



# 动漫大师梦工厂

## 日式漫画全攻略

(美) 艾什·瑞雯 (Ashe Raven) 著 孙黎译

中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn

MANGA ART: EASEL DOES IT by Ashe Raven & May Li  
English-language edition Copyright © 2005 by Axis Publishing Ltd.  
Simplified Chinese Translation Copyright © 2005 by China Waterpower Press/Beijing Multi-Channel Electronic Information Co., Ltd.  
ALL RIGHTS RESERVED.

北京市版权局著作权合同登记号: 01-2005-6140

# 图书在版编目 (CIP) 数据

日式漫画全攻略/ (美) 瑞雯 (Raven, A.) 等著; 孙黎译. —北京: 中国水利水电出版社, 2006

(动漫大师梦工厂)

书名原文: Manga Art: Easel Does It

ISBN 7-5084-3962-7

I.日… II.①瑞…②孙… III.漫画—技法 (美术) IV.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第085610号

|      |                                                                                                                                                                                                                                             |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 书 名  | 动漫大师梦工厂——日式漫画全攻略                                                                                                                                                                                                                            |
| 作 者  | [美] 艾什·瑞雯 (Ashe Raven) 著                                                                                                                                                                                                                    |
| 译 者  | 孙黎 译                                                                                                                                                                                                                                        |
| 出版发行 | 中国水利水电出版社 (北京市三里河路6号 100044)<br>网址: <a href="http://www.waterpub.com.cn">www.waterpub.com.cn</a><br>E-mail: <a href="mailto:mchannel@263.net">mchannel@263.net</a> (万水)<br><a href="mailto:sales@waterpub.com.cn">sales@waterpub.com.cn</a> |
| 经 售  | 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水)<br>全国各地新华书店和相关出版物销售网点                                                                                                                                                                 |
| 排 版  | 北京万水电子信息有限公司                                                                                                                                                                                                                                |
| 印 刷  | 北京盛通彩色印刷有限公司                                                                                                                                                                                                                                |
| 规 格  | 787mm × 1092mm 16开本 6印张 100千字                                                                                                                                                                                                               |
| 版 次  | 2006年9月第1版 2006年9月第1次印刷                                                                                                                                                                                                                     |
| 定 价  | 60.00元                                                                                                                                                                                                                                      |

凡购买我社图书, 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





### 動漫大師夢工廠

美式動作漫畫全攻略/Drawing Action Comics; Easel Does It

ISBN 7-5084-3964-3

定价: 60.00元



### 動漫大師夢工廠

日式漫畫全攻略/Manga Art; Easel Does It

ISBN 7-5084-3962-7

定价: 60.00元



### 動漫大師夢工廠

日式動畫全攻略/Anime Art; Easel Does It

ISBN 7-5084-3963-5

定价: 60.00元

#### 走

人行走时，一条腿直立，另一条腿的臀部、膝盖和脚踝弯曲。



#### 跑（侧面图）

跑步者的侧面图充满了动感，所有的关节都是弯曲的，唯有背部是直挺的。



#### 跳

人在上跳或前跳的时候，为了获得动力，会将双臂举过头顶。膝盖至少有一只是弯曲的。



#### 坐

臀部和膝盖弯曲，前臂和大腿平行，脚踝关节弯曲。



#### 挥手

一只手臂过头顶，肘部弯曲。手腕与前臂成一条直线。



#### 跑

跑的动作几乎牵涉到所有的关节。手腕、臀部、膝盖、肩膀和肘部都是弯曲的。



#### 坐（侧面图）

将大腿和膝盖弯曲，便能很好地展示侧面的坐姿。



日式漫画全攻略

(美) 艾什·瑞雯 (Ashe Raven) 著 孙黎 译

# 动漫大师梦工厂



中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn



聚目

|        |    |          |    |
|--------|----|----------|----|
| 前言     | 3  | 漫画实例 5   | 57 |
| 材料及工具  | 5  | 漫画实例 6   | 63 |
| 基本技巧   | 9  | 武打场面的绘制  |    |
| 精彩设计欣赏 | 21 | 漫画实例 7   | 73 |
|        |    | 怎样画机器人   |    |
|        | 32 | 漫画实例 8   | 79 |
|        |    | 怎样画怪物    |    |
|        | 40 | 漫画实例 9   | 87 |
|        |    | 连环漫画的创作  |    |
|        | 49 | 漫画实例 4   |    |
|        |    | 一点透视法    |    |
|        |    | 漫画技巧综合复习 | 94 |



# 前言

如今，西方人对日本漫画和动画形象已经颇为熟悉。在人们的印象中，日本漫画人物的特点就是：大大的眼睛和小小的鼻子。日本漫画和西方的连环画一样，具有各种不同的风格，而且对于大众文化有着重要的影响。从漫画书籍、到电视、电脑游戏，这种影响无处不在。在日本漫画中，常常有一些力量强大的叛逆角色，例如，带着巨型枪械的女孩，拥有怪兽朋友的少年，以及庞大的机器人。这些角色使漫画显得不同寻常、充满个性，你漫着奇幻的色彩。

## 典型风格

创作漫画的基本规则是运用夸张和讽刺。在这些规则下，作者仍有很大空间可以发挥，从而形成各种不同的风格。然而，对于绝大多数漫画来说，最流行的人物特征还是：圆圆的大眼睛，小巧玲珑的鼻子和嘴巴以及具有双性特征的身体。在表情和身体形态上巧妙的夸张形成了漫画人物特有的形象。

即使人物形象接近于正常的漫画，也会运用夸张手法——正常人不会有那么宽的肩膀和那么尖鼻子。这些特点使漫画人物具有很强的可辨性。

所有的漫画家都有自己的风格。例如，大友克洋（生于1954年，他创作了很多电影蓝本，其中包括《光明战士阿基拉》和《老人乙》）的风格很粗犷，这与另一位漫画大师——宫崎骏那扣人心弦的自然主义风格截然相反。

## 打破常规

本书精心设计了一系列循序渐进的漫画绘画实例，介绍了漫画创作的技巧。读者可以根据自身实际情况调整学习进度，适应自己的需要。各种技艺都没有“规则”而言，学习目的是要充分利用和发挥自身的能力。如果读者找到一种方法，比本书介绍的更有效果，那么请大胆使

用它。最终，你会形成自己的绘画风格。但是，在你尚未确信已形成固定的自我风格之前，请以本书介绍的九个漫画实例为指导进一步深入学习。当你利用自己所掌握的基本技巧去完成每个实例时，你会明显感到自己的进步和提高。读者在本书中所学到的，从人体解剖学基础和透视法规则，到各种人物、动物和机器人的造型，都将在最后一个实例操作——“全面的连环画创作”中得以总结 and 体现。

## 漫画风云人物简要回顾

人们通常把日本现代动漫的兴起归功于一个人——手冢治虫（1928—1989）。他是日本最受欢迎和多产的动漫艺术家之一。漫画中大眼睛的画法如此之流行，手冢治虫先生功不可没。

也许，最让手冢治虫名声大噪的，还是他对《铁臂阿童木》（也称《铁腕阿童》或者《原子小金剛》）的贡献。另外，1953年在美国风行的第一部“日本动画剧”——《海底少年》，也出自手冢治虫之手。他的公司制作了一系列题材广泛的经典漫画和动画。这些作品在日本漫画和动画产业的发展史上留下了难以磨灭的印记，其中包括在手冢治虫去世后制作的一部动画电影，该电影以他未完成的作品——《大都会》为蓝本改编，由另一位漫画界传奇人物——大友克洋导演。

大友克洋最著名的作品是《光明战士阿基拉》，该动画电影改变了日本动画产业发展的方向，并且最终被改编成长达2000页的漫画巨著。手冢治虫先生开创的事业，大友克洋将其发扬光大。《光明战士阿基拉》这部电影带给我们进入了一个凄凉的未来世界：整个社会濒临崩溃，年轻人在大街上发动骚乱，军队掌握着最高机密，却无法控制局面。作为科幻题材的巨作，它在全世界范围内引起了轰动，并被翻译成80多种语言。



日本漫画在西方很流行。上图就来自在西方大受欢迎的漫画——《新冒险》。网络是寻找漫画商店以及能杀漫画迷的好工具，它也让收集漫画软件的各种材料变得更容易。



包括《老人Z》在内的的一些动画电影，体现了大友克洋对社会独特的理解，他认为社会已经在癫狂的状态当中，要靠科技才能解决社会内部存在的问题。大友克洋也因此动画界享有赫赫声望。

第三位日本漫画界传奇人物是宫崎峻先生，他可能也是西方人最为熟悉的漫画家，世界上最受欢迎的动画导演之一。2003年，他的作品《千与千寻》成为第一部获得奥斯卡奖的日本动画电影。他的工作室——Ghibli工作室自1985年开始制作动画电影，曾经创作出包括《风之谷》在内的许多经典之作，该片因其简约的风格和深刻的生态主题而广受赞誉。宫崎峻还创作了很多令人难忘的动画角色，例如：《龙猫》中友好的树精“朵朵拉”，《猫的报恩》中的人形猫“巴伦”，和《魔女宅急便》中年轻的女巫“琦奇”。

## 日本的漫画产业

多元化是日本漫画的显著特征，但是这一点通常很难在西方人所看到的日本漫画中体现出来。一般来说，读者对绝大多数漫画的阅读都是一次性的。但是，对于那些喜欢长篇的读者来说，最喜闻乐见的漫画形式是由若干短篇小说似的剧集组成的连续剧，这就是所谓的“Tankabon”——漫画剧集。一套剧集通常有30集，而且很多漫画剧集还被制作成动画连续剧在电视上播出。

## 多样化的漫画

日本漫画有很多种类，在此不便一一介绍，下面我们讨论最普遍的几种类型以及它们的目标读者群。

在日语中，Shonen指少男漫画，它以动作和喜剧情节为基础。主人公一般是年轻的女性，她魅力无穷，拥有超人的能力和强大的武器。如果主人公是男性，那么他通常以帅气的浪子形象出现。反面角色通常是恶霸，他带领着一帮追随者干尽坏事，最终，他必然会和女主角或者男主角公开对决。诸如此类的漫画有很多，包括《龙珠Z》和《铁臂》。



无论男女老少，不管品位爱好以及生活方式有何不同，很多人都喜爱看漫画。一周之内有几千部漫画集被卖出，和日报一样，人们倾心阅读之后便可以将其扔在一边。

Shounen指少女漫画，情感是此类漫画的核心元素，它常常成为正义与邪恶的战斗武器。和普通女人一样，女主人公会面对青春期的困惑，这些对于她们与死后和怪兽的战斗毫无益处。但是，爱可以战胜邪恶，一些神奇的装备常常也会助其一臂之力。《美少女战士》和《魔法少女小樱》就属于这类漫画。

自20世纪80年代以来，机器人漫画开始流行，不断吸引着少男少女们。最常见的故事情节是：一位充满魅力的少年得到一个拥有超人力量的机器人，从此肩负起

拯救世界的使命。通常，反面角色是有机器人帮凶的机器人。《超时空要塞》、《机动战士高达》和《机器巨人》属于这类漫画。

每个孩子都有想象中的朋友或宠物，这一点在漫画中也得以体现。在漫画中，宠物的形象不同，大小不一，从浑身长满绒毛的可爱小怪物，到钢筋铁骨的巨型机器人，无所不有。一般来说，这类故事还传达着一个信息：爱与和平支撑着人类的行动。《宠物小精灵》和《数码宝贝》便属于这类漫画。



# 材料与工具

初学漫画不需要很多特殊的材料和工具，但是很多漫画家都有自己的偏爱。

## 纸

目前还没有专门的漫画用纸，在选纸时要考虑作品的品质和类型，下面有几点建议可供参考：

如果只要给某个角色和人物作插图，而不是创作连环漫画，那么使用任何平滑的白纸都可以，比如，高质量的打印纸或者素描簿。这种纸每平方厘米重约80克，能锁住墨水而颜色，不会渗色。如果需使用颜料和彩色铅笔，高质量的绘画纸最合适，比如，卡纸或者更昂贵的绘画纸（每平方米100克以上）。

连环漫画的创作，还可以考虑使用漫画稿纸。这种纸带有辅助线，质量很好，可使作品的效果更佳，但是价



不必局限于用白纸作画，尤其是在不打算为插图着色时，用彩纸作背景可以增加作品的表现力。

格也相对昂贵一些。

各类纸张在美术用品店有售，也可以在网上购买。

## 铅笔和铅

现在，大多数漫画作者做画时喜欢使用自动铅笔，因为这类铅笔不用削，而且可以画出精细程度很高的图画。可供选择的自动铅笔类型很多，但是初学时最好还是使用0.5毫米到0.7毫米、软化度为2H的铅笔。使用高质量的标准石墨铅笔也可以获得很出色的画面效果，而且石墨铅笔比自动铅笔便宜得多。

一些漫画作者用蓝色的铅笔勾画轮廓（这在本书的一些漫画实例中会讲到），因为复印机和电脑扫描仪不识别蓝色，这样就可以省去擦去铅笔线条的工序。在制作电子漫画时，应特别注意。

## 橡皮

橡皮既是涂改工具，也是作画工具。因为橡皮可以擦亮一些区域，表现光源。在擦拭时应小心，确保纸张不被擦坏。另外，不要让橡皮在纸上留下污迹，否则无法消除。而且，用笔不要过重，否则线条的痕迹也不易擦除。一般来说，白色塑料橡皮是最好的选择。

## 针管笔和漫画笔

在漫画创作中，我们用来勾线铅笔有两种：一种是黑色的针管笔，一种是漫画笔。

大多数漫画作者使用针管笔，因为针管笔不脏手，价格便宜，不用维护，而且有多种型号。初学者应该使用这种笔。专业的漫画作者应使用漫画笔。漫画笔尖装在笔杆上，有独立的墨水出口。使用者通过改变作用在笔



粗笔尖（0.8毫米）用来描画大的区域；



中笔尖（0.5毫米）勾画线条很有效果；



细笔尖（0.3毫米）对细节处理来说是最好的选择

尖上的压力来控制墨水的流动，一笔下来，可画出粗细不同的线条。针管笔无法做到这一点。

初学者可购买0.3毫米至0.8毫米的针管笔，而且最好亲自到美术用品店试用，寻找适合自己的笔。此外，墨水应选择易于干，不易污染的。

漫画笔也有不同的型号，漫画笔笔杆同样也是大小不一。如果第一次使用漫画笔，请选用G号，这在美术用品店能买到。另外，还要保证所买的笔杆和笔尖相匹配。如果绘画水平提高，你要开始使用漫画笔了，批量购买不失为明智之举，因为漫画笔的笔尖的磨损速度很快，需要经常更换。

## 墨水

墨水供漫画笔使用。用墨水画连环画可以使作品显现出更高的品质，用针管笔达不到这种效果。墨水速干，而且防水，在用Copic马克笔着色时，这样的墨水很实用。

## Copic马克笔

日本画笔制造商Copic以生产彩色马克笔而闻名。这种笔速干、双头、无毒、有310种颜色可供选择，而且笔可以反复填充墨水，笔尖可以更换，因此它的使用寿命比一般马克笔长。Copic笔很适合用来描画图层，用这种笔画阴影的效果也很好。但是Copic马克笔价格相对昂贵，所以不建议初学者购买。但是，使用这种笔确



Copic马克笔是双头的，粗的一端用来填补大片的区域，细的一端用来处理细节部位。马克笔的生产是电子化的，以保证色彩的一致性。

实可以获得出色的效果，如果你很在意自己的作品，使用这种笔也未尝不可。用马克笔上色的技巧会在本书中讲到。

如果你决定购买高质量的马克笔，可以先试用一些品牌，然后再决定购买哪一种。

## 彩色铅笔

彩色铅笔是一种很有用的多功能上色工具。一盒彩铅大概有100种颜色的铅笔，而且可以使用很长时间。铅笔笔尖变钝以后，只需削尖即可，不需要更换或者填充墨水。

与使用马克笔不同，通过改变运笔的力度，用同一只铅笔就可以画出渐变的色调和阴影。换用其他颜色的彩铅，便可以在图层层上叠加色彩。彩铅也可以用来添加细节，而不一定必须通过勾墨线来处理细节。

高质量的彩铅值得购买，因为它们确实可以使作品显得更专业，而且不易褪色。

## 白墨或修改液

尽管不是严格意义上的必需物品，白墨或修改液对于修改作品还是很有用的，它可以在网点纸上或作品中表现光亮等特效。

## 绘图尺规

创作连环漫画，一支铅笔和一把标准的12英寸（30cm）的直尺是你需要的工具，用它们可以划分出画格（也可以在电脑上电子化制作）。但是，应购买质量好的直尺，它的边缘应和你的铅笔和针管笔相匹配，而且不易产生裂痕。一般来说，塑料尺比木尺使用寿命长。

使用尺规可以使作品显得整洁，而且这些产品很便宜，又不用经常更换，在大多数美术用品店里都可以买到。

如果在美术用品店买不到能满足需要的尺规，可以用纸板自己制作。

## 画板

长时间伏在平面桌上作画会造成背部酸痛，因此画板是很有用的。它可以根据绘画时的姿势调节角度。画板的型号有很多种，小到可以放在膝盖上或者放在普通桌子上，大到可以装在大型工作台上。如果不想这么快就购买这样的画板，也可以自制画板：在桌子上支起一块24英寸×18英寸（60cm×45cm）的平滑的胶合板，然后在下面垫一个有高度的物体，构成有坡度的平面。

## 网点

网点指漫画背景上的灰点和线条，可以表现阴影效果。网点纸可以剪裁，我们可以通过粘贴带有灰色圆点和线条的网点纸来制作网点。网点纸的种类很多，可用于制造多种视觉效果。但是，网点纸价格相对昂贵，而且使用前需要大量练习，也需要很大的耐心。网点纸上通常有防生的塑料保护套，千万不要购买那些已经开封的网点纸。

用刻刀裁出想要的各种形状（用刻刀时应格外小心），再用压网刀压平网点纸，使其牢固地粘在作品上。

和网点纸相比，使用提供多种网点模板的电脑软件更加实惠。



刻刀使用在利用网点纸表现阴影效果的时候。



## 木质人体模型

木质人体模型是一种很实用的工具，它有助于在绘画中建立正确的人体解剖学比例。尤其在绘制简单的人体姿势时（比如站立和跑步），使用木质人体模型很方便。模型的身体都是模仿人体的结构连接在一起的。相对来说，这种工具要便宜一些。在绘制一些复杂动作时（比如武术动作），照片之类的其他工具可能也是需要的。

## 透写台

透写台是一个公文包大小的塑料盒子，里面装有荧光灯管，上面覆盖有一块玻璃。尽管不是必需的，但透写台的作用很大。在动画制作中，可以用它透视重叠的草图或者其他图片，画出分解的动作。漫画作者可用它拷贝原始草图，然后在拷贝件上勾线。这样，原始草图可以完好地保存下来。如果出现错误，漫画作者可以重新拷贝，重新勾线。

木质人体模型可以摆出各种不同的姿势，以帮助漫画者直观地理解姿势和动作。



## 笔刷

可用笔刷蘸上黑色墨水或者白色墨水填充大片的区域。笔刷的大小根据你达到的效果进行选择。开始时，可以购买描画细节的细笔刷，然后再根据需要逐步添置相应笔刷。使用后，用肥皂水清洗笔刷，以保持笔刷良好的状态。

## 数字技术

尽管本书讲的是手绘的漫画创作，但值得一提的是：用电脑给草图上色的效果也很不错。可先将草图扫描进电脑，然后再用软件调色或者制造其他效果。当然，这就意味着需要购置电脑、扫描仪和相应的软件，而这并不是所有初学漫画的人必须做的。但是，对于专业漫画家来说，数字化设计已经是一种成熟的创作方法了。



“冷刷”是一种填充大面积单色区域的好方法，这就需要相当大的笔刷（如图所示，上—）。中号笔刷用来画高亮，细笔刷用来勾画细节和轮廓。



网点可以填充光影，使画面看上去更专业。使用网点可以使画面达到很好的效果，但是粘贴网点纸需要练习。



## 木质人体模特

网点纸

彩色鉛筆

刻刀

2000

旺

白色马克笔

自动铅笔

塑料樽皮擦

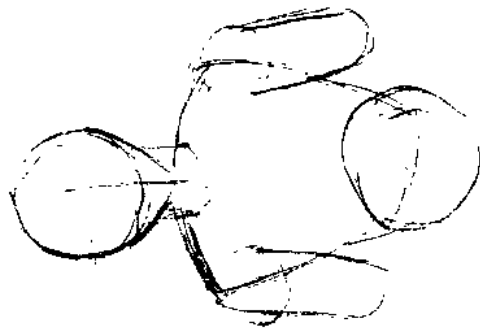


# 基本技巧

漫画既涉及所有绘画形式普遍使用的技巧（例如人物基本框架的画法），又涉及漫画特有的画法（例如典型的大眼睛的画法）。另外，漫画的设色法也是独具特色的。

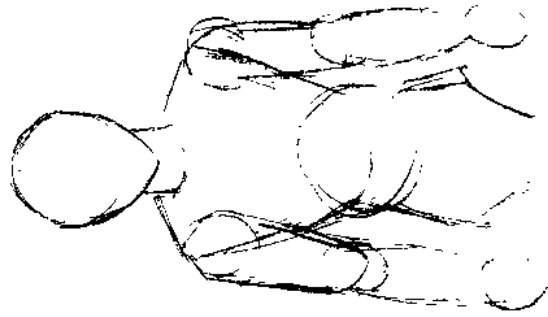
## 人体画法

画人体要掌握人体的形状和比例。头的大小决定身体其他部位的大小和比例。从根本上说，人物形象是几何图形以及线条的组合。



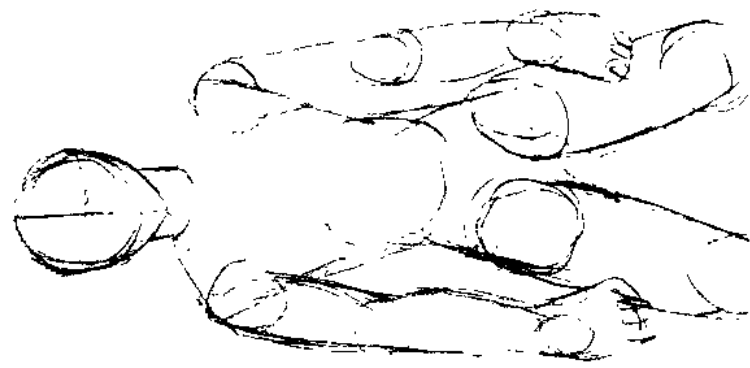
1 首先，画一个圆表示头部，在圆的下端画“V”字形，表示下巴。接着画两条平行的竖线，表示脖子。然后，在两端画两条倾斜的线条作为肩膀。

画两个圆表示肩部关节，从胸部到胃，人体宽度逐渐变窄（在胃的位置再画上一个圆表示腰部）。然后，在肩部下端分别画上下两组平行线表示上臂。

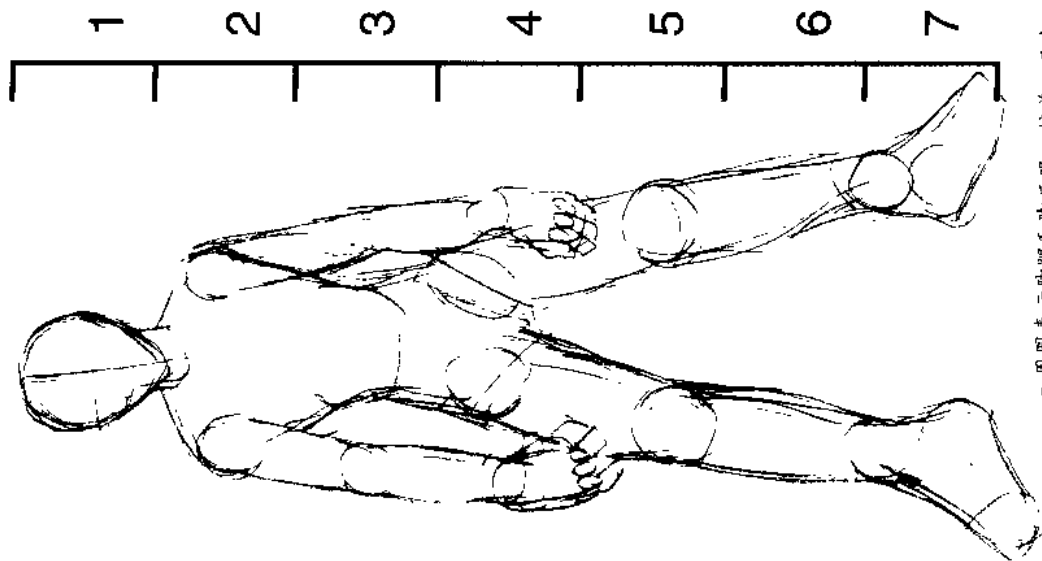


2 填充腹部和骨盆，臀部不用画出来。在肘关节和腕关节部位画圆，用直线分别将两端的圆连接起来，这样就形成了下臂。注意，下臂要比上臂长。

画出手的基本形状。用圆代表臀部和大腿连接的部位以及膝盖，用逐渐变窄的线条连接它们，形成大腿。



3 用圆表示脚踝和脚后跟，接着，画出双脚的基本形状。成人身長一般为七个头的高度，儿童身長一般为三到五个头的高度。



## 本质人体模型的使用

画侧面图时采用的基本方法与此相同。但在侧面图中,下巴更突出,胸部更丰满圆滑,手遮住了臀部,脚

画背影图采用的方法和画正面图的方法一样，只不过在背影图中不用画下巴，脚后跟更明显，脚趾朝外。

将这一组人体并排画在一起，看一看它们的比例是否协调，身长是否都是七个头的高度。



图中的木质人体模型摆成了舞蹈动作，没有突出四中人物的姿势。向外伸展的双臂看起来特别长，同时，膝盖底边近前景。通过弯曲模型臀部和膝盖，你可以找到绘画时的角度，还可以感悟到全身上下哪些部位的运动是形成这种姿势所必需的。





## 头部造型和脸的画法

如果要画出头部的正确位置和脸部的合理比例就容易多了。不过，如果辅助线很多，则应使用淡淡的铅笔线条，这样，完成后的草图才不会因为凌乱的线条而显得杂乱无章。



1 画一个圆表示头部和脸部，将下半圆向下延伸，构成“V”字形，表示下巴。整个头部的形状就像倒转的水滴。



2 在已经画好的脸部框架内画上“十”字。垂直线穿过下巴的正中将脸部垂直分开。水平线用来确定眼睛的位置，将脸部部下三分之一处即可。



3 画眼睛。首先，画一个椭圆形，接着在椭圆内上下各画一道弧线，然后，描画细节部分，加上眼影和睫毛。另外，要在眼睛中留出白色亮区。



4 画鼻子。耳朵和嘴。耳朵下端和鼻子保持水平。注意，漫画人物的鼻子，嘴巴都很小巧。



5 描画包括眉毛和头发在内的其他细节。如果不知道应该论述怎样的内容，头发什么样的发型，请参考第13页的内容。头发常常是很难画的，因此，想画好头发，要坚持练习。



6 先用墨水勾描主要线条，再给脸部上色。注意色彩层次，画出阴影区并确定光源。要验证打在脸部的光源和眼睛反射的光源是一致的。

## 侧脸的画法

初学时最容易掌握侧脸的侧脸角度是脸向旁边微微转动时的状态。把作为脸部的圆想象成一个三维的球。为了配合三维旋转，辅助线应做相应的移动。当头部旋转时，辅助线将会弯曲。



1 图中人物的脸朝向右侧，所以垂直的中心线以及眼睛齐平的水平线都变成了椭圆形的弧线。

2 接着沿中心线画鼻子和嘴巴。右脸可视区域比左脸大。



3 右耳被遮住，完全看不见。画出来时，与眼睛在同一水平线上。

4 画头发时应注意，右脸的头发比左脸多。

## 让表情动起来

画表情常常很有趣，而且各种表情在情节叙述中起着很重要的作用。或宽或窄，笑容灿烂或泪涌如泉。下面的例子展示了绘制基本表情的方法。



**惊讶：**眼睛圆睁，位于正中的瞳孔变成白色，嘴巴张开，变成一个大的空心圆。



**烦恼：**只用简单的线条勾勒眼睛，瞳孔变成一个小黑点，眼白与脸部颜色相融。另外，再画上一大颗汗珠，表示遇到麻烦。



**调皮：**这种表情使人觉得她似乎在谋划什么事情。眼睛聚在一起，瞳孔靠得更近，牙齿紧咬，咧嘴而笑。



**生气：**双眉成弓形靠近眼睛，眼睛变窄，注视着犯错的一方。嘴巴张大，突出了愤怒的形态。



**愉悦：**眼睛张开，眼神友好，一个浅浅的微笑便是足以刻画甜蜜的表情。



**悲痛：**这种表情使人觉得似乎整个世界都在与她作对。眼睛变成了两道弓形弧线，眼泪像喷泉一样涌出，表现出这个备受折磨的小角色受到的强烈刺激。

## 赋予眼睛以情感

比起其他面部器官，眼睛更能体现人物个性。尤其是在漫画中，眼睛可根据具体情景的变化进行相应的夸张处理。



**高兴：**眉毛抬高，眼睛眯着，眼角上翘。



**好奇：**眉毛紧皱，眼睛像猫。



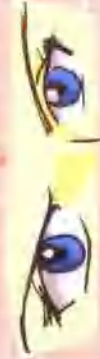
**惊讶：**眼睛张大，瞳孔缩小。



**生气：**眼睛变窄，视线前方。



**受挫：**眼睛变窄，眉毛紧皱。



**放松：**眼睛张开，瞳孔扩大。



## 头发的画法

漫画人物的头发一般很多，发型设计大胆而夸张，给人物形象增加了动感，同时丰富了其性格特征。画头发之前，先想想自己的头发是如何顺着身体垂下来的以及头发是如何飘动的，这不失为学画头发的一个好方法。



1 在已基本成型的头部画上头发，从头顶开始，让头发从中间散开，并呈下垂的形态。先画几束头发，构成基本形状。



3 再添画一些头发，检查草图，加粗亟待上墨的线条。注意避免线条过多而导致凌乱。

通常要经过三个步骤才能完成头发的绘制：画主体部分；画刘海；画配饰（配饰包括马尾或辮子）。一般来说，最简单的方法是：先画刘海，再画主体。创作时随意一些，最漂亮的头发有时只是由一系列简单的弧线组成。



2 因风向从左边吹来，所以大部分头发应往右后方飘动。应根据风向来完成剩余头发的绘制。



4 用墨迹勾画眉眼的线条，擦掉铅笔痕迹。根据需要将头发上色。在漫画中，人物的头发可以根据需要涂成任何颜色，所以，只要符合人物个性，也可以为它加上超现实的头发。

## 发型种种

参照以下的一组发型，练习通过不同的发型来塑造人物。注意周围的环境是如何通过人物的形态表现出来的。以图中紫绿色的头发为例，头发的飘动实际上暗示了风向。

