

动漫秀场

漫画素描技法草图篇

灌木动漫 / 编著

最新版

2



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

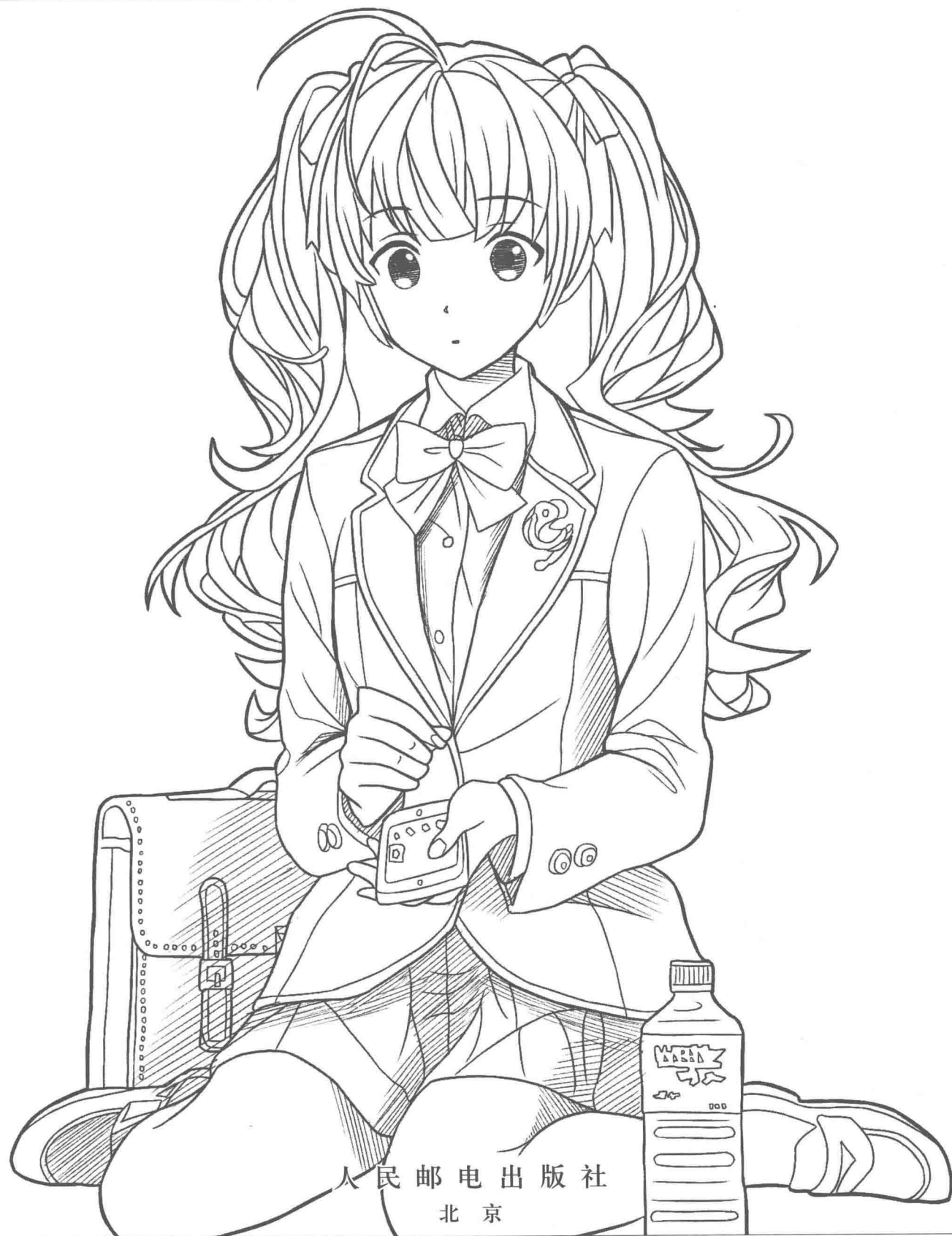
动漫秀场

漫画素描技法草图篇

最新版

灌木动漫 / 编著

2



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫秀场 : 最新版. 2, 漫画素描技法. 草图篇 /
灌木动漫编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2015. 8
ISBN 978-7-115-39670-9

I. ①动… II. ①灌… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第126365号

内容提要

本书为“动漫秀场最新版”系列图书中的草图篇。本书主要讲解了动漫中人物草图、场景草图的绘制方法和步骤, 图文翔实, 并为广大动漫爱好者和绘画学习者提供了很多生动有趣的动漫案例。

本书共分为六章, 第一章具体介绍了漫画绘制的基础知识, 第二章至第四章依次讲解了漫画角色头部、身体以及体态三方面的表现与绘制, 第五章介绍了单个漫画角色和多个漫画角色的创作技法, 第六章则详细介绍了漫画场景的透视原理及绘制方法。

本书不仅适合动漫爱好者和有一定绘画基础的初学者学习和使用, 也适合作为美术专业院校和培训机构的教材。

-
- ◆ 编 著 灌木动漫
责任编辑 王雅倩
责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市中晟雅豪印务有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/12
印张: 12 2015 年 8 月第 1 版
字数: 230 千字 2015 年 8 月河北第 1 次印刷
-

定价: 29.80 元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

第一章

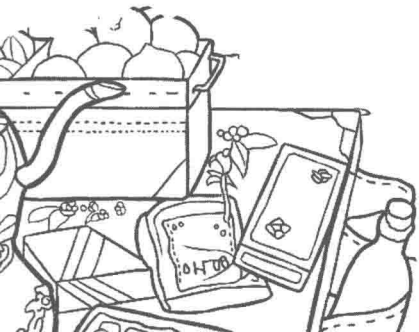
漫画绘制的基础知识 6

1.1 什么是漫画草图	7
1.1.1 漫画草图概述	7
1.1.2 漫画草图的绘制	8
1.2 绘制漫画的工具	9
1.3 漫画与其他绘画形式	12
1.3.1 什么是漫画	12
1.3.2 漫画与其他绘画形式的介绍	13
1.4 漫画角色的绘制	16
1.4.1 不同性别的漫画角色	16
1.4.2 不同年龄的漫画角色	18
1.4.3 漫画角色的绘制	22
1.5 空间与配饰的绘制	24
1.5.1 绘画中空间感的表现	24
1.5.2 漫画中空间感表现的实例	26
1.5.3 漫画中角色的配饰的绘制	27
1.5.4 角色配饰绘制的实例	28

第二章

漫画角色头部的绘制 30

2.1 头部的绘制	31
2.1.1 头部的绘制方法	31
2.1.2 头部正面	32
2.1.3 头部 1/2 侧面	33
2.1.4 头部 3/4 侧面	34
2.2 五官的绘制与角色特点的表现	35
2.2.1 五官的比例	35
2.2.2 眼睛与耳朵	36
2.2.3 鼻子与嘴	38
2.3 头部动态的绘制	40
2.4 男女发型的差异	41
2.5 角色头部光影的表现	42
2.6 角色表情的绘制	43
2.6.1 积极情绪的绘制	43
2.6.2 消极情绪的绘制	44



第三章

漫画角色身体的绘制 45

3.1 人体运动的基础 46

- 3.1.1 人体运动的基础是什么 46
- 3.1.2 绘制运动状态下人物的几个要点 49

3.2 肌肉与骨骼的基础知识 51

- 3.2.1 肌肉的概念 51
- 3.2.2 骨骼的概念 52
- 3.2.3 男女的身体差异 53

3.3 人体四肢的绘制 55

- 3.3.1 手部 55
- 3.3.2 四肢 57
- 3.3.3 足部 62
- 3.3.4 四肢绘制的实例 64



第四章

漫画角色体态的表现与绘制 66

4.1 关节的运动 67

- 4.1.1 关节的基础知识 67
- 4.1.2 关节是如何运动的 70

4.2 漫画角色动态的确定方法 72

- 4.2.1 漫画角色的动态与现实人物动态的区别 72
- 4.2.2 如何捕捉漫画角色的动态 74
- 4.2.3 漫画角色动态的简单绘制 76

4.3 头颈肩的关系 80

- 4.3.1 头颈肩的位置透视关系 80
- 4.3.2 不同角度下的头颈肩的绘制 82

4.4 漫画角色骨点间的运动关系 86

- 4.4.1 什么是骨点 86
- 4.4.2 骨点的运用 87

4.5 不同角度的动态的表现 90

- 4.5.1 不同角度的动态的特点 90
- 4.5.2 不同角度的动态的表现方法 94

4.6 运用肢体语言来表现角色的情绪 98

- 4.6.1 角色处于积极情绪时肢体语言的绘制 98
- 4.6.2 角色处于消极情绪时肢体语言的绘制 99

4.7 角色身体动作绘制的实例 100

- 4.7.1 男性动态动作的绘制 100
- 4.7.2 女性动态动作的绘制 102

4.8 角色动作时间性的表现技巧 104

- 4.8.1 弹吉他的少女 104
- 4.8.2 踩滑板的少年 105
- 4.8.3 跳舞的少女 106
- 4.8.4 去往篮球场的帅哥 107
- 4.8.5 戴帽子耍酷的少年 108
- 4.8.6 背包的帅哥 109
- 4.8.7 弯腰找东西的女孩 110
- 4.8.8 正要起身的男孩 111



第五章

漫画角色的创作 112

5.1 单个漫画角色的创作 113

- 5.1.1 角色外表的表现与绘制 113
- 5.1.2 角色性格的表现与绘制 114
- 5.1.3 角色出身和神秘感的表现 115

5.2 多个漫画角色的创作 116

- 5.2.1 双人组合的表现与绘制 116
- 5.2.2 三人组合的表现与绘制 120
- 5.2.3 多人组合的表现与绘制 124

第六章

透视与漫画场景的绘制

126

6.1 透视与漫画场景 127

- 6.1.1 一点透视的基础知识 127
- 6.1.2 一点透视的表现方法 129
- 6.1.3 两点透视的基础知识 132
- 6.1.4 两点透视的表现方法 133

6.2 角色在场景中的表现与绘制 136

6.3 建筑外部与内部场景的绘制 141

- 6.3.1 建筑外部场景的绘制 141
- 6.3.2 建筑内部场景的绘制 143



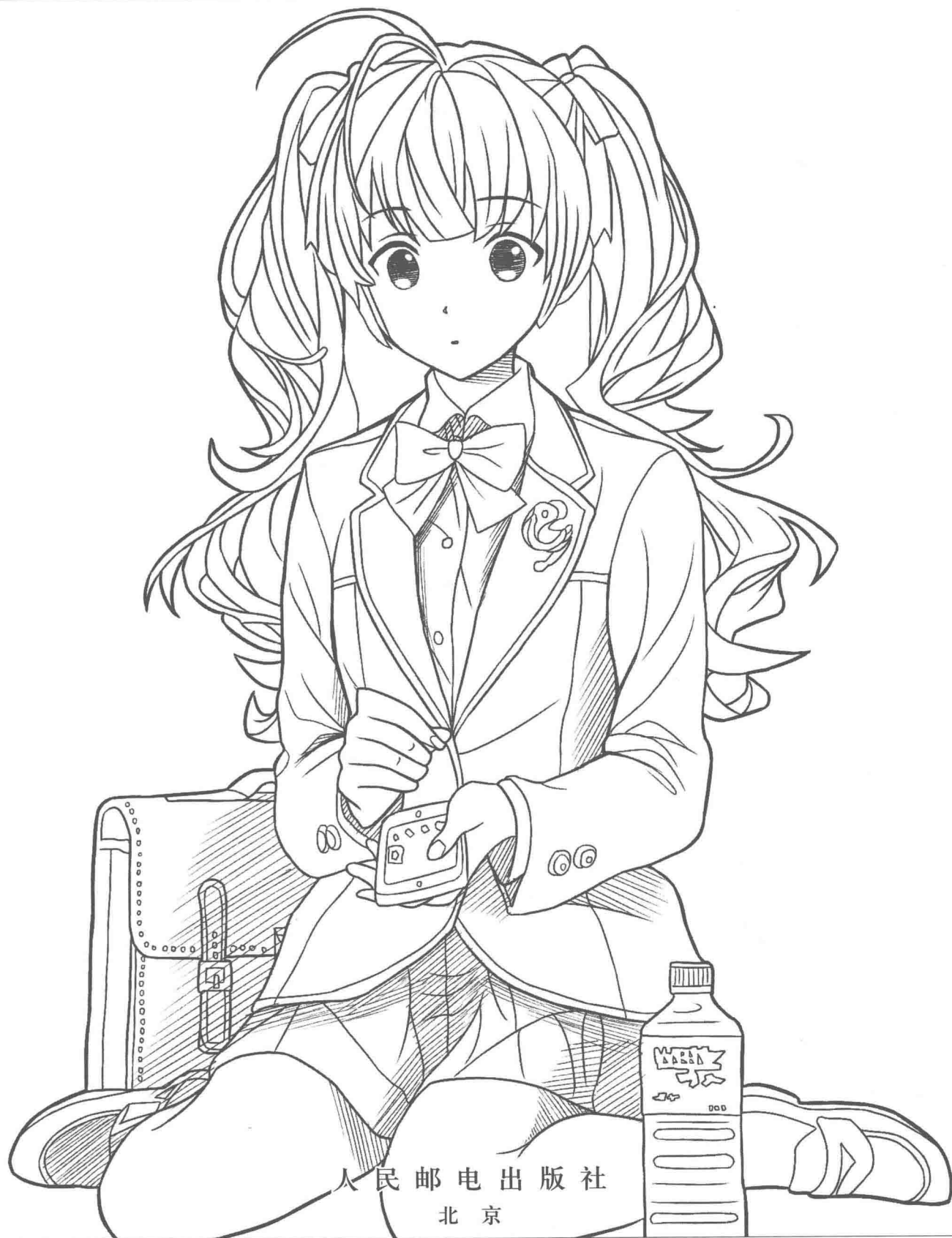
动漫秀场

漫画素描技法草图篇

最新版

灌木动漫 / 编著

2



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫秀场 : 最新版. 2, 漫画素描技法. 草图篇 /
灌木动漫编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2015. 8
ISBN 978-7-115-39670-9

I. ①动… II. ①灌… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第126365号

内容提要

本书为“动漫秀场最新版”系列图书中的草图篇。本书主要讲解了动漫中人物草图、场景草图的绘制方法和步骤, 图文翔实, 并为广大动漫爱好者和绘画学习者提供了很多生动有趣的动漫案例。

本书共分为六章, 第一章具体介绍了漫画绘制的基础知识, 第二章至第四章依次讲解了漫画角色头部、身体以及体态三方面的表现与绘制, 第五章介绍了单个漫画角色和多个漫画角色的创作技法, 第六章则详细介绍了漫画场景的透视原理及绘制方法。

本书不仅适合动漫爱好者和有一定绘画基础的初学者学习和使用, 也适合作为美术专业院校和培训机构的教材。

-
- ◆ 编 著 灌木动漫
责任编辑 王雅倩
责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市中晟雅豪印务有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/12
印张: 12 2015 年 8 月第 1 版
字数: 230 千字 2015 年 8 月河北第 1 次印刷
-

定价: 29.80 元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

第一章

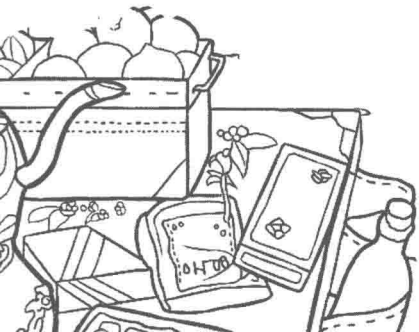
漫画绘制的基础知识 6

1.1 什么是漫画草图	7
1.1.1 漫画草图概述	7
1.1.2 漫画草图的绘制	8
1.2 绘制漫画的工具	9
1.3 漫画与其他绘画形式	12
1.3.1 什么是漫画	12
1.3.2 漫画与其他绘画形式的介绍	13
1.4 漫画角色的绘制	16
1.4.1 不同性别的漫画角色	16
1.4.2 不同年龄的漫画角色	18
1.4.3 漫画角色的绘制	22
1.5 空间与配饰的绘制	24
1.5.1 绘画中空间感的表现	24
1.5.2 漫画中空间感表现的实例	26
1.5.3 漫画中角色的配饰的绘制	27
1.5.4 角色配饰绘制的实例	28

第二章

漫画角色头部的绘制 30

2.1 头部的绘制	31
2.1.1 头部的绘制方法	31
2.1.2 头部正面	32
2.1.3 头部 1/2 侧面	33
2.1.4 头部 3/4 侧面	34
2.2 五官的绘制与角色特点的表现	35
2.2.1 五官的比例	35
2.2.2 眼睛与耳朵	36
2.2.3 鼻子与嘴	38
2.3 头部动态的绘制	40
2.4 男女发型的差异	41
2.5 角色头部光影的表现	42
2.6 角色表情的绘制	43
2.6.1 积极情绪的绘制	43
2.6.2 消极情绪的绘制	44



第三章

漫画角色身体的绘制 45

3.1 人体运动的基础 46

- 3.1.1 人体运动的基础是什么 46
- 3.1.2 绘制运动状态下人物的几个要点 49

3.2 肌肉与骨骼的基础知识 51

- 3.2.1 肌肉的概念 51
- 3.2.2 骨骼的概念 52
- 3.2.3 男女的身体差异 53

3.3 人体四肢的绘制 55

- 3.3.1 手部 55
- 3.3.2 四肢 57
- 3.3.3 足部 62
- 3.3.4 四肢绘制的实例 64



第四章

漫画角色体态的表现与绘制 66

4.1 关节的运动 67

- 4.1.1 关节的基础知识 67
- 4.1.2 关节是如何运动的 70

4.2 漫画角色动态的确定方法 72

- 4.2.1 漫画角色的动态与现实人物动态的区别 72
- 4.2.2 如何捕捉漫画角色的动态 74
- 4.2.3 漫画角色动态的简单绘制 76

4.3 头颈肩的关系 80

- 4.3.1 头颈肩的位置透视关系 80
- 4.3.2 不同角度下的头颈肩的绘制 82

4.4 漫画角色骨点间的运动关系 86

- 4.4.1 什么是骨点 86
- 4.4.2 骨点的运用 87

4.5 不同角度的动态的表现 90

- 4.5.1 不同角度的动态的特点 90
- 4.5.2 不同角度的动态的表现方法 94

4.6 运用肢体语言来表现角色的情绪 98

- 4.6.1 角色处于积极情绪时肢体语言的绘制 98
- 4.6.2 角色处于消极情绪时肢体语言的绘制 99

4.7 角色身体动作绘制的实例 100

- 4.7.1 男性动态动作的绘制 100
- 4.7.2 女性动态动作的绘制 102

4.8 角色动作时间性的表现技巧 104

- 4.8.1 弹吉他的少女 104
- 4.8.2 踩滑板的少年 105
- 4.8.3 跳舞的少女 106
- 4.8.4 去往篮球场的帅哥 107
- 4.8.5 戴帽子耍酷的少年 108
- 4.8.6 背包的帅哥 109
- 4.8.7 弯腰找东西的女孩 110
- 4.8.8 正要起身的男孩 111



第五章

漫画角色的创作 112

5.1 单个漫画角色的创作 113

- 5.1.1 角色外表的表现与绘制 113
- 5.1.2 角色性格的表现与绘制 114
- 5.1.3 角色出身和神秘感的表现 115

5.2 多个漫画角色的创作 116

- 5.2.1 双人组合的表现与绘制 116
- 5.2.2 三人组合的表现与绘制 120
- 5.2.3 多人组合的表现与绘制 124

第六章

透视与漫画场景的绘制

126

6.1 透视与漫画场景 127

- 6.1.1 一点透视的基础知识 127
- 6.1.2 一点透视的表现方法 129
- 6.1.3 两点透视的基础知识 132
- 6.1.4 两点透视的表现方法 133

6.2 角色在场景中的表现与绘制 136

6.3 建筑外部与内部场景的绘制 141

- 6.3.1 建筑外部场景的绘制 141
- 6.3.2 建筑内部场景的绘制 143



第一章

漫画绘制 的基础知识

在绘制漫画人物前，我们先来了解一下关于漫画绘制的基础知识。



1.1 什么是漫画草图

在绘制人物之前，首先我们要了解什么是漫画草图，以及绘制漫画草图时我们需要注意的问题。

1.1.1 漫画草图概述

● 什么是草图

“草”，顾名思义，说明初始化表达设计的阶段或者形体概念的阶段充满了可以继续推敲的可能性，但是这一阶段应该能够表达初期的意向和概念。“图”，则说明了其具有的图纸特点以及大致的比例和形体的准确度。因此，草图以能够说明基本意向和概念为佳，通常不要求很精细。

● 绘制漫画草图的方法

草图画得好不好最主要是看线条的曲直度。直线、曲线、弧线和圆等基本线条的粗细、长短的变化及不同线条的组合，构成了画面中不同的景物、人物，并渲染出了不同的气氛。因此线条是组成草图画面的最基本要素，在画面中起着重要的作用。

画漫画草图时，打稿用的是铅笔，铅笔线最终会被擦掉，所以画草图时的要求可以放松一些。一般只要作者本人能看懂、能确定其正确位置即可，这样还可以节省打草稿的时间。

绘画时，对线条的基本要求可以归纳为四个字，即准、挺、匀、活。所谓“准”是指在画物体或人物时，应根据形状及透视角度的不同，准确地将轮廓线、阴影线等画在相应的位置；“挺”是指在运笔过程中线条应流畅、光滑；“匀”是指运笔的力度应该均匀，使一根线条的浓淡过渡自然；“活”是指在画人或物体时，线条应充分表现出体积感，用线条组成画面时要有活力，即要做到脑与手的灵活配合。



我们已经了解了草图是什么以及绘制草图的要点，接下来让我们来直观地感受草图吧。

1.1.2 漫画草图的绘制

漫画中的人物往往都显得十分修长、高挑。作者通常都会严格按照头身比例来进行创作。有关头身比例的知识在后面的学习中也会讲到，它是人物绘制中比较重要的部分。在漫画中，完美的人物角色是创作的方向，作者们往往都将现实中不存在的或是能引起人遐想的美好事物通过漫画的形式表现出来。



1 画出人体的大致结构，结构要准确，比例要和谐。



2 以身体结构为基准，画出人物的头发与衣服等。



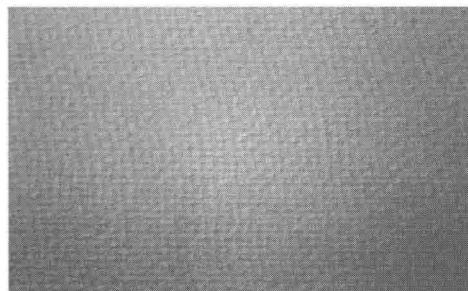
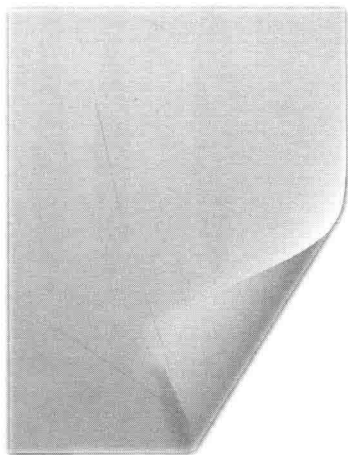
3 细化漫画人物的细节，处理好人物各部分间的相互关系。

绘制草图时需要注意以下几点：首先，线条的绘制要流畅；其次，线与线的虚实处理要有所区别；再次，结构比例要协调。最后，整体绘制要主次分明，准确地表达出画面的主题。

1.2 绘制漫画的工具

俗话说得好，“工欲善其事，必先利其器”。在进行漫画创作之前，首先应该了解创作漫画所必备的基本工具。由于漫画的风格多种多样，绘制时所需要的工具也五花八门。这里所介绍的只是几种较常用的基本绘制工具。绘制漫画时，除经常用到的铅笔、橡皮外，还需要一些专门的工具，比如稿纸、尺子、数位板等。下面详细介绍这些工具。

● 稿纸

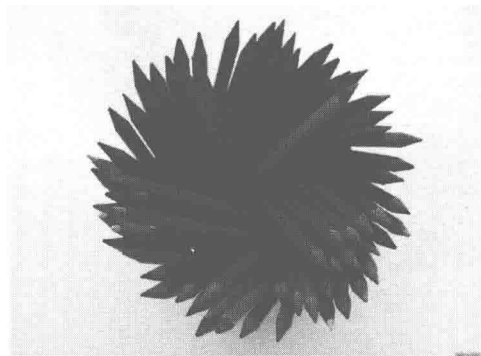


选择稿纸时，要求是不管反复画多少次、擦多少次，纸都不起毛、不破损，且用蘸水笔画的线也不会晕化。最好选用棉度高且表面光滑的稿纸。一般来说，专业漫画家常用的纸是漫画专用画稿纸或绘图纸、水彩纸、白卡纸等。

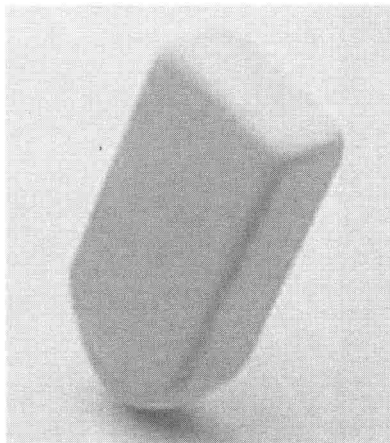
● 铅笔与自动铅笔



铅笔主要用来打稿子，一般我们会选用自动铅笔、木质铅笔，可以根据自己的实际情况选择。一般用 HB 以上或硬 H 的铅笔即可。



● 橡皮



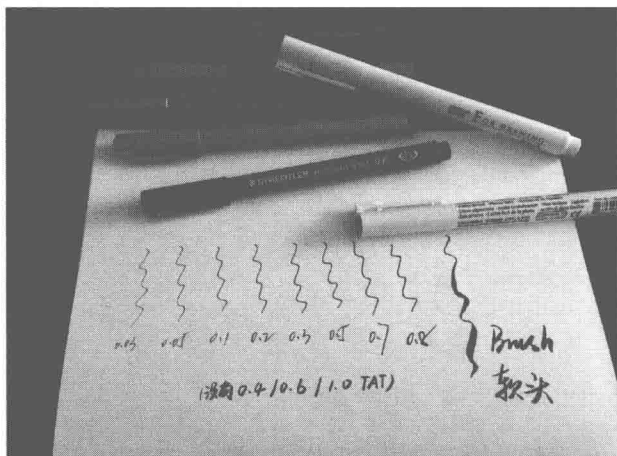
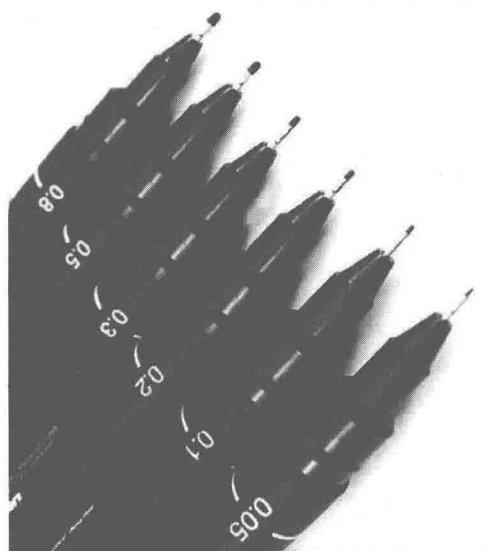
橡皮主要用来擦除铅笔线或在网点纸上做出特殊的效果。绘制时一定要使用不易使纸张发皱起毛的绘图橡皮。

● 墨水



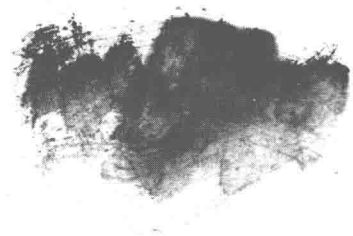
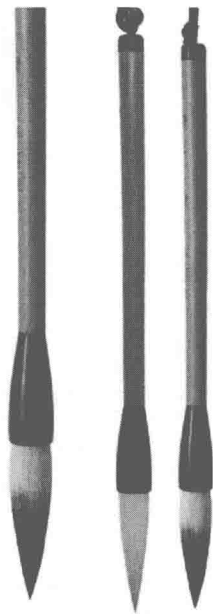
画墨线时用黑墨水的效果很好，和墨汁相比，黑墨水干得快，且不易晕开。另外也可使用黑广告色来涂黑，黑广告色的好处是乌黑、不会反光，且便于电脑扫描。使用时切记水要适量，不能太多或太少。

● 针管笔



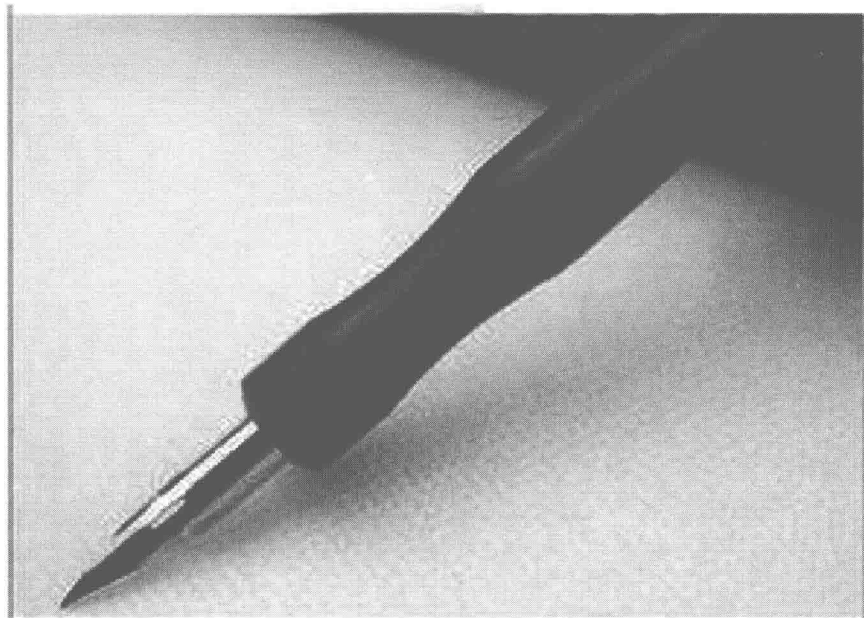
针管笔的笔尖有非常纤细的，比如 0.05mm~0.3mm 的；也有比较粗的，比如 0.5mm~0.8mm 的。这种笔，樱花牌的比较适合初学者，但是因笔头较软，使用时不宜太用力。针管笔的好处是体积非常小，便于携带；画出来的线条平稳，变化小。

● 毛笔



对使用者的要求很高，毛笔非常难控制，并且容易滴墨和掉毛，绘图时一般使用狼毫笔。

● 漫画蘸水笔

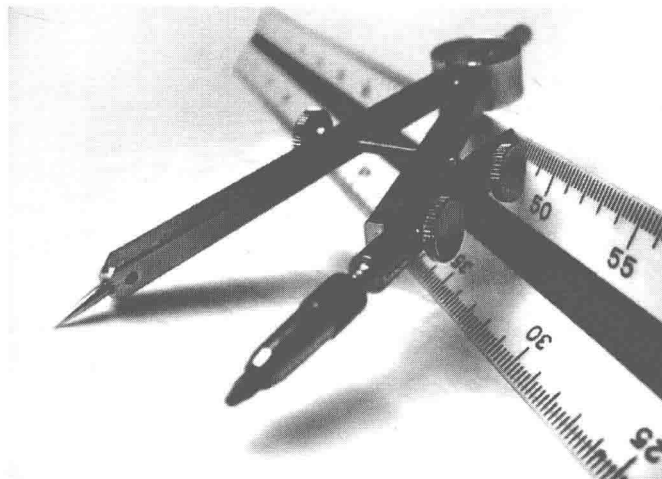


漫画蘸水笔主要是用来上墨线，由于蘸水笔的种类较多，笔尖的粗细及形状各有不同，因此我们可以根据所画内容的不同选用不同粗细的蘸水笔。G 笔尖弹性很强，根据用力的大小可以画出粗细不同的线条，特别是用其画出的粗线条比较圆滑，最适合画轮廓线。圆笔尖适合画很细的线条，但用力的话也能和 G 笔尖一样画出较粗的线条，变化自如。整体来讲，圆笔尖要比 G 笔尖细一些，所以有些人只用圆笔尖画细节或背景。

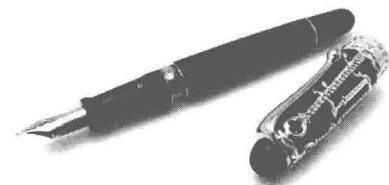
● 尺、圆规等

三角板：用来画垂直线。直尺：用来画长线。云形板：用来画曲线。量角器：用来画出某一精确的角度。圆规：用来画圆。椭圆规：用来画椭圆。滚轴万用尺：集合了上面几种尺和圆规的用途，市面上非常少见，但在淘宝上可以买到。

几何图形模板：利用它能在留空的地方画出各种几何图形。



● 钢笔



钢笔的种类很多，多用于画面的勾线部分。

● 数位板

目前电脑漫画绘制中最常用的硬件工具就是数位板，使用它能够很方便地帮助漫画师使用电脑和绘图软件直接绘制漫画。数位板的主要参数有板面规格、压感级数、读取速度、分辨率等，其中压感级数是关键参数。数位板能真实地反映出所输入笔画的笔迹，对专业的 CAD/CAM 设计者和从事美术工作的人来说非常有益。

