



质感篇

动漫大图鉴

C·C 动漫社 / 编著

技法讲解
+
图鉴素材
的超级组合!





超级
质感篇
动漫大图鉴

C·C 动漫社 / 编著

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: cyplaw@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

超级动漫大图鉴·质感篇 / C·C 动漫社编著. —北京: 中国青年出版社, 2013.5

(超级动漫大图鉴)

ISBN 978-7-5153-1546-1

I. ①超… II. ①C… III. ①动画—绘画技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 068306 号

超级动漫大图鉴——质感篇

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: 白 峥

责任编辑: 易小强 刘冰冰

助理编辑: 柳 玉

封面设计: 六面体书籍设计 彭 涛 穆 地

封面绘制: 张 怡

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 889 x 1194 1/16

印 张: 22.5

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 978-7-5153-1546-1

定 价: 55.00 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

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

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体

封面用字包括: 方正胖娃简体

前言

绘制漫画时，单纯描绘角色的外形，并不能展现出角色的特质，要使角色跃然纸上，还需要对其质感有一定的了解和认识。对一个画手来说，懂得如何从质感上展现所见和所绘非常重要。质感就像是画面的灵魂一般，可以使画面栩栩如生，向读者传达情绪层面的内容。

对物体质感的表现，被看作是漫画绘制进阶的必要阶段，质感表现的训练所涉及的范围几乎囊括了艺术的全部基础领域。质感的表现是一种正式的艺术创作，它可以表现世界上的任何事物，甚至是思想、概念、态度、感情、幻想、象征等抽象形式。质感主要依靠笔触、线条和色调的对比变化来表现，不同的物体有不同的表现方法。

本书分为七章，从要表现质感所用的工具着手，介绍如何使用不同漫画工具制造出不同的质感效果，并结合技法知识对漫画的绘制进行进一步讲解。本书分章节介绍了人物和物品的质感表现，并将两者结合，讲解了人物和物品进行材质转换后的质感表现方式，使读者对质感有更进一步的认识。同时书中也讲解了绘制时需要注意的知识点，方便读者更好更快地掌握漫画质感表现的要点。还介绍了一些常见自然元素如水、冰雪、火、雷电、风等的绘制教程，颇具新意。最后，本书将所有知识点结合起来，讲解了场景的质感表现，使读者学习到漫画中传达情绪的表现技巧。另外，本书还安排了精美的图例展示供大家学习参考。

如果你绘制出来的画面不是自己想要的质感效果，如果你绘制角色的服饰、色彩不能生动传神，如果你绘制的围绕角色的气氛和用作背景的风景存在感出现偏差，就翻开本书，和我们一起学习如何正确地表现质感吧！



● 目录 Contents



Chapter1 质感及其表现方法

1. 表现材质的三个基本要点	10
1.1 素材感	10
1.2 材质感	11
1.3 质量感	12
2. 表现材质的方法	13
2.1 通过线条表现材质	13
2.2 通过色调表现材质	14
2.3 通过明暗表现材质	15
3. 利用铅笔表现质感	16
3.1 铅笔的选择方法	16
3.2 铅笔笔触的种类与运用	17
3.3 铅笔的质感表现	19
4. 利用蘸水笔表现质感	23
4.1 蘸水笔的选择方法	23
4.2 蘸水笔笔触的种类与运用	24
4.3 蘸水笔的质感表现	26
5. 利用网点表现质感	30
5.1 网点的分类	30
5.2 网点的使用方法	31
5.3 网点的质感表现	33

Chapter2 人物的质感表现

1. 具有质感美的人物肖像	38
1.1 体现眉眼瞳孔纹路和睫毛的弯翘状态	38
1.2 表现出鼻子的立体感	40
1.3 耳朵细节的漫画式简化	41
2. 飘逸的头发	42
2.1 表现头发的质感	42
2.2 表现头发的状态	45
2.3 特殊情况下头发的质感表现	47
3. 柔软的身体与硬朗的身体	49
3.1 女性身体的质感表现	49
3.2 男性身体的质感表现	53
4. 用硬朗的线条表现身体的骨感	57
4.1 骨感的表现	57
4.2 女性的骨感表现	58
4.3 男性的骨感表现	59
4.4 纤细人物的漫画质感表现	60
5. 用松软的线条表现身体的肉感	65

5.1 赘肉的质感表现	65
5.2 女性的肉感表现	66
5.3 男性的肉感表现	67
5.4 肥胖人物的漫画质感表现	68

Chapter3 服饰的质感表现

1. 利用线条表现服饰的材料质感	74
1.1 轻纱	74
1.2 棉布	75
1.3 呢子面料	76
1.4 真皮与皮革	77
1.5 毛	78
2. 增加服饰的可观赏性	80
2.1 给布料增加花纹和花边	80
2.2 表现布料的色调	81
2.3 服饰的漫画质感表现	82
3. 绘制盔甲	85
3.1 盔甲的材质	85
3.2 表现盔甲的光影色调	87
3.3 盔甲的漫画质感表现	88

Chapter4 运动状态下人物的整体质感表现

1. 利用线条表现人体的运动状态	92
1.1 利用平行速度线表现人物的行走和奔跑	92
1.2 利用垂直速度线表现人物的跳跃	95
1.3 利用曲线表现人物的扭转	96
1.4 利用短线条表现人物的漂浮	98
2. 运动状态下的服装质感表现	99
2.1 行走时衣角会跟随动作微微摆动	99
2.2 奔跑时衣服会向后飞起	101
2.3 根据跳跃方向的不同衣服会有不同的状态	103
2.4 旋转时服饰会跟随人体转动的方向转动	105
2.5 飞翔时服饰根据风向产生变化	107

Chapter5 物品的质感表现

1. 石质	110
1.1 表现石头的外形构造	110
1.2 石头的色调变化	111
1.3 与角色有关的石质道具表现	112

● 目录 Contents

1.4 人物与石质的材质转换	113
1.5 利用漫画手法表现山石的质感	114
2. 骨质	119
2.1 表现骨骼的硬度	119
2.2 骨质的特殊外形及变化	120
2.3 与角色相关联的骨质道具的质感表现	121
2.4 人物与骨质的材质转换	122
2.5 利用漫画手法表现骨头的质感	123
3. 塑料	128
3.1 表现塑料的可塑性	128
3.2 与角色相关联的塑料道具的质感表现	129
3.3 人物与塑料的材质转换	130
3.4 利用漫画手法表现塑料袋的质感	131
4. 金属	135
4.1 突出金属的光感度	135
4.2 金属的色调变化	136
4.3 与角色相关联的金属道具的质感表现	137
4.4 人物与金属的材质转换	138
4.5 利用漫画手法表现金属剑的质感	139
5. 绢丝	144
5.1 表现绢丝的柔软度	144
5.2 体现绢丝的纹路	145
5.3 与角色相关联的绢丝道具的质感表现	146
5.4 人物与绢丝的材质转换	147
5.5 利用漫画手法表现丝绸长裙的质感	148
6. 玻璃	153
6.1 突出玻璃的通透感	153
6.2 玻璃的色调变化	154
6.3 与角色相关联的玻璃道具的质感表现	155
6.4 人物与玻璃的材质转换	156
6.5 利用漫画手法表现玻璃球的质感	157
Chapter6 自然物的质感表现	
1. 水	162
1.1 表现水的波纹	162
1.2 水的状态变化	163
1.3 水的动态表现	164
1.4 与角色相关联的水的质感表现	166
1.5 人物与水的材质转换	167
1.6 利用漫画手法表现水的质感	168
2. 冰雪	173
2.1 表现冰的坚硬	173

2.2 表现雪花的轻柔	174
2.3 与角色相关联的冰雪的质感表现	175
2.4 人物与冰雪材质的转换	176
2.5 利用漫画手法表现冰雪的质感	177
3. 火焰	182
3.1 表现火焰的炙热感	182
3.2 火焰的状态变化	183
3.3 火焰的动态表现	184
3.4 与角色相关联的火焰的质感表现	186
3.5 人物与火焰材质的转换	187
3.6 利用漫画手法表现火焰的质感	188
4. 雷电	193
4.1 表现雷电的速度感	193
4.2 雷电的状态变化	194
4.3 雷电的动态表现	195
4.4 与角色相关联的雷电的质感表现	196
4.5 人物与雷电的材质转换	197
4.6 利用漫画手法表现雷电的质感	198
5. 风	203
5.1 表现风的状态	203
5.2 利用参照物表现风的方向和强弱	205
5.3 与角色相关联的风的质感表现	206
5.4 人物与风的材质转换	207
5.5 利用漫画手法表现风的质感	208

Chapter7 场景的质感表现

1. 利用光影表现气氛	214
1.1 关于光与影	214
1.2 人物的光影	215
1.3 物品的光影	217
1.4 场景的光影	219
2. 利用多种手法表现场景的气氛	221
2.1 表现场景气氛	221
2.2 表现明快氛围的山野	222
2.3 表现压抑氛围的狭窄小屋	227
2.4 表现紧张氛围的比赛现场	232
2.5 表现热烈氛围的演唱会	237

参考图鉴	242
-------------	------------

本书的使用说明

• 绘制工具的选择和介绍

从如何选择工具，到对应质感所需要使用的工具的介绍，从最基本的着手教你做好准备工作。

3 利用铅笔表现质感

铅笔的手绘感很好，常用于表现各种不同的肌理。可以通过改变铅笔的型号、用笔的力度和方向来获得不同的质感效果。

3.1 铅笔的选择方法

要想很好地表现出物体的质感，选择一支好用的铅笔非常重要。下面我们就来学习一下铅笔的选择方法吧！



传统木质铅笔

传统木质铅笔是最常见的绘画工具。笔触也最自然，是绘画的首选。但是在用笔尖头以前需要削掉木质部分才能继续作画。使用起来比较麻烦。



木质铅笔笔触



自动铅笔

现在自动铅笔也被广泛用于绘画。它使用替换笔芯，不用削笔尖。非常方便易用。但是同一支笔的笔尖钝化后就不能调整。



自动铅笔笔触



传统木质铅笔的构造

木质铅笔的构造比较简单。使用时需要用手工削去木质笔身。削制角度不同，笔芯会露出不同的形状，笔触也会有所不同。



自动铅笔的构造

自动铅笔的笔芯可以替换，非常方便。而且利用笔尾的按钮来控制笔芯的长短。



6B 5B 4B 3B 2B B HB H 2H 3H 4H

软 ← 硬

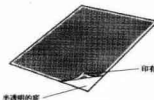
铅笔是有软硬之分的。木质笔身上的字母，以及字母后面的数字，都表示铅笔的硬度。字母前面的数字越大，就表示这种笔芯的硬度越大，画出来的线条越细。而字母后面的数字越大，画出来的线条颜色越深。通常我们铅笔是从左到右，按顺序进行选择。选择颜色越深的笔，画出来的线条越粗。选择一些较硬的笔，则能画出一些较细的线条。

016

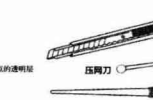
5.2 网点的使用方法

网点是一种可供选择的有一定尺度的辅助工具。在使用网点的时候，需要注意一些处理的细节，使画面在被印刷出来以后也能保持作者想要的效果。

网点的粘贴方法

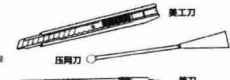


半透明的底

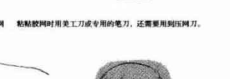


胶网


画面中最常用的是胶网。胶网是类似千数目的双层网点。印有网点的透明纸，印有网点的透明纸。



美工刀




压网刀




笔刀

粘贴胶网时用美工刀或专用的笔刀。还需要用到压网刀。画面中一层网点是可以多次粘贴的胶。




步骤1: 胶网贴到画面上。首先将胶网从网点纸背面撕开，将网点贴于画面合适的位置上。




步骤2: 用压网刀将胶网压出需要的大小。将胶网贴于画面合适的位置上。

步骤3: 用美工刀割去多余的部分。撕下来胶网的部分还可以留作以后使用。



步骤4: 胶网贴完效果。



步骤5: 用压网刀将胶网压出需要的大小。将胶网贴于画面合适的位置上。

步骤6: 胶网贴完效果。

031

• 丰富的知识点讲解

通过从最基础的质感构成到复杂的质感表现的讲解，让学习一步到位。

1 表现材质的三个基本要点

如果想要全方位地表现所描绘的物体，就会涉及到物体的材质表现。我们将这三个基本要点组成。下面我们就一起来学习一下这三个基本要点吧！

1.1 材质感

材质感是指物体是由什么材料组成的。这是人眼观察物体时的第一感受。在绘画的时候，我们首先就是要理解物体的材质感。



铁棒的材质是铁。



纸飞机的材质是纸。



棉质的衣服由棉毛构成。

材质的含义

材质是指物体所表现的基本的要点。换句话说就是表现物体所表现的材料。是观众看到画面时的第一感受。

不同材质表现

在我们的印象中，衣服通常是由布或者羊毛等较柔软的材质构成的。但是一些特殊的衣服却并非如此。如加纳甲就是一种特殊的金属材料制成。材质体现了其自身的特性。与物体是什么形状的没有关系。



玩具熊的材质是毛绒。



手机的材质是塑料。

不准确的材质表现

材质感与观众的观念有关。如果材质的表现与观众的观念有冲突，有可能会引起让人疑惑的情况。



女孩吃冰淇淋的材质是冰淇淋。

表现材质的差异性

与常规思维出入的材质会带来表现画面上的差异感。但正是这种差异感能带给所描绘的物体注入一些奇幻的新颖元素。

010

2 利用多种手法表现场景的气氛

气氛是指场景非常重要的组成部分。我们可以通过使用不同色调、渲染不同光影效果，来达到烘托场景气氛的目的。

2.1 表现场景气氛

即使是相同的场景，通过改变光影和色调，也能表现出不同的气氛。可以说气氛就是由光影和色调决定的。



场景的轮廓

在没有加入表现场景气氛的时候，画面线条较为平均，不会表现出重点表现的物体。



阳光的场景

阳光是较为常见的光照表现。阳光照射在物体上，光影发生了变化，能表现出物体于阳光照射之下，气氛非常明快。



逆光的场景

逆光通常出现在黄昏时，为了表现景色，可以将画面的色调调整为暖色。光线从物体背后照射过来，物体呈现出一种逆光的亮度，气氛比较沉闷。



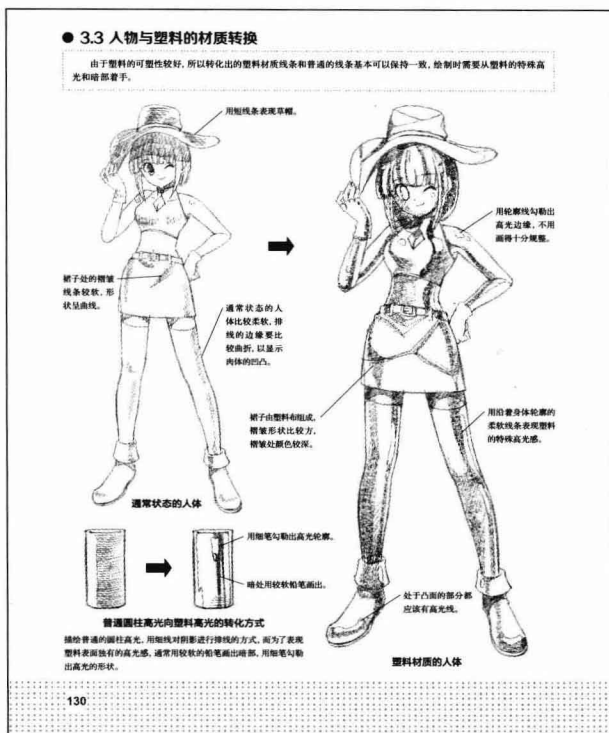
雾气的场景

表现雾气的场景，可以通过调整画面的色调，将画面调整为冷色调。雾气的出现，使得画面呈现出一种雾气的主体，可以达到一种雾气的效果。

021

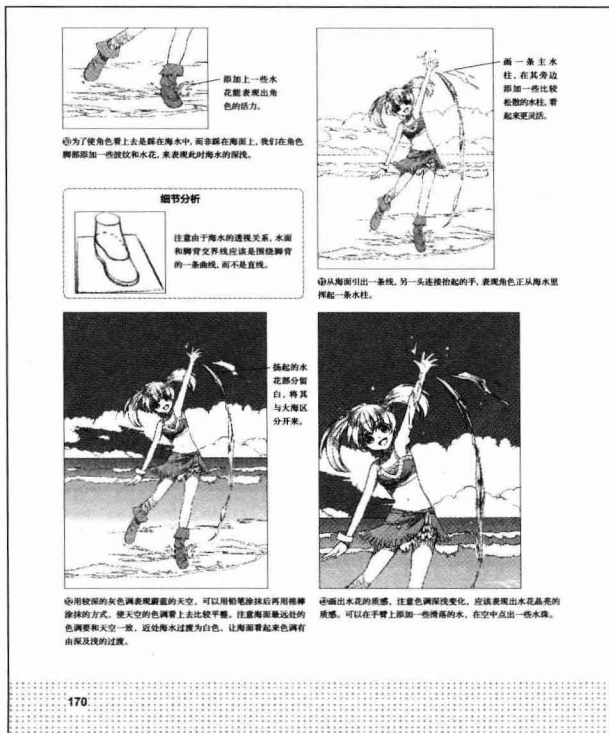
● 详尽的质感表现图例

通过详尽而逼真的质感图例表现, 让知识一目了然, 不再枯燥乏味。



● 质感表现的绘制流程

通过呈现细致的质感表现流程, 使读者能够一边学习技法一边实际操作。





Chapter 1

质感及其表现方法

我们在绘制漫画的过程中常常需要表现物体的质感,但应该如何在黑白的漫画中表现物体的质感呢?下面大家就来一起学习一下物体质感的表现方法吧!



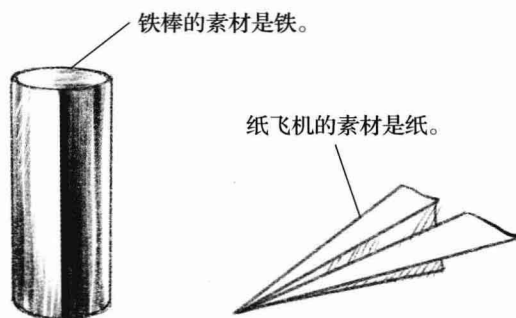


表现材质的三个基本要点

如果想要全方位表现所描绘的物体，就会涉及到物体的材质表现，而材质由三个基本要点组成，下面我们一起来学习一下这三个基本要点吧！

1.1 素材感

素材感就是指物体是由什么材料组成的，这是人眼观察物体的第一感受，在绘画的时候，我们首先就是要搞清楚物体的素材。



铁棒的素材是铁。

纸飞机的素材是纸。

素材的含义

素材是捕捉物品质感的最基本的要点，换句话说素材就是组成物体的原材料，是观众看到画面的第一感受。



普通的衣服由棉毛构成。

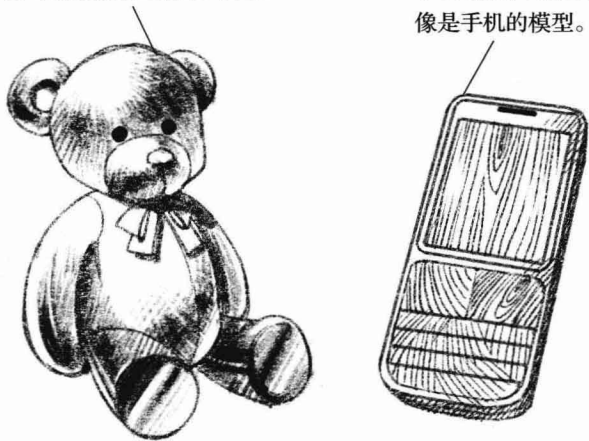
连环甲由细的金属丝构成。

不同素材表现

在我们的印象中，衣服通常是由布或者棉毛等较柔软的素材构成的，但是一些特殊的衣服却并非如此，如连环甲就是由细的金属丝构成的。素材只体现了其自身的特性，与物体是什么形状的没有关系。

玩偶通常用布做成，用铁做成的可爱玩偶会显得很奇怪。

通常手机都不是木质外壳的，用木质表现手机会使其看起来更像是手机的模型。



不准确的素材表现

素材感与观众的既有概念有关，如果素材的表现与观众的既有概念有冲突，有可能会出现让人疑惑的情况。



用水做成的围巾有种奇幻感。

表现素材的差异性

与常规思维有出入的素材会带来表现层面上的差异感，但也正是这种差异感能给所绘制的物品注入一些奇幻的新鲜元素。

● 1.2 材质感

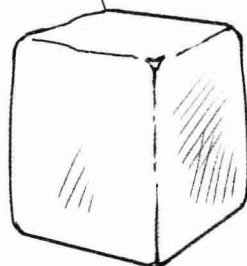
材质感就是构成物体的材料通过物体表面表现出来的一些状态，如凹凸、粗糙、光滑、柔软、脆弱等，都是物体的材质感的体现。



材质感的定义

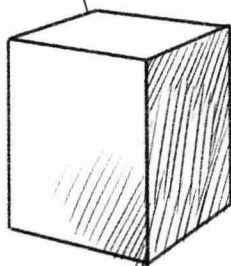
材质感是由物体本身材质的外在表现形成的，是一种视觉感受，也就是我们常说的质感。

柔软的线条使物体显得比较软。



较软材质的物体轮廓

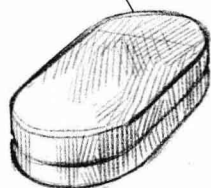
硬朗的线条使物体显得比较硬。



较硬材质的物体轮廓

要表现物体的材质感，首先需要考虑物体的形状轮廓，轮廓线条能体现出物体材质的软硬度。

木头材质的光泽比较平均。



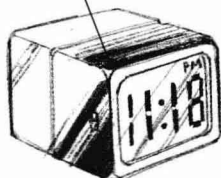
木头材质的光泽



石膏材质的光泽稍多一些，有一些反光。

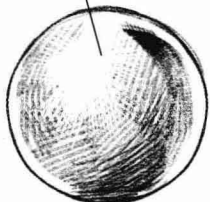
石膏材质的光泽

硬质塑料材质的光泽面积较大。



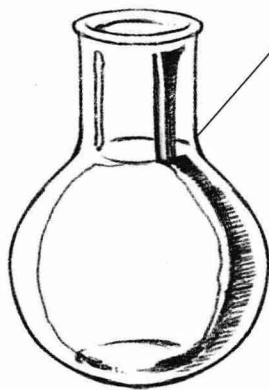
硬质塑料材质的光泽

金属材质的光泽比较集中，反光强烈。



金属材质的光泽

光泽是表现材质感的一大要点，每种材料对光的反射是不同的，所以它能直观表现物体的构成材料。



硬质塑料在画出背面的边线后变成了透明的。

透明的玻璃也是靠背面的线条来表现其透明感的。



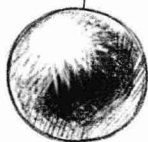
透明材质

还有一些物体的材质是透明或半透明的，可以通过画出另一面的线条来体现其透明感。

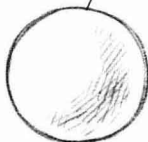
● 1.3 质量感

质量感是通过对物体的外形、大小、颜色等因素的观察，使观众将这些因素与既有概念加以对比产生的对物体质量的一个认识。质量感是体现质感的一个要点。

在人的既有概念中，金属球较重，所以金属材质的球会有较重的质量感。



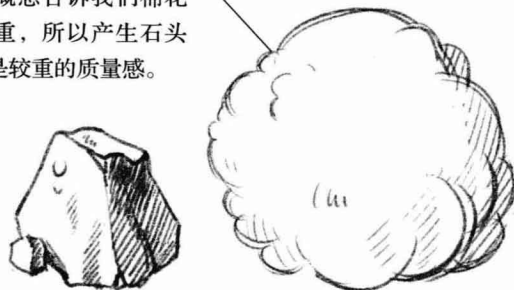
在人的既有概念中，橡胶球较轻，所以橡胶材质的球会有较轻的质量感。



金属球产生较重的质量感 橡胶球产生较轻的质量感

要产生质量感，必须让素材和材质都符合本身的设定，让观众能从既有概念里找到符合的视觉经验，产生质量的轻重感。

虽然棉花比石头要大一些，但是既有概念告诉我们棉花没有石头重，所以产生石头虽然小但是较重的质量感。



质量感与物体的大小无关

物体的质量感与物体的材料有关，与大小形状无关。

较重的宝石就算是处在空中也会给人正在下坠的感觉。



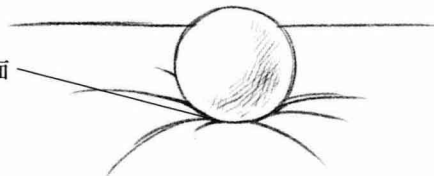
气球虽然处在较矮的位置，但是由于其较轻的质量感，会使人觉得它在上升。



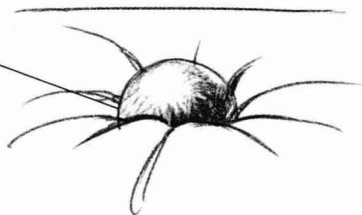
质量感与物体所处的位置无关

物体的质量感与其是否处在空中没有关系，较重的质量感会使观众觉得这个物体在下坠，而较轻的质感会让观众感觉这个物体是漂在空中的。

较轻的球使接触面产生较浅的凹陷。



较重的球使接触面产生较深的凹陷，球体陷入接触面，只能看到它的一小部分。



接触面对质量感的表现

接触面是一个辅助表现物体质量感的要素，例如，在一个较软的接触面上，较重的物体会陷得较深，较轻的物体会陷得相对较浅。

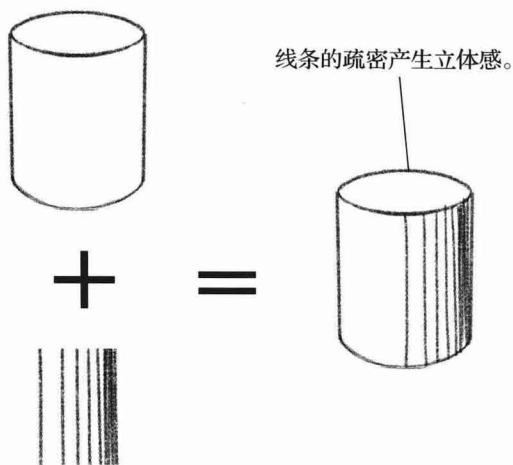


表现材质的方法

在绘画中，我们可以通过点、线、面的灵活运用很好地表现物体的材质。

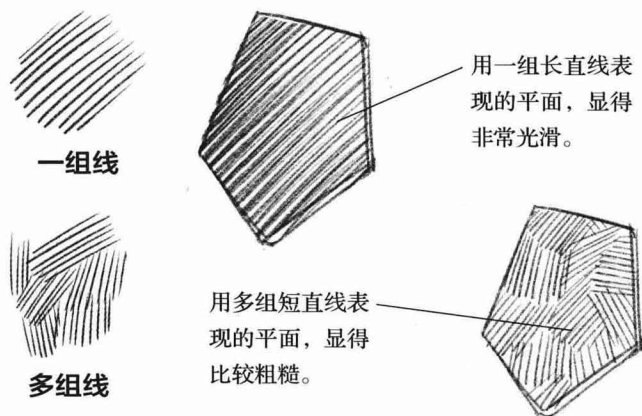
● 2.1 通过线条表现材质

线条是表现物体形状的基础，通过不同排列方式还能表现材质的立体感和质感。



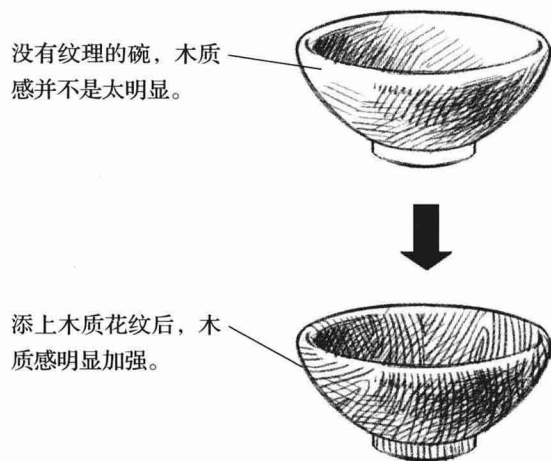
线条的密度对物体立体感的影响

线条排列的密度影响物体的立体感，线条越密，越能表现面的纵深感。



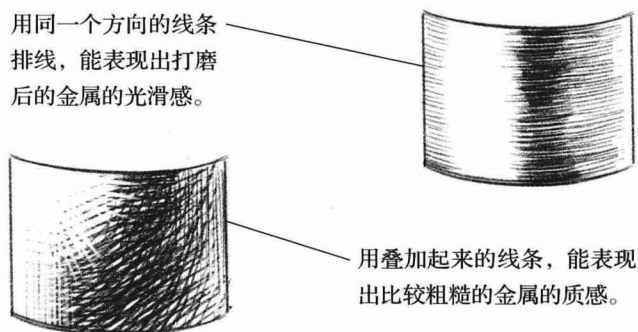
线条组对质感的影响

线条组越多，物体表面越显得粗糙，所以可以用一组长直线来表现光滑的平面，用多组短直线来表现粗糙的表面。



用线条表现物体的纹理

线条的排列还能表现物体的纹理，从而更好地体现物体的特性。



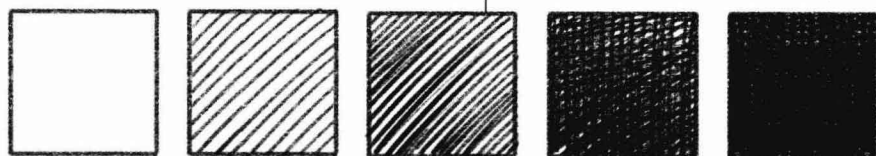
线条的不同叠加方式

线条的不同叠加方式对质感有一定的影响，通常越光滑的物体，线条叠加的方向越统一，越粗糙的物体，线条叠加的方向越多变。

● 2.2 通过色调表现材质

某些材质的颜色是固定的，脱离它们自身的固有色就会变成另一种材质，因此可以通过色调来表现这些既有颜色的物体材质。

中间分为三个灰色，可以根据线条的浓密程度来调整灰色的深浅。



白色

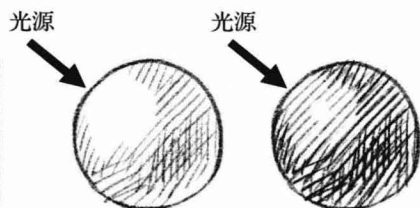
浅灰

灰色

深灰

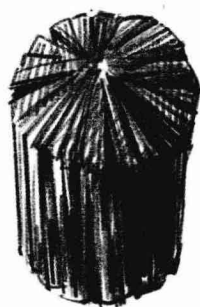
黑色

色调是配合质感所表现出来的颜色浓淡，在黑白漫画中，我们虽然不能用色彩来表现颜色，但是可以用色调的深浅来丰富画面。

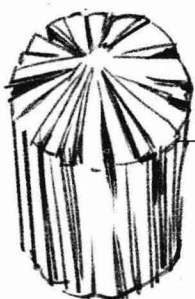


白色球体和灰色球体的对比

对比两幅图可以看到，即使画出了阴影线，固有色的不同也能很好地体现出来，白色球体顺光部分有大面积白色，而灰色球体的顺光部分由于固有色的关系，看起来白色面积小了很多。



正确的木炭色调

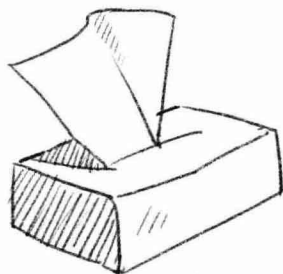


错误的木炭色调

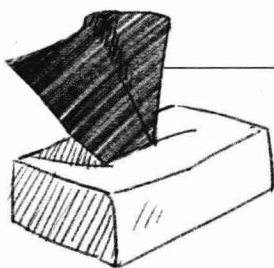
木炭呈现出的固有色一定很深，如果画成浅色的，就会显得很奇怪。



浅色调头发的表现方式



正确的纸巾色调



错误的纸巾色调

纸巾通常是浅色的，如果画成深色会让人感觉比较脏。



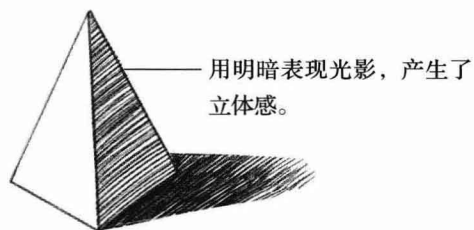
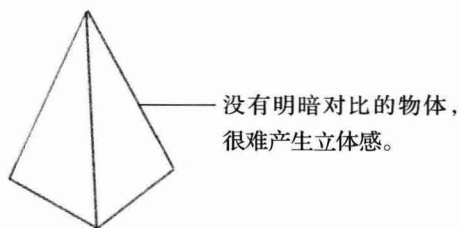
深色调头发的表现方式

不同的色调会对物体质感产生不同的影响。不准确的色调会让观众对物体产生错误的认知。

人的发色也有很多种，浅色头发和深色头发的不同固有色，要通过不同的绘画方式来表现。

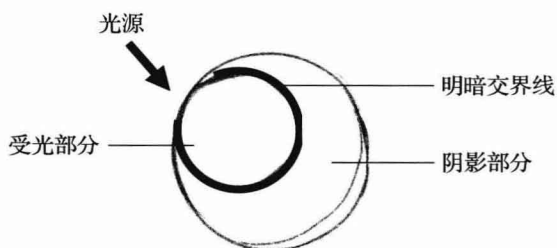
● 2.3 通过明暗表现材质

要想表现物体的材质，首先应表现其立体感，而明暗就是表现立体感的最佳方式。在漫画中，我们通过线条或面积来表现物体的明暗，从而体现出物体的材质。

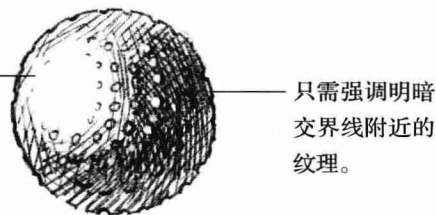


用明暗来表现立体感

我们可以通过排线来表现光在物体上的照射情况，从光线角度来表现物体的立体感。

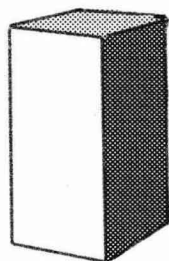


没有纹理，但是整体感觉这里是有纹理的。

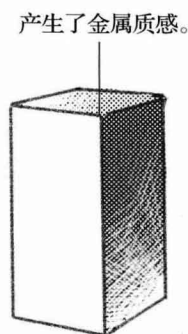


通过明暗表现材质

在表现一些特殊纹理或材质的时候，我们并不需要将整个物体的纹理都画出来，只需强调明暗交界线附近的纹理，整个物体的纹理就都会体现出来。



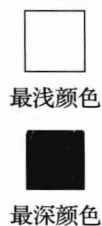
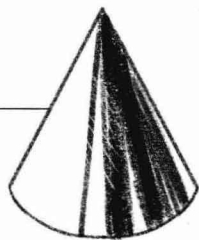
通过网点的面积来表现立体感



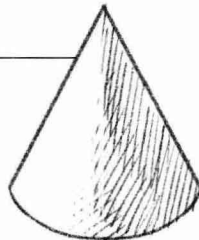
通过刮网的方式来营造质感

在漫画中，还可以通过网点的方式来体现物体的立体感。但是由于网点比较平整，表现的面也会比较光滑，我们可以通过刮网的方式，来为平面的网点创造一些纹理和反光，从而体现出物体的质感。

金属的明暗对比度比较强烈。



木质的明暗对比度比较弱。



通过明暗对比表现质感

由于材料的不同，有的物质的明暗对比会稍微弱一些，有的物质的明暗对比会稍微强一些，利用这种明暗对比差异能很好地表现出不同物质的质感。



利用铅笔表现质感

铅笔的手绘质感很好，常用于表现各种不同的肌理。可以通过改变铅笔的型号、用笔的力度和方向来获得不同的质感效果。

● 3.1 铅笔的选择方法

要想很好地表现出物体的质感，选择一支好用的铅笔非常重要，下面我们就来学习一下铅笔的选择方法吧！

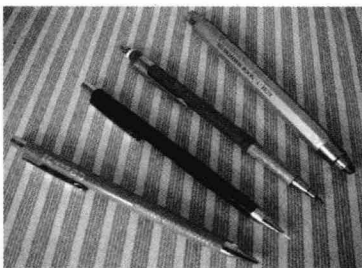


传统木质铅笔

传统木质铅笔是最常见的绘画工具，笔触也最自然，是绘画的首选。但是在用完笔尖以后需要削掉木质的部分才能继续作画，使用起来比较麻烦。



木质铅笔笔触



自动铅笔

现在自动铅笔也被广泛用于绘画，它使用替换笔芯，不用削笔尖，非常方便易用，但是同一支笔的笔尖粗细已经固定，不能调整。

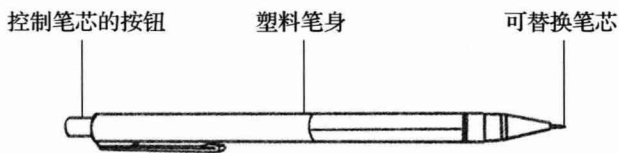


自动铅笔笔触



木质铅笔的构造

木质铅笔构造比较简单，使用时需要用美工刀削去木质笔身，根据削法不同，笔芯会出现不同的形状，笔触也会有所不同。



自动铅笔的构造

自动铅笔的笔芯可以替换，非常方便，而且利用笔尾控制笔芯的按钮还能控制笔芯的长短。



铅笔是有软硬之分的，木质笔身上的字母H、B以及HB等表示铅笔的软硬程度。其中H表示铅笔的硬度，字母前面的数字越大，就表示这种笔芯硬度越大，画出来的线条越淡。而字母B是表示笔芯的颜色深度，B前面的数字越大，画出来的线条颜色越深。通常绘图铅笔是从6B到4H，绘画时会选用6B来涂颜色最深的地方，2B或HB用来勾线，2H来绘制一些较硬的质感。