

超级漫画

绘制实战手册

人物头像与表情2000例

张利敏 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

超级漫画绘制实战手册
——人物头像与表情2000例

张利敏　编著

人民邮电出版社
北　京

图书在版编目（CIP）数据

超级漫画绘制实战手册——人物头像与表情2000例 / 张利敏编著.
—人民邮电出版社，2011.8
ISBN 978-7-1152-5771-0
Ⅰ. ①超… Ⅱ. ① 张… Ⅲ. ①绘画->漫画->人物 Ⅳ. ①J2

内 容 提 要

本书是一本关于漫画人物头像与表情绘制的参考手册，全书分为4个部分，包含2000幅人物头像及表情绘制参考图。第1部分是头像绘制的基础和要点提示，第2部分包含100多幅男生头像的绘制参考图，第3部分是1100多幅女生头像绘制参考图，第4部分是700多幅Q版头像绘制参考图。另外，本书还附赠了表情绘制手册，共500个表情示例。

本书细节丰富，案例效果精美，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。

超级漫画绘制实战手册——人物头像与表情2000例

◆ 编　　著　张利敏
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　　公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
印张：20
字数：30千字　　2011年8月第1版
印数：1- 000册　　2011年8月北京第1次印刷
ISBN 978-7-115-25771-0

定价：　　元

读者服务热线：(010)67129264　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

目录

Page-005 头像概述



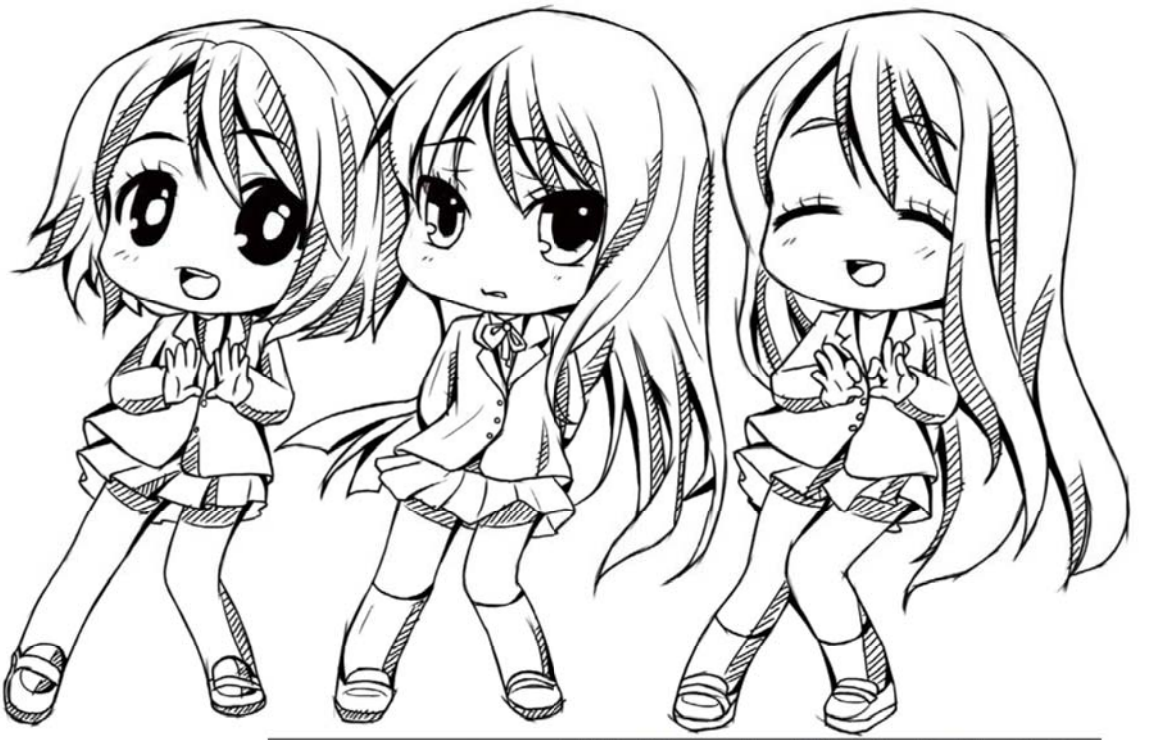
Page-018 帅气男生



Page-042 魅力女生



Page-188 可爱Q版



Page-294 附赠:表情绘制手册





头像概述

Avatar introduction

本章简介

页数/Page：005~017

内容要点：头部绘制一直是初学者学习的难点，这是由于一般初学者对绘制流程以及五官、头发等方面的认识不够清晰的缘故。
本章着重从绘制流程、五官、头发及表情等几个方面进行讲解，详细介绍学习者容易忽略的要点，使初学者对头部绘制有较为清晰的认识。

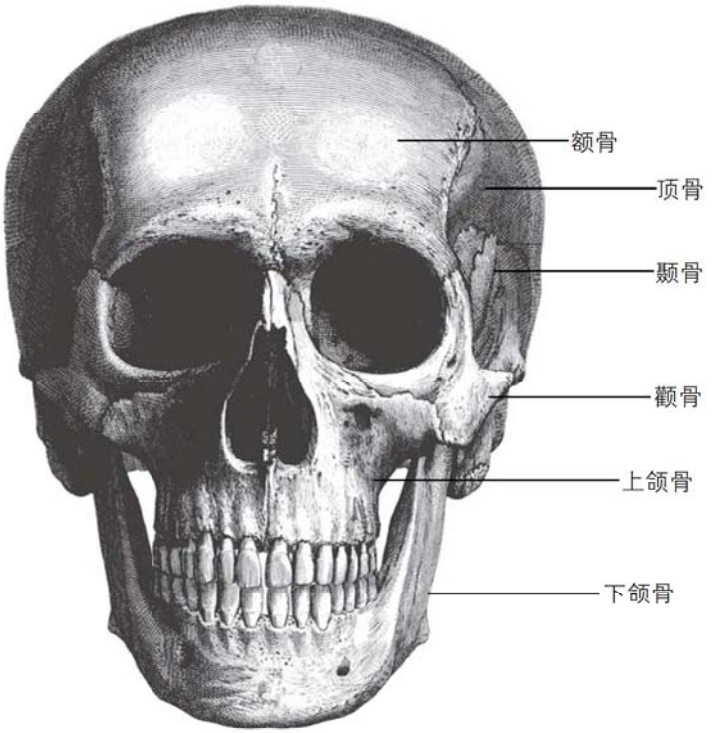


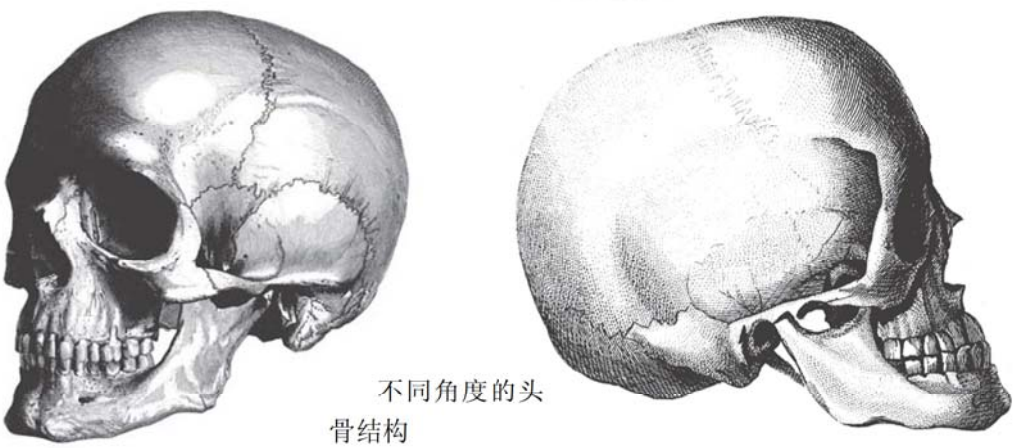


头部结构

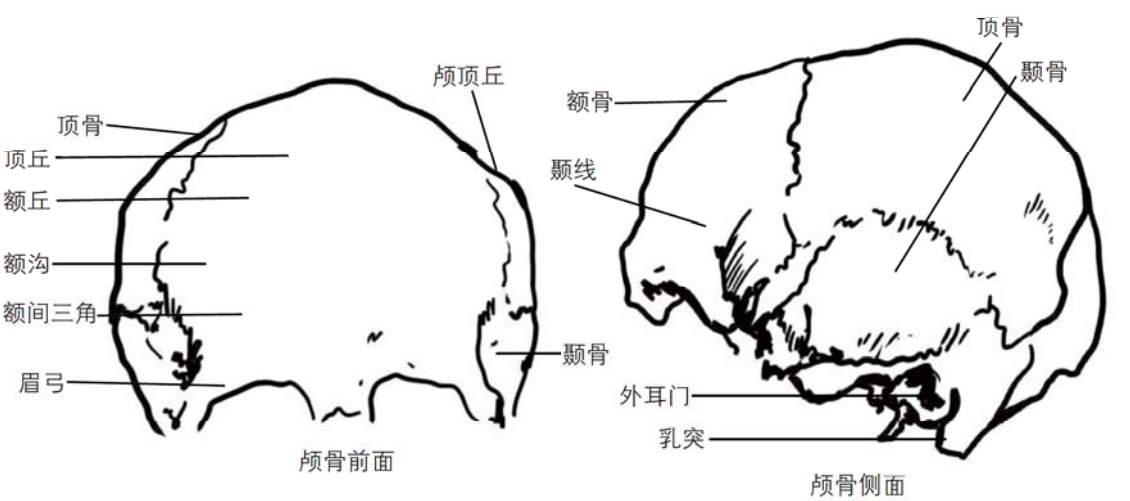
头部骨骼结构

在绘制漫画人物时，我们要先从头部形体着手，所以我们先来了解一下头骨的结构，以便于后面的学习。

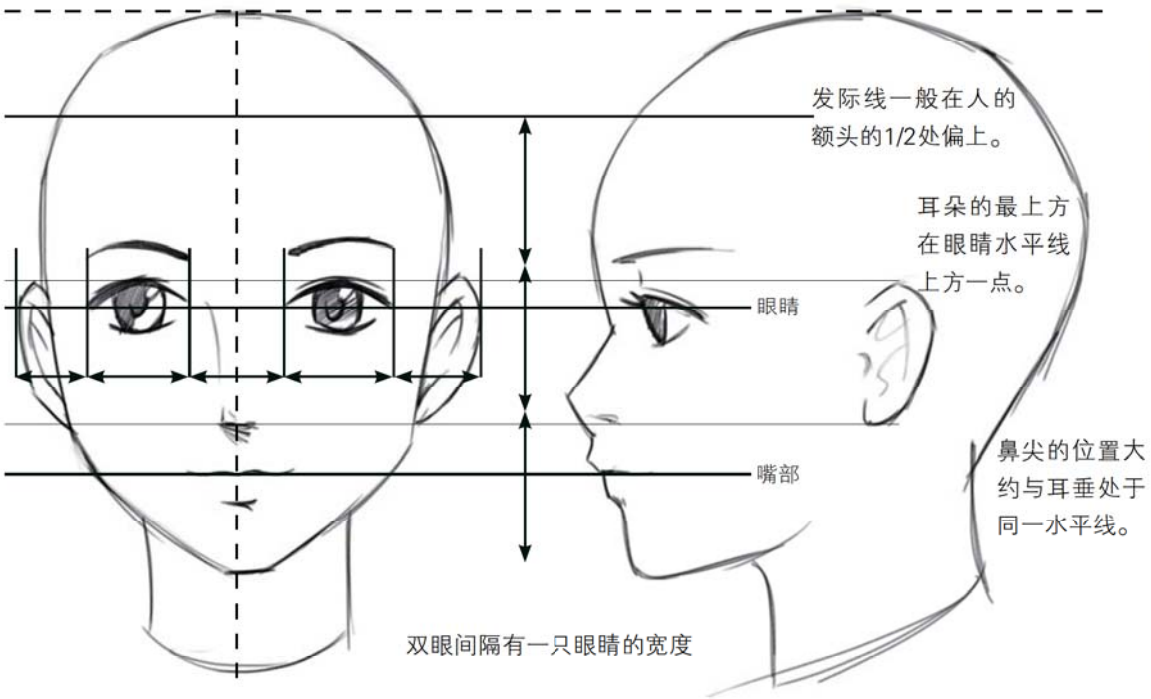




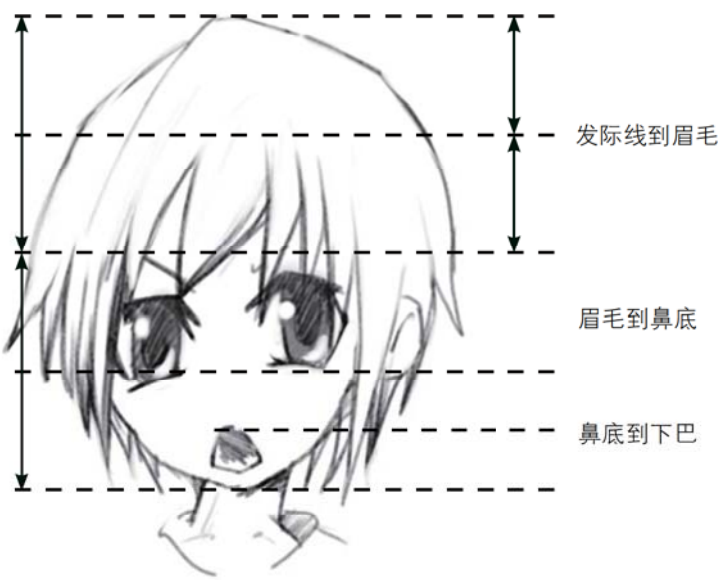
不同角度的头骨结构



头部基本结构



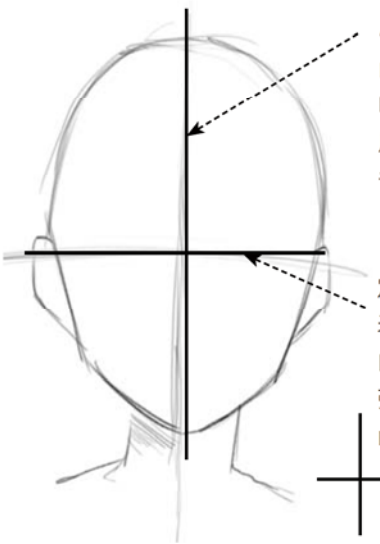
在绘制人物头部时，要注意五官的位置，以及各自之间的位置关系和比例。一般人物头部可以用“三庭五眼”这个规律进行概括。“三庭”是指发际线到眉毛、眉毛到鼻底，以及鼻底到下巴三个部分；“五眼”是指正面头部双耳外延的距离大约为五只眼睛的宽度。



一般来讲，动漫人物的头部和五官的画法没有写实人物那样严谨，读者可根据自己的喜好和习惯来绘制属于自己的风格，但要确保五官在人物头部的位置和比例基本符合上面所讲的规则。

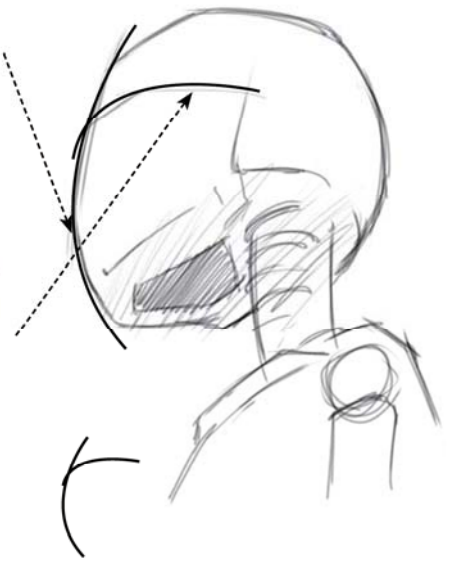
“十字”线的作用

人物的脸型多种多样，但在绘制的时候都可以从“0”和“+”开始。“0”和“+”表示人物脸部的基线，“0”代表人物脸部的轮廓，“+”代表十字线。在头部轮廓中添加十字线可以确定人物面部的朝向和五官位置，帮助我们正确地掌握脸部大体动态。



竖线是平分脸部的中心线，是连接头顶和下巴的基准线。画人物侧面时，竖线变成不同弯曲程度的曲线，以确定人物面部与水平的角度。

十字线中的横线是决定眼睛位置的基准线，用来确定人物面部的垂直朝向，仰视时是向上弯曲的弧线，俯视时是向下弯曲的弧线。



“+”线中的横线是初学者不容易把握的，因为不知道如何定位面积较大的眼睛，较为常用的定位方式分别是以横线定位眼睛的下边缘和上边缘两种。



在“0”的基础上画出定位五官的“+”基准线。



根据“+”的位置简单确定五官位置。



细化五官位置。

人物五官的绘制

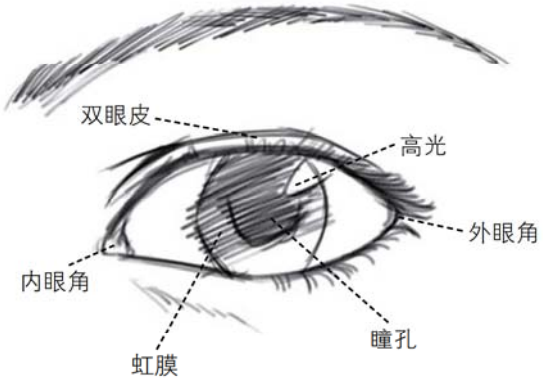
在初学者看来，五官往往是整个头部绘制中最具有变化和不确定的部分，但只要掌握其中的结构规律并在练习和临摹中理解五官结构及五官样式，就能绘制出漂亮的动漫五官。

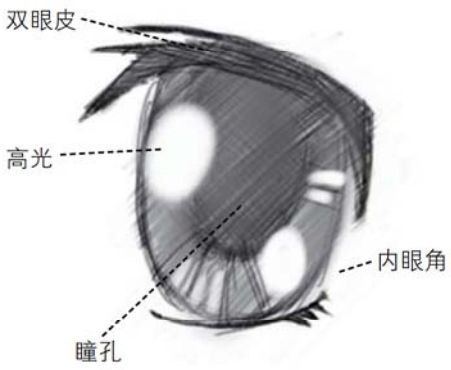




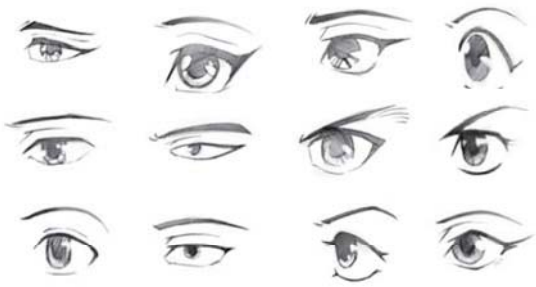
眼睛的绘制

眼睛是表现人物角色表情和特征最重要的部分之一，眼睛绘制的好坏直接影响到整个头部的效果。写实眼睛的结构更加复杂，而动漫角色的眼睛会对结构进行一定的简化。





将黑眼珠画大，角色会显得更加乖巧（通常以女性角色应用为主），而将黑眼珠画小，则显得更加深邃成熟。将高光部分画大或画小也会产生相似的效果。同时，瞳孔与高光的位置是表现角色视线的关键（如下图所示）。

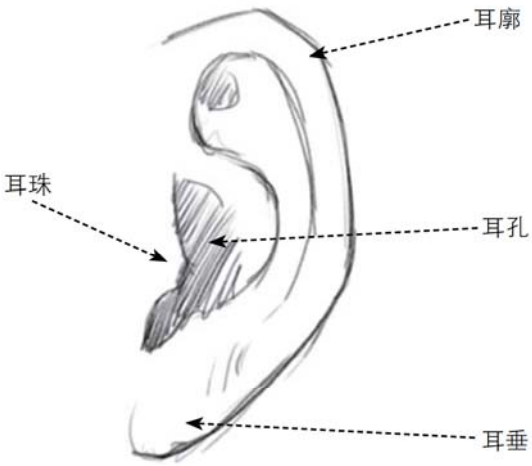


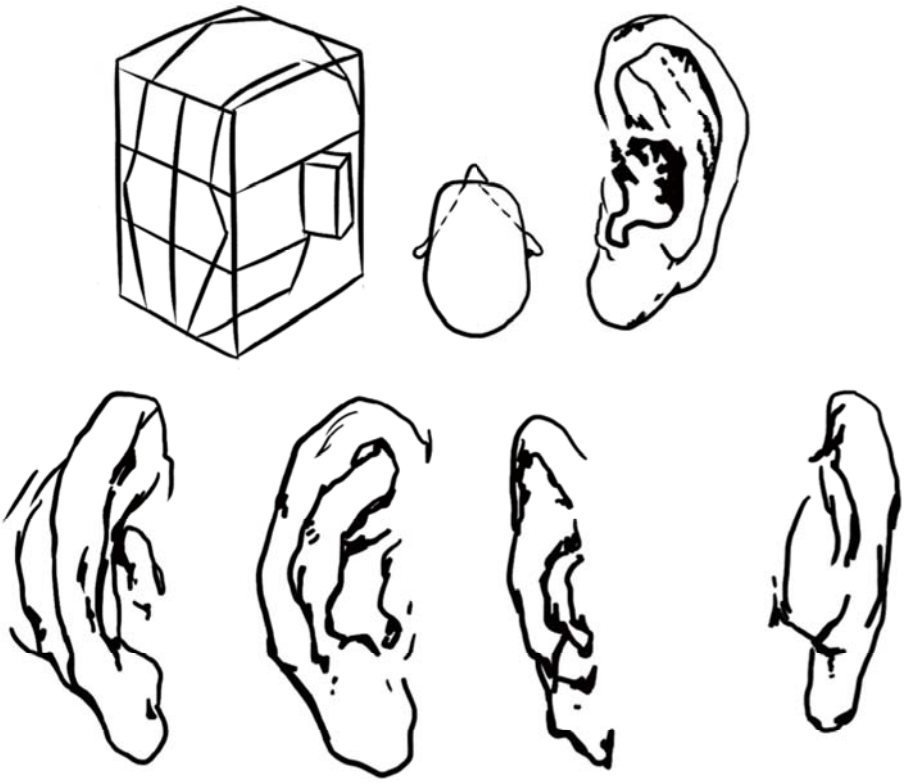
眼睛中的反光和瞳孔很重要，不同的位置，不同的形状，不同的大小都能创造出不同的效果。无论是表现可爱俏皮，还是妩媚帅气，都能通过恰当的反光和瞳孔的形状来体现。

含有笑意的眼睛一般会微合，带有悲伤等情绪的眼睛形态则较多。

耳朵的绘制

相对于其他五官而言耳朵的形态是五官中变化最小的，实际上，仔细观察后，我们就会发现，每个人的耳朵形状具有一定的差异，有宽大的耳廓，也有棱角分明的耳廓，形态各异。在动漫中，通过改变耳朵的形状大小或厚度，就可以用来表现不同的角色特征。



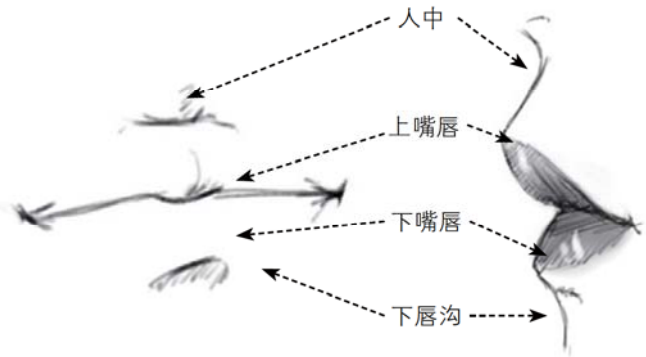


耳朵的不同形态



嘴部的绘制

嘴也是五官中需要重点刻画的一部分。嘴是除了眼睛以外另一个表达情感和情绪的重要部位。角色的口型变化及嘴所处位置的不同，可表达各种各样的人物情绪。

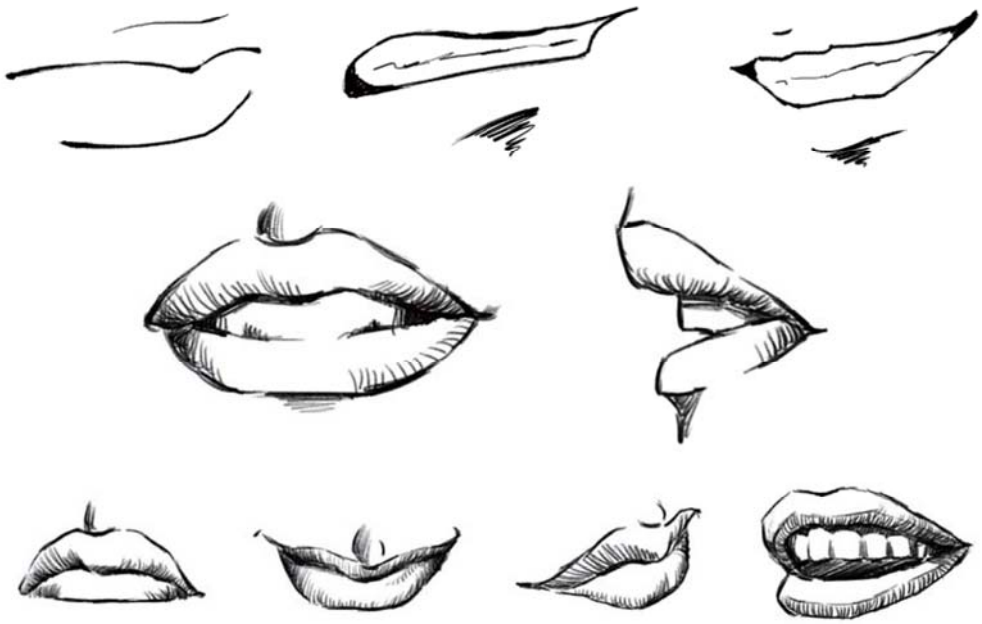






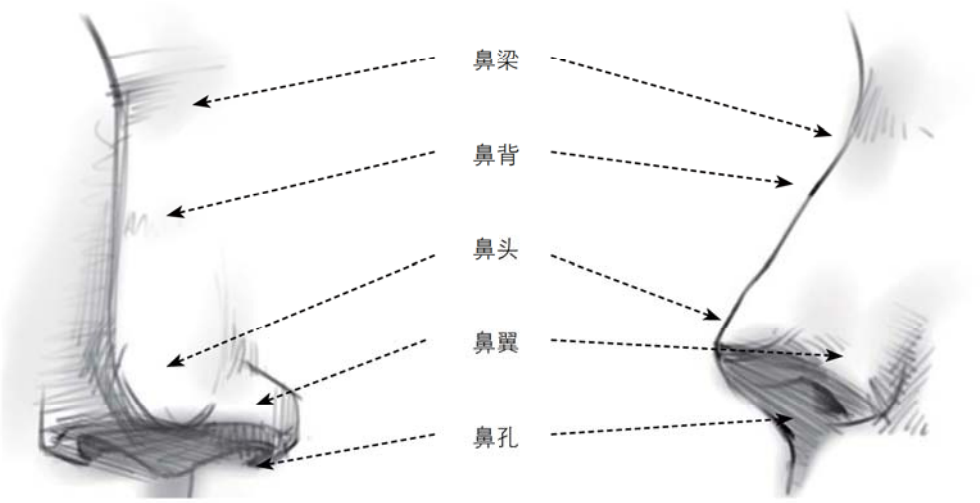
在绘制动漫人物的嘴唇时，往往只用两条简单的曲线进行表示，但是，如果想将嘴部画得更加生动，那么就不能只用简单的两条线表现了。

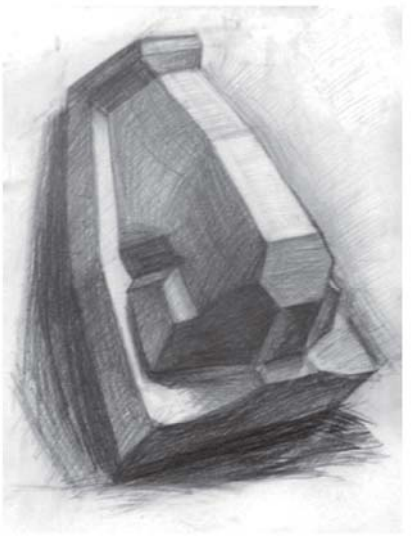
在简单线条的基础上，添加一定的明暗关系，表现嘴部各个部分的结构。



在不同角度、不同的情景之下，嘴部的形态也不是一成不变的。

鼻部的绘制

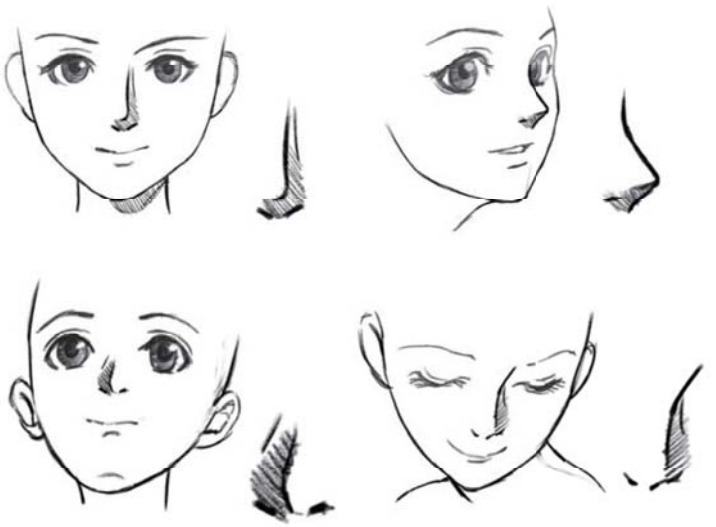




把鼻子理解为几何体，可以使于我们把握鼻子的结构及方向感。



相对于漫画人物来说，写实素描的鼻形更加块面化，棱角太过于明显。倘若在绘制动漫人物时使用，会让动漫人物失去动漫的感觉，让画风显得过于现实化。



绘制漫画时，应用简洁的线条勾出鼻子的形状，然后加以阴影，可让鼻子看起来有立体感，并且不会破坏画面的一致性和圆润感。

人物头发的绘制



发型其实是体现人物性格的一个重要方面，要丰富一个人物的形象，头发的绘制是很重要的一个部分，设计与人物形象和性格相符合的发型，会使人物显得更加生动。

初学者常常忽视的是“整体”，往往会绘制一些零散的头发，再拼凑成为发型，这是一个误区。无论何种发型都会有基本的绘制规律，即先从整体的轮廓入手，再用大线条绘制出头发大致的走向，最后才是细节的刻画。





头发是以“发旋”为中心，向四周旋转分散的流动性线条，发旋一般在头顶偏后的位置。





发旋的位置和数量不是一成不变的。发旋可以是一个、两个或者更多。根据头发的生长规律，发旋也可以在额头处。

短发的绘制

在绘制头发时，要先确定头发的生长区域。当生长区域确定之后，再在这个区域上绘制头发。先沿着发际线画出头发的大概轮廓，注意头发要有一定的厚度，还要注意生长规律，蓬松的头发才能让人物的头部看起来更加具有立体感。



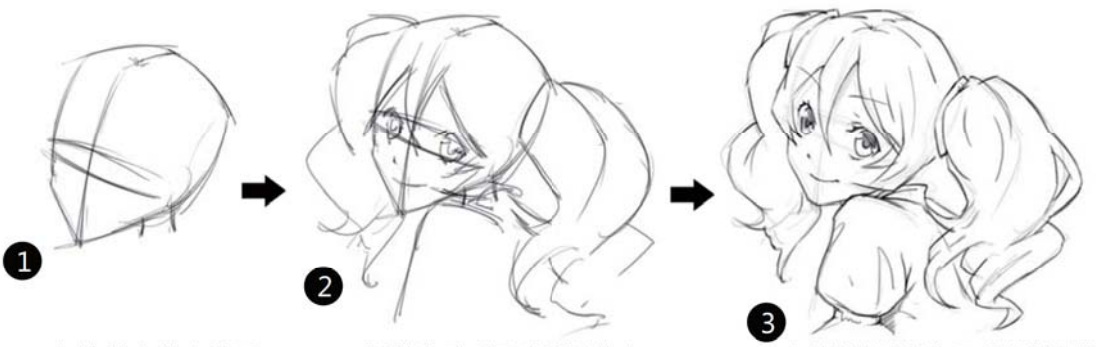
在绘制草稿时可以适当添加一下发股的穿插走向。

修整线稿并明确头发间的穿插关系。

明暗对头发的体积表现很重要，但添加程度要有所控制，一味地依靠明暗来表现头发体积感会忽略发股间的穿插关系。

长发的绘制

在绘制头发，尤其是长发时，一定要注意将不同朝向（发股及生长朝向）的头发进行分组。每一组头发有其独立的体积，同时又要使各组头发控制在整体头发大的体积中。



在绘制头发之前要先对头部本身的体积动态进行确定。

设计发型时要先设计整个头发大的轮廓，随后简要交代出体积感及一些边缘细节，如脸部周围的头发。

在绘制头发较多且具有卷曲的发型时，要先将其分为几个大组，然后将每个大组分为若干小组，逐渐进行绘制。

人物表情的绘制

人物角色的表情是多变的，每种表情都有一定的面部变化规律，但是由于人物的长相和个性有所差异，因此呈现出的表情也会有一定的差异。动漫中的面部表情主要靠眉毛、眼睛和嘴巴来进行表现，通过组合不同的变形，就可以表现出人物丰富的表情。





正面情绪的绘制

在绘制正面表情的时候，要注意角色嘴角的变化，嘴角微微向上翘起但并不明显。

一个表情的产生除了五官的位置发生变化外，头部动态也是决定人物表情的重要一项。此图中人物的头部微低，且角度基本为正视，这就更加突出了人物的“普通”表情。



在绘制一些较为夸张的表情时，可以在绘制之初就将其表情变化最大的五官表现出来，这样在后面的绘制中会更方便把握画面的基调。

当这些夸张的五官位置确定之后，就可以根据五官位置的刻画设计发型并进行深入的刻画。

当画面中的内容基本确定之后，擦除繁乱的线稿，擦除时留下一定的痕迹。在擦除时可以先从一个局部开始，擦除一个部位就深入刻画一个部位，这样做虽然在绘制速度上变慢了，但是会方便初学者整体把握画面深入的程度。

负面情绪的绘制

负面情绪的表情一般比较夸张，而且整个面部上五官都会变形，这种变形都是以鼻部为中心进行的。

负面情绪中也有不是很强烈的，在画面表现中以眼睛为主要变化，如鄙视、不屑、傲慢等。初学者可以多学习成熟作品中的五官变现样式，这种情绪的表达样式相对单一，并且多为符号化。





为了更好的把握人物表情以及情绪，在绘制草图之初就以将五官的基本位置、特征和走向绘制出来。



在草图阶段可适当添加烘托人物表情的眼泪。哭泣时肩膀缩紧，人物表情所传达的情绪更加准确。



加重五官的表现，使其在纷乱的头发下更加吸引观看者的目光，使人物表情所传达出的情绪第一时间展现出来。



草图阶段在确定头部朝向以及五官位置时可以交代出一些主要五官的特征。尤其是五官特征比较明显的极端情绪下。



在绘制极端情绪的草图时，可以尝试带入所绘制的人物情绪中，用笔放松，这样可以使画面传递出的情绪更加真实。愤怒时肩部扩张。



减弱头发的颜色，加深五官，并将五官状态具体化。