



# 漫画人物

## 动漫全攻略

TECHNIQUE AND PRACTICE

## 技法与练习

- ☆ 最流行的时尚造型
- ☆ 最通俗的技法讲解
- ☆ 最快速的入门教程

编著：王静



湖北长江出版集团 湖北美术出版社





# 漫画人物

## 动漫全攻略

TECHNIQUE AND PRACTICE

## 技法与练习

- ☆ 最流行的时尚造型
- ☆ 最通俗的技法讲解
- ☆ 最快速的入门教程

编著：王静



湖北长江出版集团 湖北美术出版社

编 著：王 静  
绘 画：王 静 宋满霞 赵华伟 奇 季 崔 鹏  
张 旭 王 磊 孙蔚然 徐秀元 王元祥  
文字设计：王 静 李洲琳  
设计制作：石 赛 李洲琳 罗 蓉  
封面设计：王益军  
封面绘画：唐立耘

---

## 图书在版编目 (C I P) 数据

漫画人物技法与练习 / 王静编著.

—武汉: 湖北美术出版社, 2012. 1

(动漫全攻略)

ISBN 978-7-5394-4746-9

I. ①漫…

II. ①王…

III. ①漫画: 人物画—绘画技法

IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第004930号

出版发行: 湖北美术出版社

地 址: 武汉市洪山区雄楚大街268号B座

电 话: (027) 87679522 87679537

邮政编码: 430070

印 制: 武汉精一印刷有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 9

印 数: 3000册

版 次: 2012年3月第1版

2012年3月第1次印刷

定 价: 30.00元

---

动漫全攻略·技法与练习

# CONTENTS 目录

## 漫画人物

### 第一章

#### 基本知识介绍

- 1.工具材料介绍/4
- 2.绘画基本元素 /7
- 3.真实人物与漫画人物/9

### 第二章

#### 人物头部的绘制

- 1.人物脸型的画法/12
- 2.眼睛的画法/18
- 3.口、鼻的绘制/23
- 4.耳朵的绘制/25
- 5.发型的绘制/28
- 6.头部综合绘制/35
- 7.面部表情的绘制/39

### 第三章

#### 人物的身体与比例

- 1.人物的身体比例/45
- 2.体型的改变/50
- 3.手的绘制/54
- 4.脚的绘制/59
- 5.身体比例的应用/63

### 第四章

#### 身体动作的绘制

- 1.基础动作/67
- 2.剧情动作/74
- 3.常见表情动作/80
- 4.其他特殊表情动作/90





## 第五章

### 服饰与造型搭配

1. 服装中褶皱的绘制/98
2. Q版人物的服饰搭配/100
3. 现代人物的服饰搭配/105
4. 古代人物的服饰搭配/110
5. 神幻人物的服饰搭配/115

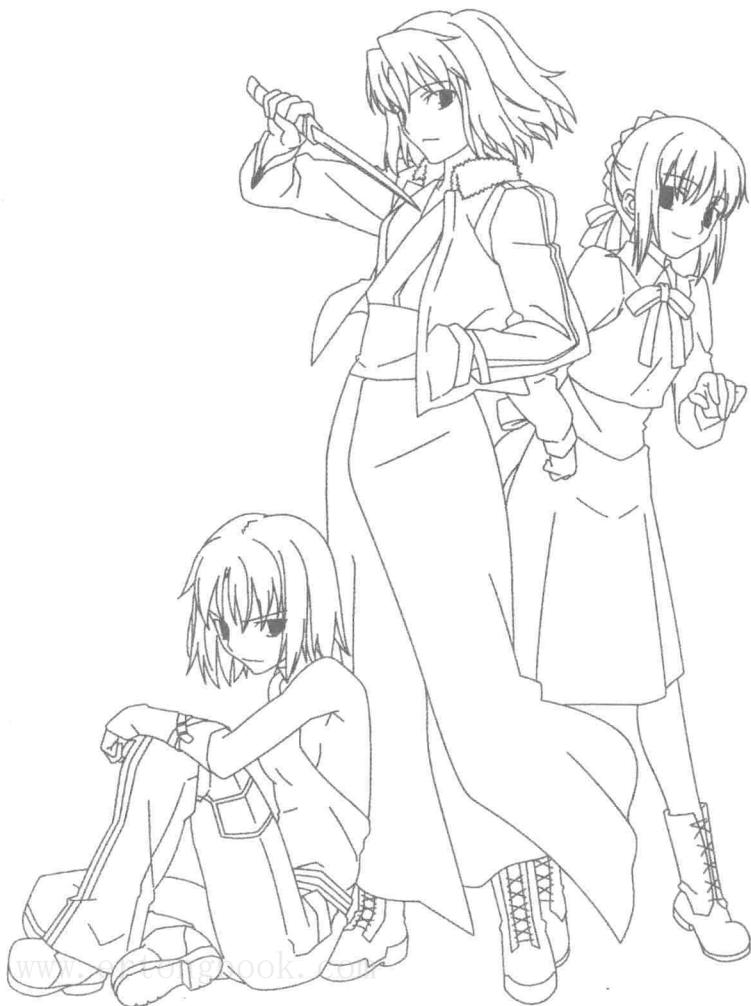
## 第六章

### 人物单幅画的构成

1. 不同视角人物的表现/120
2. 一人构图/123
3. 二人构图/127
4. 三人构图/130
5. 多人构图/134

6. 渲染气氛的方法/137

7. 单幅主题画的绘制/141





# 漫画人物

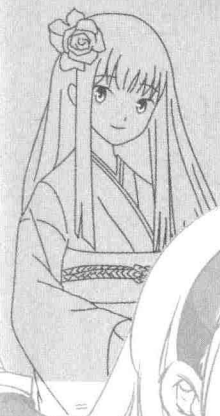
## 动漫全攻略

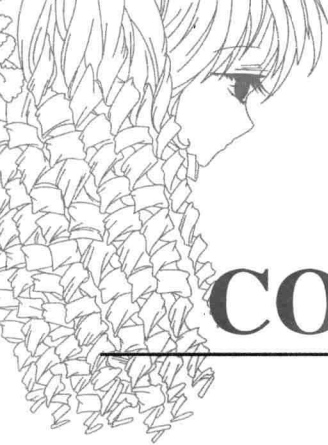
TECHNIQUE AND PRACTICE

## 技法与练习

- ☆ 最流行的时尚造型
- ☆ 最通俗的技法讲解
- ☆ 最快速的入门教程

编著：王静





动漫全攻略·技法与练习

# CONTENTS 目录

## 漫画人物

### 第一章

#### 基本知识介绍

- 1.工具材料介绍/4
- 2.绘画基本元素 /7
- 3.真实人物与漫画人物/9

### 第二章

#### 人物头部的绘制

- 1.人物脸型的画法/12
- 2.眼睛的画法/18
- 3.口、鼻的绘制/23
- 4.耳朵的绘制/25
- 5.发型的绘制/28
- 6.头部综合绘制/35
- 7.面部表情的绘制/39

### 第三章

#### 人物的身体与比例

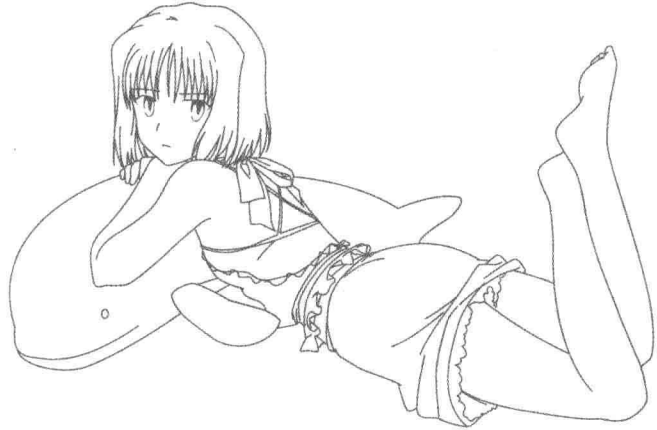
- 1.人物的身体比例/45
- 2.体型的改变/50
- 3.手的绘制/54
- 4.脚的绘制/59
- 5.身体比例的应用/63

### 第四章

#### 身体动作的绘制

- 1.基础动作/67
- 2.剧情动作/74
- 3.常见表情动作/80
- 4.其他特殊表情动作/90





## 第五章

### 服饰与造型搭配

1. 服装中褶皱的绘制/98
2. Q版人物的服饰搭配/100
3. 现代人物的服饰搭配/105
4. 古代人物的服饰搭配/110
5. 神幻人物的服饰搭配/115

## 第六章

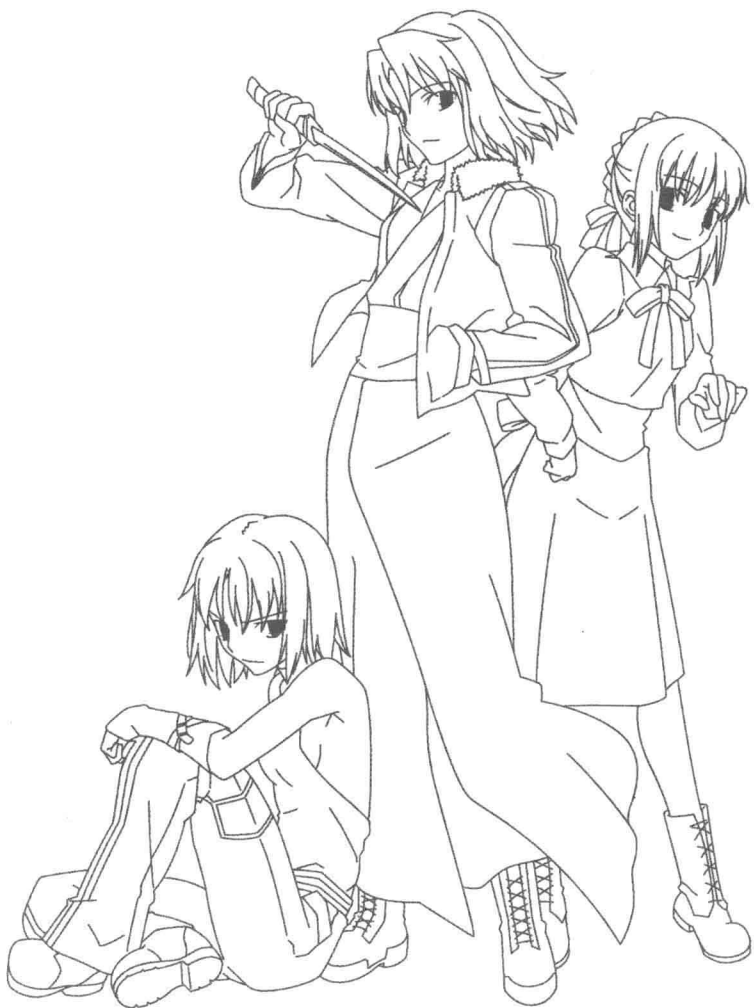
### 人物单幅画的构成

1. 不同视角人物的表现/120
2. 一人构图/123
3. 二人构图/127
4. 三人构图/130
5. 多人构图/134



6. 渲染气氛的方法/137

7. 单幅主题画的绘制/141



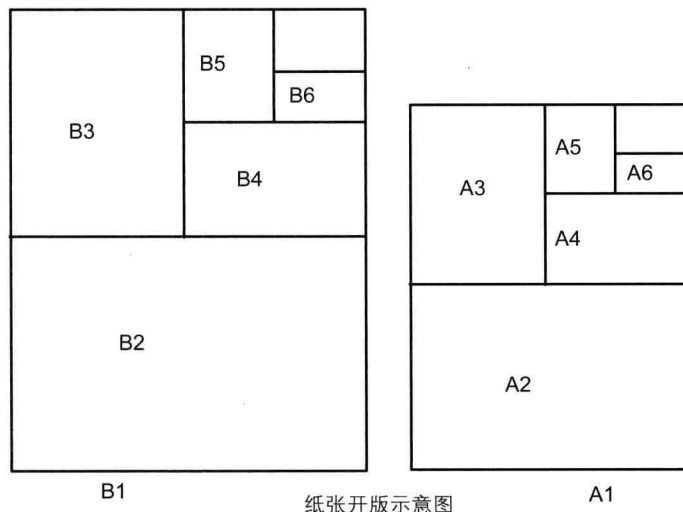


# 第一章 基本知识介绍

“卡通”一词是由英文中的“cartoon”音译而来，就是漫画。漫画就是用简单而夸张的手法来描绘生活的图画。卡通漫画中的人物形象简练而概括，充满了趣味性。

本章针对零基础动漫爱好者学习的需要，对绘制漫画的工具材料、绘画基本元素、基本绘制流程等，进行了分类讲解，希望能为他们的学习提供帮助。

## 1. 工具材料介绍



纸张开版示意图

## 绘画纸张

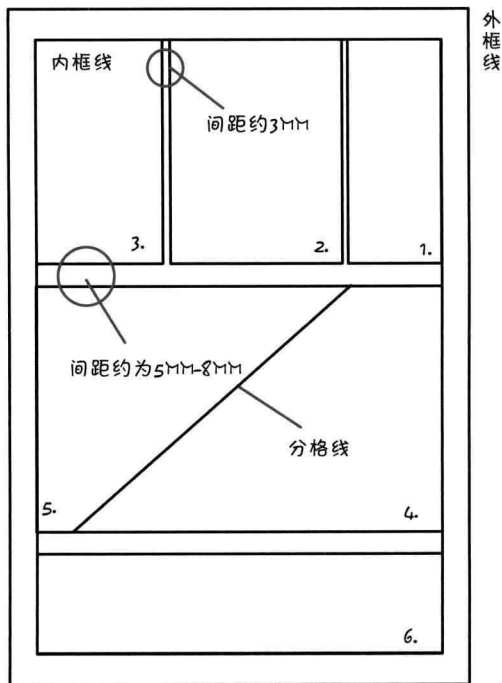
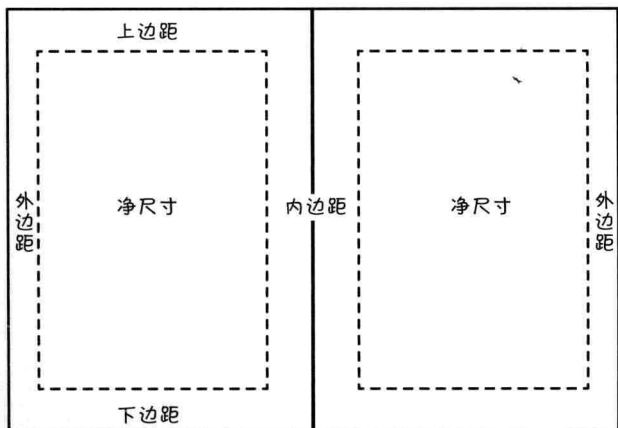
绘画稿纸有A、B两种类型，普通的漫画杂志会用B4的纸，大多数人会用A4的纸。纸张尺寸是对开式，A1型纸张尺寸是1平方米，A2型纸张尺寸是A1型纸张的1/2；A3型纸张是A1型纸的1/4；A4型纸张是A1型纸的1/8，以此类推。B1型纸张尺寸为1.5平方米，纸张开版的计算同A1相同。

### 常用纸张尺寸

- |               |                |
|---------------|----------------|
| A1: 594x840mm | B1: 706x1000mm |
| A2: 420x594mm | B2: 500x706mm  |
| A3: 297x420mm | B3: 353x500mm  |
| A4: 210x297mm | B4: 250x353mm  |
| A5: 148x210mm | B5: 176x250mm  |
| A6: 105x148mm |                |

## 漫画纸张的使用

漫画的阅读顺序是从右到左，横竖间距在3毫米到8毫米之间不等。使用漫画纸张绘画时应尽量在净尺寸内。注意内边距是装订位置，比上、下、外边距都要大。



## 绘画工具

常用的绘画用笔有：铅笔、彩色铅笔、蘸水笔、马克笔、鸭嘴笔等。



铅笔



彩色铅笔



马克笔



圆笔笔尖



学生笔尖



D笔笔尖



G笔笔尖

圆笔笔尖：线条很细，常用于细节的描绘。

学生笔尖：画出的线条较细，常用于绘制背景线，也可用来描绘头发。

D笔笔尖：较易控制线条的粗细变化，常用于画布料的质感。因为不易划纸，也常用于绘制各式效果线。

G笔笔尖：容易控制线条粗细变化。能画出抑扬顿挫的线条，通常用于绘制人物的主线。

其他工具还有橡皮、尺子、墨水。



修正白墨水



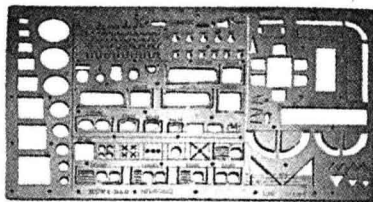
修正白墨水



橡皮



鸭嘴笔



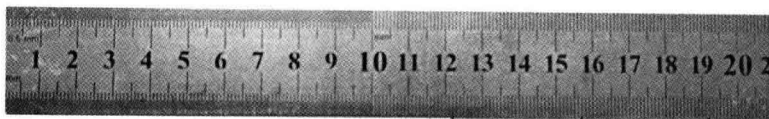
花样尺



描线黑墨水



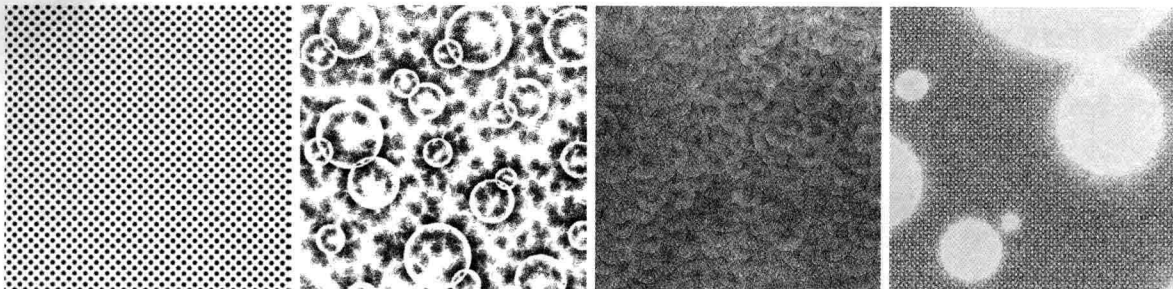
描线黑墨水



钢尺

网点纸

网点纸是最常用的一种网纸，可用在衣服、头发、阴影效果上。网点纸的种类很多，除了密度不同的圆点，还有风景、简易花朵等不同形状、气氛效果、渐变、灰度的网点。



各种样式的网点纸

学会使用网点纸，可在绘制漫画的过程中，减轻许多负担，节省时间。在实际应用时，可选用不同型号的网点纸，进行漫画的绘制。首先剪切下一块大小适中的网点纸贴在适当位置，然后用刮网刀切下多余网点纸，最后用指甲或刀背将网点纸压紧，以满足使用需要。



通过网点纸润色过的人物会比纯线稿的人物更有立体感。网点纸可进行多种搭配，不同型号的网点纸搭配在一起，可出现不同效果。

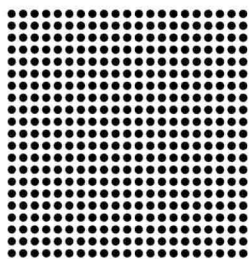
制作服装的网点效果也是如此，除可用圆点形网点纸，还可用玫瑰形等其他不同花纹效果的网点纸。



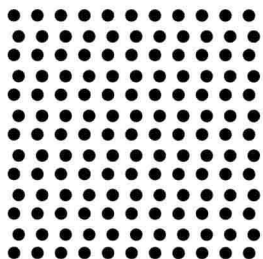
## 2. 绘画基本元素

### 点、线、面

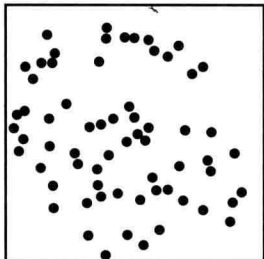
在绘制漫画的过程中，我们不能只依赖网点纸，有很多效果是需要手绘的方式完成的。因此，同其他任何一个画种一样，点、线、面也是绘制漫画的基本元素。通过对它们的了解，能让我们更清晰地懂得如何营造不同的绘画效果。



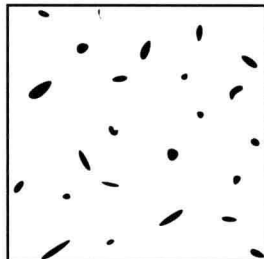
圆点小、间距小、密度大



圆点大、间距大、密度小



间距不规则的点



形态不规则的点

点的类型很多，并不限于规范均匀的形状。当圆点聚集到一定程度就会变成面，深浅不同的面可营造出黑夜、白昼等不同效果。

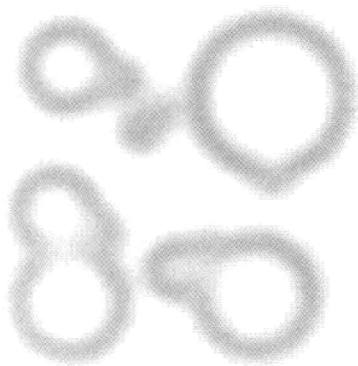


点的渐变

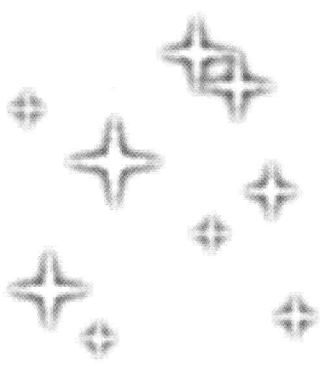


面的渐变

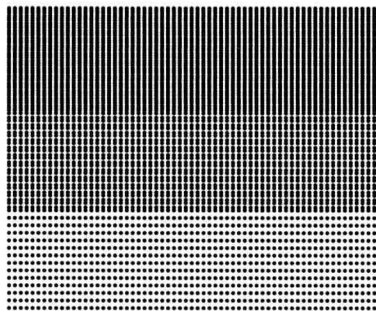
点的渐变是通过点的密度变化来体现的。它的作用不光是塑造立体感。当点变成面时，这类渐变效果的面还可以塑造人物阴影、倒影。当然不规则的渐变面，还可塑造出发光、闪烁、光晕、昏暗等不同效果。



圆形点体现柔光效果



墨形点体现闪光效果



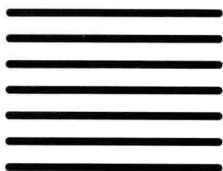
渐变点体现昏暗效果



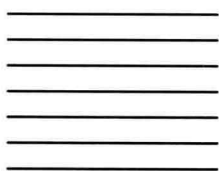
直线和曲线

直线也是可以用不同的效果和手法去演绎的。在手绘过程中，线条不用画得太笔直，需要画直线时用尺子就好了。但是要掌握好力度和间距。即使力度和间距都不相同，所画出的直线也不是杂乱无章的。这点在绘制头发时非常重要。

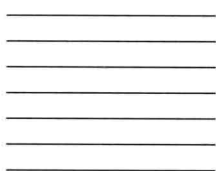
力度不同、间距相同时，直线会营造出这样的效果。



力度重



力度中

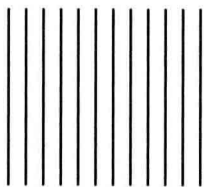


力度轻

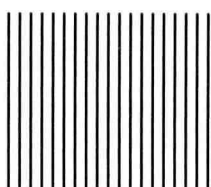


力度不均匀

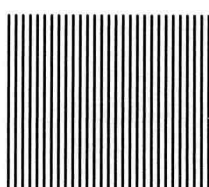
力度相同、间距不同时，直线会营造出这样的效果。



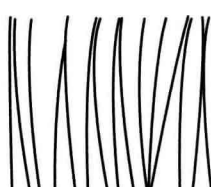
间距大



间距中等

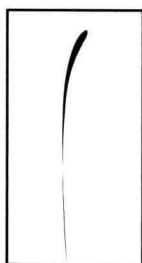


间距小



间距不均匀

曲线在绘画过程中同样重要。在绘制人物和道具的外轮廓时，通常会用到各种不同的曲线。掌握好曲线的弧度也是非常重要的。仔细思考就不难发现，漫画人物其实就是用不同的曲线绘制而成的。



弧度很小



弧度中等



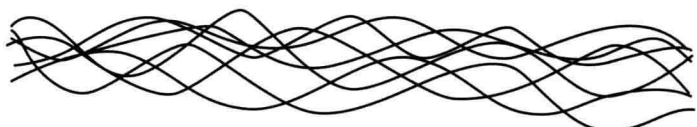
间距均匀，弧度小的波浪线。



间距均匀，弧度大的波浪线。



弧度小，间距不规则的波浪线。



弧度大，间距不规则的波浪线。

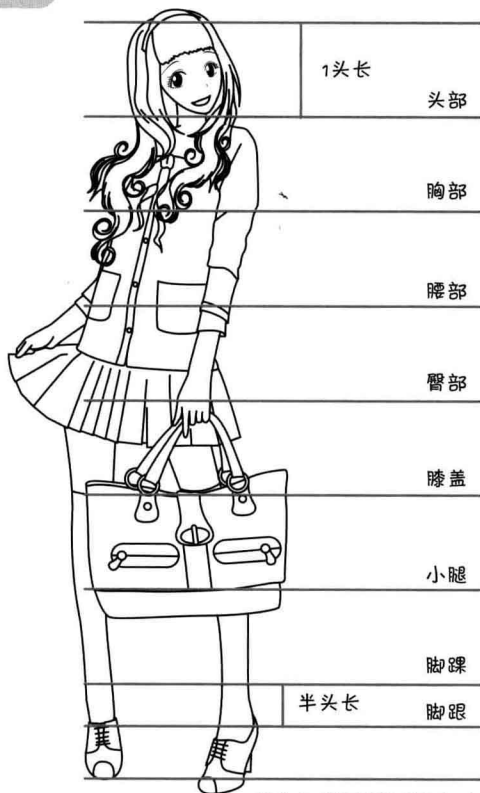
同一条弧线会有粗细变化。这种特性在绘制花纹、人物时均可用到。

### 3. 真实人物与漫画人物

#### 漫画人物身体比例



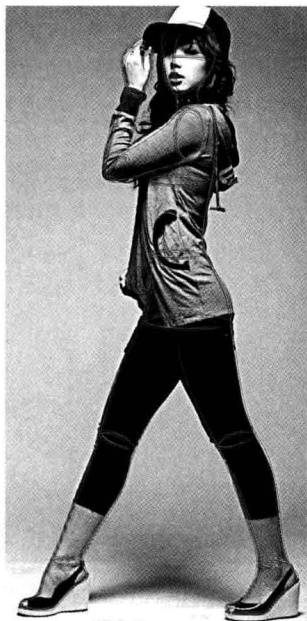
真实照片7.5头身比例



转变为漫画版7.5头身比例

漫画中的人体比例，是用所画人物的头部长度来测量的，某个部位的长度和头部长度相等时，我们就说这个部位的长度为“1个头”。

无论是五官比例位置，还是人物身体结构位置，真实人物与漫画人物之间都有较大差异。即便如此，最终比例大小不会改变。照片中人物为7.5头身比例，转为漫画版后，比例不变，只是在各部分位置上做出相应调整。



真实照片



动作幅度小



转变为漫画版

## 真实人物向漫画人物的转变

漫画人物的身体比例可从二头身跨越到八头身。就像时间轴，身体比例值越小越适合幼小的角色和老迈的角色，身体比例值越大越适合成年人。



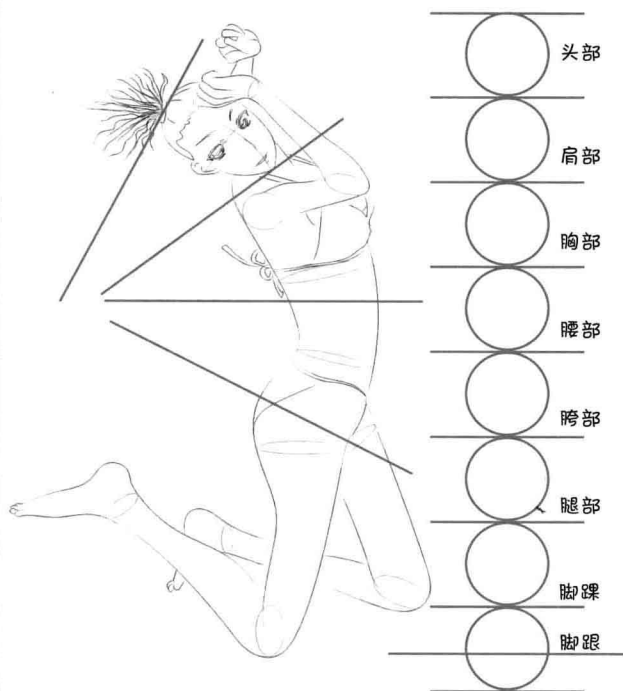
真实人物照片



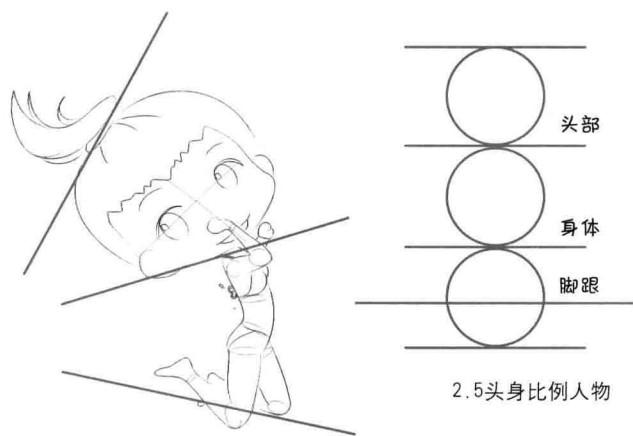
漫画版人物



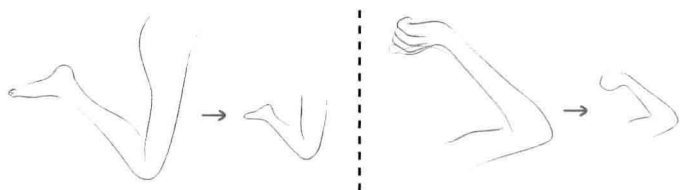
Q版人物



7.5头身比例人物



2.5头身比例人物



四肢比例转变

人物的基本结构由头部、身体、手臂、腿部四大部位构成。它们的状态、方向等因素可以决定人物的动作姿态，是绘制人物造型的基础。

## 第二章 人物头部的绘制

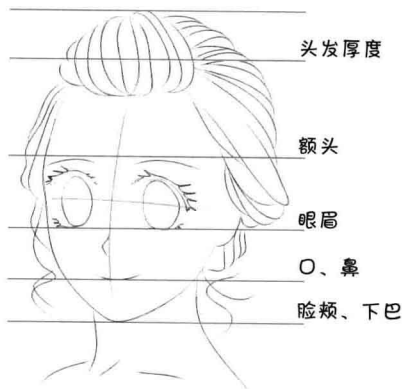
绘制人物头部，五官、发型是关键。不同的人有不同的长相，人物的样貌可根据性别、年龄甚至位置的不同而改变。

本章讲述了人物脸型、发型、五官、表情等头部绘制方法。通过不同的脸型、五官、发型等，组合成不同的人物的样貌、表情，丰富大家对人物头部绘制的认识。

### 真实人物头部向漫画版的转变



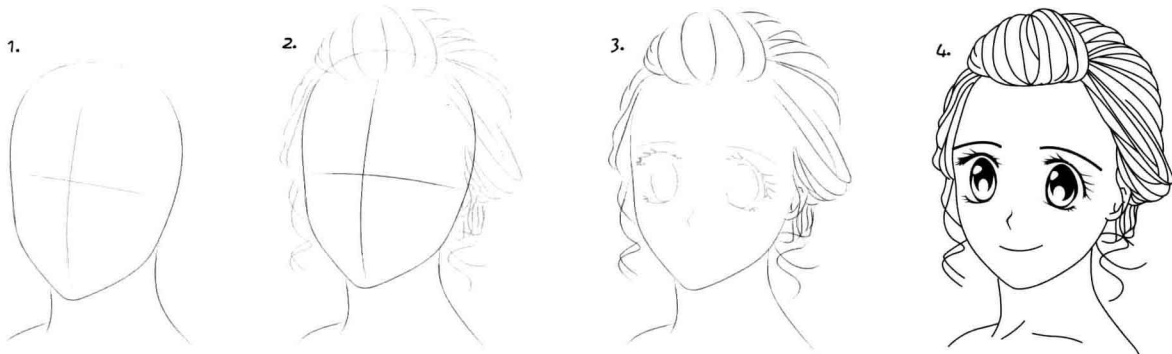
真实照片



转变为漫画版

漫画版人物头部五官从比例到形态都与真实人物不相同。漫画人物发型线条简单，眼睛较大且闪亮，口鼻被弱化很多。绘制时，可根据真实人物样貌进行绘制，结合漫画人物五官的不同特点，调节比例、位置，以达到最佳效果。

### 漫画人物头部绘制流程



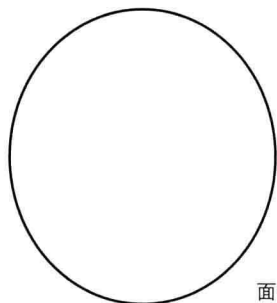
首先，画出人物头部轮廓，画出部分肩颈线。然后，在此基础上画出发型的基本形态，注意抓住人物发型特点，画出头发轮廓，添加发丝效果。其次，添加人物眼眉，可着重表现女孩睫毛。最后，修饰细节，完成绘制。



# 1. 人物脸型的画法

## 脸型与十字线

脸型是一个人物头部的基本轮廓，也是塑造人物不同样貌的基本雏形。提到脸型，不得不说十字线。十字线是与脸型有着密不可分关系的重要参考线，它可以标注面部朝向，可以确立五官位置，也是绘制脸型的基础步骤。

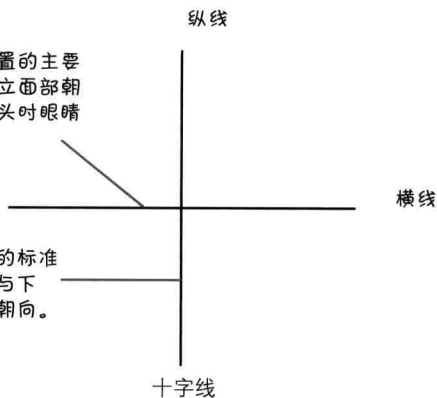


面部基本形状

面部的基本形状为椭圆形，任何脸型均可在此基础上演变。

横线是标注眼睛位置的主要参考线，它可以确立面部朝向，以及仰头、低头时眼睛的弧度。

纵线是平分面部的标准线，它贯穿额头与下巴，可确定水平朝向。

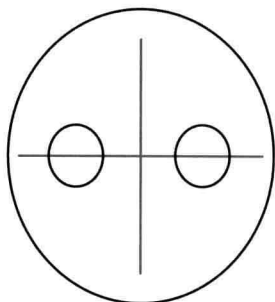


十字线

十字线可以确定面部朝向，标注五官位置，能正确掌握面部形态。

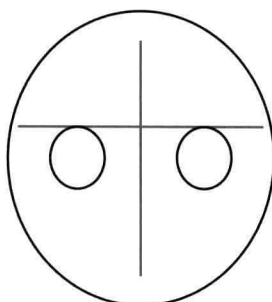
## 不同的标注方式

平面视角下，十字线的纵线基本不动，横线有四种标注方法。分别是单标、上标、下标、双标，均是以标注眼睛位置为基准。最常见的是单标和双标两种方式。



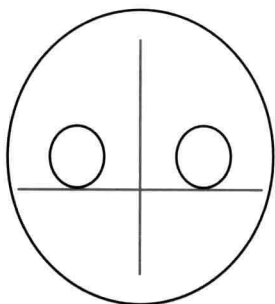
横线单标

单标指一条横线从双眼中心贯穿，标注眼睛位置。



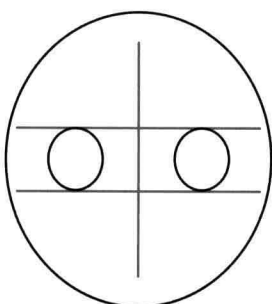
横线上标

上标指一条横线贯穿双眼上眼睑，标注出眼睛位置。



横线下标

下标指一条横线贯穿双眼下眼睑，标注出眼睛位置。



横线双标

双标指两条横线，分别贯穿上下眼睑，使眼睛处于双线中间，标注出眼睛位置。