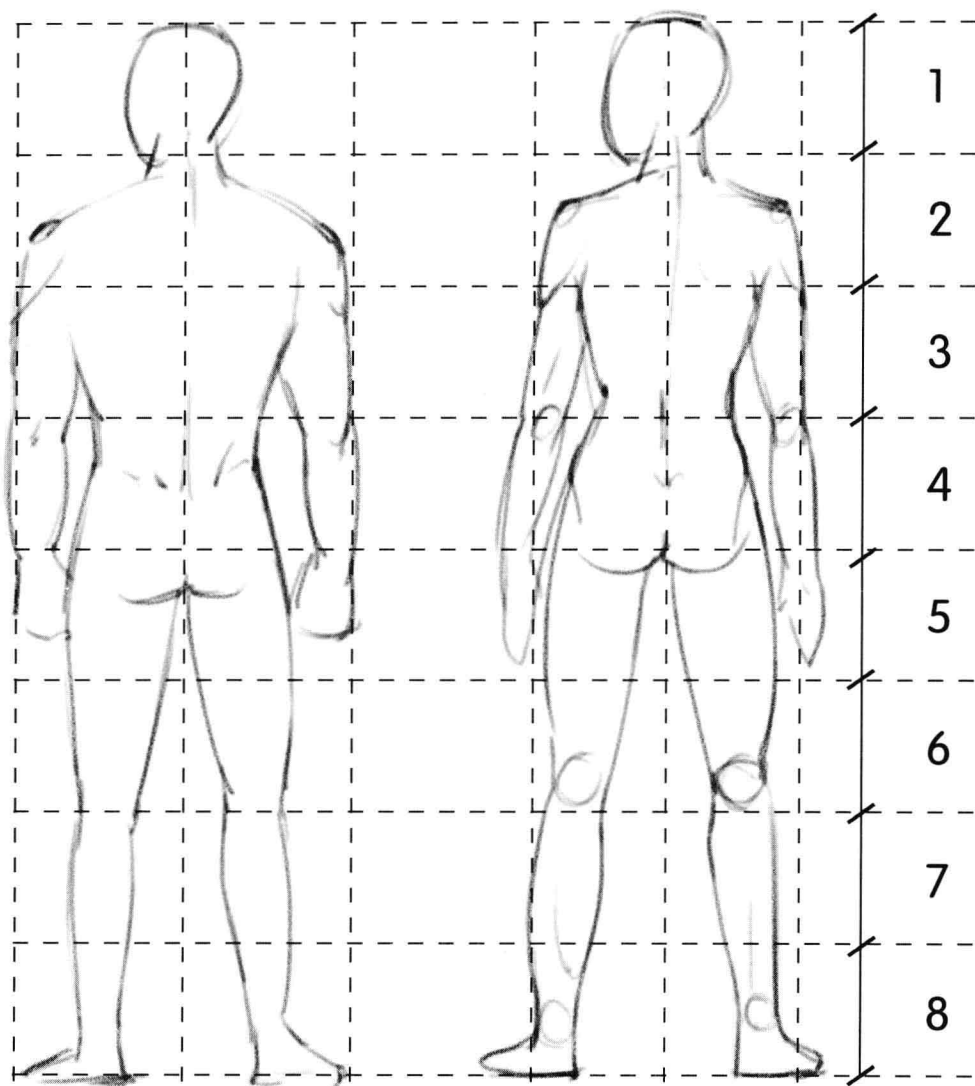


肩膀窄，肩膀坡度较大，脖子较细，四肢比例略小，腰细、胯宽、胸部丰满，这些是女性人体的基本特征。

从正面来看，从下巴到乳尖、乳尖到腰部、腰部到大腿根部，各占1个头身的比例，但在实际绘制时，会略微提高腰部的位置，由此显示出人物腿部的长度，使身体比例更加符合黄金比例，也更具有美感。

画侧面像时，要注意观察手臂和腿部的关节部位、臀部与大腿根部处的关系，同时处理好颈部的长度和肩膀的位置，只有肩膀的位置刻画准确，胳膊才会显得自然合理。

由于两性的生理结构不同，人体躯干的性别特征在外观上能很明显地看出来。男性的脂肪层薄，骨骼、肌肉较明显，胸部宽，髋部窄，颈部粗，喉结突出，完美的男性体型往往呈现倒三角形，也就是肩膀较宽，越往下半身越窄，突出男性强壮的体魄。女性具有一定的脂肪，因此身体各个部位都比较圆润，没有明显的骨点感，肌肉也不明显，整体表现出纤细的感觉，常见的女性体型基本上都是梯形，肩膀较窄，越往下，下半身越宽，具有娇小的视觉特点。



从背面来看，男性颈部粗短，女性颈部细长；男性肩膀宽厚，女性肩膀窄薄；男性手臂健壮，女性手臂纤弱；这都是由于男性和女性身体结构不同造成的，这种不同在身体比例上的表现也很明显，男性肩关节、肘关节、膝关节、腰部、臀部位置均低于女性，从而在整体上塑造出男性健硕、女性柔弱的差异。

在绘制男性角色的过程中，需把握以下要点：肩幅较宽，胸腔部位呈现扇形，腰部需窄于肩部，脖子较粗，脚大，线条要明确、有力，刻画时应尽量表现出他的体积厚重、结构明显。

女性全身的曲线较为圆润、柔美，在绘制时要注意胸部和臀部的变化。手、胳膊与腿应是纤细的，手腕和大腿根部在同一位置，胳膊肘的位置在腰部附近。

1 首先是草稿的绘制。

标出可以变形的关节点的位置，并根据关节位置和胸、腰、臀等部位来确定人物的头身比例。

绘制女性时多数都会画成蜂腰丰臀的样子，看起来很性感。



3 最后完善细节。

人物胸部和臀部也需着重表现，有时将人物刻画得稍显丰腴，会更加符合人物的着装，更能表现出其性感的一面。

2 接着绘制全身轮廓。

以人物头身比例为基础添加人物的头部和身体细节。

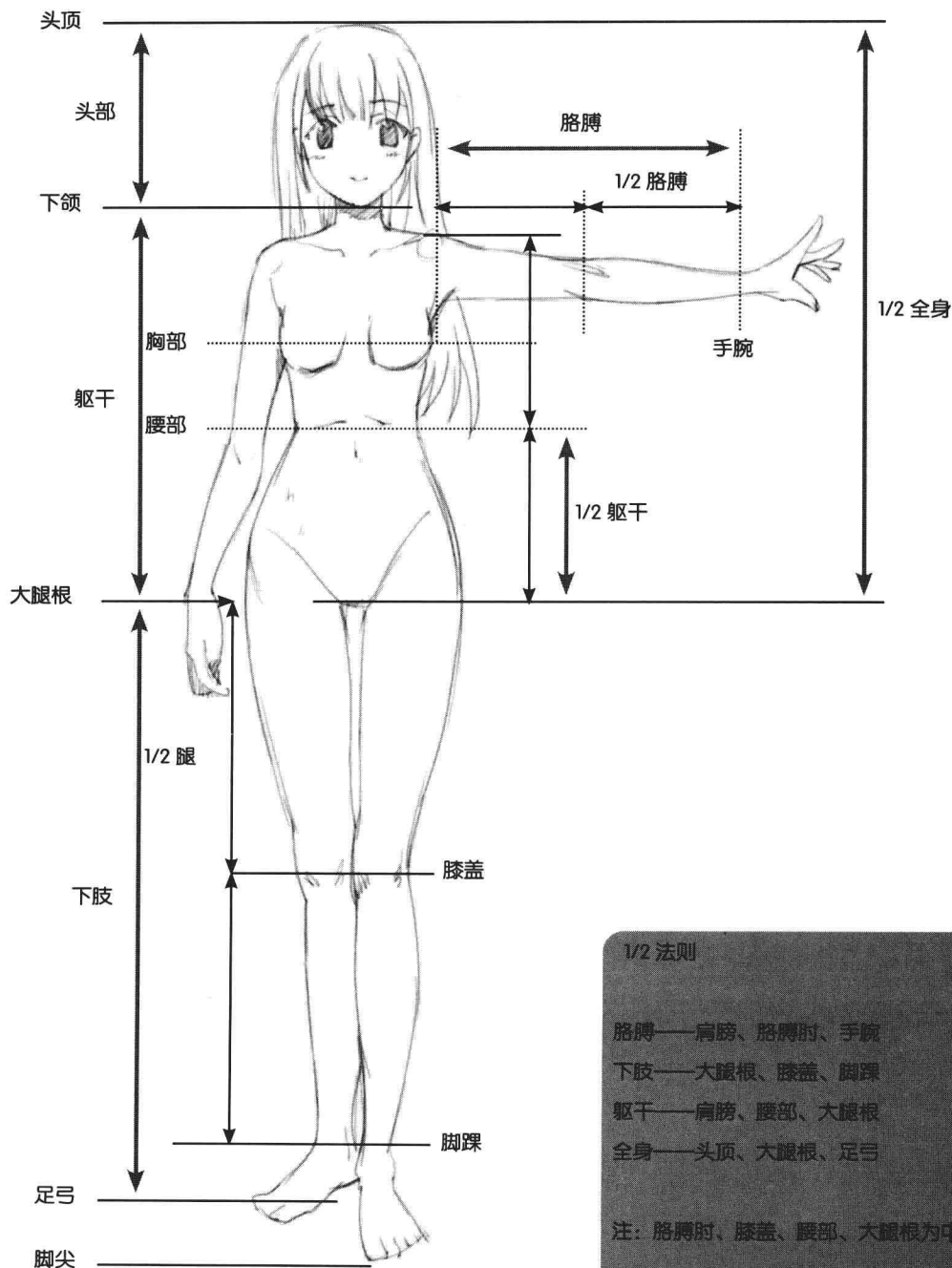
绘制时要注意不同的服装，其画法也不同，为了表现女性的性感，着装都比较贴身，这时候衣服轮廓线基本和身体的轮廓线重合，不可太过放松。



身体比例与结构

要把握好人物身体的平衡，首先必须明确各个关节的位置。对于胳膊、腿、躯干及全身来说，胳膊肘、膝盖、腰部及大腿根的位置就是这些部位的中间点。一般情况下，以这些中间点作为基准来确定人物身体的平衡。

人体正面基本比例



1/2 法则

胳膊——肩膀、胳膊肘、手腕

下肢——大腿根、膝盖、脚踝

躯干——肩膀、腰部、大腿根

全身——头顶、大腿根、足弓

注：胳膊肘、膝盖、腰部、大腿根为中间点。