

# 超级动漫秀

6

## 漫画素描基础入门宝典

飞乐鸟 / 编著

漫画绘制基础  
入门的  
自学宝典

零基础开始学，  
初学者  
也能轻松掌握

# 超级动漫秀

## ⑥ 漫画素描基础入门宝典

飞乐鸟 / 编著



## 律师声明

北京市邦信律师事务所律师谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

## 侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: [cyp1aw@cypmedia.com](mailto:cyp1aw@cypmedia.com) MSN: [cyp\\_law@hotmail.com](mailto:cyp_law@hotmail.com)

## 图书在版编目(CIP)数据

超级动漫秀. 6. 漫画素描基础入门宝典 / 飞乐鸟编著. — 北京: 中国青年出版社, 2012.6

ISBN 978-7-5153-0751-0

I. ①超… II. ①飞… III. ①漫画—素描技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第092560号

责任编辑: 郭光 唐丽丽

白峥 陈恬

封面绘制: KAGAlin

封面制作: 六面体书籍设计

唐棣 穆地

书 名: 超级动漫秀——⑥漫画素描基础入门宝典

编 著: 飞乐鸟

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 787 x 1092 1/16

印 张: 15

版 次: 2012年7月北京第1版

印 次: 2012年7月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-0751-0

定 价: 35.00元

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括: 方正兰亭黑系列



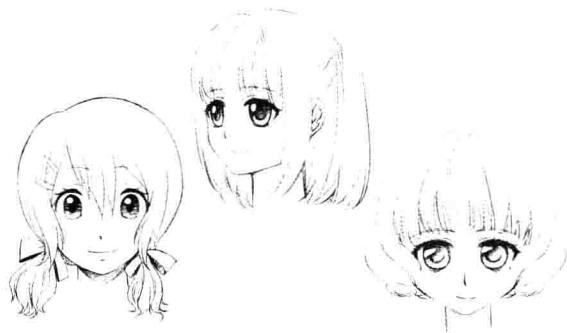
# Contents 目录

## Chapter 01 绘制漫画的前期准备

- 1. 绘制漫画的常用工具.....006
- 2. 绘制漫画的基本流程.....008
- 3. 从现实到漫画的变形.....010

## Chapter 02 漫画人物头部的绘制

- 1. 人物的面部造型基础.....012
  - 1.1 运用十字基准线绘制人物的面部.....012
  - 1.2 画出不同的脸型.....013
  - 1.3 纵轴的面部角度变化.....021
  - 1.4 横轴的面部角度变化.....025
- 2. 画出精致的人物五官.....029
  - 2.1 对称的眉毛.....029
  - 2.2 灵动的眼睛.....030
  - 2.3 简略的鼻子.....033
  - 2.4 千变万化的嘴巴.....034
  - 2.5 不可小觑的耳朵.....036
- 3. 画出生动的人物表情.....038
  - 3.1 开心、喜悦的画法.....038
  - 3.2 悲伤、哭泣的画法.....040
  - 3.3 生气、愤怒的画法.....042
  - 3.4 惊诧、恐惧的画法.....044
  - 3.5 害羞、脸红的画法.....046
  - 3.6 其他表情的画法.....048
- 4. 人物头发的造型基础.....051
  - 4.1 长发的画法.....051
  - 4.2 中长发的画法.....053
  - 4.3 短发的画法.....055
  - 4.4 盘发与束发的画法.....057
  - 4.5 奇幻发型的画法.....060



## Chapter 03 漫画人物身体的绘制

- 1. 人物的头身比例.....062
  - 1.1 头身比例的基础知识.....062
  - 1.2 运用头身比例绘制人体.....063
  - 1.3 头身比例的平衡.....065
  - 1.4 不同头身比例的转变.....067
- 2. 人物的身体刻画.....069
  - 2.1 颈部和肩部的结构与刻画.....069
  - 2.2 躯干的结构与刻画.....073
  - 2.3 手和手臂的结构与刻画.....080
  - 2.4 脚和腿部的结构与刻画.....087
- 3. 人体的透视表现.....092
  - 3.1 平视的画法.....092
  - 3.2 仰视的画法.....095
  - 3.3 俯视的画法.....098
- 4. 人体的光影表现.....101
  - 4.1 不同强度的光效及画法.....101
  - 4.2 不同方向的光效及画法.....103

## Chapter 04 漫画人物动作的绘制

- 1. 人体的运动原理.....106
  - 1.1 重心是人体运动的基础.....106
  - 1.2 运动时的身体结构图.....107
  - 1.3 各种身体运动轨迹.....108

<b>2. 用身体动作表现情绪</b> .....	<b>111</b>
2.1 表现高兴的动作 .....	111
2.2 表现悲伤的动作 .....	113
2.3 表现愤怒的动作 .....	115
2.4 表现惊讶的动作 .....	117
2.5 表现害羞的动作 .....	119
2.6 其他情绪的肢体动作 .....	121
<b>3. 生活中的动作表现</b> .....	<b>123</b>
3.1 日常动作 .....	123
3.2 体育动作 .....	129
3.3 校园动作 .....	133
3.4 职场动作 .....	136
3.5 休闲动作 .....	138

## Chapter 05 漫画人物服装的绘制

<b>1. 服装表现的基础知识</b> .....	<b>142</b>
1.1 服装对于人物造型的重要作用 .....	142
1.2 服装要与人体相结合 .....	143
1.3 服装衣褶的绘制 .....	144
1.4 服装质感的表现 .....	146
<b>2. 多样的生活服装</b> .....	<b>147</b>
2.1 时尚休闲服 .....	147
2.2 舒适居家服 .....	150
<b>3. 有型的工作制服</b> .....	<b>153</b>
3.1 校服 .....	153
3.2 西装 / 通勤服 .....	158
3.3 行业工作服 .....	160
<b>4. 漂亮的 Party 礼服</b> .....	<b>161</b>
4.1 正式宴会的服装 .....	161
4.2 周末聚会的服装 .....	163



<b>5. 夺目的另类服装</b> .....	<b>165</b>
5.1 奇幻服装 .....	165
5.2 动物布偶装 .....	167
5.3 哥特萝莉装 .....	169
5.4 节日派对装 .....	171
<b>6. 各具特色的民族服装</b> .....	<b>173</b>
6.1 中式服装 .....	173
6.2 日式服装 .....	175
6.3 埃及服装 .....	177
6.4 古希腊服装 .....	178
6.5 其他国家服装 .....	179



## Chapter 06 漫画中常见道具的绘制

1. 绘制道具的基本方法 ..... 182
  - 1.1 利用几何体分解法绘制道具 ..... 182
  - 1.2 让道具具有立体感 ..... 183
  - 1.3 绘制出不同类型道具的质感 ..... 184
2. 服饰道具的绘制 ..... 186
  - 2.1 首饰 ..... 186
  - 2.2 箱包 ..... 187
  - 2.3 雨具 ..... 188
3. 餐饮道具的绘制 ..... 189
  - 3.1 餐具 ..... 189
  - 3.2 酒具 ..... 190
  - 3.3 茶具 ..... 191
4. 居家道具的绘制 ..... 192
  - 4.1 卧室中的道具 ..... 192
  - 4.2 客厅中的道具 ..... 193
  - 4.3 洗浴间中的道具 ..... 194
  - 4.4 厨房中的道具 ..... 195
  - 4.5 书房中的道具 ..... 196
5. 户外道具的绘制 ..... 197
  - 5.1 交通工具 ..... 197
  - 5.2 旅行装备 ..... 198
  - 5.3 体育用品 ..... 199
6. 娱乐道具的绘制 ..... 200
  - 6.1 乐器 ..... 200
  - 6.2 玩具 ..... 201
7. 奇幻道具的绘制 ..... 202
  - 7.1 法器 ..... 202
  - 7.2 武器 ..... 203
  - 7.3 飞行器 ..... 204

## Chapter 07 绘制漫画场景

1. 场景表现的基础知识 ..... 206
  - 1.1 透视基础知识 ..... 206
  - 1.2 光影表现技巧 ..... 208
2. 绘制丰富的场景 ..... 210
  - 2.1 人工景物的绘制 ..... 210
  - 2.2 自然景物的绘制 ..... 212
  - 2.3 奇幻景物的表现 ..... 214
  - 2.4 抽象背景的表现 ..... 215

## Chapter 08 漫画的构图表现

1. 常见的基本构图方式 ..... 218
  - 1.1 三角形构图 ..... 218
  - 1.2 圆形构图 ..... 219
  - 1.3 S形构图 ..... 220
  - 1.4 平衡式构图 ..... 221
2. 组合人物的画面构图 ..... 222
  - 2.1 两人的构图表现 ..... 222
  - 2.2 三人的构图表现 ..... 223
  - 2.3 四人及以上的构图表现 ..... 224

## Chapter 09 单幅漫画绘制详解

1. 网点的基础运用 ..... 226
  - 1.1 添加网点的工具及使用方法 ..... 226
  - 1.2 网点纸的种类 ..... 227
  - 1.3 贴网点的基本流程 ..... 228
2. 单幅漫画的绘制实例 ..... 229
  - 2.1 绘制特写型的单幅漫画 ..... 229
  - 2.2 绘制简单场景的单幅漫画 ..... 232
  - 2.3 绘制大场景的单幅漫画 ..... 234

# 超级动漫秀

## ⑥ 漫画素描基础入门宝典

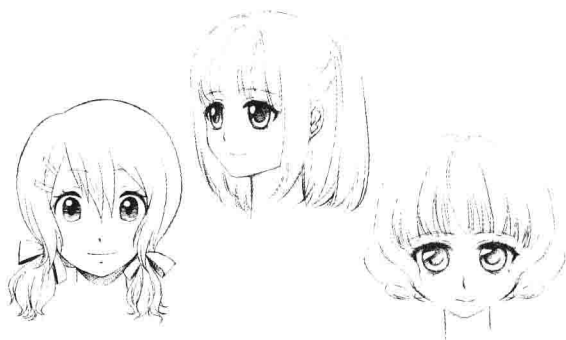
飞乐鸟 / 编著



# Contents 目录

## Chapter 01 绘制漫画的前期准备

- 1. 绘制漫画的常用工具.....006
- 2. 绘制漫画的基本流程.....008
- 3. 从现实到漫画的变形.....010



## Chapter 02 漫画人物头部的绘制

- 1. 人物的面部造型基础.....012
  - 1.1 运用十字基准线绘制人物的面部.....012
  - 1.2 画出不同的脸型.....013
  - 1.3 纵轴的面部角度变化.....021
  - 1.4 横轴的面部角度变化.....025
- 2. 画出精致的人物五官.....029
  - 2.1 对称的眉毛.....029
  - 2.2 灵动的眼睛.....030
  - 2.3 简略的鼻子.....033
  - 2.4 千变万化的嘴巴.....034
  - 2.5 不可小觑的耳朵.....036
- 3. 画出生动的人物表情.....038
  - 3.1 开心、喜悦的画法.....038
  - 3.2 悲伤、哭泣的画法.....040
  - 3.3 生气、愤怒的画法.....042
  - 3.4 惊诧、恐惧的画法.....044
  - 3.5 害羞、脸红的画法.....046
  - 3.6 其他表情的画法.....048
- 4. 人物头发的造型基础.....051
  - 4.1 长发的画法.....051
  - 4.2 中长发的画法.....053
  - 4.3 短发的画法.....055
  - 4.4 盘发与束发的画法.....057
  - 4.5 奇幻发型的画法.....060

## Chapter 03 漫画人物身体的绘制

- 1. 人物的头身比例.....062
  - 1.1 头身比例的基础知识.....062
  - 1.2 运用头身比例绘制人体.....063
  - 1.3 头身比例的平衡.....065
  - 1.4 不同头身比例的转变.....067
- 2. 人物的身体刻画.....069
  - 2.1 颈部和肩部的结构与刻画.....069
  - 2.2 躯干的结构与刻画.....073
  - 2.3 手和手臂的结构与刻画.....080
  - 2.4 脚和腿部的结构与刻画.....087
- 3. 人体的透视表现.....092
  - 3.1 平视的画法.....092
  - 3.2 仰视的画法.....095
  - 3.3 俯视的画法.....098
- 4. 人体的光影表现.....101
  - 4.1 不同强度的光效及画法.....101
  - 4.2 不同方向的光效及画法.....103

## Chapter 04 漫画人物动作的绘制

- 1. 人体的运动原理.....106
  - 1.1 重心是人体运动的基础.....106
  - 1.2 运动时的身体结构图.....107
  - 1.3 各种身体运动轨迹.....108



## 2. 用身体动作表现情绪 .....111

- 2.1 表现高兴的动作 ..... 111
- 2.2 表现悲伤的动作 ..... 113
- 2.3 表现愤怒的动作 ..... 115
- 2.4 表现惊讶的动作 ..... 117
- 2.5 表现害羞的动作 ..... 119
- 2.6 其他情绪的肢体动作 ..... 121

## 3. 生活中的动作表现 ..... 123

- 3.1 日常动作 ..... 123
- 3.2 体育动作 ..... 129
- 3.3 校园动作 ..... 133
- 3.4 职场动作 ..... 136
- 3.5 休闲动作 ..... 138

# Chapter 05 漫画人物服装的绘制

## 1. 服装表现的基础知识 ..... 142

- 1.1 服装对于人物造型的重要作用 ..... 142
- 1.2 服装要与人体相结合 ..... 143
- 1.3 服装衣褶的绘制 ..... 144
- 1.4 服装质感的表现 ..... 146

## 2. 多样的生活服装 ..... 147

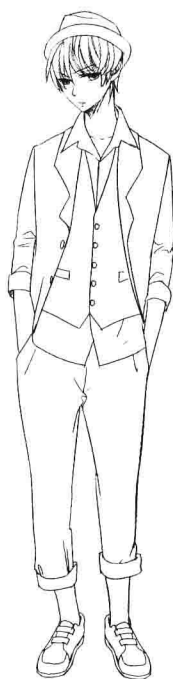
- 2.1 时尚休闲服 ..... 147
- 2.2 舒适家居服 ..... 150

## 3. 有型的工作制服 ..... 153

- 3.1 校服 ..... 153
- 3.2 西装 / 通勤服 ..... 158
- 3.3 行业工作服 ..... 160

## 4. 漂亮的 Party 礼服 ..... 161

- 4.1 正式宴会的服装 ..... 161
- 4.2 周末聚会的服装 ..... 163



## 5. 夺目的另类服装 ..... 165

- 5.1 奇幻服装 ..... 165
- 5.2 动物布偶装 ..... 167
- 5.3 哥特萝莉装 ..... 169
- 5.4 节日派对装 ..... 171

## 6. 各具特色的民族服装 ..... 173

- 6.1 中式服装 ..... 173
- 6.2 日式服装 ..... 175
- 6.3 埃及服装 ..... 177
- 6.4 古希腊服装 ..... 178
- 6.5 其他国家服装 ..... 179



## Chapter 06 漫画中常见道具的绘制

1. 绘制道具的基本方法 ..... 182
  - 1.1 利用几何体分解法绘制道具 ..... 182
  - 1.2 让道具具有立体感 ..... 183
  - 1.3 绘制出不同类型道具的质感 ..... 184
2. 服饰道具的绘制 ..... 186
  - 2.1 首饰 ..... 186
  - 2.2 箱包 ..... 187
  - 2.3 雨具 ..... 188
3. 餐饮道具的绘制 ..... 189
  - 3.1 餐具 ..... 189
  - 3.2 酒具 ..... 190
  - 3.3 茶具 ..... 191
4. 居家道具的绘制 ..... 192
  - 4.1 卧室中的道具 ..... 192
  - 4.2 客厅中的道具 ..... 193
  - 4.3 洗浴间中的道具 ..... 194
  - 4.4 厨房中的道具 ..... 195
  - 4.5 书房中的道具 ..... 196
5. 户外道具的绘制 ..... 197
  - 5.1 交通工具 ..... 197
  - 5.2 旅行装备 ..... 198
  - 5.3 体育用品 ..... 199
6. 娱乐道具的绘制 ..... 200
  - 6.1 乐器 ..... 200
  - 6.2 玩具 ..... 201
7. 奇幻道具的绘制 ..... 202
  - 7.1 法器 ..... 202
  - 7.2 武器 ..... 203
  - 7.3 飞行器 ..... 204

## Chapter 07 绘制漫画场景

1. 场景表现的基础知识 ..... 206
  - 1.1 透视基础知识 ..... 206
  - 1.2 光影表现技巧 ..... 208
2. 绘制丰富的场景 ..... 210
  - 2.1 人工景物的绘制 ..... 210
  - 2.2 自然景物的绘制 ..... 212
  - 2.3 奇幻景物的表现 ..... 214
  - 2.4 抽象背景的表现 ..... 215

## Chapter 08 漫画的构图表现

1. 常见的基本构图方式 ..... 218
  - 1.1 三角形构图 ..... 218
  - 1.2 圆形构图 ..... 219
  - 1.3 S形构图 ..... 220
  - 1.4 平衡式构图 ..... 221
2. 组合人物的画面构图 ..... 222
  - 2.1 两人的构图表现 ..... 222
  - 2.2 三人的构图表现 ..... 223
  - 2.3 四人及以上的构图表现 ..... 224

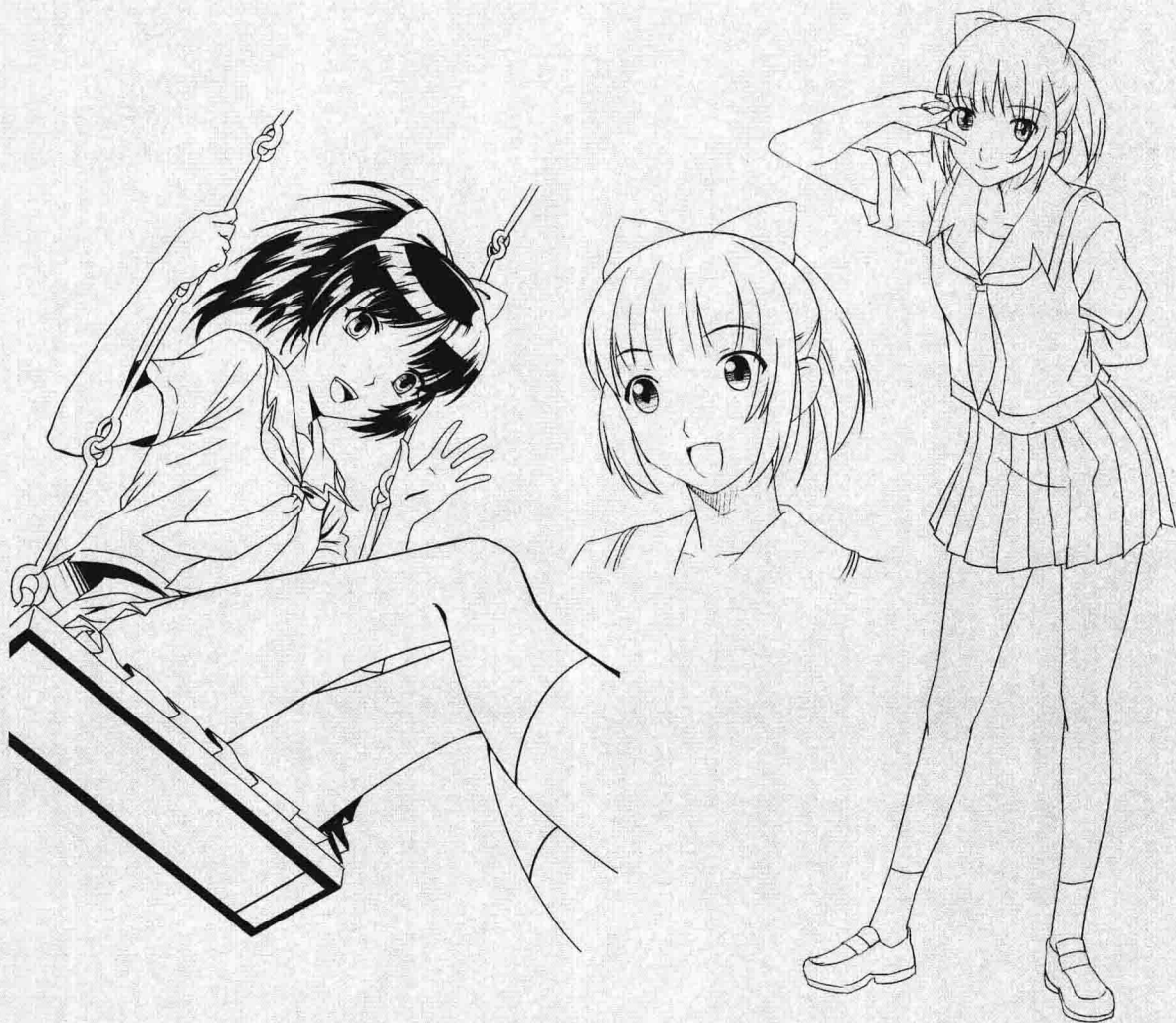
## Chapter 09 单幅漫画绘制详解

1. 网点的基础运用 ..... 226
  - 1.1 添加网点的工具及使用方法 ..... 226
  - 1.2 网点纸的种类 ..... 227
  - 1.3 贴网点的基本流程 ..... 228
2. 单幅漫画的绘制实例 ..... 229
  - 2.1 绘制特写型的单幅漫画 ..... 229
  - 2.2 绘制简单场景的单幅漫画 ..... 232
  - 2.3 绘制大场景的单幅漫画 ..... 234

# Chapter 01

## 绘制漫画的前期准备

我们翻看漫画，在被美妙故事吸引的同时，也会被精美的漫画人物所吸引。要知道，我们看到的漫画成品是经过很多步骤才绘制出来的，这其中最基本的就是漫画的草图设计。我们通过手中的笔把心中所想的东西描绘出来，草图设计是制作漫画最基础也是不可缺少的环节，这一章我们就来了解绘制漫画之前的准备及草图的画法。



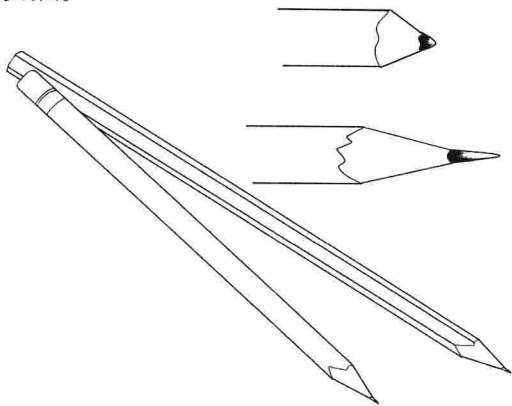
# 1

## 绘制漫画的常用工具

在开始学习画漫画前，让我们首先来了解一下绘制漫画所需要准备的工具以及它们的使用方法。下面我们就先介绍一下绘制漫画所需的基本工具。

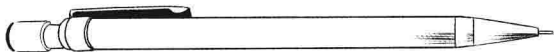
### ● 铅笔

铅笔是绘制草图的必备工具。漫画草图一般使用的铅笔型号为 HB 到 2B 之间，太软或太硬的笔芯都不适合。铅笔尖不要削得过尖，以防笔尖折断或划伤纸面。



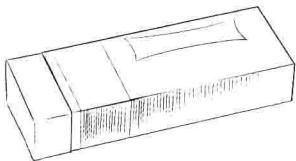
### ● 自动铅笔

自动铅笔的笔芯较细，常见的为 0.5mm 和 0.7mm 两种，在绘制特别精细的部分时，也会用到 0.3mm 的自动铅笔。



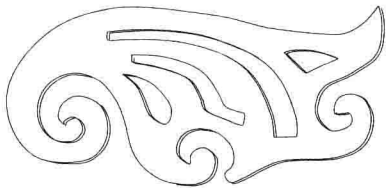
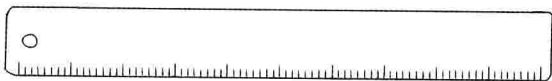
### ● 橡皮

橡皮的选择很重要，要选择软硬适中的专业绘图橡皮，并注意保持橡皮的清洁。



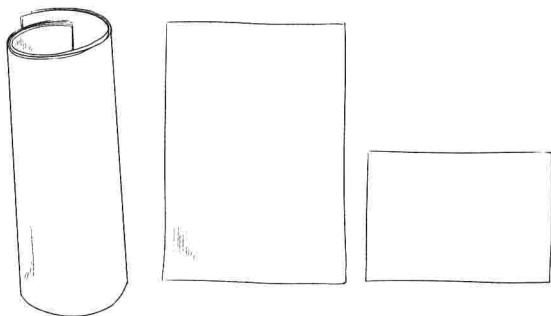
### ● 尺子

绘制漫画时，尺子是必不可少的。直尺用来画边框线和速度线，云尺用来绘制各种曲线。



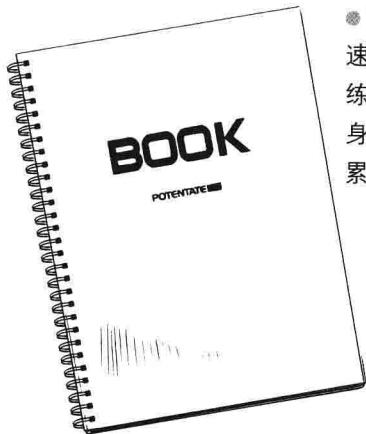
### ● 图画纸

图画纸每张一开大小，可以按照个人需求裁成不同的尺寸，物美价廉，适合进行构思和绘制漫画草图。



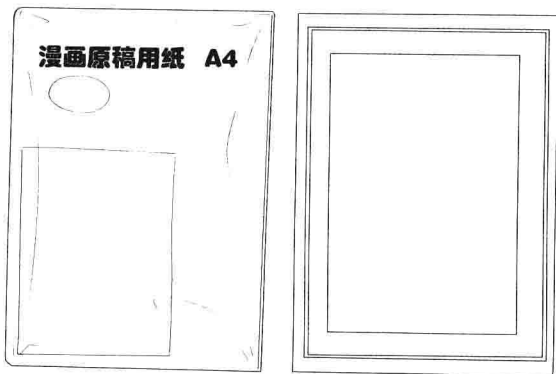
### ● 速写本

速写本是速写创作和练习的专用本，可随身携带进行绘画的积累练习。



### ● 漫画原稿纸

原稿纸是专业的漫画用纸，有着固定的尺寸，纸面上印有裁切线、基准线和标尺等辅助线。





### ● 蘸水笔

蘸水笔是以笔尖蘸上墨水后勾线定稿用的专用漫画工具，是绘制漫画的必需品。蘸水笔一般由笔尖和笔杆两个部分组成。

**G 笔尖**：能够画出丰富的线条，常用来绘制主线。



**D 笔尖**：用来画效果线，适合压笔力度大的人。



**学生笔尖**：线条变化小，主要用来绘制背景。



**圆笔尖**：用来绘制细部，笔尖小，线条细。



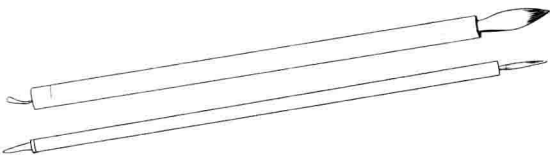
### ● 鸭嘴笔

鸭嘴笔又称直线笔，画出的直线边缘整齐，而且粗细一致，经常用于描画分镜框线。



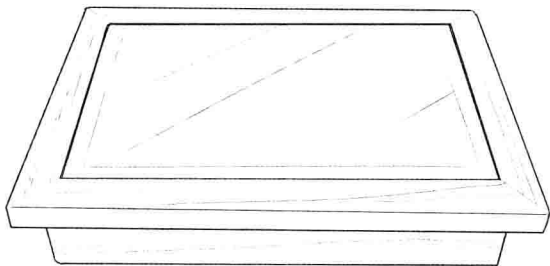
### ● 毛笔

画漫画时一般准备粗细两支毛笔，粗毛笔用于大面积涂黑画面，细毛笔主要用于细部处理和修饰描白。



### ● 拷贝台

拷贝台又称透写台，绘制漫画时用于清线稿、贴网点和上墨线等多个步骤中，是非常重要的辅助工具。



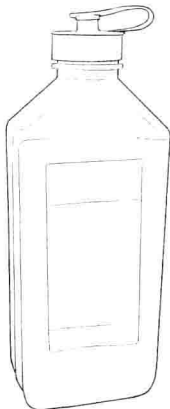
### ● 笔刀和压板

在为画好的原稿粘贴网点时的必备工具。笔刀形状像笔，刀片轻巧容易掌握，最适合用来切割网点的细节或刮网。压板一头圆一头扁，圆头用于压网点的细节，扁头用于压大面积的网点。



### ● 墨水

黑色墨水是画漫画的必需品，可以使用墨汁或专业漫画墨水，选择时注意要寻找适合自己的品牌。



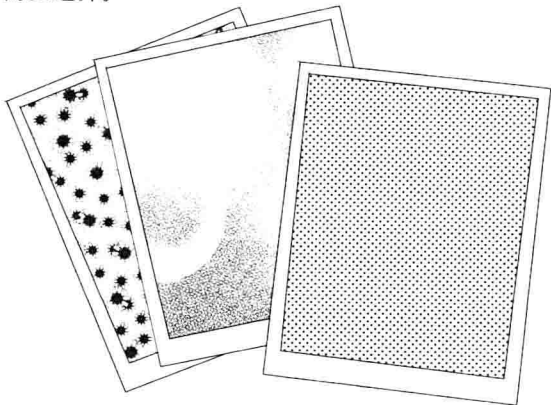
### ● 白色广告颜料

修改出格线条和装饰修白用。有时也可以用修正液替代。



### ● 网点纸

分为原网和复印网，有各种纹样种类，可根据具体需要选择。



## 2

## 绘制漫画的基本流程

在认识了绘制漫画的基本工具后，让我们来学习一下绘制漫画的基本流程。绘制一张单幅漫画的基本流程一般分为构思、绘制草图、描线、清理、上墨、修正和粘贴网点几步。下面就让我们按照这个流程来画一个人物。

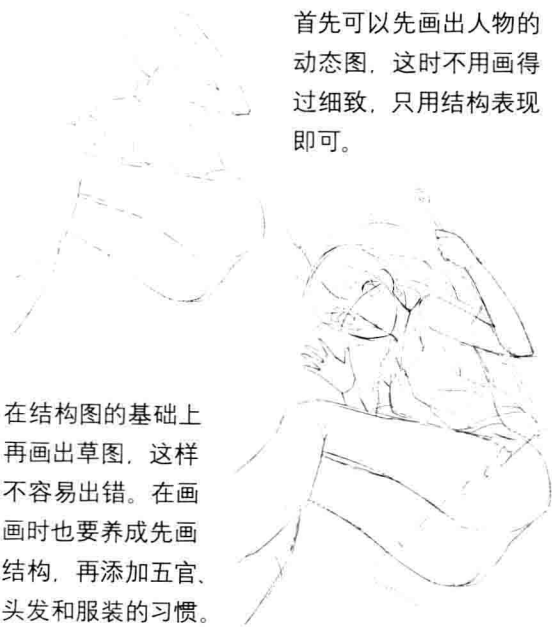
## 第一步：构思

在绘制一个漫画人物之前，我们要对角色进行设定，可以尝试各种想法，最终以最佳方案作为我们要绘制的内容。



## 第二步：绘制草图

首先可以先画出人物的动态图，这时不用画得过细致，只用结构表现即可。



在结构图的基础上再画出草图，这样不容易出错。在画画时也要养成先画结构，再添加五官、头发和服装的习惯。

## 第三步：描线



到这一步就可以描线了，一定要画仔细，因为关系到成稿后的效果，一些草稿不准的地方可以将其修正后勾画出来。

## 第四步：清理



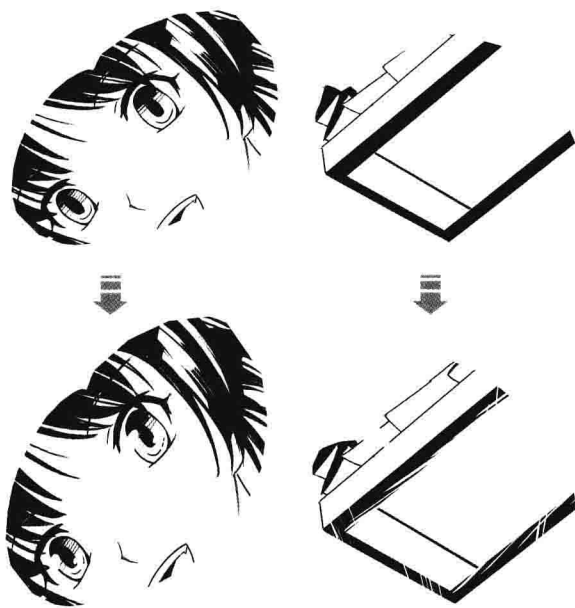
将草稿线擦除，到这一步人物的外形基本完成了。

## 第五步：上墨



给头发上墨色，这样能使头发看上去很有光泽。上墨的时候要有气势，可以用细一些的笔触表现发丝。

## 第六步：修正



给眼睛修白，点上高光，让眼睛变得更明亮。

秋千的底座也可以画出一些白色的划痕，表现质感。

## 第七步：粘贴网点



最后给人物贴网点，注意这张图的光线是从头顶打下来的，所以阴影是在下方的，收尾时可以制作一些刮网的效果。

## 3

## 从现实到漫画的变形

漫画与素描不同，素描是反映现实的人物和事物，而漫画要对人物和事物进行漫画风格的处理和美化。下面我们来看一下如何将现实风格的绘画进行漫画变形。



将左图画成漫画风格时，注意不要完全照搬，人物的卷发可以画得更简练一些，照片中的人物是较瘦的脸型，画成漫画的时候，可以将她的脸画得更饱满圆润，双眼也可以画得更大些。



画成Q版人物时，要表现出可爱的特征。比如将她的身体变成3头身，四肢和躯干的线条也更简化，头部画得大大的，脸部画成圆圆的包子脸，双眼也要画得更大一些。



## Chapter 02

# 漫画人物头部的绘制

在漫画中绘制头部是最基本的，不同的脸型和五官造型可以体现出一个漫画人物的性格特征。这一章将教大家绘制不同的脸型与五官的画法，也会讲到不同年龄的人物头部造型以及不同角度头部的绘制技巧。

