



Miu Miu 编著
飞思数字创意出版中心

监制

萌系 MANGA

漫画素描技法

一本通

国内超人气漫画技法力作，快速掌握漫画素描技法！
手绘技法+Photoshop 绘画一本掌握！



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

200例

素描绘制

2000个

细节绘点

4个

上色案例

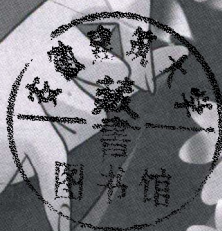
阅 览

萌系 MANGA

Miu Miu 编著
飞思数字创意出版中心 监制

漫画素描技法

一本通



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



J 218.2
201325

内容简介

如果你很爱看动漫，并且很喜欢画画，一定希望能自己动手绘制一些动漫角色。是不是不知道从何入手？那么就拿起本书吧，和我们一起学习漫画技法。

本书主要介绍了各种漫画人物角色的绘制方法和一些漫画技巧。第1章~第2章主要介绍动漫的基础知识和漫画的基本练习。第3章~第4章主要介绍了人物头部的绘制方法和人物表情的表现方法。第5章~第6章主要介绍了人物身体的绘画基础知识，以及深入刻画人物身体部分的技法。第7章~第8章主要介绍人物动态的画法和人物服饰的画法。第9章~第10章主要介绍了人物造型的画法和人物组合的练习。第11章~第12章主要介绍了一些绘制漫画的小技巧和为人物上色的基本步骤。

达人都是从菜鸟走过来的，所以，不要害怕和犹豫，拿起笔尽情地画吧，离你的目标会越来越接近！

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

萌系漫画素描技法一本通 / Miu Miu编著. -- 北京: 电子工业出版社, 2013.5

ISBN 978-7-121-19621-8

I. ①萌… II. ①M… III. ①漫画—人物画—素描技法 IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第030129号

责任编辑: 侯琦婧

特约编辑: 刘红涛

印刷: 北京天宇星印刷厂

装订: 三河市鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开本: 787×1092 1/16 印张: 16 字数: 486.4千字 彩插: 24

印次: 2013年5月第1次印刷

定价: 49.80元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

随着漫画产业在国外的发展，漫画创作热潮席卷海内外。国内许多漫画爱好者开始着手创作自己的作品，我国漫画事业逐渐有了起色，但是与漫画发达国家相比还是有一定距离。要想真正成为漫画发达国家，漫画功底必须扎实，然后展开我们丰富的想象力，努力去创作。在创作过程中不要孤军奋战，一定要讲究团队合作，这样我们的动漫产业才会很快发展起来。

本书从漫画工具的使用开始讲解，详细地介绍了从基础知识到漫画人物的形象塑造，慢慢地完成由新手到高手的一个跨越。

第1章主要讲解漫画的定义和漫画的分类，并介绍了漫画绘制工具的使用。

第2章主要讲解在绘制漫画前，需要做的一些相关基础练习。

第3章~第4章主要介绍人物头部的画法和人物表情的绘制方法，讲解详细到位。

第5章~第6章主要介绍人物身体的绘制方法，由浅入深，每一个重点都讲得很详细。

——第7章~第8章主要介绍人物不同动态的绘制方法和人物服饰的绘画技巧。

第9章~第10章主要介绍人物造型的创作和人物组合的画法，每一个细节都通过实例具体讲解，非常贴切。

第11章~第12章主要介绍绘制漫画的一些小技法和为人物上色的基本步骤。彩色部分通过4个大例子详细地讲解了为人物上色的方法。

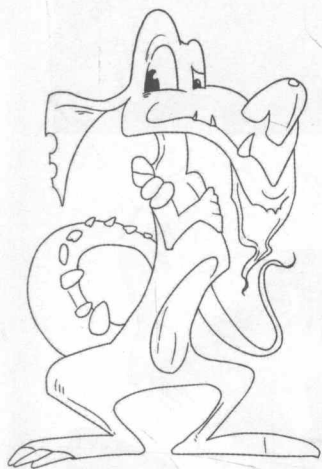
本书的特点：

(1) 从零开始。

本书有大量基础知识的讲解，作为初学者，完全不必担心学不会。

(2) 讲解系统。

把人物分开讲解，让你对每一个部位都能了解到位。





(3) 案例丰富。

书中涉及的例子比较丰富，每一个部位都通过大量的实例说明。

本书适用于那些十分喜爱画漫画，并要求提高漫画表现能力的读者。所以不要再犹豫，赶紧拿起本书亲自动手绘制吧！

本书由Miu Miu编著，参与编写的人员有马春萍、王育新、刘波、贺海峰、刘正旭、李澎、钱政娟、杜娟、黄海燕、王朋伟、王东华、朱立银、阎河、王秀峰、李斌。

目录 Contents

第1章 动漫基础知识 1

1.1 漫画的定义 2

1.1.1 漫画的发展步伐 3

1.1.2 日本漫画的发展 4

1.1.3 中国漫画的发展 6

1.2 漫画风格的分类 7

1.2.1 写实漫画 7

1.2.2 少年漫画 7

1.2.3 Q版漫画 8

1.2.4 商业漫画 8

1.3 漫画题材的分类 9

1.3.1 科幻类 9

1.3.2 神鬼类 9

1.3.3 魔法类 10

1.3.4 魔幻类 10

1.3.5 冒险类 11

1.3.6 竞技类 11

1.3.7 推理类 12

1.3.8 动作类 12

1.4 故事漫画的几个要素 13

1.4.1 故事题材 13

1.4.2 人物角色 14

1.4.3 分镜 15

1.5 漫画的绘制工具 17

1.5.1 纸张 17

1.5.2 铅笔与橡皮擦 18

1.5.3 手绘工具 19

1.5.4 计算机 20

第2章 漫画的基本练习 21

2.1 丰富多彩的漫画人物 22

2.2 从真实人物到漫画人物形象的转变 23

2.2.1 形象转变一 23

2.2.2 形象转变二 24

2.3 漫画中的线条表现 25





2.3.1	直线	25
2.3.2	曲线	26
2.3.3	集合线	27
2.4	线条与块面的应用	30
2.4.1	线条的应用	30
2.4.2	块状的应用	31

第3章 人物头部的画法33

3.1	面部画法与表现技法	34
3.1.1	平视的画法	34
3.1.2	男性与女性脸型的特征和区别	38
3.1.3	不同角度的头部朝向	39
3.2	五官的画法	40
3.2.1	眼眉的画法	40
3.2.2	鼻子和嘴巴的画法	42
3.2.3	耳朵的画法	45
3.2.4	不同风格的人物五官比例	47
3.2.5	五官的绘制流程	50
3.3	人物头发的表现	51
3.3.1	长发与短发绘制的区别	51
3.3.2	发型与人物性格的表现	55
3.3.3	头上饰品的画法	55

第4章 人物表情的表现方法57

4.1	表情的产生	58
4.2	人物的不同表情	59
4.2.1	同一人物不同表情的变换	59
4.2.2	不同人物同一表情的比较（开心）	61
4.2.3	不同人物同一表情的比较（伤心）	62
4.3	漫画中的表情夸张变形	63
4.3.1	开心表情的夸张变形	63
4.3.2	愤怒表情的夸张变形	63
4.3.3	惊恐表情的夸张变形	64
4.3.4	伤心表情的夸张变形	64
4.3.5	面部表情夸张实例（一）	65
4.3.6	面部表情夸张实例（二）	66
4.4	正面情绪的画法	67
4.5	负面情绪的画法	68
4.6	头部体积感的画法	69
4.7	人物头部与表情绘制实例	71
4.7.1	实例一	71
4.7.2	实例二	72
4.7.3	实例三	73



4.8 人物动作与表情的绘制	74
4.8.1 难过	74
4.8.2 喜悦	76
4.8.3 生气	78
4.8.4 惊讶	80

第5章 身体结构知识83

5.1 骨骼的结构	84
5.2 肌肉的结构	85
5.3 颈部的画法	87
5.3.1 颈部的结构	87
5.3.2 不同颈部的形态	88
5.4 手和脚的画法	89
5.4.1 手的结构	89
5.4.2 手的各种形态	89
5.4.3 手的绘制实例	92
5.4.4 脚的画法	93
5.4.5 手臂的画法	95
5.4.6 腿的画法	97

第6章 身体的绘制方法99

6.1 躯干的画法	100
6.1.1 躯干的动态	100
6.1.2 躯干动态的绘制实例	101
6.2 利用骨点绘制标准体态	102
6.3 人物立体感的表现	103
6.3.1 跪坐的少女	103
6.3.2 站立的少女	105
6.4 不同的人体比例特征	107
6.4.1 八头身比例和七头身比例	107
6.4.2 六头身比例和五头身比例	108
6.4.3 Q版头身比例	109
6.5 人物身体绘制实例	110
6.5.1 实例一	110
6.5.2 实例二	112
6.5.3 实例三	114

第7章 人物动态的画法表现117

7.1 不同视角的动态表现	118
7.1.1 仰视角度	118
7.1.2 平视角度	119
7.1.3 俯视角度	120
7.2 夸张动态的表现技法	121



7.3 不同状态下的动态特征	122
7.3.1 坐着的动作	122
7.3.2 跳着的动作	124
7.3.3 蹲着的动作	126
7.3.4 走路的动作	128
7.3.5 跑步的动作	130
第8章 人物服饰的画法技巧	133
8.1 人物服装的基础知识	134
8.1.1 衣服褶皱的种类	134
8.1.2 衣服褶皱的画法	135
8.1.3 衣服褶皱的应用	136
8.2 服装和饰品	137
8.2.1 生活着装	137
8.2.2 校园服饰	138
8.2.3 铁道服饰	139
8.2.4 战斗服饰	140
8.2.5 奇幻类服饰	141
8.3 护士服的画法	142
8.4 战服的画法	148
8.5 休闲服的画法	154
8.6 时尚短裙的画法	159
第9章 人物造型的画法	165
9.1 人物造型基础知识	166
9.1.1 了解人物造型	166
9.1.2 人物造型的应用	167
9.2 漫画道具的配合使用	168
9.2.1 生活道具	168
9.2.2 交通工具	169
9.2.3 竞技道具	170
9.2.4 幻想道具	171
9.2.5 古典道具	172
9.2.6 日式古典道具	173
9.3 俏皮可爱型	174
9.4 淑女型	178
9.5 忧郁型	182
9.6 居家型	186
9.7 强悍型	190
9.8 冷酷型	194
9.9 腼腆型	198



第10章 人物组合的绘制	203
10.1 人物组合基础知识	204
10.1.1 一人构图和两人构图	204
10.1.2 三人构图和多人构图	205
10.2 给漫画人物锦上添花的图案	206
10.2.1 表现人物神秘感的图案	206
10.2.2 表现人物身世命运的图案	207
10.2.3 表现人物可爱的图案	208
10.2.4 特殊图案在漫画中的应用	209
10.3 战友	210
10.4 漩涡鸣人与佐助	214
10.5 小小乐队	218
第11章 漫画小技法	225
11.1 光与影的表现	226
11.2 漫画中的各种材质	227
11.2.1 用线条来表现画面质感	227
11.2.2 用面来表现画面质感	228
11.2.3 其他材质	229
11.3 非人类角色	230
11.4 极富冲击力的画面特效	232
11.5 用网点表现画面	234
11.5.1 叠网	234
11.5.2 刮网	234
11.6 建筑的绘制	235
11.7 材质的表现	239
11.7.1 金属	239
11.7.2 沙子	239
11.7.3 雾	239
11.7.4 玻璃	240
11.7.5 皮质	240
11.7.6 水	241
11.7.7 冰	241
11.7.8 烟	242
11.7.9 木材	242
11.8 漫画小故事	243
11.8.1 试衣服	243
11.8.2 假发	244
11.9 声音的表现	245
第12章 人物上色的基本步骤	247
12.1 色彩基础解析	248



12.1.1	三原色	248
12.1.2	补色和同色	248
12.1.3	冷色调与暖色调的对比	249
12.1.4	画面中的冷暖对比	249
12.2	上色步骤与技巧	250
12.2.1	美丽的少女	250
12.2.2	节日里的女孩	260
11.2.3	萌型美少女	269
12.2.4	卷发美少女	279



第1章 动漫基础知识

现在的漫画深受广大读者的喜爱，绘制漫画成为了一种休闲和娱乐的方式。很多绘画爱好者都开始学习绘制漫画，要想创作出优秀的作品，首先就要了解漫画的基础知识，只有这样才可以准确地绘制出完美的图片。

1.1 漫画的定义

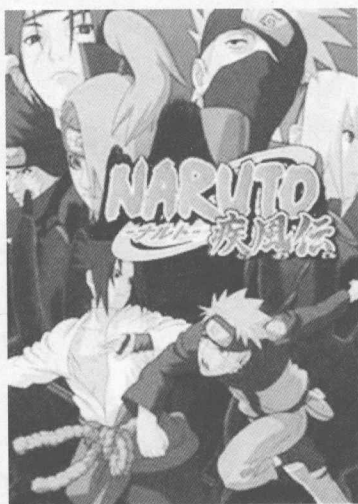
漫画是一种艺术形式，是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。一般运用变形、比拟、象征、暗示或影射等方法，构成幽默诙谐的画面或画面组，以取得讽刺或歌颂的效果，具有较强的社会性。也有纯娱乐性的作品，娱乐性质的作品往往有搞笑型和人物创造型（设计一个作者所虚拟的世界与规则）两种。



《加奈日记》



《地狱少女》



《火影忍者》



《NANA》

以上是日本流行的漫画作品，相信大家愿意翻阅这本书说明对于漫画是有一定了解的，漫画中的人物与现实中的事物有很大的区别，它精简概括了人物的特点，并将其特征夸张放大。故事涵盖多种多样的情节，且正向多元化发展。

1.1.1 漫画的发展步伐

“漫画”二字起源于中国北宋，最初使用“漫画”二字的是北宋学者、画家晁以道，在其著作《景迂生集》中说：“黄河多淘河之属，有曰漫画者，常以嘴画水求鱼。”这里说的漫画是一种水鸟的名称，因为它捕鱼时潇洒自如，像在水上作画而得名。1925年5月，《文学周报》连载丰子恺的画并注明为漫画，这是中国最早称为漫画的作品。西方漫画源自英国，19世纪法国画家杜米埃在西方漫画史上取得了最优秀的成就。

作为绘画艺术的一个分支，漫画发展至今天，已形成了3种形态，即讽刺幽默的传统漫画、叙事的多幅或连环卡通漫画和探索性的先锋漫画。讽刺、幽默的传统漫画我们平常总会看到；卡通漫画是借鉴卡通手法、风格而编画的连环漫画；先锋漫画至今在国际上仍然没有清晰的定义，一般指介于幽默的传统漫画、叙事的多幅或连环卡通漫画之间。先锋漫画是漫画与前卫艺术之间的边缘艺术形式，或者说是受当代先锋艺术催化而生的一种新的漫画流派，强调在价值观和审美取向上的探索功能，对传统漫画具有“颠覆性”。



《北斋漫画》



丰子恺的《风雪变幻》



杜米埃漫画

溯本求源，漫画自诞生那天起，就具有高贵的艺术血统，据史料记载，早在15世纪的欧洲，一些夸张变形的人物形象就出现在绘画作品中。



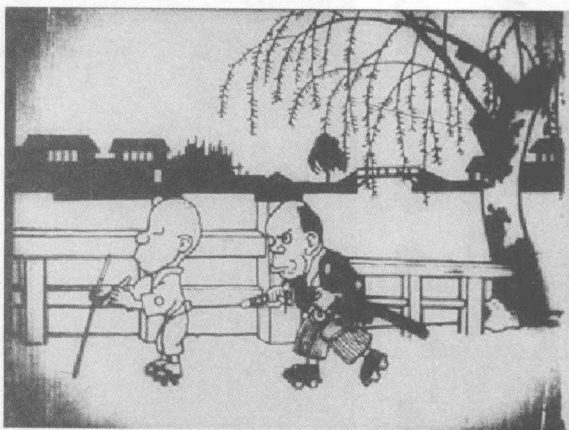
贺加斯的《时髦婚姻》

有史可查的是意大利文艺复兴时期的著名画家达·芬奇和英国工业革命时期的画家威廉·贺加斯，在他们的素描稿和油画中频频出现一些夸张变形的人物造型，尤其是贺加斯的代表作《打瞌睡的教友》、《时髦婚姻》和《性格与漫画》等，标志着近代西洋漫画的形成。

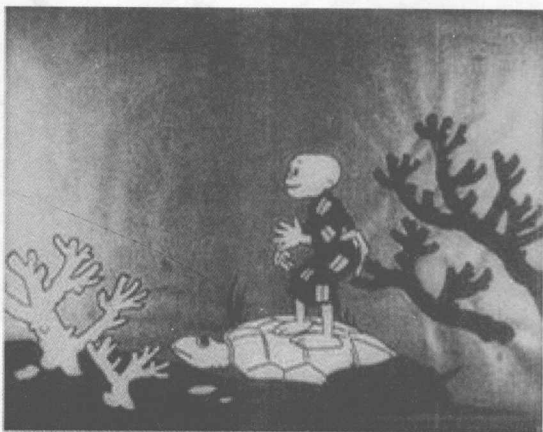
1.1.2 日本漫画的发展

日本动漫是日本动画和日本漫画的合称。其中，日本漫画享有绝对的全球第一的地位，虽然日本动画因过于快速的批量生产和过于庞大的市场需求等因素，使得多部作品大量节约资金，制作过于快速，所以很多作品不如美国极少数动画电影特效那么炫目，但是凭着其独特的人物和剧情设计，独具创新和趣味性，魅力十足，在全球仍拥有绝对第一的地位，拥有忠实的读者。这里所指的美国少数动画电影，主要是一年内屈指可数，有时候甚至一年只有一部甚至连一部都没有的好莱坞电影动画，由于数量极少，所以可把资金全部投资在这些项目上，可以说是资金砸出来的。除了极少数好莱坞动画电影外，绝大部分美国动画（包括电视TV动画和电影）水准都远不如绝大多数的日本动画。

1917年，下川凹夫摄制《芋川掠三玄关·一番之卷》，北山清太郎制作了《猿蟹合战》，幸内纯一创作了《锅凹内名刃》，此三人为日本动画的奠基人。其中，下川凹夫创作的《芋川掠三玄关·一番之卷》被公认为日本的第一部动画片。

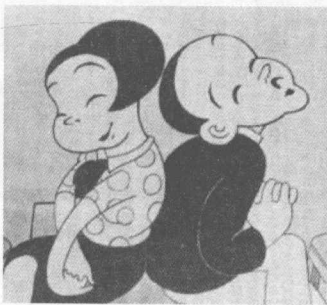


幸内纯一《锅凹内名刃》

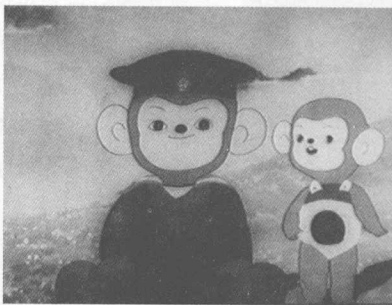


下川凹夫摄制《芋川掠三玄关·一番之卷》

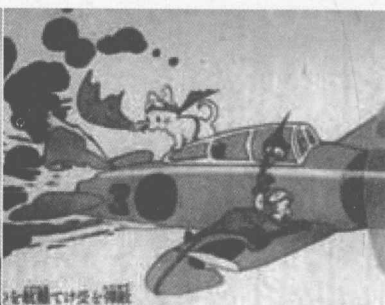
1933年，日本第一部有声动画片《力与世间女子》诞生了，它是由政冈宪三和其学生懒尾光世制作完成的。二战期间，懒尾光世拍摄了“桃太郎”系列动画片，鼓吹侵略，美化、夸耀日本军国主义，其中的代表作是1944年制作的《桃太郎·海上神兵》。



《力与世间女子》

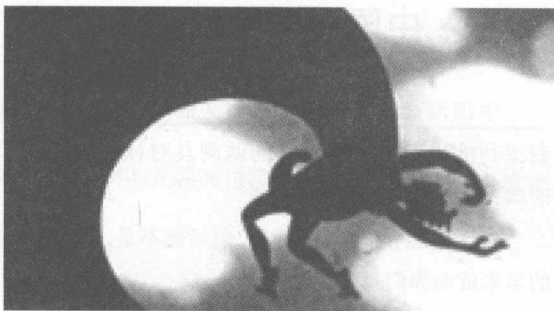


《桃太郎·海上神兵》



《桃太郎·海上神兵》

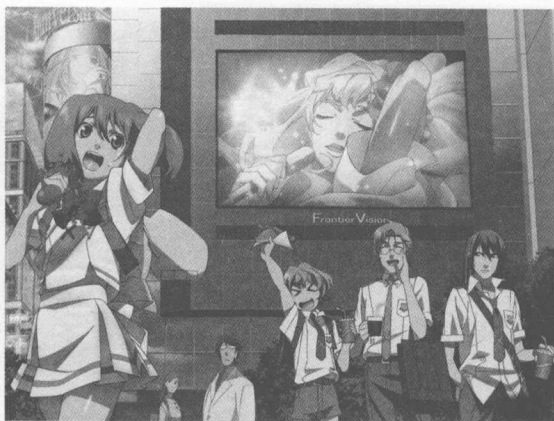
1945年,日本战败后,反战题材的动画影片颇受欢迎且影响深远,期间的代表人物是被日本动画界誉为“怪人”的动画家——大藤信郎,他于1927年拍摄了黑白版的《鲸鱼》,并于1952年摄制完成了彩色版的《鲸鱼》,该部动画片成为首部获得国际大奖的日本动画片。大藤信郎把流传在中国数千年的皮影戏和日本独有的千代纸结合起来绘制动画。大藤信郎在日本知名度极高,以他的名字命名的“大藤奖”更成为日本一流的动画片奖项。



大藤信郎《鲸鱼》



美树本晴彦



河森正治

1974年,日本动画进入了成熟期。

20世纪70年代初期,日本涌现出大批科幻机械类动画的大师,代表人物有松木零士、富野由悠季、河森正治、美树本晴彦等。其中最著名的富野由悠季是“GUNDAM”系列的创始人之一,他执导了《机动战士GUNDAM》(1979年)等SF类动画电影。1982年,河森正治在为《超时空要塞Macross》担任机械设定时,开始崭露头角,随后他出任导演监制了《超时空要塞》的系列剧场版动画影片。



富野由悠季《机动战士GUNDAM》



河森正治《超时空要塞Macross》

1.1.3 中国漫画的发展

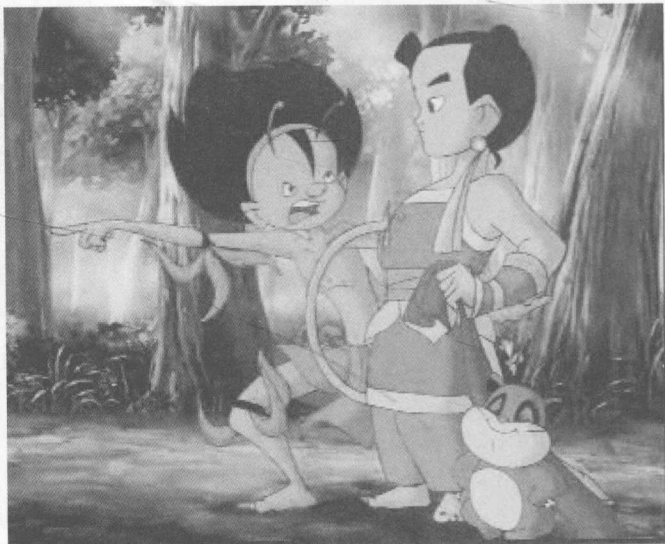
中国漫画的特色孕育于悠久而厚重的历史，以及绘画艺术的发展过程中，至清末民初崭露头角。随着报刊的出现，漫画直观的讽刺及对社会政权的辛辣批判，成为一种特殊的“武器”而发展为一个独立的画种。

中国漫画曾经辉煌一时，但后劲不足，有多方面的原因，这里就不多讲了，学习本书的各位，中国漫画的未来就由你们来开创啦！

21世纪的中国漫画主要流传于网络，由于21世纪的漫画人才短缺和一些错综复杂的原因，中国漫画正处在瓶颈期。21世纪的中国漫画主要为仿日式漫画的风格，这也说明中国漫画正在艰难地探索，但是今天，仍然有一批漫画家在默默支撑着中国漫画的发展，国家也对动漫行业给予了一定的扶持，当今中国漫画正经历人才空白期，总有一天，中国漫画会复兴。



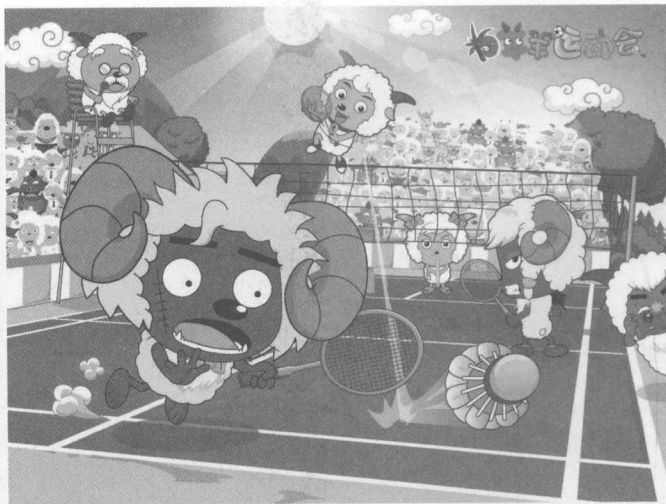
敖幼祥《乌龙院》



中国国际电视总公司《哪吒传奇》



上海美术电影制片厂《葫芦兄弟》



广东原创动力文化传播有限公司《喜洋洋与灰太狼》