

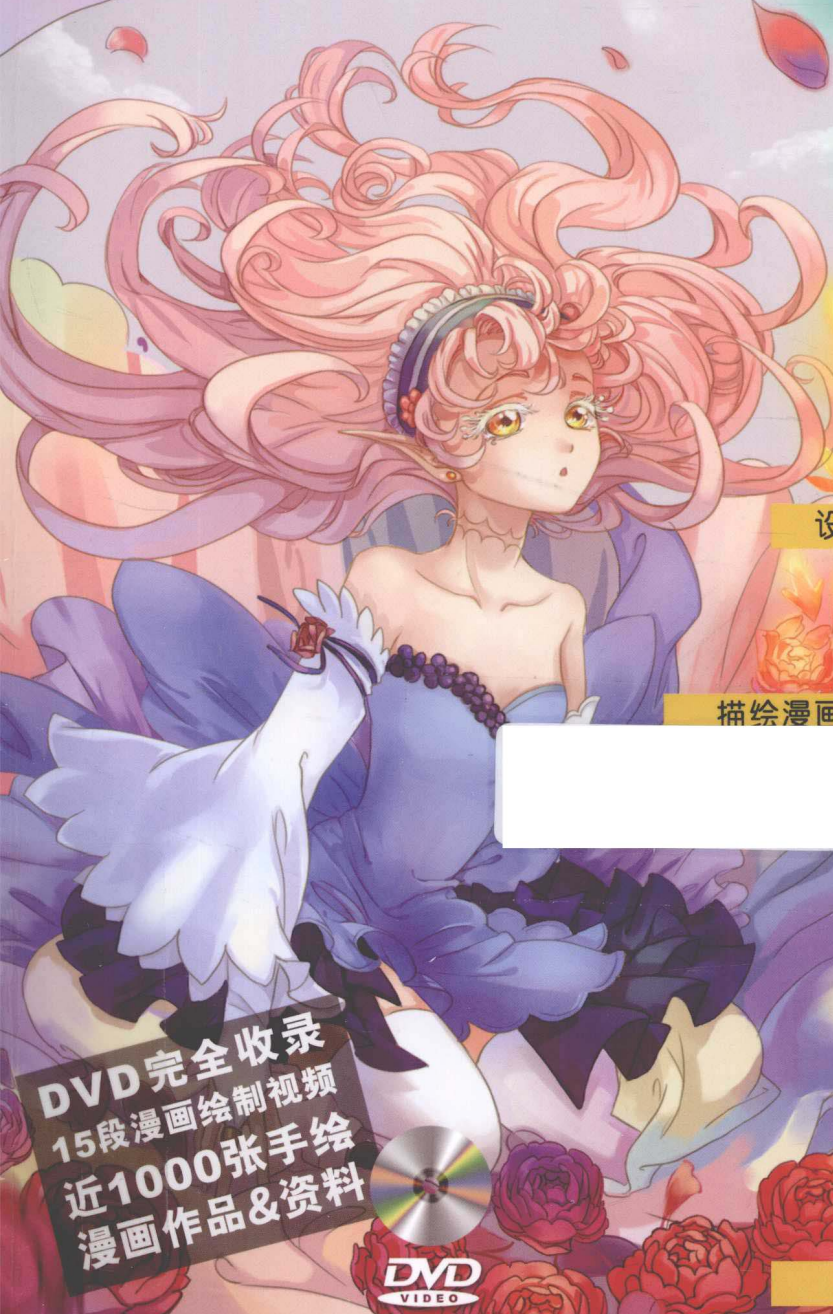
学习人气漫画家的人物设定方法
海量造型技巧
完整绘制过程全收录
包含人物发型、表情、情绪、身体动态、以及进阶的动物拟人造型、道具和场景绘制

绘漫画 编著

造型指南

漫画达人速成教室

画出散发魅力的动漫角色造型



漫画造型概述

设计人物头部基础造型

设计人物的发型

描绘漫画人物表情的基础画法

人物身体的造型

人物的动作设定

人物服饰造型

动物角色绘制技巧

道具的造型技巧

漫画场景的造型设定

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

漫画达人速成教室

Comics crash 造型篇

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. 造型篇 / 绘漫堂编著. — 北京:
人民邮电出版社, 2014. 3
ISBN 978-7-115-33670-5

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(2013)第286782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10章,第1章为漫画概述;第2~7章分别讲解了漫画人物的头部造型、发型、表情、身体造型、动作设定和服饰造型的描绘技法;第8~10章讲解了漫画中的动物、道具和场景的造型技巧。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: 633 千字

印数: 1—4 000 册

2014年3月第1版

2014年3月北京第1次印刷

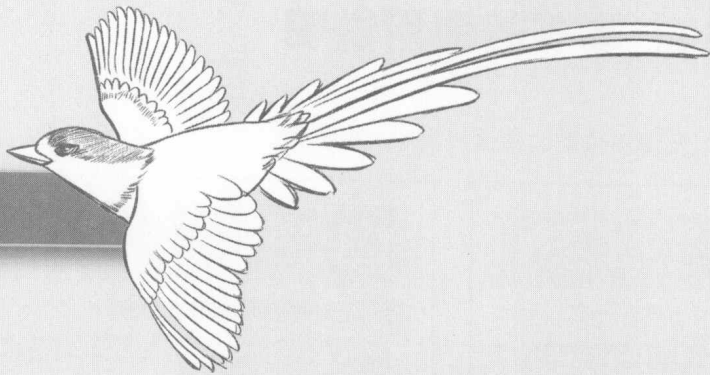
定价: 59.80元(附光盘)

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



我们欣赏一部优秀的漫画时，不仅仅会欣赏跌宕起伏的剧情，同时也会被一个个生动形象的人物角色所吸引，各种故事都是通过角色进行演绎的。因此在成功的漫画作品中，生动的角色塑造就变得必不可少。具有突出的外形、个性的扮相以及性格鲜明的角色会令读者过目不忘。对角色造型塑造的学习，可以使我们更好地设计出优秀的漫画角色。

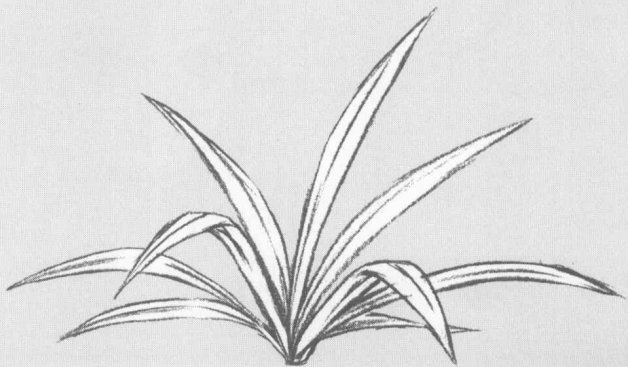
在漫画中，一个充满魅力的角色，不仅需要具有闪亮的面容，匀称的身材以及华丽的服饰，同时漫画人物丰富多样的表情和肢体动作也能让角色增添魅力。抓住这些元素，我们就一定能设计出令人满意的人物造型。

在漫画中，除了人物角色外，还有其他类型的造型设计也是非常重要的。动物角色造型是漫画中非常重要的调味品，道具造型对于人物造型有着十分重要的辅助作用，而场景设计则是漫画故事舞台的基本表现形式。这些都是我们要在本书中进行学习的内容。

本书分为10章，前7章着重对人物造型设计进行讲解，从人物的头部、发型、表情、身体动作到服装由浅入深地学习，围绕“如何画出魅力造型的角色”讲解塑造人物时所要的技巧，使读者了解要塑造一个角色，需要利用什么样的外表，通过怎样的肢体动作和服装搭配对人物的个性进行表现。例如黑色的长直发可以突出美少女冷艳神秘的气质；张扬夸张的动作是活泼外向角色的突出特征；带有花边的衣裙是塑造可爱萝莉角色常用的服装。

通过学习本书中对于漫画人物、动物和场景等要素的基本塑造方法，深入了解不同造型的得当选择，从而掌握塑造充满魅力的漫画角色的方法。

本书适用于对漫画有一定基础，希望能在漫画的道路上更上一层楼的读者。希望本书能够对广大读者在漫画创作方面提供参考，成为大家的良师益友，帮助诸位实现成为漫画家的梦想。



本书的使用说明

●认识漫画造型

了解漫画形象造型的重要性，以及漫画造型的基本原理和大致方法。

1.2 漫画中的经典造型

在浩如烟海的漫画作品中，我们可以总结出一些经典的漫画造型作为学习的起点，了解其构成要素，分析其特征魅力。下面我们就介绍一些漫画中常见的经典造型。

1.2.1 经典人物造型

人物角色是漫画故事进行的执行者，是绝大部分漫画中不可缺少的要素，也是吸引读者的重点。塑造出贴合故事主题、充满吸引力的经典人物是非常重要的。下面我们就来了解一些漫画中的经典人物造型。

◆少年漫画的经典人物造型

少年漫画多以格斗冒险为主，故事节奏快，画面冲击力强，人物外形比较硬朗，发型服装等造型比较简单，但特点突出，每个角色均个性突出，能给读者留下深刻的印象。



◆少女漫画的经典人物造型



少女漫画多以围绕爱情、友情等主题展开故事，人物多为平常生活中的普通男女，人物服装、发型等造型接近现实生活。这类漫画中的主角多为俊男美女，人物造

1.3 绘制漫画造型的三种基本方法

漫画造型的方法有很多种，常用的主要有修饰法、变形法以及创造法。

1.3.1 在原有造型的基础上做修饰

无论是可以活动的人物还是不能活动的道具，漫画造型都源于生活，漫画同时是一种艺术，漫画造型要高于生活。通过细节的修饰和添加装饰纹样等方式，可以使漫画造型更加丰满生动。下面我们一起来学习一下在已有造型基础上进行修饰的方法。

◆通过细节修饰进行造型



◆通过添加装饰进行造型



●技法讲解

介绍漫画人物等造型的基本知识，在了解造型理论的基础上由浅入深地逐步学习造型技法。

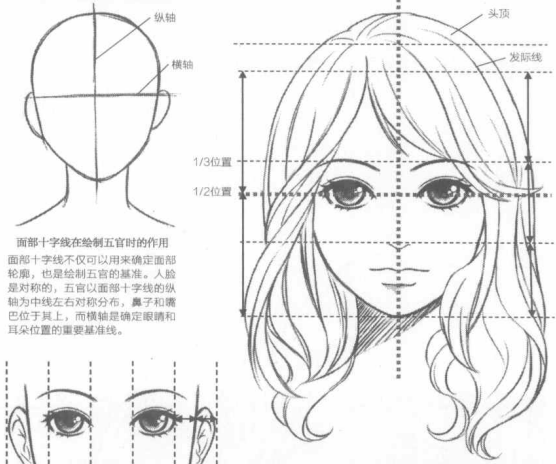
2.5 人物面部组合造型

五官必须进行合理的搭配才能构成一张完整的人物面孔，从而产生自己想要的角色形象。下面我们就来看一下五官组合对于人物面部造型的影响。

2.5.1 合理安排五官在面部的位

每个人的五官分布都不一样，但人的面部是按照一定规律生长的，五官在面部的位按照一定的比例分布，合理地安排五官在面部的位，是塑造人物面部的基。下面我们就来看一下面部五官的位关系。

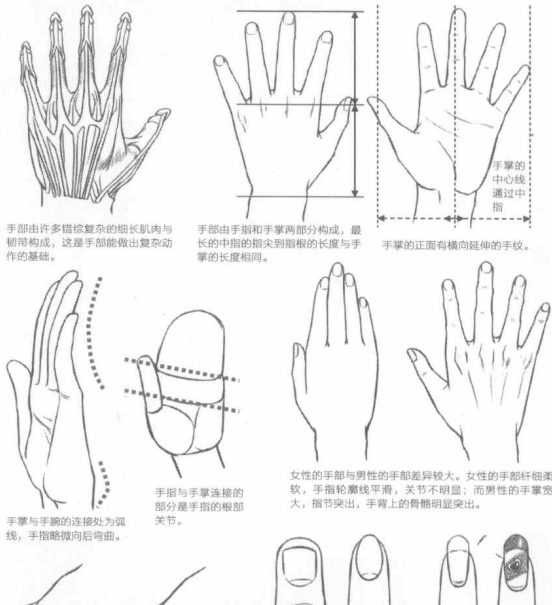
◆正面角度时五官的位



面部十字线在绘制五官时的作用
面部十字线不仅可以用来确定面部轮廓，也是绘制五官的基准。人脸是对称的，五官以面部十字线的纵轴为中线左右对称分布，鼻子和嘴巴位于其上，而横轴是确定眼睛和耳朵位的重要基准线。

5.3.7 手掌的结构与画法

在漫画中，手的重要性仅次于人物的面部，是身体绘制的重点和难点。手不仅结构复杂、动作多样，不同人物的手也有着不同的特征。下面我们就来看一下手掌的绘制方法。



●精美图例

利用华丽精美的高完成度绘图，以实例直观地展示出不同类型漫画造型的特征，引领读者举一反三地学习。

7.4.7 机械类服装

机械类服装款式贴身，结构复杂，构成的材质比较特殊，多由皮革和金属制成。下面我们就来介绍几种常见的机械类服装。



带有幻想部件的机械装

在一般的机械装的基础上添加人类不具备的部分，如翅膀或尾巴等，绘制时注意用规则的形状组合成这些部件。

依照身体结构的机械装

夸张身体部分结构的机械装

9.8.2 魔幻类

魔幻类道具在漫画中是用来施展魔法的道具，绘制时可以进行各种造型，注重外形的华丽，绘制时要表现出不同部分的材质差异。下面我们就来了解几种魔幻类道具的绘制方法。



魔法道具是幻想中的道具，可以根据需要飘浮在空中。

魔杖的一般造型是由较粗的手柄和顶端装饰物组合而成的。

魔法书一般比较厚，封面颜色较深，写有魔法文字和符号。

●步骤讲解

利用直观的步骤讲解，对漫画造型的方法进行详细的讲解和分析。

◆表现道具的质感



16 用橡皮擦掉草图部分，并擦掉被话筒电线遮挡住的部分。



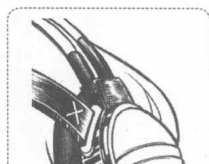
17 用两端较细的密集排线表现耳机挂梁表面部分的颜色、光泽和质感。



18 画出挂梁侧面的光泽，光泽的分布与表面大致相同。



19 用由密集到稀疏的排线画出头顶挂梁下方的阴影。



3.3.2 利用多种手法表现头发的细节

在确定了人物头发的基本造型后，还要进一步地描绘，通过线条的表现和细节的添加，表现出头发的质感，进一步塑造人物形象。



11 根据画好的草图，勾勒出人物的面部，并画出五官的轮廓。



12 用流畅的线条勾勒出刘海以及鬓发的整体形状与主要发束。



13 画出沿着头部的头发轮廓，突出的部分可以表现头发的厚度。



14 用平滑的曲线勾勒出发髻的轮廓，注意线条粗细的变化。



15 用较细的线条勾勒出刘海鬓发的发束细节，注意结构的表现。

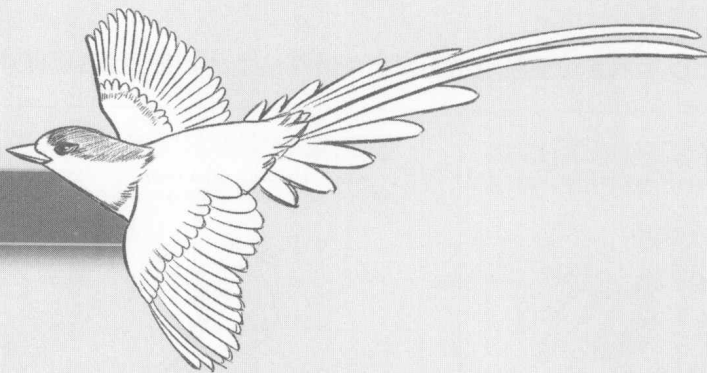


16 画出贴近头部向后拢起的头发轮廓线，线条要沿着头部的轮廓，同时注意线条角度的变化，表现出头发发束的



17 进一步细化头发，表现出纤细的发丝质感，每束发束的两侧线条粗细，中间的线条比较稀疏，以增强立体感。

目录

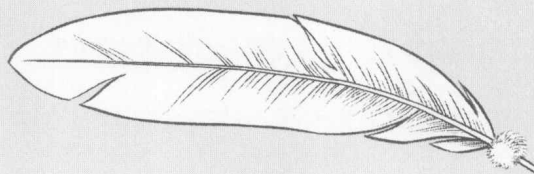


第1章 漫画造型概述

- 1.1 什么是漫画造型 / 12
 - 1.1.1 漫画造型的概念 / 12
 - 1.1.2 漫画造型的重要性 / 13
- 1.2 漫画中的经典造型 / 14
 - 1.2.1 经典人物造型 / 14
 - 1.2.2 经典动物造型 / 18
 - 1.2.3 经典道具造型 / 19
 - 1.2.4 经典场景造型 / 21
- 1.3 绘制漫画造型的三种基本方法 / 23
 - 1.3.1 在原有造型的基础上做修饰 / 23
 - 1.3.2 在原有造型的基础上变形 / 24
 - 1.3.3 从无到有地创造新的造型 / 25
- 1.4 利用造型原理使一个平凡人物蝶变新生 / 26
 - 1.4.1 改变质朴的外形 / 26
 - 1.4.2 合理使用装饰进行改变 / 28
 - 1.4.3 让人物身体的各个部分协调统一 / 30

第2章 设计人物头部基础造型

- 2.1 头部的基础知识 / 32
 - 2.1.1 了解头部骨骼 / 32
 - 2.1.2 根据骨骼绘制头部轮廓 / 33
- 2.2 人物头部的造型技巧 / 34
 - 2.2.1 人物头部形状画法 / 34
 - 2.2.2 自由设定人物头部的外形轮廓 / 35
- 2.3 人物的脸型塑造 / 36
 - 2.3.1 基本脸型 / 36
 - 2.3.2 特殊脸型 / 40
- 2.4 人物的五官塑造 / 42
 - 2.4.1 眉眼 / 42
 - 2.4.2 鼻子 / 44
 - 2.4.3 耳朵 / 45
 - 2.4.4 嘴 / 46
- 2.5 人物面部组合造型 / 47
 - 2.5.1 合理安排五官在面部的位置 / 47
 - 2.5.2 五官位置的移动影响面部造型 / 49
 - 2.5.3 五官外形的变化影响面部造型 / 51
- 2.6 头部整体的透视角度变化 / 56
 - 2.6.1 了解头部透视变化的重要性 / 56
 - 2.6.2 平视状态下头部的角度变化 / 57
 - 2.6.3 仰视状态下头部的角度变化 / 59
 - 2.6.4 俯视状态下头部的角度变化 / 61
- 2.7 人物头部造型的设定过程 / 63
 - 2.7.1 利用几何体表现人物头部的大体形状和构造 / 63
 - 2.7.2 利用十字线预设人物的五官位置 / 64
 - 2.7.3 利用五官的细节表现突出人物头部的特点 / 65

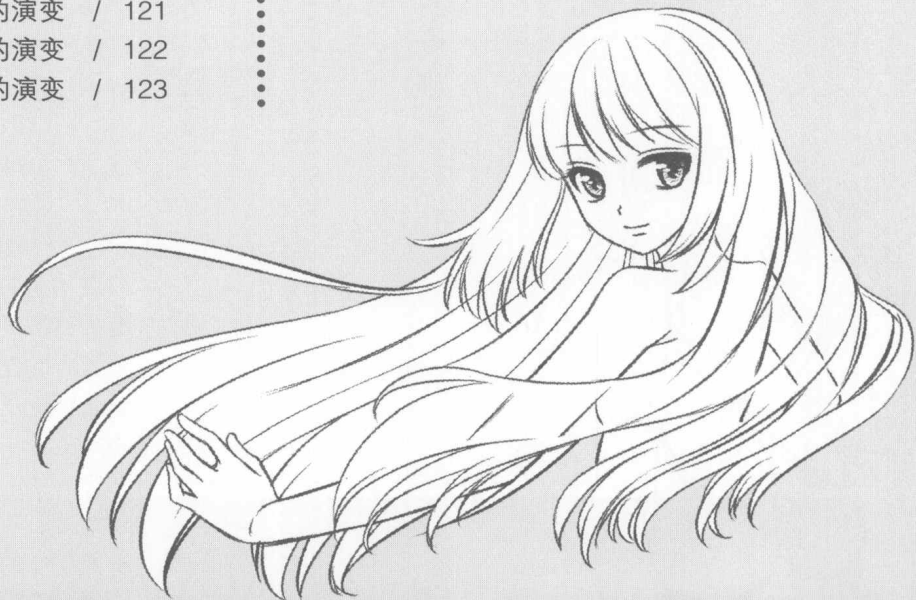


第3章 设计人物的发型

- 3.1 头发的基础知识 / 68
 - 3.1.1 了解头发 / 68
 - 3.1.2 头发的基本绘制要点 / 70
 - 3.1.3 头发的绘制方法 / 75
 - 3.1.4 头发的表现方法 / 78
- 3.2 人物的基本发型 / 81
 - 3.2.1 长发 / 81
 - 3.2.2 短发 / 86
 - 3.2.3 卷发 / 90
 - 3.2.4 盘发 / 94
 - 3.2.5 束发 / 96
 - 3.2.6 辫发 / 100
 - 3.2.7 头发的综合造型 / 102
- 3.3 人物发型设定过程 / 105
 - 3.3.1 设计符合角色特质的发型 / 105
 - 3.3.2 利用多种手法表现头发的细节 / 107

第4章 描绘漫画人物表情的基础画法

- 4.1 表情产生的原理 / 110
 - 4.1.1 通过五官位置的变化生成不同的表情 / 110
 - 4.1.2 通过五官变形产生不同的表情变化 / 112
- 4.2 表达情绪的三种基本表情 / 114
 - 4.2.1 高兴 / 114
 - 4.2.2 哭泣 / 116
 - 4.2.3 生气 / 118
- 4.3 表现表情程度变化的方法 / 120
 - 4.3.1 从微笑到狂笑的演变 / 120
 - 4.3.2 从伤心到哀号的演变 / 121
 - 4.3.3 从生气到愤怒的演变 / 122
 - 4.3.4 从惊讶到恐慌的演变 / 123
- 4.4 表情符号的绘制技法 / 124
 - 4.4.1 心形 / 124
 - 4.4.2 补丁 / 125
 - 4.4.3 线条 / 126
 - 4.4.4 汗滴 / 127
 - 4.4.5 其他表情符号 / 128
- 4.5 人物表情的设定过程 / 130
 - 4.5.1 确定五官的标准位置和形状 / 130
 - 4.5.2 通过五官部分的变形来表现表情 / 131

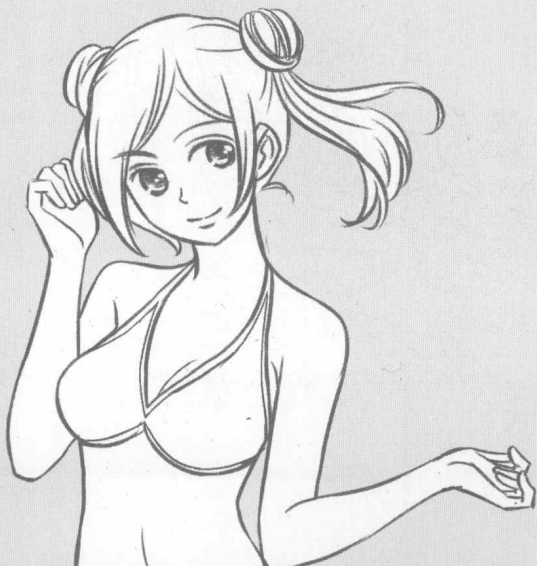


第5章 人物身体的造型

- 5.1 人体骨骼和肌肉的基本知识 / 134
 - 5.1.1 骨骼的构造 / 134
 - 5.1.2 肌肉的分布 / 135
- 5.2 人物身体的基础知识 / 136
 - 5.2.1 脊椎是人物身体的中心线 / 136
 - 5.2.2 表现身体的立体感 / 137
- 5.3 人物上半身的绘制方法 / 139
 - 5.3.1 脖子是头部与身体的连接 / 139
 - 5.3.2 肩膀的宽度与厚度的表现 / 140
 - 5.3.3 男女胸部的区别与表现 / 142
 - 5.3.4 描绘腰部的曲线与变化 / 144
 - 5.3.5 背部的绘制技巧 / 146
 - 5.3.6 手臂的比例与画法 / 147
 - 5.3.7 手掌的结构与画法 / 149
- 5.4 人物下半身的绘制方法 / 150
 - 5.4.1 臀部是下半身的起点 / 150
 - 5.4.2 学习绘制腿部的曲线 / 151
 - 5.4.3 脚掌的结构与画法 / 152
- 5.5 四种体型人物的身体特征和画法 / 153
 - 5.5.1 标准体型 / 153
 - 5.5.2 纤细体型 / 155
 - 5.5.3 强壮体型 / 157
 - 5.5.4 肥胖体型 / 159
- 5.6 为人物设计不同的头身比 / 160
 - 5.6.1 7头身是常见的漫画人物标准头身比 / 160
 - 5.6.2 5、6、8头身比分别适用于不同类型的人物 / 161
 - 5.6.3 9头身比例可以表现漫画英雄人物 / 164
 - 5.6.4 2、3、4头身常用于表现Q版人物 / 165
- 5.7 人物身体的设定过程 / 168
 - 5.7.1 确定骨骼和肌肉状态 / 168
 - 5.7.2 表现身体各个部分的细节 / 169
 - 5.7.3 对身体进行整体调整 / 171

第6章 人物的动作设定

- 6.1 人物的运动原理 / 174
 - 6.1.1 关节是人体运动的基本点 / 174
 - 6.1.2 人物重心的基础知识 / 176
- 6.2 身体各部位运动的绘制方法 / 177
 - 6.2.1 上半身的动态表现 / 177
 - 6.2.2 下半身的动态表现法 / 181
 - 6.2.3 身体动态的曲线画法 / 184
- 6.3 人物的基本静态动作设定 / 186
 - 6.3.1 站 / 186
 - 6.3.2 坐 / 189
 - 6.3.3 蹲跪 / 192
 - 6.3.4 躺卧 / 195
- 6.4 人物的基本动态动作设定 / 197
 - 6.4.1 走 / 197
 - 6.4.2 跑 / 200
 - 6.4.3 跳 / 204
 - 6.4.4 飞 / 207
- 6.5 表现情绪的动作设定 / 208
 - 6.5.1 没有情绪时的动作表现 / 208
 - 6.5.2 高兴时的动作表现 / 209
 - 6.5.3 生气时的动作表现 / 211
 - 6.5.4 伤心时的动作表现 / 213
- 6.6 人物动作的设定过程 / 215
 - 6.6.1 确定人物的中心线和重心后再动笔 / 215
 - 6.6.2 表现动作的时候要做到整体协调 / 216



第7章 人物服饰造型

- 7.1 服装的绘制原理 / 220
 - 7.1.1 根据人体绘制服装 / 220
 - 7.1.2 了解服装的基本常识 / 221
 - 7.1.3 服装的缝合线 / 223
- 7.2 学习服装皱褶的绘制技法 / 224
 - 7.2.1 皱褶的形成原理 / 224
 - 7.2.2 皱褶的表现形式 / 225
- 7.3 绘制出服装的不同材质 / 226
 - 7.3.1 轻薄材质的表现 / 226
 - 7.3.2 厚重材质的表现 / 227
 - 7.3.3 皮革材质的表现 / 228
 - 7.3.4 毛皮材质的表现 / 229
 - 7.3.5 金属材质的表现 / 230
- 7.4 不同种类服装的基本造型 / 231
 - 7.4.1 内衣类服装 / 231
 - 7.4.2 居家类服装 / 233
 - 7.4.3 职业类服装 / 235



- 7.4.4 校园类服装 / 237
- 7.4.5 运动类服装 / 239
- 7.4.6 古装类服装 / 241
- 7.4.7 机械类服装 / 243
- 7.4.8 宴会类服装 / 244
- 7.4.9 公仔类服装 / 246
- 7.4.10 魔幻类服装 / 247
- 7.5 人物服装的设定过程 / 249
 - 7.5.1 先确定人物身体后再绘制服饰 / 249
 - 7.5.2 服装细节要从大到小来处理 / 250

第8章 动物角色绘制技巧

- 8.1 了解动物的绘制基础 / 256
 - 8.1.1 运用几何体绘制动物轮廓 / 256
 - 8.1.2 动物的运动规律 / 257
- 8.2 陆生类动物的基本造型 / 258
 - 8.2.1 陆生动物的毛发表现 / 258
 - 8.2.2 猫 / 259
 - 8.2.3 马 / 260
 - 8.2.4 老虎 / 261
 - 8.2.5 大象 / 262
- 8.3 水生类动物的基本画法 / 263
 - 8.3.1 水生动物身体的表现 / 263
 - 8.3.2 金枪鱼 / 264
 - 8.3.3 海豚 / 265
 - 8.3.4 鲨鱼 / 266
 - 8.3.5 章鱼 / 267
- 8.4 飞禽类动物的基本画法 / 268
 - 8.4.1 飞禽类动物羽毛的表现 / 268
 - 8.4.2 鸽子 / 269
 - 8.4.3 孔雀 / 270
 - 8.4.4 仙鹤 / 271
 - 8.4.5 老鹰 / 272
- 8.5 用夸张的手法塑造动物形象 / 273
 - 8.5.1 突出表现动物的身体特征 / 273
 - 8.5.2 简化动物的皮毛 / 274
 - 8.5.3 让动物形体更加趋向Q版化 / 275
- 8.6 动物拟人的绘制方法 / 276
 - 8.6.1 将人物与动物相结合的方法 / 276
 - 8.6.2 老虎拟人 / 278
 - 8.6.3 犬拟人 / 279
 - 8.6.4 鱼拟人 / 280
 - 8.6.5 孔雀拟人 / 281
 - 8.6.6 牛拟人 / 282
- 8.7 拟人动物的设定过程 / 283
 - 8.7.1 先了解动物的原型才能画好拟人动物 / 283
 - 8.7.2 从动物到拟人动物的变化过程 / 284

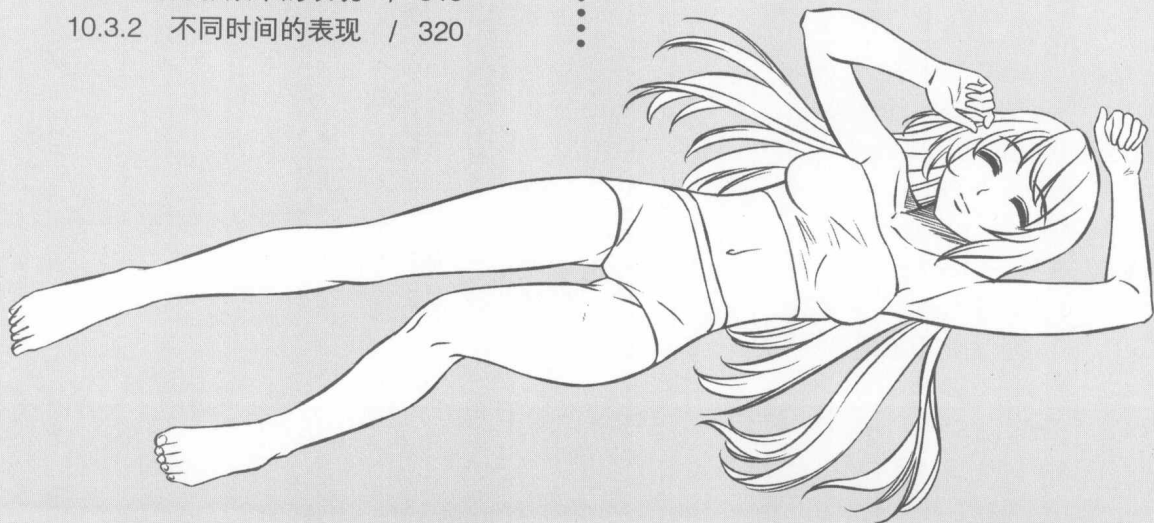


第9章 道具的造型技巧

- 9.1 几何体是道具的基本形态 / 288
 - 9.1.1 万能的几何体 / 288
 - 9.1.2 运用几何体组合绘制道具 / 289
- 9.2 道具的基本绘制技法 / 290
 - 9.2.1 不同角度的道具绘制技法 / 290
 - 9.2.2 表现物体质感的方法 / 291
- 9.3 生活类道具的基本造型 / 292
 - 9.3.1 化妆类 / 292
 - 9.3.2 洗漱类 / 293
- 9.4 办公类道具的基本造型 / 294
 - 9.4.1 电子类 / 294
 - 9.4.2 文件类 / 295
- 9.5 家具类道具的基本造型 / 296
 - 9.5.1 摆放类 / 296
 - 9.5.2 坐卧类 / 297
- 9.6 餐具类道具的基本造型 / 298
 - 9.6.1 装盛类 / 298
 - 9.6.2 使用类 / 299
- 9.7 体育类道具的基本造型 / 300
 - 9.7.1 球类 / 300
 - 9.7.2 器械类 / 301
- 9.8 奇幻类道具的基本画法 / 302
 - 9.8.1 武侠类 / 302
 - 9.8.2 魔幻类 / 303
- 9.9 漫画道具的设定过程 / 304
 - 9.9.1 处理好道具与人物的关系很重要 / 304
 - 9.9.2 表现道具的整体感 / 305

第10章 漫画场景的造型设定

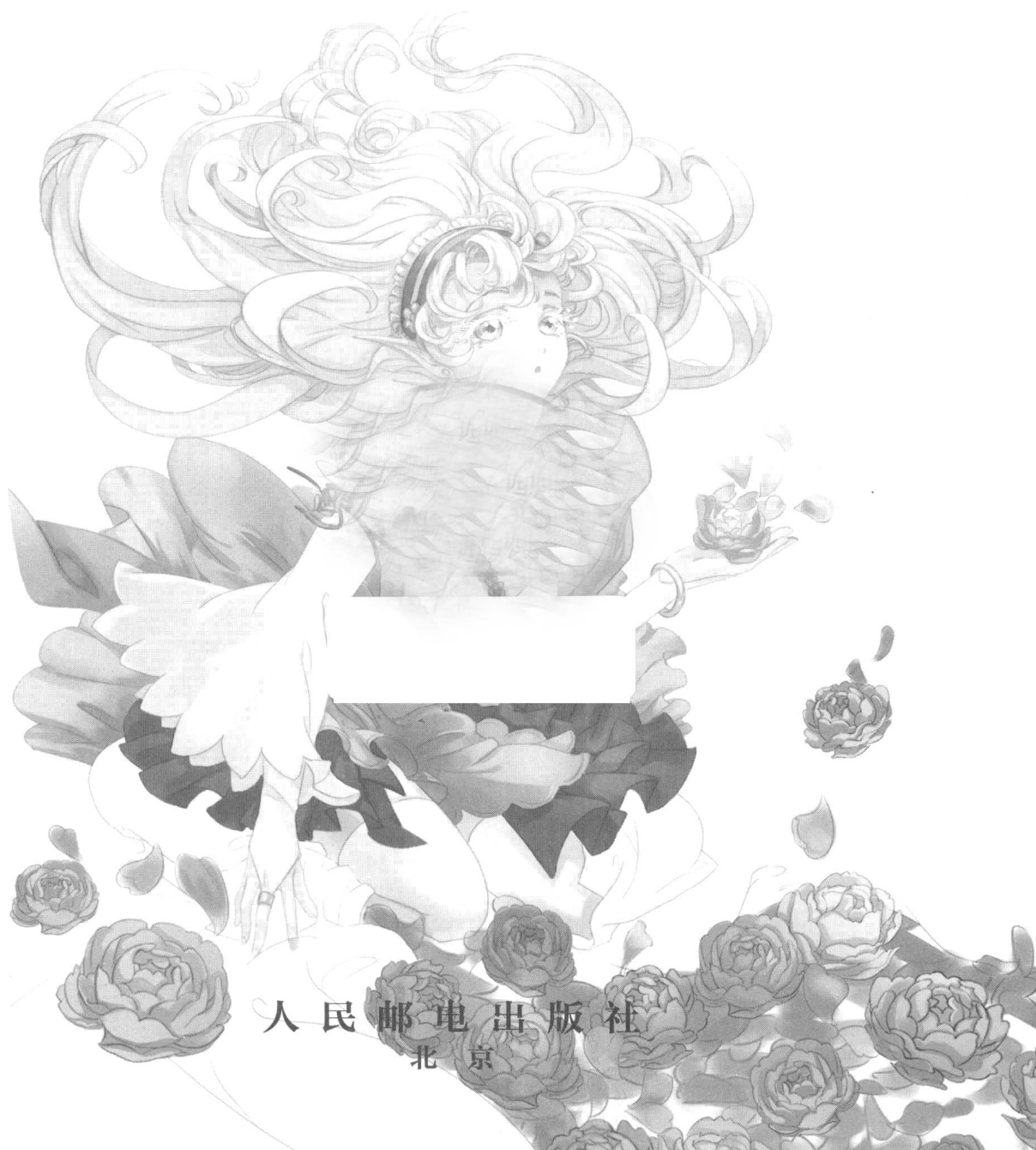
- 10.1 透视是场景描绘的基础 / 310
 - 10.1.1 从平面到立体的转变 / 310
 - 10.1.2 场景的透视表现 / 311
- 10.2 常见的构图方式 / 314
 - 10.2.1 S形构图的基本画法 / 314
 - 10.2.2 平行构图的基本画法 / 315
 - 10.2.3 三角形构图的基本画法 / 316
 - 10.2.4 梯形构图的基本画法 / 317
 - 10.2.5 圆形构图的基本画法 / 318
- 10.3 场景的各种表现手法 / 319
 - 10.3.1 光影效果的表现 / 319
 - 10.3.2 不同时间的表现 / 320
 - 10.3.3 季节交替的表现 / 322
- 10.4 不同类型的场景表现 / 324
 - 10.4.1 生活类场景的画法 / 324
 - 10.4.2 校园类场景的画法 / 325
 - 10.4.3 自然类场景的画法 / 327
 - 10.4.4 幻想类场景的画法 / 330
- 10.5 漫画场景的设定过程 / 331
 - 10.5.1 用几何体来搭建场景 / 331
 - 10.5.2 细节刻画要有所选择 / 332



漫画达人速成教室

Comics crash 造型篇

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. 造型篇 / 绘漫堂编著. -- 北京:
人民邮电出版社, 2014. 3
ISBN 978-7-115-33670-5

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(2013)第286782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10章,第1章为漫画概述;第2~7章分别讲解了漫画人物的头部造型、发型、表情、身体造型、动作设定和服饰造型的描绘技法;第8~10章讲解了漫画中的动物、道具和场景的造型技巧。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: 633 千字

2014年3月第1版

印数: 1-4 000 册

2014年3月北京第1次印刷

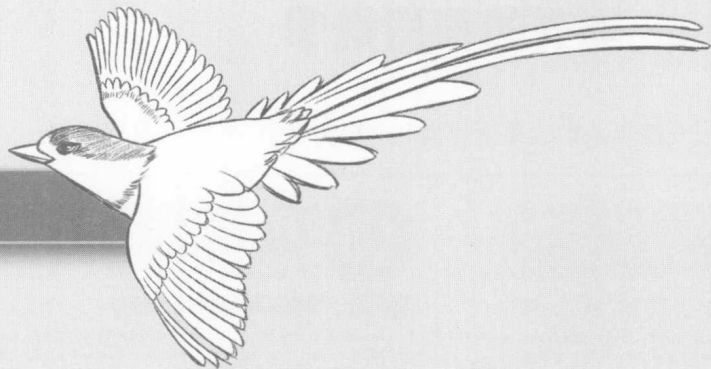
定价: 59.80元(附光盘)

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



我们欣赏一部优秀的漫画时，不仅仅会欣赏跌宕起伏的剧情，同时也会被一个个生动形象的人物角色所吸引，各种故事都是通过角色进行演绎的。因此在成功的漫画作品中，生动的角色塑造就变得必不可少。具有突出的外形、个性的扮相以及性格鲜明的角色会令读者过目不忘。对角色造型塑造的学习，可以使我们更好地设计出优秀的漫画角色。

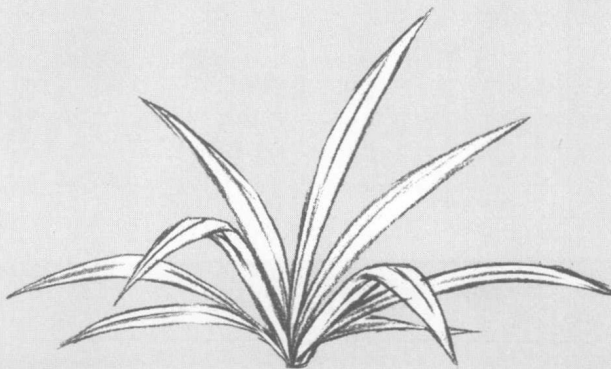
在漫画中，一个充满魅力的角色，不仅需要具有闪亮的面容，匀称的身材以及华丽的服饰，同时漫画人物丰富多样的表情和肢体动作也能让角色增添魅力。抓住这些元素，我们就一定能设计出令人满意的人物造型。

在漫画中，除了人物角色外，还有其他类型的造型设计也是非常重要的。动物角色造型是漫画中非常重要的调味品，道具造型对于人物造型有着十分重要的辅助作用，而场景设计则是漫画故事舞台的基本表现形式。这些都是我们要在本书中进行学习的内容。

本书分为10章，前7章着重对人物造型设计进行讲解，从人物的头部、发型、表情、身体动作到服装由浅入深地学习，围绕“如何画出魅力造型的角色”讲解塑造人物时所要注意的技巧，使读者了解要塑造一个角色，需要利用什么样的外表，通过怎样的肢体动作和服装搭配对人物的个性进行表现。例如黑色的长直发可以突出美少女冷艳神秘的气质；张扬夸张的动作是活泼外向角色的突出特征；带有花边的衣裙是塑造可爱萝莉角色常用的服装。

通过学习本书中对于漫画人物、动物和场景等要素的基本塑造方法，深入了解不同造型的得当选择，从而掌握塑造充满魅力的漫画角色的方法。

本书适用于对漫画有一定基础，希望能在漫画的道路上更上一层楼的读者。希望本书能够对广大读者在漫画创作方面提供参考，成为大家的良师益友，帮助诸位实现成为漫画家的梦想。



本书的使用说明

●认识漫画造型

了解漫画形象造型的重要性，以及漫画造型的基本原理和大致方法。

1.2 漫画中的经典造型

在浩如烟海的漫画作品中，我们可以总结出一些经典的漫画造型作为学习的起点，了解其构成要素，分析其特征魅力。下面我们就介绍一些漫画中常见的经典造型。

1.2.1 经典人物造型

人物角色是漫画故事执行的执行者，是绝大部分漫画中不可缺少的要素，也是吸引读者的重点。塑造出贴合故事主题、充满吸引力的经典人物是非常重要的。下面我们就来了解一些漫画中的经典人物造型。

◆少年漫画的经典人物造型

少年漫画多以格斗冒险为主，故事节奏快，画面冲击力强，人物外形比较硬朗，发型服装等造型比较简单，但特点突出，每个角色个性突出，能给读者留下深刻的印象。



◆少女漫画的经典人物造型



少女漫画多以围绕爱情、友情等主题展开故事，人物多为平常生活中的普通男女，人物服装、发型等造型接近现实生活。这类漫画中的主角多为俊男美女，人物造

1.3 绘制漫画造型的三种基本方法

漫画造型的方法有很多种，常用的主要有修饰法、变形法以及创造法。

1.3.1 在原有造型的基础上做修饰

无论是可以活动的人物还是不能活动的道具，漫画造型都源于生活，漫画同时是一种艺术，漫画造型要高于生活。通过细节的修饰和添加装饰纹样等方式，可以使漫画造型更加丰满生动。下面我们就来学习一下在已有造型基础上进行修饰的方法。

◆通过细节修饰进行造型



◆通过添加装饰进行造型



●技法讲解

介绍漫画人物等造型的基本知识，在了解造型理论的基础上由浅入深地逐步学习造型技法。

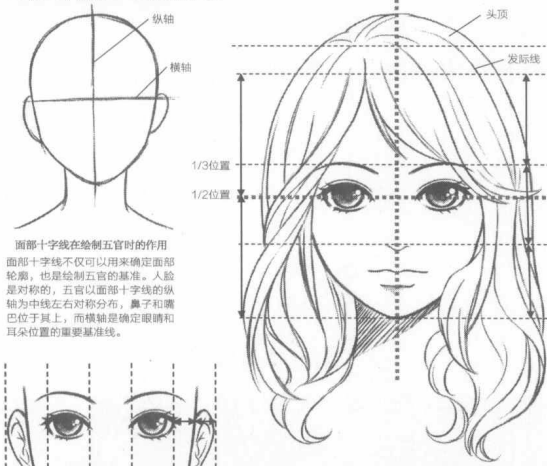
2.5 人物面部组合造型

五官必须进行合理的搭配才能构成一张完整的面部轮廓，从而产生自己想要塑造的角色形象。下面我们就来看一下五官组合对于人物面部造型的影响。

2.5.1 合理安排五官在面部的位置

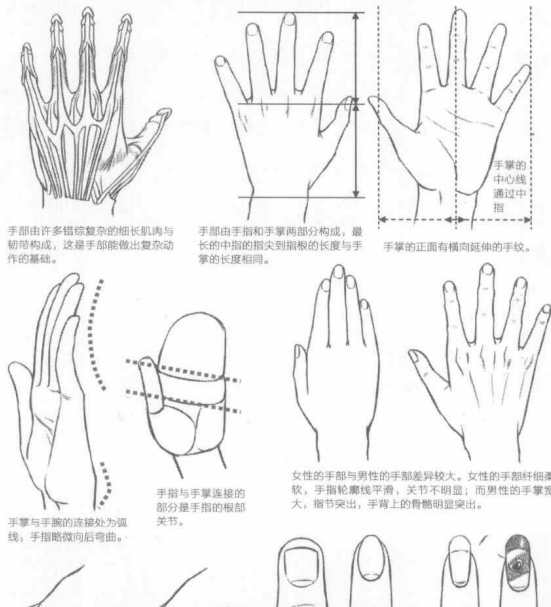
每个人的五官分布都不一样，但人的面部是按照一定规律生长的，五官在面部的位置按照一定的比例分布，合理地安排五官在面部的位置，是塑造人物面部的基础。下面我们就来看一下面部五官的位置关系。

◆正面角度时五官的位置



5.3.7 手掌的结构与画法

在漫画中，手的重要性仅次于人物的面部，是身体绘制的重点和难点。手不仅结构复杂、动作多样，不同人物的手部也有着不同的特征。下面我们就来了解一下手掌的绘制方法。



●精美图例

利用华丽精美的高完成度绘图，以实例直观地展示出不同类型漫画造型的特征，引领读者举一反三地学习。

7.4.7 机械类服装

机械类服装款式贴身，结构复杂，构成的材质比较特殊，多由皮革和金属制成。下面我们就来介绍几种常见的机械类服装。



带有幻想部件的机械装

在一般的机械装的基础上添加人类不具备的部分，如翅膀或尾巴等，绘制时要注意用规则的形状组合成这些部件。

依照身体结构的机械装

夸张身体部分结构的机械装

9.8.2 魔幻类

魔幻类道具在漫画中是用来施展魔法的道具，绘制时可以进行各种造型，注重外形的美丽，绘制时要表现出不同部分的材质差异。下面我们就来了解几种魔幻类道具的绘制方法。



魔法道具是幻想中的道具，可以根据需要飘浮在空中。

魔杖的一般造型是由较长的手柄和顶端的装饰物组合而成的。

魔法书一般比较厚，封面颜色较深，写有魔法文字和符号。

●步骤讲解

利用直观的步骤讲解，对漫画造型的方法进行详细的讲解和分析。

◆表现道具的质感



16 用橡皮擦掉草稿部分，并擦掉被话筒电线遮住的部分。



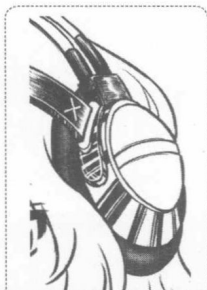
17 用两根较细的密集排线表现耳机挂梁表面部分的颜色、光泽和质感。



18 画出挂梁侧面的光泽，光泽的分布与表面大致相同。



19 用由密集到稀疏的排线画出头顶挂梁下方的阴影。



3.3.2 利用多种手法表现头发的细节

在确定了人物头发的基本造型后，还要进一步地描绘，通过线条的表现和细节的添加，表现出头发的质感，进一步塑造人物形象。



11 根据画好的草图，勾勒出人物面部，并画出五官的轮廓。



12 用流畅的线条勾勒出刘海以及头发的整体形状与主要发束。



13 画出贴着头部的头发轮廓，突出的部分可以表现头发的厚度。



14 用平滑的曲线勾勒出发束的轮廓，注意线条粗细的变化。



15 用较细的线条勾勒出刘海鬓发的发束细节，注意结构的表现。



16 画出贴向后发束的头发轮廓线，线条要沿着发束的轮廓，同时注意线条角度的变化，表现出头发发束的

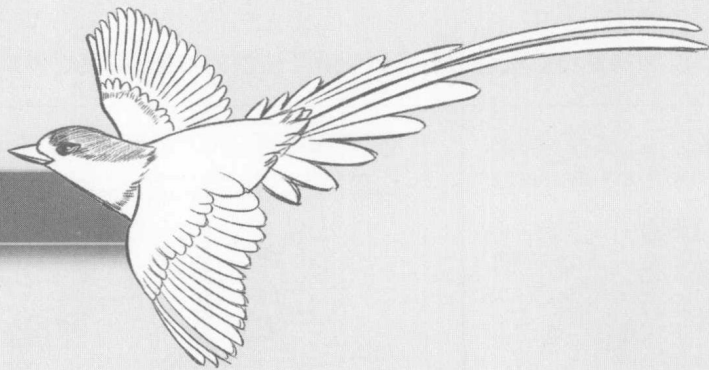


17 进一步细化头发，表现出纤细的发丝质感，每束发束的两侧线条较密，中间的线条比较稀疏，以增强立体感。



18 进一步细化头发，表现出纤细的发丝质感，每束发束的两侧线条较密，中间的线条比较稀疏，以增强立体感。

目录



第1章 漫画造型概述

- 1.1 什么是漫画造型 / 12
 - 1.1.1 漫画造型的概念 / 12
 - 1.1.2 漫画造型的重要性 / 13
- 1.2 漫画中的经典造型 / 14
 - 1.2.1 经典人物造型 / 14
 - 1.2.2 经典动物造型 / 18
 - 1.2.3 经典道具造型 / 19
 - 1.2.4 经典场景造型 / 21
- 1.3 绘制漫画造型的三种基本方法 / 23
 - 1.3.1 在原有造型的基础上做修饰 / 23
 - 1.3.2 在原有造型的基础上变形 / 24
 - 1.3.3 从无到有地创造新的造型 / 25
- 1.4 利用造型原理使一个平凡人物蝶变新生 / 26
 - 1.4.1 改变质朴的外形 / 26
 - 1.4.2 合理使用装饰进行改变 / 28
 - 1.4.3 让人物身体的各个部分协调统一 / 30

第2章 设计人物头部基础造型

- 2.1 头部的基础知识 / 32
 - 2.1.1 了解头部骨骼 / 32
 - 2.1.2 根据骨骼绘制头部轮廓 / 33
- 2.2 人物头部的造型技巧 / 34
 - 2.2.1 人物头部形状画法 / 34
 - 2.2.2 自由设定人物头部的外形轮廓 / 35
- 2.3 人物的脸型塑造 / 36
 - 2.3.1 基本脸型 / 36
 - 2.3.2 特殊脸型 / 40
- 2.4 人物的五官塑造 / 42
 - 2.4.1 眉眼 / 42
 - 2.4.2 鼻子 / 44
 - 2.4.3 耳朵 / 45
 - 2.4.4 嘴 / 46
- 2.5 人物面部组合造型 / 47
 - 2.5.1 合理安排五官在面部的位置 / 47
 - 2.5.2 五官位置的移动影响面部造型 / 49
 - 2.5.3 五官外形的变化影响面部造型 / 51
- 2.6 头部整体的透视角度变化 / 56
 - 2.6.1 了解头部透视变化的重要性 / 56
 - 2.6.2 平视状态下头部的角度变化 / 57
 - 2.6.3 仰视状态下头部的角度变化 / 59
 - 2.6.4 俯视状态下头部的角度变化 / 61
- 2.7 人物头部造型的设定过程 / 63
 - 2.7.1 利用几何体表现人物头部的大体形状和构造 / 63
 - 2.7.2 利用十字线预设人物的五官位置 / 64
 - 2.7.3 利用五官的细节表现突出人物头部的特点 / 65