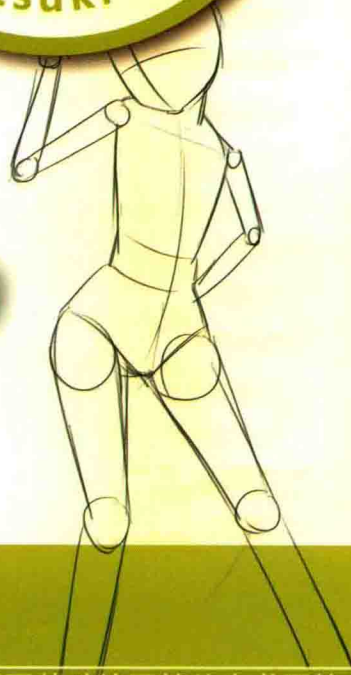


—— 国内顶尖漫画家手把手教你成为漫画基础绘画高手 ——

漫画核心技法



- ① 学习漫画基础绘画就从本书开始
- ② 顶尖老师手把手教你从入门到精通
- ③ 各个知识点一网打尽全程讲解无死角

北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

漫画核心技法



内 容 简 介

本书是“漫画核心技法”系列教程中的一本,从基础开始讲起,通过相关漫画素描基础知识的讲述帮助读者快速掌握漫画绘画的基本要点。

第1章向读者简要介绍了当下漫画绘画的相关知识。在第2章和第3章中分别介绍了漫画人物五官与表情的绘画技巧。在第4章和第5章中分别讲述了漫画人物的身体描绘以及身体所呈现的各种动态表达。第6章讲述了漫画人物的服饰绘画技巧。第7章讲述了漫画中必不可少的场景绘画基础。在最后的第8章讲述了漫画上色的相关知识。

本书内容详实,讲解系统,图例精美,并突破性地使用了双色印刷使得标示更加清晰。同时本书也赠送了课后练习,让初学者在进行漫画素描技巧的学习时更加轻松。

本书非常适合漫画爱好者自学使用,同样适合大中专院校的动漫专业学生使用,也可作为游戏、动漫公司的设计人员参考使用。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

漫画核心技法——基础篇 / UP 漫画社, Ryutsuki 主编. —北京:北京理工大学出版社, 2014

ISBN 978-7-5682-0008-0

I. ①漫… II. ①U… ②R… III. ①漫画—素描技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第289015号

出版发行 / 北京理工大学出版社有限责任公司

社 址 / 北京市海淀区中关村大街5号

邮 编 / 100081

电 话 / (010)68914775(总编室)

82562903(教材售后服务热线)

68948351(其他图书服务热线)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京紫瑞利印刷有限公司

开 本 / 787毫米×1092毫米 1/16

印 张 / 17

字 数 / 330千字

版 次 / 2015年5月第1版

2015年5月第1次印刷

定 价 / 49.00元

责任编辑 / 张正萌

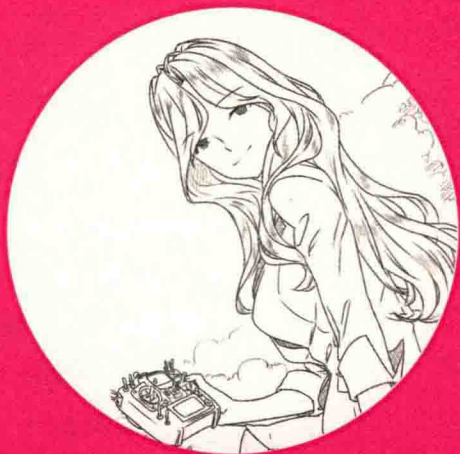
策划编辑 / 杨 倩

责任校对 / 周瑞红

责任印制 / 边心超

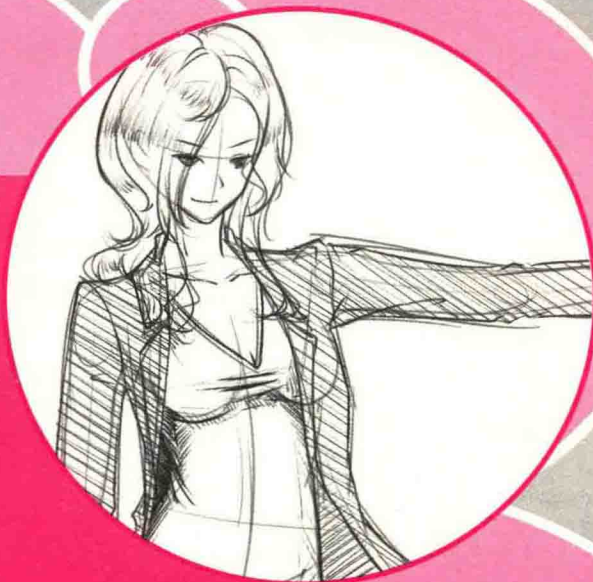
图书出现印装质量问题,请拨打售后服务热线,本社负责调换

前言



本书是“漫画核心技法”系列教程中的一本，主要从基础讲解了素描漫画的相关技巧，帮助读者通过学习和巩固素描知识，继而通过阅读本书和日常临摹来创作心中理想的素描漫画。

在第1章中分别介绍了传统漫画和当今数码插画的相关内容，并向大家阐述了在零基础学漫画时需要注意的一些问题，这些内容值得我们去了解和掌握。头部造型是体现一个漫画人物的重要部分，因此在第2章中笔者花了大量的篇幅从基本的三庭五眼开始讲解头部的五官等造型。丰富的人物表情可以使笔下的漫画人物变得更加生动形象，在第3章中笔者从简单的人物喜怒哀乐的表情开始，进而讲解到了一些表情符号的应用等，让读者对表情刻画有更深入的了解。第4章完整地讲解了人体的身体结构，包括男女的不同身材比例、肌肉与骨骼的结构、身体各个部分的绘制以及身体比例的相关知识，让初学者对整个人物身体都有全面的认识。在我们平时创作漫画人物时经常需要来表现人物的不同姿态，因此我们需要掌握和了解人物的运动规律和运动状态，在第5章中笔者从基本的人体重心开始介绍，进而讲解到常见的漫画人物姿势及动态



动态表现。漫画中人物的服装是各式各样、丰富多彩的，在第6章中我们从基础开始学起，如服装的褶皱与质感表现、配饰的简单绘制等，进而讲解到了动漫中常见的一些服饰绘制，并以一个服饰绘制的实战例子向大家讲述服饰的绘制要点。一幅完整的漫画光有人物是远远不够的，因此我们在第7章单独向大家讲解漫画背景及场景的绘制，以及相关的构图知识，即便是没有漫画基础的人，通过本章的学习也能够绘制出适合于漫画人物的场景。在最后一个章节中我们将一起来学习漫画上色的相关知识。通过全书8个章节的漫画素描基础学习，我们就可以完全掌握漫画绘制的相关技巧。

本书内容详实，讲解系统，图例精美，搭配课后练习，非常适合漫画爱好者自学使用。本书同样适合大中专院校的动漫专业学生使用，也可作为游戏、动漫公司的设计人员参考使用。



编 者





目录

第1章 漫画绘制基础知识

1.1 绘制漫画的工具 2

1.1.1 纸上作画的传统工具 2

1.1.2 现代绘画数码工具 8

1.2 漫画绘制与点线面 13

1.2.1 了解草图的绘制 13

1.2.2 素材的收集 16

1.2.3 关于点线面的基本知识 16

1.2.4 关于漫画绘制的基本知识 20



第2章

漫画人物头部造型

2.1 脸型和五官的比例 27

2.1.1 使用基准线绘制对称脸型 27

2.1.2 五官的位置与基本比例 28

2.2 不同角度的脸部绘制 29

2.2.1 平视 29

2.2.2 仰视 32

2.2.3 俯视 33

2.2.4 头部的其他视角 34

2.3 根据角色设定人物头部造型.. 35

2.3.1 男性与女性头部的差别 35

2.3.2 不同年龄段的脸部设定 35

2.4 漫画人物的五官绘制 43

2.4.1 眉毛的绘制 43

2.4.2 眼睛的绘制 44

2.4.3 鼻子的绘制 47

2.4.4 嘴巴的绘制 49

2.4.5 耳朵的绘制 51

2.5 漫画人物头发绘制 53

2.5.1 绘制发型的基本原理 53

2.5.2 头发的动态 54

2.5.3 短发的绘制要点 55

2.5.4 长发的绘制要点 59

2.5.5 卷发的绘制要点 63

2.5.6 盘发的绘制要点 67

第3章

丰富的人物表情

▶ 3.1 喜悦的表情 76

3.1.1 喜悦表情分析 76

3.1.2 喜悦表情的其他表现方式 76

▶ 3.2 悲伤的表情 77

3.2.1 悲伤表情分析 77

3.2.2 悲伤表情的其他表现方式 77

▶ 3.3 生气的表情 78

3.3.1 生气表情分析 78

3.3.2 生气表情的其他表现方式 78

▶ 3.4 害羞的表情 79

3.4.1 害羞表情分析 79

3.4.2 害羞表情的其他表现方式 79



▶ 3.5 惊讶的表情 80

3.5.1 惊讶表情分析 80

3.5.2 惊讶表情的其他表现方式 80

▶ 3.6 其他表情 81

▶ 3.7 生动的面部表情符号 83

▶ 3.8 表情的夸张表现 85

第4章

人物身体结构绘制

▶ 4.1 掌握人体结构 90

4.1.1 了解人体的结构比例 90

4.1.2 男性与女性身体轮廓的差别 93

4.1.3 人体骨骼结构 95

4.1.4 人体肌肉结构 96

▶ 4.2 人物身体部分绘制 97

4.2.1 颈部的绘制 97

4.2.2 肩部的绘制 100

4.2.3 胸部的绘制 104

4.2.4 臀部的绘制 111

4.2.5 手臂的绘制 115

4.2.6 手臂的各种动态 119

4.2.7 手部的绘制 121

4.2.8 腿部的绘制 126

4.2.9 脚部的绘制 131



▶ 4.3 漫画人物人体绘制 136

4.3.1 漫画人物的头身比例 136

4.3.2 不同体型的人体绘制 139

4.3.3 不同身高的人体绘制 141

4.3.4 不同年龄段的人体绘制 142

4.3.5 人体绘制实例流程 144

第5章 人物动态绘制

- ▶ 5.1 决定人体动态的因素 150
- ▶ 5.2 人体的重心 153
- ▶ 5.3 不同角度的人体透视 155
- ▶ 5.4 人体的基本动作表现 157
 - 5.4.1 站姿 157
 - 5.4.2 坐姿 159
 - 5.4.3 跪姿 162
 - 5.4.4 睡姿 164
 - 5.4.5 行走 166
 - 5.4.6 奔跑 168
 - 5.4.7 跳跃 170



第6章 多彩服饰绘制

- ▶ 6.1 服装的褶皱 176
- ▶ 6.2 服装质感的表达 179
- ▶ 6.3 鞋子的绘制 181
 - 6.3.1 各种鞋子赏析 181
 - 6.3.2 常见鞋子绘制实例 182
- ▶ 6.4 各种饰品的绘制 185
 - 6.4.1 眼镜 185
 - 6.4.2 帽子 186
 - 6.4.3 围巾 187
 - 6.4.4 手套 188

▶ 6.5 不同款式的服饰绘制 189

- 6.5.1 学生制服 189
- 6.5.2 正装 190
- 6.5.3 休闲装 191
- 6.5.4 运动装 192
- 6.5.5 泳装 193

▶ 6.6 民族性服饰 194

- 6.6.1 旗袍 194
- 6.6.2 和服 195
- 6.6.3 洛丽塔洋装 196

▶ 6.7 服装的绘制流程 197



第7章 漫画场景的绘制

▶ 7.1 场景透视的基本原理 204

7.1.1 平行透视 205

7.1.2 成角透视 206

7.1.3 倾斜透视 207

▶ 7.2 漫画中常见的构图模式... 209

▶ 7.3 场景的表现与绘制 215

7.3.1 漫画场景分类及分析 215

7.3.2 自然物在场景中的表现 217

7.3.3 阶梯的表现 223

7.3.4 室内走廊的表现 225

7.3.5 室外建筑的表现 228



第8章 漫画上色技法

▶ 8.1 色彩的基础知识 234

8.1.1 色彩的分类 234

8.1.2 色彩的三要素 234

8.1.3 色彩的对比 235

8.1.4 色彩心理 237

▶ 8.2 人物上色的基本流程 240

8.2.1 头发上色技巧 240

8.2.2 脸部上色技巧 242

8.2.3 眼睛上色技巧 243

8.2.4 服装上色技巧 244

▶ 8.3 人物上色实例 1 246

▶ 8.4 人物上色实例 2 254



漫画 核心技法



第1章

漫画绘制基础知识

漫画作为一种流行的艺术表现形式，因其表现形式丰富，风格多样，越来越受到人们的欢迎。要想绘制出具有自己独特风格的漫画，首先要了解漫画绘制最基础的知识，下面让我们大致了解一下这些重要的知识吧。

1.1 绘制漫画的工具

1.1.1 纸上作画的传统工具

在进行漫画创作之前，首先应该了解创作漫画应必备的基本工具。由于漫画风格多种多样，绘制时所用到的工具也五花八门，我们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，比如原稿纸、网点纸、尺子、刮网刀、拷贝台等。下面详细介绍一下这些工具。

● 铅笔

画漫画时首先要用到铅笔，它主要用来打草稿，一般用木杆铅笔较好。可根据个人习惯选用不同硬度的笔芯来画，一般用HB至2B即可。在国内一般选购中华牌即可，因为铅笔在漫画中主要是画草稿用，所以要求并不高。



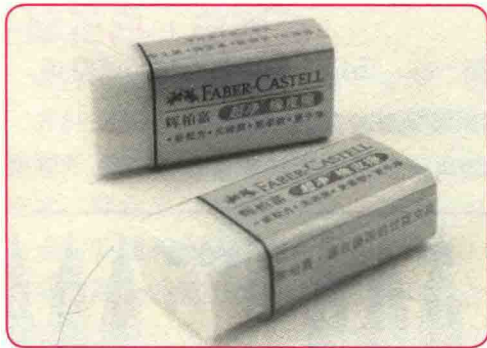
● 自动铅笔

画漫画也可以选择自动铅笔，因为在使用过程中比较方便，对新手来说也更容易控制线条的粗细，也更容易表现细节。大家可以根据自己的喜好去选择自动铅笔的种类和牌子，但无论使用哪种自动铅笔都建议使用2B的笔芯。自动铅笔的笔芯跟铅笔的笔芯一样，也有软硬之分：太硬的笔芯容易把纸划伤，而太软的笔芯则会在绘制途中把纸弄脏，在一定程度上给后期制作带来麻烦。这里自动铅笔和铅笔的选择可以根据个人使用习惯而定。



提示

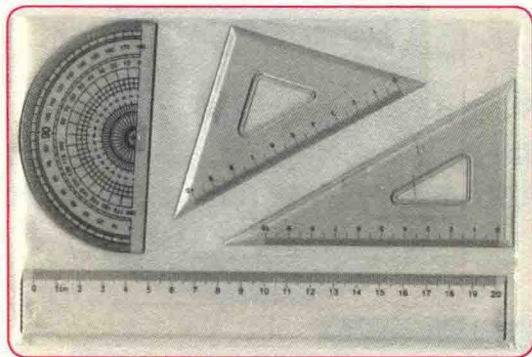
木铅笔是根据笔芯软硬度分型号的，从软到硬分别为8B、6B、5B、4B、3B、2B、B、HB、H、2H、3H、4H、5H、6H。B=黑度 H=硬度。B值越多铅笔就越软，颜色越重；H值越多铅笔就越硬，颜色越浅；HB为中间型。



● 橡皮

用来擦去铅笔线或在网点纸上做特殊效果。一定要使用不易使纸张起皱起毛的绘图橡皮。普通橡皮用了一段时间后如果变黑，可以在粗糙的布（如牛仔裤）或纸上摩擦以去掉脏的部分，保证使用橡皮后面面的清洁。

● 直尺、三角尺、云形尺



画漫画时需要的尺子大体上有三种：直尺、三角尺、云形尺。直尺用得最多，一般用于画分格框和拉直线，其次是三角尺，用它来画平行线和直角边，云形尺用来画曲线。应注意买尺子时不要买边缘是直角的，最好是买带有斜面的。



● 蘸水笔

蘸水笔由塑料或木质笔杆和金属笔尖组成，用笔尖蘸墨水书写，它是描绘漫画的重要工具。一般而言，先用铅笔打好草稿，然后再用蘸水笔上墨线画正稿。也有熟练的漫画家直接用蘸水笔作画。

● 蘸水笔笔尖

蘸水笔的笔尖种类很多，每种笔尖的软硬与弹性的程度各有不同，主要包括G笔、D笔（也称镙笔）、圆笔和学生笔，但是只要有最基本的G笔与圆笔就可以了。

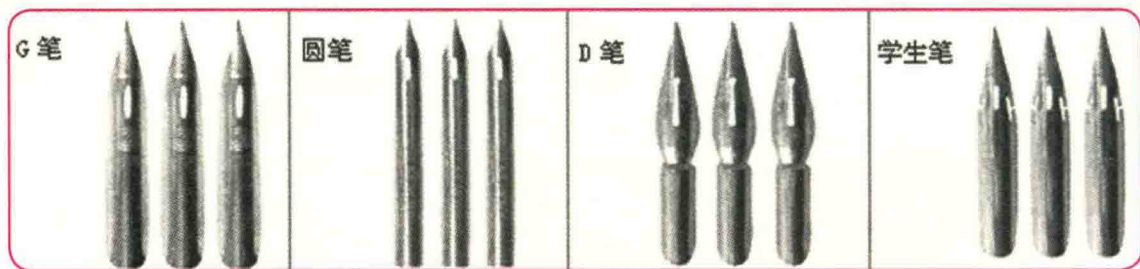
◎**G笔**：笔尖富有弹性，容易控制线条粗细变化。因为能画出抑扬顿挫之感的线条，通

常用于绘制人物主线。

◎**圆笔**：适合画细线。整体来讲要比G笔笔尖细一些，所以一般用它画细节或背景。

◎**D笔**：弹性比G笔、圆笔小，较易控制线条的粗细变化，常用于画布料。

◎**学生笔**：弹性小，画出的线条较细且粗细较均匀，常用于绘制背景及效果线。



● 鸭嘴笔

用来画墨稿中的直线，画出的直线边缘整齐，而且粗细一致。在使用时，“鸭嘴笔”不应直接蘸墨水，而应该用蘸水笔或是毛笔蘸上墨汁后，从鸭嘴笔的夹缝处滴入使用，通过调整笔前端的螺丝来确定所画线段的粗细。画直线时，笔杆垂直于纸面，均匀用力横向拉线，速度不要太快。



● 毛笔

既可以蘸墨水涂大面积的颜色，又可以蘸白颜色修补画稿。但画白色的毛笔一定要和其他毛笔分开使用，用过的毛笔一定要清洗干净。



● 墨汁

需要大面积涂黑的地方，用墨汁比用黑墨水涂得更黑更漂亮。涂黑的时候要从外侧开始，沿着画的轮廓线细心地勾出轮廓，注意不要出界，随后把笔饱蘸墨汁，将中间部分涂满。注意不要选购碳素黑墨水，容易堵塞笔头且绘画效果不好。

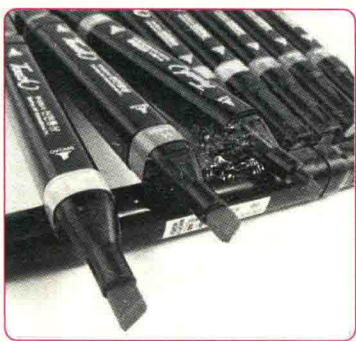
● 修正白（白颜色）

白色可以使画面华丽，富于变化，也可以用来修改画错、弄脏的部分。常用的是广告颜料的白颜色，市面上也有漫画专用的白色墨水。使用时应注意调整好浓度，不同的浓度，将会产生不同的效果，在网点纸上画白色或是画小白点时要蘸满比较浓的白颜色。此外，头发、目光、衣服褶皱的高光处画上淡一点的白色可以体现其质感与立体感，使画面更有层次，显得美观，而随手画上去的飞白线条，有光照的感觉，起到“画龙点睛”的作用。



● 黑墨水

画线条时用黑墨水的效果会很好，和墨汁相比干得快，而且干了以后不易被水溶化晕开。另外，也可用黑色广告颜料来涂黑，好处是黑色广告颜料不会反光，有乌黑的感觉，便于电脑扫描；使用时切忌调水过多或过少。



● 麦克笔

常用来画大面积的黑或做特殊效果，也可用来画细线。有时也可以用彩色麦克笔为彩稿上色，与传统风格的彩稿有区别，彩色麦克笔较前卫，有明显的笔触，初学者不易画好。麦克笔分油性与水性两种。

● 绘图笔

绘图笔是一种很纤细的笔，常用来画边框及粗细均匀的线条等。绘图笔的粗细从0.1mm至2mm，但常用尺寸是0.6mm至0.8mm的绘图笔。绘图笔的笔尖粗细均匀，画出的线没有笔锋，虽然新手容易使用，但消耗大成本高，所以不宜多用。

● 稿纸

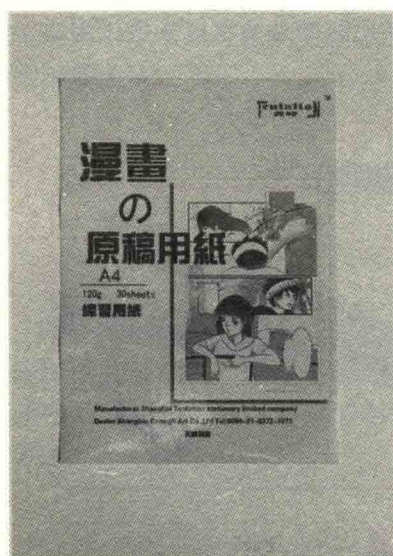
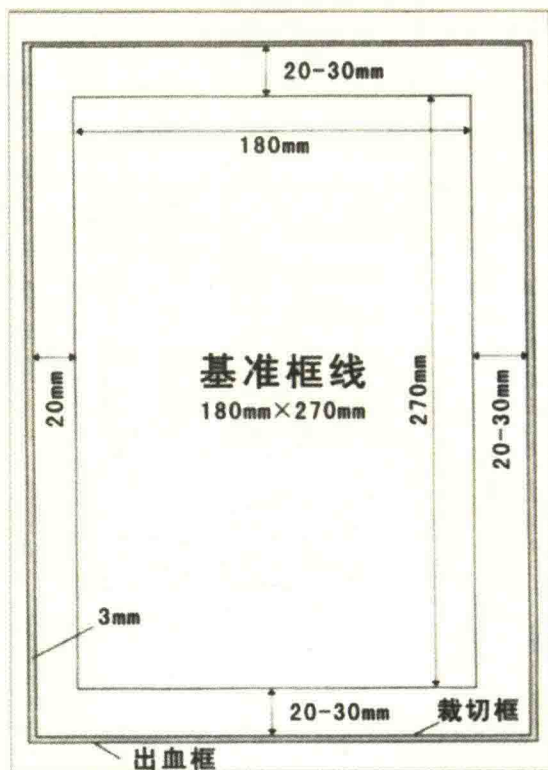
要求光滑、洁白、有一定强度和吸水性，上墨后容易干，手感好，用橡皮擦过后不起毛。一般选用80~100g、A4/B5大小的白纸，画彩稿的时候可以选些彩纸。纸不能太厚，否则透写台难以感光，造成贴网不便。另外还要注意纸的正反两面的区分，正面质地较光滑。漫画原稿纸分为无框和带框版的，前者是画插画，而后者是以画故事性质为主的用纸。原稿

纸上有刻度，是为了方便作者画框时作为参考用的。下面我们来了解一下漫画原稿纸的使用方法吧。

(1) 内框：最中心的线框是内框。漫画的画面一般画至内框，超出内框的情况也经常有，但对白必须在内框以内。

(2) 外框/裁切框：大家平常看漫画时所有的画面就是在外框之内。就是说画漫画时要注意只有外框以内的画面才会被印出来。所以也称裁切框。

(3) 裁切线和出血框：外框线就是裁切线，外框外还有3mm宽的出血位，漫画原稿纸上最大的线框就是出血框，画面应该画在出血框内。



● 网点纸

用来上灰色调或做其他特殊效果用。网点纸的图案很多，最常用的是“灰网”、“渐变网”，还有一些“环境网”和“图案网”可配合使用。网点纸的种类分为纸网和胶网两种。



● 模型



画人物动态时的参考道具。有不同尺寸和男女类型，关节可自由活动，因此可以摆出各种人物造型。20厘米左右大的木人价格在15~30元之间。

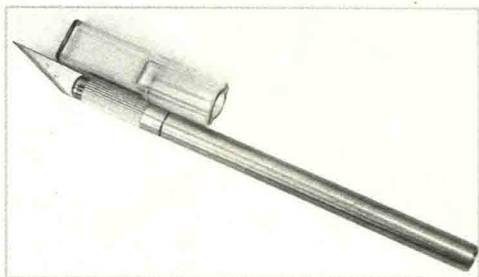


● 拷贝台（透写台）

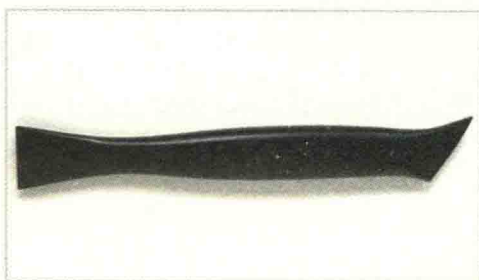
拷贝台大多使用在漫画与手绘动画上面。漫画通常是在清线稿、贴网点和上墨线中使用，也用在对原稿进行修正辅助。而手绘动画最基本的工具就包括透写台，将两张以上的原画或动画搭配定位尺叠放并在最上层再放置动画纸绘制动画。一般来说，不管是少女漫画、少年漫画还是动画，只要画出草稿，通常都会使用到透写台。



● 美工刀



● 笔刀



● 压网刀

通常用来作刮网和割网，美工刀一般作为割网用，而笔刀一般作刮网用。熟练地使用笔刀，对漫画制作十分重要。此外，由于网点纸的黏度有限，所以我们还要用到压网刀，将网点纸牢固地粘贴在稿纸上，如果没有压网刀也可以用手指甲代替。

● 其他

- (1) 画钉：用于固定画稿。
- (2) 胶带：拷贝画稿时用于固定画稿（注意选择弱黏性的）。
- (3) 护画液：喷在画稿上，保证它不被污染。

1.1.2 现代绘画数码工具

进入21世纪以来，数字化和电子化以惊人的速度冲击着社会的发展，同时以它超前的科学理念和实用性的实践效果赢得了人们的喜爱，并在社会上迅速发展并壮大起来。漫画界也不例外，很多漫画作者放下画笔，开始了创作效率更高的电脑作画。下文我们将了解一些必要的电子绘画工具。



目前用电脑绘制卡通漫画大致有两种方法。一种是先用传统工具手绘，然后用扫描仪扫描到足够精度之后再在图像处理软件中进行上色和处理。另外一种方法就是直接在电脑软件中用鼠标或手绘板绘制。如果资金允许，建议使用手绘板，这样才能够绘制出完美的效果。使用鼠标操作起来比较困难，不过对于简单的图形倒是可以使用图像软件中的一些工具进行构建。



● 扫描仪

扫描仪可以将手绘的画稿扫描进电脑，再在电脑中进一步地绘制，如贴网、上色等，高品质的线稿对上色具有辅助作用。扫描仪是动漫画家很常用的电脑外部设备。



● 打印机

打印机可以将作品打印出来，校对画面的色彩和造型，也可以配合扫描仪等设备进行二次绘制。在众多的打印机中，喷墨打印机受到了众多画师的喜爱，尤其是精度高的。