中国动漫网赞誉推荐

300种漫画草图+逗趣小插图讲解

百变漫画学园

人物草图 漫画绘制技法

卓文华讯 黄强等 编著
飞思数字创意出版中心 监制

电子工业出版社

需要全本请访问 www.ertongbook.com

中国动漫网赞誉推荐

百变漫画学园

人物草图
漫画绘制技法



卓文华讯 黄强苓 编著
飞思数字创意出版中心 监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内容简介

本书对漫画人物的基本技法知识进行了全面、详细的讲解，让大家知道绘制人物时需要注意的问题及如何提高绘画技法。从最基本的人物五官表情绘制开始，到人物整体全身绘制，到透视的画法，再到人物的个性化，最后到美型人物的速成，让大家一步一步地、循序渐进地学习绘制人物的技法。另外，本书中的提示小猫咪也与读者进行良好的互动，让大家对此书的技法知识讲解不会感到枯燥。

本书适合广大漫画绘制初学者及漫画爱好者，为初学者教授踏入绘制人物漫画的必要知识和本领。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

人物草图漫画绘制技法 / 卓文华讯，黄强苓编著 . — 北京 : 电子工业出版社 , 2010.7

(百变漫画学园)

ISBN 978-7-121-11045-0

Ⅰ . ①人… Ⅱ . ①卓… ②黄… Ⅲ . ①漫画 : 人物画 – 技法 (美术) Ⅳ . ① J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 106007 号

责任编辑：何郑燕

文字编辑：侯琦婧　江　琴

印　　刷：北京天宇星印刷厂

装　　订：涿州市桃园装订有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱　邮编：100036

开　　本：787×1092　1/16　印张：9.5　字数：268.8 千字　　彩插：8

印　　次：2010 年 7 月第 1 次印刷

印　　数：4 000 册　　定价：26.80 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。

系列介绍

百变漫画学园，为初学者教授踏入漫画创作领域的必要知识和本领。“百变”的意义在于：涵盖漫画创作基础的方方面面，包括漫画创作综合技法、人物草图绘制、美少女漫画技法、美少年漫画技法、CG 漫画绘制与上色、ComicStudio 4.0 漫画官方标准进阶教程，由浅入深、由粗至细、由点到面地向读者讲解漫画入门的基本技法，满足漫画创作启蒙所需。

该系列丛书的特色如下：

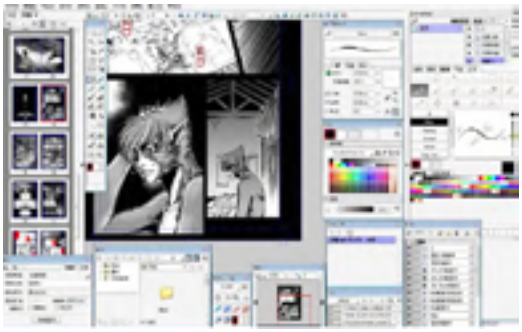
◎ 逗趣的语言，幽默的小插画提示要点



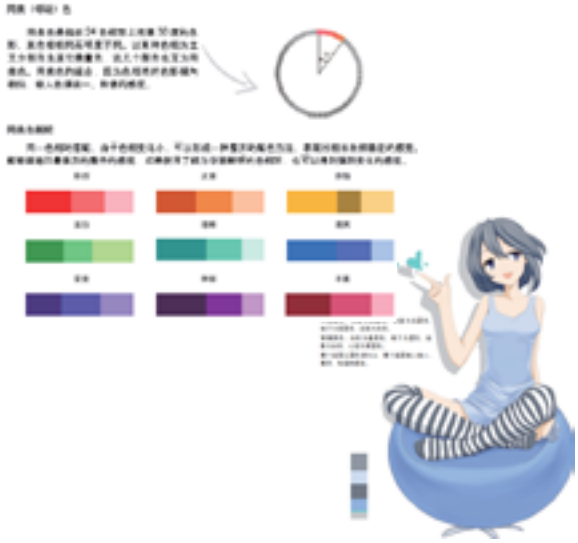
◎ 随处可见的可爱小提示，让您的学习和阅读不那么枯燥



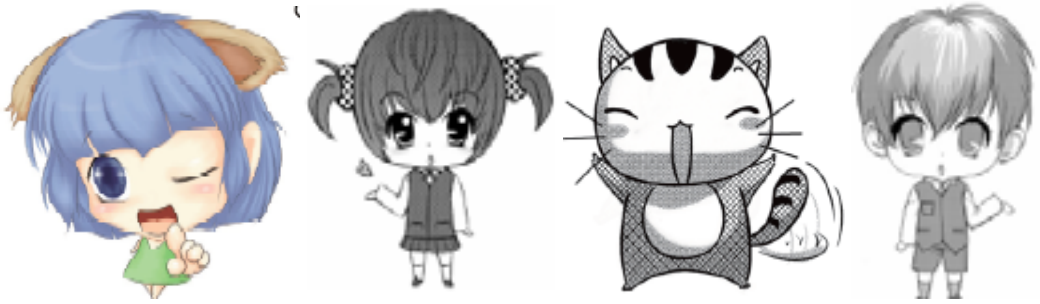
◎ 精心安排的 CG 绘制技巧，满足您从纸上绘图到电脑绘图的转变——无纸漫画的起步



◎ 本系列图书还特别讲述了配色原理和 CG 上色技巧，满足读者对色彩的初步认识



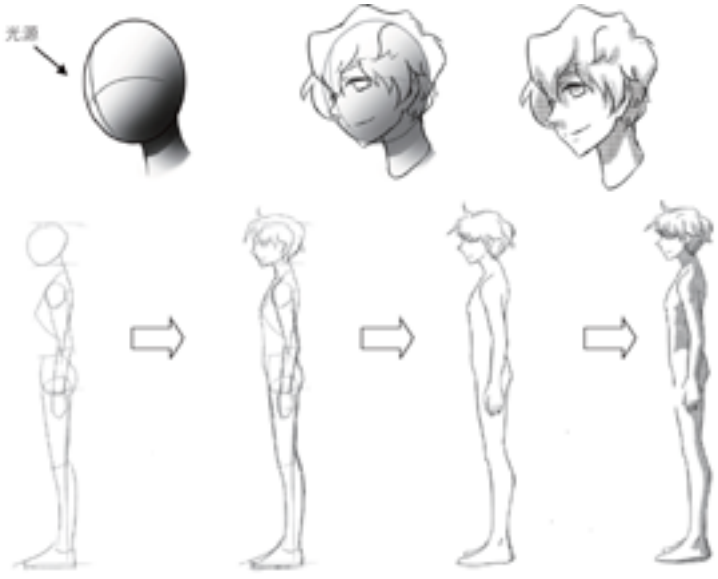
中国动漫产业将拥有超千亿元产值的巨大发展空间，与日本等动漫产业发达的国家相比，中国的动漫产业还处在起步阶段。我们规划了“百变漫画学园”系列图书，主要目的是为了让初学者迈入动漫创作的大门，让入门者了解更多心得和经验，方便大家自己从事漫画创作的自由职业。



本书介绍

绘画对于人们来说不难，拿起笔就可以进行涂鸦创作，但是在绘制时总会遇到一个问题，那就是我们翻来覆去地画一个漫画人物，但是绘制出来的效果却并不满意。想要画出心目中完美的漫画人物，就必须从掌握人物的基础知识开始。

本书主要讲解漫画人物的基本技法知识，让大家知道绘制人物时需要注意的问题以及如何提高你的绘画技法。而且本书从最基本的人物五官表情绘制开始，到人物整体全身绘制，到透视的画法，再到人物的个性化，最后到美型人物的速成，让大家一步步地、循序渐进地学习绘制人物的技法，对初学者有很好的帮助哦。另外，本书中的提示小猫咪也会与读者进行一个良好的互动，让大家对此书的技法讲解知识不会感到枯燥，让可爱的小猫咪带领大家来享受绘制人物的乐趣吧。



当你掌握好这些技法知识后，下次绘制出来的人物就会比你刚开始拿起笔绘制时要好看很多哟。那么就赶快来学习吧。





编 著 者

联系方式

咨询电话：(010) 88254160　88254161-67

服务网址：http://www.fecit.com.cn　http://www.fecit.net

技术答疑邮箱：support@fecit.com.cn

售后服务 QQ 号：support@fecit.com.cn

需要全本请访问 www.ertongbook.com

第一章　漫画人物的绘制 1
草图的意义 2
记录灵感 2
决定整体效果 3
画出身体立体感 5
简单了解人体的构造 6
用几何体表现人体立体感 14
不同视角的表现 20
四肢的画法 28
手的画法 28
脚的画法 36
动作的表现 38
站立 38
坐姿 40
行走 42
奔跑 44
跳跃 46
格斗 48
面部表情基础 50
五官的基本比例 50
眼睛的画法 51
鼻子的画法 52
嘴巴的画法 53
耳朵 54
表情的画法 55
第二章　人物的个性化 59
五官的个性化 60
不同年龄的五官表现 61
不同性格的五官表现 66
发型的个性化 72
头发的基础绘制 73
发型改变气质 83
服饰的表现 86
男性常见服饰及绘制技巧 86
女性常见服饰及绘制技巧 89
民族服饰和婚纱的画法 92









第三章　美型人物速成 98

男女完美身材比例的技巧 99
阳刚型男性 102
魅力型女性 103
阳光清爽的校园男女生 104
可爱萝莉身形 106
精致五官的技巧 107
让五官更加可爱的易学小技巧 107
让五官更加迷人的易学小技巧 112
美型姿势的要点 117
肩部的动作 118
腰部的扭动 120
双腿的姿势 122
手摆放的位置 124
华美配饰的作用 126
注重服饰丰富的细节 126
小配饰的大作用 129
花朵的运用 131
动物与图案提升人气 134
综合练习 136



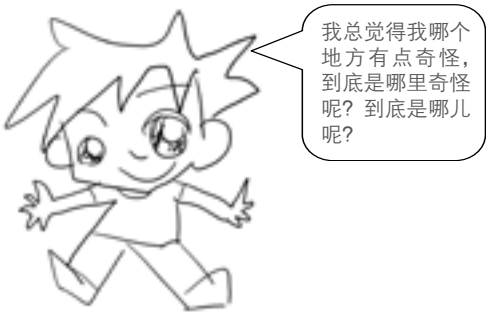
第四章　彩色人物单幅画 147

实例一 148
实例二 152
实例三 158



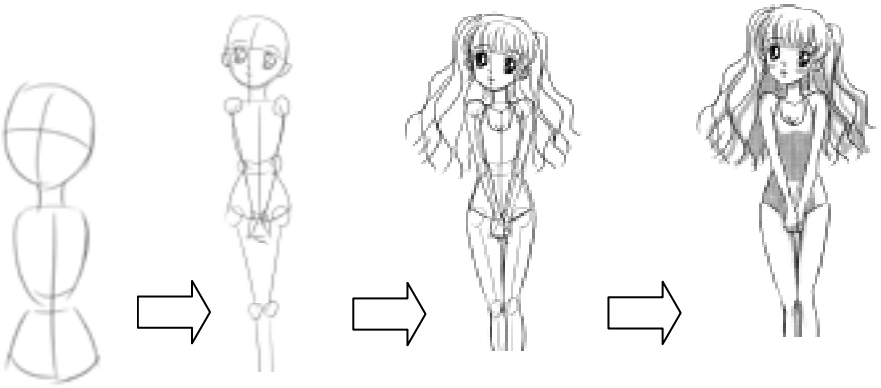
第一章　漫画人物的绘制

想要画出生动的漫画人物，基本功可是很重要的！有些人有绘画的天赋，可是光有天赋也是不行的哦！有时会觉得自己画的人物每个地方都很漂亮，可是整体看起来就有点怪怪的，具体哪里奇怪又说不上来，如下图所示。





奇怪的人物画





人物绘制流程：

这一章我们要学习如何体现漫画人物的身体平衡感和协调感，以及人物身体各个部位的具体画法，希望通过本章的学习达到让我们笔下人物更加自然有立体感的目的。下面就让我们从画人物草图开始学习吧！



草图的意义

任何漫画作品都是从画草图开始的，很多优秀的漫画作品都是通过无数次的修改才成形的。草图就是一个漫画作品的雏形，方便我们修改出成功的作品！草图基本确定了我们所要画的内容，直接影响到最后画面的整体效果，所以草图的绘制是十分重要的！

记录灵感

画草图的工具很随意。



任何时间，任何地点，当我们有灵感闪现时，就立刻记录下来，想画什么就画什么，这就是草图的开始。经常随手画画是很好的习惯，你会惊奇地发现，灵感有时会一连串地迸发出来。

例如：



今天非常想画一个忧郁的眼睛，于是我就在纸上随意画了一只向下看的忧郁眼睛。



接着就停不下来，画出一个少年头像的完整草图。可是我当初拿笔的时候没有想过要画一个少年。这就是一个小灵感通过草图而不断激发新灵感的结果。



然后根据这个眼睛画出了一张人脸，有点俯视的角度。在画之前我可是什么也没有想过，最初只是想画个眼睛而已。



从嘴唇开始画的例子：



想从哪开始画就从哪开始画，下面我就先画一个性感嘴唇。



继续完善人物草图，就画出了一个黑人少女，整个人物都是由一张嘴唇发展而来的哦！



厚嘴唇激发出一串关于黑人样貌的灵感。



决定整体效果

草图的另一个重要意义就是决定画面的整体效果。画出了草图，有利于我们对画面的分配做出正确的判断。

例如：

不要草图的例子：

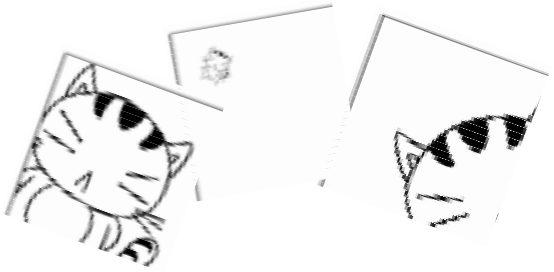


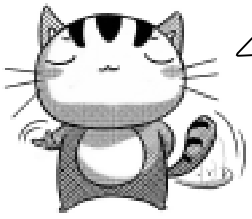
不画草图，直接在纸上画人像。

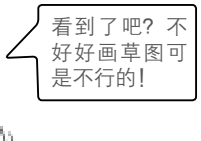


不能预见最后效果，人像的脚已画不下了。









错误的例子：

用草图确定人物所在画面的位置：









先观察纸张大小，思考将人物画在什么位置。

用简单线条标识出所画人物的大概位置。

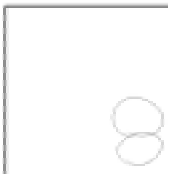
根据标识线画出人物的草图，确定人物的位置。

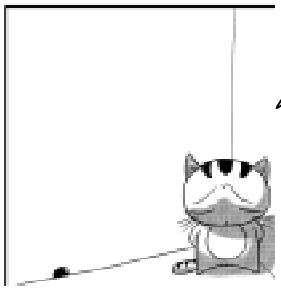
在纸面恰当的地方画出人物。

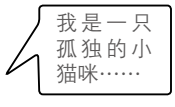
当然，不是只有把人物画在纸面的正中间才是正确的画法。

但是，不管画在纸面的任何地方也要先通过草图决定位置。

如图：









完成图

需要全本请访问 www.ertongbook.com

画出身体立体感

不管是画人还是画物，体现出所画物体的立体感是很重要的！特别是在画人物时，如果缺乏立体感，人物就会显得生硬呆板。反之，则会让人物变得生动有活力！



下面我们就用图例来说明。



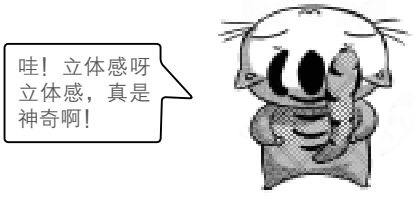
这是一位读者寄来的画，可以看到人物立体感较弱，整个人物看起来比较僵硬。

修改后



经过作者的修改，人物的立体感明显增强，整个画面也显得自然生动。

由此看来，要画出自然的漫画人物，掌握人物的立体感是关键！下面我们就以上图为例分析一下人物的立体感是怎样体现出来的。



分析：



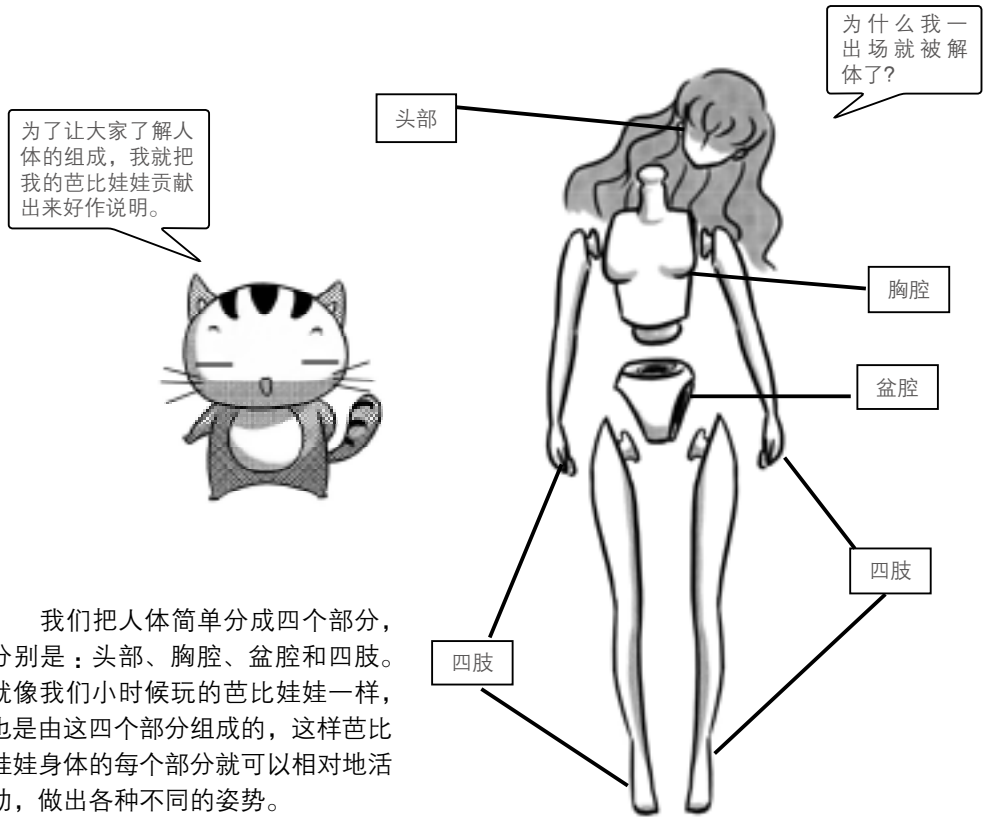




可以看出，立体感主要是通过阴影及线条的运用来体现的。

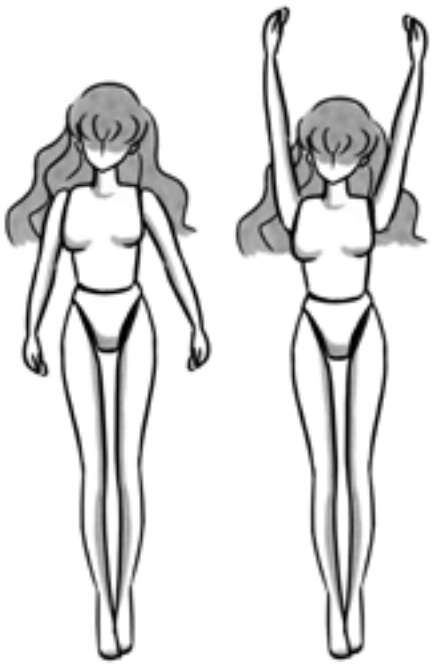
简单了解人体的构造

想要笔下的人物充满立体感，变得自然生动，就要先了解人体的构造，熟悉身体各种不同姿势的画法，才能画出立体生动的人物。



我们把人体简单分成四个部分，分别是：头部、胸腔、盆腔和四肢。就像我们小时候玩的芭比娃娃一样，也是由这四个部分组成的，这样芭比娃娃身体的每个部分就可以相对地活动，做出各种不同的姿势。

芭比娃娃



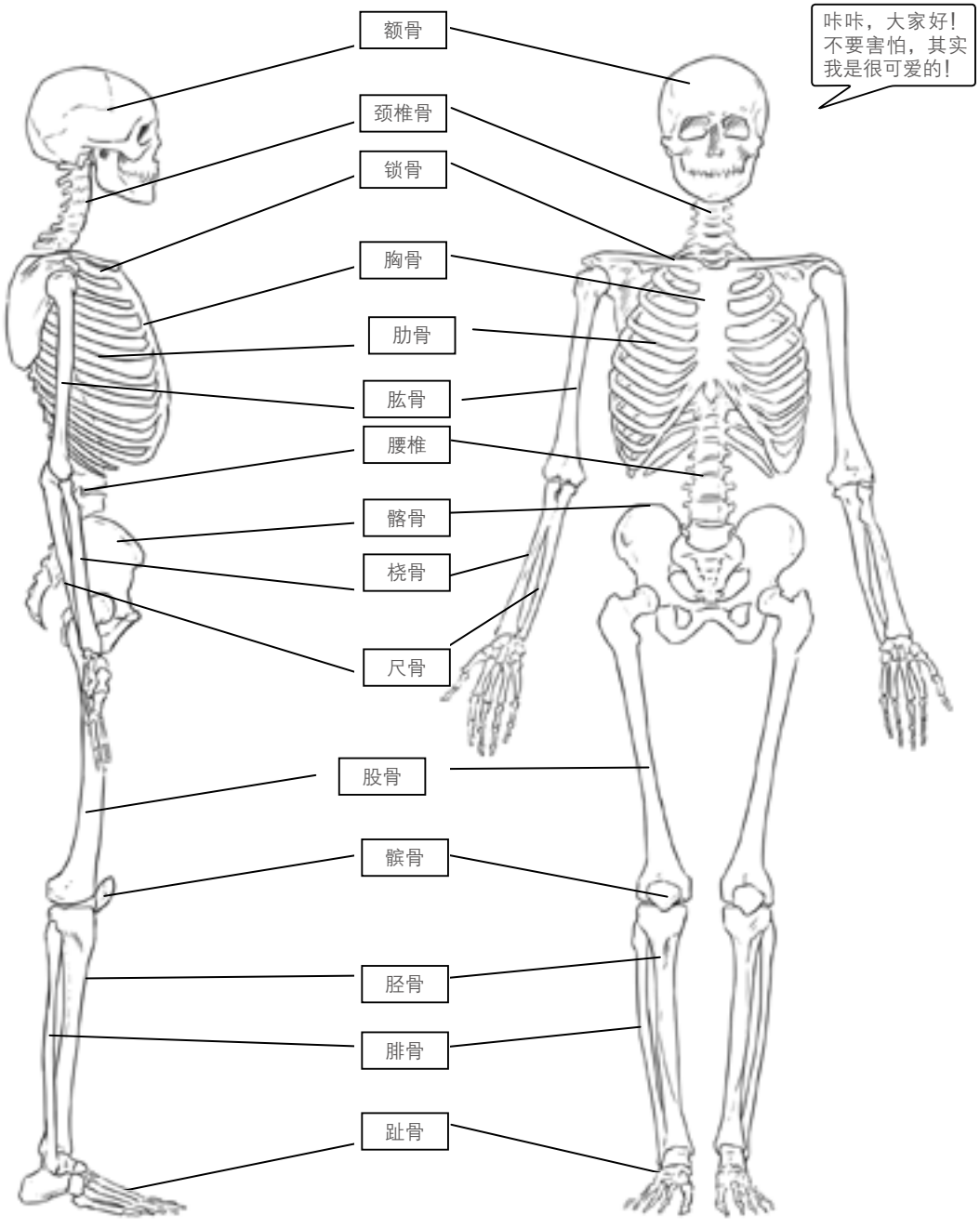
如果说人的姿势就靠这四个部分的活动所表现当然是不准确的。人物的姿势、动作应该是通过骨骼、肌肉和关节的运动所表现的。



芭比娃娃只能做一些简单的动作

前面说到姿势和动作其实是通过关节和肌肉的运动来表现的，所以要了解人体的运动规律就应该先从了解人体的骨骼、肌肉和关节开始！

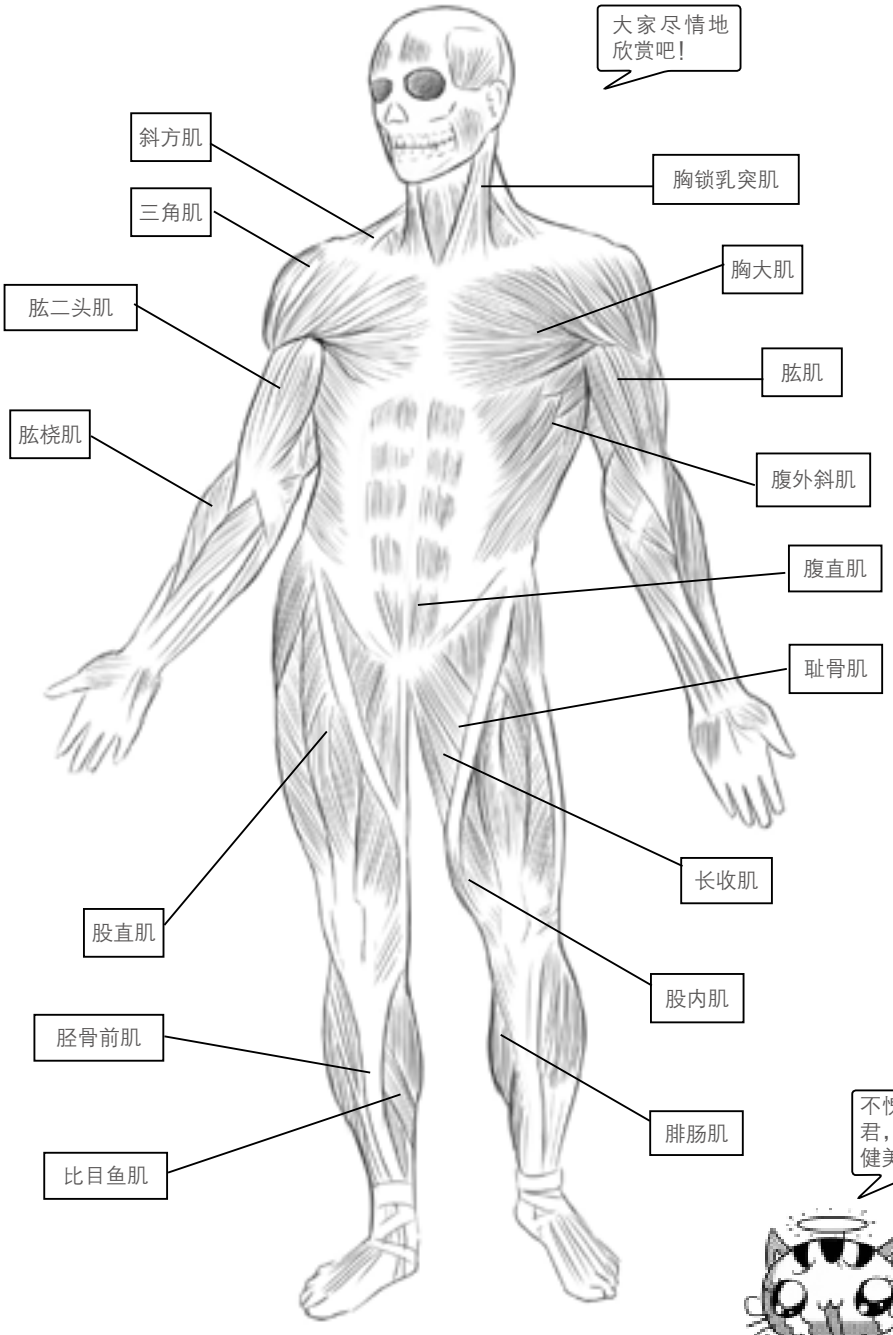
首先，有请白骨君上场！



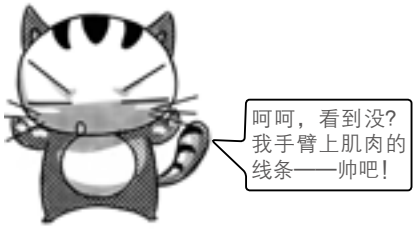


骨骼是人体的框架，我们的身体都是靠骨骼支撑起来的。了解了骨骼的结构才能准确把握人体在各种姿势下身体各部分的运动规律，所以不要小看骨骼哦！对我们画人物来说可是很重要的！

接下来为大家介绍人体的肌肉，有请健美的肌肉君上场！



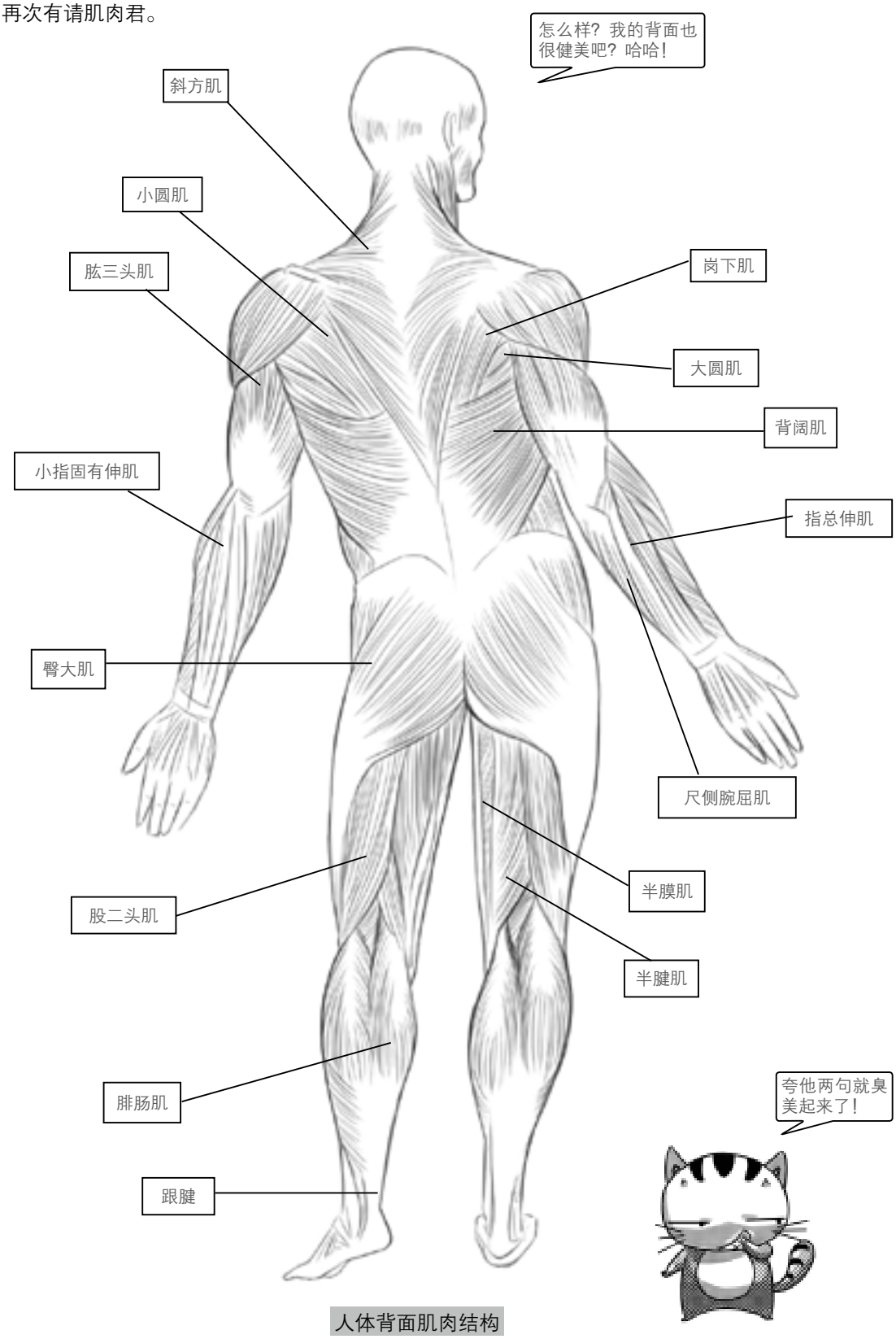
人体正面肌肉结构



我们人体的各个姿势与动作都是通过肌肉的收缩带动骨骼运动来完成的。而肌肉的运动与变化会影响人体表面皮肤的曲线，所以了解人体全身的肌肉结构，在画人物各种姿势时，就能考虑到人体皮肤下肌肉的变化，才能画出准确的身体曲线。

再来看看人体背面的肌肉结构。

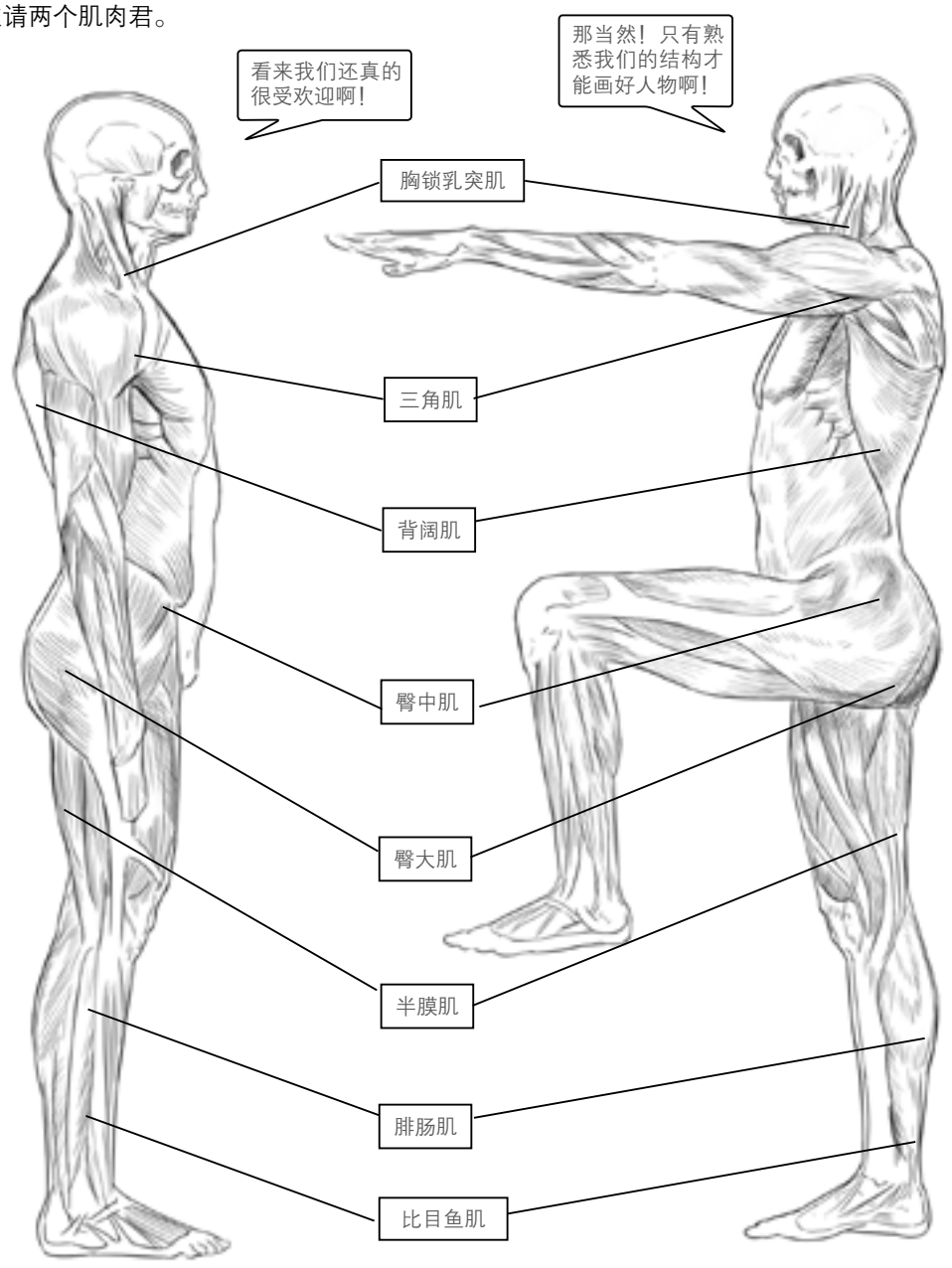
再次有请肌肉君。



人体背面肌肉结构

接着从侧面了解各个肌肉在身体的位置。

这次请两个肌肉君。



人体侧面肌肉结构

肌肉对身体线条的影响：



需要全本请访问 www.ertongbook.com