

爱卡动漫 / 编著

超级漫画入门讲座

人物基础篇



头身比造型 Q版人物



面部表情 五官转化



身体表现 形体塑造



描绘动作 服饰造型



光影表现 网点运用

超级漫画入门讲座

人物基础篇



爱卡动漫 / 编著

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-50856028

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画入门讲座. 人物基础篇 / 爱卡动漫编著. — 3版. — 北京: 中国青年出版社, 2015.8

ISBN 978-7-5153-3722-7

I. ①超… II. ①爱… III. ①漫画-人物画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第187273号

超级漫画入门讲座: 人物基础篇

爱卡动漫 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 50856188 / 50856199

传 真: (010) 50856111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑: 张海玲

封面制作: 邱 宏

印 刷: 北京盛彩捷印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 13

版 次: 2015 年 12 月北京第 3 版

印 次: 2015 年 12 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-3722-7

定 价: 53.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 50856188 / 50856199

读者来信: reader@cypmedia.com

投稿邮箱: author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

目录 CONTENTS

超级漫画入门讲座 人物基础篇



讲座第一篇

头身比造型的基础

1.1 人物头身比的变化	6
正常人物用的头身比	6
Q版人物用的头身比	9
头身比的绘制重点	11
1.2 什么是头身比造型	12
人物头身比的变化	12
不同头身比人物的绘制流程	13
1.3 身体各部位的变化	14
头部的变化	14
五官的变化	15
正常人物和Q版人物男女脸部的区别	16
发型的变化	17
正常人物和Q版人物发型的区别	18
手脚的变化	19
身体的变化	20
人物身体比例的法则	21

绘制半侧面的面部	28
绘制俯视、仰视时的面部	30
2.2 面部表情的转化	32
茫然	32
害羞	33
吃惊	34
喜悦	35
愤怒	36
哀伤	37
2.3 不同年龄人物面部的变化	38
幼儿的面部转化	38
幼儿面部的绘制流程	39
小学生的面部转化	40
小学生面部的绘制流程	41
中学生的面部转化	42
中学生面部的绘制流程	43
青年人的面部转化	44
青年人面部的绘制流程	45
中年人的面部转化	46
中年人面部的绘制流程	47
老年人的面部转化	48
老年人面部的绘制流程	49

讲座第二篇

面部的变化表现

2.1 人物面部不同角度的绘制	26
绘制正面的面部	26
绘制侧面的面部	27

讲座第三篇

身体的基础表现

3.1 人物的理想体型	54
女性的理想体型	54

男性的理想体型	56
3.2 人体的骨骼和肌肉	58
骨骼模型	58
肌肉模型	59
骨骼与肌肉的关系	61
3.3 人体运动时的骨骼形态	62
绘制简单的动作	62
3.4 人体肌肉的表现	64
女性的肌肉表现	64
男性的肌肉表现	66
3.5 人体特征	68
女性的身体特征	68
男性的身体特征	69
3.6 造型的基础	70
直立造型	70
各种造型的表现要点	71
3.7 使角色立体化	72
理解角色立体化造型	72
立体角色的表现方法	73
绘制较难表现的姿势	74
3.8 表现立体感和层次感	76
运用一点透视	76
动作的透视表现	77
3.9 表现“跃动感”	78
表现各种动作造型	78
生动表现一连串动作	80

讲座第四篇

身体的变化表现

4.1 体型的转化	86
正常体型	86
矮小体型	88
肥胖体型	90
偏瘦体型	92
4.2 头身比在运动中的变形	94
描绘人物动作的基本要素	94
行走	95
跑步	95
人物行走和跑步姿势的绘制流程	96

Q版人物跳跃和落地姿势的表现方法	97
4.3 不同年龄人物身体的转化	98
幼儿的身体转化	98
小学生的身体转化	99
幼儿和小学生身体的绘制流程	100
中学生的身体转化	101
青年人的身体转化	102
中学生和青年人身体的绘制流程	103
中年人的身体转化	104
老年人的身体转化	105

讲座第五篇

人物的动作变形表现

5.1 小动作的变形表现	110
打哈欠	110
打喷嚏	111
挠头	112
通过分身表现快速吃东西	113
小动作的绘制流程	114
通过表情符号表现苦闷	115
5.2 表情的变形表现	116
高兴	116
愤怒	117
哀伤	118
惊讶	119
害羞	120
疑惑	121
各种表情动作的绘制流程	122
通过全身动作表现心情	125
5.3 不同服饰人物头身比的变化	126
身着可爱短裙的人物	126
身着裤装的人物	127
身着运动装的人物	128
身着制服的人物	129
身着另类服装的人物	130
身着传统民族服装的人物	131
身着古装的人物	132
身着休闲服的人物	133
不同着装人物的绘制流程	134

讲座第六篇

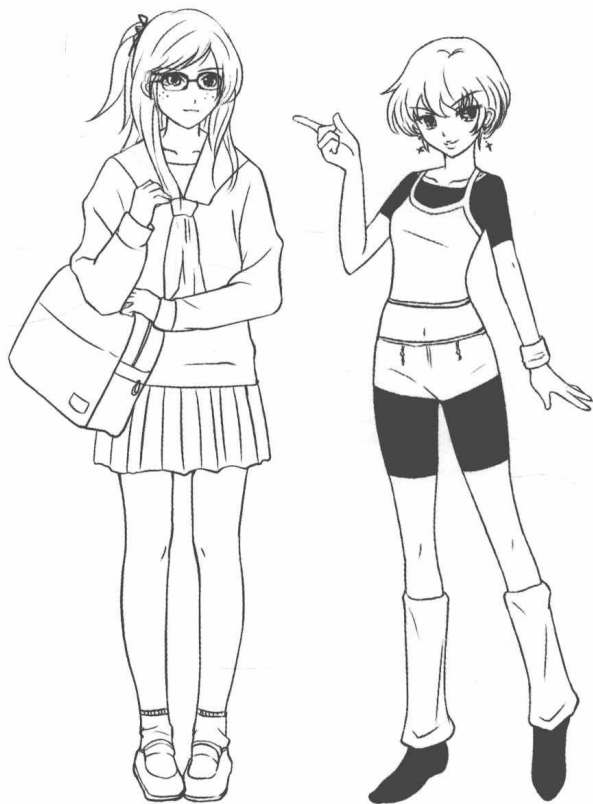
塑造角色的表现方法

- 6.1 写实体型和漫画体型 142
 - 写实人物体和漫画人物体 142
 - 年龄的变化与身体的变形 143
 - 从写实到Q版的变化 143
- 6.2 表现角色的年龄 144
 - 不同年龄阶段的角色 144
- 6.3 描绘美丽的女性角色 148
 - 富有女性魅力的姿势 148
- 6.4 描绘强壮的男性角色 152
 - 富有男性魅力的姿势 152
- 6.5 描绘冷酷角色的方法 156
 - 绘制傲慢型角色 156
 - 绘制黑暗型人物 157
- 6.6 绘制性感的姿势 158
 - 展现修长的身材 158
- 6.7 绘制交叉的手臂和双腿 160
 - 双臂交叉和双腿交叉 160
- 6.8 具有魄力的姿势 162
 - 魄力的表现方法 162
- 6.9 失去平衡的身体表现方法 164
 - 重心移动的表现方法 164
- 6.10 力的收放 166
 - 表现强有力的动作 166
- 6.11 重量的表现 168
 - 重量感的表现方法 168
- 6.12 特殊漫画角色的表现 172
 - 各种特殊漫画角色 172
- 6.13 鱼眼镜头表现法 174
 - 利用鱼眼镜头来强调动作 174
- 6.14 充满活力的动作 176
 - 流畅的动作 176
- 6.15 表现人物的情感 178
 - 充分表现整个身体 178
- 6.16 突出角色的光影变化 182
 - 让女性更加美丽的光效 182
 - 用色阶变化表现角色 183

讲座第七篇

利用光影突出角色个性

- 7.1 光影的种类 188
 - 光影线的不同表现效果 188
 - 光影色调的浓淡 189
- 7.2 利用光影表现人物 190
 - 代表性的光线 190
 - 光线方向的变化 191
 - 利用光影表现人物肌肉 192
- 7.3 描绘地面上的投影 196
- 7.4 各种光与影 198
- 7.5 网纸与色调表现 202
 - 网纸的种类 202
 - 网纸的使用方法 203



超级漫画入门讲座

人物基础篇



爱卡动漫 / 编著

目录 CONTENTS

超级漫画入门讲座 人物基础篇



讲座第一篇

头身比造型的基础

1.1 人物头身比的变化	6
正常人物用的头身比	6
Q版人物用的头身比	9
头身比的绘制重点	11
1.2 什么是头身比造型	12
人物头身比的变化	12
不同头身比人物的绘制流程	13
1.3 身体各部位的变化	14
头部的变化	14
五官的变化	15
正常人物和Q版人物男女脸部的区别	16
发型的变化	17
正常人物和Q版人物发型的区别	18
手脚的变化	19
身体的变化	20
人物身体比例的法则	21

绘制半侧面的面部	28
绘制俯视、仰视时的面部	30
2.2 面部表情的转化	32
茫然	32
害羞	33
吃惊	34
喜悦	35
愤怒	36
哀伤	37
2.3 不同年龄人物面部的变化	38
幼儿的面部转化	38
幼儿面部的绘制流程	39
小学生的面部转化	40
小学生面部的绘制流程	41
中学生的面部转化	42
中学生面部的绘制流程	43
青年人的面部转化	44
青年人面部的绘制流程	45
中年人的面部转化	46
中年人面部的绘制流程	47
老年人的面部转化	48
老年人面部的绘制流程	49

讲座第二篇

面部的变化表现

2.1 人物面部不同角度的绘制	26
绘制正面的面部	26
绘制侧面的面部	27

讲座第三篇

身体的基础表现

3.1 人物的理想体型	54
女性的理想体型	54

男性的理想体型	56
3.2 人体的骨骼和肌肉	58
骨骼模型	58
肌肉模型	59
骨骼与肌肉的关系	61
3.3 人体运动时的骨骼形态	62
绘制简单的动作	62
3.4 人体肌肉的表现	64
女性的肌肉表现	64
男性的肌肉表现	66
3.5 人体特征	68
女性的身体特征	68
男性的身体特征	69
3.6 造型的基础	70
直立造型	70
各种造型的表现要点	71
3.7 使角色立体化	72
理解角色立体化造型	72
立体角色的表现方法	73
绘制较难表现的姿势	74
3.8 表现立体感和层次感	76
运用一点透视	76
动作的透视表现	77
3.9 表现“跃动感”	78
表现各种动作造型	78
生动表现一连串动作	80

讲座第四篇

身体的变化表现

4.1 体型的转化	86
正常体型	86
矮小体型	88
肥胖体型	90
偏瘦体型	92
4.2 头身比在运动中的变形	94
描绘人物动作的基本要素	94
行走	95
跑步	95
人物行走和跑步姿势的绘制流程	96

Q版人物跳跃和落地姿势的表现方法	97
4.3 不同年龄人物身体的转化	98
幼儿的身体转化	98
小学生的身体转化	99
幼儿和小学生身体的绘制流程	100
中学生的身体转化	101
青年人的身体转化	102
中学生和青年人身体的绘制流程	103
中年人的身体转化	104
老年人的身体转化	105

讲座第五篇

人物的动作变形表现

5.1 小动作的变形表现	110
打哈欠	110
打喷嚏	111
挠头	112
通过分身表现快速吃东西	113
小动作的绘制流程	114
通过表情符号表现苦闷	115
5.2 表情的变形表现	116
高兴	116
愤怒	117
哀伤	118
惊讶	119
害羞	120
疑惑	121
各种表情动作的绘制流程	122
通过全身动作表现心情	125
5.3 不同服饰人物头身比的变化	126
身着可爱短裙的人物	126
身着裤装的人物	127
身着运动装的人物	128
身着制服的人物	129
身着另类服装的人物	130
身着传统民族服装的人物	131
身着古装的人物	132
身着休闲服的人物	133
不同着装人物的绘制流程	134

讲座第六篇

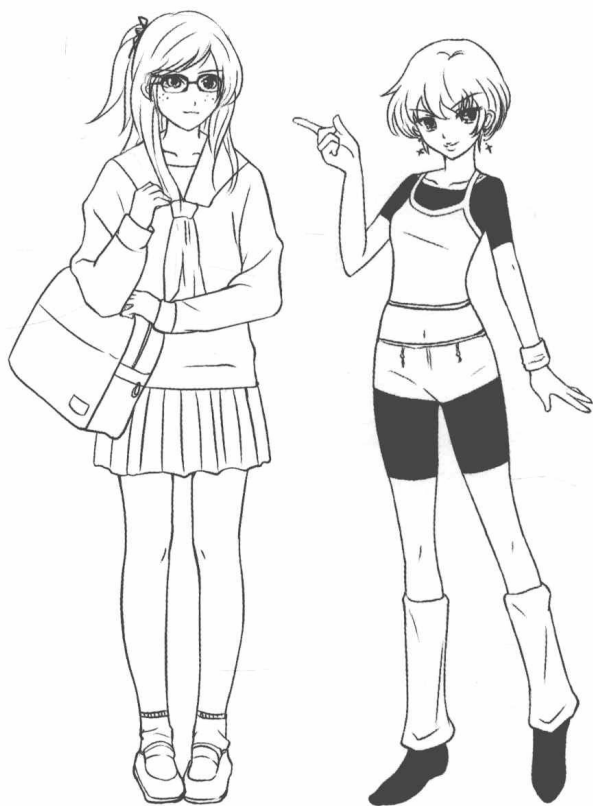
塑造角色的表现方法

- 6.1 写实体型和漫画体型 142
 - 写实人物体和漫画人物体 142
 - 年龄的变化与身体的变形 143
 - 从写实到Q版的变化 143
- 6.2 表现角色的年龄 144
 - 不同年龄阶段的角色 144
- 6.3 描绘美丽的女性角色 148
 - 富有女性魅力的姿势 148
- 6.4 描绘强壮的男性角色 152
 - 富有男性魅力的姿势 152
- 6.5 描绘冷酷角色的方法 156
 - 绘制傲慢型角色 156
 - 绘制黑暗型人物 157
- 6.6 绘制性感的姿势 158
 - 展现修长的身材 158
- 6.7 绘制交叉的手臂和双腿 160
 - 双臂交叉和双腿交叉 160
- 6.8 具有魄力的姿势 162
 - 魄力的表现方法 162
- 6.9 失去平衡的身体表现方法 164
 - 重心移动的表现方法 164
- 6.10 力的收放 166
 - 表现强有力的动作 166
- 6.11 重量的表现 168
 - 重量感的表现方法 168
- 6.12 特殊漫画角色的表现 172
 - 各种特殊漫画角色 172
- 6.13 鱼眼镜头表现法 174
 - 利用鱼眼镜头来强调动作 174
- 6.14 充满活力的动作 176
 - 流畅的动作 176
- 6.15 表现人物的情感 178
 - 充分表现整个身体 178
- 6.16 突出角色的光影变化 182
 - 让女性更加美丽的光效 182
 - 用色阶变化表现角色 183

讲座第七篇

利用光影突出角色个性

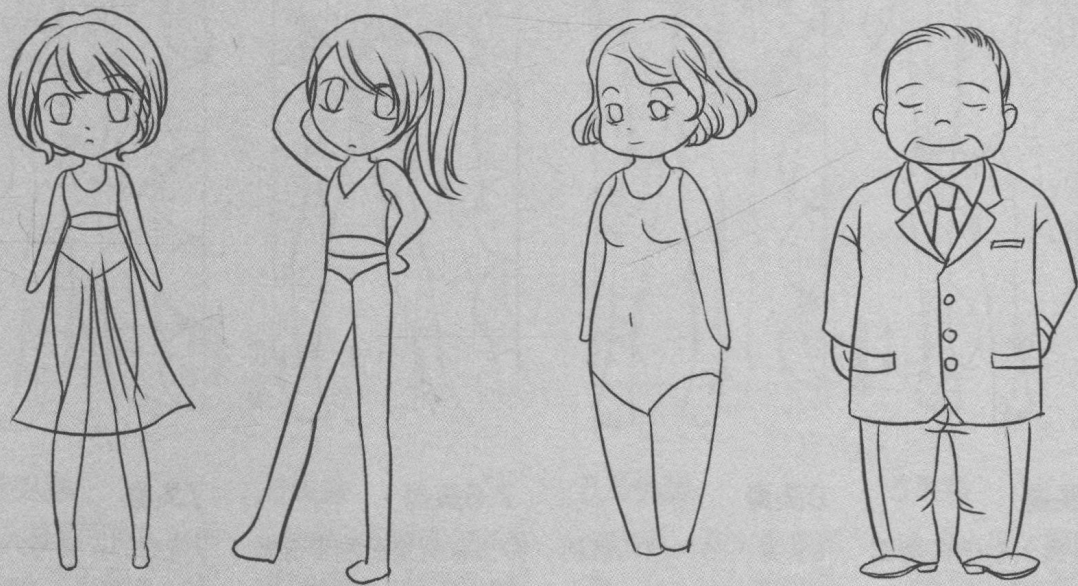
- 7.1 光影的种类 188
 - 光影线的不同表现效果 188
 - 光影色调的浓淡 189
- 7.2 利用光影表现人物 190
 - 代表性的光线 190
 - 光线方向的变化 191
 - 利用光影表现人物肌肉 192
- 7.3 描绘地面上的投影 196
- 7.4 各种光与影 198
- 7.5 网纸与色调表现 202
 - 网纸的种类 202
 - 网纸的使用方法 203



讲座第一篇

头身比造型的基础

在漫画中，除了正常头身比的人物外，还会出现像Q版人物一类可爱搞笑的人物形象。如何才能把握人物不同头身比例的变化，以及由头身比变化所引起的人物脸部和手脚的相应变化呢？下面我们将从最基础的知识开始，为大家一一讲解漫画绘制中头身比造型的相关知识。

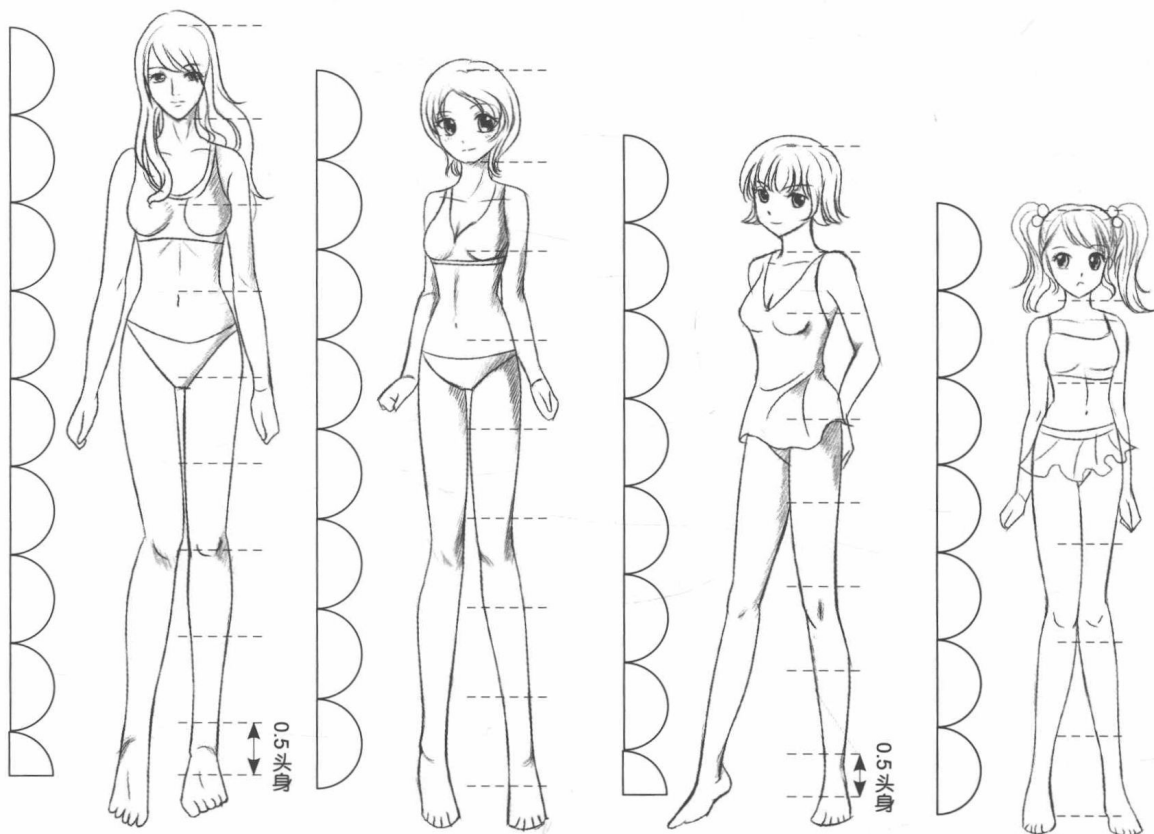


1.1 人物头身比的变化

漫画中，对头身比例进行变化就是改变人物的体型。通过把握人物的头身比，可以表现出各种不同的人物角色。

正常人物用的头身比

与Q版人物的圆润可爱不同，正常人物比较接近现实人物，下面先来讲解一下正常人物的头身比。成熟人物的主要特征是腿部线条比较修长，大腿根部在人物身长的中间位置，或者是稍稍偏上的位置。



8.5头身

8.5头身人物的体型比较符合成年人的体型，人物的脸部五官比例也更贴近现实中的人物。

8头身

8头身人物大腿和腰部的位置稍稍上移，躯干稍短，脸部倾向于漫画风格的人物。

7.5头身

7.5头身是漫画里面最常见的人物头身比，在绘制时要把握好人物的平衡感和腿部线条。

7头身

7头身的人物与7.5头身的人物相比，大腿的位置通常向上提升了0.5个头身。

提示

不同人物的发型和面部

随着头身比的变化，人物的面部和发型会呈现不同年龄段的特征。



8.5头身



7头身



6.5头身



5.5头身



6.5头身

6.5头身的人物肩膀稍窄，人物的躯干比较短，整体给人比较可爱的感觉。



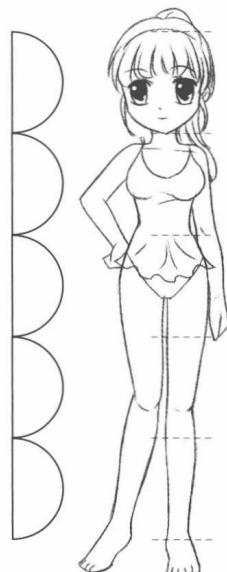
6头身

6头身的人物与6.5头身的人物相比胸部向上提升，人物的腿看起来比较修长。



5.5头身

5.5头身人物的腰部刚好位于人物两个头长的位置上。

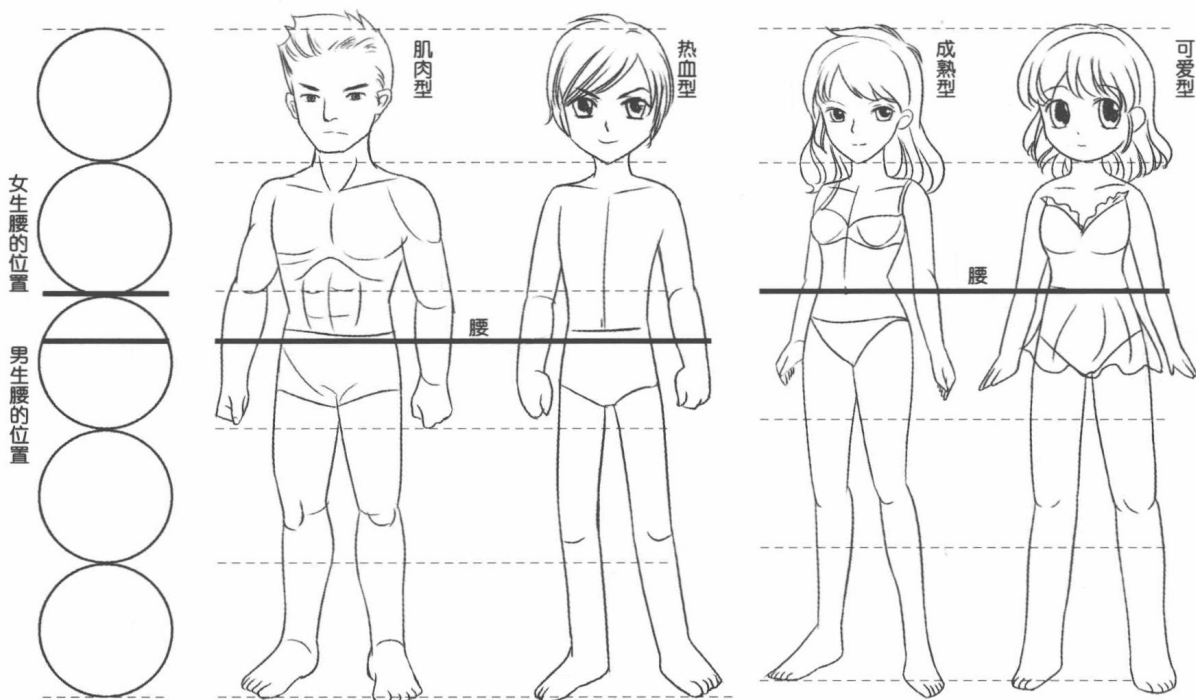


5头身

5头身人物大腿根部的位置刚好在人物身长的1/2处。

5头身人物的腰部位置变化

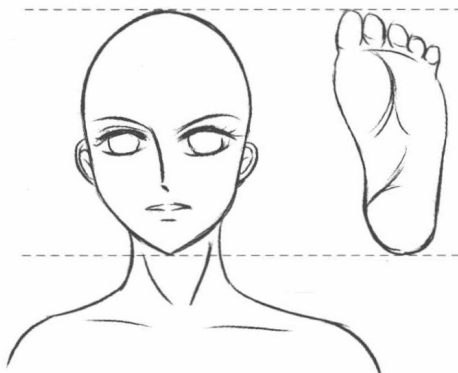
在5头身人物中，男女腰部的位置有所不同，女生腰部的位置要比男生稍高，在绘制时要注意二者的区别。



提示

注意要点

1. 正常人物头与脚的长度相当。



人物脚掌的长度基本上与人物头部的长度一样。

2. Q版人物男女生大腿根部的位置有区别。

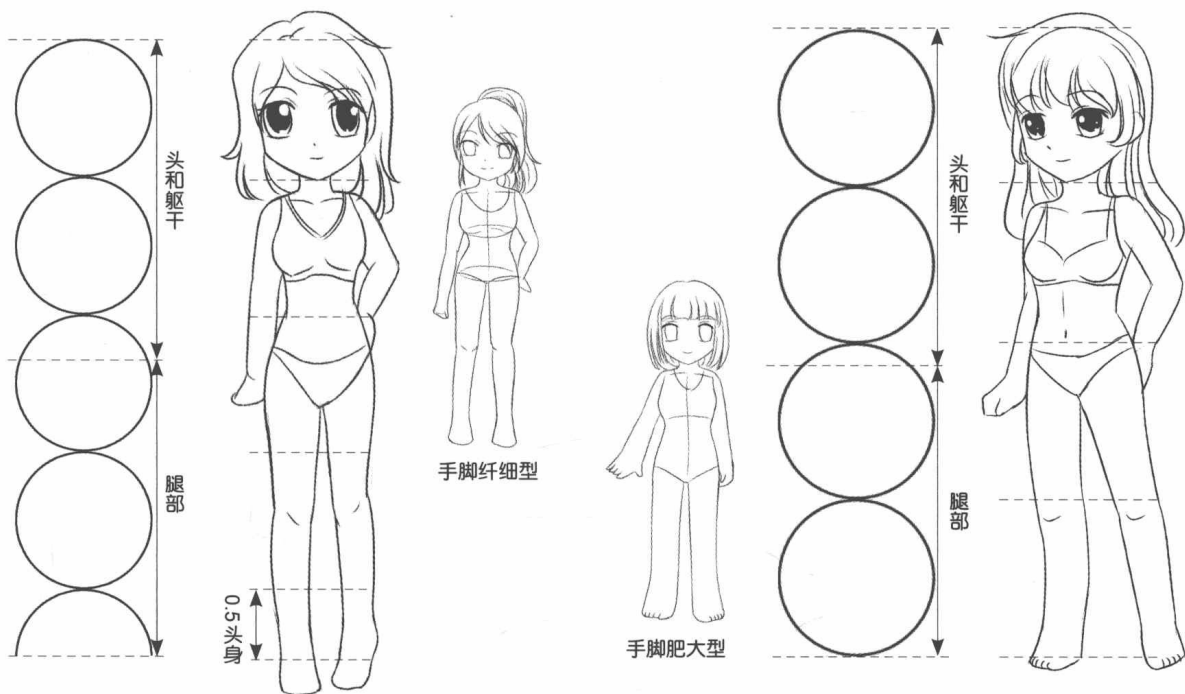


男生和女生
大腿的位置

男生大腿根部的位置要比女生稍微靠上一点。

Q版人物用的头身比

Q版人物最明显的特征就是头部比例很大，因而人物会显得娇小可爱。Q版人物用的头身比为2~4.5头身。下面我们分别看看这几个头身人物的身体特征。



4.5头身

人物的腰部大致在人物2头身的位置上，使人物显得修长。

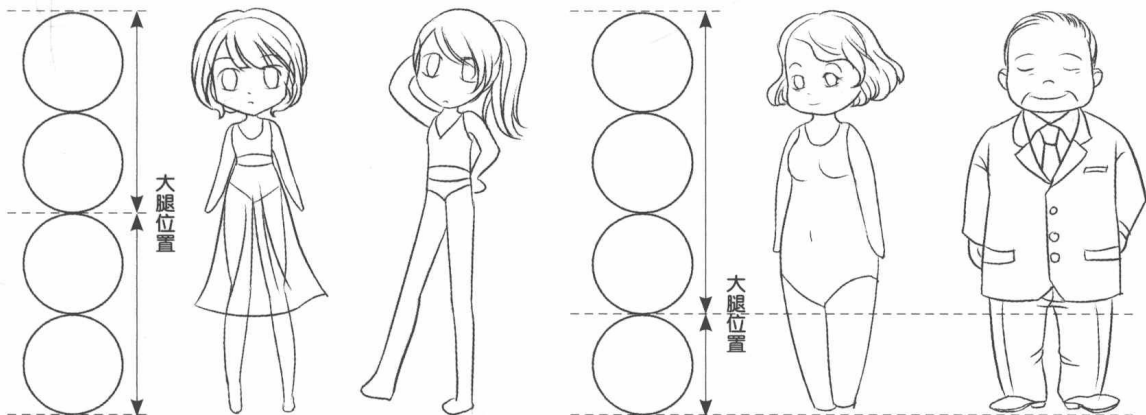
4头身

在绘制4头身人物时，虽然腰部仍在2头身人物的位置上，但人物却显得更圆润。

提示

注意大腿根部的位置

我们在绘制的时候，要注意人物腰部和大腿根部的位置。

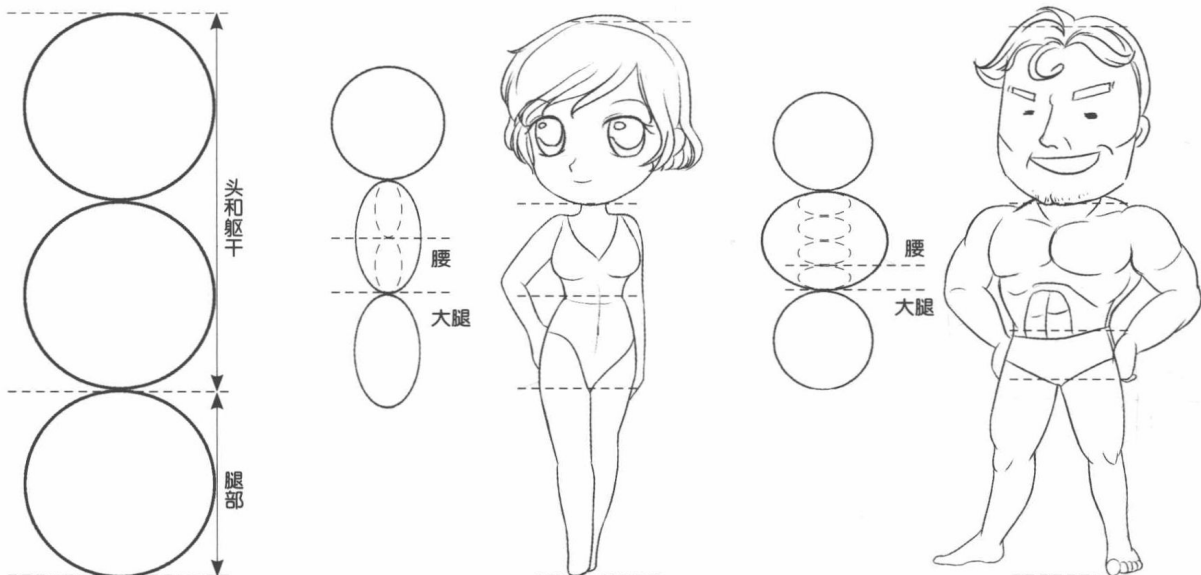


如果大腿根部绘制在身长的1/2处，会破坏人物的平衡比例。

如果腿部只有身长的1/4，人物会显得很矮。

3头身

在Q版漫画中，3头身是最能表现出人物动态的头身比例，可以绘制出各种不同类型的Q版人物。



绘制3头身的人物时，可以根据自己的喜好来定胖瘦。

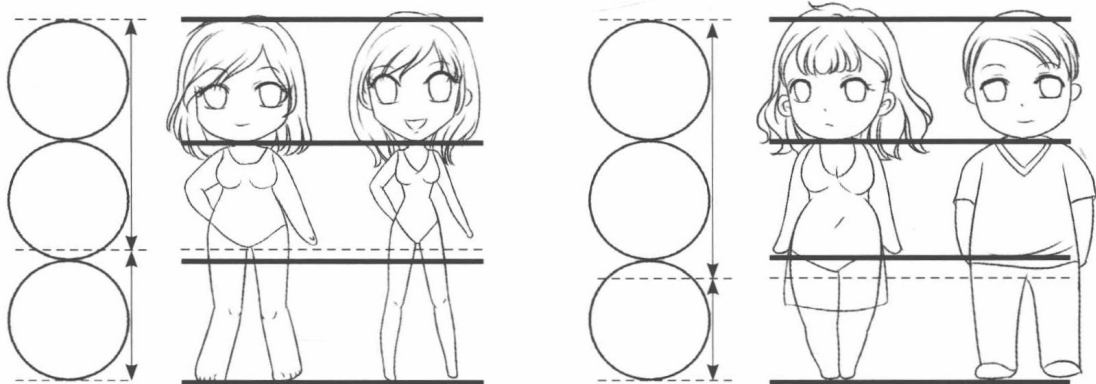
在绘制3头身的人物时，我们可以把人物绘制得比较纤细，并赋予人物比较成熟的曲线。

也可以把人物画得有肌肉感，但看起来还是有Q版的效果。

提示

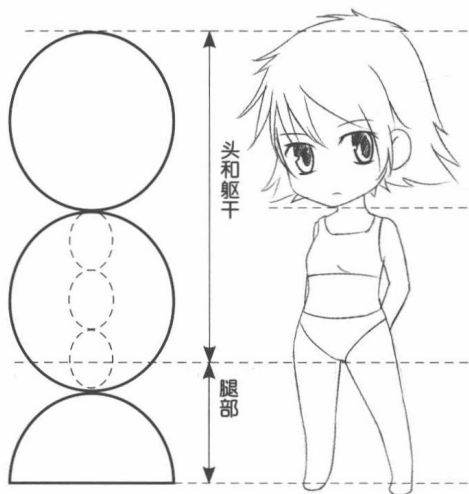
根据人物的性格、年龄来决定其腿部长度

绘制人物腿部的时候，可以根据人物的性格和年龄来决定长度，绘制的时候要把握好人物的身体比例和形态。



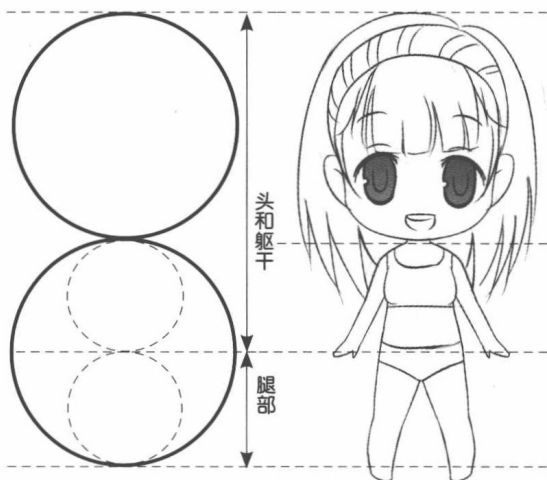
在3头身人物中，腿部较长的身体适合表现年轻人，人物的腿长略大于一个头长。

一般情况下，腿部较短的身体多用于表现中年人，腿长略短于一个头长。



2.5头身

在绘制2.5头身的人物时，可以通过改变2头身人物的腿长比例来实现，将人物的腿部加长1/3个头长即可。

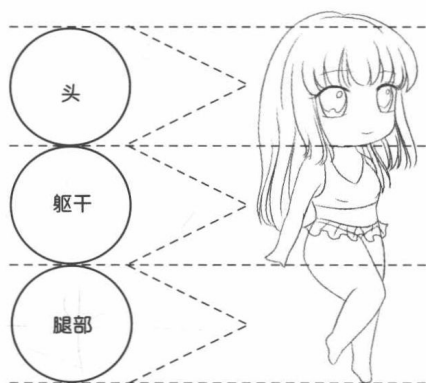


2头身

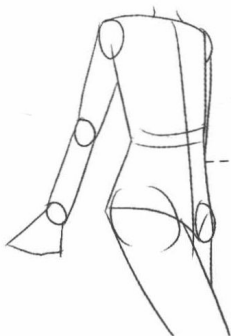
把人物的上半身和腿部绘制成相同的长度。躯干比较纤细，给人活泼可爱的感觉。人物手脚的前端表现为纤细的棒状。

头身比的绘制重点

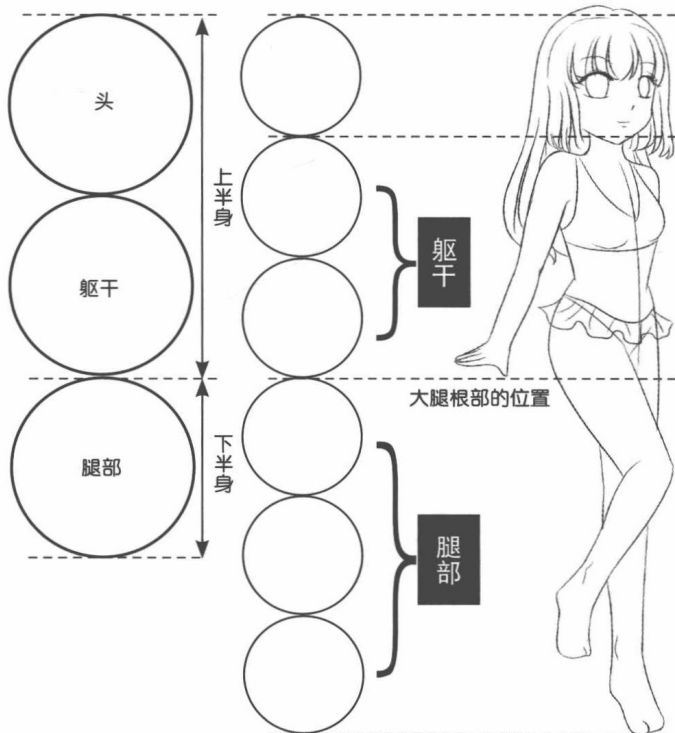
在绘制不同头身比的人物时要注意人物的身体结构，头身比虽然不同，但人体的比例是相同的。



3头身



我们可以先绘制出人物腰部的大概结构，进一步描绘时要注意人物身体的曲线。



6头身