

爱上绘画

超级漫画 人物技法宝典

李明红 / 编著

- 轻松学会漫画人物绘制的每一个过程
- 深入了解绘制漫画人物的技法关键点
- 带你学会作者多年漫画创作的窍门和经验

清华大学出版社



爱上绘画

超级漫画 人物技法宝典

李明红 / 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书详细讲解了创作漫画人物所需要的各种知识，内容主要涵盖：人物身体的画法、头部的画法、表情和动作、身体的透视关系、头身比例、多人组合的绘制、服装服饰的画法、造型设计以及为漫画人物上色等。从人物的局部逐一分析、细致讲解，最后再汇总成一个整体的创作过程。通过本书，不仅可以使读者深入了解绘制漫画人物的技法关键点，还能直观的学到作者多年漫画创作中的经验和窍门。

本书为漫画爱好者初学用书，也适合相关漫画专业作为培训教材或教学参考用书。

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

超级漫画人物技法宝典 / 李明红编著 . —北京：清华大学出版社，2014
(爱上绘画)

ISBN 978-7-302-34423-0

I. ①超… II. ①李… III. ①漫画-人物画-绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2013）第267222号

责任编辑：陈绿春

封面设计：潘国文

责任校对：徐俊伟

责任印制：李红英

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：北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者：三河市兴旺装订有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：188mm×260mm 印 张：16.25 字 数：409千字

版 次：2014年7月第1版 印 次：2014年7月第1次印刷

印 数：1~3500

定 价：39.00元

产品编号：053359-01

前言



你也许有这样的经历，看到喜爱的漫画角色也想尝试创作一下。但当你绘制的时候却觉得挫折重重，完成的作品也并不是很理想。

《超级漫画人物技法宝典》这本书能够帮你深入的了解绘制漫画人物的基本技法和创作诀窍。从漫画人物的局部逐一分析、细致讲解，最后再慢慢汇总成一个整体人物。让你能够学会创作漫画角色的每一个过程。对于漫画初学者的你是一本不可多得的实用教材。

本书由沙皮猫（李明红）编写，参加编写的还包括：连俊彬、曹宏、陈杰、舒孝衣、吕文军、郭美仪、米海兵、彭梦涛、舒春燕、舒淑文、舒彤、舒友斌、吴延明、张丽。由于时间紧迫，编写水平有限，书中难免存在疏漏和不足，恳请广大读者批评指正，联系信箱：shapimao1130@qq.com。

作者

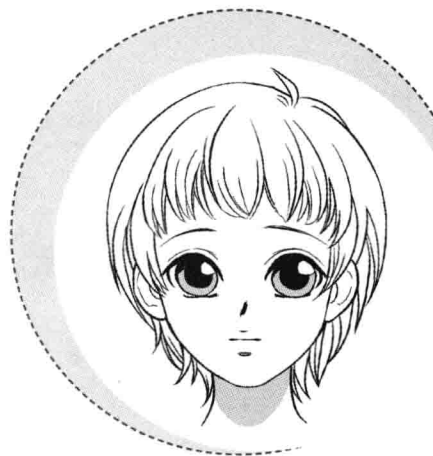
目录

第1章 了解漫画人物的绘制顺序 / 1

- 1.1 了解漫画人物的身体比例 2
- 1.2 了解漫画人物的骨骼结构 4
- 1.3 了解漫画人物的身体结构 5
- 1.4 了解漫画人物绘制顺序 7

第2章 漫画人物头部的画法 / 9

- 2.1 漫画人物面部的画法（圆圈+十字） 10
 - 2.1.1 漫画人物头部正面的画法 10
 - 2.1.2 头部半侧面的画法 12
 - 2.1.3 头部侧面的画法 14
 - 2.1.4 用十字线横线找到眼睛位置的多种方法 16
 - 2.1.5 不同脸型的画法 17
- 2.2 漫画人物五官的画法 20
 - 2.2.1 面部的五官比例 20
 - 2.2.2 眼睛的画法 24
 - 2.2.3 鼻子的画法 30
 - 2.2.4 嘴巴的画法 32
 - 2.2.5 耳朵的画法 34



- 2.3 漫画人物头发的画法 36
 - 2.3.1 短发的绘制 38
 - 2.3.2 长发的绘制 40
 - 2.3.3 卷发的绘制 42
 - 2.3.4 盘发的绘制 44
 - 2.3.5 黑发的绘制 46
 - 2.3.6 金发的绘制 48
 - 2.3.7 头发的动态 50
- 2.4 漫画人物表情的画法与变化 51
 - 2.4.1 常用的面部表情 51
 - 2.4.2 通过五官的变化，画出不同的表情 56
 - 2.4.3 不同的表情实例 59
- 2.5 Q版人物头部的画法 67



目录

第3章 漫画人物身体的画法 / 71

| | |
|---------------------|----|
| 3.1 脊椎的画法 | 72 |
| 3.1.1 脊椎的运动 | 73 |
| 3.2 颈部的画法 | 76 |
| 3.2.1 颈部上的肌肉 | 76 |
| 3.2.2 颈部的运动规律 | 77 |
| 3.3 肩部的画法 | 80 |
| 3.3.1 肩部的结构 | 80 |
| 3.3.2 肩部的运动规律 | 81 |
| 3.4 腰部的画法 | 83 |
| 3.4.1 腰部的结构 | 83 |
| 3.4.2 腰部的运动规律 | 83 |
| 3.5 手臂的画法 | 88 |
| 3.5.1 手臂的结构 | 88 |
| 3.5.2 手臂的运动规律 | 89 |
| 3.5.3 不同类型的手臂 | 91 |
| 3.6 手部的画法 | 93 |
| 3.6.1 手部的结构 | 93 |
| 3.6.2 手部的运动规律 | 93 |
| 3.6.3 手部的常见动作 | 95 |



| | |
|---------------------|-----|
| 3.7 腿部的画法 | 97 |
| 3.7.1 腿部的结构 | 97 |
| 3.7.2 腿部的运动规律 | 97 |
| 3.7.3 腿部的常见动作 | 99 |
| 3.8 脚部的画法 | 101 |
| 3.8.1 脚部的结构 | 101 |
| 3.8.2 脚部的运动规律 | 102 |
| 3.8.3 脚部的常见动作 | 104 |

第4章 漫画人物的动作与动作表情 / 105

| | |
|-------------------|-----|
| 4.1 基本动作的画法 | 106 |
| 4.1.1 站姿的画法 | 106 |
| 4.1.2 走姿的画法 | 109 |
| 4.1.3 跑姿的画法 | 112 |
| 4.1.4 坐姿的画法 | 114 |
| 4.1.5 蹲姿的画法 | 117 |
| 4.1.6 睡姿的画法 | 121 |
| 4.1.7 趴卧的画法 | 123 |

目录

| | |
|--------------|-----|
| 4.1.8 跪姿的画法 | 125 |
| 4.1.9 跳跃的画法 | 127 |
| 4.1.10 跌倒的画法 | 129 |
| 4.1.11 其他动作 | 130 |
| 4.2 表情动作的画法 | 131 |
| 4.2.1 喜 | 131 |
| 4.2.2 怒 | 134 |
| 4.2.3 哀伤 | 136 |
| 4.2.4 惊 | 138 |
| 4.2.5 疑惑 | 140 |
| 4.2.6 自信 | 141 |
| 4.2.7 害羞 | 142 |



第5章 漫画人物身体的透视关系 / 143

| | |
|-----------------|-----|
| 5.1 漫画人物头部的立体化 | 144 |
| 5.1.1 平视 | 144 |
| 5.1.2 仰视 | 145 |
| 5.1.3 俯视 | 146 |
| 5.2 漫画人物身体的立体化 | 147 |
| 5.3 漫画人物身体的透视关系 | 148 |
| 5.3.1 身体前后的透视关系 | 148 |
| 5.3.2 身体的俯视 | 149 |
| 5.3.3 身体的仰视 | 150 |

第6章 Q版漫画人物的头身比例 / 151

| | |
|------------------------|-----|
| 6.1 了解漫画人物的身体比例 | 152 |
| 6.1.1 写实人物与漫画人物头身比例的区别 | 152 |
| 6.1.2 漫画人物不同的头身比例 | 153 |
| 6.2 Q版人物的简化过程 | 155 |
| 6.2.1 头部的简化过程 | 155 |
| 6.2.2 手部的简化过程 | 155 |
| 6.2.3 脚部的简化过程 | 156 |
| 6.2.4 Q版身体的不同风格 | 156 |
| 6.3 可爱的Q版人物 | 157 |



第7章 多人组合的绘制 / 167

| | |
|---------------|-----|
| 7.1 漫画人物的多人组合 | 168 |
| 7.2 多人组合的身高差距 | 168 |

| | |
|---------------------|-----|
| 7.3 多人组合的透视关系 | 171 |
| 7.4 多人组合的相互接触 | 172 |
| 7.5 多人组合的构图 | 174 |

第8章 漫画人物服装服饰的画法 / 177

| | |
|---------------------|-----|
| 8.1 褶皱的画法 | 178 |
| 8.2 基础服装的画法 | 181 |
| 8.2.1 上衣的画法 | 181 |
| 8.2.2 裤子的画法 | 185 |
| 8.2.3 裙子的画法 | 189 |
| 8.2.4 鞋子的画法 | 191 |
| 8.3 基本配饰的画法 | 192 |
| 8.3.1 围巾的画法 | 192 |
| 8.3.2 领带领结的画法 | 192 |
| 8.3.3 包的画法 | 193 |
| 8.3.4 帽子的画法 | 195 |
| 8.3.5 手套的画法 | 196 |
| 8.3.6 小配饰的画法 | 196 |



| | |
|-----------------------------|-----|
| 8.4 通过服装表现不同性格的漫画人物 | 197 |
| 8.4.1 文静型 | 197 |
| 8.4.2 俏皮型 | 198 |
| 8.4.3 成熟型 | 198 |
| 8.5 通过相同服装表现不同性格的漫画人物 | 199 |
| 8.5.1 严肃型 | 199 |
| 8.5.2 潇洒型 | 200 |
| 8.5.3 温柔型 | 200 |
| 8.6 常见服装的画法 | 201 |
| 8.6.1 运动服 | 201 |
| 8.6.2 网球服 | 202 |
| 8.6.3 西装 | 203 |
| 8.6.4 燕尾服 | 204 |
| 8.6.5 旗袍 | 205 |
| 8.6.6 长衫 | 206 |
| 8.6.7 水手服 | 207 |
| 8.6.8 魔女服 | 209 |
| 8.6.9 中式古装 | 211 |
| 8.6.10 铠甲 | 215 |
| 8.6.11 欧式古典晚装 | 217 |



目录

第9章 漫画人物造型设计 / 219

| | |
|---------------------|-----|
| 9.1 构思漫画角色造型 | 220 |
| 9.2 角色特点的分类 | 220 |
| 9.3 不同的漫画人物造型 | 221 |
| 9.3.1 可爱型少女 | 221 |
| 9.3.2 可爱型少年 | 222 |
| 9.3.3 温柔型少女 | 223 |
| 9.3.4 温柔型少年 | 224 |
| 9.3.5 严肃型女性 | 225 |
| 9.3.6 成熟型男性 | 226 |
| 9.3.7 成熟型女性 | 227 |
| 9.3.8 运动型少女 | 229 |
| 9.3.9 运动型少年 | 231 |
| 9.3.10 俏皮型少女 | 233 |
| 9.3.11 叛逆型少年 | 235 |
| 9.3.12 高傲型少女 | 237 |
| 9.3.13 高傲型少年 | 239 |
| 9.3.14 冷酷型少女 | 241 |
| 9.3.15 冷酷型少年 | 243 |



第10章 为漫画人物上色 / 245

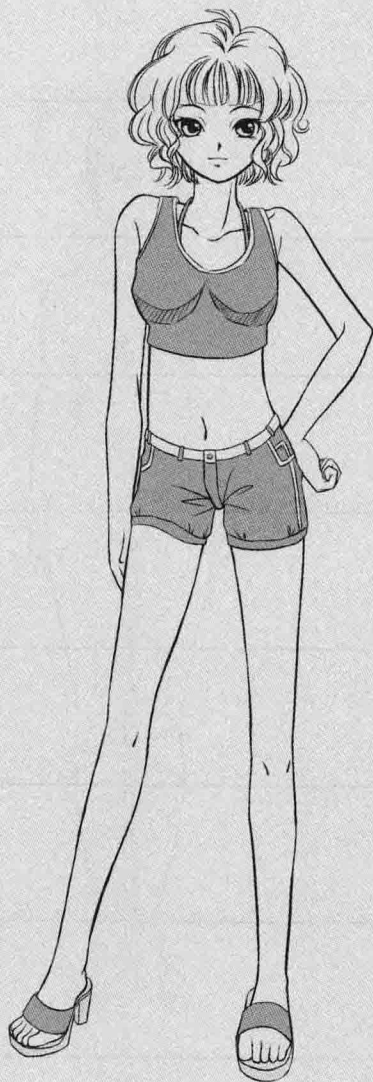
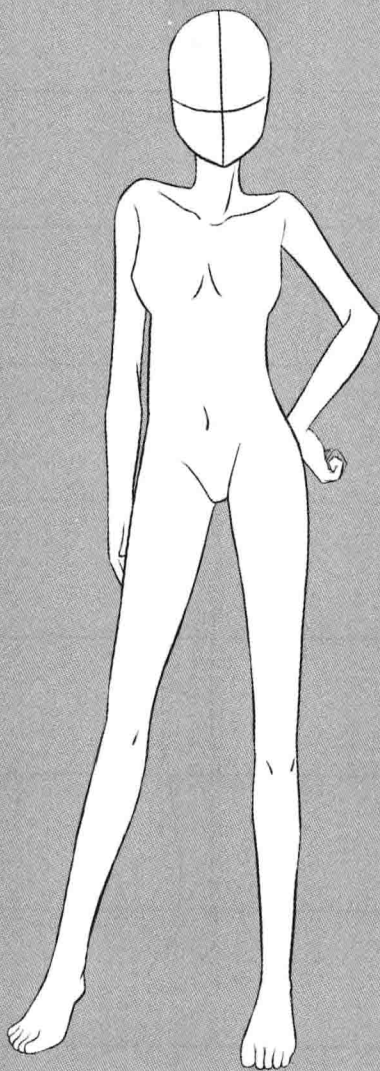
| | |
|---------------------|-----|
| 10.1 上色工具介绍 | 246 |
| 10.2 漫画人物上色过程 | 246 |
| 10.2.1 确定构图比例 | 246 |
| 10.2.2 绘制草稿 | 246 |
| 10.2.3 完成线稿 | 247 |
| 10.2.4 简单填色 | 248 |
| 10.2.5 阴影的绘制 | 249 |
| 10.2.6 眼睛的上色 | 250 |
| 10.2.7 绘制高光 | 251 |
| 10.2.8 调整细节 | 251 |
| 10.2.9 添加装饰 | 252 |



第1章 了解漫画人物的绘制顺序

大部分初学者绘制漫画人物的时候会先从人物的头部开始绘制，然后再给人物绘制身体。但这样做的结果通常是，人物某个局部画的过大或过小，以至于整个画面的比例失调，看起来非常不舒服。

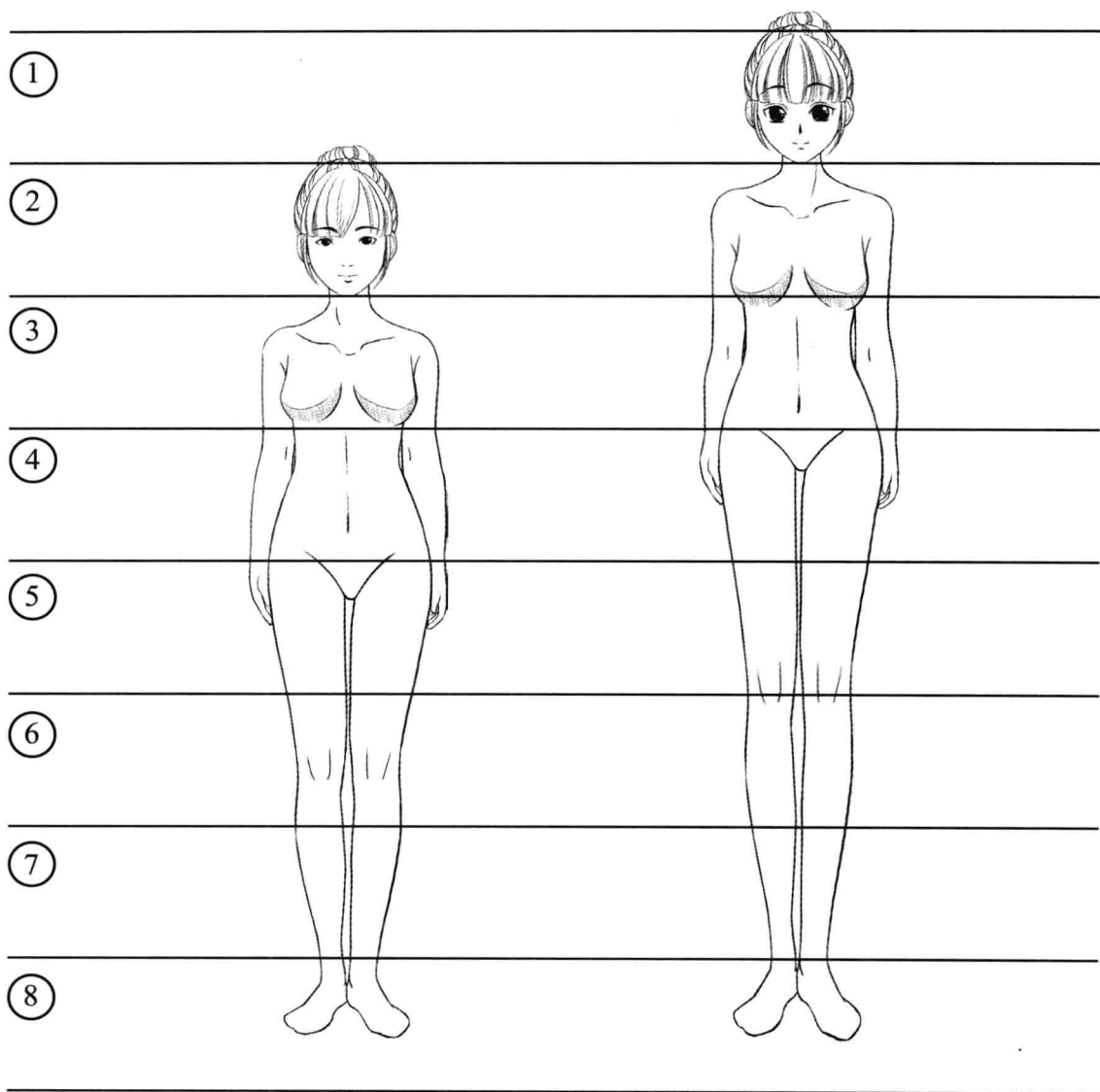
在这一章里，将先帮大家了解漫画人物的身体结构，然后介绍绘制漫画人物的正确顺序。



1.1 了解漫画人物的身体比例

在现实生活中女性的头身比例大概是6-6.5个头左右，男性的头身比例大概是7-7.5个头左右，而漫画中为了美观人物的身体会画的修长一些，头身比例一般为女性7-7.5个头左右，男性8-8.5个头左右，有时候为了更加突显纤细的感觉，甚至女性8-9个头，男性9-10个头的比例都会有。所以整体看来漫画人物会比写实人物更显修长纤细，轮廓棱角更加分明。

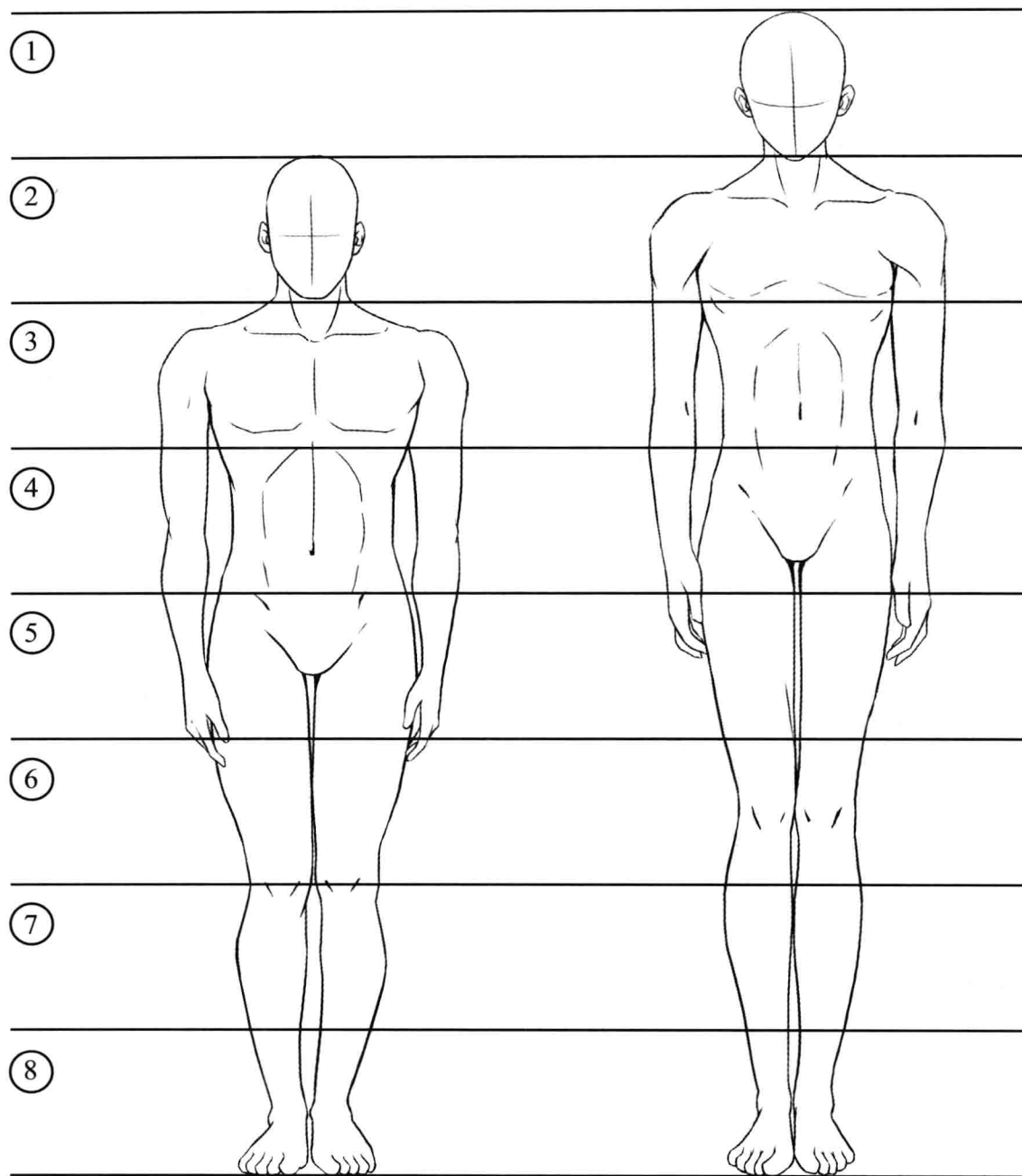
女性的头身比例



写实风格

漫画风格

男性的头身比例

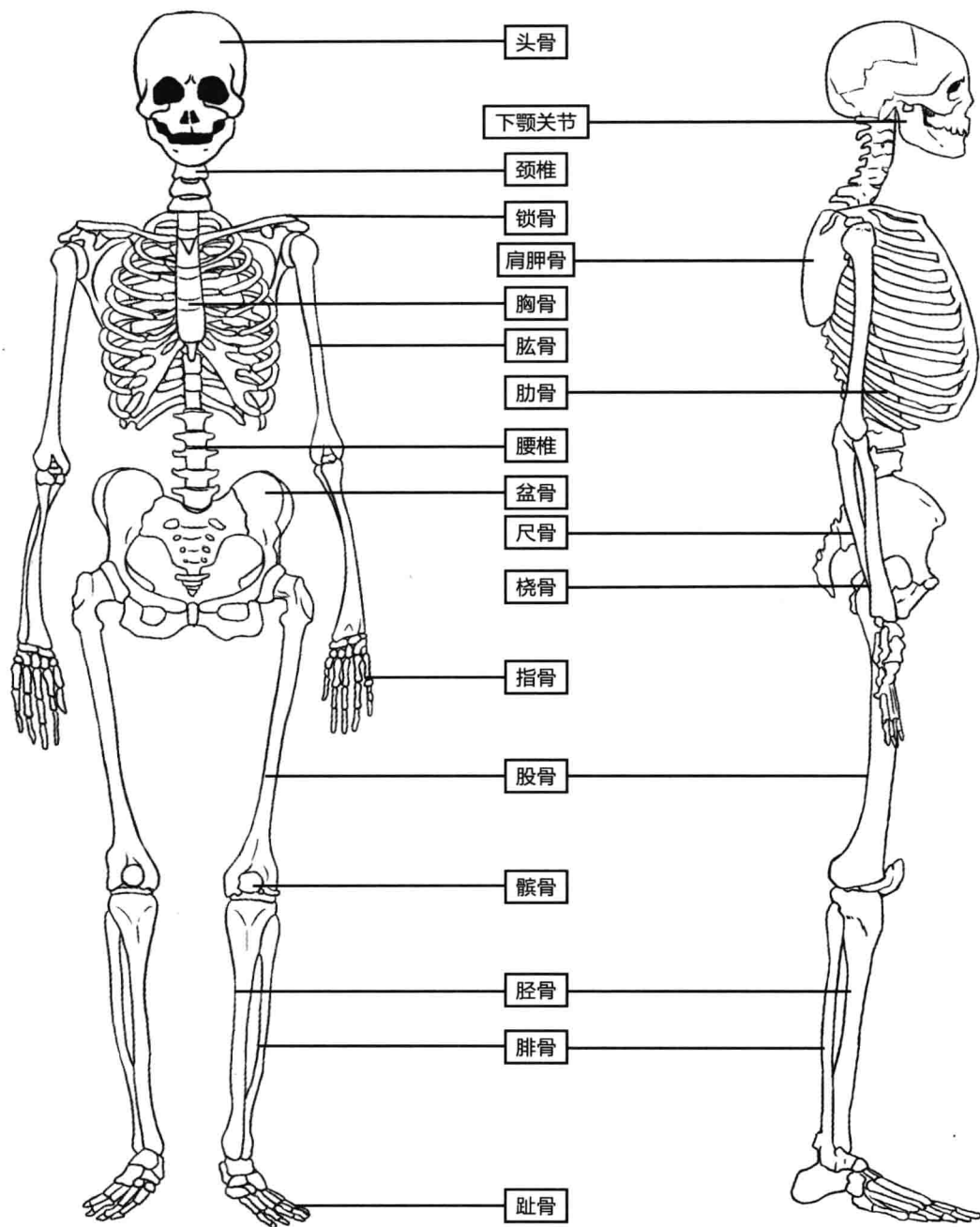


写实风格

漫画风格

1.2 了解漫画人物的骨骼结构

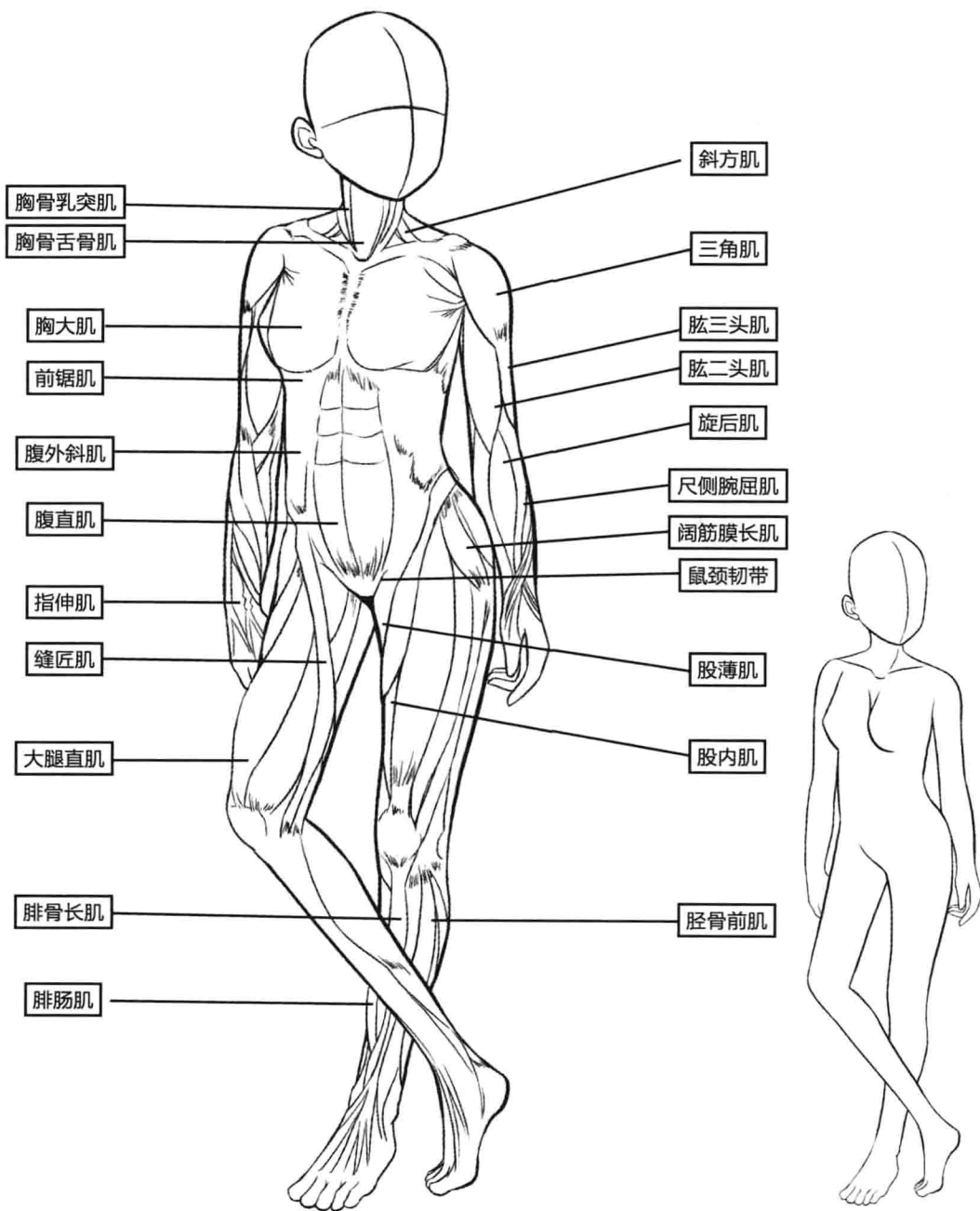
人体的骨骼是支撑人体的重要结构，它还控制人体动作的各种表现。了解它的结构就能帮助我们更准确的画出漫画人物的动作动态。



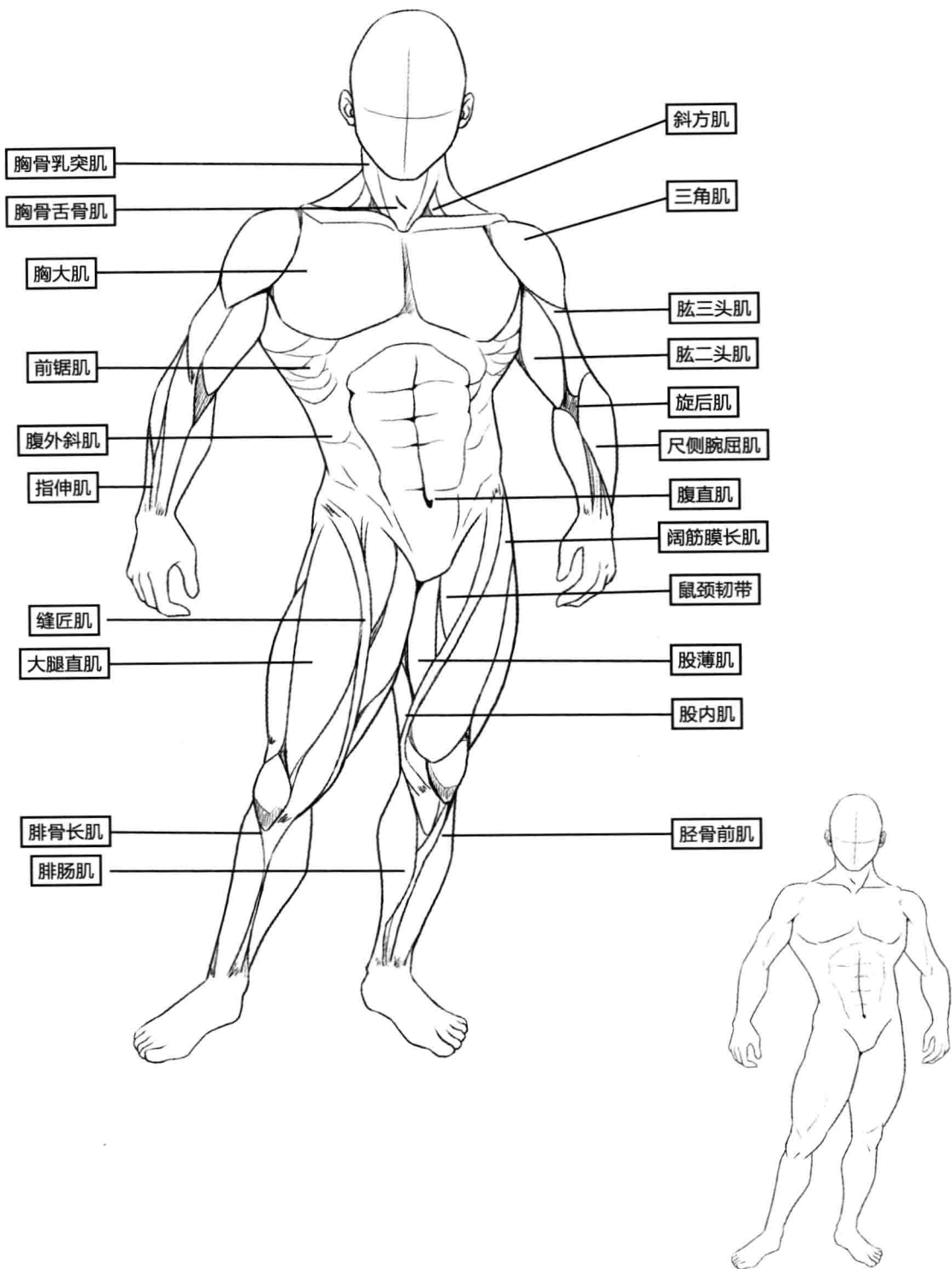
1.3 了解漫画人物的身体结构

人体的肌肉是表现人体形态的重要结构，了解这些肌肉的形态和分布才能更准确的画出漫画人物身体的外轮廓。

女性的身体结构



男性的身体结构

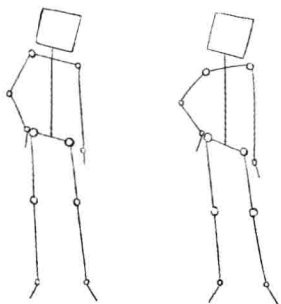


1.4 了解漫画人物绘制顺序

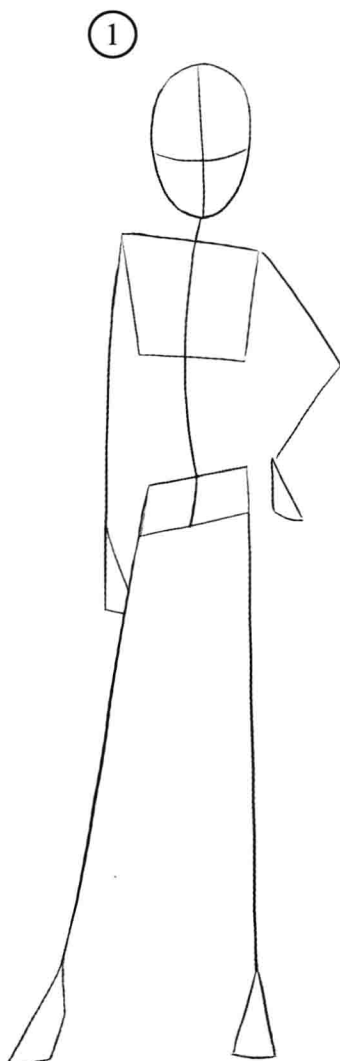
绘制漫画人物的时候先要确定头部的大小位置和身体的中心线，根据头部的大小决定漫画人物的身体比例。再用中心线画出漫画人物身体的动作、四肢以及外形轮廓。

错误

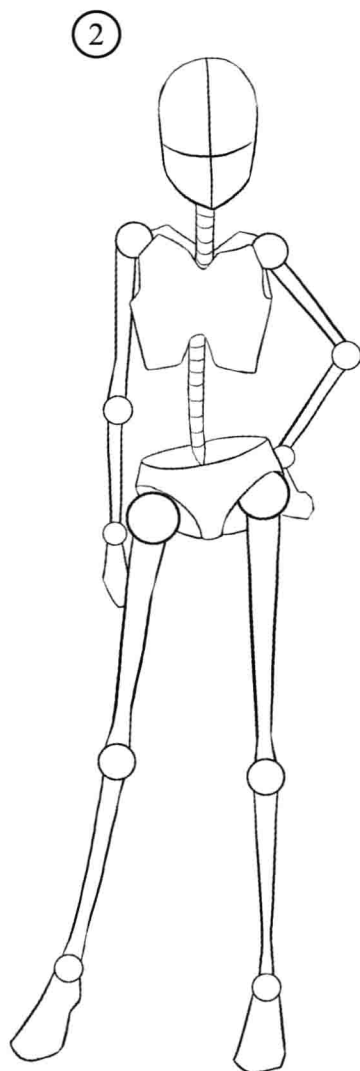
正确



如果我们把头、肩、胯看做是三条线，那么当我们为漫画人物设计动作的时候，这三条线一定是相反的。这样画出来的动作会比较活泼生动。反之动作则看起来僵硬不自然。

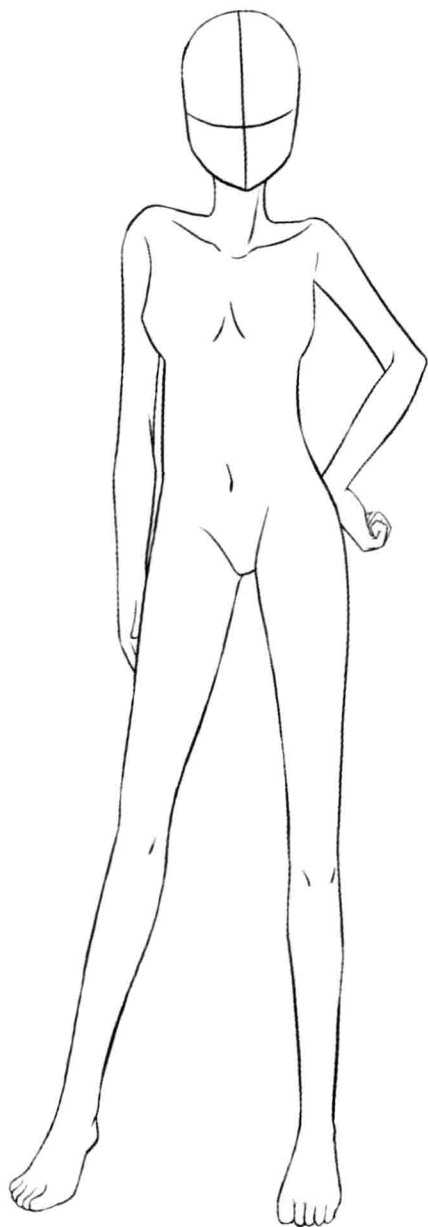


先确定头部大小和身体中心线，再确定身体比例和四肢的位置。



画出脊椎的位置，再确定四肢的关节。身体的厚度立体感就出来了。

③



通过骨骼的位置，画出人物身体的外形轮廓。

④



为漫画人物加上表情、头发和服饰，漫画人物的绘制就完成了。