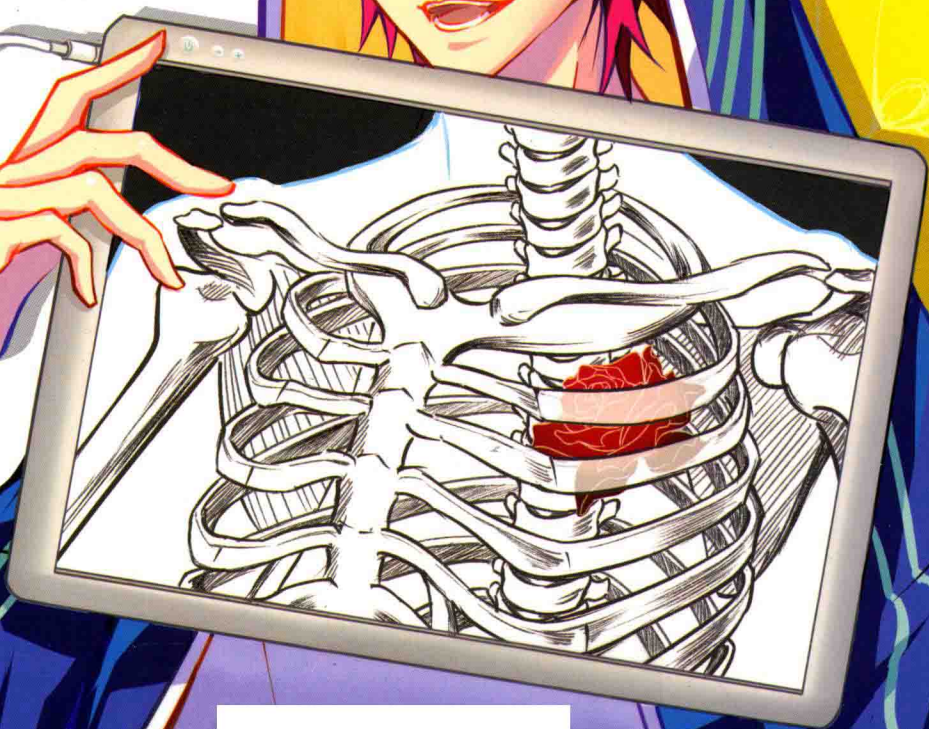


入门
必读



入门
必读

漫画一定要懂的
素描基础

哒哒猫 著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



画漫画一定要懂的 素描基础

哒哒猫 著



图书在版编目(CIP)数据

画漫画一定要懂的素描基础 / 哒哒猫著. — 北京 :
中国水利水电出版社, 2017.9
ISBN 978-7-5170-5632-4

I. ①画… II. ①哒… III. ①漫画—绘画技法②素描
技法 IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第173001号

书 名：画漫画一定要懂的素描基础

HUA MANHUA YIDING YAO DONG DE SUMIAO JICHU

作 者：哒哒猫 著

出版发行：中国水利水电出版社(北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038)

网址: www.waterpub.com.cn

E-mail: sales@waterpub.com.cn

电话: (010) 68367658 (营销中心)

企 划：北京亿卷征图文化传媒有限公司

电话: (010) 82960410、82960409

E-mail: sales_bookexplorer@163.com

经 售：全国各地新华书店和相关出版物销售网点

印 刷：三河市少明印务有限公司

规 格：187mmx260mm 16开本 12印张 142千字

版 次：2017年9月第1版 2017年9月第1次印刷

定 价：42.80元

凡购买我社的图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

Contents

1 我有一种预感，一下笔这画就要毁

[8] 1.1 一下笔就有一大堆问题

[8] 1.1.1 最开始先画什么

[10] 1.1.2 虽然描了线，但依然一团糟

[11] 1.1.3 一画长线条就要手抽筋

[12] 1.1.4 画面很僵硬

[13] 1.1.5 草稿和线稿差距大

[14] 1.2 什么？画线条都有讲究

[14] 1.2.1 什么才是好看的线条

[16] 1.2.2 简单的线条练习方法

[18] 1.2.3 线条的不同运用

[20] 1.3 星光美少女



2 至今搞不懂人体结构到底是个啥

[26] 2.1 画人物首先需要学会观察

[26] 2.1.1 需要观察什么

[27] 2.1.2 观察不只是用眼睛

[31] 2.2 你还要知道人体的比例

[31] 2.2.1 身体的比例

[33] 2.2.2 头部的比例

[35] 2.2.3 四肢的比例

[37] 2.3 几何体画人物，就这么简单

[37] 2.3.1 头究竟是个什么型

[39] 2.3.2 五官是如何“长”在脸上的

[41] 2.3.3 身体结构到底是个啥

[44] 2.3.4 手脚的简单几何体理解

[47] 2.4 怎样让笔下的人物不呆板

[47] 2.4.1 四肢的起伏规律

[49] 2.4.2 用一两根线画出性感的感觉

[53] 2.4.3 柔软而富有弹性的线条

[57] 2.5 西服与武士刀的绝配

[56] 2.4.4 男性与女性的区别



3

学习素描能改变动态不自然的缺点

[64] 3.1 揭秘动态自然感的奥秘

[64] 3.1.1 如何找人体的重心

[66] 3.1.2 重心不是固定的

[69] 3.1.3 身体与动作的平衡

[72] 3.2 听说身体运动有公式法则

[72] 3.2.1 躯干的扭转

[74] 3.2.2 四肢的弯折

[76] 3.2.3 身体的运动极限

[79] 3.2.4 别摆那些不可能的 Pose

[81] 3.2.5 如何防止动态僵硬

[83] 3.2.6 大动态的表现

[85] 3.3 宇宙镜像



4

别跟我提透视，想想就害怕

[92] 4.1 学透视对画人有什么用

[92] 4.1.1 透视基础与人物的结合

[95] 4.1.2 局部的透视原理运用

[98] 4.1.3 仰视和俯视的人物绘制要点

[100] 4.1.4 动态的透视绘制

[102] 4.2 角度的变化也与透视有关

[102] 4.2.1 360° 无死角的脸型画法

[105] 4.2.2 换个角度就不会画的五官

[107] 4.2.3 表情要结合透视角度的变化才生动

[109] 4.2.4 别说你只会画正面的人

[112] 4.2.5 富有魅力的手部变化

[115] 4.3 不对劲？我看不出来怎么办

[115] 4.3.1 凭感觉

[116] 4.3.2 参照物对比

[117] 4.3.3 实物对照

[118] 4.3.4 辅助线的运用

[119] 4.3.5 错图的观察与修改

[121] 4.4 水之魔法



素描中的光影质感用在漫画中吧

[128] 5.1 让人捉摸不透的光影

- [128] 5.1.1 光的表现
- [130] 5.1.2 不同的光源
- [132] 5.1.3 明暗交界线的表现
- [133] 5.1.4 画面中的黑白灰
- [135] 5.1.5 光影产生的情绪

[137] 5.2 为什么人物阴影这么平

- [137] 5.2.1 头部的光影变化效果
- [139] 5.2.2 关节部分阴影的强调
- [141] 5.2.3 柔软部分阴影的过渡
- [143] 5.2.4 手脚阴影的绘制

[145] 5.3 怎样画出真实的衣服褶皱

- [145] 5.3.1 褶皱的产生
- [147] 5.3.2 褶皱的不同表现
- [149] 5.3.3 褶皱绘制的误区
- [151] 5.3.4 褶皱的动感表现
- [152] 5.3.5 服装阴影的添加

[154] 5.4 怎样才能画出立体感

- [154] 5.4.1 为什么我的画没有立体感
- [156] 5.4.2 改变线条提升立体感
- [158] 5.4.3 调整透视提升立体感
- [160] 5.4.4 通过光影与褶皱来增强立体感
- [163] 5.4.5 调整投影形状增强空间感

[165] 5.5 精灵之歌



别老说我的构图丑,丑在哪里嘛

[172] 6.1 我只会静物的构图,怎么办

- [172] 6.1.1 构图的基础
- [174] 6.1.2 构图中的误区
- [176] 6.1.3 构图的实际运用

[178] 6.2 如何通过构图让画面变有趣

- [178] 6.2.1 视线的诱导
- [180] 6.2.2 转换视角的魅力
- [183] 6.2.3 构图与光影的表现

[186] 6.3 狼族美少女





画漫画一定要懂的 素描基础

哒哒猫 著



初心者使用手册

作者简介:

咕咕猫，以画笔为武器，
穿越次元结界的战斗旅
团，现役成员8人。（欢
迎加入哦~）

2017年初，有着10年漫
画图书出版经验和同人制
作经验的我们，为了“做
出不输给外国人的漫画产
品”而集结到一起。带着
漫画原创教程年销30万
册、图书年销量百万册的
荣耀，我们确立了新的“小
目标”——从打造一整套
更适合中国二次元爱好者的
漫画学习方法开始，结
合社群、视频、直播等新
媒体手段，全方位立体化
地向更多小伙伴播撒二次
元文化的种子，奉献动漫
创意产品。

这，就是我们存在的理
由啦！



扫码加入
超人气漫画
学习社群

互相交流、素材分享、
售后服务，和漫画师一
起学漫画

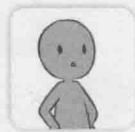
适用人群



一开始自学的时候都有的疑惑就是，不知道学素描到底对
画漫画有什么用？到底要不要学素描啊？没学过素描的就
不能画漫画了吗？

其实学素描对于绘画来说很重要，重要的并不是那些瓶瓶罐罐，几何石膏，
重要的是在学习素描的时候掌握的**学习方法**，本书的主要目的是教大家
如何运用素描的知识来学习画漫画的一本新手自学的指导书，比起以往的
漫画教程更多的是教大家结合素描的方法来进行**画面观察**，**临摹自检**，
以及**画面效果提升**的一些**自学方法类**的学习。所以不管你是有学过一
点素描基础知识，还是完全没有了解相关的知识了解，在这本书中都会

主要内容



那么在我没有掌握素描基础，或是稍微了解一点的情况下
该如何学习漫画呢？学习的主要内容有哪些？

本书的主要内容大致结合了素描书和漫画技法书的两种特征，考虑到初学
者遇到问题的难度和先后顺序，依次设置了**线条**、**人体结构**、**动态**、**透视**、**光影**
以及**构图**六个知识点。其中主要讲解的内容是大家比较关心以及难
度较大的人体结构，**透视和光影的表现**三个。

自学方法



说实话我并不想要全是图的临摹书，那种图网上一大堆，
我只是想学习方法和技巧，书里拿有这样的设置吗？

一.正误对比 不但有错例的分析，还在知识点讲解的时候将读者经
常犯的一些小错误通过正误对比直观的体现出来。



二、错例修正 除了一般的知识点讲解和分析外，介绍了大量经典的**错例修正**的方法，让读者能够认识到自己绘画过程中所犯的错误，以及**运用知识点来改正错误**。

错误案例/No.6



错误点：下庭太长，下巴凸起，眼睛与耳朵之间的距离太短，导致头部看起来很瘪。



OK!

三、困惑解答 其实在写这本书之前我们通过各种渠道了解了一些读者平时绘画时的一些问题和难点，当然除了知识上的难点，还会有想法、方式方法，以及困惑这类无法通过知识点讲解来解决的问题。这本书中就选取了一些思想困惑上的问题，再由作者根据自身经验体会给出解答，这样不但解决了绘画上的问题，也能**解决思考上的问题**，俗话说“授之以鱼，不如授之以渔”嘛！

Q&A

学会这些观察方法我又能干什么？
对我学习人体结构又有什么用呢？

这些观察的知识是素描学习的基础，了解了这些观察的方法能够使你更快地看懂书中的知识点，更快掌握自学临摹的方法。掌握一定的临摹技巧，才能对后面大量的人体结构练习更快上手。

四、学习方法 书中根据读者绘画时各阶段出现的难点以及问题，在各重点章节都按顺序设置了**学习方法的技巧总结**。例如，一开始的不知如何下笔，再到临摹时要掌握的观察方法，接着再到自我检测与画面修正的方法，以及最后的人物立体感、画面效果的综合技巧等。

[26] 2.1 画人物首先需要学会观察

[31] 2.2 你还要知道人体的比例

[37] 2.3 几何体画人物，就是这么简单

五、重点总结 这本书页数虽然不多，但“麻雀虽小，五脏俱全”。书中的重点知识非常多，所以为了方便读者在看的时候能够一眼抓住重点，我们对重点知识进行了**黑体加粗**显示。

最后，不断地练习才是通往成为大触的捷径！

Contents

1 我有一种预感，一下笔这画就要毁

[8] 1.1 一下笔就有一大堆问题

[8] 1.1.1 最开始先画什么

[10] 1.1.2 虽然描了线，但依然一团糟

[11] 1.1.3 一画长线条就要手抽筋

[12] 1.1.4 画面很僵硬

[13] 1.1.5 草稿和线稿差距大

[14] 1.2 什么？画线条都有讲究

[14] 1.2.1 什么才是好看的线条

[16] 1.2.2 简单的线条练习方法

[18] 1.2.3 线条的不同运用

[20] 1.3 星光美少女



2 至今搞不懂人体结构到底是个啥

[26] 2.1 画人物首先需要学会观察

[26] 2.1.1 需要观察什么

[27] 2.1.2 观察不只是用眼睛

[31] 2.2 你还要知道人体的比例

[31] 2.2.1 身体的比例

[33] 2.2.2 头部的比例

[35] 2.2.3 四肢的比例

[37] 2.3 几何体画人物，就这么简单

[37] 2.3.1 头究竟是个什么型

[39] 2.3.2 五官是如何“长”在脸上的

[41] 2.3.3 身体结构到底是个啥

[44] 2.3.4 手脚的简单几何体理解

[47] 2.4 怎样让笔下的人物不呆板

[47] 2.4.1 四肢的起伏规律

[49] 2.4.2 用一两根线画出性感的感觉

[53] 2.4.3 柔软而富有弹性的线条

[56] 2.4.4 男性与女性的区别

[57] 2.5 西服与武士刀的绝配



3

学习素描能改变动态不自然的缺点

[64] 3.1 揭秘动态自然感的奥秘

[64] 3.1.1 如何找人体的重心

[66] 3.1.2 重心不是固定的

[69] 3.1.3 身体与动作的平衡

[72] 3.2 听说身体运动有公式法则

[72] 3.2.1 躯干的扭转

[74] 3.2.2 四肢的弯折

[76] 3.2.3 身体的运动极限

[79] 3.2.4 别摆那些不可能的 Pose

[81] 3.2.5 如何防止动态僵硬

[83] 3.2.6 大动态的表现

[85] 3.3 宇宙镜像



4

别跟我提透视，想想就害怕

[92] 4.1 学透视对画人有什么用

[92] 4.1.1 透视基础与人物的结合

[95] 4.1.2 局部的透视原理运用

[98] 4.1.3 仰视和俯视的人物绘制要点

[100] 4.1.4 动态的透视绘制

[102] 4.2 角度的变化也与透视有关

[102] 4.2.1 360° 无死角的脸型画法

[105] 4.2.2 换个角度就不会画的五官

[107] 4.2.3 表情要结合透视角度的变化才生动

[109] 4.2.4 别说你只会画正面的人

[112] 4.2.5 富有魅力的手部变化

[115] 4.3 不对劲？我看不出来怎么办

[115] 4.3.1 凭感觉

[116] 4.3.2 参照物对比

[117] 4.3.3 实物对照

[118] 4.3.4 辅助线的运用

[119] 4.3.5 错图的观察与修改

[121] 4.4 水之魔法



素描中的光影质感用在漫画中吧

[128] 5.1 让人捉摸不透的光影

- [128] 5.1.1 光的表现
- [130] 5.1.2 不同的光源
- [132] 5.1.3 明暗交界线的表现
- [133] 5.1.4 画面中的黑白灰
- [135] 5.1.5 光影产生的情绪

[137] 5.2 为什么人物阴影这么平

- [137] 5.2.1 头部的光影变化效果
- [139] 5.2.2 关节部分阴影的强调
- [141] 5.2.3 柔软部分阴影的过渡
- [143] 5.2.4 手脚阴影的绘制

[145] 5.3 怎样画出真实的衣服褶皱

- [145] 5.3.1 褶皱的产生
- [147] 5.3.2 褶皱的不同表现
- [149] 5.3.3 褶皱绘制的误区
- [151] 5.3.4 褶皱的动感表现
- [152] 5.3.5 服装阴影的添加

[154] 5.4 怎样才能画出立体感

- [154] 5.4.1 为什么我的画没有立体感
- [156] 5.4.2 改变线条提升立体感
- [158] 5.4.3 调整透视提升立体感
- [160] 5.4.4 通过光影与褶皱来增强立体感
- [163] 5.4.5 调整投影形状增强空间感

[165] 5.5 精灵之歌



别老说我的构图丑,丑在哪里嘛

[172] 6.1 我只会静物的构图,怎么办

- [172] 6.1.1 构图的基础
- [174] 6.1.2 构图中的误区
- [176] 6.1.3 构图的实际运用

[178] 6.2 如何通过构图让画面变有趣

- [178] 6.2.1 视线的诱导
- [180] 6.2.2 转换视角的魅力
- [183] 6.2.3 构图与光影的表现

[186] 6.3 狼族美少女





1

我有一种预感，一下笔这画就要毁

许多人在刚刚接触漫画时会有许多困惑，其中困扰最大的问题便是线条，总觉得有种下笔就要毁的预感。因此，本书的第一个章节我们便收集并总结出新人常见的关于线条的问腿，现在就让我们一一击破吧！

1.1

一下笔就有一大堆问题

我们总是想要画一张好看的图，但下笔之后才发现理想和现实的差距。小伙伴们有没有想过画不好的原因，问题究竟出在哪里呢？要从哪里开始下笔，线条怎么画才好看呢？

1.1.1 最开始先画什么

许多小伙伴在画画时都没有先从哪里开始画的概念，往往是按照个人习惯下笔，结果画出来就出现图不准、线条乱等问题，丑到自己都不忍直视。其实画画是有一定顺序的，最开始要先画草稿！

从哪里开始下笔

错误案例/No.1



很多人喜欢从眼睛开始下笔。



五官画完之后再来画脸部轮廓，这样五官比例和脸型很容易出错。



绘制头发时，不考虑头部轮廓，容易让头发的厚度失真。



身体部分在绘制前没有画辅助线，导致脖子、肩等处的结构不对称。



画的时候感觉不错，但画完隔一段时间再看总觉得哪里怪怪的……

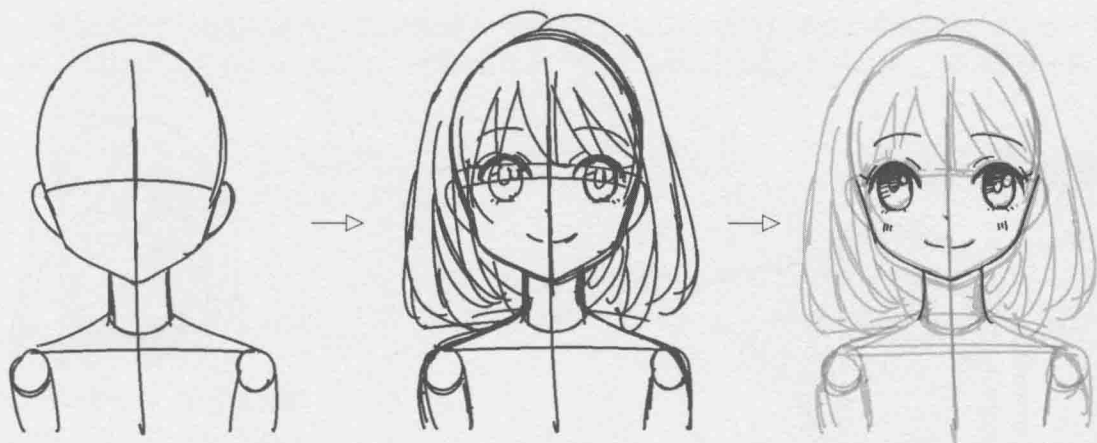
Q&A

画人物要从哪里开始下笔？不能一开始就从局部开始画吗？

描线可以从局部开始，但是对于初学者来说，画画一定要先打草稿，确定好整体的比例。

就连成名已久的漫画家也是先画分镜草稿和人物草图，然后才开始描线的哦～

绘画的基本顺序



前面案例是不起草稿的情况，现在这个是起草稿的情况。绘制草稿可以更好地定出人物的比例、肩颈关系和头发的厚度。在绘制线稿的时候，根据草图可以更有针对性地优化人物的表情和五官细节。



再根据头部轮廓线画出人物的发型。因为有草稿，发型也不容易出错。



接着根据结构线画出人物的身体部分，服装也是根据之前草稿所画的身体结构绘制的。

最后我们添加一些阴影和高光，一张人物线稿就完成啦！

OK!

1.1.2 虽然描了线，但依然一团糟

画面显得脏乱，很多人都遇到过这种情况。知道线条不好看，看着很杂乱，但就是不知道哪里出了问题。其实问题主要出现在描线上，描线的准则就是把试探性的几条线转化为确定的一条线。

错误案例 / No.2



人物的线条看上去很杂乱，让画面显得很脏。这是由于描线的时候不做筛选，把草稿的线条全部描出来了。



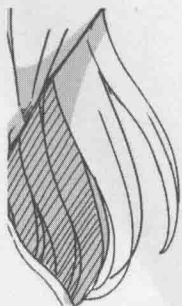
像上图这样，人物的脸部、头发轮廓都分别用了几根线条来绘制，画面显得凌乱。



发丝只需要用一根线条就能绘制，并不需要多根线条反复强调。



面部和身体都尽量用单线来绘制，这样更一目了然。



用整齐的斜排线沿着发束分界线来表现阴影，看上去更清爽干净。

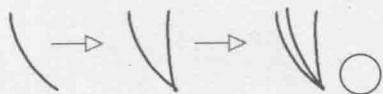


OK!

1.1.3 一画长线条就要手抽筋

初学绘画的小伙伴也许会遇到这样的情况：长线条总是画不顺，线条上有许多小结点，毛糙不顺畅让画面看上去不够精致。下面我们就来看看具体的例子吧！

Tips



用多条小线段拼接一根长线条，容易导致线条上有多个小结点，所以绘制时尽量放松，一气呵成。

错误案例/No.3

人物整体看上去虽然很完整，但是仔细看就会发现线条的结点太多，精致度大打折扣。



OK!

流畅的线条让画面干净整洁，美感也会大大提升哦！

一笔绘制出长弧线，下笔时依靠手腕的转动绘制线条。刚开始可能比较困难，不过多练习就能一气呵成了。



再绘制另一条弧线，组成发簇。



试着用更细的弧线添加一些发丝，注意能一笔画的绝对不要画第二笔！画错也没关系，大胆地练习吧！

