



超级漫画宝典

综合超值版

黎贯宇 编著



超级漫画宝典

综合超值版

黎贯宇 编著

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

超级漫画宝典 : 综合超值版 / 黎贯宇编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2011. 8
ISBN 978-7-115-25308-8

I. ①超… II. ①黎… 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102652号

内 容 提 要

这是一本介绍漫画素描技法的综合类图书, 作者将绘画原理、绘制要点及丰富的绘画经验结合起来, 从最基本的动漫绘制流程及所使用的工具开始讲起, 将绘制素描草图时所运用的人物的头身比例, 人物的头部、身体、服装和道具的绘制技法, 背景和场景的绘制技法, 组合人物及光影的表现技法等知识点完整地、连贯地呈现在读者眼前。

本书内容安排由浅入深, 循序渐进, 图文并茂, 讲解清晰, 不但为漫画爱好者提供了一个学习平台, 更为他们留有广阔的创作空间, 激发他们在漫画创作上的潜能。

本书不仅适合初、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。

超级漫画宝典——综合超值版

- ◆ 编 著 黎贯宇
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: 21.75
字数: 523 千字 2011 年 8 月第 1 版
印数: 1—5 000 册 2011 年 8 月河北第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-25308-8

定价: 39.00 元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

第一章 动漫绘制基础.....005

动漫的绘制流程.....	006
动漫的绘制工具.....	008
纸张.....	008
铅笔和橡皮擦.....	010
蘸水笔.....	012
毛笔和墨水.....	014
白色颜料.....	016
尺子.....	017
网纸.....	019
数码工具.....	021
数码软件.....	022

第二章 动漫人物的头身比例.....023

头身比例的定义.....	024
动漫中常用的头身比例.....	027
8头身人物.....	027
7头身人物.....	028
6头身人物.....	029
5头身人物.....	030
4头身人物.....	031
3头身人物.....	032
2头身人物.....	033
头身比例的转换.....	034
以人物为主.....	034
以服装为主.....	034
以动作为主.....	035
以特点为主.....	035

第三章 动漫人物的头部.....036

人物头部的基准线.....	037
平视图基准线.....	037
仰视图基准线.....	038
俯视图基准线.....	038
人物面部的画法.....	039
平视的面部三视图.....	039
仰视的面部.....	042
俯视的面部.....	043
常见的人物脸型.....	044

人物五官的画法.....	046
五官的位置.....	046
眉毛和眼睛的画法.....	047
鼻子的画法.....	049
嘴巴的画法.....	051
耳朵的画法.....	053
人物头发的画法.....	055
头发的基本知识.....	055
头发的基本画法.....	056
常见的女性发型.....	058
常见的男性发型.....	064
人物的面部表情.....	067
面部基本表情的五官组合.....	067
面部基本表情的三视图.....	068
其他常见的面部表情.....	069
与表情相关的动漫符号.....	071
动漫人物头部的绘制实例.....	072

第四章 动漫人物的身体.....074

人体的基本知识.....	075
人体的骨骼结构.....	075
人体的肌肉线条.....	078
人体的关节活动.....	080
人物体型的画法.....	081
人体的比例关系.....	081
人体的动漫模型.....	082
人体在漫画中的表现.....	084
男女体型的差异.....	086
同性体型的差异.....	088
各种体型人物设定.....	089
人物身体各部分的画法和姿势.....	093
颈部的画法和姿势.....	093
躯干的画法和姿势.....	095
手臂的画法和姿势.....	098
手部的画法和姿势.....	104
腿部的画法和姿势.....	109
脚部的画法和姿势.....	113
人物身体的整体画法和姿势.....	115
整体的画法.....	115
基本姿势——站.....	117
基本姿势——走.....	122
基本姿势——跑.....	127
基本姿势——跳.....	132
基本姿势——坐.....	137
基本姿势——蹲.....	142
基本姿势——躺.....	147
其他常见的日常姿势.....	152
其他常见的体育运动姿势.....	157

目录

其他常见的格斗姿势.....	162
表现人物姿势的技巧.....	167
人物身体的基本连续动作.....	170
走的连续动作.....	170
小跑的连续动作.....	176
跑的连续动作侧面视图.....	180
跑的连续动作背面视图.....	184

第五章 动漫人物的服装和道具.....188

不同人物的服装造型.....	189
根据性格进行设定.....	189
根据职业进行设定.....	195
根据身份进行设定.....	201
根据季节进行设定.....	209
根据风格进行设定.....	212
根据国家进行设定.....	214
根据运动项目进行设定.....	219
其他常见的服装造型.....	225
动漫人物的相关道具.....	229
帽子.....	229
围巾.....	230
眼镜.....	231
头饰.....	232
配饰.....	233
背包.....	234
玩偶.....	235
其他道具.....	236
道具与人物相结合.....	238

第六章 动漫的背景和场景.....239

透视的基本知识.....	240
一点透视.....	240
两点透视.....	241
三点透视.....	242
动漫作品中常见的场景.....	243
室内场景.....	243
室外场景.....	251
其他场景.....	259
抽象的背景.....	270
悲伤和孤单.....	270
害怕和祈祷.....	271
快乐和静谧.....	272
浪漫和梦幻.....	273

力量和速度.....	274
场景中添加人物的效果.....	275
楼顶天台.....	275
图书馆前.....	276
学校食堂.....	277

第七章 动漫中的组合人物.....278

组合人物的构图.....	279
基本构图.....	279
双人构图.....	283
三人构图.....	285
四人构图.....	288
多人构图.....	291
组合人物的常见姿势.....	294
牵手.....	294
拥抱.....	298
对视.....	301
格斗.....	304
其他姿势.....	306
组合人物与场景的结合.....	308

第八章 动漫人物的光影绘制.....314

动漫人物头部的光影.....	315
五官的光影.....	315
头发的光影.....	320
整体头部的光影.....	326
面部表情的光影.....	328
头部动作的光影.....	333
动漫人物身体的光影.....	335
躯干的光影.....	335
手和手臂的光影.....	336
脚和腿部的光影.....	337
身体姿势的光影.....	338
动漫人物整体的光影.....	345

附录：动漫名词解释.....347



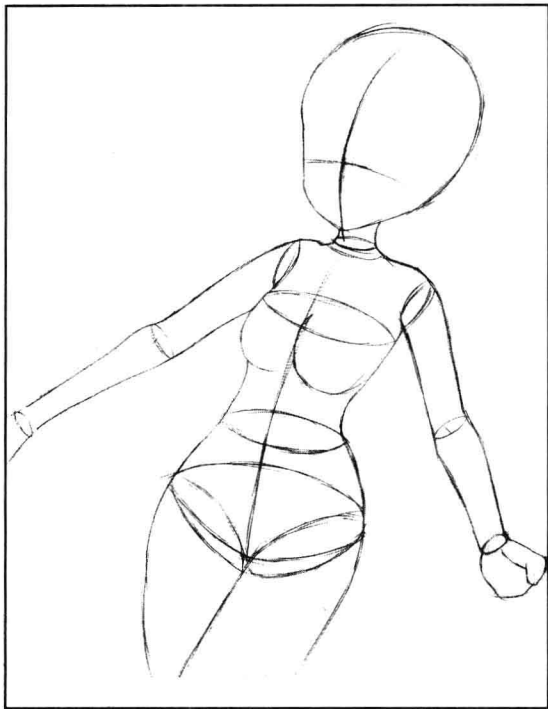
第一章 动漫绘制基础

在正式开始动手绘制动漫作品前，首先需要了解绘制动漫的相关基础知识，这样才能帮助你更好地去表现动漫人物及背景等其他要素。

本章将详细讲解有关动漫绘制的基础知识，包括动漫的绘制流程以及绘制过程中需要用到的相关工具，同时本章对目前十分流行的数码绘制工具也进行了一定的介绍。

动漫的绘制流程

实际动手绘制漫画之前首先要了解最基本的漫画绘制流程，从整体上把握漫画绘制的每一个步骤，做到在后面的绘制过程中能够条理清晰，并根据不同的步骤来选择合适的工具。



步骤1：使用合适大小和材质的纸张绘制构思图，这属于绘制动漫作品的准备阶段。



步骤2：使用铅笔在构思图的基础上画出具体的草稿图，此时需要把画面的一些细节绘制出来。



步骤3：使用蘸水笔将略显杂乱的草稿图勾勒成完整且细节清晰的线稿图，注意勾线的顺序和下笔的力度。



步骤4：使用钢笔、墨水、黑色和白色颜料对线稿图进行清理画面、涂黑和描白的操作。

步骤5: 使用尺子制作画面的框线、背景和其他特殊效果, 包括线条、图案及复杂的抽象形状, 所使用的尺子可以是普通的直尺、三角尺, 也可以是带有图案的曲尺、云尺和花样尺等。



步骤6: 使用合适的网点纸贴在线稿上, 为画面中的人物绘制色调, 该步骤和步骤5的顺序可以相互调换, 依照个人的作画习惯不同而有所区别。除了最为普通的格子网点纸, 还有许多其他印着点、线及各种图案的网点纸, 配合使用美工刀进行裁剪和切割, 能起到装饰画面和背景的效果。



动漫的绘制工具

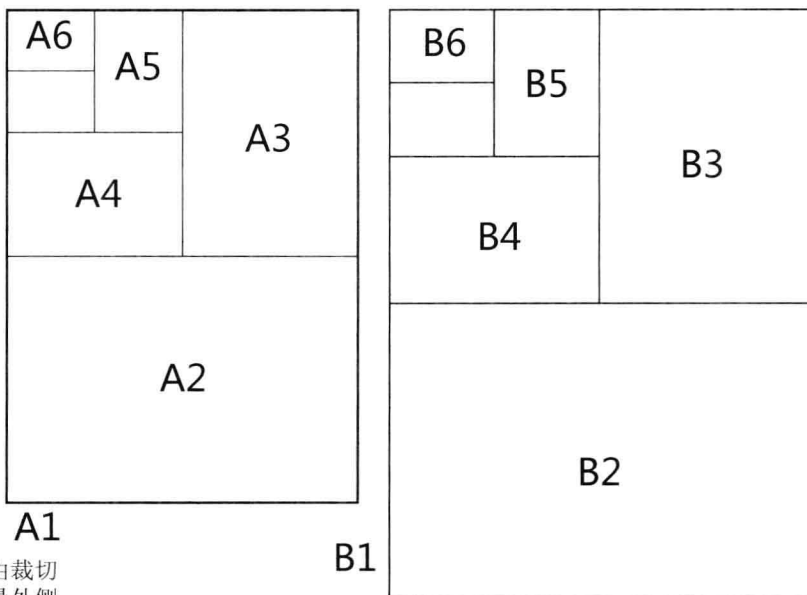
介绍过动漫的绘制流程后，下面具体来学习不同步骤中所需要用到工具及其使用方法，仍然是以之前的例子来进行讲解，从而让大家有更深的印象。

纸张

动漫绘制的第一步就是将脑海中的构思以具体的草稿形式描绘在纸张上面。纸张的类型有很多种，通常要求纸张洁白光滑，具有一定的强度和吸水性，上墨后易干，而且使用橡皮擦擦过以后不容易起毛；而对于专业动漫绘画的稿纸要求要更高一些，不仅要柔软度高，而且表面光滑，还要求不管画多少次，使用橡皮擦擦多少次，都不会起毛，不易破损，绘制墨线或上墨都不会晕开。常见的专业动漫画纸有绘图纸、水彩纸、白卡纸和漫画原稿纸，其中漫画原稿纸又是最为常用的一种，下面就对漫画原稿纸的纸张进行介绍，方便绘画者选择适合自己使用的纸张。

漫画原稿纸分为A和B两种型号，并进一步以数字来划分各自的大小，其中A1稿纸和B1稿纸的长宽比相同，但大小不同，分别为 1m^2 和 1.5m^2 ，而且A1稿纸的 $1/2$ 大小为A2稿纸，A2稿纸的 $1/2$ 大小为A3稿纸，A3稿纸的 $1/2$ 大小为A4稿纸，以此类推。同样，B型稿纸的分切方式与A型稿纸相同，进行漫画绘制时，可以根据需求来选择，一般普通的漫画杂志投稿要求使用B4大小的漫画原稿纸。

除了型号和大小的区别外，不同原稿纸的纸张厚度和纹理也是有区别的，纸张正反两面的光滑程度有所不同，画者可以根据个人的需求来进行选择。



漫画原稿纸的结构都是相同的，由裁切线、外框和基准框线三层线框构成。最外侧的线框就是裁切线；中间的线框是外框，也就是纸张灰色区域外的加工线；灰色区域是进行作品加工的区域，是将纸张做成成品书稿之后的可见区域。所以，使用原稿纸绘画时，可以将画面一直画到裁切线的位置，充满整个纸张，在将画稿加工成书时超出外框的部分不会被印刷出来；而裁切线和外框之间的部分称为“出血”，避免裁剪发生细微偏差时造成画面的不完整；最内侧的虚线就是内框的基准框线，漫画中的分格就是以该框线为基准进行定位的。

纸张大小

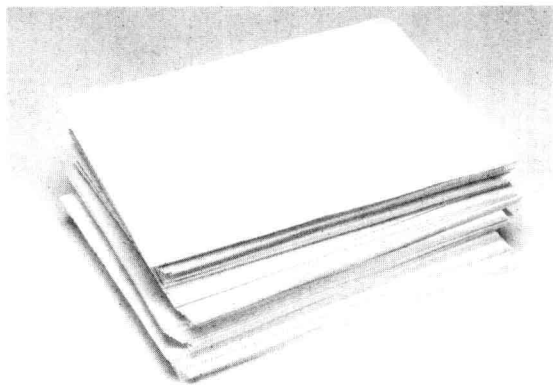
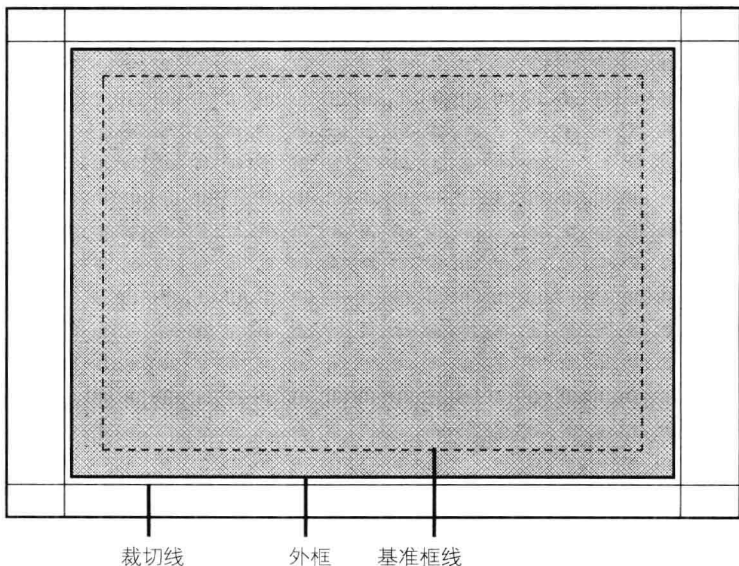
A4: $210\text{mm} \times 297\text{mm}$ B4: $257\text{mm} \times 364\text{mm}$

外框大小

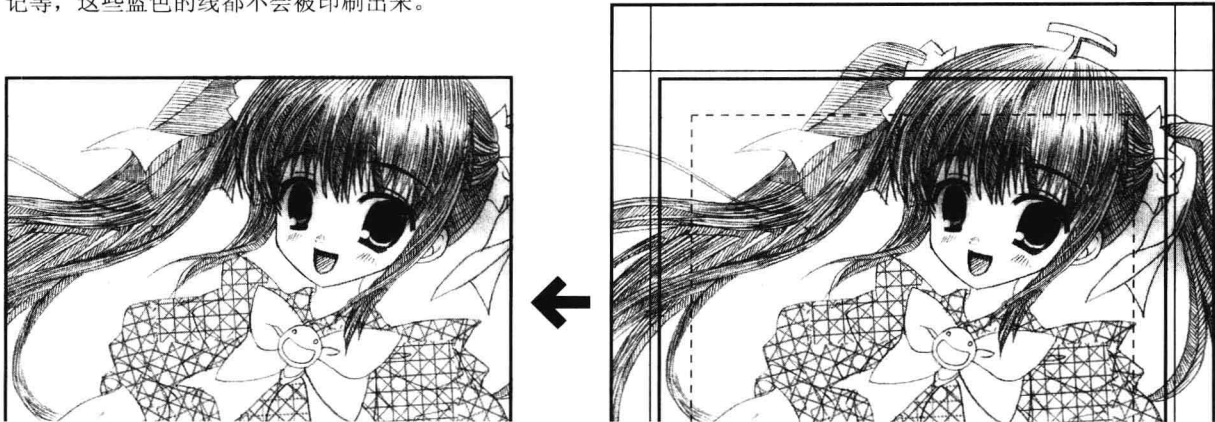
A4: $182\text{mm} \times 257\text{mm}$ B4: $220\text{mm} \times 310\text{mm}$

基准框线大小

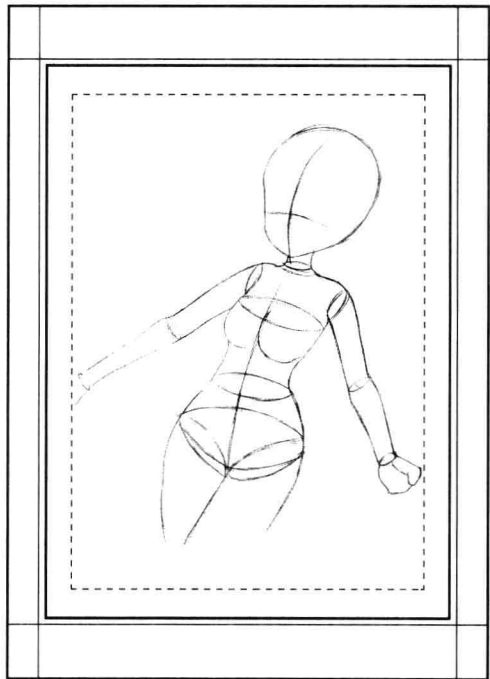
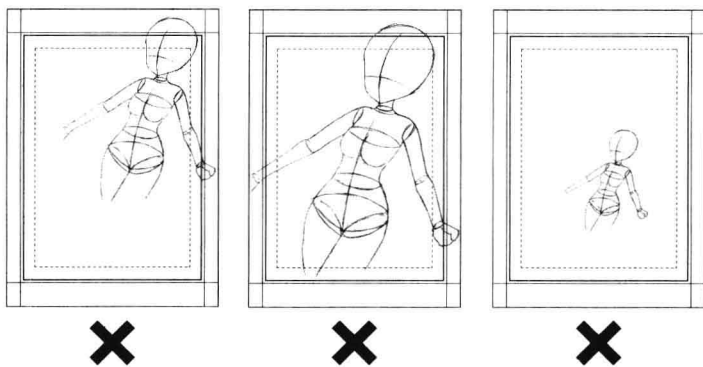
A4: $150\text{mm} \times 220\text{mm}$ B4: $180\text{mm} \times 270\text{mm}$



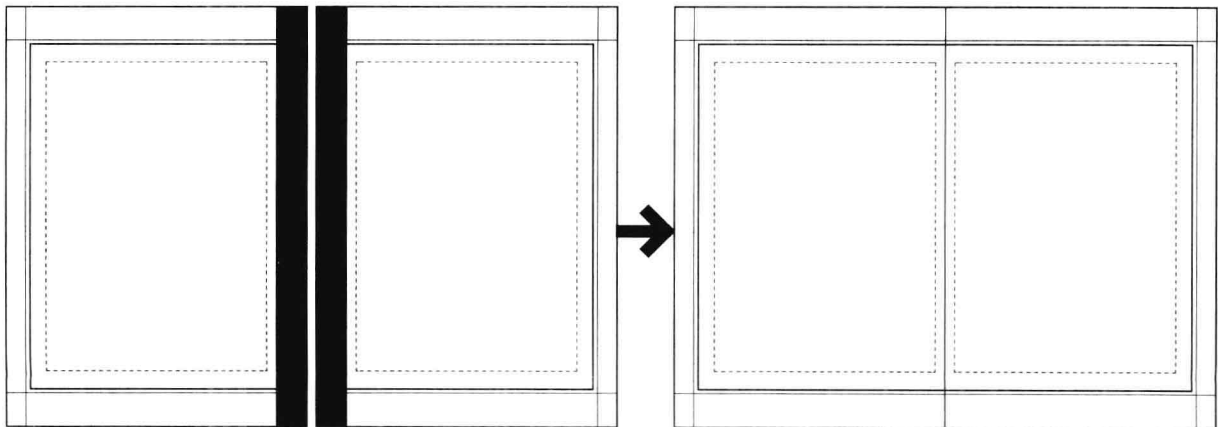
前面介绍了裁切线、外框和出血的概念，右图所示为在原稿纸上绘制的画面，印刷之后，只保留了如左图所示的外框内部的区域，在漫画术语中也叫“出血线式漫画”，此外，在绘画时还可以使用蓝色的画笔绘制辅助线、标记等，这些蓝色的线都不会被印刷出来。



知道了关于漫画原稿纸的相关知识之后，就可以开始在原稿纸上进行草稿的绘制了。在绘制草稿的同时，要注意画面主体大小与纸张大小的关系，尽量将主要画面包含在基准框线之内，这样才能在印刷时全部显示出来，同时也要考虑主要画面中人物与背景所占画面比例的关系，以此来合理安排人物的位置。如果是以人物为中心的画面，则将人物安排在主要位置，占据大面积范围，既不能偏离原稿纸中心，失去主次结构，也不能画得太大，超出基准框线过多，更不能画得太小，令观者无法辨识，这都是在绘制草稿时需要注意的问题。



在漫画绘制过程中有时会用到对页来进行画面展示的情况，它通常出现在横向构图且需要大面积表现的情况下，制作对页的方法也很简单，只要将两张漫画原稿纸剪掉或折去外框线之外的部分，如下图中的阴影区域，然后使用胶带在稿纸背面进行合并粘贴就可以制作出一张完整的对页效果了。



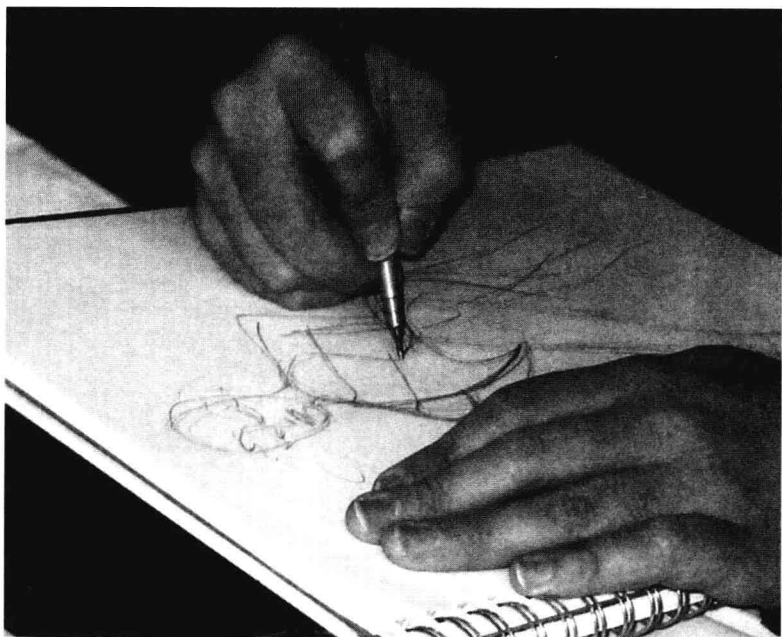
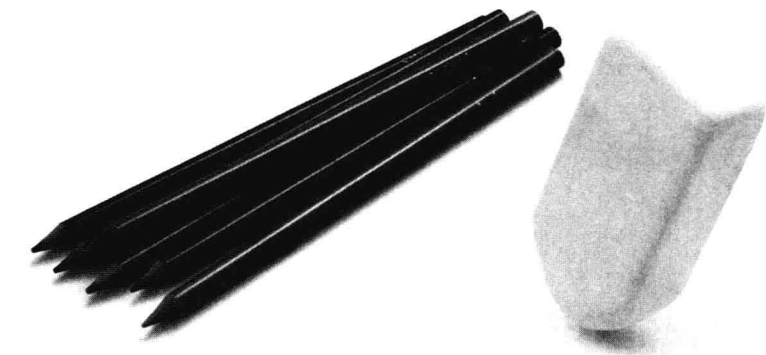
铅笔和橡皮擦

铅笔和橡皮擦也是绘制漫画草稿的必备工具，在各种各样的铅笔和橡皮擦类型中选择合适的型号使用也十分重要。

铅笔的选择关键在于铅笔的笔芯软硬，笔芯太软会使得画面容易变脏，笔芯太硬又会在纸上划出凹陷的笔迹，形成不易修改的痕迹，这里建议使用2B-HB的铅笔。

橡皮擦则应该选择细致柔软而且质量好的类型，这样很容易就能擦掉铅笔痕迹，而粗糙硬质的橡皮擦不仅无法擦干净画面，还会将纸张磨坏，妨碍后面的绘制过程。

在实际绘画中，铅笔和橡皮擦的使用方法也很重要，虽然这主要取决于个人的使用需要和习惯。这里我们倡导正确且健康的作画姿势，绘画时要坐得端正，这样即使长时间作画也不会过于疲劳；眼睛离稿纸不要太近，因为眼睛离稿纸太近不仅影响视力，而且还只看到局部，看不到全局，从而影响画面的整体效果；手拿铅笔不要过于靠近笔尖，避免挡住手下方的画面，无法看清楚线条的连接。



此外，在草稿绘画过程中还有许多其他辅助工具及小技巧，这里进行一些简单的介绍。

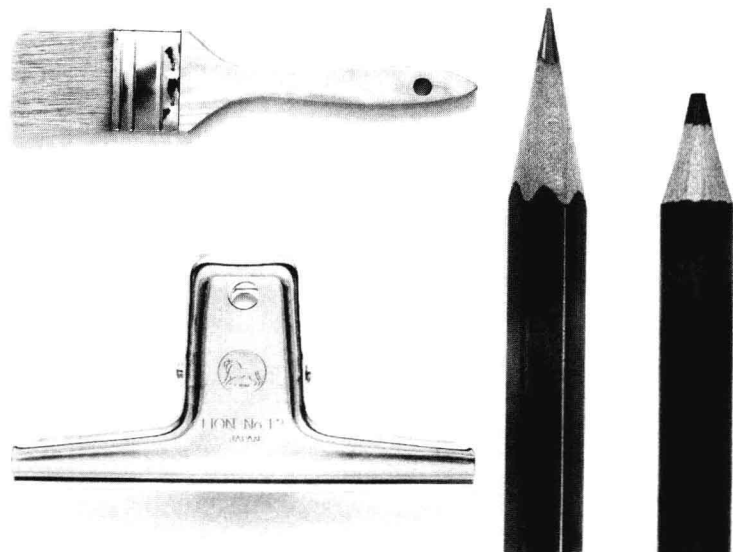
可以使用小刷子清理纸张上橡皮擦留下的碎屑。

如果感觉单用手无法固定纸张位置，可以使用夹子或者其他的工具，如图钉、胶带等进行固定。

橡皮擦要保持干净，避免使用时在纸张上留下难看的痕迹。

为了在绘画时不让手蹭到已经绘制完成的线条，可以在手下面垫一张纸巾。

绘画使用的铅笔不能削得太尖，这样会划破纸张，也无法画出均匀的线条，还容易折断，带有一定弧度的笔尖更适合于绘画使用。



很多人对于绘画的程度没有准确的把握,不清楚什么样子的草稿算完成,其实这跟个人的感觉有很大关系,有人喜欢画个大概结构就好,也有人喜欢将各种细节都画出来,无论是哪种,都应当尽量将草稿绘制得清晰干净。如右图中两幅画的完成度,不要让杂乱而繁多的草稿线误导了后面的绘制,影响描线和清理画面的工作,这就要求使用铅笔绘制草稿时力度要轻一些,不仅容易修改,也有利于最终线稿的确定,而且橡皮擦的使用也不宜过多,否则容易弄破纸张或者造成画面变脏。



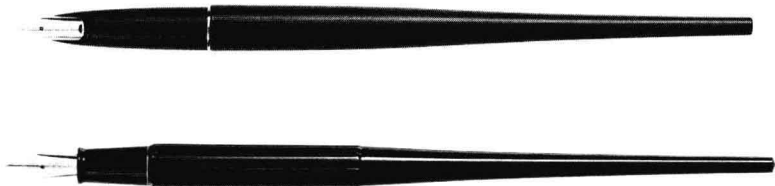
了解了铅笔和橡皮的选择方法及使用方法之后,继续绘制之前的草稿。对简单的人物结构进行扩展,绘制出人物具体的行为动作、面部表情、服装发型等,在绘画的过程中,注意线条的使用、画面的整洁及草稿的完成度,根据个人不同的要求达到合适效果即可,这里绘制的草稿属于较为细致的类型。

最初的人体结构只能看出来人物的性别及动作,经过进一步的绘制之后,可以清楚地看到展现在大家眼前的是一位活泼、可爱的小女孩,长长的发辫、大大的眼睛和带有蝴蝶结的服饰,都渲染出这一角色的特性。



蘸水笔

蘸水笔也就是漫画钢笔，由特制的笔杆与笔尖组成，蘸上适量的墨水就可以对草稿进行描线的操作了。

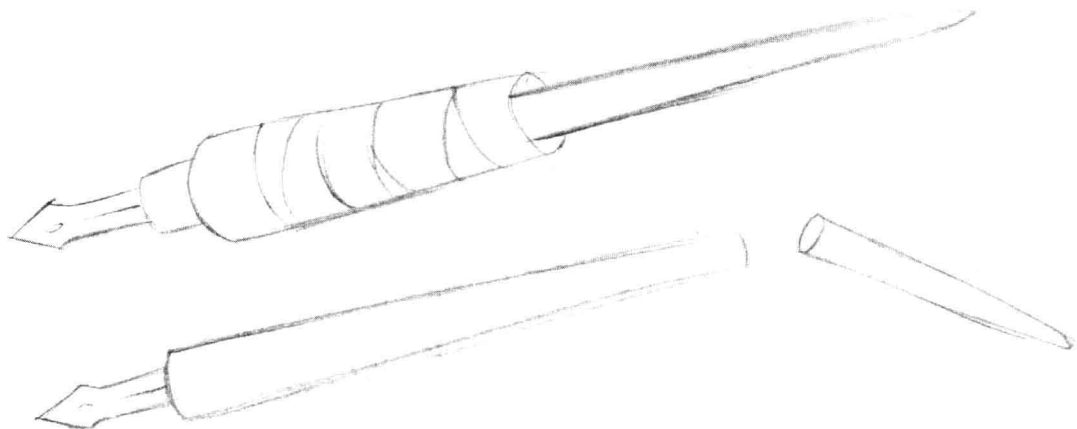
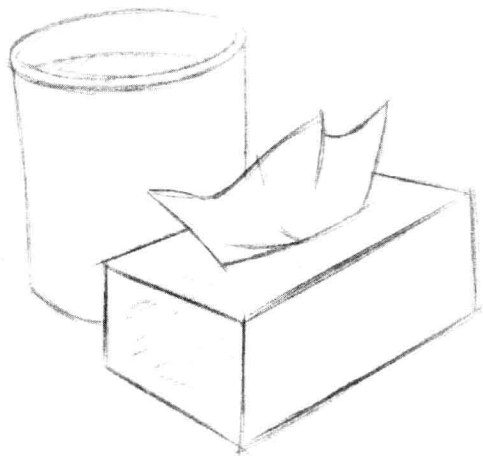


蘸水笔的笔尖和笔杆是可以分离开的，所以同一根笔杆可以供不同的笔尖共同使用，需要更换笔尖时只需将原本的笔尖从笔杆中拔出来，然后插入新的笔尖就可以使用了。但同一种笔杆并不是可供所有的笔尖使用，这里还分为圆笔尖使用的笔杆和其他笔尖使用的笔杆两种类型，这两种笔杆的标志是不同的，除此之外，笔杆还分为塑料和木制两种材料，可以根据自己的习惯和喜好进行选择。



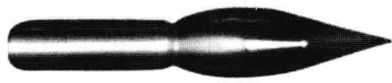
笔尖属于消耗品，使用时有一些事项需要注意，首先是笔尖不易蘸取过多的墨水量，否则容易滴到纸上，可以在墨水瓶的瓶口边缘稍加调整后再使用；其次如果笔尖的缝隙里有干掉的墨水痕迹或者纸纤维夹在了里面，要及时清洗干净并使用纸巾擦干水迹再使用。

在使用蘸水笔描线的时候，可以对笔杆进行一定程度的改造，以便于手拿，既可以给笔杆缠上胶带加粗到合适的程度，也可以切断一部分笔杆来适应个人的握笔习惯，绘画过程中，大家可以在各自的实践中探索。



蘸水笔中最常用的就是右图所示的4种，分别为D笔、G笔、斯克尔笔和圆笔。

D笔：分为专用于绘制粗线条的铬制笔和专用于绘制细线条的铝制笔两种类型，其中铬制笔反过来使用也可以绘制出较细的线条，两种类型的笔尖绘制出来的线条粗细程度基本上没有什么变化。



G笔：它是蘸水笔中最为常用的笔尖类型，笔尖柔软且带有韧性，当使用笔尖的力度发生变化时，绘制出来的线条粗细也会发生变化。



斯克尔笔：绘制出的线条较细，而且没有粗细的变化，呈现出十分硬质的感觉，因此适用于绘制又细又硬的线条，表现线条的强度感。



圆笔：适用于绘制较细的线条，但线条的粗细会根据长度和墨水量的变化而发生变化，具有较强的节奏感，加大用笔力度的话也可以绘制出加粗的线条。



使用蘸水笔勾勒出画稿的线条，将原本铅笔绘制得不太清楚或不太确定的线条勾画清晰，同时进一步将不需要表现的线条清理掉，而对需要添加的细节部分进行明确，画出头发上的分叉、蝴蝶结上的笑脸、裙摆上的花边、裙子下方的蕾丝及其他细节部分。



[illegible]

The image displays four different packaging options for Comic Ink. From left to right: a large, dark, cylindrical jar with a metallic rim; a rectangular box labeled '漫畫墨水 COMIC INK 553' and '回惟牌'; a small, clear glass bottle with a black cap and a label that says 'BLACK 007'; and a medium-sized jar with a label that reads 'COMIC 漫画专用' and '顏色最黑之BLACK INK'.

对画面进行涂黑不仅需要选择合适的工具，还要注意涂黑的步骤和顺序，不能一开始就直接使用大号画笔进行大面积平涂，而是要按照循序渐进的步骤进行，此外还要注意用笔方法，尽量按照统一的方向进行描画和涂抹，达到一次成形的熟练程度后就不会出现因反复涂抹而不均匀的地方。

首先，要沿着画面中需要涂黑部分的边缘轮廓进行描线，以此来确定涂黑的区域范围，同时将眼睛之类较小的涂黑面积部分直接涂黑。

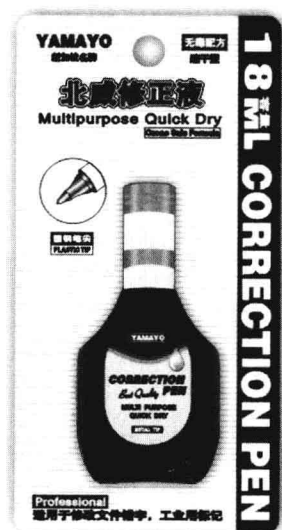
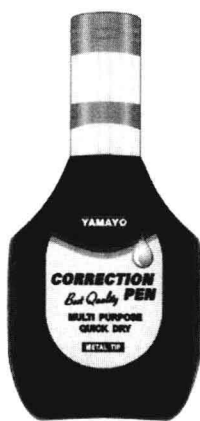
然后，在确定的涂黑区域内使用合适的画笔型号进行涂抹，尽量将涂抹范围控制在描线区域之内，避免之后再加以修改。

最后，将需要涂黑的区域完全涂黑，这样就完成了画面中重色调部分的绘制，使用毛笔和墨水或马克笔涂抹时主要色调要均匀和线条要流畅。



白色颜料

白色颜料用于修改描线或涂黑过程中所出现的错误，如覆盖描线的偏差和超出范围的涂黑，此外还可以对纸面上沾染的污点、墨迹、水渍、手印等进行覆盖，保持纸面干净，或者绘制眼球的反光、头发的高光、背景的白光部分等。



单纯的黑色会让人感觉呆板，使用白色颜料添加人物高光会让角色变得生动而具有活力。通常需要添加高光的部位有两处，一处是眼睛，在瞳孔上添加明亮而清晰的高光令人物焕发出神采，需要注意的是高光方向要与人物视觉方向统一，两眼之间的高光也要统一；另一处是头发部分，由于头发是高光 and 黑色相间，所以绘制时需要耐心和细致，而且头发的高光要沿着头发的走向绘制，与人物整体形成和谐效果。

