

C·C 动漫社 / 编著

超级 漫画素描技法 动漫素材篇



经典动漫作品素材全攻略!

C·C 动漫社 / 编著

超级 漫画素描技法 动漫素材篇



律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分的内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法. 动漫素材篇 / C·C 动漫社编著. — 2 版. — 北京: 中国青年出版社, 2014.12

ISBN 978-7-5153-2947-5

I. ①超… II. ①C… III. ①漫画—素描技法 IV. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 272924 号

超级漫画素描技法——动漫素材篇

C·C 动漫社 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：王 颖

责任编辑：郭 光 唐丽丽

封面制作：孙素锦

封面绘制：高 姗

印 刷：北京九天众诚印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：13.5

版 次：2015 年 3 月北京第 2 版

印 次：2015 年 3 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-2947-5

定 价：29.80 元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系

电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

投稿邮箱：author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.cypmedia.com>

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列

目录 contents



本书的使用说明.....8



Chapter 01 动漫美食元素

1 绘制美食的基本方法	10
1.1 如何绘制食物.....	10
1.2 如何绘制餐具.....	11
2 中国美食元素	12
2.1 主食.....	12
2.2 特色菜.....	13
2.3 各地小吃.....	15
2.4 饮品和饮具.....	16
3 日本美食元素	17
3.1 主食.....	17
3.2 特色料理.....	18
3.3 各地小吃.....	20
3.4 饮品和饮具.....	21
4 欧美国家美食元素	22
4.1 主食.....	22
4.2 特色料理.....	23
4.3 甜点.....	25
4.4 饮品和饮具.....	26



Chapter 02 动漫服饰元素

1 绘制服装的基本方法	28
1.1 身体是服装的基础.....	28
1.2 画出服装的褶皱.....	29
2 中国传统服饰	30
2.1 秦汉时期的服饰.....	30
2.2 唐代的服饰.....	32
2.3 宋代的服饰.....	35
2.4 明代的服饰.....	36

2.5 清代的服饰.....38

2.6 民国时期的服饰.....40

3 日本传统服饰..... **42**

3.1 平安时代的服饰.....42

3.2 战国时代的服饰.....44

3.3 江户时代的服饰.....46

3.4 近现代的服饰.....48

4 欧美国家的传统服饰..... **51**

4.1 罗马时期的服饰.....51

4.2 中世纪的服饰.....52

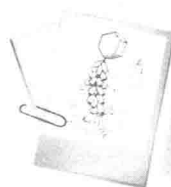
4.3 文艺复兴时期的服饰.....54

4.4 近现代的服饰.....56

5 其他国家的传统服饰..... **59**

5.1 韩国的传统服饰.....59

5.2 阿拉伯国家的传统服饰.....60



Chapter 03 动漫节庆元素

1 中国的传统节日	62
1.1 春节.....	62
1.2 元宵节.....	63
1.3 端午节.....	64
1.4 七夕.....	65
1.5 中秋节.....	66
2 日本的传统节日	67
2.1 新年.....	67
2.2 成人日.....	68
2.3 男孩节.....	69
2.4 盂兰盆节.....	70
2.5 七五三.....	71
3 欧美国家的传统节日	72
3.1 情人节.....	72
3.2 复活节.....	73
3.3 狂欢节.....	74



3.4 万圣节	75
3.5 圣诞节	76

2.2 古乐	96
2.3 生肖	98
2.4 节令	102



Chapter 04 动漫校园元素

1 绘制校园人物	78
1.1 绘制学生	78
1.2 绘制教师	79
2 中国校园	80
2.1 学生校服	80
2.2 升旗仪式	81
2.3 课间操	82
2.4 运动会	83
3 日本校园	84
3.1 学生校服	84
3.2 学园祭	86
3.3 社团活动	87
4 欧美国家校园	88
4.1 学生校服	88
4.2 合唱比赛	89
4.3 周末舞会	90

3 日本的传统文化	106
3.1 歌舞伎	106
3.2 茶道	107
3.3 插花	109
4 欧洲国家的传统文化	110
4.1 歌剧	110
4.2 交响乐	111



Chapter 06 动漫武术元素

1 手的画法	92
1.1 手的结构和动作	92
1.2 手与道具的结合	93
2 中国的传统文化	94
2.1 京剧	94

1 绘制人体的武术动作	114
1.1 了解人体的基本结构	114
1.2 上半身的动作	115
1.3 下半身的动作	116
1.4 利用辅助效果表现武术动作	117
2 中国武术	118
2.1 拳术	118
2.2 剑术	119
2.3 刀术	120
2.4 棍术	121
2.5 其他兵器武术	122
3 日本武道	124
3.1 剑道	124
3.2 柔道	125
3.3 空手道	126
3.4 合气道	127
4 欧美国家格斗术	128
4.1 拳击	128
4.2 击剑	129
4.3 自由搏击	130



Chapter 05 动漫文化元素

目录 contents



Chapter 07 动漫神话元素

1 绘制奇幻角色	132
1.1 利用组合与变形绘制奇幻角色	132
1.2 利用特殊效果衬托奇幻角色	133
2 中国的神怪	134
2.1 玉帝王母	134
2.2 二郎神	135
2.3 龙王	136
2.4 八仙	137
2.5 龙	139
2.6 凤凰	140
2.7 白虎	141
2.8 玄武	142
2.9 麒麟	143
2.10 九尾狐	144
2.11 旱魃	145
3 日本的神怪	146
3.1 辉夜姬	146
3.2 雪女	147
3.3 天狗	148
3.4 座敷童子	149
3.5 河童	150
4 欧美国家的神怪	151
4.1 天使	151
4.2 恶魔	152
4.3 死神	153
4.4 吸血鬼	154
4.5 僵尸	155
4.6 恶龙	156



Chapter 08 动漫家居元素

1 绘制家具的方法	158
1.1 利用几何体法绘制家具的外形	158
1.2 利用光影表现法绘制家具的材质	159
2 中式家具	160
2.1 床榻	160
2.2 桌案	161
2.3 椅凳	162
2.4 橱柜	163
2.5 屏风	164
2.6 镜台	165
2.7 瓷器	166
2.8 灯盏	167
3 日式家具	168
3.1 床铺	168
3.2 桌椅	169
3.3 装饰品	170
4 欧式家具	172
4.1 床	172
4.2 桌椅	173
4.3 装饰品	174



Chapter 09 动漫建筑元素

1 绘制场景	176
1.1 绘制建筑物	176
1.2 绘制自然景观	177
2 中式建筑	178
2.1 民居	178
2.2 宫殿	180



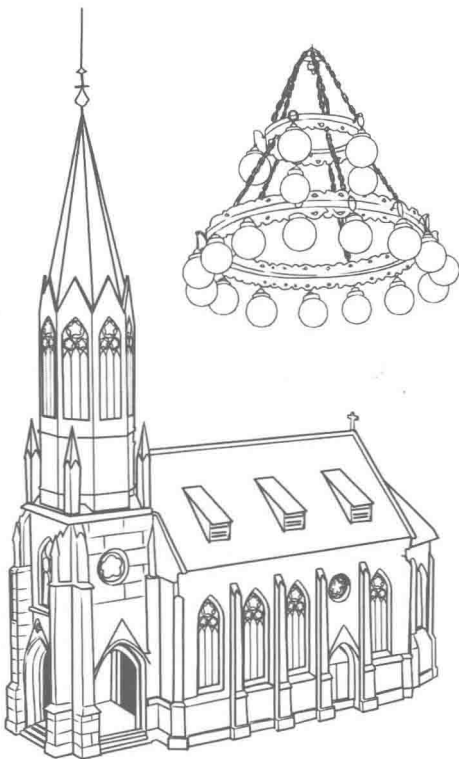
2.3 塔楼	181
2.4 园林	182
2.5 桥梁	183
3 日式建筑	184
3.1 住宅	184
3.2 庭院	185
3.3 城楼	186
4 欧式建筑	187
4.1 斗兽场	187
4.2 教堂	188
4.3 钟楼	189
4.4 城堡	190
4.5 别墅	191
4.6 摩天大楼	192
5 其他风格建筑	193
5.1 神庙	193
5.2 金字塔	194

3.2 运动少年	205
3.3 战斗少年	206
4 拟人化	207
4.1 动物拟人	207
4.2 植物拟人	208
4.3 物品拟人	209
4.4 抽象事物拟人	210
5 机器人	211
5.1 操作型机器人	211
5.2 合体型机器人	212
5.3 自我意识型机器人	213
6 改编题材	214
6.1 穿越时空	214
6.2 时代转移	215
6.3 混合搭配	216



Chapter 10 动漫题材元素

1 设计充满魅力的角色	196
1.1 让角色具有外表魅力	196
1.2 让角色具有性格魅力	197
2 美少女	198
2.1 萝莉	198
2.2 御姐	199
2.3 女仆	200
2.4 巫女	201
2.5 魔法少女	202
2.6 运动少女	203
3 热血少年	204
3.1 冒险少年	204



C·C 动漫社 / 编著

1.2 超级 漫画素描技法 动漫素材篇



律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法. 动漫素材篇 / C·C 动漫社编著. — 2版. — 北京: 中国青年出版社, 2014.12

ISBN 978-7-5153-2947-5

I. ①超… II. ①C… III. ①漫画—素描技法 IV. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第272924号

超级漫画素描技法——动漫素材篇

C·C 动漫社 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：王 颖

责任编辑：郭 光 唐丽丽

封面制作：孙素锦

封面绘制：高 姗

印 刷：北京九天众诚印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：13.5

版 次：2015年3月北京第2版

印 次：2015年3月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-2947-5

定 价：29.80元

本书如有印装质量问题，请与本社联系

电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

投稿邮箱：author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.cypmedia.com>

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列

前言

卡通漫画作为一种独立的艺术形式在世界范围内有着较长的发展历史。目前我国也是非常具有前景的一大产业。卡通漫画以其精美的画面、独特的故事叙述形式赢得了广大青少年读者的喜爱。当下国内漫画创作队伍的壮大和年轻化也是卡通漫画市场繁荣兴盛的最好体现。

随着卡通动漫创作群体的壮大，对动漫素材的资源需求也越来越大，但由于各种局限，创作者不可能对每种元素都亲历为地进行调查研究，而市面上又缺少专门性的书籍，这常令年轻的画手们感到茫然，面对纸张不知从哪里下笔。

本书是一本专门针对动漫素材进行介绍的多功能图书，兼具知识性、参考性、欣赏性和文化性，并集漫画绘制技法、资料集、文化小百科等多种功能于一体，弥补了传统动漫技法图书理论性强、趣味性少，缺少对动漫作品文化、传统元素进行深入介绍的缺陷。书中集合了大量的动漫素材，内容丰富，是动漫学习、创作的参考资料，为动漫爱好者创作提供了思路。



目录 contents



本书的使用说明.....8



Chapter 01 动漫美食元素

1 绘制美食的基本方法	10
1.1 如何绘制食物.....	10
1.2 如何绘制餐具.....	11
2 中国美食元素	12
2.1 主食.....	12
2.2 特色菜.....	13
2.3 各地小吃.....	15
2.4 饮品和饮具.....	16
3 日本美食元素	17
3.1 主食.....	17
3.2 特色料理.....	18
3.3 各地小吃.....	20
3.4 饮品和饮具.....	21
4 欧美国家美食元素	22
4.1 主食.....	22
4.2 特色料理.....	23
4.3 甜点.....	25
4.4 饮品和饮具.....	26



Chapter 02 动漫服饰元素

1 绘制服装的基本方法	28
1.1 身体是服装的基础.....	28
1.2 画出服装的褶皱.....	29
2 中国传统服饰	30
2.1 秦汉时期的服饰.....	30
2.2 唐代的服饰.....	32
2.3 宋代的服饰.....	35
2.4 明代的服饰.....	36

2.5 清代的服饰.....38

2.6 民国时期的服饰.....40

3 日本传统服饰..... **42**

3.1 平安时代的服饰.....42

3.2 战国时代的服饰.....44

3.3 江户时代的服饰.....46

3.4 近现代的服饰.....48

4 欧美国家的传统服饰..... **51**

4.1 罗马时期的服饰.....51

4.2 中世纪的服饰.....52

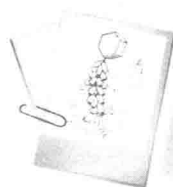
4.3 文艺复兴时期的服饰.....54

4.4 近现代的服饰.....56

5 其他国家的传统服饰..... **59**

5.1 韩国的传统服饰.....59

5.2 阿拉伯国家的传统服饰.....60



Chapter 03 动漫节庆元素

1 中国的传统节日	62
1.1 春节.....	62
1.2 元宵节.....	63
1.3 端午节.....	64
1.4 七夕.....	65
1.5 中秋节.....	66
2 日本的传统节日	67
2.1 新年.....	67
2.2 成人日.....	68
2.3 男孩节.....	69
2.4 盂兰盆节.....	70
2.5 七五三.....	71
3 欧美国家的传统节日	72
3.1 情人节.....	72
3.2 复活节.....	73
3.3 狂欢节.....	74



3.4 万圣节	75
3.5 圣诞节	76

2.2 古乐	96
2.3 生肖	98
2.4 节令	102



Chapter 04 动漫校园元素

1 绘制校园人物	78
1.1 绘制学生	78
1.2 绘制教师	79
2 中国校园	80
2.1 学生校服	80
2.2 升旗仪式	81
2.3 课间操	82
2.4 运动会	83
3 日本校园	84
3.1 学生校服	84
3.2 学园祭	86
3.3 社团活动	87
4 欧美国家校园	88
4.1 学生校服	88
4.2 合唱比赛	89
4.3 周末舞会	90

3 日本的传统文化	106
3.1 歌舞伎	106
3.2 茶道	107
3.3 插花	109
4 欧洲国家的传统文化	110
4.1 歌剧	110
4.2 交响乐	111



Chapter 06 动漫武术元素

1 手的画法	92
1.1 手的结构和动作	92
1.2 手与道具的结合	93
2 中国的传统文化	94
2.1 京剧	94

1 绘制人体的武术动作	114
1.1 了解人体的基本结构	114
1.2 上半身的动作	115
1.3 下半身的动作	116
1.4 利用辅助效果表现武术动作	117
2 中国武术	118
2.1 拳术	118
2.2 剑术	119
2.3 刀术	120
2.4 棍术	121
2.5 其他兵器武术	122
3 日本武道	124
3.1 剑道	124
3.2 柔道	125
3.3 空手道	126
3.4 合气道	127
4 欧美国家格斗术	128
4.1 拳击	128
4.2 击剑	129
4.3 自由搏击	130

目录 contents



Chapter 07 动漫神话元素

1 绘制奇幻角色	132
1.1 利用组合与变形绘制奇幻角色	132
1.2 利用特殊效果衬托奇幻角色	133
2 中国的神怪	134
2.1 玉帝王母	134
2.2 二郎神	135
2.3 龙王	136
2.4 八仙	137
2.5 龙	139
2.6 凤凰	140
2.7 白虎	141
2.8 玄武	142
2.9 麒麟	143
2.10 九尾狐	144
2.11 旱魃	145
3 日本的神怪	146
3.1 辉夜姬	146
3.2 雪女	147
3.3 天狗	148
3.4 座敷童子	149
3.5 河童	150
4 欧美国家的神怪	151
4.1 天使	151
4.2 恶魔	152
4.3 死神	153
4.4 吸血鬼	154
4.5 僵尸	155
4.6 恶龙	156



Chapter 08 动漫家居元素

1 绘制家具的方法	158
1.1 利用几何体法绘制家具的外形	158
1.2 利用光影表现法绘制家具的材质	159
2 中式家具	160
2.1 床榻	160
2.2 桌案	161
2.3 椅凳	162
2.4 橱柜	163
2.5 屏风	164
2.6 镜台	165
2.7 瓷器	166
2.8 灯盏	167
3 日式家具	168
3.1 床铺	168
3.2 桌椅	169
3.3 装饰品	170
4 欧式家具	172
4.1 床	172
4.2 桌椅	173
4.3 装饰品	174



Chapter 09 动漫建筑元素

1 绘制场景	176
1.1 绘制建筑物	176
1.2 绘制自然景观	177
2 中式建筑	178
2.1 民居	178
2.2 宫殿	180



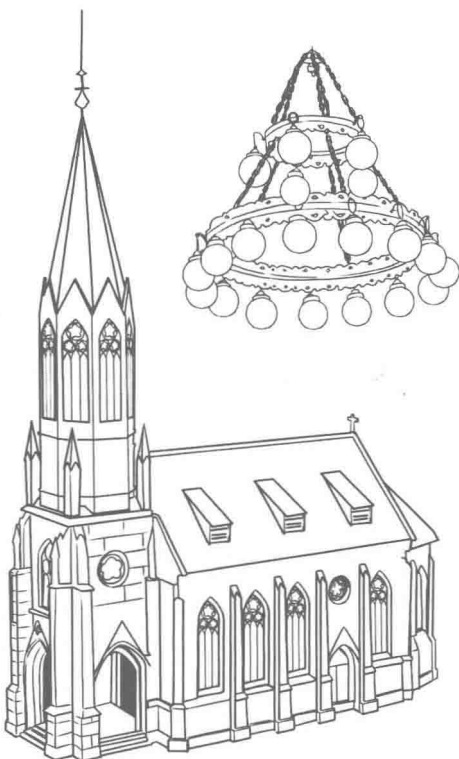
2.3 塔楼	181
2.4 园林	182
2.5 桥梁	183
3 日式建筑	184
3.1 住宅	184
3.2 庭院	185
3.3 城楼	186
4 欧式建筑	187
4.1 斗兽场	187
4.2 教堂	188
4.3 钟楼	189
4.4 城堡	190
4.5 别墅	191
4.6 摩天大楼	192
5 其他风格建筑	193
5.1 神庙	193
5.2 金字塔	194

3.2 运动少年	205
3.3 战斗少年	206
4 拟人化	207
4.1 动物拟人	207
4.2 植物拟人	208
4.3 物品拟人	209
4.4 抽象事物拟人	210
5 机器人	211
5.1 操作型机器人	211
5.2 合体型机器人	212
5.3 自我意识型机器人	213
6 改编题材	214
6.1 穿越时空	214
6.2 时代转移	215
6.3 混合搭配	216



Chapter 10 动漫题材元素

1 设计充满魅力的角色	196
1.1 让角色具有外表魅力	196
1.2 让角色具有性格魅力	197
2 美少女	198
2.1 萝莉	198
2.2 御姐	199
2.3 女仆	200
2.4 巫女	201
2.5 魔法少女	202
2.6 运动少女	203
3 热血少年	204
3.1 冒险少年	204



本书的使用说明

技法讲解

介绍绘制漫画的基本理论，针对各章节的漫画素材进行漫画基础知识的讲解。

1 绘制服装的基本方法

在动漫作品中，服装是必不可少的，人物必须穿上服装，服装不仅可以为角色增加魅力，通过服装我们还可以了解到角色所生活的时代和地区，以及角色的身份和性格。下面我们就来了解一下绘制服装的基本方法。

1.1 身体是服装的基础

在绘制服装之前一定要先画出人物身体，因为衣服的形状、凹凸感、褶皱等要素都是以身体轮廓为基础的。画衣服时，先粗略地描出角色的身体草图，调整好画面的平衡，然后再给身体添加衣服。下面我们一起来了解一下以身体为基础绘制服装的方法。



1 绘制家具的方法

在了解各种不同家具之前，让我们先来学习一下绘制家具的基本方法。绘制家具要从形和质两方面入手，在描绘出具象外形的同时，还要体现出材质，使家具更加逼真。下面我们一起来具体了解一下。

1.2 利用几何体法绘制家具的外形

尽管各国的家具风格不同，但任何家具都可以分解为基本的球体、锥体和柱体等几何体。根据这一原理，无论外形多么复杂的家具，只要进行分解，我们就能准确地画出其外形。下面我们一起来具体介绍一下如何利用这种方法绘制家具。



素材介绍

对动漫作品中常见的动漫素材进行列举，并从多个角度进行详细介绍。

2.2 特色菜

中国菜历史悠久，文化深厚，讲究色、香、味、形五大方面。从烹饪文化的角度讲，中国菜与其他国家饮食相比更具丰富多彩、精细美好、和谐适中的特征。下面我们一起来介绍一下动漫作品中餐桌上常见的一些特色菜肴。



京剧行当

京剧中的各种角色分为旦角、生角、净角、丑角四大行当，行当除了扮演外，服装、唱腔和身段动作均不相同。

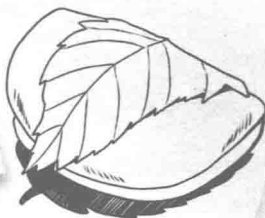
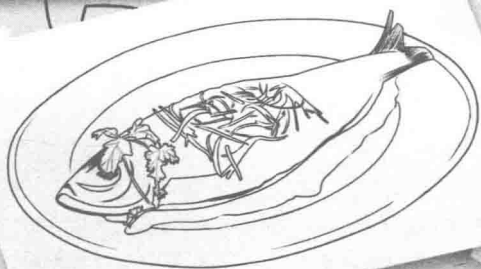
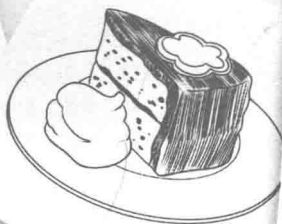
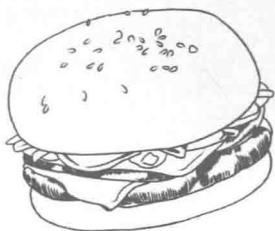


Chapter

01

动漫美食元素

吃饭是人们日常生活中每天都在进行的活动，饮食更是全世界共通的文化。动漫中的美食元素品种繁多，以美食为主题的动漫作品更是数量众多。这一章就让我们了解一下动漫中常见的美食元素。

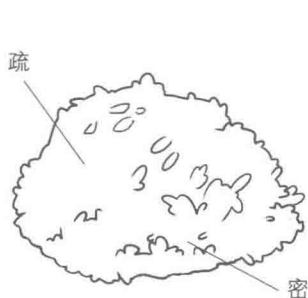


1 绘制美食的基本方法

绘制食物时不仅要画出食物的形状，还要绘制出食物的质感，通过画面表现出食物的美味。同时，形状各异、纹饰得当的餐具也会增加食物的美味感和画面的美感。下面我们就具体讲解一下绘制美食的方法。

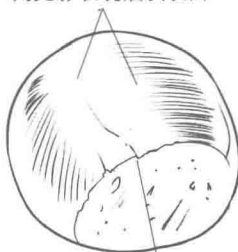
1.1 如何绘制食物

绘制食物时要注意细节变化，无论形状、质地、纹理、状态，都要仔细刻画。此外，食物种类和烹调方式的不同也会导致绘制方法有所差异。下面我们就以常见的几种食物为例进行说明。



绘制米饭时不用将每一粒米都画出来，边缘要绘制出颗粒感，并且也要疏密得当。

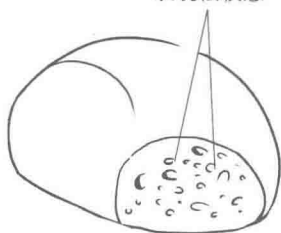
用光影表现油质表面



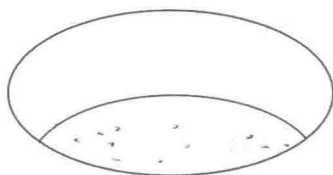
用裂纹表现酥脆的表面

馒头和面包虽然都是块状面食，但因制作工艺不同，外形特征也不一样。馒头表面光滑，内部气孔密实；面包表面有油光，内部气孔形状不一。

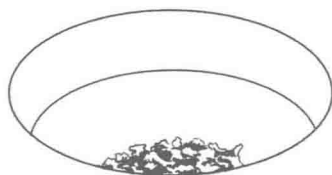
用密实的气孔表现松软感



蔬菜粥的表面可以看到很多米粒和配菜的形状，粥与碗壁的接触部分要表现得凹凸不平。



浓汤呈稀释的膏状，不透明，表面比较平滑，但可以看到因气泡而形成的孔洞。



茶水是半透明的液体，表面平滑，而且可以看到沉在杯底的茶叶。



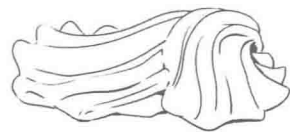
果肉类要画出厚度，并用轻柔的笔触画出脉络。



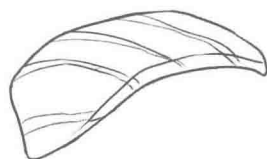
表面光滑的切片蔬菜不用太多笔触刻画，表现出顺滑感即可。



叶菜和果仁类要勾勒出食材原有的形状和纹理。



腌过的蔬菜没有新鲜的蔬菜水分多，表面有很多褶皱。



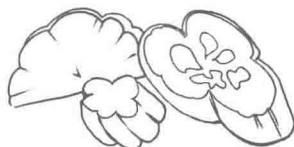
生的肉片要画出规则的纹理和一定的厚度。



烹饪过的肉类要用粗犷的线条和排线表现质感。



裹面油炸的食物要画出面糊的形状和食材的原型。



膏状食物的质感轻柔，圆润，形状依模具变化。