



動漫達人修煉術

# 從入門到精通

一步步通往漫畫家之道

第三版

人物繪製

角色造型

場景繪製

上色技法



邮电出版社  
POSTAL & TELECOM PRESS

MCOO動漫 著



# 動漫達人修煉術：從入門到精通

國家圖書館出版品預行編目資料

動漫達人修煉術：從入門到精通

袁媛 著 - 第三版. - 臺北市：上奇資訊, 2013.07

面；公分

ISBN 978-986-257-755-4 (平裝)

1.動漫 2.繪畫技法 3.電腦繪圖

947.41

102010429

作 者：MCOO動漫

發行人：潘秀椿

發行所：上奇資訊股份有限公司

責任編輯：鍾依萍

地 址：104台北市中山區南京東路二段  
98號8樓之1

電 話：(02) 2562-7969

傳 真：(02) 2562-5269

出版年月：2013年07月

著作權聲明：上奇資訊股份有限公司版權所有。

商標聲明：本書所有內容未經本公司書面同意，不得以任何方式（包括儲存於資料庫或任何存取系統）翻譯、抄襲或節錄。

本書簡體字版名為《超級漫畫素描技法-從入門到精通》

（ISBN：978-7-115-24093-4），由人民郵電出版社出

版，版權屬人民郵電出版社所有。本書繁體字中文版由人民郵電出版社授權上奇資訊股份有限公司獨家出版。未經本書原版出版者和本書出版者書面許可，任何單位和個人均不得以任何形式或任何手段複製或傳播本書的部分或全部。

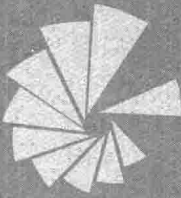


**獵人行動**

您是繪圖設計高手嗎？您的影像處理功力讓人瞠目結舌嗎？您對網頁動畫的狂熱超乎常人嗎？您自詡為3D、多媒體製作大師嗎？您是程式設計的狂人嗎？您對Open Source的使用有獨到的見解嗎？您對電腦書籍的翻譯有遠大的抱負嗎？

上奇資訊鎖定能力過人的您，歡迎加入上奇資訊的出版行列，一起成為我們的作者，成就您的事業。

上奇資訊股份有限公司  
E-mail：editor@grandtech.info



上奇資訊股份有限公司

*Grandtech Information Co., Ltd.*

## 基礎篇

## 第一章 動漫基礎知識.....001

|               |     |
|---------------|-----|
| 認識動漫.....     | 002 |
| 瞭解動漫繪製工具..... | 003 |
| 鉛筆、橡皮擦.....   | 003 |
| 水彩筆.....      | 003 |
| 沾水筆.....      | 003 |
| 墨水.....       | 003 |
| 白顏料.....      | 004 |
| 尺.....        | 004 |
| 透寫台.....      | 004 |
| 紙張.....       | 004 |
| 繪圖軟體.....     | 005 |
| 掃描器.....      | 006 |
| 繪圖板.....      | 006 |
| 印表機.....      | 006 |
| 動漫的分類.....    | 007 |
| 情感類.....      | 007 |
| 喜劇類.....      | 007 |
| 探險類.....      | 007 |
| 運動競技類.....    | 008 |
| 生活類.....      | 009 |
| 寫實類.....      | 009 |
| 超現實類.....     | 010 |
| 偵探懸疑類.....    | 011 |
| 玄幻類.....      | 011 |
| 少年類.....      | 012 |

## 第二章 基本練習.....013

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 動漫繪畫與普通繪畫的區別..... | 014 |
| 線條初步練習.....       | 015 |
| 練習示例.....         | 017 |
| 繪畫流程演示.....       | 018 |

## 第三章 人物頭部繪畫基礎.....023

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 臉部輪廓基礎.....     | 024 |
| 臉部基準線.....      | 024 |
| 男性與女性臉形的區別..... | 026 |
| 不同角度的頭部輪廓.....  | 027 |
| 人物五官的繪製.....    | 028 |
| 不同年齡的五官位置.....  | 030 |
| 不同臉形的五官位置.....  | 031 |
| 眼睛的繪製.....      | 032 |
| 表現眼睛的常用方法.....  | 034 |
| 嘴部的繪製.....      | 035 |
| 鼻子的繪製.....      | 037 |
| 耳朵的繪製.....      | 039 |

|               |     |
|---------------|-----|
| 五官繪製實例.....   | 040 |
| 人物頭髮的繪製.....  | 042 |
| 長髮與短髮的區別..... | 045 |
| 短髮的繪製.....    | 046 |
| 長髮的繪製.....    | 048 |
| 頭飾的繪製.....    | 050 |
| 髮型與人物性格.....  | 051 |

## 第四章 表情刻畫.....052

|                  |     |
|------------------|-----|
| 人物表情的繪製.....     | 053 |
| 正面情緒的繪製.....     | 054 |
| 負面情緒的繪製.....     | 055 |
| 頭部立體感的表現.....    | 058 |
| 人物頭部與表情繪製實例..... | 059 |
| 實例1.....         | 059 |
| 實例2.....         | 059 |
| 實例3.....         | 060 |
| 實例4.....         | 060 |
| 實例5.....         | 061 |
| 實例6.....         | 062 |

## 第五章 人物身體繪畫基礎.....063

|              |     |
|--------------|-----|
| 骨骼結構.....    | 064 |
| 肌肉結構.....    | 065 |
| 不同的肌肉類型..... | 067 |
| 頸部的繪製.....   | 068 |
| 頸部結構.....    | 068 |
| 不同的頸部形態..... | 069 |
| 手的繪製.....    | 071 |
| 手的各種形態.....  | 072 |
| 手的繪製實例.....  | 073 |
| 腳的繪製.....    | 074 |
| 腳的繪製實例.....  | 075 |
| 四肢的繪製.....   | 076 |
| 手臂.....      | 076 |
| 手臂的繪製實例..... | 077 |
| 腿部.....      | 078 |
| 腿部的繪製實例..... | 079 |

## 第六章 身體繪製進階.....080

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 軀幹的繪製.....        | 081 |
| 利用骨點繪製人體.....     | 083 |
| 不同年齡及角度的身體表現..... | 084 |
| 人物立體感的身體表現.....   | 088 |
| 不同的人體比例.....      | 090 |
| 5頭身比例.....        | 090 |
| 6頭身比例.....        | 091 |
| 7頭身比例.....        | 092 |

# 目錄

|                |     |
|----------------|-----|
| 8頭身比例.....     | 093 |
| 2頭身和3頭身比例..... | 094 |
| 人物身體繪製實例.....  | 097 |
| 實例1.....       | 097 |
| 實例2.....       | 099 |
| 實例3.....       | 101 |

## 進階篇

### 第七章 人物動態的繪製.....103

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 不同視角的動態表現.....  | 104 |
| 仰視角度.....       | 106 |
| 平視角度.....       | 108 |
| 俯視角度.....       | 110 |
| 誇張的動態表現.....    | 112 |
| 不同狀態下的動態表現..... | 119 |
| 躺姿.....         | 120 |
| 坐姿.....         | 122 |
| 走姿.....         | 125 |
| 跳姿.....         | 128 |
| 睡眼惺忪.....       | 130 |
| 席地而坐.....       | 132 |

### 第八章 人物服飾的繪製.....135

|           |     |
|-----------|-----|
| 學生服.....  | 136 |
| 護士服.....  | 139 |
| 和服.....   | 144 |
| 短款戰服..... | 147 |
| 泳裝.....   | 151 |
| 休閒裝.....  | 155 |
| 時裝.....   | 158 |
| 時尚短裙..... | 162 |
| 小女生裝..... | 166 |
| 睡衣.....   | 170 |

### 第九章 人物造型的繪製.....174

|          |     |
|----------|-----|
| 活潑型..... | 175 |
| 靦腆型..... | 179 |
| 憂鬱型..... | 183 |
| 乖巧型..... | 187 |
| 安靜型..... | 193 |

|            |     |
|------------|-----|
| 小女生型.....  | 196 |
| 俏皮可愛型..... | 200 |

### 第十章 人物組合的繪製.....205

|            |     |
|------------|-----|
| 親密的朋友..... | 208 |
| 校園夥伴.....  | 212 |
| 兒時夥伴.....  | 217 |
| 戲水.....    | 222 |
| 遊玩.....    | 228 |

### 第十一章 場景透視與繪製.....232

|               |     |
|---------------|-----|
| 透視法則基礎.....   | 233 |
| 一點透視.....     | 233 |
| 兩點透視.....     | 236 |
| 三點透視.....     | 239 |
| 場景的表現與繪製..... | 242 |
| 人物的添加與表現..... | 247 |

### 第十二章 漫畫特效與氣氛.....250

|              |     |
|--------------|-----|
| 背景特效與氣氛..... | 251 |
| 文字特效的表現..... | 256 |
| 什麼是文字特效..... | 256 |
| 文字特效的表現..... | 257 |

### 第十三章 分格漫畫繪製.....261

|               |     |
|---------------|-----|
| 分格的形式與表現..... | 262 |
| 分格漫畫繪製技法..... | 264 |

### 第十四章 人物上色技法.....269

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 色彩的性情.....           | 270 |
| 色性.....              | 270 |
| 色調.....              | 271 |
| 色彩的“感情”.....         | 273 |
| 人物上色的基本流程.....       | 284 |
| 實例1—舞動（粉+橙搭配）.....   | 290 |
| 實例2—可愛少女（藍+白搭配）..... | 308 |
| 人物上色作品賞析.....        | 330 |



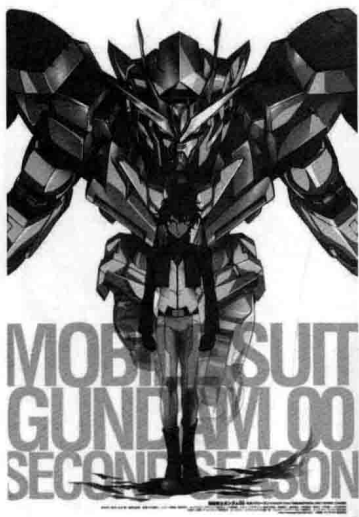
## 第一章 動漫基礎知識

動漫製作原本是在不看樣本作畫的情況下誕生的技術，這種小技術是根據理論和經驗以邊想邊畫的方式達成的。

如今，動漫已經發展成為一種成熟的藝術形式，而且越來越多的人加入到了創作動漫的行列中，這就需要我們對動漫有一定的認識和瞭解。在進行動漫創作之前，我們還應該瞭解一下動漫創作的工具。由於動漫作品的風格各式各樣，繪製時所用到的工具也是五花八門。

# 認識動漫

“動漫”一詞來自國內一些從事卡通漫畫的藝術人士。隨著近些年電腦圖像技術的發展，人們開始在電腦上製作比單張卡通漫畫圖片更有動感的連續播放的漫畫圖像，我們開始稱之為“動漫”圖像。隨著動漫事業的發展，不同國家的動漫作品層出不窮地展示在了我們面前。



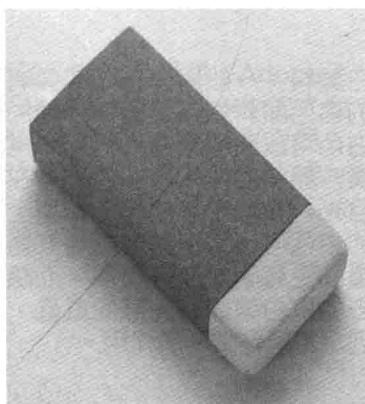
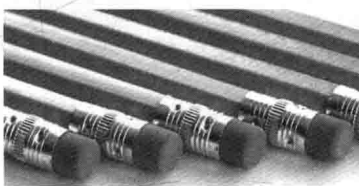
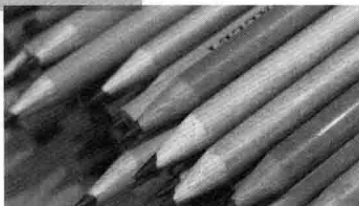
動漫自誕生以來，一直以它獨特的魅力吸引著人們的目光。

# 瞭解動漫繪製工具

## 鉛筆、橡皮擦

**鉛筆：**鉛筆（自動鉛筆）具有較強的明暗變化，適合表現線條的靈動性和穿插變化。一般用於打草稿，不能太硬，否則會在紙上留下劃痕；也不能太軟，否則又容易使畫面被橡皮擦弄髒，所以選用HB～4B的鉛筆為宜。

**橡皮擦：**沒有什麼特別的要求，一般是越軟越好，當然在擦除一些細節的時候適合用硬度大一些的橡皮擦。為了方便使用，一般可以用刀子將橡皮擦切成不同的形狀來使用。



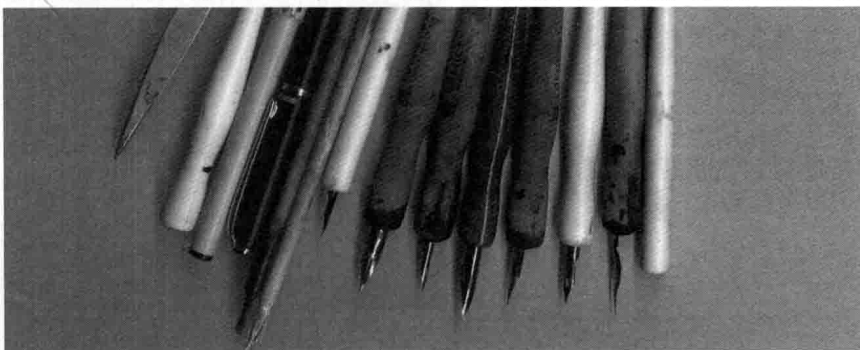
## 水彩筆

**水彩筆：**多作為上色時使用，有時也可代替沾水筆進行勾線。由於水彩筆既可以沾取較多的顏料，也可以沾取少量的顏料，所以，它既可以上大面積的顏色，也可以沾取少量的白顏色修補畫稿。但是沾取白顏色的水彩筆一定要和其他筆分開使用，用過的水彩筆一定要及時洗乾淨。



## 沾水筆

**沾水筆：**用來上墨線。沾水筆的種類較多，筆尖的粗細及形狀各有不同，我們可以根據所繪製內容的不同來選用不同粗細的沾水筆。



## 墨水

**墨水：**墨水一般與沾水筆配合使用，主要用於勾線，也可以用於大面積黑色的鋪繪。

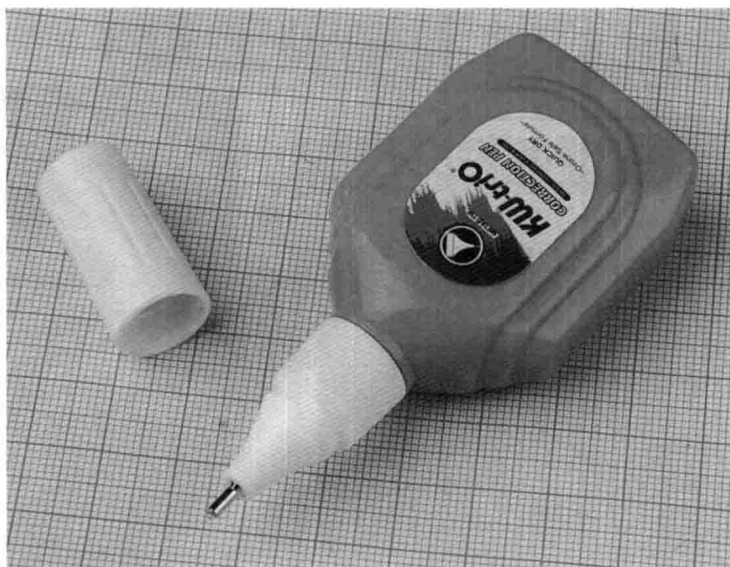


提示：在選墨上，製圖墨水和墨汁都是較好的選擇；在使用墨汁時要稍微稀釋，不然會使筆尖上的墨不容易流下而凝固在筆尖上。

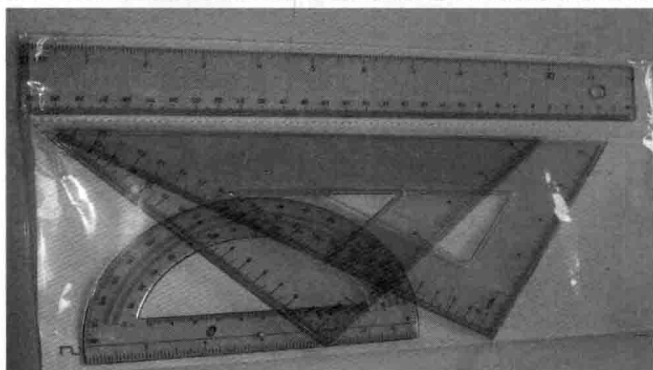
## 白顏料

白顏料：一般用修正液或具有覆蓋力的白色顏料修改畫錯、弄髒的部分。白色可以使畫面富於變化，常用的有廣告顏料的白顏色。此外，在頭髮、目光、衣服褶皺的亮部處畫上淡一點的白色可以體現其質感和立體感，使畫面更有層次而且美觀。而隨手畫上去的飛白線條有光照的感覺，可以起到“畫龍點睛”的作用。

修正液



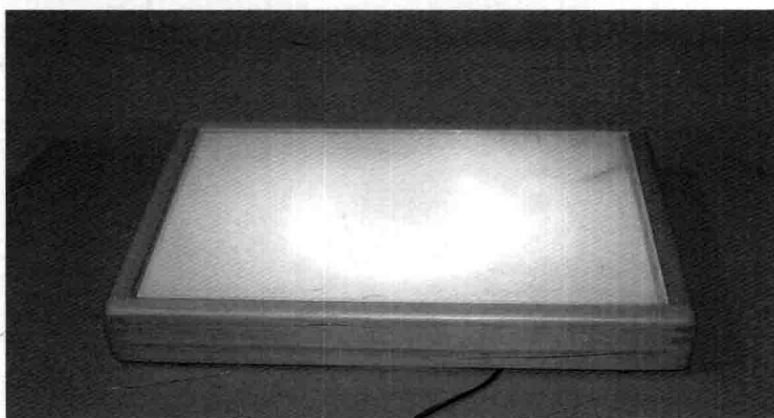
## 尺



尺：繪製漫畫時所用到的尺大致上有直尺、三角尺和雲形尺3種。直尺最為常見，一般用於畫分格框和直線；其次是三角尺，用它來畫平行線和直角邊；雲形尺一般用來畫曲線。

## 透寫台

透寫台：是製作漫畫、動畫時的專業工具，在一個燈箱上面覆蓋一塊毛玻璃或壓克力板所組成。使用的時候將多張畫稿重疊在一起，可以很清楚地看到底層畫稿上的圖像，然後可以複製到第一張紙上。



## 紙張

紙張：要求光滑、潔白，有一定強度和吸水性，上墨後容易乾，手感好，用橡皮擦擦過後不起毛。一般選用80克~100克的、A4或B5大小的白紙（紙不能太厚，否則透寫台難以感光，會造成貼網點的不便）。另外還要注意紙的正反兩面的區分，正面質地較光滑。

稿紙：用來繪製畫稿。對稿紙的要求應是不管畫多少次、擦多少次，都不會太起毛，不易破損，用沾水筆繪製的線條不會暈化。最好選用柔軟度高且表面光滑的稿紙。

在平時練習和進行創作時，一般選用列印用紙（文具用品商店可以購得）。列印用紙的優點是價格低廉，同時紙張具有一定的粗糙感，利於線條的表現。

列印用紙的常規尺寸由大到小為：A3、A4、B5。A4是最為常用的紙張規格。



Ps

ADOBE PHOTOSHOP CS4 EXTENDED

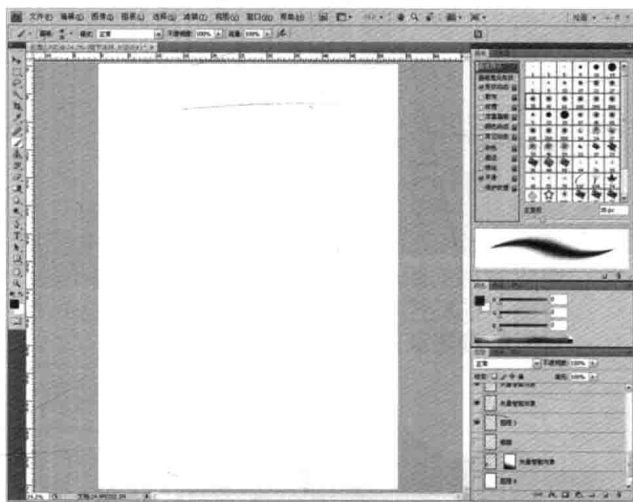
11.0 版

正在讀取首選項...

Thomas Knoll, Seetharaman Narayanan, Andrew Cohen, Scott Beyer, Russell Williams, David Hovey, Jackie Lincoln-Osivang, Julie Meridian, Joe Ault, Vinod Balakrishnan, Simon Chen, Jeff Chen, Jan Clauson, Michael Clifton, Jeffrey Cohen, Chris Cox, Alan Erickson, Pete Falco, Paul Ferguson, Todd Georgiev, John Hanson, Jerry Harris, Bill Houston, Chintan Intwale, Sarah Kiong, Tai Luxon, Mark Maguire, David Parent, John Penn Jr., John Peterson, Tom Pickett, David Poloschek, Tom Ruck, Geoff Scott, Nikolai Syvashin, John Worthington, Tim Wright, David Hedder, Mike Roddy, Julie Knoch, Wences Leung, Peter Merritt, Shaleesh Mera, Yuke Takahashi, Barry Young, Xin Wu, Kelly Davis, Les King, Steven Snyder, Pam Clark, Zorana Gee, Bryan O'Hall Hughes, John Nick, Ashley Still, Maria Yap, B. Winston Herdickson, Kevin Connor, Steve Guilmet, Meredith Payne-Stotzner, Julianne Kost, Tom Attk, Annette Wilson, Frederick Allaga, Jonathan D. Nordin Kuraki, Daniel Preuhs, Katho Gou

© 1990-2008 Adobe Systems Incorporated. 所有保留權利。 Adobe, Adobe 徽標, Photoshop 是 Adobe Systems Incorporated 的註冊商標。 其他品牌或產品名稱的使用屬於其所有者的權利。

Photoshop CS 4 軟體啟動介面



Photoshop CS 4 軟體使用介面

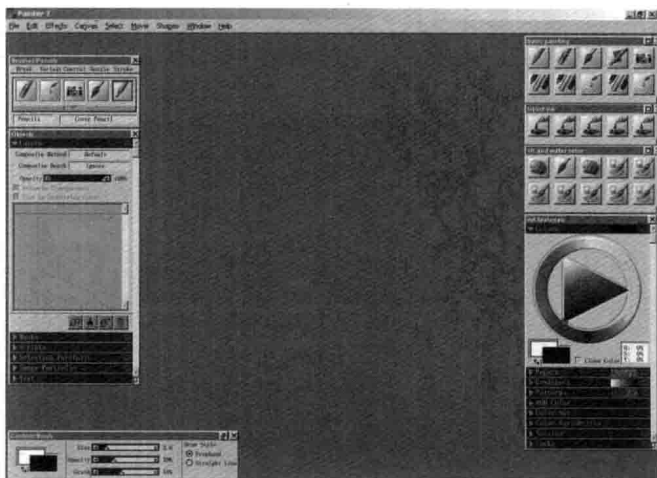
Photoshop是平面圖像處理業界霸主Adobe公司推出的跨越PC和Mac平台的首屈一指的大型圖像處理軟體。它功能強大，操作介面友好，得到了廣大第三方外掛程式開發廠家的支援，從而也贏得了眾多用戶的青睞。在動漫創作領域，Photoshop軟體同樣擁有大量的支持者。

Photoshop提供了相當簡捷和自由的操作環境，從而使我們的工作遊刃有餘。從某種程度上來講，Photoshop本身就是一件經過精心雕琢的藝術品，更像為您量身定做的衣服，使用不久就會倍感親切。當然，簡捷並不意味著傻瓜化，自由也並非隨心所欲，Photoshop是一款大型圖像處理軟體，想要用好它不是在朝夕之間就成的，只有長時間的學習和實際操作，我們才能充分利用好它。



Painter 11 軟體啟動介面

Corel Painter是一款極其優秀的仿自然繪畫軟體，擁有全面和逼真的仿自然畫筆，它是專門為渴望追求自由創意及需要數位工具來模仿傳統繪畫的數位藝術家、插畫家及攝影師而開發的。它能通過數位手段複製自然媒介（Natural Media）效果，是同級產品中的佼佼者，獲得業界的一致推崇。

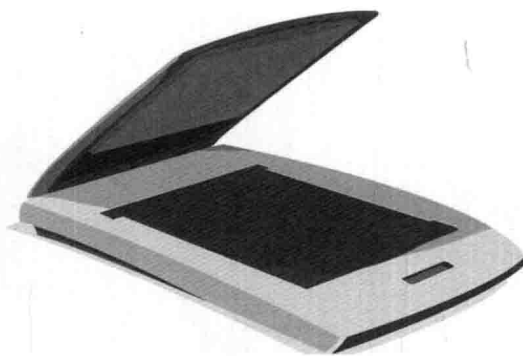


Painter 11 軟體使用介面

Corel Painter 內建了很多仿自然畫筆，如噴槍、鉛筆、油畫筆、麥克筆、水彩筆等，這些仿自然筆刷可以幫助使用者繪製出手繪效果；同時由於CG繪畫的易修改性，有很多漫畫家選擇在軟體中直接繪製漫畫，完全脫離了傳統的紙筆工具。

## 掃描器

掃描器：它是一種電腦外部儀器設備，是通過擷取圖像並將其轉換成電腦可以顯示、編輯、儲存和輸出的數位化輸入設備。使用掃描器將手繪草稿圖以足夠的精度掃描之後，再在電腦中應用圖像處理軟體對其進行上色處理（掃描器可以將手繪的畫稿掃描進電腦，再在電腦中進一步繪製）。高品質的線稿對數位上色具有一定的輔助作用。



## 繪圖板



繪圖板：又叫數位板、繪畫板、手繪板等，是一種仿手繪過程的專業輸入設備。除了與傳統滑鼠相對不同的絕對定位方式外，它還可以根據使用者用力的輕重繪出濃淡、粗細等不同的線條效果，而滑鼠是無法根據壓力做出任何繪畫的。越來越成熟的感壓技術，可以高度模擬傳統繪畫的筆觸效果，使電腦繪製更加快速、便捷，易於控制，這是滑鼠無法替代的，所以它是動漫畫家的首選設備。



數位板通常由一塊板子和一支壓感筆組成，就像畫家的畫板和畫筆一樣。數位板的主要參數有感應技術、壓感級數、書寫方式、個性化造型及識別率。其中壓感級數是關鍵參數，比如手寫板標稱壓感級數512級，就是說利用手寫筆筆尖從接觸手寫板到下壓100克壓力，在約5mm之間的細電磁變化中區分512個級數，手寫筆將這些資訊反饋給電腦，從而形成粗細不同的筆觸效果。數位板能真實地反映出輸入筆劃的筆跡，對於專業的CAD/CAM設計和從事美術工作來說有很大的益處。

不使用數位板時，用布遮蓋表面，儘量減少板面的灰塵堆積。USB介面如果在長時間不使用的情況下建議將其拔出。數位板的筆應儘量避免傷害性的摔碰，以及與板面的垂直受力。一般情況下使用潮濕的棉布擦拭即可保持板面與筆的清潔，主要是清潔表面的灰塵及污漬。在繪製時應保持數位板板面的灰塵不要過多，否則會在使用過程中產生較深的劃痕。

## 印表機

印表機：通過印表機可以將我們的作品從電腦中列印出來，以校對畫面色彩和造型，也可以配合掃描器等輸入設備進行二次繪製。

在種類眾多的印表機中，噴墨式印表機受到了眾多插畫師的喜愛，其優點是精度高，相對購買成本低。



# 動漫的分類

## 情感類

情感類動漫是動漫作品中最常出現的類型。具有代表性的動漫作品有《秋之回憶》、《東京貓貓》、《人型電腦天使心》、《聖少女》、《玩偶遊戲》、《黑執事》、《家庭教師》、《心跳回憶》等。



摘自《貓願三角戀》



摘自《秋之回憶》



## 喜劇類

喜劇類動漫作品的劇情一般都幽默搞笑，輕鬆誇張，極易引起觀者的興趣。此類具有代表性的動漫作品有《草莓棉花糖》、《南家三姐妹》等。



摘自《南家三姐妹》



摘自《貧窮姊妹物語》



摘自《天地無用》

## 探險類

探險類動漫多以外出冒險行為主題，在旅途當中會遇到各種艱難險阻，等著主人公去戰勝困難，從而最終得到勝利。此類具有代表性的動漫作品有《出雲戰記》、《海賊王》、《仙境傳說》、《星之海洋》、《神隱之狼》等。



摘自《海賊王》



摘自《出雲戰記》

## 運動競技類

運動競技類動漫作品以描繪體育、競技運動為主，它一般是日本動漫不可缺少的類型，觀眾多以少年、青年為主。此類動漫的代表性作品有《灌籃高手》、《月下棋士》、《棒球大聯盟》、《四葉遊戲》、《疾風無敵銀堡壘》、《奧林匹斯星傳》、《飛輪少年》、《頭文字D》、《足球小將》、《戰鬥陀螺》、《棋魂》等。



摘自《戰鬥陀螺》



摘自《網球王子》



摘自《大正野球娘》



摘自《光速蒙面俠21》



摘自《棋魂》



摘自《四葉遊戲》



摘自《鐵馬少年》

## 生活類

生活類動漫是圍繞我們的日常生活為主題而創作的動漫作品，這類作品大多輕鬆，卻又不失教育意義，這類作品的角色大多使用Q版形象，如我們所熟悉的《K-ON！輕音部》、《幸運星》、《我們這一家》、《蠟筆小新》等。



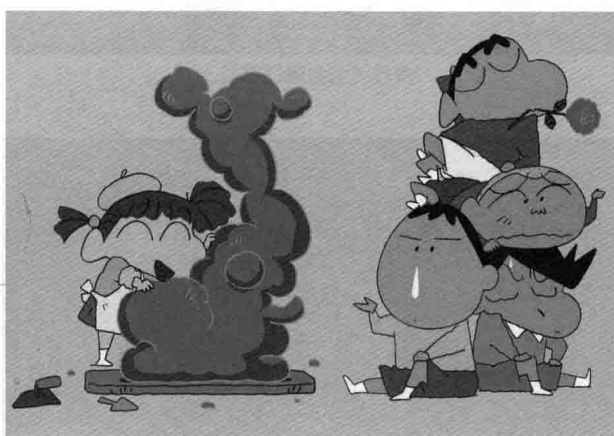
摘自《K-ON！輕音部》



摘自《幸運星》



摘自《加奈日記》



摘自《蠟筆小新》

## 寫實類

寫實類動漫可以說是最貼近現實的動漫，作品中的人物與真人的形象相差無幾。這類作品大多也是歷史題材或者是比較嚴肅的題材，例如《MONSTER》、《浪客行》、《織田信長》、《城市獵人》、《天使的贈禮》、《非常家庭》等。



寫實繪畫中無論是五官還是人物動作，都與現實人物接近，幾乎沒有誇張與變形。



摘自《非常家庭》



摘自《城市獵人》

## 超現實類

超現實類動漫也稱為科幻類，它會讓人聯想到宇宙、科技、無限的未知世界、地球防衛少年和機器人等，在他們身上會發生很多的神奇故事。此類具有代表性的動漫作品有《機動戰士鋼彈》系列、《全金屬狂潮》、《超時空要塞》、《機動戰艦》、《反叛的魯魯修》、《新世紀福音戰士》、《火箭女孩》、《月面兔兵器》等。



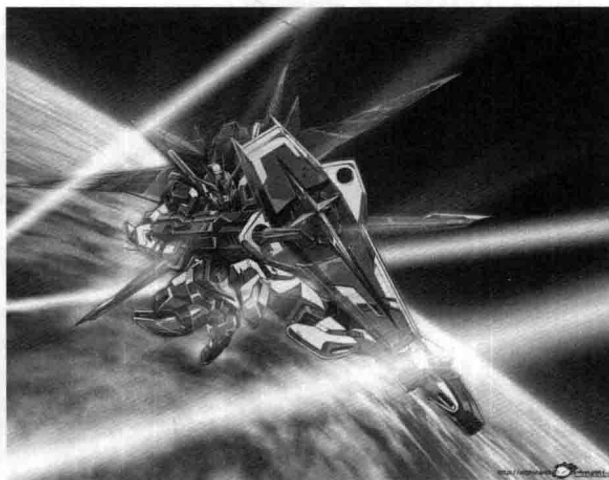
摘自《全金屬狂潮》



摘自《新世紀福音戰士》



摘自《超時空要塞》



摘自《機動戰士鋼彈》



摘自《機動戰艦》

## 偵探懸疑類

偵探懸疑類動漫的故事情節比較有懸念，偵破案件的過程中會有推理的成分。此類具有代表性的動漫作品有《名偵探柯南》、《推理之絆》、《金田一少年事件簿》、《蟲師》、《神風怪盜貞德》等。



摘自《蟲師》



摘自《神風怪盜貞德》



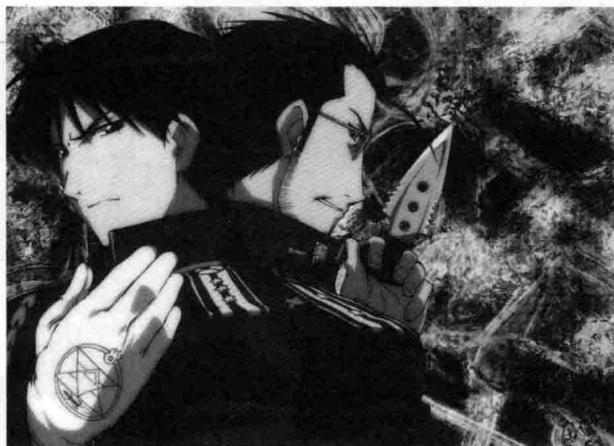
摘自《推理之絆》

## 玄幻類

玄幻類動漫的故事情節多樣，但不可缺少魔法、巫術、冒險、超能力等要素。此類具有代表性的動漫作品有《鋼之煉金術師》、《魔法少女》、《妖精的尾巴》、《魔法騎士》、《死神》、《異世界的聖機師物語》等。



摘自《鋼之煉金術師》



摘自《妖精的尾巴》



摘自《異世界的聖機師物語》

## 少年類

少年類動漫是最主流的動漫類型，內容大多很刺激、很緊張，能使讀者內心澎湃，內容主要以戀愛、友情、正義為主，深受少年讀者的喜愛。我們所熟悉的這類動漫作品有《幽游白書》、《閃靈二人組》、《聖子道》、《火影忍者》、《烈火之炎》、《無頭騎士異聞錄》、《太極千字文》、《北斗神拳》等。



摘自《烈火之炎》



摘自《北斗神拳》



摘自《犬夜叉》



摘自《幽游白書》



摘自《火影忍者》