

TM



中青动漫
Roaring Lion Manga

漫画 技法

草图篇

C·C动漫社 / 编著

从入门 到精通



一起画漫画吧!

用1本书解决漫画技法学习中 可能会遇到的100个问题!



本书附赠超值DVD光盘

180分钟漫画上色技法视频教学

200多组好用易上手的创意笔刷

1050张精美漫画临摹用线稿

畅销动漫、绘本图书倾力推荐



中国青年出版社

漫画 技法

草图篇

C·C动漫社 / 编著

从入门 到精通



中国青年出版社

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青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: cypaw@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

漫画技法从入门到精通. 草图篇 / C·C 动漫社编著. —北京：中国青年出版社，2013.3

ISBN 978-7-5153-1467-9

I. ①漫… II. ①C… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 044523 号

漫画技法从入门到精通——草图篇

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：易小强 刘冰冰

封面设计：郭茜倩

封面绘制：高 姗

印 刷：中国农业出版社印刷厂

开 本：787×1092 1/16

印 张：21

版 次：2013 年 6 月北京第 1 版

印 次：2013 年 6 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1467-9

定 价：59.90 元（附赠 1DVD）

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

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.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：方正正大黑简体、方正兰亭黑系列

目录



本书的使用说明	008
---------	-----

Chapter 1 草图的绘制工具和表现方法

1. 绘制草图的工具并不是只有铅笔和橡皮	016	1.4 根据实际情况活用工具	021
1.1 绘制草图的基本工具	016	2. 草图的优点在于可以随时修改	023
1.2 绘制草图的其他工具	017	2.1 潦草的草图和精致的草图	023
1.3 活用手边的一切工具来绘制草图	020	2.2 将草图的优势发挥出来	024

Chapter 2 掌握素描技法是绘画的基础

1. 素描的握笔和排线训练	026	2.3 三角形体	035
1.1 握笔的两种方法	026	2.4 混合体	037
1.2 万能的排线法	027	3. 几何体素描写生	039
1.3 素描的渐变处理	029	3.1 观察对象	039
2. 学会基础几何形的素描绘制	031	3.2 纸上定位	040
2.1 球形体	031	3.3 表现结构细节	041
2.2 方形体	033	3.4 画面整体归纳	043

Chapter 3 人物头部的草图表现

1. 用洒脱的线条表现人物头部轮廓	046	3.3 发型细节的表现要点	069
1.1 人物头部轮廓的构成	046	4. 人物面部表情的草图设定	072
1.2 设计人物的脸型	049	4.1 人物面部肌肉与表情的关系	072
2. 人物五官草图的简化方法	052	4.2 表情变化的程度设定	074
2.1 快速确定五官比例法	052	4.3 夸张的表情设定	078
2.2 眼睛和眉毛的草图表现	054	4.4 强调表情的漫画符号运用	081
2.3 鼻子的草图表现	055	5. 人物肖像的草图设定过程	084
2.4 嘴巴的草图表现	056	5.1 利用几何体表现人物头部的形状和构造	084
2.5 耳朵的草图表现	057	5.2 利用十字线预设人物的五官位置	085
2.6 快速设定男女五官的方法	058	5.3 利用五官的细节突出人物头部的特点	086
3. 人物发型的草图设定	061	5.4 利用线条组合表现发丝的质感	087
3.1 头发表现的基本原理	061	5.5 调整画面以求协调统一	088
3.2 头发的造型设计方法	065		

Chapter 4 人物整体的草图表现

1. 确定人物的头身比 090
 - 1.1 3 头身 090
 - 1.2 4 头身 093
 - 1.3 5 头身 096
 - 1.4 6 头身 099
 - 1.5 7 头身 102
 - 1.6 8 头身 105
2. 表现体型的胖瘦 108
 - 2.1 标准体型 108
 - 2.2 纤细体型 110
- 2.3 强壮体型 112
- 2.4 肥胖体型 114
3. 通过头身比和体型的变化创造特色人物 116
 - 3.1 身体比例的变化方法 116
 - 3.2 通过联想来表现头身比和体型的变化 120
4. 具有鲜明特点的人物整体草图设计法 123
 - 4.1 确定人物的外形 123
 - 4.2 具有个性的人物动作 124
 - 4.3 抓住表现人物的关键点 126

Chapter 5 人物动态的草图表现

1. 人物头部的动态表现 130
 - 1.1 自身运动产生动态变化 130
 - 1.2 外部环境引起动态变化 133
2. 人物颈部和肩膀的动态表现 135
 - 2.1 颈部的扭转动态表现 135
 - 2.2 肩膀的自由动态表现 137
3. 人物手和手臂的动态表现 139
 - 3.1 手的动作 139
 - 3.2 手臂的动作 145
4. 人体躯干的动态表现 149
 - 4.1 躯干的前后运动 149
 - 4.2 躯干的左右运动 152
5. 脚和腿的动态表现 155
 - 5.1 脚的动作 155
 - 5.2 腿的动作 159
6. 人物整体的动态组合表现 163
 - 6.1 行走 163
 - 6.2 奔跑 166
 - 6.3 跳跃 169
 - 6.4 飞翔 172
 - 6.5 舞蹈 175
7. 可以表现人物情绪的动作设定 178
 - 7.1 正面情绪下的动作表现 178
 - 7.2 负面情绪下的动作表现 180
 - 7.3 表现复杂情绪时的辅助动作设定 182
8. 能够表现人物状态的完整动作设计法 184
 - 8.1 在乱线中找到我们想要的画面 184
 - 8.2 有了大致结构才有深入的可能 187
 - 8.3 表现情绪的细节需要反复推敲 189
 - 8.4 抓住关键点来表现动作 190



Chapter 6 人物服饰的草图表现

1. 通过表现材质来塑造服饰 192
 - 1.1 柔软的材质 192
 - 1.2 中间材质 194
 - 1.3 坚硬的材质 196
2. 根据人体绘制衣服 198
 - 2.1 给二维空间中的人穿上衣服 198
 - 2.2 通过服饰的松紧度展现不同的体貌特征 202
 - 2.3 利用不同服饰改变人物的造型 207
3. 人物造型的整体感 209
 - 3.1 服饰造型设计的基本要点 209
 - 3.2 服饰设计的基本要点 218
 - 3.3 根据职业选择合适的服装和装饰 220
4. 表现人物整体造型的设计要点 231
 - 4.1 构思人物并收集素材 231
 - 4.2 选择素材并加以利用 232
 - 4.3 进行合理的取舍以加强人物的独特性 237

Chapter 7 各种道具和场景的草图表现

1. 在纸上表现空间感 240
 - 1.1 透视的基本原理 240
 - 1.2 表现空间感的近大远小 245
 - 1.3 加强和弱化对空间感的表现 246
2. 绘制道具的基本要点 248
 - 2.1 迅速将道具拆分成几何体 248
 - 2.2 学会用直线来绘制道具 250
 - 2.3 绘制装饰要以道具的外形结构为依据 251
 - 2.4 以人为参照物绘制道具 252
3. 绘制场景的基本要点 254
 - 3.1 收集组成场景的素材 254
 - 3.2 利用加减法来表现场景 256
 - 3.3 将人放到场景中 258
4. 设计并绘制一个有人有景的完整草图 262
 - 4.1 不拘泥于细节的随意式空间联想 262
 - 4.2 将人物和道具按比例放进空间中 267
 - 4.3 调整取景大小使画面更合乎常理 268

Chapter 8 为草图添加光影质感

1. 了解光影的表现原理 270
 - 1.1 光与影的关系 270
 - 1.2 有了光才能看清事物的状态和纹理 273
 - 1.3 光的远近和强弱使物体产生不同的效果 274
2. 利用光影衬托出漫画的质感 276
 - 2.1 人物的光影表现 276
 - 2.2 服饰的光影表现 279
 - 2.3 道具的光影表现 282
 - 2.4 场景的光影表现 285
3. 表现整体光影的设计方法 288
 - 3.1 根据光影原理确定光的来源 288
 - 3.2 根据实际需要决定光的范围和强弱 291
 - 3.3 利用光影突出画面重点 294

Chapter 9

草图设定是漫画设定的关键

1. 人物设定需要把握的三个关键要素 296

1.1 人物背景的设定 296

1.2 人物自身造型的设定 299

1.3 人物状态的设定 302

2. 通过造型设定让人物更加个性鲜明 305

2.1 造型构思是不能绕过的环节 305

2.2 从不断调整中找到最好的呈现方式 306

2.3 添加装饰可以使人物个性更鲜明 312

3. 配合人物添加场景 314

3.1 场景的设定要以人物设定为依据 314

3.2 围绕人物的场景要进行主次的划分 316

3.3 表现整体质感的方法 319

Chapter 10

彩色插图也需要草图设定

1. 了解色彩原理 322

1.1 色相、明度和饱和度 322

1.2 三原色、间色和互补色 324

1.3 混色的原理和使用方法 325

1.4 画面色颜色设定原理 326

1.5 色彩光影的处理原则 327

2. 彩色草图绘制工具的选择和使用 328

2.1 彩色草图的绘制工具 328

2.2 彩色草图的工具搭配方法 329

3. 用彩色铅笔绘制彩色草图的方法 331

3.1 用淡蓝色铅笔绘制底稿 331

3.2 彩色铅笔上色的具体方法 332

3.3 通过色彩的渲染突出画面重点 334



漫画 技法

草图篇

C·C动漫社 / 编著

从入门 到精通



中国青年出版社

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青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: cypaw@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

漫画技法从入门到精通·草图篇 / C·C 动漫社编著. —北京：中国青年出版社，2013.3

ISBN 978-7-5153-1467-9

I. ①漫… II. ①C… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 044523 号

漫画技法从入门到精通——草图篇

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：易小强 刘冰冰

封面设计：郭茜倩

封面绘制：高 姗

印 刷：中国农业出版社印刷厂

开 本：787×1092 1/16

印 张：21

版 次：2013 年 6 月北京第 1 版

印 次：2013 年 6 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1467-9

定 价：59.90 元（附赠 1DVD）

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

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.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：方正正大黑简体、方正兰亭黑系列

前言



在绘制漫画的整个流程中，草图起着举足轻重的作用，它是构思得以在纸面具象化的一个阶段，也是在纸面上绘制一幅画的最初步骤。对一个画手来说，一幅优质的草图能为后期带来很多便利，草图是后期的基础支架，一幅绘制得体、设定恰当的草图，能加工出更优秀的成图。草图有非常多的功用，在设定过程中显得尤为重要。

我们在构思一幅漫画的时候，大脑中的想法非常杂乱，而草图就是将这些杂乱的想法记录下来的一种方式。草图分精致草图和潦草草图两种。涂鸦是潦草草图的一种表现方式，通过涂鸦我们可以记录一些一闪而过的灵感；通过快速绘制这些草图，我们能积累大量设定的前期概念。另外，平时我们练习绘画的时候，也会用到草图，用草图练习绘画，不仅能节省大量不必要的精致成图时间，而且快速的草图绘制过程能培养我们绘画的手感。当然，草图最重要的作用还是体现在成稿前期的绘制应用中，我们可以先绘制一些较精致的草图作为成稿的设定参考，也作为一个成稿的绘制框架。



本书共分十个章节，从最基础的草图绘制工具着手，介绍草图绘制的线条、草图的绘制方式等，结合素描基础的绘制方式，让读者学习到最扎实的漫画绘制基本功。书中运用大量精致草图的图例，详尽地讲解了漫画绘制通用的基础知识，还对重点知识进行分析，有利于读者对知识的理解和消化，让读者能够真正掌握漫画绘制的要点。大部分章节后都有一整幅漫画的绘制流程，并结合知识点的讲解，让读者可以亲自尝试参考流程的绘制方式，画出一幅完整的漫画。

本书内容完整，从最基础的绘制知识讲到较难的进阶绘制知识，循序渐进，有助于大幅提升读者的绘画能力。特别是其中有关人物设定的章节，结合草图的绘制方式，让读者对漫画的绘制有一些全新的认识。书中还收录了绘制彩色草图的章节，这在普通的漫画绘制教材中也是比较少见的。

了解了本书的内容后，你是不是也不禁想要拿起自己的画笔尝试一番呢？下面就让我们翻开本书，开始草图绘制的学习旅程吧！



目录



本书的使用说明..... 008

Chapter 1 草图的绘制工具和表现方法

- 1. 绘制草图的工具并不是只有铅笔和橡皮 016
 - 1.1 绘制草图的基本工具..... 016
 - 1.2 绘制草图的其他工具..... 017
 - 1.3 活用手边的一切工具来绘制草图..... 020
 - 1.4 根据实际情况活用工具..... 021
- 2. 草图的优点在于可以随时修改 023
 - 2.1 潦草的草图和精致的草图..... 023
 - 2.2 将草图的优势发挥出来..... 024

Chapter 2 掌握素描技法是绘画的基础

- 1. 素描的握笔和排线训练 026
 - 1.1 握笔的两种方法..... 026
 - 1.2 万能的排线法..... 027
 - 1.3 素描的渐变处理..... 029
- 2. 学会基础几何形的素描绘制 031
 - 2.1 球形体..... 031
 - 2.2 方形体..... 033
 - 2.3 三角形体..... 035
 - 2.4 混合体..... 037
- 3. 几何体素描写生 039
 - 3.1 观察对象..... 039
 - 3.2 纸上定位..... 040
 - 3.3 表现结构细节..... 041
 - 3.4 画面整体归纳..... 043

Chapter 3 人物头部的草图表现

- 1. 用洒脱的线条表现人物头部轮廓 046
 - 1.1 人物头部轮廓的构成..... 046
 - 1.2 设计人物的脸型..... 049
- 2. 人物五官草图的简化方法..... 052
 - 2.1 快速确定五官比例法..... 052
 - 2.2 眼睛和眉毛的草图表现..... 054
 - 2.3 鼻子的草图表现..... 055
 - 2.4 嘴巴的草图表现..... 056
 - 2.5 耳朵的草图表现..... 057
 - 2.6 快速设定男女五官的方法..... 058
- 3. 人物发型的草图设定 061
 - 3.1 头发表现的基本原理..... 061
 - 3.2 头发的造型设计方法..... 065
 - 3.3 发型细节的表现要点..... 069
- 4. 人物面部表情的草图设定 072
 - 4.1 人物面部肌肉与表情的关系..... 072
 - 4.2 表情变化的程度设定..... 074
 - 4.3 夸张的表情设定..... 078
 - 4.4 强调表情的漫画符号运用..... 081
- 5. 人物肖像的草图设定过程..... 084
 - 5.1 利用几何体表现人物头部的形状和构造..... 084
 - 5.2 利用十字线预设人物的五官位置..... 085
 - 5.3 利用五官的细节突出人物头部的特点..... 086
 - 5.4 利用线条组合表现发丝的质感..... 087
 - 5.5 调整画面以求协调统一..... 088

Chapter 4 人物整体的草图表现

1. 确定人物的头身比 090
 - 1.1 3头身 090
 - 1.2 4头身 093
 - 1.3 5头身 096
 - 1.4 6头身 099
 - 1.5 7头身 102
 - 1.6 8头身 105
2. 表现体型的胖瘦 108
 - 2.1 标准体型 108
 - 2.2 纤细体型 110
 - 2.3 强壮体型 112
 - 2.4 肥胖体型 114
3. 通过头身比和体型的变化创造特色人物 116
 - 3.1 身体比例的变化方法 116
 - 3.2 通过联想来表现头身比和体型的变化 120
4. 具有鲜明特点的人物整体草图设计法 123
 - 4.1 确定人物的外形 123
 - 4.2 具有个性的人物动作 124
 - 4.3 抓住表现人物的关键点 126

Chapter 5 人物动态的草图表现

1. 人物头部的动态表现 130
 - 1.1 自身运动产生动态变化 130
 - 1.2 外部环境引起动态变化 133
2. 人物颈部和肩膀的动态表现 135
 - 2.1 颈部的扭转动态表现 135
 - 2.2 肩膀的自由动态表现 137
3. 人物手和手臂的动态表现 139
 - 3.1 手的动作 139
 - 3.2 手臂的动作 145
4. 人体躯干的动态表现 149
 - 4.1 躯干的前后运动 149
 - 4.2 躯干的左右运动 152
5. 脚和腿的动态表现 155
 - 5.1 脚的动作 155
 - 5.2 腿的动作 159
6. 人物整体的动态组合表现 163
 - 6.1 行走 163
 - 6.2 奔跑 166
 - 6.3 跳跃 169
 - 6.4 飞翔 172
 - 6.5 舞蹈 175
7. 可以表现人物情绪的动作设定 178
 - 7.1 正面情绪下的动作表现 178
 - 7.2 负面情绪下的动作表现 180
 - 7.3 表现复杂情绪时的辅助动作设定 182
8. 能够表现人物状态的完整动作设计法 184
 - 8.1 在乱线中找到我们想要的画面 184
 - 8.2 有了大致结构才有深入的可能 187
 - 8.3 表现情绪的细节需要反复推敲 189
 - 8.4 抓住关键点来表现动作 190



Chapter 6 人物服饰的草图表现

1. 通过表现材质来塑造服饰 192
 - 1.1 柔软的材质 192
 - 1.2 中间材质 194
 - 1.3 坚硬的材质 196
2. 根据人体绘制衣服 198
 - 2.1 给二维空间中的人穿上衣服 198
 - 2.2 通过服饰的松紧度展现不同的体貌特征 202
 - 2.3 利用不同服饰改变人物的造型 207
3. 人物造型的整体感 209
 - 3.1 服饰造型设计的基本要点 209
 - 3.2 服饰设计的基本要点 218
 - 3.3 根据职业选择合适的服装和装饰 220
4. 表现人物整体造型的设计要点 231
 - 4.1 构思人物并收集素材 231
 - 4.2 选择素材并加以利用 232
 - 4.3 进行合理的取舍以加强人物的独特性 237

Chapter 7 各种道具和场景的草图表现

1. 在纸上表现空间感 240
 - 1.1 透视的基本原理 240
 - 1.2 表现空间感的近大远小 245
 - 1.3 加强和弱化对空间感的表现 246
2. 绘制道具的基本要点 248
 - 2.1 迅速将道具拆分成几何体 248
 - 2.2 学会用直线来绘制道具 250
 - 2.3 绘制装饰要以道具的外形结构为依据 251
 - 2.4 以人为参照物绘制道具 252
3. 绘制场景的基本要点 254
 - 3.1 收集组成场景的素材 254
 - 3.2 利用加减法来表现场景 256
 - 3.3 将人放到场景中 258
4. 设计并绘制一个有人有景的完整草图 262
 - 4.1 不拘泥于细节的随意式空间联想 262
 - 4.2 将人物和道具按比例放进空间中 267
 - 4.3 调整取景大小使画面更合乎常理 268

Chapter 8 为草图添加光影质感

1. 了解光影的表现原理 270
 - 1.1 光与影的关系 270
 - 1.2 有了光才能看清事物的状态和纹理 273
 - 1.3 光的远近和强弱使物体产生不同的效果 274
2. 利用光影衬托出漫画的质感 276
 - 2.1 人物的光影表现 276
 - 2.2 服饰的光影表现 279
 - 2.3 道具的光影表现 282
 - 2.4 场景的光影表现 285
3. 表现整体光影的设计方法 288
 - 3.1 根据光影原理确定光的来源 288
 - 3.2 根据实际需要决定光的范围和强弱 291
 - 3.3 利用光影突出画面重点 294

Chapter 9 草图设定是漫画设定的关键

1. 人物设定需要把握的三个关键要素 296
 - 1.1 人物背景的设定 296
 - 1.2 人物自身造型的设定 299
 - 1.3 人物状态的设定 302
2. 通过造型设定让人物更加个性鲜明 305
 - 2.1 造型构思是不能绕过的环节 305
 - 2.2 从不断调整中找到最好的呈现方式 306
 - 2.3 添加装饰可以使人物个性更鲜明 312
3. 配合人物添加场景 314
 - 3.1 场景的设定要以人物设定为依据 314
 - 3.2 围绕人物的场景要进行主次的划分 316
 - 3.3 表现整体质感的方法 319

Chapter 10 彩色插图也需要草图设定

1. 了解色彩原理 322
 - 1.1 色相、明度和饱和度 322
 - 1.2 三原色、间色和互补色 324
 - 1.3 混色的原理和使用方法 325
 - 1.4 画面色颜色设定原理 326
 - 1.5 色彩光影的处理原则 327
2. 彩色草图绘制工具的选择和使用 328
 - 2.1 彩色草图的绘制工具 328
 - 2.2 彩色草图的工具搭配方法 329
3. 用彩色铅笔绘制彩色草图的方法 331
 - 3.1 用淡蓝色铅笔绘制底稿 331
 - 3.2 彩色铅笔上色的具体方法 332
 - 3.3 通过色彩的渲染突出画面重点 334



本书的使用说明



● 绘制工具的选择和介绍

本书介绍了挑选草图绘制工具的技巧，让我们从规范使用工具开始，一步一步绘制出好的草图吧！



● 绘制方式的介绍

书中用实际演示图对绘制方式进行介绍，帮助读者掌握草图绘制方式方面的知识。



浅显易懂的基础知识讲解

本书从最基础的知识开始讲解，并配以浅显易懂的说明文字，最适合初学者学习。

1.2 万能的排线法

排线是力能表现物象从而表现出物象立体感的一种方法。不同的排线方式能画出不同的深度变化和不同的肌理效果。

线条的种类

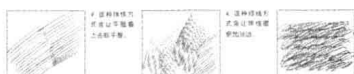


● 直线的排列
直线的排列能表现出物象的轮廓、线条之粗细、长短、方向、疏密等。

● 曲线排列
曲线排列能表现出物象的轮廓、线条之粗细、长短、方向、疏密等。

● 交叉排列
交叉排列能表现出物象的轮廓、线条之粗细、长短、方向、疏密等。

排线的方式



● 直线的排列
直线的排列能表现出物象的轮廓、线条之粗细、长短、方向、疏密等。

● 曲线排列
曲线排列能表现出物象的轮廓、线条之粗细、长短、方向、疏密等。

● 交叉排列
交叉排列能表现出物象的轮廓、线条之粗细、长短、方向、疏密等。

● 直线的交叉排列
直线的交叉排列能表现出物象的轮廓、线条之粗细、长短、方向、疏密等。

● 曲线的交叉排列
曲线的交叉排列能表现出物象的轮廓、线条之粗细、长短、方向、疏密等。

● 交叉排列
交叉排列能表现出物象的轮廓、线条之粗细、长短、方向、疏密等。

1

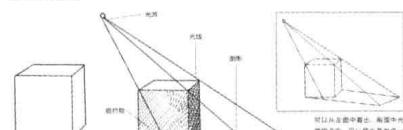
了解光影的表现原理

光影的表现原理是物体在光线的作用下，由于物体表面的凹凸不平，产生不同的光影效果。光影的表现原理是物体在光线的作用下，由于物体表面的凹凸不平，产生不同的光影效果。

1.1 光与影的关系

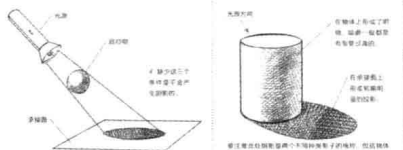
光影的表现原理是物体在光线的作用下，由于物体表面的凹凸不平，产生不同的光影效果。光影的表现原理是物体在光线的作用下，由于物体表面的凹凸不平，产生不同的光影效果。

阴影的产生



● 光源产生阴影
光源产生阴影的原理是物体在光线的作用下，由于物体表面的凹凸不平，产生不同的光影效果。

● 阴影的产生
阴影的产生原理是物体在光线的作用下，由于物体表面的凹凸不平，产生不同的光影效果。



● 阴影产生的基本原理
阴影产生的基本原理是物体在光线的作用下，由于物体表面的凹凸不平，产生不同的光影效果。

详尽精美的实例展示

书中收录了许多精美的实例，以精致草图为主，帮助读者了解草图的绘制细节。

不同头身造型的展示

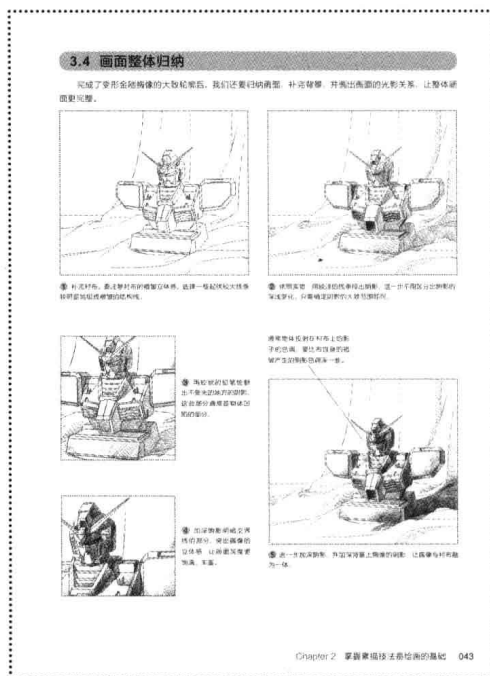
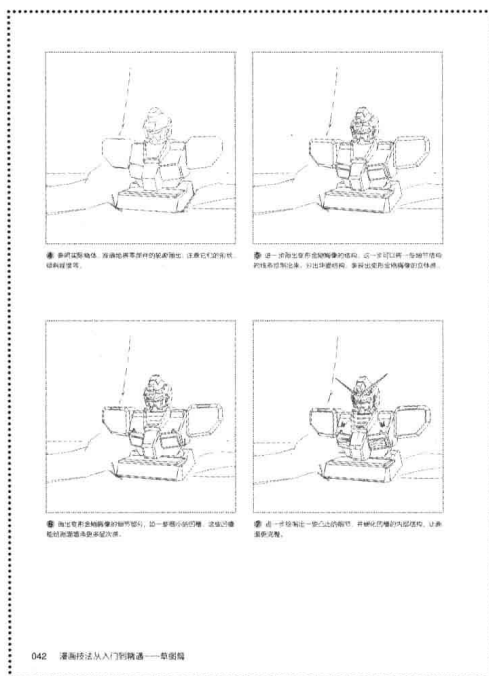


8 头身角色展示



与讲解相结合的流程

书中每章都附有与讲解结合的绘制流程，手把手教大家绘制草图的方法和技巧。



重点知识讲解

本书特别加入了重点知识讲解，在知识点中挑出重点部分，向大家讲解一些重难点或容易被忽略的细节的绘制方法。

