动漫梦工场

超级动漫

人物造型设计

ZOE动漫社 编著



基础入门： 零起点入门，学习最实用的漫画设计基础知识

技法进阶： 分析经典案例，深度掌握漫画绘制技法

实战提高： 精选实例反复实践，全面提高创意设计水平

制作精美： 双色+四色印刷，完美效果展现

学习动漫基础
掌握绘制技法
提升设计创意

清华大学出版社

需要全本请访问 www.ertongbook.com

动漫梦工场

超级动漫人物造型设计

ZOE动漫社　编著

清华大学出版社

北　京

内 容 简 介

作为“动漫梦工场”系列图书之一，本书从实用的角度出发，向读者全面介绍了漫画素描的常用技法，内容丰富而实用，具体包括人物头部造型技法、人物身体造型技法、美女角色造型技法、男性角色造型技法及人物造型绘制技法实战等。

本书语言简洁，通俗易懂，非常适合作为动漫爱好者以及动漫初、中级读者的自学用书，也适合作为高职高专院校动漫及相关专业的教材使用。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。
版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目（CIP）数据

超级动漫人物造型设计/ZOE动漫社编著．—北京：清华大学出版社，2012.11
（动漫梦工场）

ISBN 978-7-302-29641-6

Ⅰ．①超… Ⅱ．①Z… Ⅲ．①动画-人物画-绘画技法 Ⅳ．①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2012）第184277号

责任编辑：朱英彪
封面设计：刘 超
版式设计：文森时代
责任校对：柴 燕
责任印制：
出版发行：清华大学出版社
网 址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地 址：北京清华大学学研大厦A座 **邮 编**：100084
社 总 机：010-62770175 **邮 购**：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 刷 者：
装 订 者：
经 销：全国新华书店
开 本：185mm×260mm **印 张**：14 **字 数**：321千字
版 次：2012年11月第1版 **印 次**：2012年11月第1次印刷
印 数：1～5000
定 价：29.80元

产品编号：044544-01

关于本书

I 本书为谁而写

漫画越来越广泛地出现在各类书籍、报刊和杂志之中，以其造型简单、形态可爱的风格逐渐得到了多数人的青睐。本书从漫画角色的造型角度出发，以简单明了的语言介绍了人物造型的绘制方法与技巧。

本书适用于动漫爱好者，以及喜欢绘制漫画的初、中级读者，也可作为高职高专院校及相关动漫培训学校的教材用书。如果您想学习漫画的绘制并加入到漫画行业中，本书将是您最好的选择。

II 本书都有什么

本书的内容设置与结构安排均从漫画爱好者的兴趣点着手，从最简单的椭圆形造型开始，逐步深入，层层推进，最后到完整的人物造型，并对漫画绘制中易出现的问题进行了细致的归纳与解说。只要您拿起笔，梦想并不遥远。快来跟着我们的步伐，从零基础开始一点一滴地学习和积累漫画知识吧！通过对本书的学习，您将能在很短的时间内画出属于自己的漫画。

通过大量图例和简洁的语言，本书细致地讲解了动漫作品中备受大家喜爱的人物造型绘制技法，包括人物头部造型技法、人物身体造型技法、美女角色造型技法、男性角色造型技法及人物造型绘制技法实战等内容，各章讲解细致，图例丰富。

本书具体内容如下：

- 人物头部造型技法。主要包括头部的画法、各种脸型的画法、多角度的脸部画法、五官、生动表情、美丽发型以及不同风格的角色头像的画法。
- 人物身体造型技法。主要包括上肢的画法、下肢的画法、躯干的画法以及身体的动态表现的画法。
- 美女角色造型技法。主要包括萝莉女孩、成熟御姐型女孩的画法。
- 男性角色造型技法。主要包括男性角色造型、酷男造型的画法。
- 人物造型绘制技法实战。主要包括绘制线稿、上色处理、最终效果。

III 怎样通过本书学好绘制漫画

如果您是一位漫画初学者，那么请从本书第1章开始学起，它将逐步引导您了解漫画的基础知识并掌握漫画基本的创作方法；然后，您应针对书中的案例训练部分进行大量的实战练习，以循序渐进的方式进入漫画人物造型设计的大门。

如果您有一定的漫画绘制基础，那么还是建议从本书的基础部分开始学习，不放过任何细节，以理清学习的思路，达到融会贯通的学习效果。

在利用本书学习漫画人物造型设计的过程中，采用正确的学习方法，不仅可以节约时间，还可以提高学习效率。现将学习本书的基本方法归纳如下，以供读者参考。

- 打好基础。要学好绘制漫画，首先应从绘制漫画的基础学起，掌握基本的绘制方法和技巧。
- 注重实践。在掌握了漫画的基本绘制方法之后，可以利用所学知识绘制一些简单的漫画，加强练习，不断提高绘制技巧。
- 临摹和借鉴。要创作出一幅优秀的漫画作品，除了绘制时需使用一定的绘制技巧外，更多的要取决于设计者的创意和构思。读者应多临摹和借鉴一些大师级的优秀作品，从中分析其巧妙构思及表现手法，发现优秀作品中的亮点并从中受到启发得到灵感，然后将这些领悟到的知识应用于自己的作品中。
- 加强交流。除了上述方法外，多与同行交流也是提升漫画创作水平的重要方法。可以通过专业的QQ群在线进行交流，也可以加入专业动漫论坛进行交流和学习。

IV 联系我们

本书由ZOE动漫社编著，本动漫社是国内一家专业、权威的漫画技法图书创作团队，已经出版了多种漫画技法丛书，并被众多院校和培训班选作教材。本书图例详尽，步骤完善，内容实用，其中的绘制技法为资深漫画师多年创作经验的总结，具有非常高的参考价值，代表了目前国内同类书的较高水平。

由于时间仓促，写作水平有限，书中不妥之处在所难免，如果读者在学习过程中遇到问题，可以与我们联系（QQ：452009641），我们会尽快为您解答。

目　录



第1章　人物头部造型技法///1

1.1　头部的画法///2
1.2　各种脸型的画法///3
　1.2.1　蛋形脸///3
　1.2.2　三角形脸///4
　1.2.3　圆形脸///5
1.3　多角度的脸部画法///5
　1.3.1　同一人物的不同面部角度///6
　1.3.2　正面脸部的画法///6
　1.3.3　3/4脸部的画法///7
　1.3.4　正侧面脸部的画法///8
　1.3.5　仰视脸部的画法///9
　1.3.6　俯视脸部的画法///10
1.4　五官///11
　1.4.1　眼睛///11
　1.4.2　嘴巴///12
　1.4.3　鼻子///13
　1.4.4　耳朵///14
1.5　绘制生动的表情///14
　1.5.1　喜悦///14
　1.5.2　悲伤///16
　1.5.3　愤怒///18
　1.5.4　其他表情///20
1.6　绘制美丽的发型///23
　1.6.1　短发///23
　1.6.2　中发///24
　1.6.3　长发///24
　1.6.4　发饰的应用///26
1.7　不同风格的角色头像///27
　1.7.1　不同风格的卡通漫画人物///27
　1.7.2　不同风格漫画人物头像的绘制流程///29
1.8　强化训练///30

第2章　人物身体造型技法///33

2.1　上肢的画法///34
　2.1.1　手的画法///34
　2.1.2　手臂的画法///35
2.2　下肢的画法///36
2.3　躯干的画法///37
2.4　身体的动态表现///37
　2.4.1　站///37
　2.4.2　走///38
　2.4.3　坐///39
　2.4.4　让人物更有动感///40
2.5　强化训练///45



第3章　美女角色造型技法///47

3.1　萝莉女孩///48
- 3.1.1　抱公仔的女孩///48
- 3.1.2　吃冰激凌的女孩///50
- 3.1.3　穿短裤的女孩///52
- 3.1.4　唱歌的女孩///54
- 3.1.5　害羞的女孩///56
- 3.1.6　可爱的护士///58
- 3.1.7　米老鼠女孩///60
- 3.1.8　俏皮女孩///62
- 3.1.9　长发女孩///64
- 3.1.10　穿长靴的女孩///66
- 3.1.11　吹小号的女孩///68
- 3.1.12　活泼女孩///70
- 3.1.13　可爱女孩///72
- 3.1.14　持枪的女孩///74
- 3.1.15　打电话的女孩///76
- 3.1.16　玩游戏的女孩///78
- 3.1.17　跌倒的女孩///80
- 3.1.18　听音乐的女孩///82
- 3.1.19　文静的女高中生///84
- 3.1.20　和服女孩///86
- 3.1.21　正在换装的女孩///88
- 3.1.22　矜持女孩///90
- 3.1.23　手放脑后的女孩///92
- 3.1.24　魔法少女///94
- 3.1.25　穿牛仔裤的女孩///96
- 3.1.26　清纯女孩///98
- 3.1.27　柔弱的女孩///100
- 3.1.28　时尚女孩///102
- 3.1.29　活泼小猫女///104
- 3.1.30　兔女郎///106
- 3.1.31　温柔女孩///108
- 3.1.32　泳装女孩///110
- 3.1.33　运动衣少女///112

3.2　成熟御姐型女孩///114
- 3.2.1　持剑少女///114
- 3.2.2　持弓女郎///116
- 3.2.3　打伞女郎///118
- 3.2.4　恶魔少女///120
- 3.2.5　哥特少女///122
- 3.2.6　狐女///124
- 3.2.7　机械少女///126
- 3.2.8　女教师///128
- 3.2.9　浪漫女郎///130
- 3.2.10　温柔女仆///132
- 3.2.11　旗袍女孩///134
- 3.2.12　清装宫女///136
- 3.2.13　人鱼///138
- 3.2.14　提鞋女孩///140
- 3.2.15　女战士///142
- 3.2.16　温柔女///144
- 3.2.17　休息中的女孩///146

3.3　强化训练///148

第4章　男性角色造型技法///149

4.1　男性角色造型///150
- 4.1.1　穿毛衣的男孩///150
- 4.1.2　滑板男孩///152
- 4.1.3　穿卫衣的男孩///154
- 4.1.4　热血男孩///156
- 4.1.5　读书的男孩///158
- 4.1.6　Q版少年///160
- 4.1.7　倔强少年///162
- 4.1.8　席地而坐的少年///164
- 4.1.9　站立中的少年///166



4.1.10 穿牛仔裤的少年///168
4.1.11 穿校服的男孩///170
4.1.12 穿运动衣的少年///172
4.2 酷男造型///174
4.2.1 剑客///174
4.2.2 刀客///176
4.2.3 古代书生///178
4.2.4 魔法师///180
4.2.5 宫廷装///182
4.2.6 穿燕尾服的男人///184
4.2.7 白领///186
4.2.8 战士///188
4.2.9 侍者///190
4.2.10 颓废的大叔///192
4.2.11 面包师///194
4.2.12 穿制服的男人///196
4.3 强化训练///198
第5章 人物造型绘制技法实战///199
5.1 绘制线稿///200
5.2 上色处理///201
5.3 最终效果///214

第 1 章
人物头部造型技法

人物的面部是塑造角色形象的重点，也是人物最引人注目的地方。本章主要讲解各种脸型、五官及各种头发和表情的画法。下面就进入到本章的学习中吧！

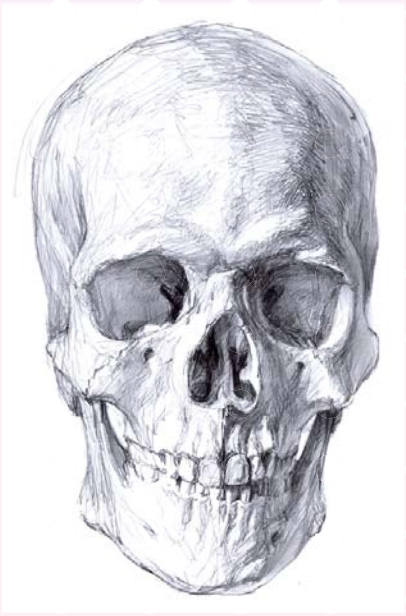
- 头部的画法
- 各种脸型的画法
- 多角度的脸部画法
- 五官
- 绘制生动的表情
- 绘制美丽的发型
- 不同风格的角色头像
- 强化训练

1.1 头部的画法

在绘制人物头部之前，必须先了解人物头部的骨骼结构。从骨骼结构可以大体了解到人物的头部轮廓、五官位置和面部的起伏状态。

头骨的结构

头骨由两部分组成，即脑颅骨和面颅骨。脑颅骨的骨骼包括颌骨、颞骨、顶骨和枕骨，面颅骨包括鼻骨、颧骨、颧弓、上颚骨、颚结节和上颌骨。



头部的骨架形状是介于圆球体和立方体之间的六面体，头骨分为脑颅骨和面颅骨两部分，脑颅骨是蛋圆形的，约占整个头部的1/3，面颅骨则由颧骨区的扁平体块、上颌骨的圆柱体、下颌骨的三角形体块组成，约占整个头部的2/3。



侧面



正面



顶面



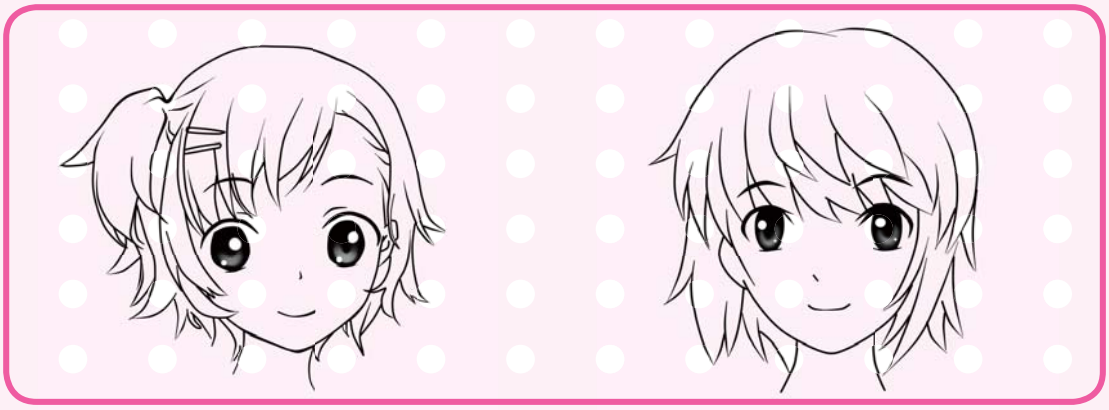
后面

1.2　各种脸型的画法

不同的脸型给人的感觉是不一样的，如圆圆的脸型给人可爱的感觉，蛋形脸给人柔和的感觉。不同年龄的人的脸型特点也不一样，例如，在绘制年幼的人物角色时不会出现尖尖的脸型。不同的脸型对人物头部的塑造影响很大，脸型一般分为蛋形脸、圆形脸、三角形脸等。下面讲解各种脸型的绘制。

1.2.1　蛋形脸

蛋形脸，顾名思义，就是鸭蛋形状的脸型，是一种标准的脸型。在漫画中，大部分的人物都是蛋形脸，这样脸型的人物看上去非常漂亮。



蛋形脸的绘制过程



1　绘制出大概的轮廓，用直线快速勾勒即可。

在●的基础上画出五官的形状与头发的大体形状。

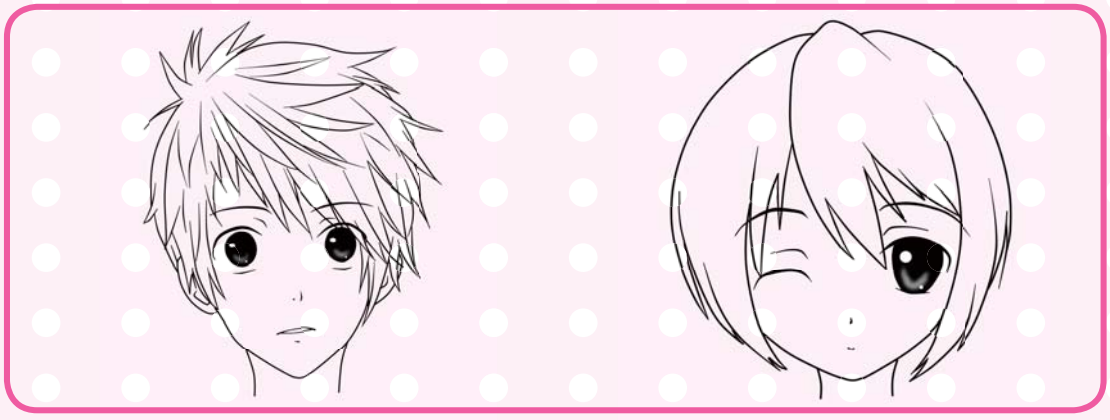
仔细刻画人物五官和头发的细节，然后擦除多余的线条。

1.2.2 三角形脸

三角形的脸型一般较细长，下巴比较尖，适用于表现清瘦的人物。在漫画中，拥有三角形脸型的人物通常个性特点很强，或者是拥有神秘的身份。下面就来看看如何绘制吧。

1. 三角形脸的分析

三角形脸是一种比较特殊的脸型，表现为上宽下窄，比较清瘦，脸部比较长，这种脸型的人物在漫画中也比较常见。



2. 三角形脸的绘制过程



起稿



细化



完善





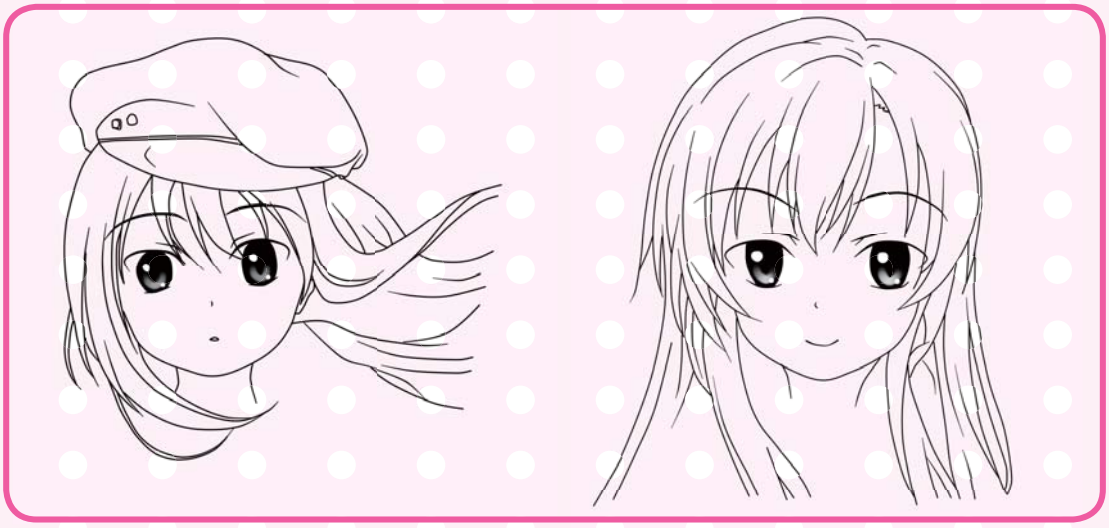


1.2.3　圆形脸

圆形脸给人以可爱、天真的感觉，适合表现小朋友与萌系角色。在用漫画手法绘制卡通人物时，可以将人物的五官进行适度的夸张处理，使人物的外形更加可爱。

1. 圆形脸的分析

圆形脸的人物看起来年龄较小，再配上又大又圆的眼睛，会显得非常可爱。在绘制此类脸型时，要注意下巴的弧度。



2. 圆形脸的绘制过程



1　绘制出基本的脸部轮廓。



2　确定五官的位置，给人物添加合适的发型。



3　刻画眼睛，最后将多余的线条擦掉，进一步细画、修饰。

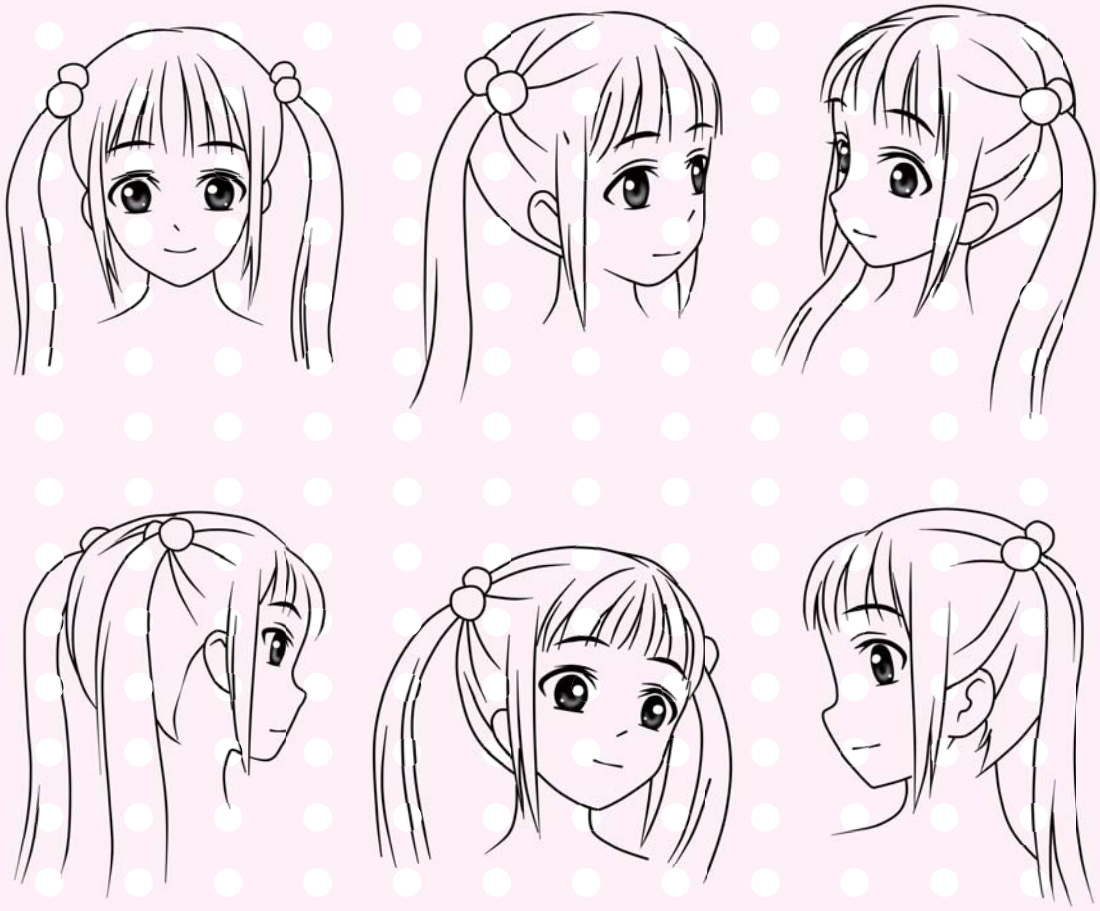
1.3　多角度的脸部画法

随着人物头部的转动，五官的形态和外形也会发生相应的变化。下面就来看看当人

物的头部处于不同位置时人物的面部变化吧。

1.3.1 同一人物的不同面部角度

当头部有透视变化的时候，不仅脸型有透视变化，五官也有透视变化。

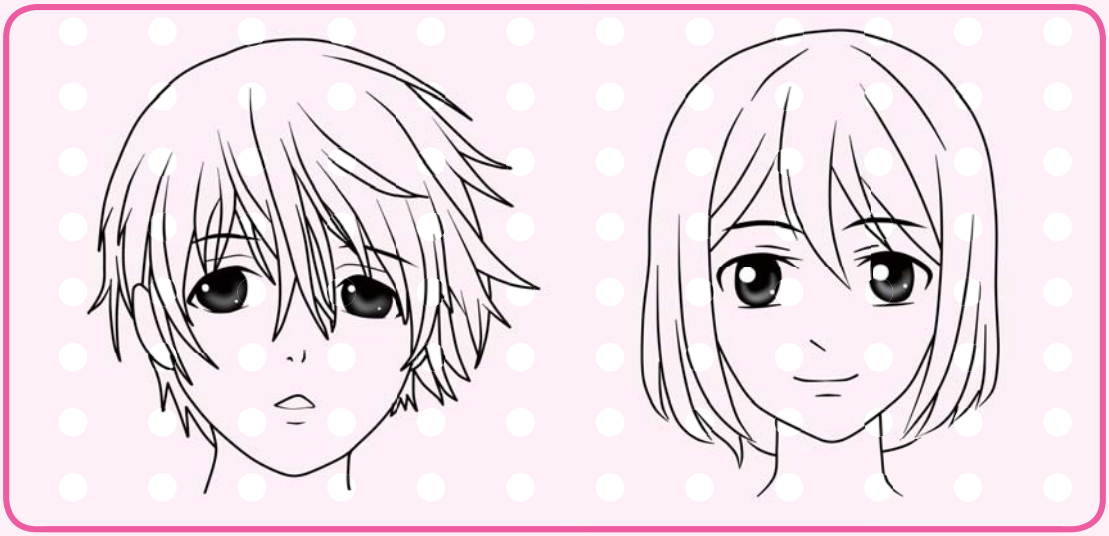


1.3.2 正面脸部的画法

正面是最常见的面部角度，可以最大程度地展示人物的面部特色（但在实际漫画中除非特色的镜头需要才会用完全正面的角度）。在漫画与游戏中的人物设定也会常常用到这个角度。

1. 正面脸部角度的分析

正面脸部基本左右对称，绘制时应注意眼睛在一条水平线上。



2．正面脸部的绘制流程



1　绘制出面部的基本轮廓。



2　勾画出面部的细节，并画出合适的发型。



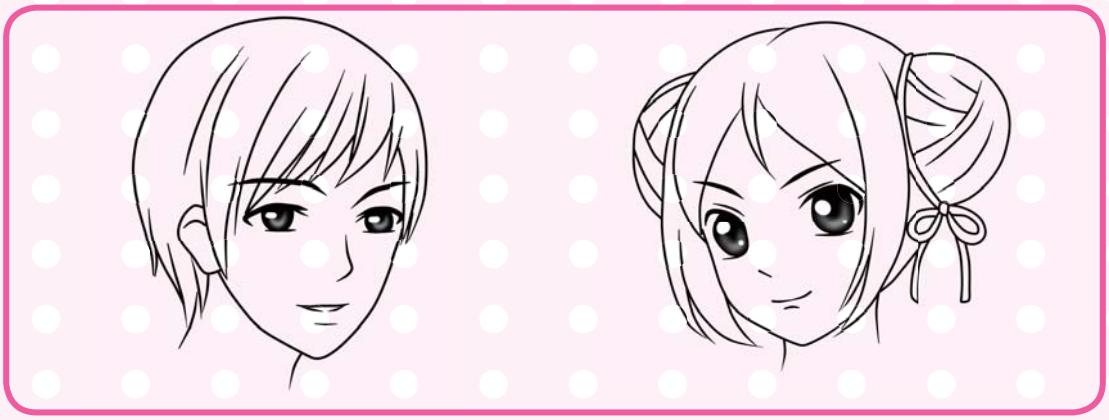
3　清理线稿，添加细节，刻画眼睛，完成绘制。

1.3.3　3/4脸部的画法

3/4脸部也叫斜侧面，这个角度看上去非常优雅而舒服，是常用到的面部角度，并且此时的五官透视比较大。

1．3/4脸部的分析

通常，斜侧面部的角度是由脖子和身体的连接扭转程度决定的，所以在绘制时要注意人物的整体性，即头部与颈部的连接关系。



2．3/4脸部的绘制流程



1 画出大致的脸型，用十字基准线确定五官的位置。



2 为人物添加细节。



3 刻画眼睛，清理线稿。绘制完成。

1.3.4 正侧面脸部的画法

正侧面脸部凸显鼻子和嘴巴的轮廓，眼睛只能看到一半，且瞳孔的形状由圆形变为较扁的椭圆形，另一半的面部不可见。

1．正侧面脸部的分析

正侧面的头部分为两个部分，前半部分为脸部，以耳朵为中间线，后脑勺为后半部分。在绘制时要注意后脑勺的宽度，避免过窄或过宽。



2. 正侧面脸部的绘制流程



1 绘制出面部的基本轮廓。



2 勾画出面部的细节，并添加合适的发型。



3 清理线稿，添加细节，刻画眼睛。绘制完成。

1.3.5　仰视脸部的画法

仰视和俯视都是身体保持静止，头部以颈部为支点的旋转动作。根据身体的不同角度，下巴和脖子的位置也会发生相应的变化。

1. 仰视脸部的分析

眼睛所在的水平线是向上弯曲的曲线，角度比较大的仰视还会看见鼻子下面和下巴