

零基础学画漫画 01

素描技法综合篇

coco动漫公社 编著



启发灵感 激发想象
零基础入门必备手册

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

零基础学画漫画 **四**

素描技法综合篇

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

零基础学画漫画. 素描技法综合篇 / COCO动漫公社
编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2012. 1
ISBN 978-7-115-26832-7

I. ①零… II. ①C… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第230140号

内 容 提 要

我们在看动漫作品的时候, 经常会被里面人物的夸张造型和生动形象所吸引, 有没有想过有朝一日你也能绘制出心中的角色? 其实, 梦想离我们并不遥远! 本系列书将会带领你走入漫画的大门, 让你从零基础开始一点一滴地学习和累积。

本书全面综合地讲解了漫画中的素描技法, 从漫画的分类及绘画工具开始, 让大家能够了解绘制漫画的“必要装备”; 然后循序渐进地介绍了如何通过线条和光影来表现画面; 其中重点讲解了人物的头身比例, 头发及面部五官的定位, 人物服饰、动态及表情的体现。熟练掌握这些基础知识后, 一个栩栩如生的人物形象才能跃然于纸上。

本书讲解系统, 图例丰富, 适合初、中级漫画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。

零基础学画漫画——素描技法综合篇

-
- ◆ 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>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 10
字数: 150千字 2012年1月第1版
印数: 1-4000册 2012年1月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-26832-7

定价: 20.00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

第一部分 认知!

第一章 什么是漫画?

1.1 漫画是现实的抽象化.....	7
1.2 漫画是现实的完美化.....	8
1.3 漫画是现实的理想化.....	9
1.4 漫画作品风格分类.....	11
运动竞技类.....	11
冒险类.....	11
写实类.....	12
情感类.....	12
搞笑类.....	12
机战类.....	13
少女类.....	13
奇幻类.....	13
侦探推理类.....	14
热血动作类.....	14

第二章 如何表现漫画?

2.1 用线条来表现漫画.....	15
2.2 用光影来表现漫画.....	16
2.3 用画面感来表现漫画.....	17

第三章 绘制漫画需要使用哪些工具?

3.1 漫画的绘制离不开工具.....	18
3.2 手绘漫画工具介绍.....	19
纸张.....	19
铅笔.....	19
绘图笔.....	19
彩色铅笔.....	20

橡皮.....	20
墨水.....	20
彩色颜料.....	20
毛笔.....	21
蘸水笔.....	21
马克笔.....	21
网点纸.....	21
粉彩.....	22
尺类.....	22
拷贝台.....	22
数位板.....	22
3.3 不同工具, 不同风格.....	23

第四章 怎样用线条表现漫画?

4.1 线条的表现类型.....	24
直线.....	24
斜线.....	24
弧线.....	24
4.2 线条的表现手法.....	25
疏线.....	25
密线.....	25
疏密线.....	25
4.3 线条的示范练习.....	26
新手小练.....	28

第五章 光影效果对漫画重要吗?

5.1 光影是什么.....	29
5.2 光影原理.....	30
光影照射原理.....	30
光影形成原理.....	30
光影角度原理.....	31
5.3 光影表现方法.....	32

光影是线的组合	32
光影是面的体现	32
光影是整体的展示	33
光影的表现和练习	34
新手小练	36

第二部分 起步!

第六章 漫画中人物是重要部分吗?

6.1 人物是漫画的重点	37
6.2 人物表现重点	38
头发的表现	38
面部的表现	38
肢体的表现	39
6.3 人体比例划分	40
2头身	40
3头身	41
5头身	42
6头身	43
7头身	44
8头身	45
9头身	46
6.4 人物头发表现技巧	47
发量的表现	47
发色的表现	48
发型的表现	49
人物头发绘制实例	50
6.5 人物面部表现技巧	51
面部形状	51
面部基准线	51
五官定位	52
眉毛	53

眼睛	54
鼻子	56
嘴巴	59
耳朵	59
人物面部绘制练习	60
新手小练	61
6.6 人物肢体表现技巧	62
颈部	62
躯干	63
手臂	66
手部	67
腿部	69
脚部	71
肢体绘制练习	73
新手小练	77

第七章 漫画中怎样表现人物的情绪?

7.1 面部表情的体现	78
面部表情是情绪的基本体现	78
面部表情是情绪的程度体现	79
面部表情是情绪的状态体现	79
人物表情拓展练习	80
7.2 姿态的体现	83
姿态是情绪的补充	83
姿态是情绪的延伸	83
姿态是情绪的强调	84
7.3 动态的体现	84
动态是情绪的爆发点	84
动态是情绪的着重点	85
7.4 人物情绪表现练习	85
新手小练	87

第三部分 熟练!

第八章 漫画中怎样表现人物的服饰?

8.1 服装的类型.....	88
制服类.....	88
工作服.....	89
礼服.....	90
潮流装.....	91
复古装.....	92
8.2 服装的质地.....	93
雪纺材质.....	93
棉材质.....	94
牛仔布料.....	95
其他质感.....	96
8.3 不同人群的服装表现.....	97
幼儿服装.....	97
孩童服装.....	98
青少年服装.....	99
中年服装.....	100
老年服装.....	100
8.4 服装的细节绘制.....	101
8.5 配饰的表现.....	102
8.6 服装绘制练习.....	103
战斗服.....	103
和服.....	105
运动服.....	107
公主裙.....	109
制服.....	111
新手小练.....	114

第九章 漫画中表现人物动态要注意什么?

9.1 线条的流畅.....	115
9.2 人物的体态.....	115
9.3 动态原理.....	116
动态的形成.....	116
动态角度的表现.....	117
人体动态的块状结构.....	117
肢体的扭转与组合.....	118
9.4 人物基本动态练习.....	119
实例1.....	119
实例2.....	120
实例3.....	121
实例4.....	122
实例5.....	123
新手小练.....	124

第四部分 创作!

第十章 根据人物个性来创作漫画人物

10.1 了解人物的性格特征是创作的基础.....	125
文静类.....	125
腼腆类.....	125
阳光类.....	126
活泼类.....	126
小女生类.....	127
阴沉类.....	127
傲慢类.....	127
娇贵类.....	128
恶毒类.....	128
10.2 表情是烘托人物性格的道具.....	129
表情能够丰富面部表现.....	129
表情能够突出个性特点.....	129
表情能够表现人物的内心活动.....	130

10.3 服装样式可以辅助表现人物个性.....	131
服装能够体现人物喜好.....	131
服装能够体现人物身份.....	132
10.4 创作个性漫画人物.....	133
可爱的美少女.....	133
天真的少女.....	135
妩媚的少女.....	137
率真的少女.....	139
冷峻的少年.....	140
温柔的少年.....	141
颓废的大叔.....	143
新手小练.....	144

第十一章 根据人物动态来创作漫画人物

11.1 不同角度的人体结构.....	145
11.2 了解人体关节点.....	145
女性关节点.....	145
男性关节点.....	146
11.3 简化的动态骨点结构.....	146
头部扭转的骨点结构.....	146
幅度较大的动作的骨点图.....	147
连续性动作的骨点结构.....	147
11.4 创作动态漫画人物.....	148
拔刀少年.....	148
拉小提琴的少年.....	149
弹吉他的少女.....	150
奔跑的少女.....	151
冷酷的御姐.....	152

第十二章 人物组合的绘制

12.1 双人组合的绘制.....	153
12.1 多人组合的绘制.....	157



第一部分 认知!

第一章 什么是漫画?

本章，我们将向大家介绍一些有关漫画的基础知识，让初学者在开始学习绘制漫画之前对其有一个深刻的认识，以便于更好地理解和创作漫画。

1.1 漫画是现实的抽象化

为什么说漫画是现实的抽象化呢？因为漫画是以现实为基础进行转化的，具体一点说就是将现实中的人物完美化了。打个比方来说，一个现实当中的人物有性别、年龄、身高、相貌、社会关系等具体特征，并且有据可查。但是，对于漫画人物来说，这些都可以通过理想化的设定来进行，不需要现实的身份认定，由此，我们可以了解到，漫画是现实的抽象化。



怎样才能将抽象化运用到漫画作品当中来呢？在表现漫画作品时，我们可以将人物表现得比现实中更加完美，甚至可以夸张，为角色塑造样貌、身份、地位等在现实生活中存在的特质，并将其脱离于现实，这样，就能设定好漫画人物了。

1.2 漫画是现实的完美化

漫画是现实的完美化，在现实的基础和影响下，我们可以进行一些美化和幻想。漫画通过对现实的完美化可以让人们有更多的幻象空间和思维空间，能够让虚拟的故事情节更加唯美、可看，也能够让漫画中的人物角色显得更加理想化，这样就使人们在正常的现实生活中也拥有了一种幻象的思维空间。

怎样才能将现实完美化呢？很多人都对这个问题存在着疑问，其实，在创作漫画的过程中，大多都是以现实生活作为创作基础的，在这些基础上进行一定的幻象发挥与空间延伸，就形成了漫画的完美化状态。

在表现漫画人物的时候，可以将人物的各部分都在现实的基础上进行一定的修改与变化，比如，将眼睛画大一些，身材画纤细一些，自由设定发色等，这样人物就更有跨越空间的感觉了。



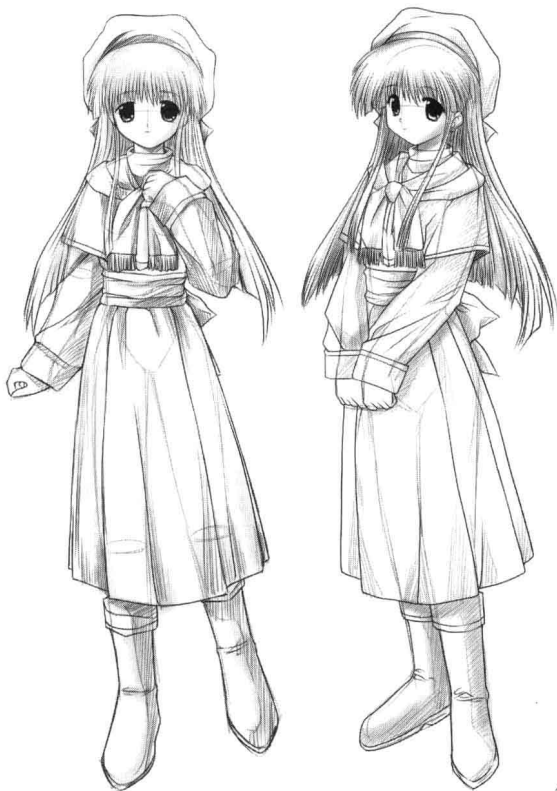
看到左面的这幅漫画作品，你应该能发现人物与现实中的事物差不多，但在看某些部位时，你会发现又有很大的不同，例如，闪烁明亮的大眼睛、小巧的鼻子、可爱的小嘴巴，这些都是对现实人物进行的完美化变形。人们常说艺术源于生活但高于生活，漫画的完美化就是这个道理，就是在现实生活的基础上进行再创造。

而这幅图中的女孩则是对漫画中人物体形的诠释。漫画中的人物往往都显得十分修长、高挑，通常作者都会严格按照头身比例来进行创作，头身比例的部分在后面的学习中也会为大家讲到，它是人物绘制中比较重要的部分。

所以，在漫画中，完美的人物角色是创作的动向，作者们往往都将现实不存在的或是所遐想的美好事物通过漫画的形式表现出来。



1.3 漫画是现实的理想化



漫画是现实的理想化，在现实的延伸下，对其进行再创造，就形成了理想化的概念世界。在表现漫画的整个过程中，理想化的概念设定是表现画面的基本要求，只有对脑中想到的概念进行一个具体的拓展延伸，才能够将其超现实地表现在其他媒介之上。在绘制漫画时，我们所运用的承载媒介就是笔和纸张，通过这些，我们才能达到理想化延伸的目的。



右图中的3位美少女，都是在现实的基础上进行塑造的。例如，总是显得那么飘逸的长发，超过现实正常比例的大眼睛，完美的头身比例和纤细的身材，无处不体现着把现实理想化的表现手法。这样的理想表现是唯美的，我们可以看到这样的漫画角色的外表给人一种极其完美的感觉，是一种视觉的享受。

既然说漫画是现实的理想化，那么，在表现漫画作品的时候就需要将画面的表现和感觉绘制得唯美一些，这样不仅能够让画面显得丰富，还能够使漫画人物有一定的幻象空间。如下图的仙女飞舞，她拥有梦幻般华丽的服饰和娇小玲珑的身形，很容易让人联想到仙宫的使者等，这样就体现了漫画的理想化所表现的唯美感受，让人无限联想。



同样在漫画中，男性角色的塑造也是十分重要的。男主角们往往都被创作得非常理想化，他们拥有8个或9个头的身体比例，帅气的外表，飘逸的头发，还有结实的腹部肌肉，人物本身就非常完美。上图中男性角色一身神秘的披风，更加彰显了华丽，看到这时候你或许会联想到他是一个帅气的伸张正义的侠客——理想化的服装设计也是漫画的重要元素。

这些唯美的身影不是作者对现实生活的理想化表现。

1.4 漫画作品风格分类

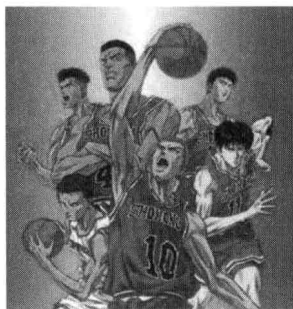
通过前面的学习,我想大家应该能大概了解到什么是漫画了。它以其独有的画面的美感、大胆的幻想、曲折离奇的故事情节吸引着人们,因此漫画作品根据读者们的需求和创作者的喜好,形成了多元化的分类。我们除了要了解什么是动漫外,还要对漫画作品的风格能有一个详细的认识,以便今后为自己的创作风格定性。

运动竞技类

运动竞技类漫画作品以描绘体育运动为主,弘扬敢于拼搏、永不放弃的精神。它是日本动漫不可缺少的一种类型,观众多以少年、青年为主。此类具有代表性的作品有《灌篮高手》、《棒球大联盟》、《月下棋士》、《疾风无敌银堡垒》、《奥林匹斯行转星传》、《头文字D》、《战陀螺》、《足球小将》等。



摘自《足球小将》



摘自《灌篮高手》



摘自《棒球英豪》



摘自《大正野球娘》



摘自《网球王子》



摘自《棋魂》

冒险类

冒险类的漫画作品大都以主角外出冒险行为为主题,在旅途当中遇到各种艰难险阻和猛兽怪物,等着主角去挑战,最终获得胜利。此类具有代表性的作品有《海贼王》、《仙境传说》、《星之海洋》、《出云战记》、《神隐之狼》等。



摘自《海贼王》



摘自《仙境传说》

写实类

写实类漫画简单地来说就是作者严格按照人体比例进行绘制的，作品中的人物形象更接近真实的人物。此类作品的故事背景大多数是历史题材或是比较严肃的题材，代表作品有《MONSTER》、《浪客行》、《织田信长》、《城市猎人》、《天使的赠礼》、《非常家庭》等。



摘自《浪客行》



摘自《城市猎人》



摘自《非常家庭》

情感类

情感类漫画也是较为常见的一种类型，主要描写人与人之间错综复杂的情感，此类作品受到青年读者的喜爱。代表作品有《秋之回忆》、《东京猫猫》、《人形电脑天使心》、《圣少女》、《玩偶游戏》、《家庭教师》、《黑执事》、《心跳回忆》等。



摘自《人形电脑天使心》



摘自《心跳回忆》



摘自《秋之回忆》

搞笑类

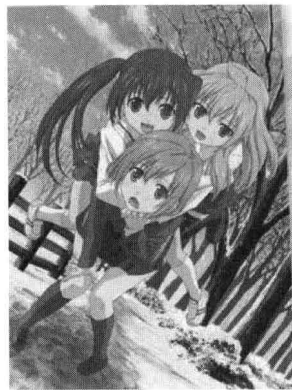
搞笑类漫画，顾名思义，情节多是轻松诙谐，夸张幽默的，非常容易引起读者的兴趣。此类具有代表性的作品有《热带雨林的爆笑生活》、《樱兰高校公关部》、《乱马1/2》、《秀逗魔导师》等。



摘自《秀逗魔导师》



摘自《乱马1/2》



摘自《南家三姐妹》

机战类

机战类作品在漫画中占有不小的比重，儿童、少年都是其观众，作品中的机甲战士和一些超凡的机能都将读者“俘获”。此类具有代表性的作品有《机动战士高达》系列、《EVA》、《盖塔》、《全金属狂潮》、《超时空要塞》、《天元突破》等。



摘自《超时空要塞》



摘自《机动战士高达》



摘自《EVA》

少女类

少女类作品大多都是纯真而美好的故事内容，在画风上也比较偏向于完美化，故事主人翁多是俊男美女，而多数渲染的都是浪漫理想的爱情故事。此类具有代表性的作品有《地狱少女》、《守护甜心》、《恶魔变奏曲》、《吸血鬼骑士》、《完美小姐进化论》、《恋爱情结》、《潘多拉之心》等。



摘自《地狱少女》



摘自《守护甜心》

奇幻类

奇幻类漫画的故事情节多样，但一定会有魔法、巫术、冒险、超能力等元素。此类具有代表性的作品有《魔法少女》、《妖精的尾巴》、《魔法骑士》、《钢之炼金术师》、《异世界的圣机械物语》等。



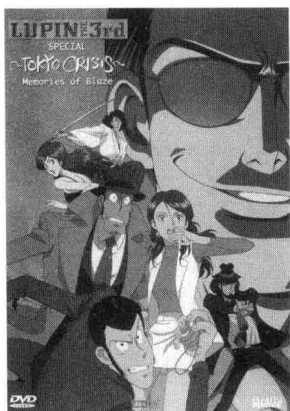
摘自《妖精的尾巴》



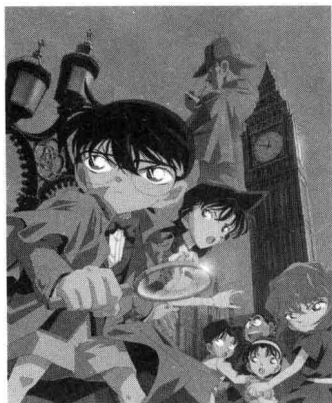
摘自《钢之炼金术师》

侦探推理类

侦探推理类的漫画故事比较紧张复杂，悬念感强，侦破案件的时候会带有推理的成分，案件离奇复杂，故事情节跌宕起伏，广受青年读者的欢迎和喜爱。此类具有代表性的作品有《名侦探柯南》、《推理之绊》、《少年金田一事件簿》、《虫师》、《神风怪盗贞德》等。



摘自《鲁邦三世》



摘自《名侦探柯南》



摘自《金田一少年事件簿》

热血动作类

热血动作类的漫画非常刺激、紧张，让人看过之后有一种热血沸腾的感觉，作品中多有恋爱、友情、为正义而战的激烈打斗等内容，深受青少年读者的喜爱。此类具有代表性的作品有《幽游白书》、《死神》、《犬夜叉》、《北斗神拳》、《火影忍者》、《圣痕炼金》、《太极千字文》等。



摘自《死神》



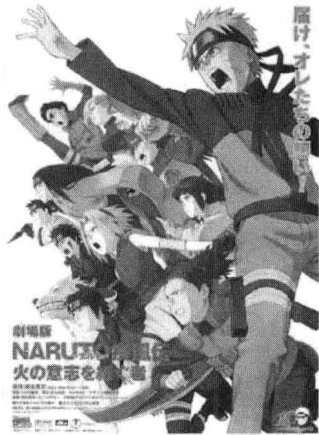
摘自《幽游白书》



摘自《犬夜叉》



摘自《北斗神拳》



摘自《火影忍者》

第二章 如何表现漫画？

本章将向大家介绍漫画的表现形式和表现方法，以及线条和光影对漫画的意义。

2.1 用线条来表现漫画

通常都是使用线条来表现漫画。线条是表现漫画的基本，简洁、明了、下笔流畅，能够很好地体现出事物的轮廓和质感，所以线条就成了漫画的主要组成部分。



那么，该如何运用线条来表现人物和画面呢？我们只要在绘制的时候将笔应用于纸张就能够表现出线条来，但是，线条并不是只画出来就可以了的，我们需要学习的是如何将线条流畅地表现出来，如何将画面的前后关系突出出来，以及如何将人物的质感表现出来。

我们可以清楚地看到两幅作品中的人物完全由各种各样的线条排列出来，它们有重有浅、有粗有细，线条间充满了变化，所以使得整个画面非常生动。

漫画人物的形象塑造离不开线条，线条就像作家笔下的文字，叙述着想要表达的事物。漫画作者用多变的线条来构成各式各样的角色形象，且具有简明、生动的特性。



2.2 用光影来表现漫画

为什么说漫画可以用光影来表现呢？因为在我们的日常生活中，任何事物都不是以平铺形式存在的，而是以立体的三维形态存在的。因此，在表现漫画作品的时候，我们也可以运用光影来增强作品的整体效果。



我们可以看到在光影的衬托下，人物显得不再单一，不再只是个平面，而是个立体，具有空间感，很容易让人感受到人物身边周围的事物，同时，有了光影，也使得画面更加完整、更加充实。

我们在添加阴影效果时，不仅要考虑人或物本身的明暗关系，还要考虑人物对周边事物所形成的光影效果，如左图，两个人物在墙上形成的人物形体的投影，使得画面的空间感十分强烈，显得非常真实。

那么，既然光影如此重要，我们又该如何来表现光影呢？首先，可以通过线条的排列来表现；然后，可以通过人物的明暗关系来表现；最后，我们也可以通过背景的阴影范围来表现，这样不仅能够让人物看起来具有立体感，还能够让画面看起来具有空间关系。

