



郭歌 郭星 编著

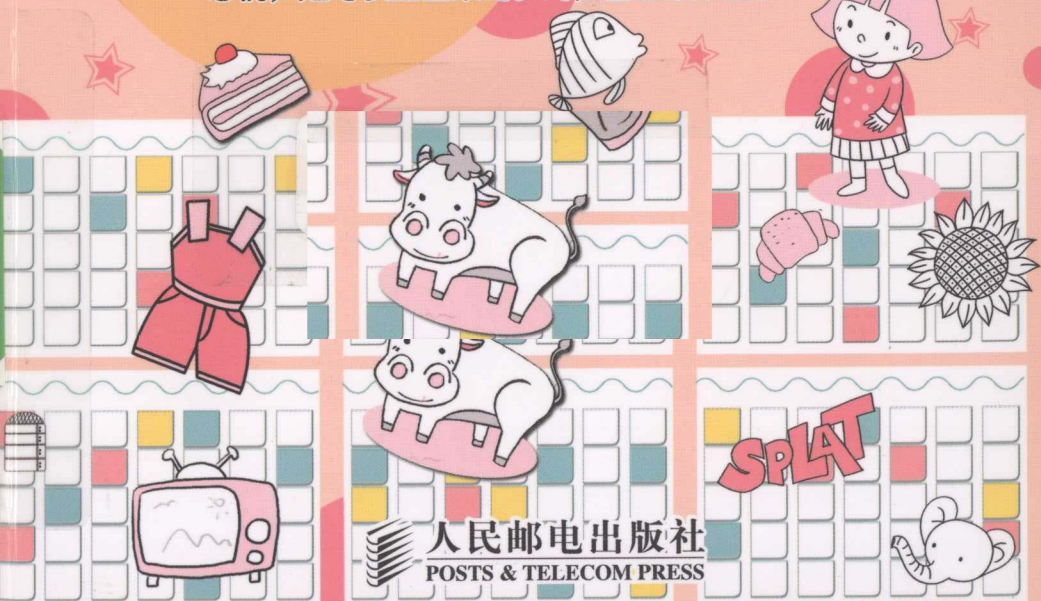
徒手画世界

写意绘本自己画

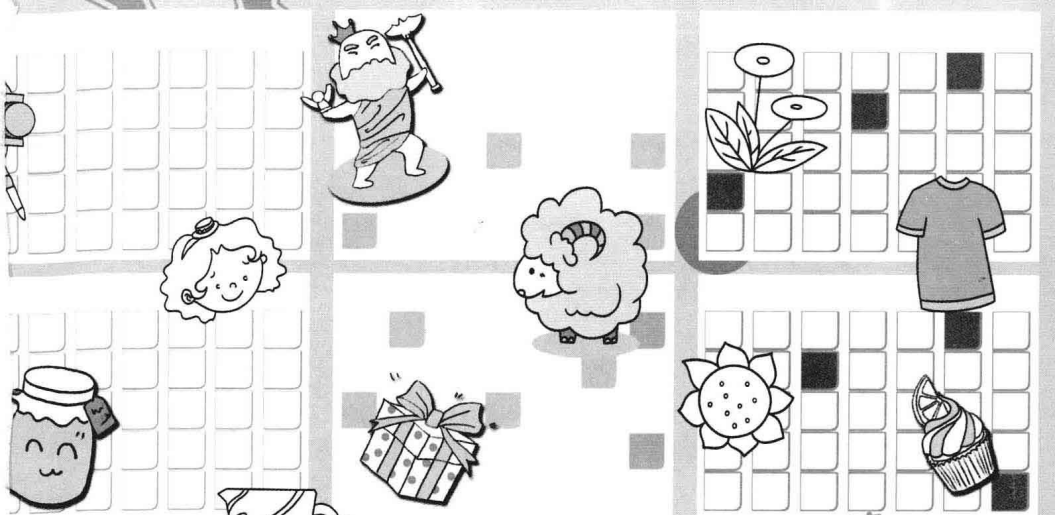


我本有
才了!

心情，是可以画出来的。对，自己亲手画。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



郭歌 郭星 编著

徒手画世界

写意绘本自己画

我本有
才了!

心情，是可以画出来的。对，自己亲手画。



人民邮电出版社

北京

SPLAT

图书在版编目 (C I P) 数据

徒手画世界 : 写意绘本自己画 / 郭歌, 郭星编著
— 北京 : 人民邮电出版社, 2011.10
ISBN 978-7-115-25914-1

I. ①徒… II. ①郭… ②郭… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第149460号

内 容 提 要

生活多姿多彩, 每天会遇到不同的人、不同的事, 有不同的心情。如何才能通过简单的方式记录或者表达这些人或者事呢? 本书将为您提供解决方案, 用一支笔和一张纸, 加上非常简单的简笔画基础, 就能画出漂亮的、所有感兴趣的事和物。书中共分 6 部分内容, 包括画画的基础, 画各种表情和行动符号, 画各种人物, 画各种食物和物品, 画各种动物和植物, 用多种方式丰富画面色彩等内容。

本书内容有趣好玩, 案例富有温情和创意, 适合还没有绘画基础的、喜欢画画的上班族、宅男宅女、年轻的父母、微博达人等阅读。

放飞心情, 轻松画画, 就在《写意绘本自己画》!

徒手画世界——写意绘本自己画

◆ 编 著 郭 歌 郭 星

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: 880×1230 1/32

印张: 7.5

字数: 100 千字

2011 年 10 月第 1 版

2011 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-25914-1

定价: 28.00 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1章 为画画做准备



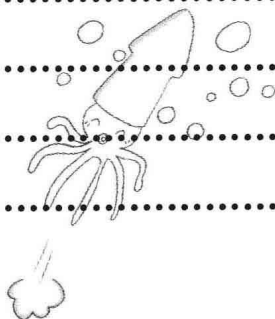
1.画画需要的基本工具	6
2.线条与几何图形的运用	7
3.了解人物绘画基本技巧	11
4.对话框的运用	14
5.透视基础	18
6.学会构图	20
7.学会运用镜头	22

第2章 学会画各种符号

1.一起来画表情符号	25
2.一起来画行动符号	32

第3章 一起来画人物

1.一起来画家庭成员	41
2.一起来画不同身份的人物	59
3.一起来画神话人物	76
4.一起来画服饰	83



第4章 一起来画食物和物品

- 1. 一起来画各种食物 94
- 2. 一起来画各种物品 108

第5章 一起来画动物和植物

- 1. 一起来画各种动物 122
- 2. 一起来画各种植物 170

第6章 一起来画场景和文字装饰

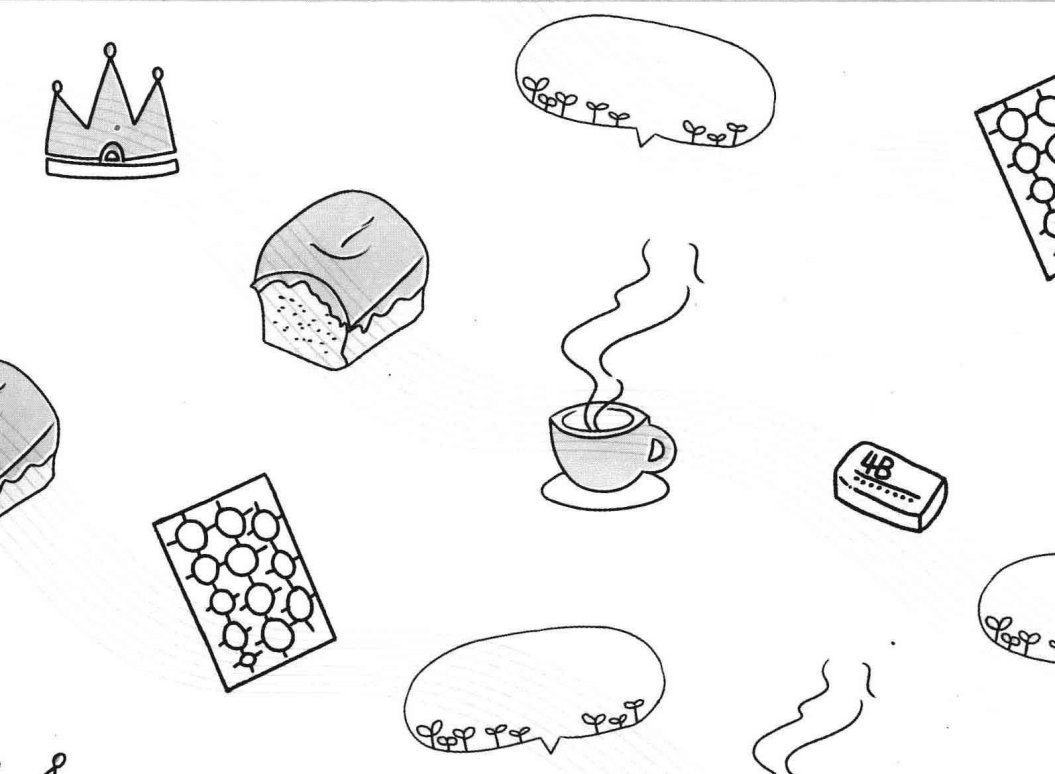
- 1. 一起来画各种场景 206
- 2. 一起来画文字装饰 211

第7章 常用素材参考大集合

- 1. 常见物品素材集合 219
- 2. 生活事件素材集合 225

第8章 用色彩丰富画面

- 1. 上色需要的基本工具 230
- 2. 色彩三要素 232
- 3. 为画面上色 234



1

画画需要的基本工具

要开始画画了，铅笔、橡皮……还需要什么呢？我们先来看看需要准备些什么工具吧！

纸



因为纸没有硬性规定，喜欢用什么都可以。



复印纸



随意小本



素描本

橡皮



修改必备哦~



橡皮

笔



笔以好握为原则，也可搭配使用。



铅笔



自动笔



针管笔



双头笔

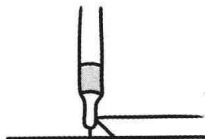


签字笔

尺



直尺



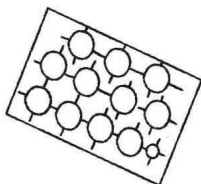
直尺斜面可以防止墨水弄脏画面。



三角板



蛇形尺



模板尺



云形尺

2

线条与几何图形的运用

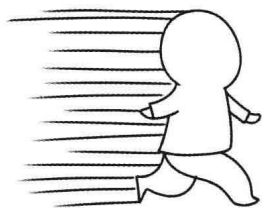
直线、曲线、三角形、方形等这些看似简单的线条和几何形状，其实在画面中起着重要的作用，它们装饰和点缀着画面，使画面变得更加生动有趣。

下面我们就一起看看这些简单的线条在画面中的奇妙作用吧！

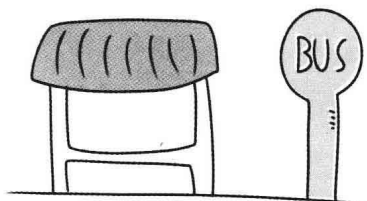
直线 ————— →



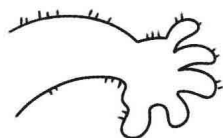
金光闪闪的物体（长短相间的直线）



表示速度的横向直线条

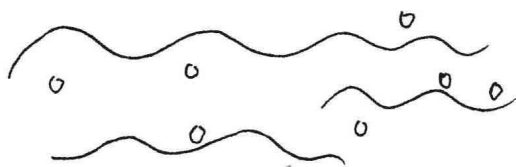


表示地面的较粗的直线条



对桃毛过敏了？（小段直线段）

波浪线 ~~~~~ →



水面波浪（横向波浪线）



热气腾腾的茶（纵向波浪线）



山脉+远方的云彩（横向波浪线）



眼泪汪汪（纵向波浪线）

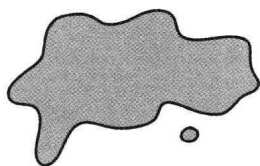
曲线  →



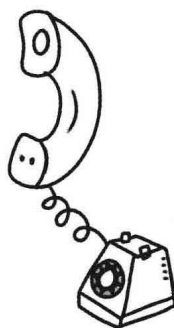
可爱的云朵



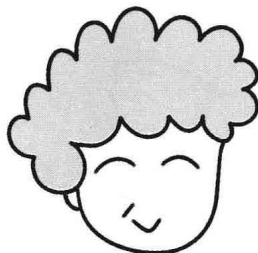
小蛋糕



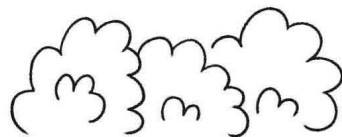
一小滩水



电话线

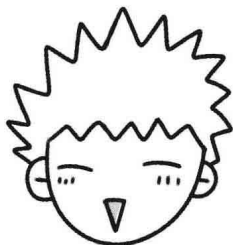


妈妈的发型

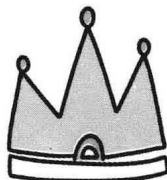


灌木丛

锯齿线  →



帅气的发型



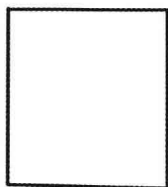
小皇冠



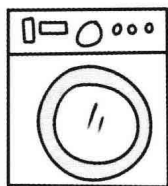
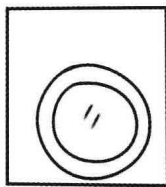
咬牙切齿

几何图形的应用

动起手来把简单的三角形、正方形、圆形等几何图形装扮变成漂亮的图案吧!



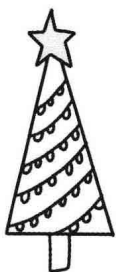
方形



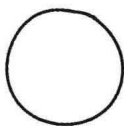
洗衣机



三角形



圣诞树



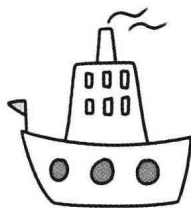
圆形



冰激凌

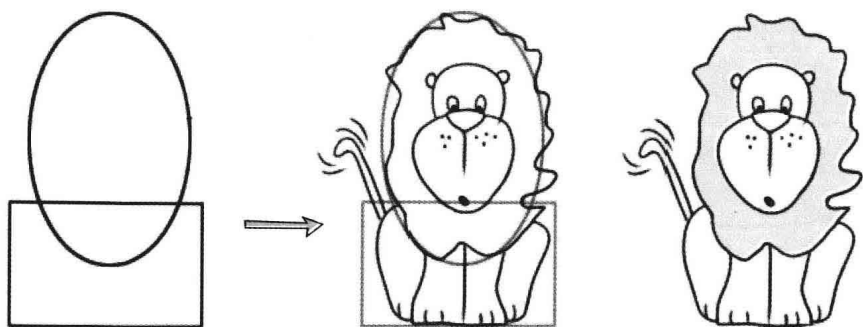
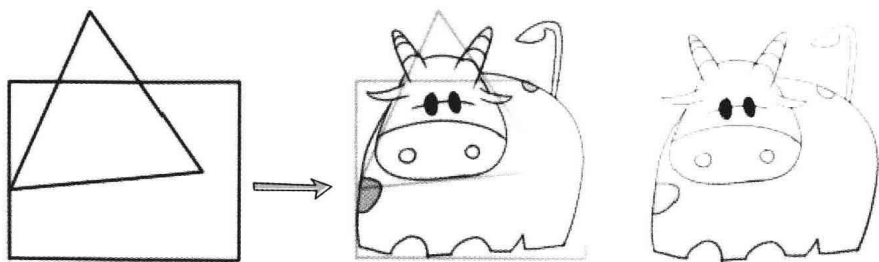
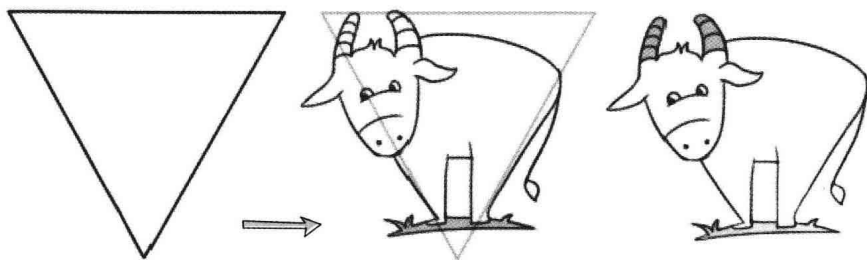
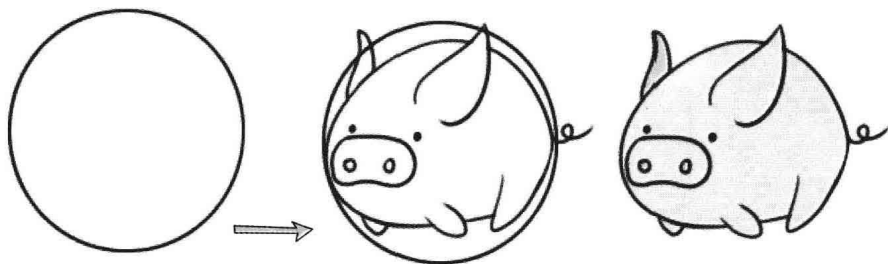


梯形



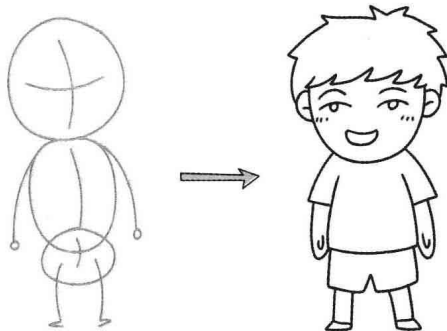
大船

将动物的形体归纳为几何形状可以使绘制更加容易，同时也保证了动物的特征不会在绘制过程中失去控制。几种简单的几何形状的组合就可以确立动物的基本形态。



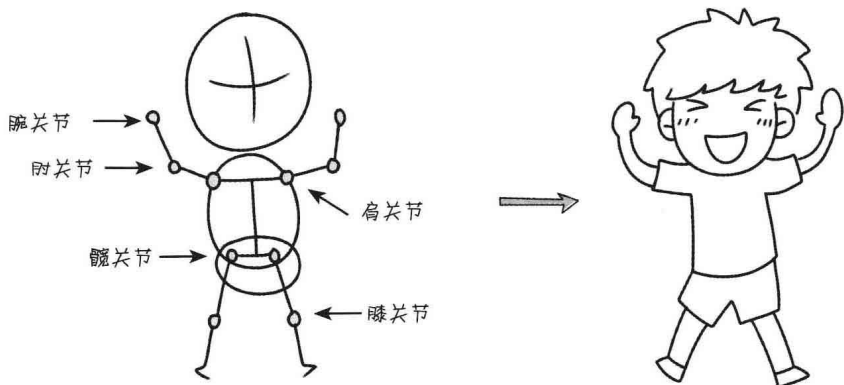
人物造型复杂多变。在创作过程中，只有了解人体的特质和结构，掌握一定的方法才能设计出生动的角色造型。

人体是由头部、四肢和躯干组成的，绘制时我们放大了头部的造型比例，简化了肢体的形态，这种画法使人物看上去天真可爱，十分惹人喜爱。



关节点 →

人体有很多较“硬”的地方，最为重要的关节是肩膀、肘部、膝盖等关节点，这些重要部位的空间关系可以确定人物的动作。

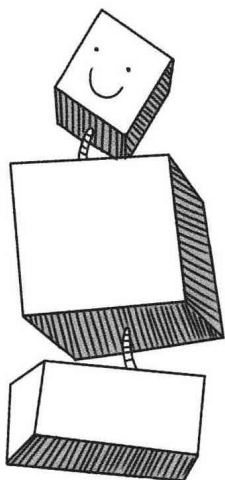


了解了身体的基本关节点，很快就能画出生动的姿态。



躯干形态

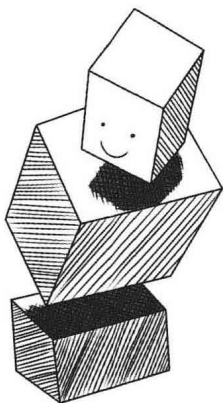
人体躯干由脊椎支撑，脊椎是从头部到腰再到骨盆，贯穿整个躯干。脊椎支撑着角色，并为各种动作奠定基础。以脊椎为中心来绘制角色，可以使我们更容易表现人物的动作。



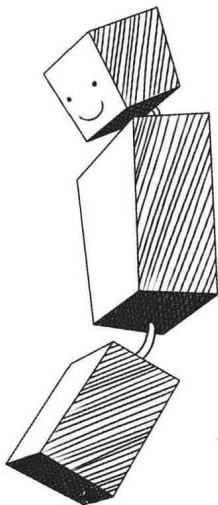
我们可以自己动手来制作一个木偶人。材料只需要三个立方体的木块和铁丝就可以了。

三个木块分别代表头部、胸部和髋部。铁丝代表脊椎。我们可以通过扭动这三部分来了解人体的各种不同形态，从而在绘画时更准确地了解每一个部分。

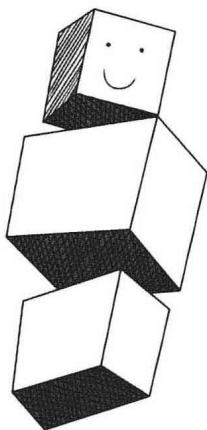
在使用木偶人的过程中，我们可以很容易地了解人体在空间中的各种不同体位。俯视、侧视、仰视都会呈现出立体感，这样绘画出来的人物就不会像一张纸片，而是一个活灵活现的进入到整个画面的立体人像了。



俯视



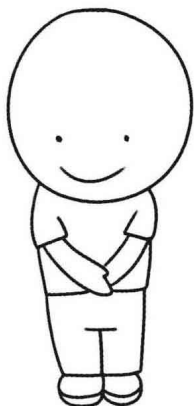
侧视



仰视

肢体语言

虽然，角色面部头部是刻画的重点，但是这并不是说角色的身体不再重要。简单的肢体语言可直观地辅助头部传达信息。绘制时肢体动态、服装所承载的细节和信息都要表达清楚。

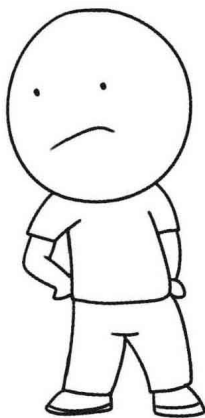


内向型

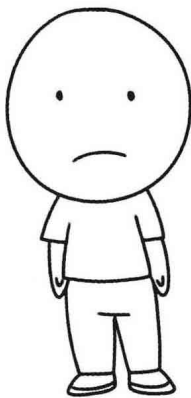
内向的人物多半动作幅度小，一般表现为低首含胸，双腿并拢，给人羞答答的感觉。

狂妄不羁

个性狂妄不羁的人通常趾高气扬，不正眼看人，以一条腿作重心支撑，给人以自由散漫的感觉。



个性正直



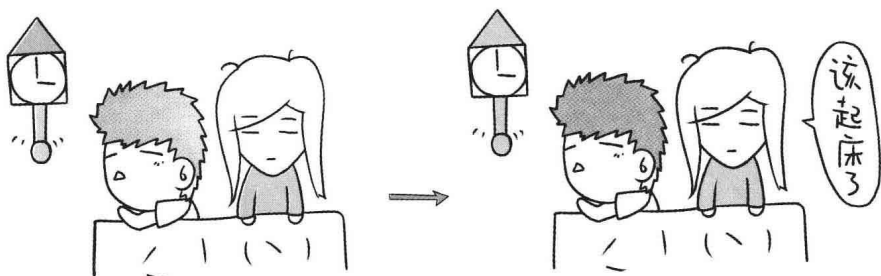
俗话说坐如钟，站如松，就是形容个性正直的人。通常都抬头挺胸，双手垂直，双腿直立，给人刚正不阿的感觉。

4

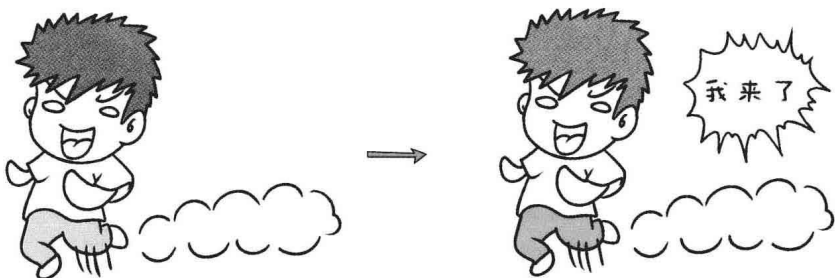
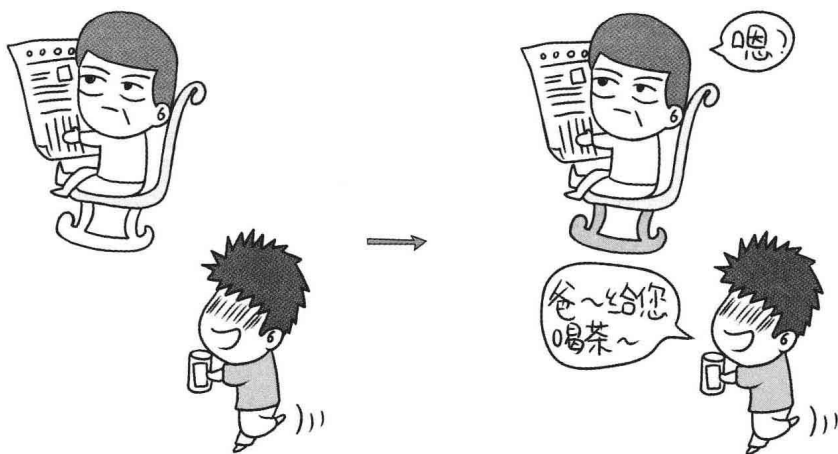
对话框的运用

对话框它可以很好地、直接地表现出画面要表达的信息。变化多端的对话框不仅可以丰富画面的内容还能起到很好的装饰作用。

对话框，它是画面中的另一个表达窗口，辅助图形表达画面的信息，增强了画面的表达力度。



有了对话框画面要表现的信息一目了然



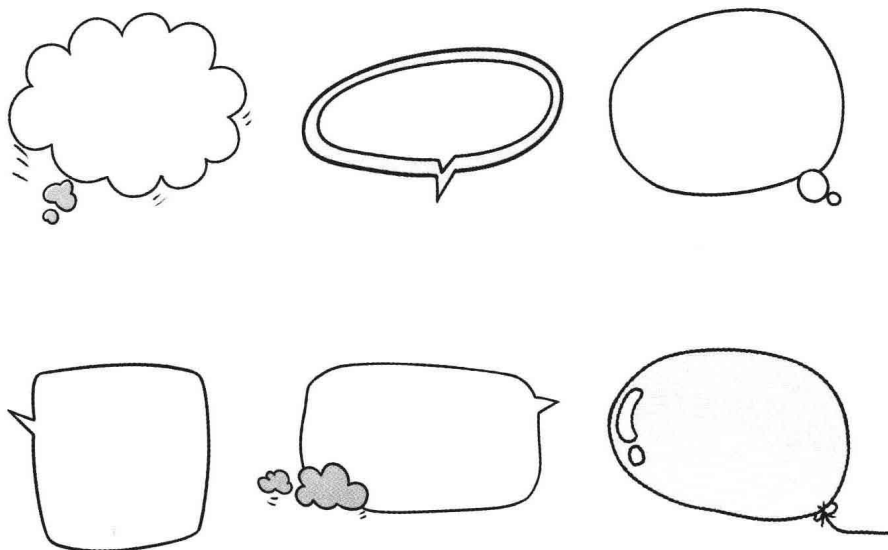


对话框没有指定的形状，可以根据自己的喜好和画面效果的需要而绘制。



同一画面中可以出现几种不同形状的对话框。

根据画面的内容和绘画风格，对话框的造型也是变化多端，千奇百怪。





对话框

