

超级漫画入门讲座

12个讲座主题+100个漫画知识点+1000多张精美图片
酷漫联盟 / 编著



绘制流程 漫画工具



头部表现 身体塑造



头身比例 Q版造型



表情动作 服饰道具



背景绘制 光影色调



构图分格 漫画故事



超级漫画
入门讲座

酷漫联盟 / 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 / 酷漫联盟编著. — 2版. — 北京: 中国青年出版社, 2015.8

ISBN 978-7-5153-3715-9

I. ①超… II. ①酷… III. ①漫画-绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 187265 号

超级漫画入门讲座

酷漫联盟 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 2 版

印 次：2015 年 12 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-3715-9

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>

超级漫画入门讲座

目录

讲座第一篇

了解绘制流程与工具

- 1.1 从单幅漫画的绘制流程开始 6
- 1.2 画构思草图——漫画原稿纸 8
- 1.3 画草稿——铅笔和橡皮擦 10
- 1.4 描线——漫画钢笔 12
- 1.5 效果和对话框——尺子 14
- 1.6 涂黑——毛笔和墨水 16
- 1.7 修正和提亮——白色颜料 18
- 1.8 加工和完成画面——网点 20

讲座第二篇

漫画造型的基础 ——头部的画法

- 2.1 从基准线的学习开始 24
- 2.2 面部的画法 26
 - 2.2.1 正面的脸 26
 - 2.2.2 3/4侧面的脸 27
 - 2.2.3 正侧面的脸 28
 - 2.2.4 常见脸部的基本类型 29
- 2.3 五官的画法 31
 - 2.3.1 五官的位置关系 31
 - 2.3.2 眼睛的画法 32
 - 2.3.3 鼻子的画法 35
 - 2.3.4 嘴巴的画法 36

- 2.3.5 耳朵的画法 38
- 2.4 面部与角色塑造 40
 - 2.4.1 让脸孔体现出角色年龄 40
 - 2.4.2 眼睛的大小 42
 - 2.4.3 塑造可爱女孩的脸 43
 - 2.4.4 塑造帅气男孩的脸 44
- 2.5 头发的画法 45
 - 2.5.1 头发的基本表现 45
 - 2.5.2 表现女性的头发 48
 - 2.5.3 表现男性的头发 52

讲座第三篇

漫画造型的难点 ——身体的画法

- 3.1 从了解人体比例开始 56
- 3.2 必须要了解的人体骨骼和肌肉 57
 - 3.2.1 人体骨骼 57
 - 3.2.2 人体肌肉 58
 - 3.2.3 人体表面主要的肌肉线条 59
- 3.3 构成人体动态的基础——关节 60
- 3.4 通过草图来决定人物动态 61
- 3.5 通过四肢来表现动态 63
 - 3.5.1 手和臂的构成 63
 - 3.5.2 通过上肢表现动态 69
 - 3.5.3 脚和腿的构成 70
 - 3.5.4 通过下肢表现动态 75
- 3.6 身体与角色塑造 76
 - 3.6.1 表现男性身体的诀窍 76

3.6.2 表现女性身体的诀窍	77
3.6.3 不同特征的身体表现	78

讲座第四篇

必须要了解的—— 头身比与Q版造型

4.1 头身比是漫画人物造型的关键	84
4.1.1 头身比的基础知识	84
4.1.2 常用头身比	87
4.2 Q版人物的基础	92
4.2.1 漫画人物的头身比例变化	92
4.2.2 常见的Q版人物比例	93

讲座第五篇

漫画造型的提高 ——表情与动作

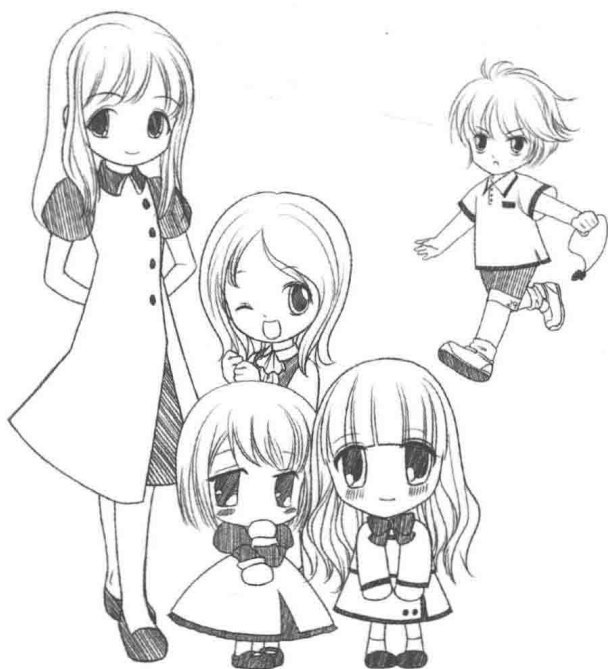
5.1 面部可以表现的感情	98
5.1.1 眼睛的活动	98
5.1.2 眉毛的活动	99
5.1.3 嘴巴的活动	100
5.1.4 通过五官组合表现感情	101
5.1.5 基础面部表情	103
5.1.6 其他常见表情	107
5.1.7 表情与漫画符号	109
5.2 身体可以表现的感情	114
5.2.1 开心	114
5.2.2 愤怒	115
5.2.3 悲伤	116
5.2.4 吃惊	117
5.2.5 其他常见身体表情	118
5.3 让角色动起来	120
5.3.1 行走	120
5.3.2 奔跑	122
5.3.3 跳跃	124
5.3.4 其他常见动作	125

5.4 动态表现的技巧	130
5.4.1 让人物更有气势	130
5.4.2 让动作更有魄力	132

讲座第六篇

让人物更有魅力的 诀窍——服饰和道具

6.1 服饰的基本——褶皱	134
6.1.1 褶皱的种类	134
6.1.2 褶皱的应用	135
6.2 装束表现角色	136
6.2.1 装束表现性格	136
6.2.2 装束表现职业	139
6.3 给角色增添魅力的小道具	142
6.3.1 帽子	142
6.3.2 围巾	143
6.3.3 眼镜	144
6.3.4 头饰	145
6.3.5 背包	146
6.3.6 其他道具	147



讲座第七篇

让人物更有存在感(一) ——背景的法

- 7.1 背景的意义..... 150
- 7.2 了解透视..... 151
 - 7.2.1 一点透视..... 151
 - 7.2.2 两点透视..... 152
 - 7.2.3 三点透视..... 153
 - 7.2.4 透视中的人物..... 154
- 7.3 日常场景和空间..... 155
 - 7.3.1 室内场景..... 155
 - 7.3.2 室外场景..... 159
- 7.4 非日常空间..... 162
 - 7.4.1 戏剧性场景的写实画法..... 162
 - 7.4.2 各种抽象背景的表现..... 165

讲座第八篇

让人物更有存在感(二) ——光影与色调

- 8.1 从表现人物的阴影开始..... 170
 - 8.1.1 阴影的表现方法..... 170
 - 8.1.2 头部光影的基本表现..... 171
 - 8.1.3 阴影的深浅..... 176
- 8.2 特点色调的表现..... 177
 - 8.2.1 表现人物的特征..... 177
 - 8.2.2 阳光下的影子..... 179



讲座第九篇

漫画创作的基础—— 故事、分镜与构图

- 9.1 故事创作..... 182
 - 9.1.1 构思草图..... 182
 - 9.1.2 漫画的起承转结..... 184
- 9.2 创造角色..... 188
 - 9.2.1 漫画的主角..... 188
 - 9.2.2 漫画的配角与群众角色..... 190
 - 9.2.3 角色的两面性..... 191
- 9.3 认识分镜..... 193
 - 9.3.1 分镜的作用..... 193
 - 9.3.2 导入页及最后的场景..... 194
 - 9.3.3 推进格和停止格..... 196
 - 9.3.4 长镜头和特写..... 198
 - 9.3.5 向下一页展开..... 200
 - 9.3.6 连续场景..... 202
- 9.4 特效文字和对话框..... 204
 - 9.4.1 特效文字..... 204
 - 9.4.2 有感情的对话框..... 205
- 9.5 引人注目的表现技巧..... 206
 - 9.5.1 线的效果..... 206
 - 9.5.2 光与视线的效果..... 207
 - 9.5.3 对比的效果..... 208





超级漫画
入门讲座

酷漫联盟 / 编著

超级漫画入门讲座

目录

讲座第一篇

了解绘制流程与工具

- 1.1 从单幅漫画的绘制流程开始 6
- 1.2 画构思草图——漫画原稿纸 8
- 1.3 画草稿——铅笔和橡皮擦 10
- 1.4 描线——漫画钢笔 12
- 1.5 效果和对话框——尺子 14
- 1.6 涂黑——毛笔和墨水 16
- 1.7 修正和提亮——白色颜料 18
- 1.8 加工和完成画面——网点 20

讲座第二篇

漫画造型的基础 ——头部的画法

- 2.1 从基准线的学习开始 24
- 2.2 面部的画法 26
 - 2.2.1 正面的脸 26
 - 2.2.2 3/4侧面的脸 27
 - 2.2.3 正侧面的脸 28
 - 2.2.4 常见脸部的基本类型 29
- 2.3 五官的画法 31
 - 2.3.1 五官的位置关系 31
 - 2.3.2 眼睛的画法 32
 - 2.3.3 鼻子的画法 35
 - 2.3.4 嘴巴的画法 36

- 2.3.5 耳朵的画法 38
- 2.4 面部与角色塑造 40
 - 2.4.1 让脸孔体现出角色年龄 40
 - 2.4.2 眼睛的大小 42
 - 2.4.3 塑造可爱女孩的脸 43
 - 2.4.4 塑造帅气男孩的脸 44
- 2.5 头发的画法 45
 - 2.5.1 头发的基本表现 45
 - 2.5.2 表现女性的头发 48
 - 2.5.3 表现男性的头发 52

讲座第三篇

漫画造型的难点 ——身体的画法

- 3.1 从了解人体比例开始 56
- 3.2 必须要了解的人体骨骼和肌肉 57
 - 3.2.1 人体骨骼 57
 - 3.2.2 人体肌肉 58
 - 3.2.3 人体表面主要的肌肉线条 59
- 3.3 构成人体动态的基础——关节 60
- 3.4 通过草图来决定人物动态 61
- 3.5 通过四肢来表现动态 63
 - 3.5.1 手和臂的构成 63
 - 3.5.2 通过上肢表现动态 69
 - 3.5.3 脚和腿的构成 70
 - 3.5.4 通过下肢表现动态 75
- 3.6 身体与角色塑造 76
 - 3.6.1 表现男性身体的诀窍 76

3.6.2 表现女性身体的诀窍	77
3.6.3 不同特征的身体表现	78

讲座第四篇

必须要了解的—— 头身比与Q版造型

4.1 头身比是漫画人物造型的关键	84
4.1.1 头身比的基础知识	84
4.1.2 常用头身比	87
4.2 Q版人物的基础	92
4.2.1 漫画人物的头身比例变化	92
4.2.2 常见的Q版人物比例	93

讲座第五篇

漫画造型的提高 ——表情与动作

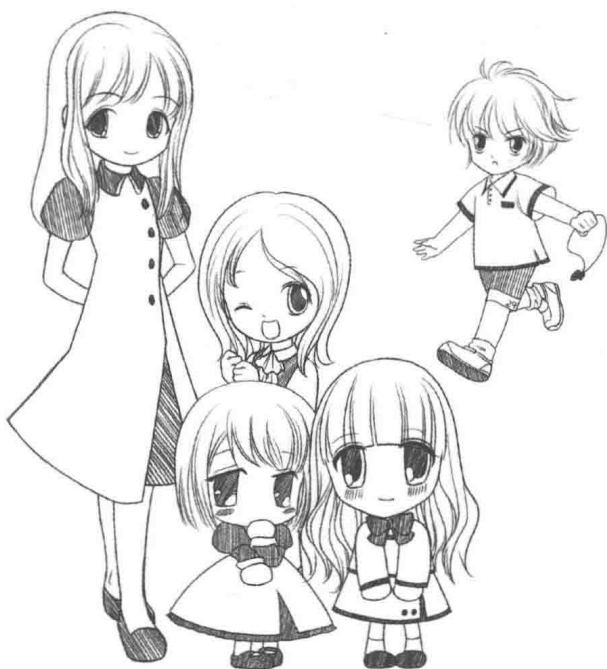
5.1 面部可以表现的感情	98
5.1.1 眼睛的活动	98
5.1.2 眉毛的活动	99
5.1.3 嘴巴的活动	100
5.1.4 通过五官组合表现感情	101
5.1.5 基础面部表情	103
5.1.6 其他常见表情	107
5.1.7 表情与漫画符号	109
5.2 身体可以表现的感情	114
5.2.1 开心	114
5.2.2 愤怒	115
5.2.3 悲伤	116
5.2.4 吃惊	117
5.2.5 其他常见身体表情	118
5.3 让角色动起来	120
5.3.1 行走	120
5.3.2 奔跑	122
5.3.3 跳跃	124
5.3.4 其他常见动作	125

5.4 动态表现的技巧	130
5.4.1 让人物更有气势	130
5.4.2 让动作更有魄力	132

讲座第六篇

让人物更有魅力的 诀窍——服饰和道具

6.1 服饰的基本——褶皱	134
6.1.1 褶皱的种类	134
6.1.2 褶皱的应用	135
6.2 装束表现角色	136
6.2.1 装束表现性格	136
6.2.2 装束表现职业	139
6.3 给角色增添魅力的小道具	142
6.3.1 帽子	142
6.3.2 围巾	143
6.3.3 眼镜	144
6.3.4 头饰	145
6.3.5 背包	146
6.3.6 其他道具	147



讲座第七篇

让人物更有存在感(一) ——背景的法

- 7.1 背景的意义..... 150
- 7.2 了解透视..... 151
 - 7.2.1 一点透视..... 151
 - 7.2.2 两点透视..... 152
 - 7.2.3 三点透视..... 153
 - 7.2.4 透视中的人物..... 154
- 7.3 日常场景和空间..... 155
 - 7.3.1 室内场景..... 155
 - 7.3.2 室外场景..... 159
- 7.4 非日常空间..... 162
 - 7.4.1 戏剧性场景的写实画法..... 162
 - 7.4.2 各种抽象背景的表现..... 165

讲座第八篇

让人物更有存在感(二) ——光影与色调

- 8.1 从表现人物的阴影开始..... 170
 - 8.1.1 阴影的表现方法..... 170
 - 8.1.2 头部光影的基本表现..... 171
 - 8.1.3 阴影的深浅..... 176
- 8.2 特点色调的表现..... 177
 - 8.2.1 表现人物的特征..... 177
 - 8.2.2 阳光下的影子..... 179



讲座第九篇

漫画创作的基础—— 故事、分镜与构图

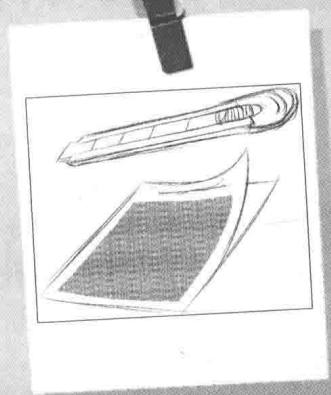
- 9.1 故事创作..... 182
 - 9.1.1 构思草图..... 182
 - 9.1.2 漫画的起承转结..... 184
- 9.2 创造角色..... 188
 - 9.2.1 漫画的主角..... 188
 - 9.2.2 漫画的配角与群众角色..... 190
 - 9.2.3 角色的两面性..... 191
- 9.3 认识分镜..... 193
 - 9.3.1 分镜的作用..... 193
 - 9.3.2 导入页及最后的场景..... 194
 - 9.3.3 推进格和停止格..... 196
 - 9.3.4 长镜头和特写..... 198
 - 9.3.5 向下一页展开..... 200
 - 9.3.6 连续场景..... 202
- 9.4 特效文字和对话框..... 204
 - 9.4.1 特效文字..... 204
 - 9.4.2 有感情的对话框..... 205
- 9.5 引人注目的表现技巧..... 206
 - 9.5.1 线的效果..... 206
 - 9.5.2 光与视线的效果..... 207
 - 9.5.3 对比的效果..... 208



讲座第一篇

了解绘制流程与工具

准备好学习画漫画了吗？让我们从绘制漫画的流程开始，然后准备所需要的工具，了解它们的用法，一起进入奇妙的漫画世界吧！



1.1 从单幅漫画的绘制流程开始

首先来了解一下最基本的单幅漫画绘制流程，从构思、草图、描线、清理到贴网点，每一步都非常重要。

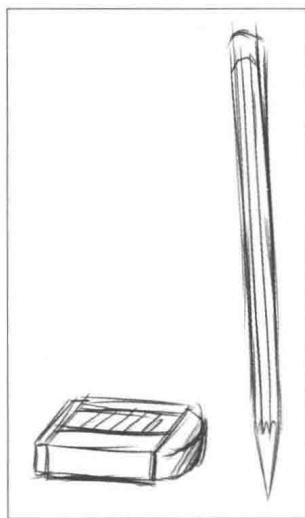
★准备工作：画出构思草图

先在头脑里进行构思，然后在草图上简略地表现出来。



铅笔与橡皮擦

铅笔用来绘制草图，使用HB~2B型号的最合适，铅笔芯太软太硬都不好。橡皮擦要软硬适中，并且要保持干净。



★步骤一：草图

用铅笔在原稿纸上轻轻地画出构思好的草图。注意要画出细节，比如衣服的褶皱和眼睛的反光等。



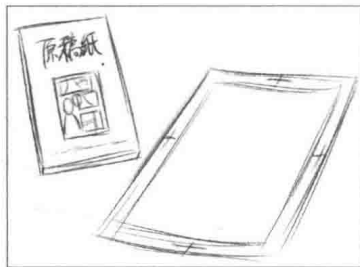
★步骤二：描线

根据草图，用钢笔来描线。描线的时候要找准正确的草稿线条，基本遵循从左往右的顺序。



原稿纸

专业的漫画原稿纸上标有裁切线、基准框线、标尺等辅助线，可以协助绘制图案。



★步骤三：清理

清理线稿，用橡皮擦擦去铅笔的痕迹，用白色颜料修正所有描脏描错的地方，保证画面干净整洁。



★步骤四：贴网点

选择适当的网点贴在描好的线稿上，可以为画面营造中间色调。



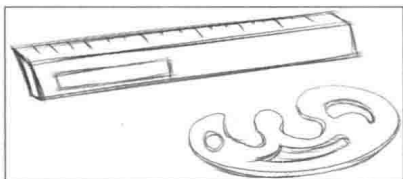
钢笔与墨水

漫画钢笔的笔尖有多种不同的型号，不同笔尖画出来的效果也不同，需要根据画面来选择适当的钢笔尖。墨水也有很多种，每种墨水都有自己的特性，初学者应该尽量选用速干、耐水的墨水。



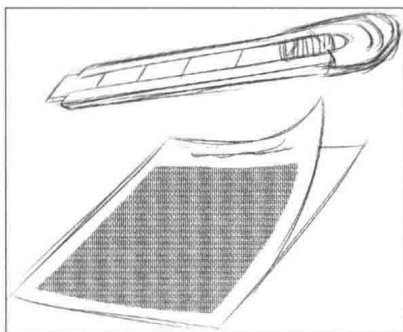
白色颜料与毛笔

白色颜料的用处很大，画出头的线条和弄脏的地方都需要用白色颜料来修正，同时它还可以点出眼睛的高光和各种效果。毛笔要选择小号的、毛质软一点的。



尺子

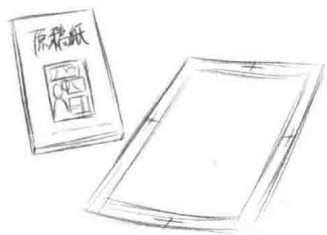
画框线、效果线和背景时都会用到尺子。尺子分为直尺、三角尺、云尺等许多种类，不同的线条选择不同的尺子来绘制。



网点纸与美工刀

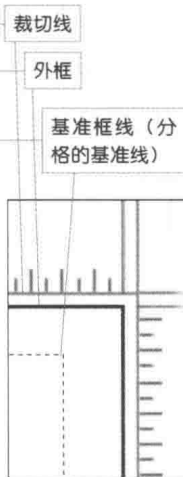
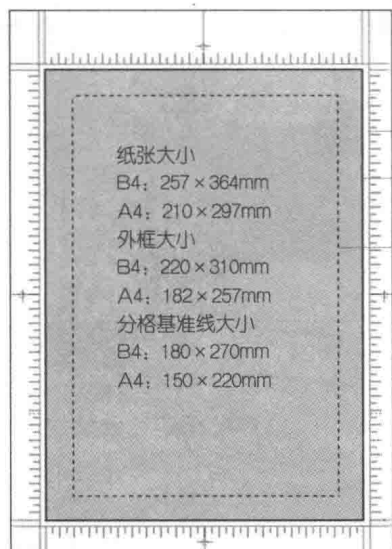
网点纸是印着点、线以及各种图案的透明贴纸。网点纸的颜色深浅不同，可以用在服装、光效上，甚至做完整的背景。美工刀用来切割网点纸。

1.2 画构思草图—— 漫画原稿纸



构思是在脑子里进行的前期工作，有了一些想法之后就可以开始在纸上进行草图的绘制了。本小节就来介绍作画用的纸张。其实专业的漫画纸隐藏着不少它与漫画印刷之间的秘密，下面我们就来一一解开这些秘密吧。

首先来了解漫画原稿纸纸面的基础知识。漫画原稿纸有三重线框，分别是裁切线、外框和基准框线。最外侧的是裁切线，将漫画画到这条线可以让画面充满整个纸面。中间的是外框也称加工线，是做成书页时候的页面范围。最内侧的线框是基准框线，是画漫画时分格的范围。



纸面灰色区域是进行作品加工的区域，即成品书可以看见的区域。



纸面上的内框是基准框线，漫画中的分格就是在这个虚线框为基准来定位的。

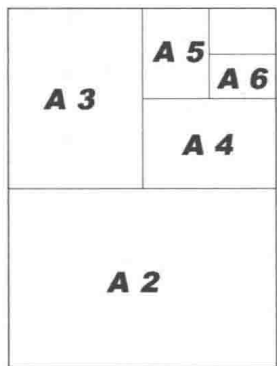
纸的基础知识

纸张大小分为A类和B类两种。A1稿纸大小是 1m^2 ，B1稿纸大小是 1.5m^2 。

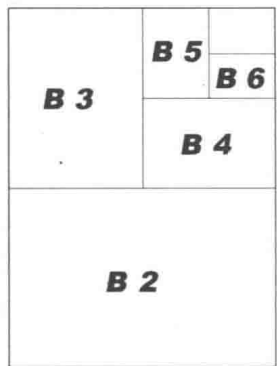
纸的分切。A2的稿纸是A1稿纸的 $1/2$ 大，A3的稿纸是A2稿纸的 $1/2$ 大，A4稿纸是A3稿纸的 $1/2$ 大。B类纸分切与A类纸相同。注意A类和B类纸的长宽比都是一样的。

此外，纸张的厚度也是有区别的，纸张的正反面也不一样，这些的选择都会根据作者的习惯和需求来定。

普通的漫画杂志投稿用B4的纸，如果是同人志就用A4的。

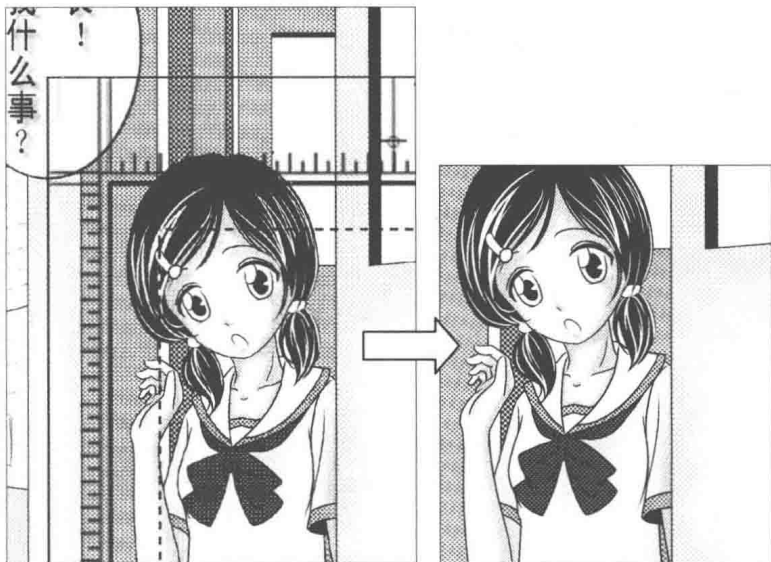


A1



B1

了解了漫画原稿纸的基础知识，再来结合漫画的绘制更深入地学习绘画技巧与注意事项。在原稿纸上绘制草稿时要尽量顶满外框，此外可以用蓝色的笔画草稿、辅助线和标记等，因为蓝色不会被印刷出来。

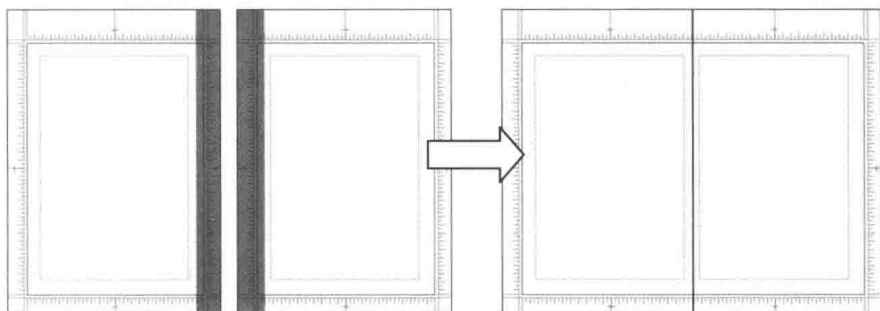


印刷

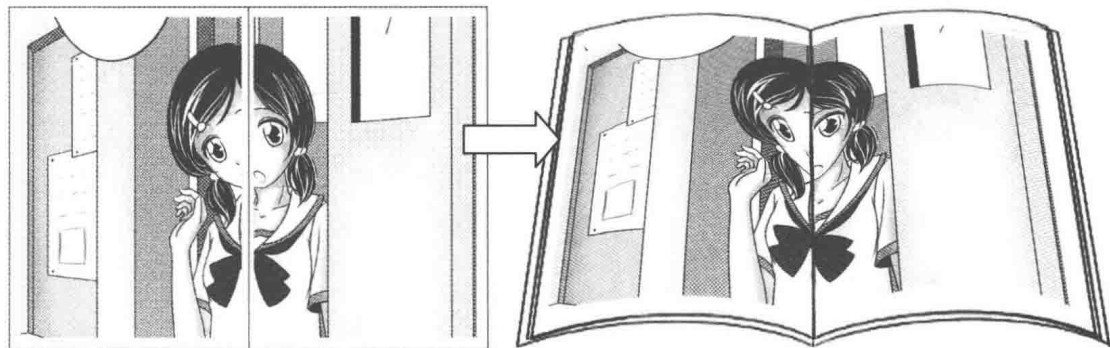
撑满纸的外框



超出外框的部分将不会被印刷出来。

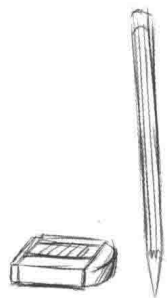


对页的制作在漫画绘制中常常用到。首先将两张漫画原稿纸沿外框线折去或者剪掉相邻部分，如左图所示剪去阴影部分，再用胶布粘贴背面，就制作出一张完整的对页纸面效果了。

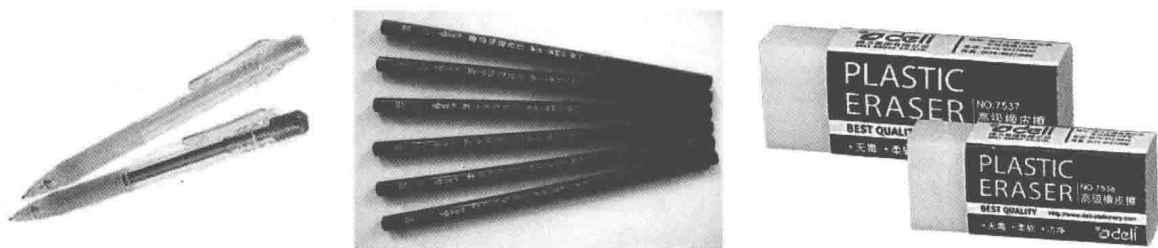


在绘制对页面时，最好不要把人物或者重要对话放在中间，不然装订成书后，订口的一侧常常无法完全打开，中间部分容易看不到。

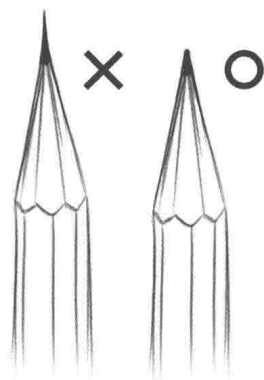
1.3 画草稿——铅笔和橡皮擦



绘制草稿时要用到铅笔和橡皮擦。铅笔和橡皮擦的种类有很多，可以根据自己的需要和习惯来选择合适的铅笔和橡皮擦。



选择铅笔的时候要注意，太软的笔芯容易把画面弄脏，太硬的笔芯会在纸面上印出凹槽，不方便修改也给后面的描线工作增加难度。建议初学者们使用HB~2B的铅笔，软硬适中，既不会弄脏画面，也不会划伤纸面。



笔尖应该保持有一定的弧度，削得太尖容易折断，并且画出的线条粗细不均匀，还会划伤纸面。



应该选用柔软细致的橡皮擦，轻轻擦就能去掉铅笔印，如果橡皮擦过硬，很容易将纸面磨粗糙，而无法继续绘制。

草稿是在反复的拉线中完成的，绘制草稿要轻，橡皮擦也不宜多用。如果用笔太使劲儿，加工时很难擦掉，导致画面脏乱，多次使用橡皮擦也容易弄伤纸。在绘制时，特别是在画试探线的时候，下笔尽量轻，这样也可以减少橡皮擦的使用。



○ 为了不给后面的描线工作和清理工作带来过多的麻烦，草稿画到这个程度就可以了。

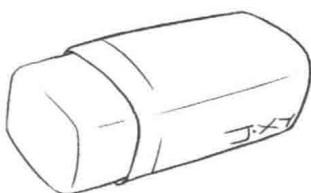


✕ 草稿线条太过杂乱和繁多，会给后面的工作造成困扰，导致错误出现。

草稿具体画到什么样的程度主要还是根据自己的习惯而定。因为哪些线条是试探的线条，哪些线条是准确的线条，只有自己最清楚。

此外，保持纸面整洁干净是非常重要的，这里介绍一些小技巧。

1. 尽量使用干净的橡皮擦。
2. 在手的下面垫上一张白纸或纸巾。
3. 用小刷子清理橡皮屑。



单幅漫画绘制步骤一

用铅笔画草稿。要注意线条的运用和草稿的程度，画到自己认为合适即可。

