

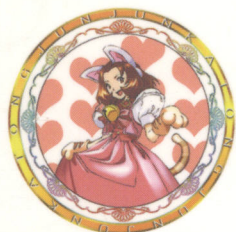
现代

动漫

人物

健一 著

表现技法



君君卡通



江西美术出版社

卡通漫画技法
名家精品教程

XIAN DAI DONG MAN

现代动漫 人物表现技法

REN WU BIAO XIAN JI FA

健一 著



卡通漫画技法
名家精品教程

江西美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

现代动漫人物表现技法 / 健一著. —南昌:

江西美术出版社, 2006.10

ISBN 7-80690-953-2

I. 现... II. 健... III. 动画: 人物画—技法
(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 116812 号

策 划: 文竹君

责任编辑: 王洪波 文竹君

封面设计: 健 一

版式设计: 孟 周

现代动漫人物表现技法

健一 著

江西美术出版社出版

(南昌市子安路 66 号江美大厦)

邮编: 330025 电话: 0791-6565509

全国新华书店经销

制版: 江美数码科技有限公司

印刷: 恒美(番禺南沙)有限公司印刷

2006 年 10 月第 1 版

2006 年 10 月第 1 次印刷

开本: 889 × 1194 毫米 1/16

印张: 5

印数: 5000

ISBN 7-80690-953-2

定价: 25.00 元

ISBN 7-80690-953-2



9 787806 909539 >

为原创漫画的发展
注入新的活力

薛雪峰

中央美术学院副教授漫画专业主任



心怀原创精神
足行原创道路
实现原创梦想

火神网

原创！原创！原创！
为中国原创漫画！

中国著名漫画家 颜开



全力支持中国本土漫画
提倡漫画专业技能训练

王宇

北京天视全景文化传播

作者简介

健一



职业漫画家

本名张健伊，出生于魏蜀两国兵戎相见的主战场——汉中。祖籍东北牡丹江，满族后裔，打小酷爱涂鸦，绘画伴随着成长，后经西安美术学院4年锤炼，与好友一同深入兰州从事出版绘画。

作者坚持不懈地摸索漫画技法，自成独特的绘画技巧。多年的阅读中外漫画积累了丰富的经验，为创作漫画打下坚实的基础。为了追逐理想，只身来到京城从事职业漫画至今。为了中国动漫能添一片瓦仍在不断努力，为读者绘画出美的一页是他最大的收获。为自己的梦想一步一步的向前。

2002年2月绘制凡尔纳科幻漫画《格兰特船长的儿女》。

2003年10月出版《我的给你》城市言情漫画 受到青少年推崇。

2004年8月出版《白色百合花》、《洞中花》、《人间速度》、《变得好看》马来西亚版获2005年金龙奖多格漫画优秀奖。

2004年9月出版《魅力冬装卡通画法》《电脑美少女画法》。

2005年7月出版《像素卡通点绘完全攻略》中文版。

2005年9月与徐克导演携手《七剑》漫画中文版。

2006年2月连载《五千言》。

2006年3月出版《王建民之有心跳的菜鸟》台湾版。

2006年4月协助策划的《MOMO全国104位设计师设计涂鸦作品集》。

★被聘请为

2004年北京艺术动画漫画节、亚洲绝对动漫巡展北京上海南京广州巡回展原创动漫大赛评委。

2005年广东动漫艺术节、杭州艺术博览特邀嘉宾。

2006年5月任第一届龙潭湖动漫大会美术监制。

2006年6月应邀参加“第四届全国中小学信息技术创新与实践活”作品评审。

前言

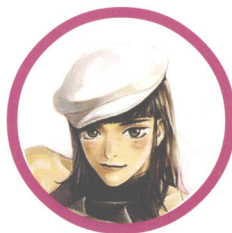
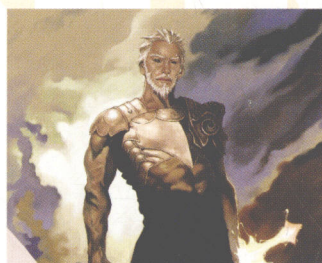
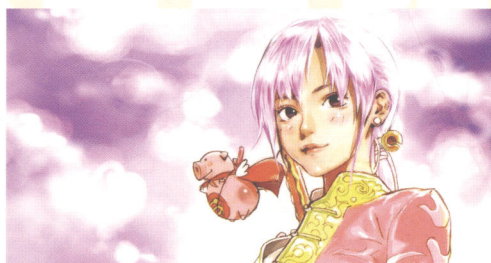
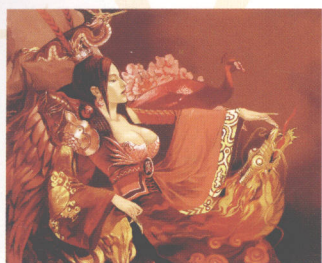
卡通与漫画是没有国界之分的，现代卡通与漫画极有特色和市场。动漫有着生机勃勃的自由的表达方式，充满了个性与创意，并且早已冲破了民族、国家和语言的樊篱，呈现在人类生活的方方面面。不同国家、不同语言的人们，通过动画与漫画都能得到尽情的交流。这正是动画备受世界关爱的魅力所在！随着人们生活、工作、学习节奏的加快和休闲娱乐方式的变化，卡通漫画不但受到少年儿童的喜爱，而且吸引着各年龄层次的朋友，已成为新世纪十分流行的通俗文化艺术形式。卡通艺术以其独特的思维方式和生产方式使其有别于其他姊妹艺术，它具有四个显著特征：卡通的动感化、卡通的符号化、卡通的趣味化、卡通的商业化。卡通与传统绘画的最大区别在于对“动感”的追求。卡通的趣味性使其更容易为大众所接受，它自身轻松的形式可以在许多行业中显身手，从广告招贴到书籍装帧，从服装再到产品宣传，直到影视、互联网、电子游戏等相关产业，卡通在其中都发挥了巨大的作用。

全书系统地介绍了现代卡通漫画的基础技法、卡通中的分格绘画、高品质动漫插画，及其线稿步骤。详细介绍了包括人体结构、构图、分镜、语言框的表现。不但可以作为美术院校和专业艺术创作者的卡通漫画教材，同时也是广大青少年朋友提高卡通漫画鉴赏水平，丰富艺术修养，培养业余爱好，进而掌握卡通漫画创作艺术的最佳参考资料。

今特将《现代动漫人物表现技法》一书奉献给广大读者。本书呈现了当代动漫名家健一的作品，书内收入他的关于现代都市、科幻、青春、魔怪的精绝妙的图画近300幅，幅幅堪称精品。它不仅记录了一个时代的种种活动与情绪，也提供给我们无尽的创作灵感。这对于广大动画漫画爱好者来说，无疑是一顿丰盛的美味大餐。

目录

CONTENTS



一、漫画中的头部与人体比例	1
二、卡通形象的设计定位	8
三、动画中的各角度姿态	10
四、英雄造型设定	12
五、反派造型设定	16
六、神奇塔罗世界	20
七、黑白人物漫画技法	22
八、动画的分镜表现技法	44
九、有趣Q版天地	53
十、战斗场景技法表现	54
十一、都市场景画法篇	60
十二、世界各地人物卡通表现技法	68



一、漫画中的头部与人体比例

MANHUA ZHONG DE TOU BU YU REN TI BI LI



漫画中的头部和脸部是一个诠释的主题，因为脸的形状、发型和五官的表现风格会直接影响作品的风格。



漫画中常见的少年发型，冲天的直发，显得单纯、正义、勇敢。



人体比例

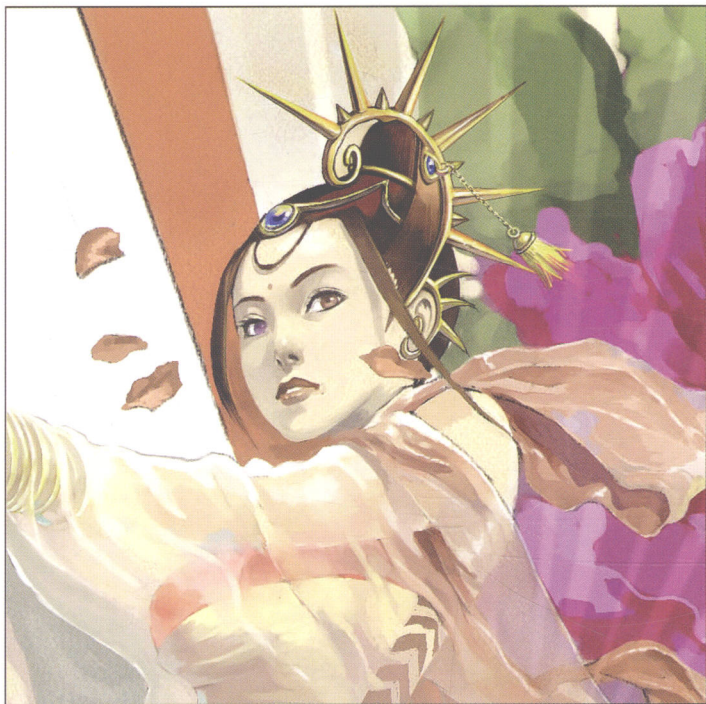
卡通人物的体形与正常人相比，往往更多了些夸张与变形，因而也更加有趣。

少年的体形特征

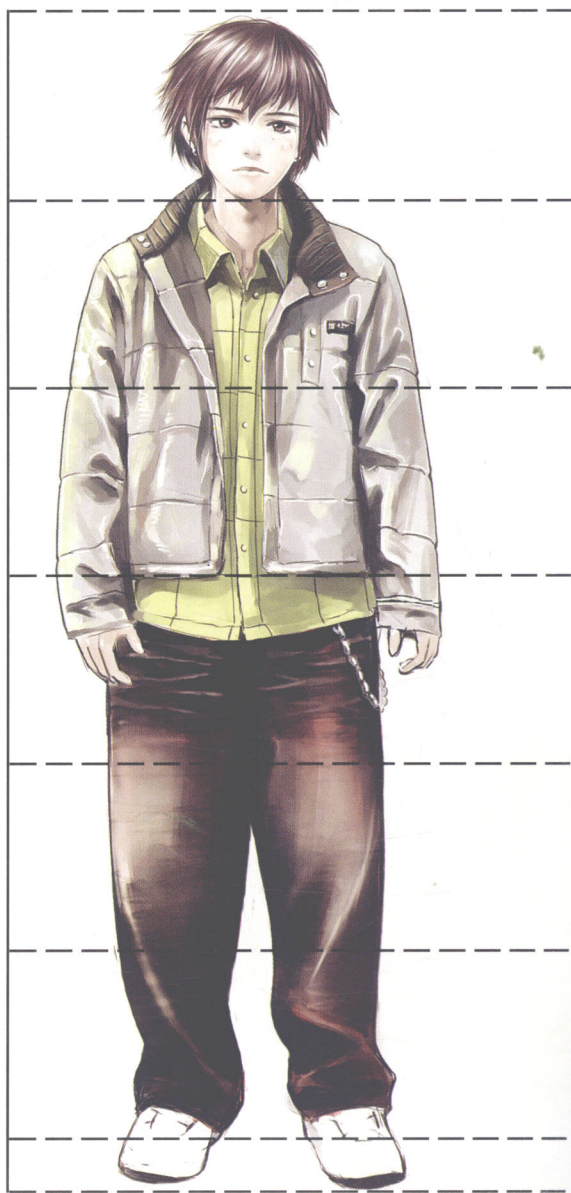
未成年人的身高，一般为5个半头身到6个头身左右，这样的比例，普遍适用于10~16岁的少年。

少年与成年人的体形区别，在于成人为明显的倒梯形。少年大都头部与肩同宽，腰与胯部也没有太大的变化，因此，整体上更像长方体。

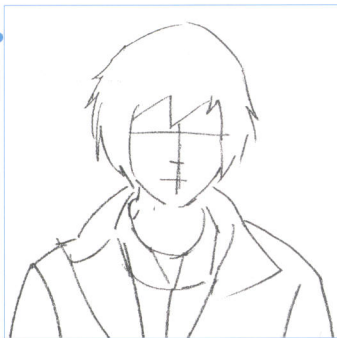
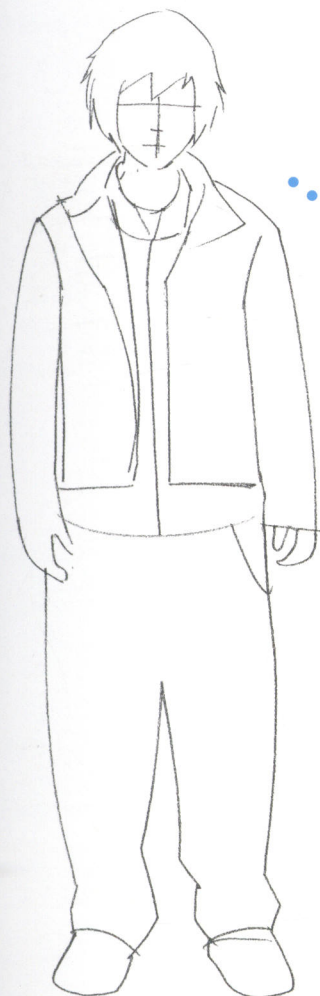
根据漫画题材的不同，在描写现实生活题材的人物时，身高比例上相对要比较写实。



男主角设定



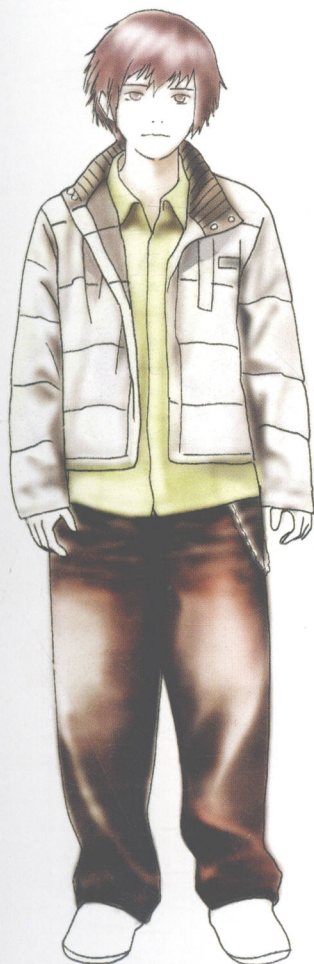
1. 首先要确定人体比例，作为半写实的人物，将其定为5个半头身，定好五官的十字线。将外轮廓勾画出来。



2. 开始给人物的服装加工质感，简单明确的勾画衣服皱折。



3. 在这一步也可以稍微地画上一点明暗关系，给下一步做好铺垫。



4. 这一步是成稿关键，你要明确上色对象的材质。就拿这张来说，秋冬季节的衣服有一定的厚度，所以在衣服和裤子上的皱褶也是比较圆润的，要注意颜色的过渡。

漫画中成熟的美少年，体形较瘦，偏于骨感，头部与身高比例为1:6左右，为了表现健美，肩宽，腰与胯很窄。

魔法提琴手



一. 用铅笔勾勒轮廓。



二. 仍用铅笔
仔细打好底稿。



三. 添入基本色
营造起伏感。



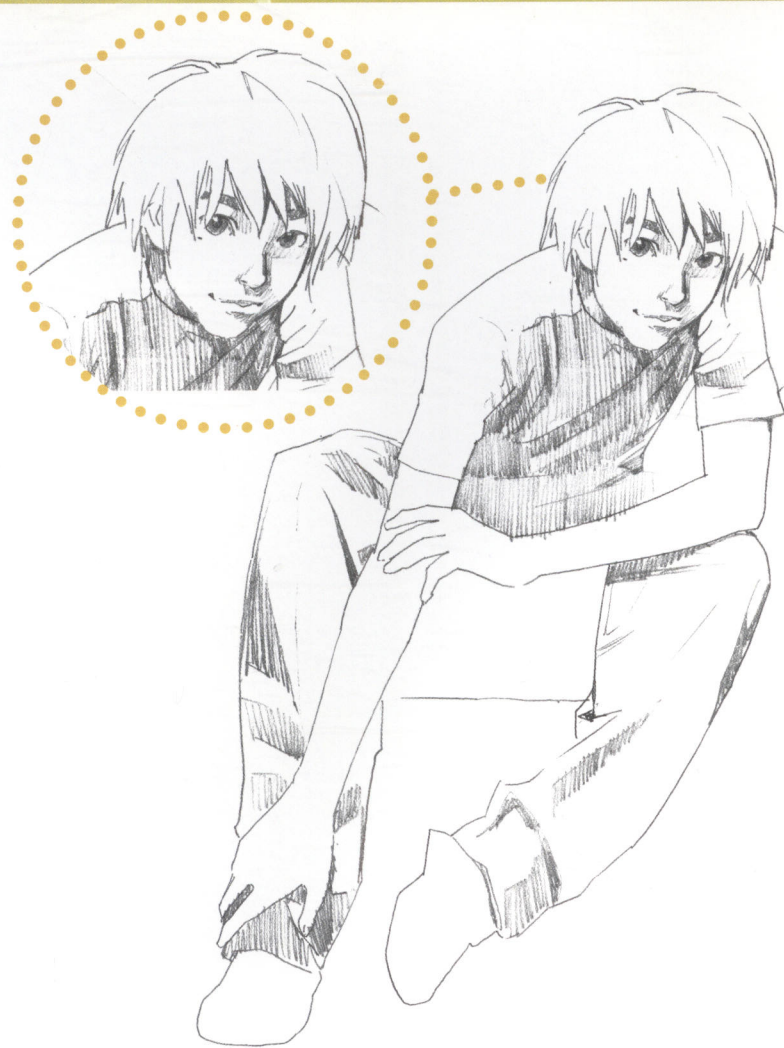
四. 在漫画的世界里，表现男儿帅气的道具之一就是制服。



左手命运
右手梦想



阳光少年



1. 画出头部，这个坐姿几乎看不见脖子。再画出四肢与躯干，相对大人来说，少年的特征是肩膀窄、头大和身躯短。

2. 铺出局部明暗。在已定形的基本人体构造底画的基础上，绘出衣纹的阴影。可以用同一方向的竖线表现阴影。

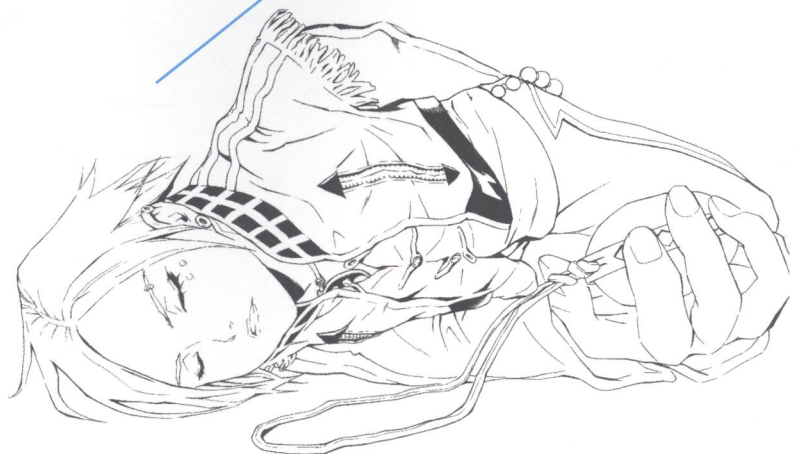
不计其数的漫画把故事设定在有奇异机器人和很多太空飞船的未来，在奇特的世界中，正义和邪恶的界限往往不是那么清晰。





13~16岁少年

少男的服装比起少女，显得朴实，装饰物也不多，因此在服装的描绘上，应注意细节，如扣子、皮带、绳子、拉链、鞋子等等，可使画面生动丰富起来。

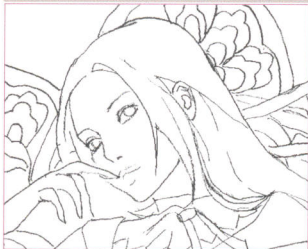


二、卡通形象的设计定位

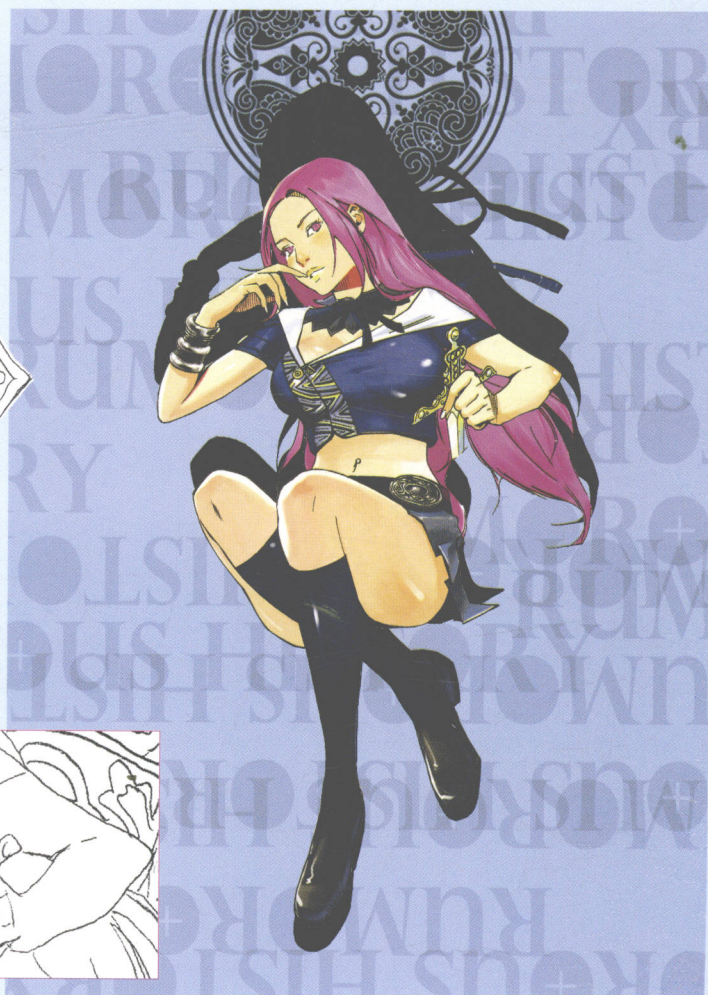
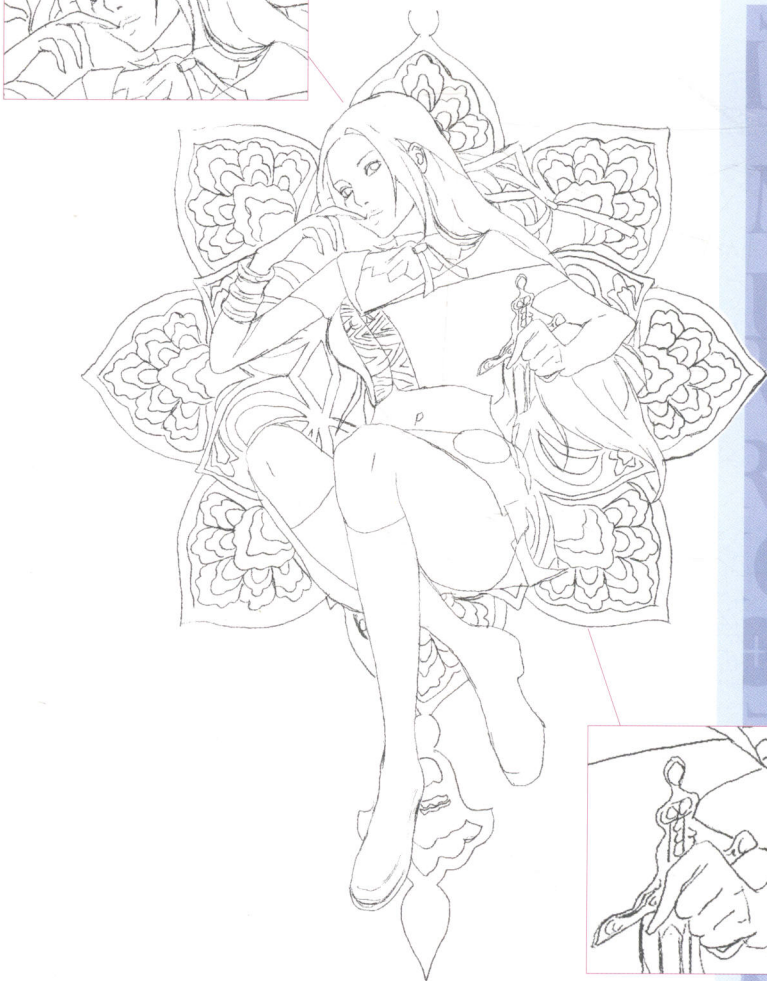
KATONGXINGXIANGDESHEJIDINGWEI



卡通形象是指在卡通绘画中单独设计出来的艺术形象，类似电影中的角色演员。在设计中通过夸张变形，使人物既独特又易观赏和记忆。



双子座



1. 人物组合是相对比较难画的，要注意整体地把握两人间的协调性。



2. 黑白线稿：后期上色效果是需要保留线稿的，所以之前一定要将线稿勾勒得十分严紧。



3. 画的是时尚的都市女性，所以我们需要高档的颜色，上色时衣服褶皱一定要明确，对光线的控制十分重要，没有光，色彩将是平涂在整幅画面上。上色的初期最好先定一个光源，这样上色起来比较真实。



包括猫在内，必须处理好光源，毛的走向，以及明暗的深浅变化要根据光源来绘制。

三、动漫画中的各角度姿态

DONGMANHUAZHONGDEGEJIAODUZITAI



守护幸福的翅膀



镜头与构图的知识

下图动作的关键点是两脚的位置比身体要靠前。大家可以参考一下坐在椅子上时的动作。



多角度透视造型

DUOJIAODUTOU SHIZHAOXING

御风少年



♈ 白羊座
3.21-4.19



这种从下向上看的仰视角度会显得人体变大了。



在这种视角下我们正向上望着物象。水平线很低。我们感到自己很渺小。这种视角可以完美地展现画面中物象带给人的强势和高压感，也可以只是表示一种很低的视点。



在观赏动漫的时候，我们经常能够看到人物的手脚被夸大的镜头。这也是一种透视的表现手法，不光是为了表现立体效果，更是为了突出冲击力和外张力。