

漫画达人速成教室

Comics crash 基础篇

动漫基础绘制方法全掌握

绘漫堂 编著

漫画概述

入门级漫画工具的种类和使用方法

绘制漫画人物头部的基础知识

描绘漫画人物表情的基础画法

描绘漫画人物身体的基础知识

绘制漫画人物基本的动态表现

描绘漫画人物服饰的基本技法

描绘漫画中各种动物的技巧

描绘漫画中各种道具的技巧

光影、透视基本技法

描绘漫画中场景的基本技法

轻松学会使用色彩绘制漫画

向人气漫画家学习
彻底掌握漫画基础技法!
全面而系统的漫画基础知识
专为爱漫画的你而打造!

DVD完全收录
15段漫画绘制视频
近1000张手绘
漫画作品&资料

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

DVD
VIDEO

漫画达人速成教室

Comics crash 基础篇

绘漫堂 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画达人速成教室. 基础篇 / 绘漫堂编著. — 北京:
人民邮电出版社, 2014. 3
ISBN 978-7-115-33544-9

I. ①漫… II. ①绘… III. ①漫画—绘画技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第001551号

内 容 提 要

本书为《漫画达人速成教室》系列之一,是为对漫画梦想非常执着的漫迷打造的大而全的漫画绘制教程,主要特点为全面、系统、速成、方便易学,旨在使初级漫画爱好者在短时间内掌握系统扎实的漫画技法,为实现梦想打下基础。

本书内容安排翔实,版面丰满,手绘感强。全书分为11章,第1~2章为漫画概述和漫画绘制工具;第3~7章分别讲解了漫画人物的头部、表情、身体、动态和服饰的描绘技法;第7~10章讲解了漫画中的动物、道具、场景,以及光影、透视的技法;第11章为绘制彩色漫画的进阶技巧。本书附赠超值DVD光盘,附带大量线稿供读者临摹,还有系统的绘制讲解视频。

本书适合漫画爱好者和初级绘画者阅读学习。



-
- ◆ 编 著 绘漫堂
责任编辑 王雅倩
责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京艺辉印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 21
字数: 637千字
印数: 1—4000册
- 2014年3月第1版
2014年3月北京第1次印刷

定价: 59.80元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

前言



当我们在看喜欢的漫画的时候，会不会被漫画中的人物那些精致造型和生动形象强烈地吸引？梦想着自己也能绘制出心中的漫画世界，然而却不知道从什么地方学起？现在便有了这样的机会，本书将会带着你走进漫画世界的大门，让你从零基础开始一点点地累积，扎实漫画绘制的功底，加上努力的练习，你也可以画出让大家羡慕的漫画。

本书从介绍绘制漫画所需要的工具开始，进而讲解人物面部的绘制基础，其中包含比例和透视基础，接下来，介绍正确绘制人物动态的方法，并展示不同环境中人物的状态。还有提升人物魅力的服饰和道具，这是绘制人物加分的重点。另外，不可忽略的还有背景与构图，这是漫画基础的进阶知识，它能够更好地烘托出人物的状态与性格。最后，讲解了彩色漫画的制作方法，让读者能完整地了解漫画的绘制流程。本书以最基本的漫画知识为主要内容，让初学者能够更扎实地学习到漫画绘制方法，也能帮助有基础的读者巩固绘制技法知识。

漫画的创作虽然需要扎实的绘画功底，但最不能缺少的是对画漫画的执着与爱。学习漫画的简单方法，还可以尝试以自己或者朋友为原型来创作，观察一下他们的身高和体形，甚至是发型和穿着打扮，设计属于他们的漫画形象……是不是有点想马上就开始了呢？那么，就让我们投入到书中来，准备好绘制漫画的工具，一起开始漫画的学习之旅吧。

目录



第1章 漫画概述

- 1.1 什么是漫画 / 10
 - 1.1.1 漫画的概念 / 10
 - 1.1.2 漫画的产生与发展 / 11
- 1.2 常见的漫画分类 / 12
 - 1.2.1 不同风格的漫画 / 12
 - 1.2.2 不同题材的漫画 / 14

第2章 入门级漫画工具的种类和使用方法

- 2.1 手绘漫画的入门级工具 / 18
 - 2.1.1 纸张的选用 / 18
 - 2.1.2 各种笔的使用技巧 / 20
 - 2.1.3 其他工具的运用 / 23
- 2.2 运用数码产品绘制漫画 / 27
 - 2.2.1 扫描仪 / 27
 - 2.2.2 数位板 / 28
 - 2.2.3 打印机 / 29
 - 2.2.4 电脑 / 30

第3章 绘制漫画人物头部的基础知识

- 3.1 头部的基础知识 / 32
 - 3.1.1 了解头部骨骼 / 32
 - 3.1.2 根据头骨绘制人物头部的轮廓 / 33
- 3.2 学习绘制人物头部 / 34
 - 3.2.1 人物头部形状的画法 / 34
 - 3.2.2 塑造合适的脸型 / 35
 - 3.2.3 掌握五官的绘制比例 / 38
 - 3.2.4 头部不同角度的变化 / 40
- 3.3 漫画人物五官的基本绘制方法 / 42
 - 3.3.1 眉眼的画法 / 42
 - 3.3.2 鼻子的画法 / 43
 - 3.3.3 嘴巴的画法 / 44
 - 3.3.4 耳朵的画法 / 45
- 3.4 描绘不同的发型搭配 / 46
 - 3.4.1 绘制头发的四大要素 / 46
 - 3.4.2 长发的画法 / 48
 - 3.4.3 短发的画法 / 49
 - 3.4.4 卷发的画法 / 50
 - 3.4.5 盘发的画法 / 51
 - 3.4.6 束发的画法 / 52



第4章 描绘漫画人物表情的基础画法

- 4.1 通过五官的变形表现表情 / 54
 - 4.1.1 肌肉的伸缩使五官产生变化 / 54
 - 4.1.2 五官位置的变化生成不同的表情 / 56
- 4.2 基本表情的绘制方法 / 58
 - 4.2.1 笑容的画法 / 58
 - 4.2.2 哭泣的画法 / 59
 - 4.2.3 生气的画法 / 60
- 4.3 绘制表情程度的变化 / 61
 - 4.3.1 微笑到狂笑的画法 / 61
 - 4.3.2 流泪到哭泣的画法 / 62
 - 4.3.3 不高兴到愤怒的画法 / 63
 - 4.3.4 惊讶到恐慌的画法 / 64
- 4.4 特殊表情的绘制方法 / 65
 - 4.4.1 拉伸表情的画法 / 65
 - 4.4.2 压缩表情的画法 / 66
 - 4.4.3 扭曲表情的画法 / 67
 - 4.4.4 漫画特有的错位表情的画法 / 68
- 4.5 表情符号的绘制技法 / 69
 - 4.5.1 心形的画法 / 69
 - 4.5.2 补丁的画法 / 70
 - 4.5.3 线条的画法 / 71
 - 4.5.4 汗滴的画法 / 72



第5章 描绘漫画人物身体的基础知识

- 5.1 了解人体骨骼和肌肉的基本构造 / 74
 - 5.1.1 了解人体骨骼的构造 / 74
 - 5.1.2 了解人体肌肉的分布 / 75
- 5.2 准确描绘人物身体的结构 / 76
 - 5.2.1 脊椎是人物身体的中心线 / 76
 - 5.2.2 画出身体的立体感 / 77
- 5.3 人物上半身的绘制方法 / 78
 - 5.3.1 脖子是头部与身体的连接 / 78
 - 5.3.2 肩膀的宽度与厚度的表现 / 79
 - 5.3.3 男女胸部的区别与表现 / 80
 - 5.3.4 描绘腰部的曲线与变化 / 82
 - 5.3.5 背部的绘制技巧 / 83
 - 5.3.6 手臂的比例与画法 / 84
 - 5.3.7 手掌的结构与画法 / 85
- 5.4 下半身的绘制方法 / 86
 - 5.4.1 臀部是下半身的起点 / 86
 - 5.4.2 学习绘制腿部的曲线 / 87
 - 5.4.3 脚掌的结构与画法 / 88
- 5.5 四种体形人物的身体特征和画法 / 89
 - 5.5.1 标准体形的特征与画法 / 89
 - 5.5.2 纤细体形的特征与画法 / 91
 - 5.5.3 强壮体形的特征与画法 / 93
 - 5.5.4 肥胖体形的特征与画法 / 95
- 5.6 常见的头身比例绘制方法 / 97
 - 5.6.1 7头身是人物的标准头身比例 / 97
 - 5.6.2 5~8头身比例的区别与变化 / 98
 - 5.6.3 9头身比例是漫画人物的特色 / 100
 - 5.6.4 2~4头身的Q版人物身材比例表现 / 101

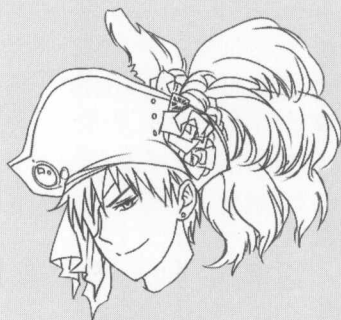
第6章 绘制漫画人物基本的动态表现

- 6.1 了解人物的运动原理 / 104
 - 6.1.1 关节是人体运动的基本点 / 104
 - 6.1.2 人物重心的位置与变化 / 106
- 6.2 身体各部位运动的绘制方法 / 107
 - 6.2.1 上半身运动的画法 / 107
 - 6.2.2 下半身运动的画法 / 109
 - 6.2.3 全身运动的画法 / 111
- 6.3 基本动作的特点和画法 / 113
 - 6.3.1 站立的基本画法 / 113
 - 6.3.2 坐立动作的基本画法 / 115
 - 6.3.3 行走动作的基本画法 / 117
 - 6.3.4 奔跑动作的基本画法 / 119
 - 6.3.5 跳跃动作的基本画法 / 121
 - 6.3.6 躺卧动作的基本画法 / 123

- 6.4 生活动作的绘制技法 / 125
 - 6.4.1 洗漱动作的画法 / 125
 - 6.4.2 烹饪动作的画法 / 128
 - 6.4.3 进食动作的画法 / 131
 - 6.4.4 做家务动作的画法 / 134
- 6.5 休闲动作的绘制技法 / 137
 - 6.5.1 唱歌动作的画法 / 137
 - 6.5.2 跳舞动作的画法 / 140
 - 6.5.3 购物动作的画法 / 143
 - 6.5.4 玩游戏动作的画法 / 146
- 6.6 体育动作的绘制技法 / 149
 - 6.6.1 踢球动作的画法 / 149
 - 6.6.2 滑雪动作的画法 / 152
 - 6.6.3 体操动作的画法 / 155
 - 6.6.4 剑道动作的画法 / 158
- 6.7 奇幻动作的绘制技法 / 161
 - 6.7.1 施法动作的画法 / 161
 - 6.7.2 飞行动作的画法 / 164
 - 6.7.3 变身动作的画法 / 167
 - 6.7.4 练功动作的画法 / 170
- 6.8 用动作表现人物情绪 / 173
 - 6.8.1 积极情绪动作的画法 / 173
 - 6.8.2 消极情绪动作的画法 / 175
 - 6.8.3 中间情绪动作的画法 / 177
 - 6.8.4 特殊情绪动作的画法 / 179
- 流程 / 181

第7章 描绘漫画人物服饰的基本技法

- 7.1 服装的绘制原理 / 184
 - 7.1.1 根据人体绘制服装 / 184
 - 7.1.2 了解服装的基本常识 / 185
 - 7.1.3 画出服装的缝合线 / 187
- 7.2 学习皱褶的绘制技法 / 188
 - 7.2.1 皱褶的形成原理 / 188
 - 7.2.2 皱褶的表现形式 / 189
- 7.3 绘制出服装的不同材质 / 190
 - 7.3.1 轻薄材质的表现 / 190
 - 7.3.2 厚重材质的表现 / 191
 - 7.3.3 皮革材质的表现 / 192
 - 7.3.4 毛皮材质的表现 / 193
 - 7.3.5 金属材质的表现 / 194
- 7.4 各种不同服装的基本画法 / 195
 - 7.4.1 基本类服装的画法 / 195
 - 7.4.2 内衣类服装的画法 / 196
 - 7.4.3 生活类服装的画法 / 197
 - 7.4.4 职业类服装的画法 / 198
 - 7.4.5 校园类服装的画法 / 199
 - 7.4.6 运动类服装的画法 / 200
 - 7.4.7 节日类服装的画法 / 201
 - 7.4.8 古装类服装的画法 / 202
 - 7.4.9 仙侠类服装的画法 / 203
 - 7.4.10 机械类服装的画法 / 204
 - 7.4.11 宴会类服装的画法 / 205
 - 7.4.12 表演类服装的画法 / 206
 - 7.4.13 公仔类服装的画法 / 207
 - 7.4.14 魔幻类服装的画法 / 208
- 流程 / 209



第8章 描绘漫画中各种动物的技巧

- 8.1 动物绘制的基础知识 / 214
 - 8.1.1 运用几何体绘制动物轮廓 / 214
 - 8.1.2 动物的运动规律 / 215
 - 8.1.3 绘制不同种类的动物皮毛 / 216
- 8.2 陆生动物的基本画法 / 217
 - 8.2.1 陆生动物毛发的表现 / 217
 - 8.2.2 老虎的画法 / 218
 - 8.2.3 大象的画法 / 219
 - 8.2.4 熊猫的画法 / 220
 - 8.2.5 猫的画法 / 221
- 8.3 水生动物的基本画法 / 222
 - 8.3.1 水生动物身体的表现 / 222
 - 8.3.2 章鱼的画法 / 223

- 8.3.3 海豚的画法 / 224
- 8.3.4 小丑鱼的画法 / 225
- 8.3.5 金枪鱼的画法 / 226
- 8.4 飞禽的基本画法 / 227
 - 8.4.1 飞禽羽毛的表现 / 227
 - 8.4.2 老鹰的画法 / 228
 - 8.4.3 麻雀的画法 / 229
 - 8.4.4 仙鹤的画法 / 230
 - 8.4.5 猫头鹰的画法律 / 231
- 8.5 用夸张的手法绘制动物 / 232
 - 8.5.1 突出表现动物的身体特征 / 232

- 8.5.2 简化动物的皮毛 / 233
- 8.5.3 把Q版化融入动物的绘制中 / 234
- 8.6 动物拟人的绘制方法 / 235
 - 8.6.1 绘制动物拟人的方法 / 235
 - 8.6.2 猫咪拟人的画法 / 236
 - 8.6.3 忠犬拟人的画法 / 237
 - 8.6.4 鱼拟人的画法 / 238
 - 8.6.5 孔雀拟人的画法 / 239
 - 8.6.6 蜜蜂拟人的画法 / 240
- 流程 / 241

第9章 描绘漫画中各种道具的技巧

- 9.1 几何体是道具的基本形态 / 246
 - 9.1.1 漫画世界都是由几何体组成的 / 246
 - 9.1.2 运用几何体绘制道具 / 247
- 9.2 道具的基本绘制技法 / 248
 - 9.2.1 不同角度的道具绘制技法 / 248
 - 9.2.2 表现物体质感的方法 / 249
- 9.3 生活类道具的基本画法 / 250
 - 9.3.1 化妆品的画法 / 250
 - 9.3.2 洗漱用具的画法 / 252
- 9.4 办公类道具的基本画法 / 254
 - 9.4.1 电子产品的画法 / 254
 - 9.4.2 文件类用具的画法 / 256

- 9.5 家具类道具的基本画法 / 258
 - 9.5.1 桌椅板凳的画法 / 258
 - 9.5.2 床铺衣柜的画法 / 260
- 9.6 餐具类道具的基本画法 / 262
 - 9.6.1 锅碗瓢盆的画法 / 262
 - 9.6.2 刀叉筷子的画法 / 264
- 9.7 体育类道具的基本画法 / 266
 - 9.7.1 球类的画法 / 266
 - 9.7.2 器械的画法 / 268
- 9.8 奇幻类道具的基本画法 / 270
 - 9.8.1 刀剑的画法 / 270
 - 9.8.2 法杖的画法 / 272
- 流程 / 274

第10章 光影、透视基本技法

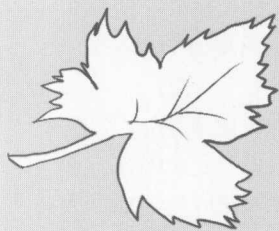
- 10.1 光影的基础知识和实际运用 / 278
 - 10.1.1 光影的原理 / 278
 - 10.1.2 运用点线面构成物体的光影效果 / 279
 - 10.1.3 光影的强弱表现 / 280
 - 10.1.4 不同风格的光影效果 / 281
 - 10.1.5 通过光影表现立体感 / 282
 - 10.1.6 光影效果烘托画面氛围 / 283
 - 10.1.7 运用光影表现色调 / 284
- 10.2 透视的基础知识和实际运用 / 285
 - 10.2.1 一点透视的基本画法 / 285
 - 10.2.2 两点透视的基本画法 / 286
 - 10.2.3 三点透视的基本画法 / 287

- 10.2.4 人物的光影透视表现 / 288
- 10.2.5 道具的光影透视表现 / 289
- 流程 / 290



第11章 描绘漫画中场景的基本技法

- 11.1 场景透视的描绘基础 / 292
 - 11.1.1 从平面到立体的转变 / 292
 - 11.1.2 场景的透视表现 / 293
- 11.2 常见的构图方式 / 294
 - 11.2.1 S形构图的基本画法 / 294
 - 11.2.2 平行构图的基本画法 / 295
 - 11.2.3 三角形构图的基本画法 / 296
 - 11.2.4 梯形构图的基本画法 / 297
 - 11.2.5 圆形构图的基本画法 / 298
- 11.3 场景的各种表现手法 / 299
 - 11.3.1 光影效果的表现 / 299
 - 11.3.2 不同时间的表现 / 300
 - 11.3.3 季节交替的表现 / 301



- 11.4 不同类型的场景表现 / 303
 - 11.4.1 生活类场景的画法 / 303
 - 11.4.2 校园类场景的画法 / 305
 - 11.4.3 自然类场景的画法 / 307
 - 11.4.4 建筑类场景的画法 / 309
 - 11.4.5 幻想类场景的画法 / 311
- 流程 / 313

第12章 轻松学会使用色彩绘制漫画

- 12.1 色彩的基础知识 / 320
 - 12.1.1 基础三原色 / 320
 - 12.1.2 了解补色和同色 / 321
 - 12.1.3 色彩冷暖的运用 / 322
 - 12.1.4 各种笔触的绘制效果 / 323

- 12.2 漫画人物的上色技法 / 324
 - 12.2.1 填色法的表现方法 / 324
 - 12.2.2 厚涂法的表现方法 / 325
- 12.2 人物上色的实例讲解 / 326
 - 12.3.1 Q版萌正太的上色技法 / 326
 - 12.3.2 校园美少女的上色技法 / 331



漫画达人速成教室

Comics crash 基础篇

绘漫堂 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画达人速成教室. 基础篇 / 绘漫堂编著. -- 北京:
人民邮电出版社, 2014. 3
ISBN 978-7-115-33544-9

I. ①漫… II. ①绘… III. ①漫画—绘画技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第001551号

内 容 提 要

本书为《漫画达人速成教室》系列之一,是为对漫画梦想非常执着的漫迷打造的大而全的漫画绘制教程,主要特点为全面、系统、速成、方便易学,旨在使初级漫画爱好者在短时间内掌握系统扎实的漫画技法,为实现梦想打下基础。

本书内容安排翔实,版面丰满,手绘感强。全书分为11章,第1~2章为漫画概述和漫画绘制工具;第3~7章分别讲解了漫画人物的头部、表情、身体、动态和服饰的描绘技法;第7~10章讲解了漫画中的动物、道具、场景,以及光影、透视的技法;第11章为绘制彩色漫画的进阶技巧。本书附赠超值DVD光盘,附带大量线稿供读者临摹,还有系统的绘制讲解视频。

本书适合漫画爱好者和初级绘画者阅读、学习。

-
- ◆ 编 著 绘漫堂
责任编辑 王雅倩
责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京艺辉印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 21
字数: 637千字
印数: 1—4000册
- 2014年3月第1版
2014年3月北京第1次印刷
-

定价: 59.80元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

前言



当我们在看喜欢的漫画的时候，会不会被漫画中的人物那些精致造型和生动形象强烈地吸引？梦想着自己也能绘制出心中的漫画世界，然而却不知道从什么地方学起？现在便有了这样的机会，本书将会带着你走进漫画世界的大门，让你从零基础开始一点点地累积，扎实漫画绘制的功底，加上努力的练习，你也可以画出让大家羡慕的漫画。

本书从介绍绘制漫画所需要的工具开始，进而讲解人物面部的绘制基础，其中包含比例和透视基础，接下来，介绍正确绘制人物动态的方法，并展示不同环境中人物的状态。还有提升人物魅力的服饰和道具，这是绘制人物加分的重点。另外，不可忽略的还有背景与构图，这是漫画基础的进阶知识，它能够更好地烘托出人物的状态与性格。最后，讲解了彩色漫画的制作方法，让读者能完整地了解漫画的绘制流程。本书以最基本的漫画知识为主要内容，让初学者能够更扎实地学习到漫画绘制方法，也能帮助有基础的读者巩固绘制技法知识。

漫画的创作虽然需要扎实的绘画功底，但最不能缺少的是对画漫画的执着与爱。学习漫画的简单方法，还可以尝试以自己或者朋友为原型来创作，观察一下他们的身高和体形，甚至是发型和穿着打扮，设计属于他们的漫画形象……是不是有点想马上就开始了呢？那么，就让我们投入到书中来，准备好绘制漫画的工具，一起开始漫画的学习之旅吧。



目录

第1章 漫画概述

- 1.1 什么是漫画 / 10
 - 1.1.1 漫画的概念 / 10
 - 1.1.2 漫画的产生与发展 / 11
- 1.2 常见的漫画分类 / 12
 - 1.2.1 不同风格的漫画 / 12
 - 1.2.2 不同题材的漫画 / 14

第2章 入门级漫画工具的种类和使用方法

- 2.1 手绘漫画的入门级工具 / 18
 - 2.1.1 纸张的选用 / 18
 - 2.1.2 各种笔的使用技巧 / 20
 - 2.1.3 其他工具的运用 / 23
- 2.2 运用数码产品绘制漫画 / 27
 - 2.2.1 扫描仪 / 27
 - 2.2.2 数位板 / 28
 - 2.2.3 打印机 / 29
 - 2.2.4 电脑 / 30

第3章 绘制漫画人物头部的基础知识

- 3.1 头部的基础知识 / 32
 - 3.1.1 了解头部骨骼 / 32
 - 3.1.2 根据头骨绘制人物头部的轮廓 / 33
- 3.2 学习绘制人物头部 / 34
 - 3.2.1 人物头部形状的画法 / 34
 - 3.2.2 塑造合适的脸型 / 35
 - 3.2.3 掌握五官的绘制比例 / 38
 - 3.2.4 头部不同角度的变化 / 40
- 3.3 漫画人物五官的基本绘制方法 / 42
 - 3.3.1 眉眼的画法 / 42
 - 3.3.2 鼻子的画法 / 43
 - 3.3.3 嘴巴的画法 / 44
 - 3.3.4 耳朵的画法 / 45
- 3.4 描绘不同的发型搭配 / 46
 - 3.4.1 绘制头发的四大要素 / 46
 - 3.4.2 长发的画法 / 48
 - 3.4.3 短发的画法 / 49
 - 3.4.4 卷发的画法 / 50
 - 3.4.5 盘发的画法 / 51
 - 3.4.6 束发的画法 / 52



第4章 描绘漫画人物表情的基础画法

- 4.1 通过五官的变形表现表情 / 54
 - 4.1.1 肌肉的伸缩使五官产生变化 / 54
 - 4.1.2 五官位置的变化生成不同的表情 / 56
- 4.2 基本表情的绘制方法 / 58
 - 4.2.1 笑容的画法 / 58
 - 4.2.2 哭泣的画法 / 59
 - 4.2.3 生气的画法 / 60
- 4.3 绘制表情程度的变化 / 61
 - 4.3.1 微笑到狂笑的画法 / 61
 - 4.3.2 流泪到哭泣的画法 / 62
 - 4.3.3 不高兴到愤怒的画法 / 63
 - 4.3.4 惊讶到恐慌的画法 / 64
- 4.4 特殊表情的绘制方法 / 65
 - 4.4.1 拉伸表情的画法 / 65
 - 4.4.2 压缩表情的画法 / 66



- 4.4.3 扭曲表情的画法 / 67
- 4.4.4 漫画特有的错位表情的画法 / 68
- 4.5 表情符号的绘制技法 / 69
 - 4.5.1 心形的画法 / 69
 - 4.5.2 补丁的画法 / 70
 - 4.5.3 线条的画法 / 71
 - 4.5.4 汗滴的画法 / 72

第5章 描绘漫画人物身体的基础知识

- 5.1 了解人体骨骼和肌肉的基本构造 / 74
 - 5.1.1 了解人体骨骼的构造 / 74
 - 5.1.2 了解人体肌肉的分布 / 75
- 5.2 准确描绘人物身体的结构 / 76
 - 5.2.1 脊椎是人物身体的中心线 / 76
 - 5.2.2 画出身体的立体感 / 77
- 5.3 人物上半身的绘制方法 / 78
 - 5.3.1 脖子是头部与身体的连接 / 78
 - 5.3.2 肩膀的宽度与厚度的表现 / 79
 - 5.3.3 男女胸部的区别与表现 / 80
 - 5.3.4 描绘腰部的曲线与变化 / 82
 - 5.3.5 背部的绘制技巧 / 83
 - 5.3.6 手臂的比例与画法 / 84
 - 5.3.7 手掌的结构与画法 / 85

- 5.4 下半身的绘制方法 / 86
 - 5.4.1 臀部是下半身的起点 / 86
 - 5.4.2 学习绘制腿部的曲线 / 87
 - 5.4.3 脚掌的结构与画法 / 88
- 5.5 四种体形人物的身体特征和画法 / 89
 - 5.5.1 标准体形的特征与画法 / 89
 - 5.5.2 纤细体形的特征与画法 / 91
 - 5.5.3 强壮体形的特征与画法 / 93
 - 5.5.4 肥胖体形的特征与画法 / 95
- 5.6 常见的头身比例绘制方法 / 97
 - 5.6.1 7头身是人物的标准头身比例 / 97
 - 5.6.2 5~8头身比例的区别与变化 / 98
 - 5.6.3 9头身比例是漫画人物的特色 / 100
 - 5.6.4 2~4头身的Q版人物身材比例表现 / 101

第6章 绘制漫画人物基本的动态表现

- 6.1 了解人物的运动原理 / 104
 - 6.1.1 关节是人体运动的基本点 / 104
 - 6.1.2 人物重心的位置与变化 / 106
- 6.2 身体各部位运动的绘制方法 / 107
 - 6.2.1 上半身运动的画法 / 107
 - 6.2.2 下半身运动的画法 / 109
 - 6.2.3 全身运动的画法 / 111

- 6.3 基本动作的特点和画法 / 113
 - 6.3.1 站立的基本画法 / 113
 - 6.3.2 坐立动作的基本画法 / 115
 - 6.3.3 行走动作的基本画法 / 117
 - 6.3.4 奔跑动作的基本画法 / 119
 - 6.3.5 跳跃动作的基本画法 / 121
 - 6.3.6 躺卧动作的基本画法 / 123

- 6.4 生活动作的绘制技法 / 125
 - 6.4.1 洗漱动作的画法 / 125
 - 6.4.2 烹饪动作的画法 / 128
 - 6.4.3 进食动作的画法 / 131
 - 6.4.4 做家务动作的画法 / 134
- 6.5 休闲动作的绘制技法 / 137
 - 6.5.1 唱歌动作的画法 / 137
 - 6.5.2 跳舞动作的画法 / 140
 - 6.5.3 购物动作的画法 / 143
 - 6.5.4 玩游戏动作的画法 / 146
- 6.6 体育动作的绘制技法 / 149
 - 6.6.1 踢球动作的画法 / 149
 - 6.6.2 滑雪动作的画法 / 152
 - 6.6.3 体操动作的画法 / 155
 - 6.6.4 剑道动作的画法 / 158
- 6.7 奇幻动作的绘制技法 / 161
 - 6.7.1 施法动作的画法 / 161
 - 6.7.2 飞行动作的画法 / 164
 - 6.7.3 变身动作的画法 / 167
 - 6.7.4 练功动作的画法 / 170
- 6.8 用动作表现人物情绪 / 173
 - 6.8.1 积极情绪动作的画法 / 173
 - 6.8.2 消极情绪动作的画法 / 175
 - 6.8.3 中间情绪动作的画法 / 177
 - 6.8.4 特殊情绪动作的画法 / 179
 - 流程 / 181

第7章 描绘漫画人物服饰的基本技法

- 7.1 服装的绘制原理 / 184
 - 7.1.1 根据人体绘制服装 / 184
 - 7.1.2 了解服装的基本常识 / 185
 - 7.1.3 画出服装的缝合线 / 187
- 7.2 学习皱褶的绘制技法 / 188
 - 7.2.1 皱褶的形成原理 / 188
 - 7.2.2 皱褶的表现形式 / 189
- 7.3 绘制出服装的不同材质 / 190
 - 7.3.1 轻薄材质的表现 / 190
 - 7.3.2 厚重材质的表现 / 191
 - 7.3.3 皮革材质的表现 / 192
 - 7.3.4 毛皮材质的表现 / 193
 - 7.3.5 金属材质的表现 / 194
- 7.4 各种不同服装的基本画法 / 195
 - 7.4.1 基本类服装的画法 / 195
 - 7.4.2 内衣类服装的画法 / 196
 - 7.4.3 生活类服装的画法 / 197
 - 7.4.4 职业类服装的画法 / 198
 - 7.4.5 校园类服装的画法 / 199
 - 7.4.6 运动类服装的画法 / 200
 - 7.4.7 节日类服装的画法 / 201
 - 7.4.8 古装类服装的画法 / 202
 - 7.4.9 仙侠类服装的画法 / 203
 - 7.4.10 机械类服装的画法 / 204
 - 7.4.11 宴会类服装的画法 / 205
 - 7.4.12 表演类服装的画法 / 206
 - 7.4.13 公仔类服装的画法 / 207
 - 7.4.14 魔幻类服装的画法 / 208
 - 流程 / 209



第8章 描绘漫画中各种动物的技巧

- 8.1 动物绘制的基础知识 / 214
 - 8.1.1 运用几何体绘制动物轮廓 / 214
 - 8.1.2 动物的运动规律 / 215
 - 8.1.3 绘制不同种类的动物皮毛 / 216
- 8.2 陆生动物的基本画法 / 217
 - 8.2.1 陆生动物毛发的表现 / 217
 - 8.2.2 老虎的画法 / 218
 - 8.2.3 大象的画法 / 219
 - 8.2.4 熊猫的画法 / 220
 - 8.2.5 猫的画法 / 221
- 8.3 水生动物的基本画法 / 222
 - 8.3.1 水生动物身体的表现 / 222
 - 8.3.2 章鱼的画法 / 223

- 8.3.3 海豚的画法 / 224
- 8.3.4 小丑鱼的画法 / 225
- 8.3.5 金枪鱼的画法 / 226
- 8.4 飞禽的基本画法 / 227
 - 8.4.1 飞禽羽毛的表现 / 227
 - 8.4.2 老鹰的画法 / 228
 - 8.4.3 麻雀的画法 / 229
 - 8.4.4 仙鹤的画法 / 230
 - 8.4.5 猫头鹰的画法律 / 231
- 8.5 用夸张的手法绘制动物 / 232
 - 8.5.1 突出表现动物的身体特征 / 232

- 8.5.2 简化动物的皮毛 / 233
- 8.5.3 把Q版化融入动物的绘制中 / 234
- 8.6 动物拟人的绘制方法 / 235
 - 8.6.1 绘制动物拟人的方法 / 235
 - 8.6.2 猫咪拟人的画法 / 236
 - 8.6.3 忠犬拟人的画法 / 237
 - 8.6.4 鱼拟人的画法 / 238
 - 8.6.5 孔雀拟人的画法 / 239
 - 8.6.6 蜜蜂拟人的画法 / 240
- 流程 / 241

第9章 描绘漫画中各种道具的技巧

- 9.1 几何体是道具的基本形态 / 246
 - 9.1.1 漫画世界都是由几何体组成的 / 246
 - 9.1.2 运用几何体绘制道具 / 247
- 9.2 道具的基本绘制技法 / 248
 - 9.2.1 不同角度的道具绘制技法 / 248
 - 9.2.2 表现物体质感的方法 / 249
- 9.3 生活类道具的基本画法 / 250
 - 9.3.1 化妆品的画法 / 250
 - 9.3.2 洗漱用具的画法 / 252
- 9.4 办公类道具的基本画法 / 254
 - 9.4.1 电子产品的画法 / 254
 - 9.4.2 文件类用具的画法 / 256

- 9.5 家具类道具的基本画法 / 258
 - 9.5.1 桌椅板凳的画法 / 258
 - 9.5.2 床铺衣柜的画法 / 260
- 9.6 餐具类道具的基本画法 / 262
 - 9.6.1 锅碗瓢盆的画法 / 262
 - 9.6.2 刀叉筷子的画法 / 264
- 9.7 体育类道具的基本画法 / 266
 - 9.7.1 球类的画法 / 266
 - 9.7.2 器械的画法 / 268
- 9.8 奇幻类道具的基本画法 / 270
 - 9.8.1 刀剑的画法 / 270
 - 9.8.2 法杖的画法 / 272
- 流程 / 274

第10章 光影、透视基本技法

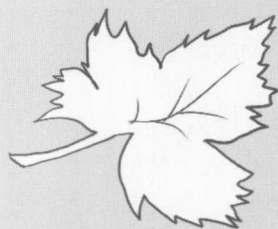
- 10.1 光影的基础知识和实际运用 / 278
 - 10.1.1 光影的原理 / 278
 - 10.1.2 运用点线面构成物体的光影效果 / 279
 - 10.1.3 光影的强弱表现 / 280
 - 10.1.4 不同风格的光影效果 / 281
 - 10.1.5 通过光影表现立体感 / 282
 - 10.1.6 光影效果烘托画面氛围 / 283
 - 10.1.7 运用光影表现色调 / 284
- 10.2 透视的基础知识和实际运用 / 285
 - 10.2.1 一点透视的基本画法 / 285
 - 10.2.2 两点透视的基本画法 / 286
 - 10.2.3 三点透视的基本画法 / 287



- 10.2.4 人物的光影透视表现 / 288
- 10.2.5 道具的光影透视表现 / 289
- 流程 / 290

第11章 描绘漫画中场景的基本技法

- 11.1 场景透视的描绘基础 / 292
 - 11.1.1 从平面到立体的转变 / 292
 - 11.1.2 场景的透视表现 / 293
- 11.2 常见的构图方式 / 294
 - 11.2.1 S形构图的基本画法 / 294
 - 11.2.2 平行构图的基本画法 / 295
 - 11.2.3 三角形构图的基本画法 / 296
 - 11.2.4 梯形构图的基本画法 / 297
 - 11.2.5 圆形构图的基本画法 / 298
- 11.3 场景的各种表现手法 / 299
 - 11.3.1 光影效果的表现 / 299
 - 11.3.2 不同时间的表现 / 300
 - 11.3.3 季节交替的表现 / 301



- 11.4 不同类型的场景表现 / 303
 - 11.4.1 生活类场景的画法 / 303
 - 11.4.2 校园类场景的画法 / 305
 - 11.4.3 自然类场景的画法 / 307
 - 11.4.4 建筑类场景的画法 / 309
 - 11.4.5 幻想类场景的画法 / 311
- 流程 / 313

第12章 轻松学会使用色彩绘制漫画

- 12.1 色彩的基础知识 / 320
 - 12.1.1 基础三原色 / 320
 - 12.1.2 了解补色和同色 / 321
 - 12.1.3 色彩冷暖的运用 / 322
 - 12.1.4 各种笔触的绘制效果 / 323

- 12.2 漫画人物的上色技法 / 324
 - 12.2.1 填色法的表现方法 / 324
 - 12.2.2 厚涂法的表现方法 / 325
- 12.2 人物上色的实例讲解 / 326
 - 12.3.1 Q版萌正太的上色技法 / 326
 - 12.3.2 校园美少女的上色技法 / 331

