

# 动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

超人气漫画角色设定与绘制

COCO动漫公社 编著



# 动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 36

超人气漫画角色设定与绘制

COCO动漫公社 编著



人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目(CIP)数据

动漫秀场. 超人气漫画角色设定与绘制 /  
COCO动漫公社编著. — 北京: 人民邮电出版社,  
2012.2

ISBN 978-7-115-27186-0

I. ①动… II. ①C… III. ①漫画: 人物画—素描技  
法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第264488号

## 内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共9章,作者通过大量图例和简洁语言,细致地讲解了动漫作品中备受大家喜爱的动漫角色的绘制技法,包括动漫角色的头身比例、身体绘制、服饰表现、草图绘制、角色类型、角色设定步骤等内容,最后还通过7个角色创作实例进行上手练习。

本书讲解系统,图例丰富,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

### 动漫秀场——超人气漫画角色设定与绘制

- 
- ◆ 编 著 COCO 动漫公社  
责任编辑 郭发明
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号  
邮编 100061 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: 12.75  
字数: 220千字 2012年2月第1版  
印数: 1-4000册 2012年2月北京第1次印刷

---

ISBN 978-7-115-27186-0

定价: 29.00元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223  
反盗版热线: (010)67171154  
广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

# CONTENTS

# 目录

## 第一章 角色绘制基础.....005

头身比例.....	006
头部.....	010
正面.....	010
侧面.....	011
3/4侧面.....	012
眼部.....	013
鼻部.....	015
嘴部.....	016
耳部.....	016
头部绘制流程.....	017
实例1.....	017
实例2.....	018
头部绘制技巧.....	019
头部绘制技巧1——五官.....	019
头部绘制技巧2——发型和发饰.....	019
头部绘制技巧3——头部扭转和绘制角度.....	020
头部绘制技巧4——表情和情绪烘托技法.....	022
头部绘制技巧5——颈部和肩部.....	024
头部绘制技巧6——五官的比例.....	026
头部绘制技巧7——角色的不同角度.....	028
头部绘制技巧8——角色的绘制程度.....	030
头部绘制技巧9——笑容.....	032
四肢与动作.....	035
手臂.....	035
手部.....	036
腿部.....	038
脚部.....	039
扭转.....	040

## 第二章 角色半身绘制.....043

半身绘制流程.....	044
实例1.....	044
实例2.....	045
实例3.....	047
实例4.....	048

实例5.....	049
半身绘制技巧.....	050
半身绘制技巧1——运动态和静止态.....	050
半身绘制技巧2——手臂运动和腰部运动.....	052
半身绘制技巧3——手臂和手部形态.....	054
半身绘制技巧4——身体姿态表情.....	055
半身绘制技巧5——服饰.....	057
半身绘制技巧6——道具.....	058
半身绘制技巧7——细节绘制.....	059
半身绘制技巧8——动作.....	061

## 第三章 角色全身绘制.....064

全身绘制流程.....	065
实例1.....	065
实例2.....	066
实例3.....	067
实例4.....	069
实例5.....	070
实例6.....	071
全身绘制技巧.....	073
全身绘制技巧1——整体性.....	073
全身绘制技巧2——简单绘制.....	075
全身绘制技巧3——绘制重点.....	077
全身绘制技巧4——特殊视角.....	079
全身绘制技巧5——光影.....	080

## 第四章 角色服饰绘制.....082

服饰绘制技巧1——服饰类别.....	083
服饰绘制技巧2——服饰的添加、删减和修改.....	085
服饰绘制技巧3——复杂的服饰.....	087
服饰绘制技巧4——服饰的“缠绕”.....	088
服饰绘制技巧5——服饰的准确表达.....	088
服饰绘制技巧6——服饰的多样性改.....	089
服饰绘制技巧7——服饰的动感.....	090
服饰绘制技巧8——传统服饰.....	092
服饰绘制技巧9——饰品.....	093

# CONTENTS

# 目录

## 第五章 角色草图绘制.....096

草图“漂亮”的六大要素.....	097
草图的绘制顺序.....	098
草图的绘制速度.....	100
草图的绘制技巧.....	101
草图绘制技巧1——动作的设计.....	101
草图绘制技巧2——整体的感觉要统一.....	102
草图绘制技巧3——快速绘图.....	103
草图绘制技巧4——不可操之过急.....	104
草图绘制技巧5——曲线.....	106
草图绘制技巧6——角色设计.....	108
草图绘制技巧7——准确的人体结构和外形.....	111
草图绘制技巧8——局部画法.....	112
草图绘制技巧9——多人物绘制.....	114
草图绘制技巧10——态度严谨.....	116

## 第六章 角色设定的类型与步骤.....118

根据漫画类型确定角色.....	119
五大主题类型.....	120
校园型.....	120
成熟型.....	126
热血型.....	131
科幻型.....	132
历史型.....	134
角色设定四步骤.....	136

## 第七章 模仿·故事·角色.....137

不能画老套的题材.....	138
作品种类一样就平庸吗?.....	139
老套也疯狂.....	140
所谓独创性.....	141
独创性的制作及展示方法.....	142
题材重复与剽窃.....	144
在模仿中吸收经验.....	145
即使东拼西凑也没有关系.....	146

故事没有办法很好地完结?.....	147
是“主人公”还是“主要角色”?.....	149
角色的设定,决定故事发生的舞台.....	151
制作设定是很快乐的,但是阅读设定的说明确实很无趣.....	153

## 第八章 角色·故事·细节.....155

来设定人物角色!.....	156
构思好的人物角色,却不能用.....	157
制作配角.....	158
无法看到故事的全貌.....	159
故事的构造.....	160
配角也有自己的故事.....	163
用构造的平衡、要素、视点来表现风格.....	164
关于构成要素的例子.....	165
大家想要读的是主人公的故事.....	166
角色设定细节.....	167
角色出场不要过于完美.....	167
角色反差突出角色.....	168
主人公与配角.....	169

## 第九章 角色素描绘制实例.....172

角色创作实例1.....	173
角色创作实例2.....	175
角色创作实例3.....	181
角色创作实例4.....	183
角色创作实例5.....	185
角色创作实例6.....	186
角色创作实例7.....	188
角色创作实例8.....	189

## 附录.....190

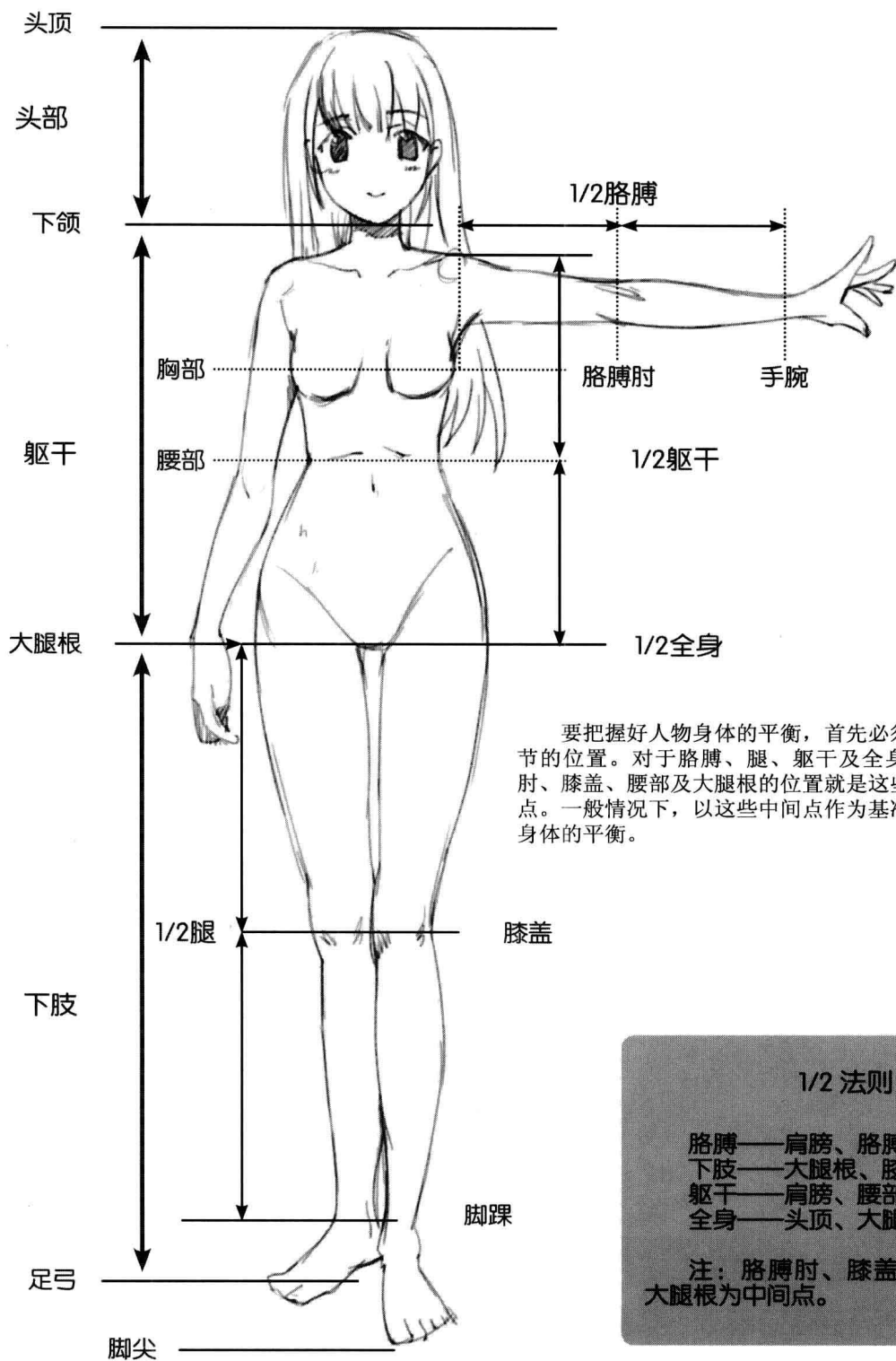
常用绘画工具.....	190
绘画技巧小结.....	194



## 第一章 角色绘制基础

无论理论讲解多么全面，最终都需要在实践中印证。在实际绘制中，角色的绘画基础知识是需要掌握的。本章将讲解在绘制人物角色时需要运用到的人体基础知识。

# 头身比例



要把握好人物身体的平衡，首先必须明确各个关节的位置。对于胳膊、腿、躯干及全身来说，胳膊肘、膝盖、腰部及大腿根的位置就是这些部位的中间点。一般情况下，以这些中间点作为基准来确定人物身体的平衡。

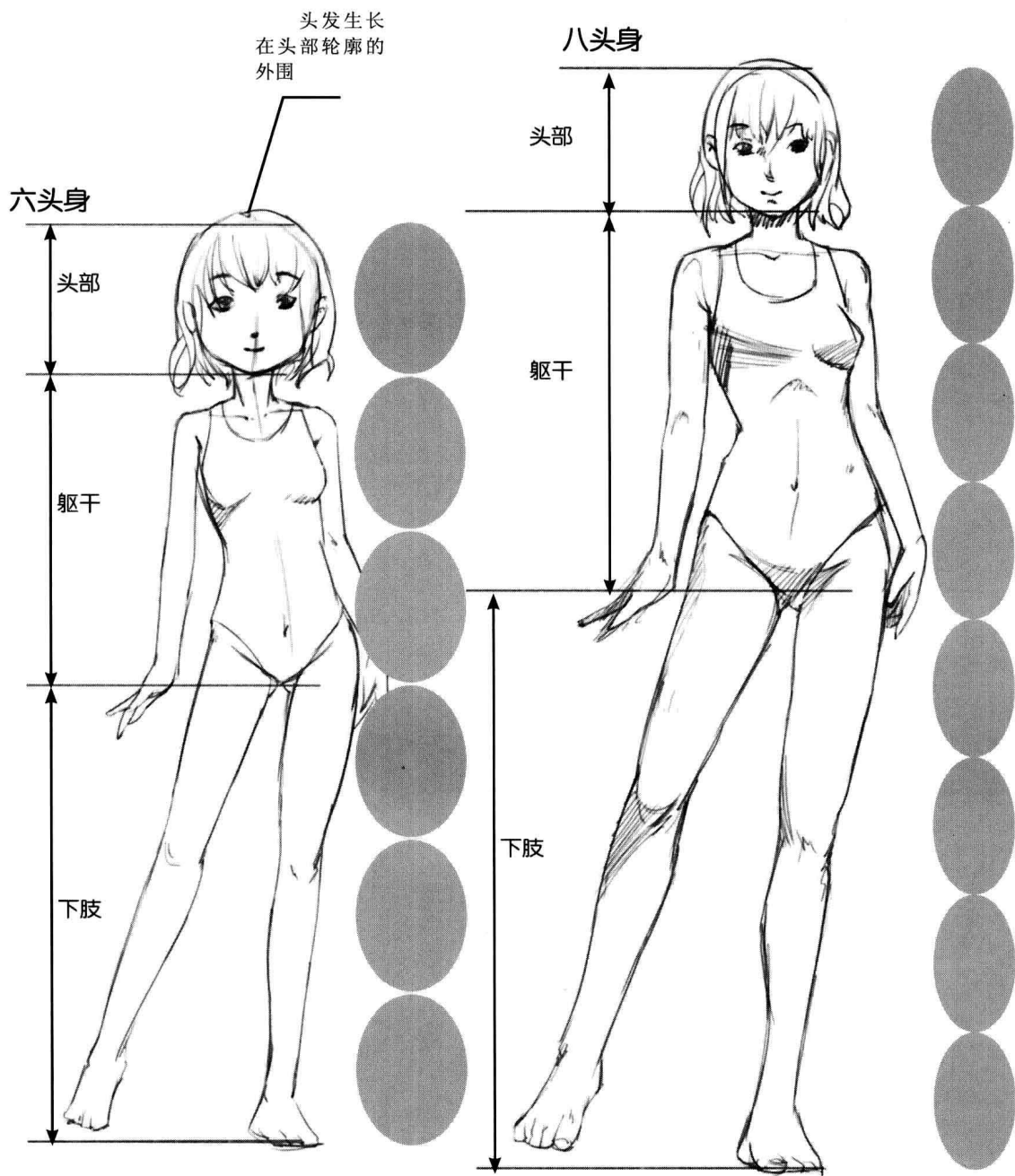
## 1/2 法则

胳膊——肩膀、胳膊肘、手腕  
 下肢——大腿根、膝盖、脚踝  
 躯干——肩膀、腰部、大腿根  
 全身——头顶、大腿根、足弓

注：胳膊肘、膝盖、腰部、大腿根为中间点。

头身比就是以头长为基准来确定人物全身长度的方法。

在绘制人物的时候，要保证人物头部和身体的平衡，就需要把握正确的头身比例。

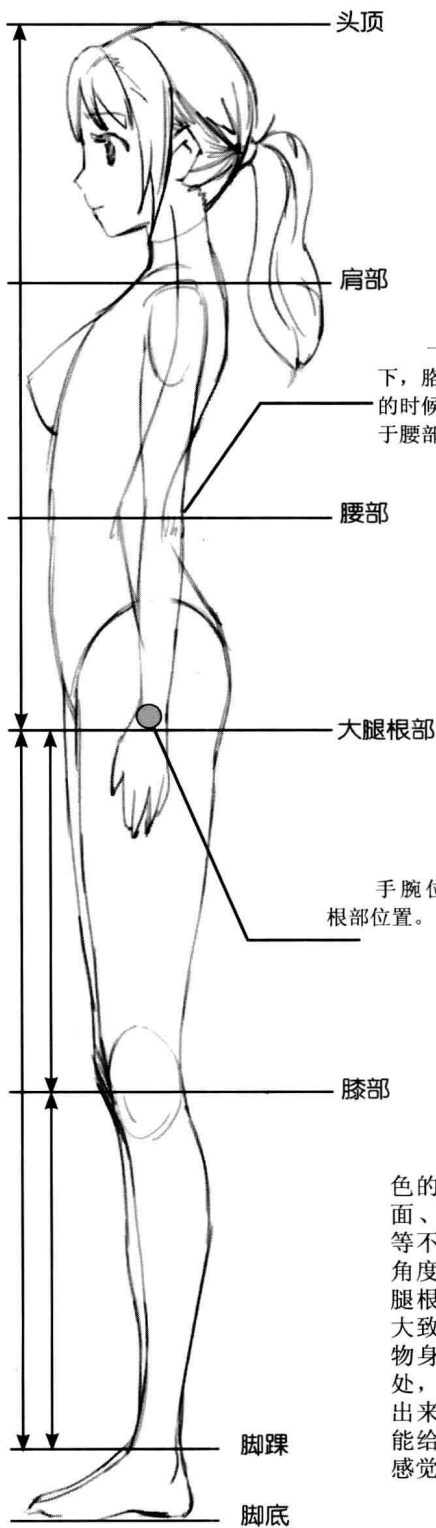


六头身为儿童或者未成年人的头身比例，相对于成年人的头身而言，其头部较大。

人物的年龄越小，头相对越大，胳膊和腿也就越短，躯干相对则较长。

八头身是成年人的身体比例，人物的头部相对较小。越接近成年人，人物的头部越小，胳膊和腿越长。注意腿要比躯干长。

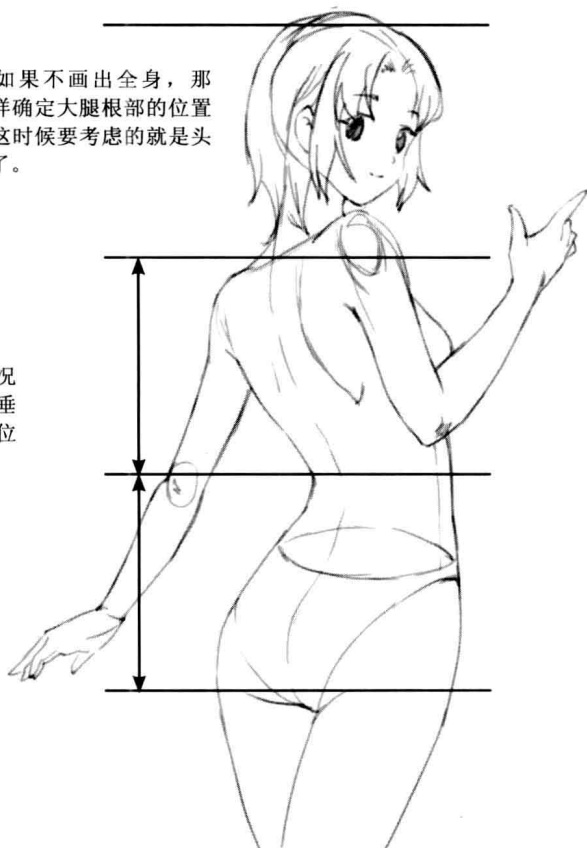




如果不画出全身，那么怎样确定大腿根部的位置呢？这时候要考虑的就是头身比了。

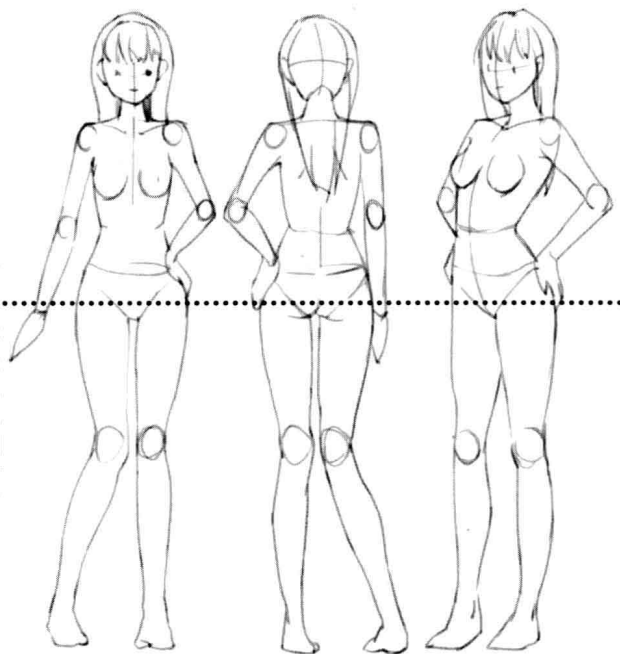
一般情况下，胳膊自然下垂的时候，胳膊肘位于腰部。

手腕位于大腿根部位置。

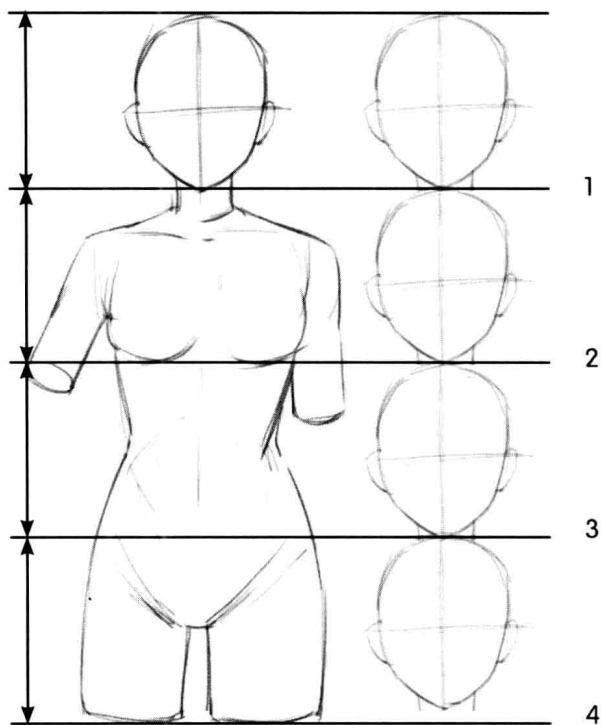
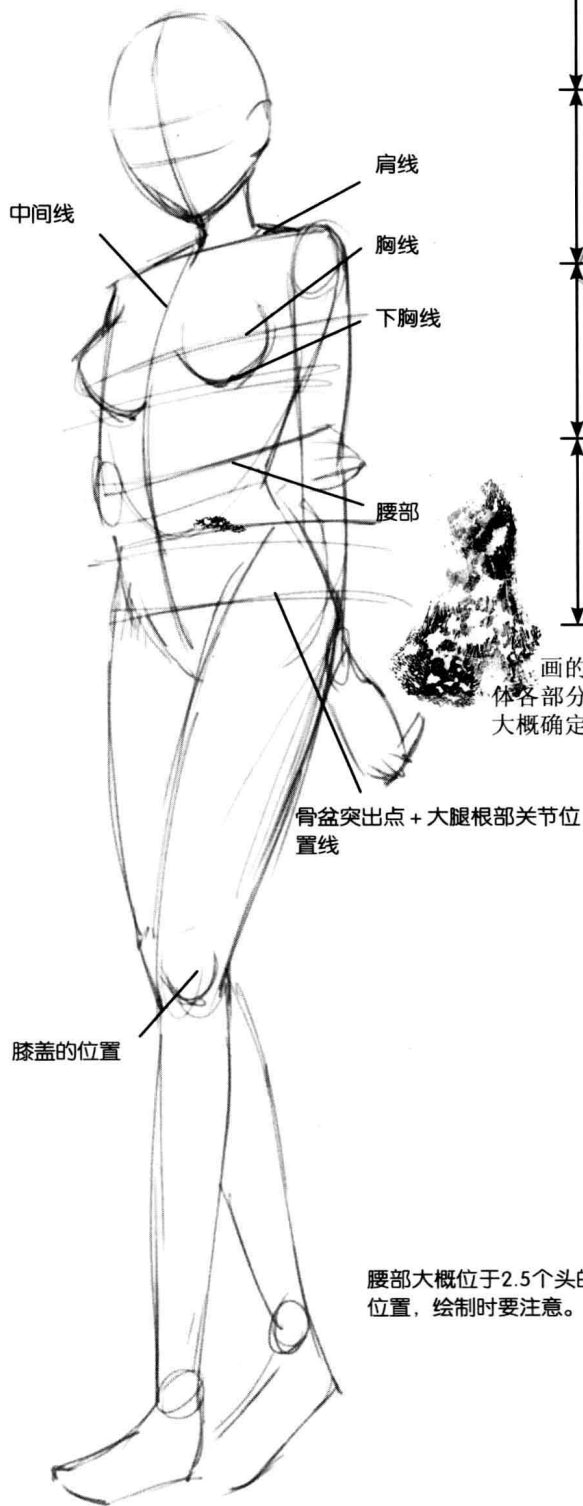


先确定大腿根部的位置，然后躯干的一半处就是腰部，这样就能画出整体感觉平衡的半身像了。

画相同角度的正面、背面、3/4侧面等不同的各个角度图时，大腿根部的位置大致都位于人物身长的一半处，这样绘制出来的角色才能给人稳定的感觉。



画出一个合适大小的圆作为人物的头部，并以此作为头身比的基准。

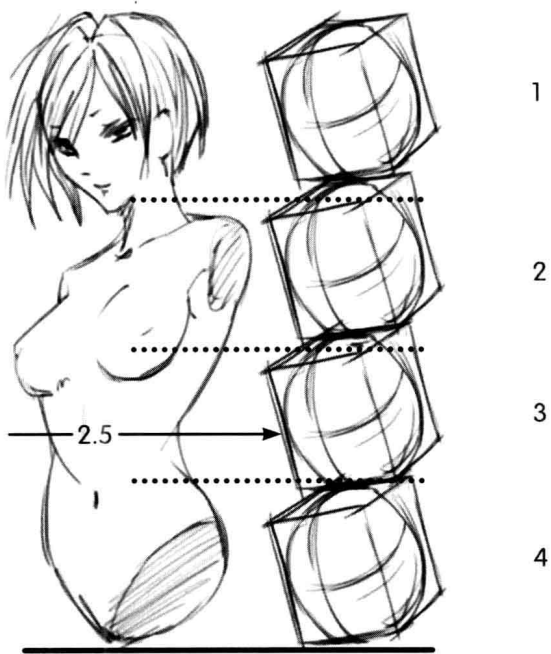


画的时候，以一个头、1/2头、1/4头等为长度单位来确定身体各部分的位置。这里并不需要很精确，更不用很精确地测量，大概确定好位置就可以了。

骨盆突出点+大腿根部关节位置线

膝盖的位置

腰部大概位于2.5个头的位置，绘制时要注意。

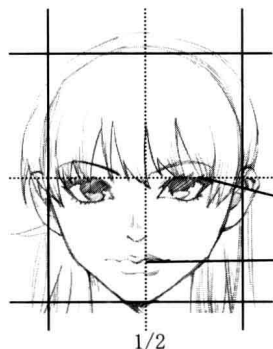
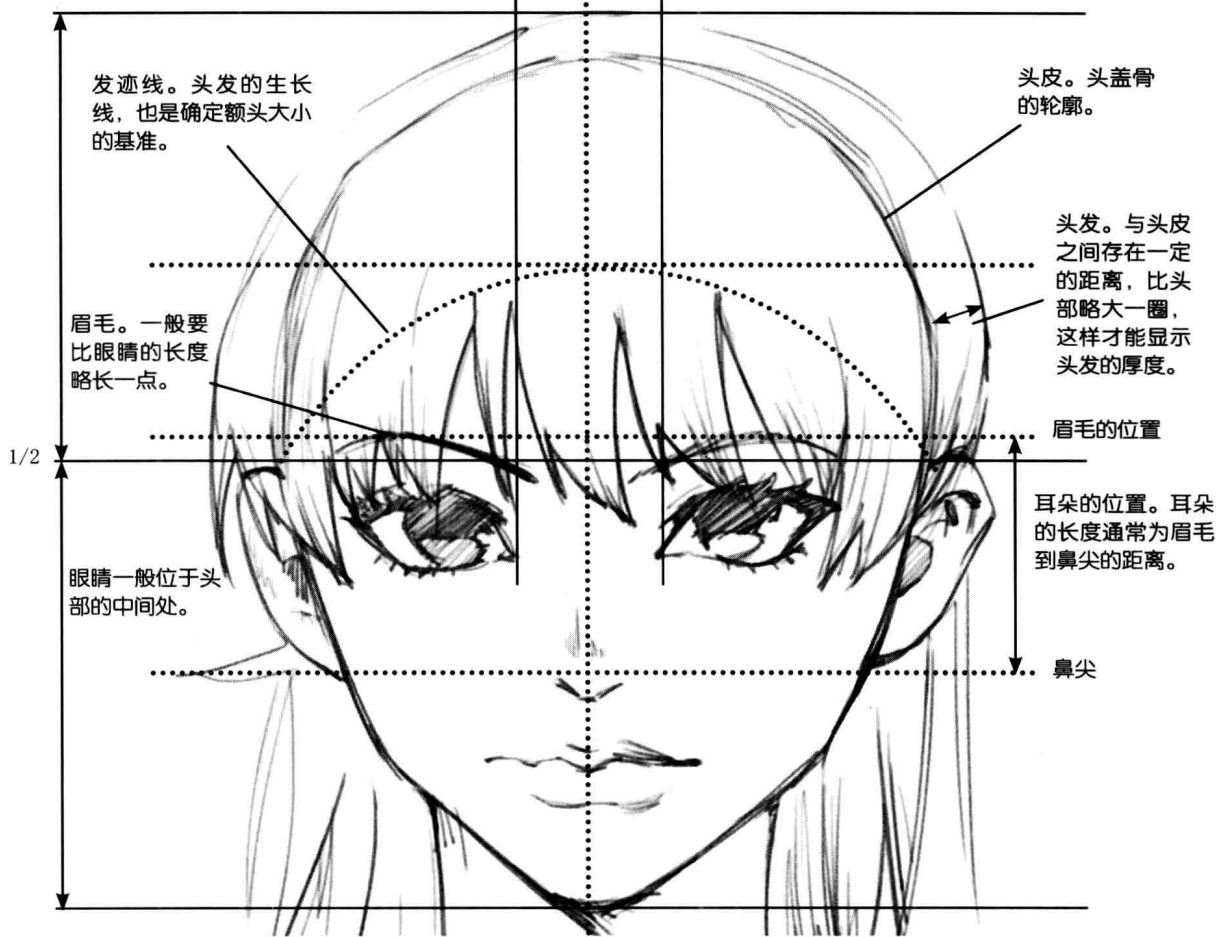


# 头部

面部是头部的正面。眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵等组成部分使得头部很有立体感，而且这些组成部分是有一定比例关系的。在画面部的时候，要遵循“三庭五眼”的规律。

## 正面

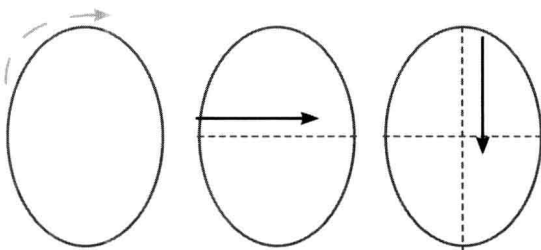
两只眼睛之间的距离为一只眼睛的宽度。



要想找好眼睛和鼻子的平衡，可以在最开始时画出一个底稿，从而确定大致的轮廓。

面部的中心线。  
横向中心线。

### 画轮廓的步骤



先画出一个圆。  
随后画出横向的中心线。  
最后画出纵向的中心线。

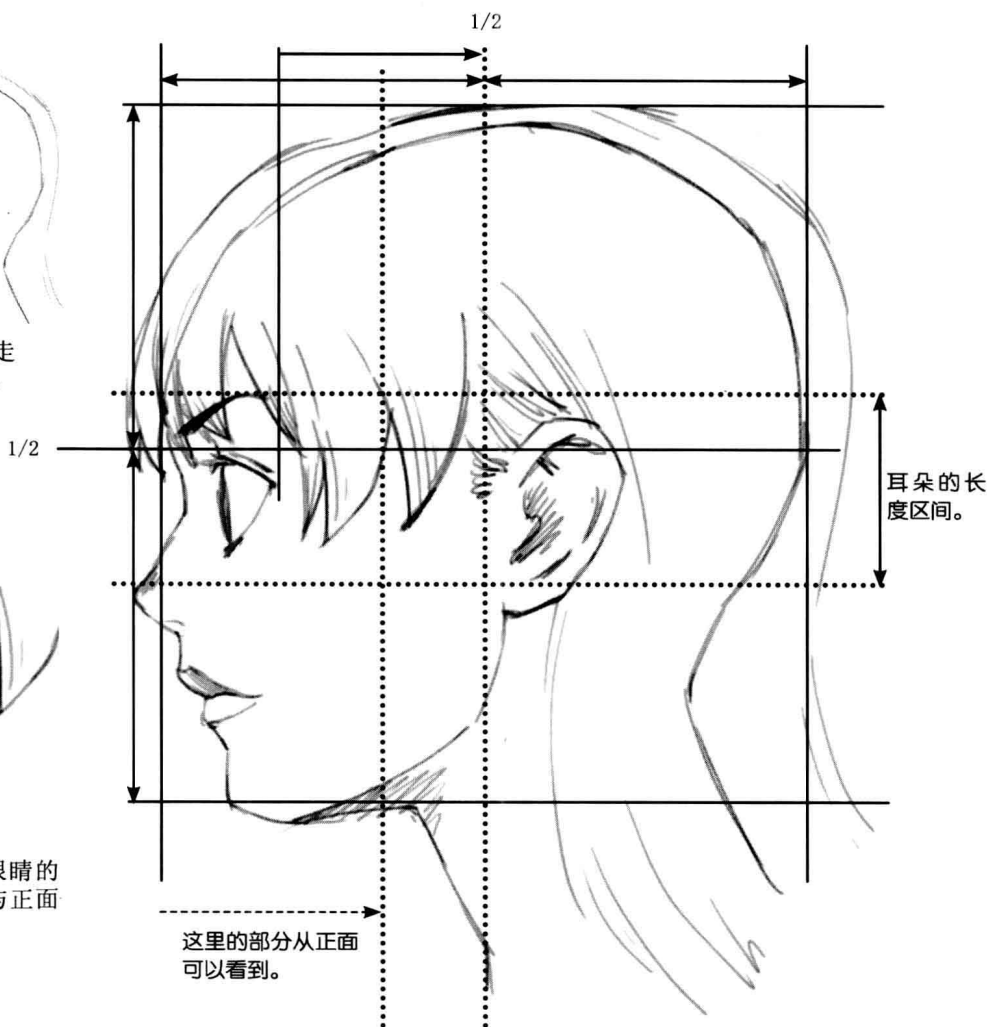
侧面



面部的整体走向是稍微倾斜的。



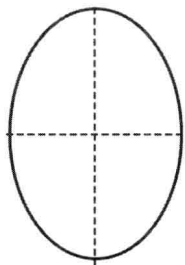
绘制侧面时，眼睛的形状如上图所示，与正面的形状完全不同。



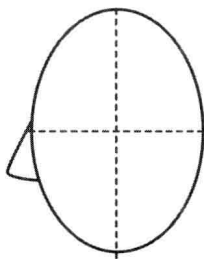
耳朵的长度区间。

这里的部分从正面可以看到。

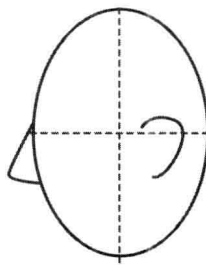
画轮廓的步骤



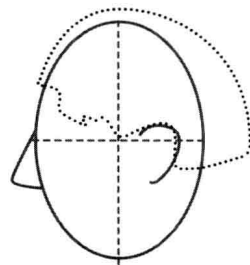
① 画出圆圈和十字线，与正面画脸的比例基本相同。



② 画出鼻子的轮廓。



③ 画出从额头到眼睛的轮廓以及耳朵。



④ 确定后脑勺的位置，即头发的位置。

3/4 侧面



画轮廓的步骤



① 画出圆圈和十字线，与正面画脸的比例基本相同。



② 画出脸部及五官的轮廓。



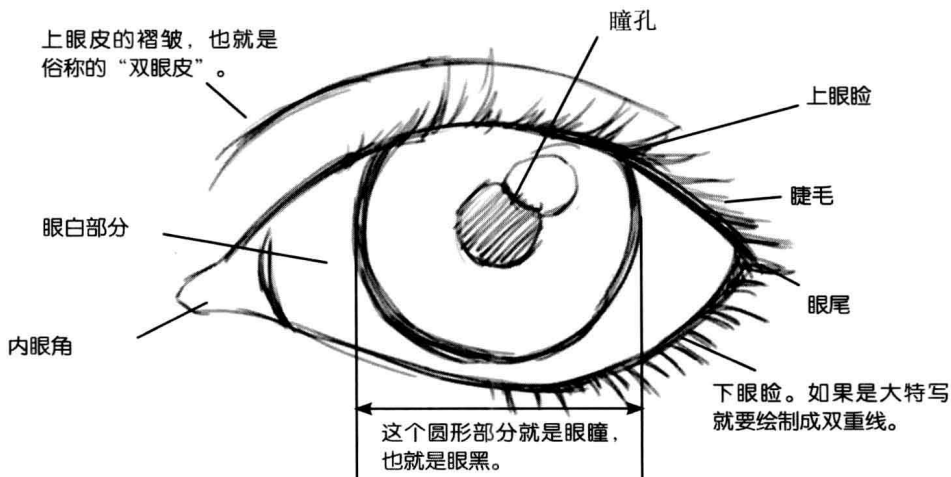
③ 进一步确定脸部轮廓。



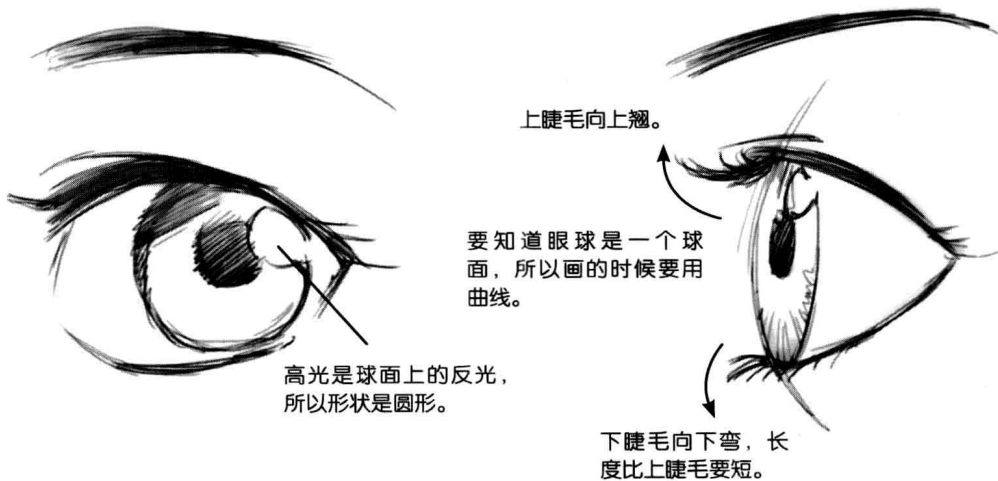
④ 确定后脑勺的位置，即头发的位置。

眼部

眼睛主要由眼球及覆盖眼球的眼皮所构成。眼睛是否闪亮决定了角色是否具有真实感，这也是赋予角色生命力的一种重要手段。



大多数情况下会省略内眼角，但省略时也要意识到眼睛的整体形状。



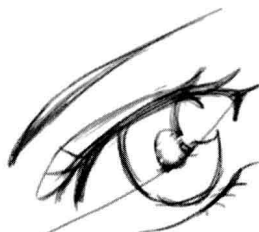
① 画出眼睛的形状，眉毛的轮廓也要大致绘制出来。



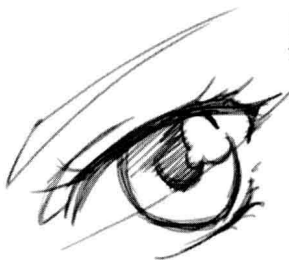
② 擦除眼尾和眼角的线，绘制上下眼皮的线条，然后绘制眼瞳。



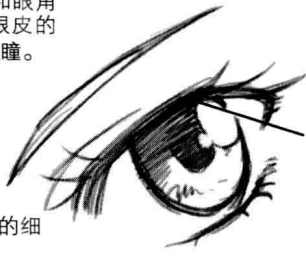
③ 眼皮和睫毛绘制清楚，眼瞳中的高光位置也要绘制出来。



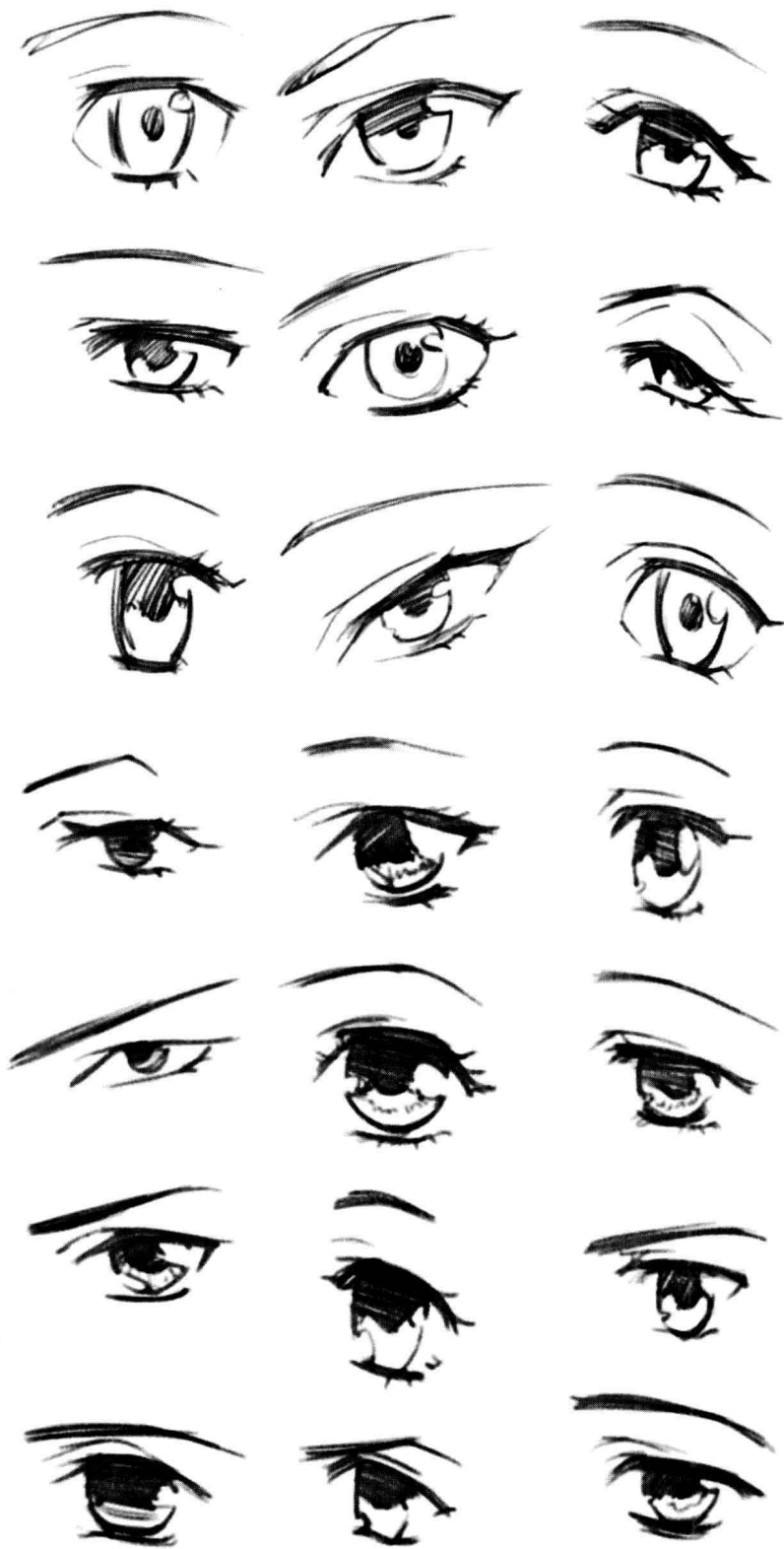
④ 整理线条，眼瞳的轮廓线要绘制得粗一些。



⑤ 刻画眼瞳的细节，绘制完成。



眼瞳上半部分的颜色要深一些，这样眼睛才会有神。



一般的眼睛  
上下眼皮与中心基本保持平行，眼角和眼尾也在同一水平面。

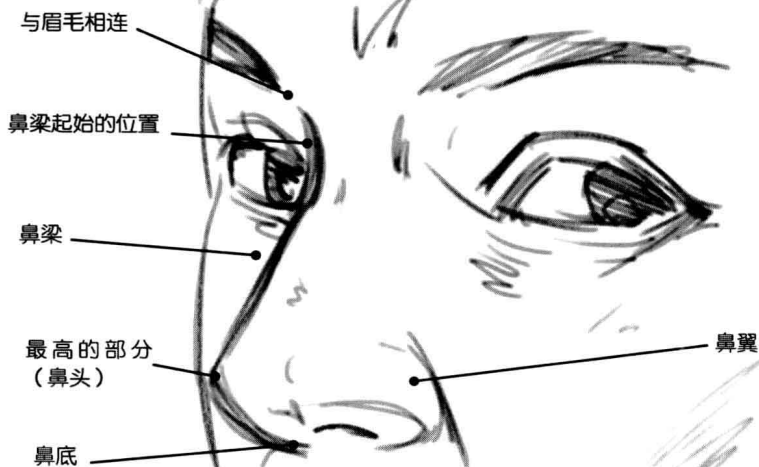


吊梢眼  
眼尾偏高一些。



下垂眼  
眼尾在水平线下。

## 鼻部

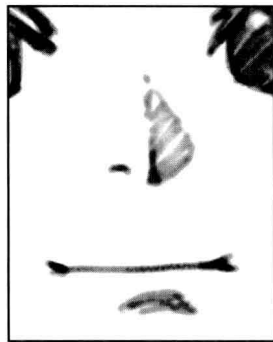


鼻梁开始隆起的部分—鼻梁—鼻头—鼻底用线表现，在实际绘制中，鼻子往往会被符号化，即类似“<”一个符号。

鼻子在角色创作中的作用往往容易被忽视。

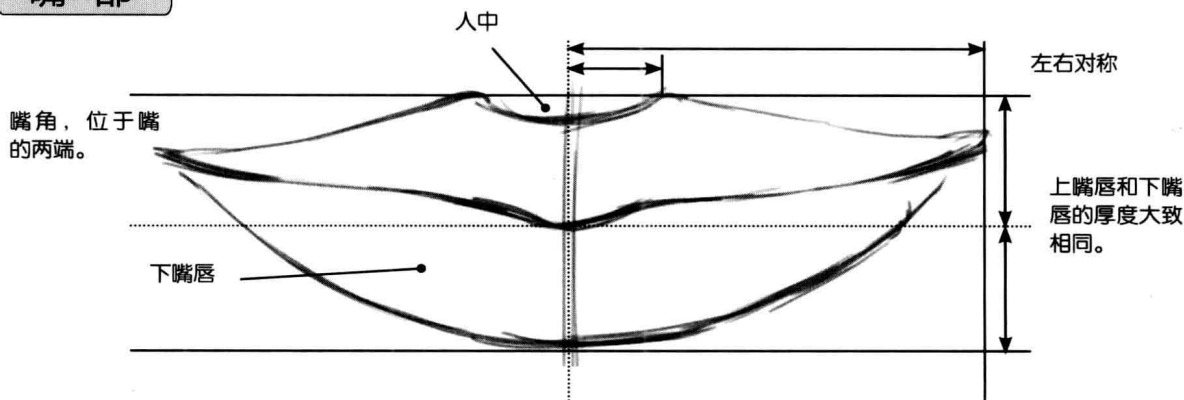
鼻子的朝向确定了面部的朝向，鼻子的形状也一定程度地表现了角色特性，如狡猾的人，鼻子往往很大并且呈鹰勾状。

在实际绘制中，鼻梁的厚度仅仅用一条线来表现是不够的，需要配合鼻底的形状进行表现。

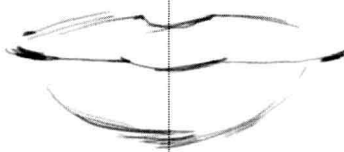




## 嘴部



① 根据设定绘制出正面嘴唇。



② 找出中心线, 尽量保持左右平衡, 画出嘴型。



③ 修饰线条, 绘制出嘴部的转折。



① 画出大致感觉。



② 画出大致轮廓。



③ 找到中心线, 表现出透视感。



④ 完成。

## 耳部

耳朵的绘制经常被忽略, 但优秀的作者会重视耳朵在不同角度下的表现, 即便仅仅是两条线也会严谨对待, 耳朵在不同角度下是完全不同的形态。

在实际绘制中, 耳朵大多数情况会被遮盖在头发中, 偶尔也会全部展露出来。在展露出的全部或局部的耳朵中, 耳垂的不同角度展现也在一定程度上说明了头部的角度。

