

# 动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 34

超级漫画动物素描技法

母秋华 编著



# 动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 34

超级漫画动物素描技法

母秋华 编著



人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

动漫秀场：超级漫画动物素描技法 / 母秋华编著

— 北京：人民邮电出版社，2012.1

ISBN 978-7-115-26707-8

I. ①动… II. ①母… III. ①漫画—技法 (美术)

IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第222160号

## 内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共10章，作者通过大量图例和简洁的语言，细致地讲解了动漫作品中各种动物的绘制技法，包括动物头部、五官、身体及运动姿势的绘制，最后还分门别类地讲解了有脊椎动物、无脊椎动物、拟人类动物、Q版类动物的绘画技法。

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——超级漫画动物素描技法

- ◆ 编 著 母秋华  
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>  
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本：787×1092 1/16  
印张：13  
字数：220千字 2012年1月第1版  
印数：1—4000册 2012年1月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-26707-8

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 漫画动物素描的基础知识.....005

|                |     |
|----------------|-----|
| 经典漫画动物形象.....  | 006 |
| 绘画要点.....      | 008 |
| 写实动物的绘画要点..... | 008 |
| 漫画动物的绘画要点..... | 009 |
| 拟人动物的绘画要点..... | 011 |
| Q版动物的绘画要点..... | 012 |

## 第二章 动物头部的绘制.....013

|                |     |
|----------------|-----|
| 头部结构.....      | 014 |
| 头部结构的绘画要点..... | 014 |
| 头部结构的绘制.....   | 017 |
| 面部表情.....      | 019 |
| 高兴的表情.....     | 019 |
| 严肃的表情.....     | 020 |
| 吃惊的表情.....     | 021 |
| 悲哀的表情.....     | 022 |
| 得意的表情.....     | 023 |
| 害羞的表情.....     | 024 |
| 兴奋的表情.....     | 025 |
| 发怒的表情.....     | 026 |

## 第三章 动物五官的绘制.....027

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 眼睛.....         | 028 |
| 写实眼睛的结构.....    | 028 |
| 写实眼睛的绘制.....    | 028 |
| 写实到漫画眼睛的变形..... | 030 |
| 漫画眼睛的绘制.....    | 031 |
| 漫画眼睛的举例.....    | 032 |
| 鼻子.....         | 033 |
| 写实鼻子的结构.....    | 033 |
| 写实鼻子的绘制.....    | 033 |
| 写实到漫画鼻子的变形..... | 035 |
| 漫画鼻子的绘制.....    | 036 |
| 漫画鼻子的举例.....    | 037 |
| 嘴巴.....         | 038 |
| 写实嘴巴的结构.....    | 038 |
| 写实嘴巴的绘制.....    | 038 |
| 写实到漫画嘴巴的变形..... | 040 |
| 漫画嘴巴的绘制.....    | 041 |
| 漫画嘴巴的举例.....    | 042 |
| 耳朵.....         | 043 |
| 写实耳朵的结构.....    | 043 |
| 写实耳朵的绘制.....    | 043 |
| 写实到漫画耳朵的变形..... | 045 |
| 漫画耳朵的绘制.....    | 046 |
| 漫画耳朵的举例.....    | 047 |

## 第四章 动物身体的绘制.....048

|                |     |
|----------------|-----|
| 身体结构.....      | 049 |
| 身体结构的绘画要点..... | 049 |
| 绘制猫的身体结构.....  | 050 |
| 绘制兔子的身体结构..... | 051 |
| 绘制狗的身体结构.....  | 052 |
| 毛发.....        | 053 |
| 毛发的绘画要点.....   | 053 |
| 绘制猫的毛发.....    | 055 |
| 绘制豹子的毛发.....   | 056 |
| 绘制狼的毛发.....    | 057 |
| 羽毛.....        | 058 |
| 羽毛的绘画要点.....   | 058 |
| 绘制喜鹊的羽毛.....   | 059 |
| 绘制鸡的羽毛.....    | 060 |
| 绘制猫头鹰的羽毛.....  | 061 |
| 脚部.....        | 062 |
| 脚部的绘画要点.....   | 062 |
| 爪子的绘制.....     | 063 |
| 蹄子的绘制.....     | 064 |
| 绘制狗脚部.....     | 065 |
| 绘制鸭子的脚部.....   | 066 |
| 绘制青蛙的脚部.....   | 067 |
| 尾巴.....        | 065 |
| 尾巴的绘画要点.....   | 068 |
| 绘制狗的尾巴.....    | 069 |
| 绘制鹿的尾巴.....    | 070 |
| 绘制老虎的尾巴.....   | 071 |
| 阴影.....        | 072 |
| 阴影的绘画要点.....   | 072 |
| 绘制猪的阴影.....    | 074 |
| 绘制马的阴影.....    | 075 |
| 绘制大象的阴影.....   | 076 |

## 第五章 动物运动姿势的绘制.....077

|              |     |
|--------------|-----|
| 行走.....      | 078 |
| 行走的绘画要点..... | 078 |
| 行走的绘制举例..... | 079 |
| 奔跑.....      | 080 |
| 奔跑的绘画要点..... | 080 |
| 奔跑的绘制举例..... | 081 |
| 跳跃.....      | 082 |
| 跳跃的绘画要点..... | 082 |
| 跳跃的绘制举例..... | 083 |
| 飞行.....      | 084 |
| 飞行的绘画要点..... | 084 |
| 飞行的绘制举例..... | 085 |

# CONTENTS 目录

## 第六章 有脊椎类动物的绘制.....086

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 哺乳类脊椎动物的绘制..... | 087 |
| 狗的绘制.....       | 087 |
| 猫的绘制.....       | 089 |
| 兔子的绘制.....      | 092 |
| 羊的绘制.....       | 095 |
| 猪的绘制.....       | 096 |
| 鹿的绘制.....       | 099 |
| 牛的绘制.....       | 101 |
| 马的绘制.....       | 103 |
| 驴的绘制.....       | 104 |
| 大象的绘制.....      | 106 |
| 熊的绘制.....       | 109 |
| 狮子的绘制.....      | 112 |
| 老虎的绘制.....      | 114 |
| 蝙蝠的绘制.....      | 116 |
| 海豚的绘制.....      | 117 |
| 鸟类脊椎动物的绘制.....  | 118 |
| 长尾雉的绘制.....     | 118 |
| 鹦鹉的绘制.....      | 120 |
| 老鹰的绘制.....      | 122 |
| 鹈鹕的绘制.....      | 124 |
| 凤凰的绘制.....      | 125 |
| 海鸥的绘制.....      | 127 |
| 仙鹤的绘制.....      | 128 |
| 猫头鹰的绘制.....     | 129 |
| 鸡的绘制.....       | 131 |
| 鸭子的绘制.....      | 133 |
| 鹅的绘制.....       | 135 |
| 鸟类的其他形态.....    | 137 |
| 爬行类脊椎动物的绘制..... | 139 |
| 陆龟的绘制.....      | 139 |
| 海龟的绘制.....      | 140 |
| 两栖类脊椎动物的绘制..... | 142 |
| 青蛙的绘制.....      | 142 |
| 蟾蜍的绘制.....      | 143 |
| 鱼类脊椎动物的绘制.....  | 144 |
| 鲨鱼的绘制.....      | 144 |
| 角镰鱼的绘制.....     | 145 |
| 蓝唐王鱼的绘制.....    | 146 |
| 皇家丝鲈鱼的绘制.....   | 147 |
| 海马的绘制.....      | 148 |
| 鱼类的其他形态.....    | 149 |

## 第七章 无脊椎类动物的绘制.....150

|                  |     |
|------------------|-----|
| 昆虫类无脊椎动物的绘制..... | 151 |
| 蝴蝶的绘制.....       | 151 |
| 蜻蜓的绘制.....       | 153 |
| 蜜蜂的绘制.....       | 155 |

|                  |     |
|------------------|-----|
| 蚂蚁的绘制.....       | 157 |
| 知了的绘制.....       | 158 |
| 甲壳类无脊椎动物的绘制..... | 159 |
| 螃蟹的绘制.....       | 159 |
| 虾的绘制.....        | 160 |

## 第八章 拟人类动物的绘制.....161

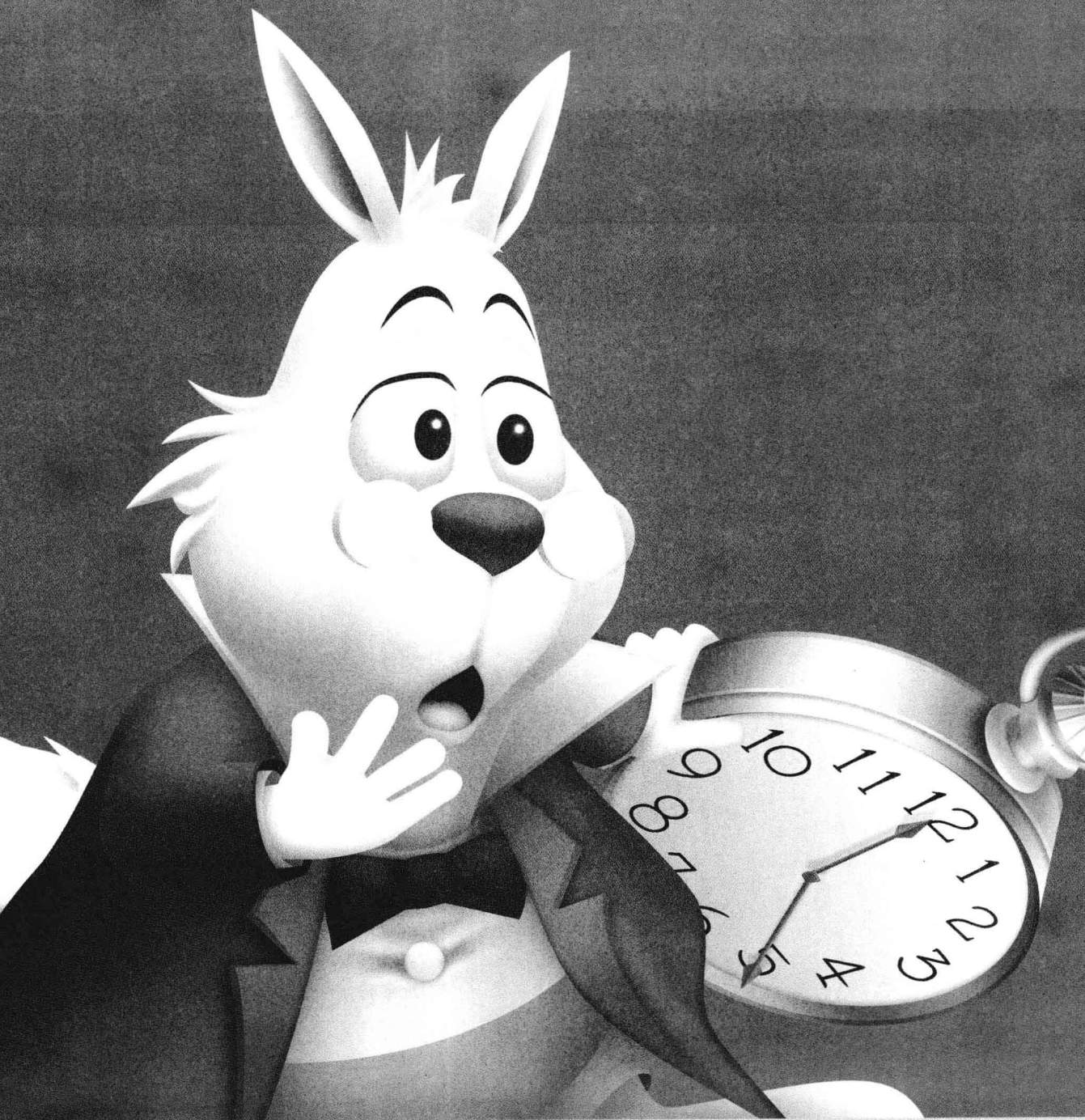
|                   |     |
|-------------------|-----|
| 拟人类动物的绘画要点.....   | 162 |
| 动物形拟人动物的绘画要点..... | 162 |
| 人形拟人动物的绘画要点.....  | 163 |
| 动物形拟人动物的绘制.....   | 164 |
| 拟人牛头怪的绘制.....     | 164 |
| 拟人兔子的绘制.....      | 166 |
| 拟人鳄鱼的绘制.....      | 168 |
| 拟人狗的绘制.....       | 170 |
| 人形拟人动物的绘制.....    | 172 |
| 拟人美人鱼的绘制.....     | 172 |
| 拟人蝴蝶的绘制.....      | 174 |
| 拟人蜜蜂的绘制.....      | 176 |

## 第九章 Q版类动物的绘制.....178

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Q版类动物的绘画要点..... | 179 |
| 拟人化Q版动物的绘制..... | 180 |
| Q版奶牛的绘制.....    | 180 |
| Q版猪的绘制.....     | 182 |
| Q版熊猫的绘制.....    | 184 |
| Q版绵羊的绘制.....    | 186 |
| 特征化Q版动物的绘制..... | 188 |
| Q版猫的绘制.....     | 188 |
| Q版狗的绘制.....     | 190 |
| Q版大象的绘制.....    | 192 |

## 第十章 动物场景的表现.....194

|              |     |
|--------------|-----|
| 休息的牛哥.....   | 195 |
| 玩耍的小鹿.....   | 197 |
| 大象骑车.....    | 199 |
| 鸭子妈妈与孩子..... | 201 |
| 花样滑冰.....    | 203 |
| 狐狸品茶.....    | 205 |
| 动物棒球赛.....   | 207 |



## 第一章 漫画动物素描的基础知识

想要塑造出好的漫画动物形象，就要掌握相关的基础知识，这样才能够将漫画动物的个性及情绪传达出来。

# 经典漫画动物形象



一个好的动漫动物形象不一定有多复杂，但是一定要让你一眼就记住它的表情，它们的一举一动都可以让观众深深地将它烙在心中。下面我们来欣赏一些经典的动漫形象，这些动漫形象通过可爱的外形在观众的心中留下了深深的印象，我们在绘制漫画动物形象时可以参考这些经典的动物角色。



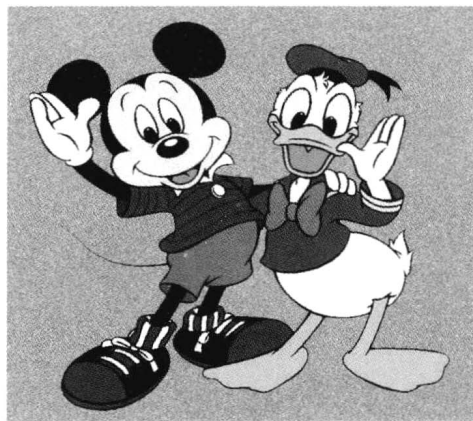
摘自《猫和老鼠》



摘自《加菲猫》



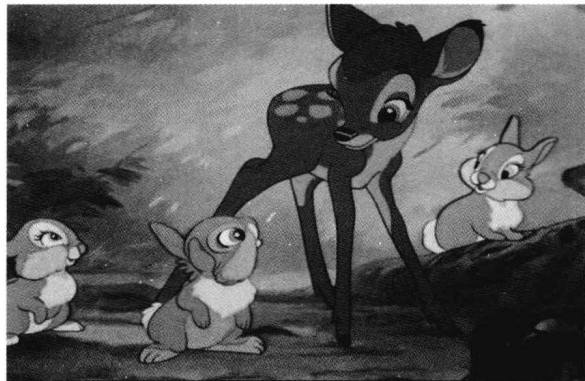
摘自《喜羊羊与灰太狼》



摘自《唐老鸭和米老鼠》



摘自《狮子王》



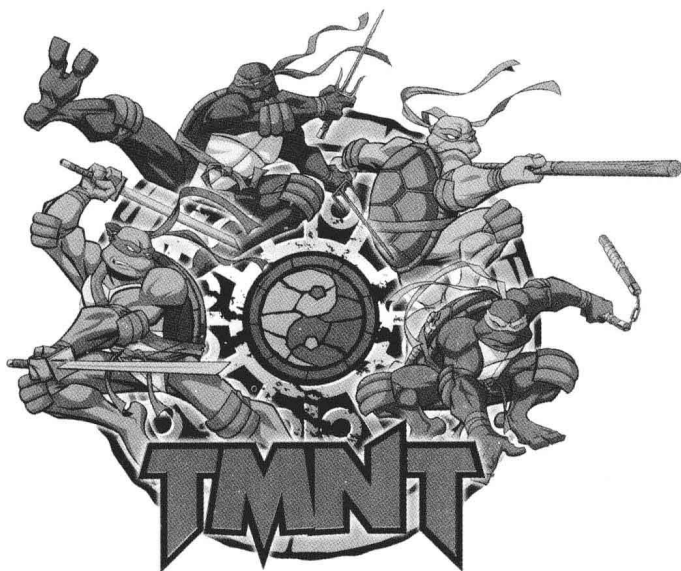
摘自《小鹿斑比》



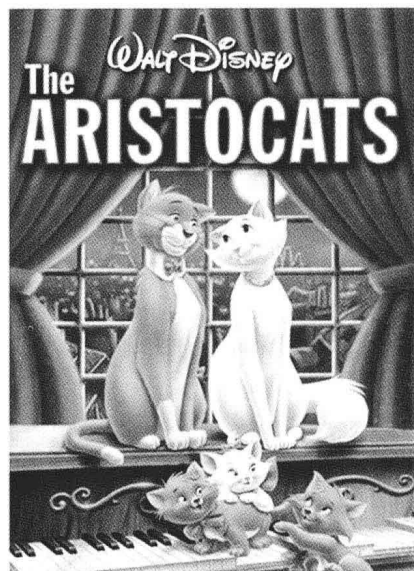
摘自《PORORO》



摘自《功夫熊猫》



摘自《忍者神龟》



摘自《猫儿历险记》



摘自《小姐和流浪汉》



摘自《海底总动员》

# 绘画要点



## 写实动物的绘画要点

写实动物的最大特点就是像画照片似的真实地记录下动物的外形和此时的状态。绘画之前首先要了解绘画对象，同时要考虑到它的通常状态、自然动态和性格特点。下面我们通过鸡和大象来举例说明写实动物的绘画特点。



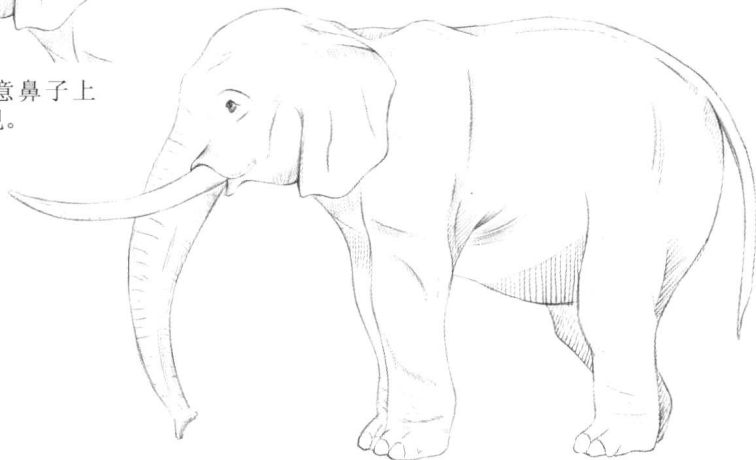
在绘制鸡的时候，我们首先来观察鸡的外观和此时的基本动态，其次要对鸡的基本结构有一定的了解，这样就很容易画出鸡身体的轮廓。

绘画时可以对照图片进行细致地绘制。另外，鸡的羽毛是附着在身体上的，注意整体形态的把握。

最容易画的动物是规规矩矩站立着的，而且又是以侧面朝向观察者，这时整个外轮廓和姿势都一目了然。



绘画时注意鼻子上皱褶的真实表现。



绘画时适当地添加阴影效果，可以让大象看起来更加精致。



## 漫画动物的绘画要点

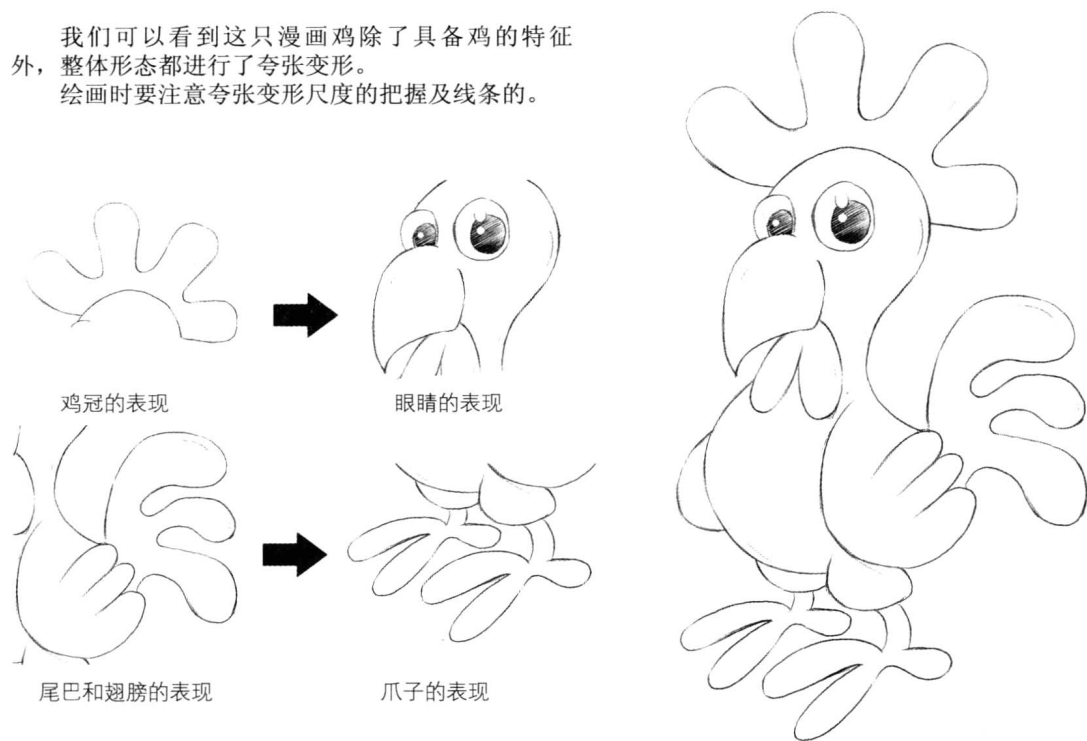
动漫动物的特征就是在原有形态的基础上对动物进行夸张变形，在绘画之前我们同样要了解绘画对象的性格特点，这样我们可以针对其特点进行不同程度的夸张变形。在绘制动漫形象时注意线条不必像写实动物那么硬朗，而是以圆润、柔和的方式来绘制。下面我们通过鸡和大象来举例说明漫画动物的绘画要点。



在这里大象的身体比例和耳朵是夸张变形的元素。

我们可以看到这只漫画鸡除了具备鸡的特征外，整体形态都进行了夸张变形。

绘画时要注意夸张变形尺度的把握及线条的。





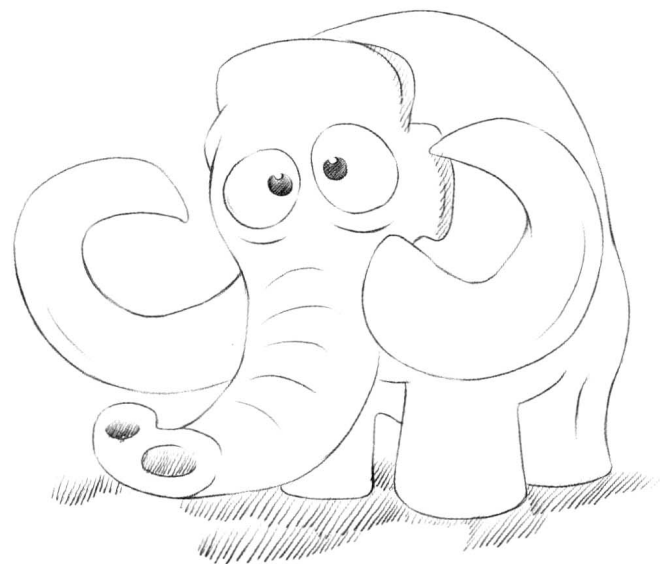
结合前面所讲的内容，我们知道漫画动物的表情是绘画的重点之一，表情刻画到位可以大大增加故事的气氛。

绘画时在动物的面部加上夸张的五官就会表现出喜、怒、哀、乐等不同的表情。



动物的拟人化动作也是绘画重点之一。

动物的拟人化动作很多，不仅可以像人一样具有肢体语言，服饰上也可以像人一样富有变化，另外还可以加入职业、性格等人类所具有的特征。



动物的夸张表现也是绘画重点之一。

每一种动物都有其特殊的形体特征，以及在动漫绘画中的夸张点，这些夸张点可以是它们的花纹、形体特征，也可以是它们的常见动作。

## 拟人动物的绘画要点

想要绘制出受欢迎的漫画动物形象，不仅需要具备夸张变形的基本特征，还需要具备拟人化的元素。

被拟人化的漫画动物可以表达更加丰富的性格特征及故事情节。

绘画时注意动物的拟人化表情是建立在动物基本特征上的（如一只正在玩耍的小熊，除了有可爱的表情外，还需要身体的配合）。

对鹤进行拟人化的绘制，将翅膀绘制成手，穿上衣服和鞋子，表现出打羽毛球的运动姿态。



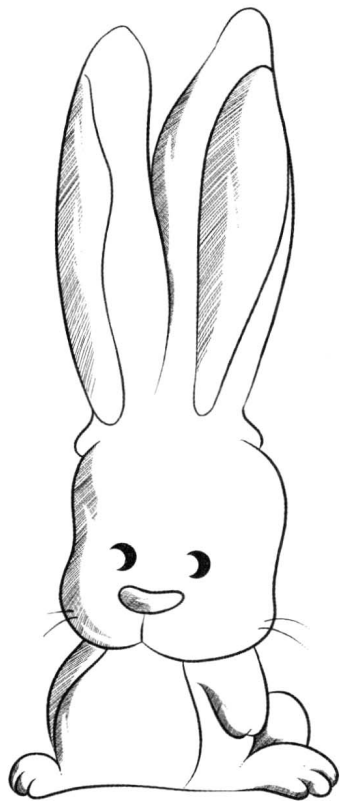
对羊进行拟人化的绘制，将原本使用四肢爬行的动物绘制成双腿直立跳跃的造型，并绘制出动物的表情和服饰，增强画面的趣味性。



对熊进行拟人化的绘制，使其表现出只有人类才会进行的一项活动——钓鱼，一派安详的姿态和休闲的表情。

## Q版动物的绘画要点

Q版动物的主要特点就是采用夸张的手法强调动物身上的某个部位，以更加突出动物的特征，如加长了兔子的耳朵表现其可爱，夸大了狐狸的牙齿和尖爪表现其狡猾，凸显鹦鹉的嘴巴表现其学舌，强调熊的大脑袋表现其憨头憨脑。



对兔子进行Q版化的绘制，突出显示其长长的耳朵和呆呆的表情，十分可爱。



对狼进行Q版化的绘制，突出显示其狡猾的眼神、呲牙咧嘴的神态和尖尖的爪子，表现其奸诈、凶狠的特质。



对鹦鹉进行Q版化的绘制，突出显示其长而弯曲的喙，表现出鹦鹉特有的学舌的特征。



对熊进行Q版化的绘制，突出显示其大大的脑袋和细小的五官，鲜明的对比更显动物的憨厚。



## 第二章 动物头部的绘制

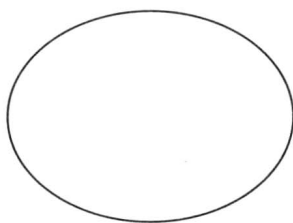
动物的头部在绘画中占据了很大的比例，有时候只画出一个生动形象的头部就能够具有极大的说明力，所以想要画出理想的漫画动物形象首先要了解动物头部的结构。

# 头部结构

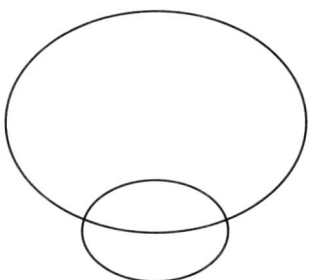


## 头部结构的绘画要点

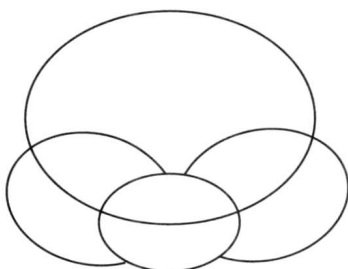
大多数卡通动物的头部都是由头骨、鼻子和脸颊3个基本元素组成的。



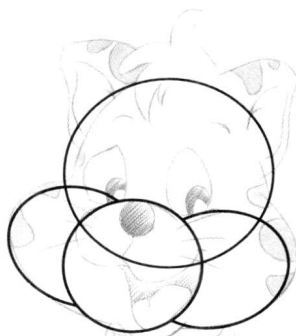
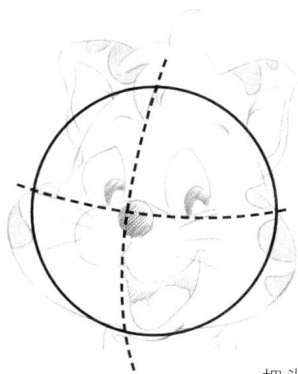
头骨



鼻子

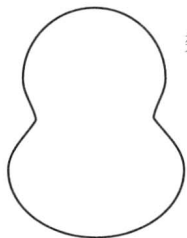


脸颊

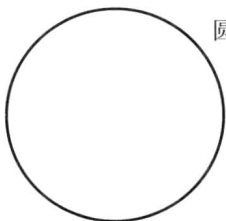


把头部当作一个球体，用弧线来确定头部扭动的方向。

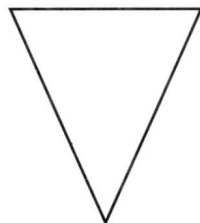
头部基本形态如下所示。



梨形



圆形



三角形

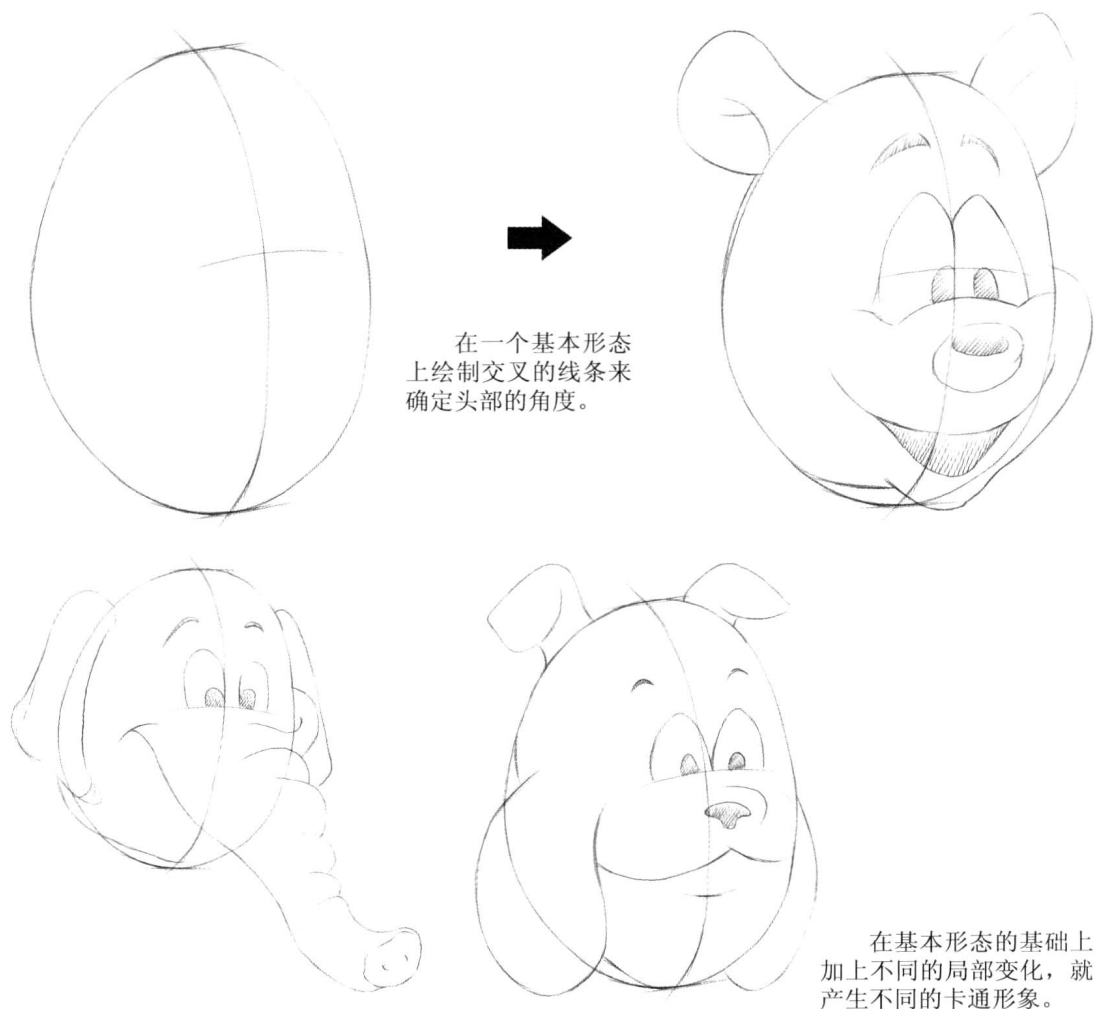
大部分动物的头部都可以用圆形来表示。



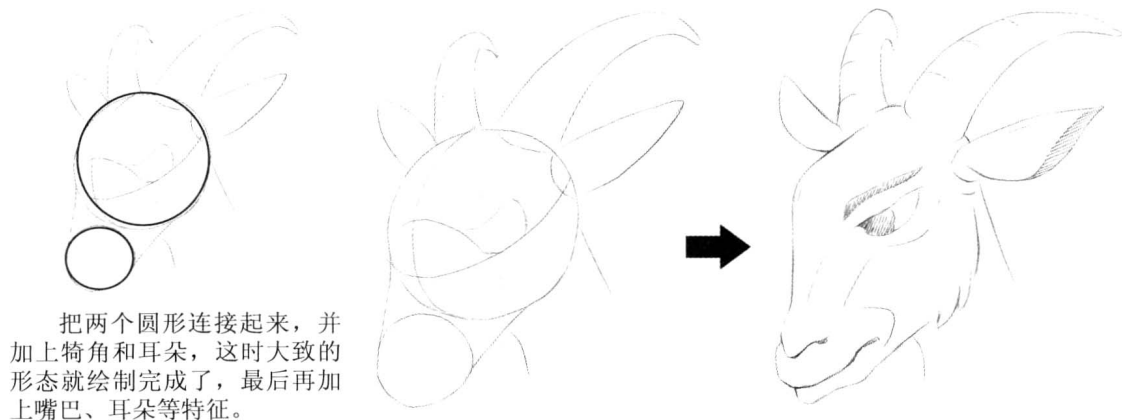
基本的头部形态有梨形、圆形和三角形3种，其他头部形态都是从这3种基本形态变化而来的。

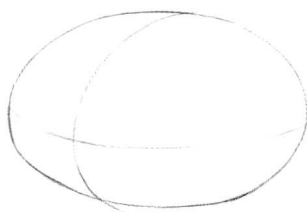
动物头部的结构看似复杂，不过在我们归纳之后会变得简单了许多。绘制漫画动物头部的结构时，只要将基本的头部形态绘制正确，再加上动物的五官等元素就可以了。

所有的卡通造型，都能归纳为一个基本形态或模式，这样，即使几个人同画一个角色，也更容易使形象统一。

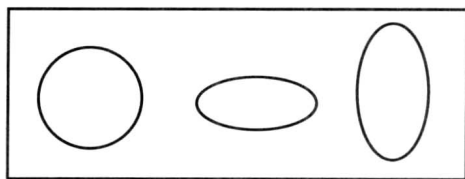


用两个圆形来概括羊的头骨和嘴部。





用圆形来表示狼头骨的形状和方向。

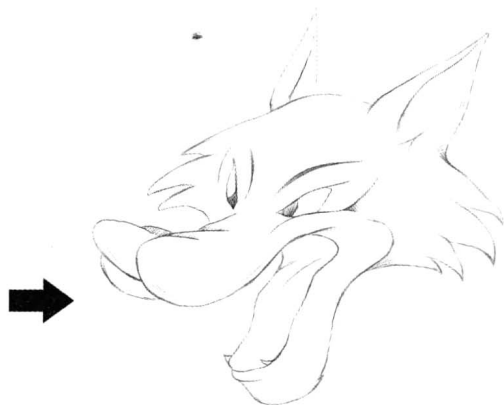


狼的头比较扁，绘画时要根据不同动物的特征来选择圆形的形状。

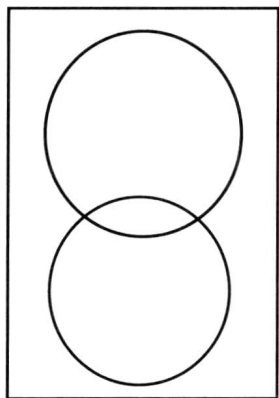
不同动物的头部特征是不一样的，在细节方面要加以区分。



狼的嘴长且可以张得很大。



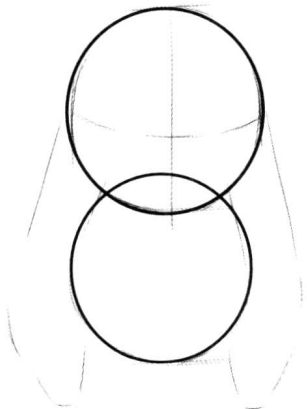
同样地，用两个圆形来表示头部的形状，不过要区分出哪个在前，哪个在后。



这种正面的动物头部，在表现上要比其他姿势有一些难度，头部的透视关系要把握正确。



进一步画上动物的五官，注意透视变化，鼻子因为在前面，所以要画得大一点。



加上耳朵。

