

動漫達人修煉術

基礎素描技法

袁媛 著



上奇

國家圖書館出版品預行編目資料

動漫達人修煉術：基礎素描技法

袁媛 著. -- 初版. -- 臺北市：上奇資訊，2013.03 面
：公分

ISBN 978-986-257-613-7 (平裝)

1.動漫 2.素描 3.繪畫技法

956.6

101027164

作 者：袁媛

發行人：潘秀椿

發行所：上奇資訊股份有限公司

責任編輯：吳忻穎

地 址：105台北市松山區復興北路147號6樓

電 話：(02)2718-0068

傳 真：(02)2718-1708

出版年月：2013年03月

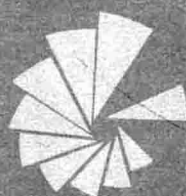
著作權聲明：上奇資訊股份有限公司版權所有。

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。本書簡體字版名為動漫秀場——素描技法基礎超值版，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。


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.

提示：

繪製卡通角色的頭部時，要注意五官的位置與形狀，形狀不同所表現出的人物性格會有很大的差別。



提示：

繪製頭部時，頭髮也要作為重點來表現。

提示：

繪製卡通角色身體時，要注意動態的表現應該合理準確，才能夠更襯托出角色的特點。



提示：

不要忘記衣褶的穿插與衣角的捲曲也能增強角色的動感哦！



提示：

在繪製卡通角色身體時，
我們要按照一定的順序來
繪製，這樣畫出來的角色
才能準確生動。



提示：

一般的作畫順序是：先將角色的
基本動態繪製出來，再進一步增
加服飾、髮型等資訊，最後進行
詳細地繪製。

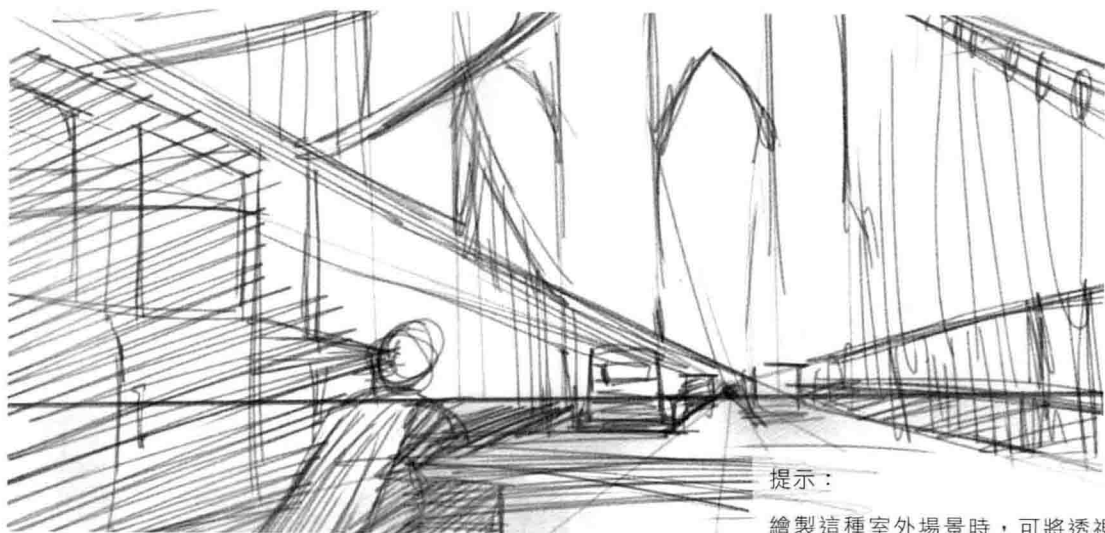




提示：

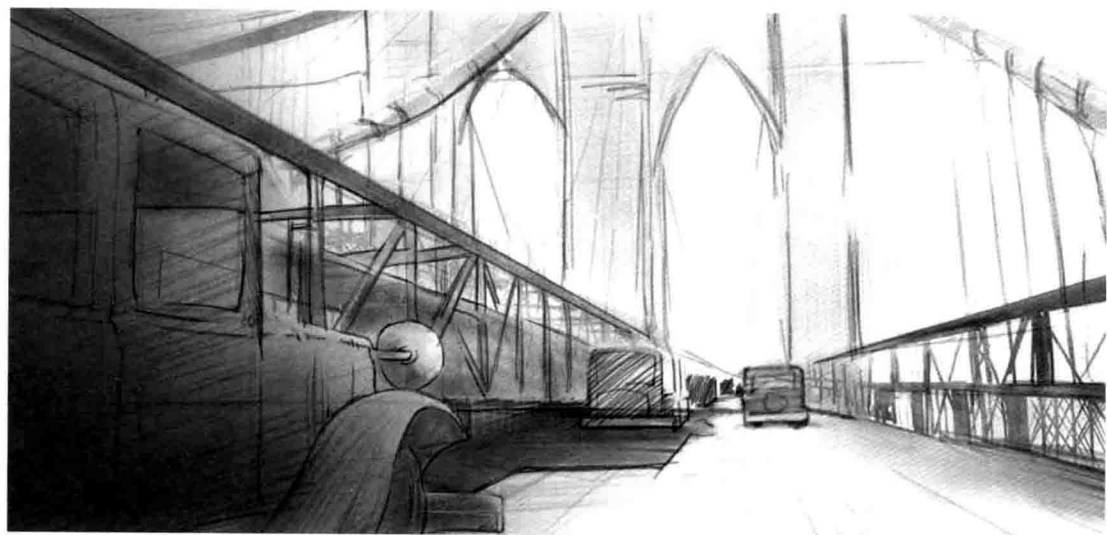
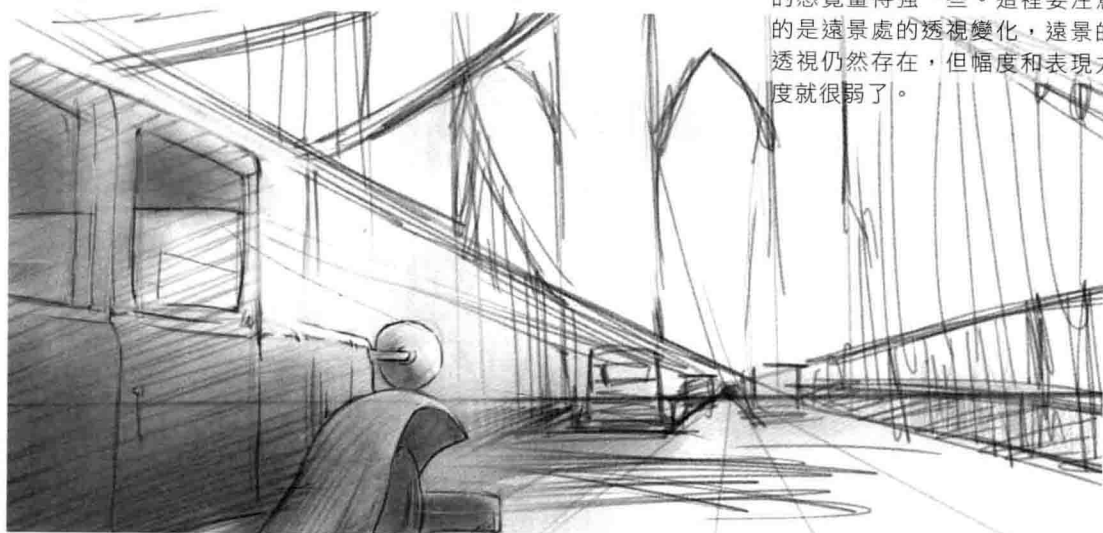
繪製Q版角色時，要注意角色身材比例的改變，四肢可以運用一些幾何形狀來表示。

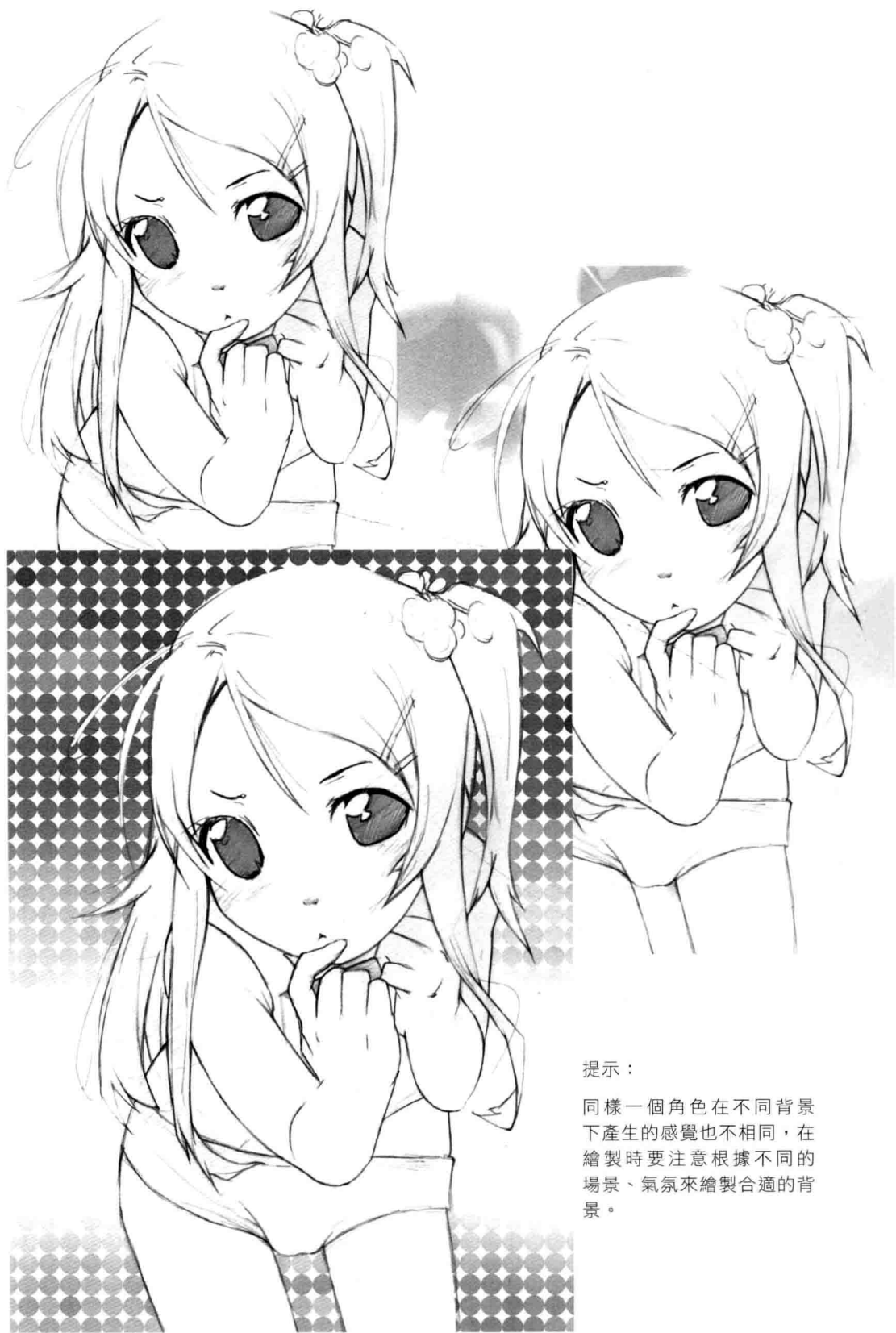




提示：

繪製這種室外場景時，可將透視的感覺畫得強一些。這裡要注意的是遠景處的透視變化，遠景的透視仍然存在，但幅度和表現力度就很弱了。



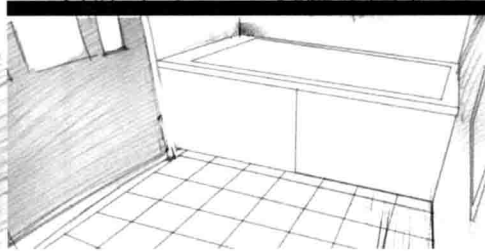
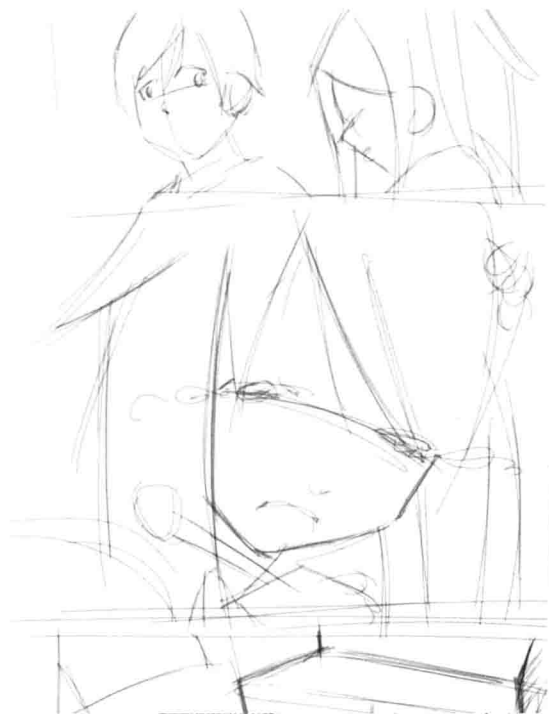


提示：

同樣一個角色在不同背景下產生的感覺也不相同，在繪製時要注意根據不同的場景、氣氛來繪製合適的背景。

提示：

繪製分格漫畫的方法與我們之前所講的方法是相同的，由草稿到最終詳細線稿的繪製，也要循序漸進地完成。





提示：

格子的劃分盡量不要太過於均衡，有大有小才能表現故事的張力。在劃分格子時，切忌瑣碎，以不超過8格為宜。

目 錄

目

錄

1

第一章 漫畫素描必備基礎

素描基礎.....	1-2
什麼是素描.....	1-2
素描工具.....	1-3
素描和漫畫素描的區別.....	1-4
素描現場.....	1-6
角色繪製.....	1-6
空間與配飾的繪製.....	1-11

第二章 漫畫人物的特徵表現

頭部特徵的表現.....	2-2
長耳少女.....	2-7
身體動作特徵的表現.....	2-8
服飾及配飾特徵的表現.....	2-13
繪製實例.....	2-17
精靈少年.....	2-17
在舞台上進行表演的長髮少女.....	2-18
年輕的少女.....	2-19
坐姿少女.....	2-20

第三章 漫畫角色頭部繪製

頭髮的繪製及人物髮型特徵表現.....	3-2
五官的繪製及特徵表現.....	3-6
三庭五眼.....	3-6
嘴與耳.....	3-7
鼻與眼.....	3-8
頭部動態的繪製及特徵表現.....	3-11
從「0」和「+」開始.....	3-11

目 錄

男女頭型的區別	3 - 17
光與影的表現	3 - 18

第四章 運動的表現

使人運動的基本力	4 - 2
人體基礎常識	4 - 5
頭身比例和年齡變化	4 - 5
男性人體比例	4 - 6
女性人體比例	4 - 7
肌肉	4 - 8
骨骼	4 - 10
人體四肢的活動範圍	4 - 11
手部	4 - 11
四肢	4 - 13
腳部	4 - 14

第五章 漫畫角色體態繪製

關節的運動	5 - 2
利用雙肩雙股的連線確定動態	5 - 3
頭頸肩的關係	5 - 4
骨點間的運動關係	5 - 5
不同年齡及角度的表現	5 - 6
透過肢體語言表現角色情緒	5 - 12
誇張動作的使用	5 - 15
角色身體動作的繪製實例	5 - 24
優秀的角色動作具有時間性	5 - 24
跌倒的女孩	5 - 25
旅途中的女孩	5 - 29
坐在地上的女孩	5 - 32

目錄

目

錄

3

第六章 Q版漫畫角色繪製

單人Q版繪製.....	6-4
雙人Q版繪製.....	6-5
Q版繪製流程.....	6-6
Q版角色賞析.....	6-8

第七章 單個漫畫角色的創作

角色外表的表現.....	7-4
角色性格的表現.....	7-8
角色經歷和神秘感的表現.....	7-14

第八章 多個角色的創作

雙人組合.....	8-2
多人組合.....	8-13

第九章 漫畫透視基礎

一點透視法則基礎.....	9-2
兩點透視法則基礎.....	9-7
三點透視法則基礎.....	9-11
人物在場景中的表現.....	9-15
建築及樹木在場景中的表現.....	9-19

目錄

第十章 漫畫背景繪製

現實場景的繪製.....	10-2
抽象背景的繪製.....	10-7
情懷 童話.....	10-9
幻想 魔幻 夢幻.....	10-10
美麗 少女 朦朧.....	10-11
熱血 閃爍 暈眩.....	10-12
夢境.....	10-13
展示.....	10-14

第十一章 分格漫畫繪製

漫畫中的分格.....	11-2
分格的表現形式.....	11-3
漫畫分格可分為4個項目.....	11-4
漫畫的繪製.....	11-5

第十二章 上色技巧

上色流程.....	12-2
工具的選擇.....	12-2
角色頭部上色.....	12-3
角色整體上色.....	12-7
上色實例.....	12-13



第一章 漫畫素描必備基礎

素描是一項基礎的繪畫練習，一般將石膏像、靜物或模特兒置於前面，以畫筆捕捉其形態。透過仔細觀察將對象描繪下來，是素描的特徵之一。漫畫素描與此相反，進行漫畫素描創作時，並不看著對象。

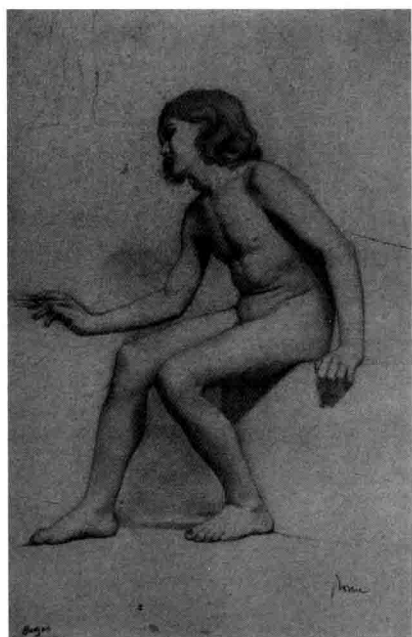
雖說在進行漫畫素描時，偶爾也會參考照片資料或動漫角色，邊看邊畫，然而動漫業通常要求在有限的時間內畫出大量高質感的作品。動漫製作原本是在不看樣本作畫的情況下誕生的技術，這種小技術是根據理論和經驗邊想邊畫的方式達成的。

或許我們可以把孩子們的塗鴉看作是漫畫素描的雛形。不過，漫畫素描在作畫時必須運用「頭身比」等各類知識來繪畫，這樣的作品具有兒童塗鴉所無法比擬的藝術性。

素描基礎



素描——用單一顏色進行的繪畫



作者：德加（1834-1917）



什麼是素描

「由木炭、鉛筆、鋼筆等，以線條來畫出物體明暗的單色畫，稱作「素描」。素描是一切繪畫的基礎，這是繪畫過程中所必須經歷的一個階段。」「素描通常意味著可於平面留下痕跡的方法，如蠟筆、炭筆、鋼筆、畫筆、墨水及紙張，還包括濕潤的陶土，沾了墨水的布條，金屬、石器、容器或布的表面所造成的磨損。」

「輪廓和線條是素描的一般稱謂。素描具備了自然律動感，觀者從欣賞過程中可感受到這一點。不同的筆觸營造出不同的線條及橫切關係，包括節奏、主動與被動的周圍環境、平面、體積、色調及質感。」

「素描是一種正式的藝術創作，以單色線條來表現現實世界中的事物，亦可以表達思想、概念、態度、感情、幻想、象徵，甚至抽象形式。它不像繪畫那樣重視整體和彩色，而是注重結構和形式。」