

漫天堂 丛书

超 实战 漫画技法

人物篇

编著 颜开文化

带你走进奇幻、
美妙的漫画世界



21 二十一世纪出版社
21st Century Publishing House
全国百佳出版社

漫迷必备

图书在版编目 (C I P) 数据

超实战漫画技法. 人物篇 / 颜开文化编著.

—南昌: 二十一世纪出版社, 2012. 9

(漫天堂丛书)

ISBN 978-7-5391-7279-8

I. ①超… II. ①颜… 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140501号



超实战漫画技法·人物篇 颜开文化 编著

出版人 张秋林
责任编辑 方敏 岳海菁
出版发行 二十一世纪出版社
(江西省南昌市子安路75号 330009)
www.21cccc.com cc21@163.net

开本 889mm×1194mm 1/16
版次 2012年9月第1版
印次 2012年9月第1次印刷
印数 1-8,000册
书号 ISBN 978-7-5391-7279-8
定价 30.00元

赣版权登字-04-2012-430

(如发现印装质量有问题, 请寄本社发行部调换, 电话: 0791-86524997)

漫天堂 丛书

超 实战 漫画技法

人物篇

颜开文化 编著



21 二十一世纪出版社
21st Century Publishing House
全国百佳出版社

序 言

当编辑提出编写漫画技法书的建议时，我有点犹豫：第一，我一直忙于漫画作品的创作与连载，压力异常大，基本上没有空余时间去做别的事情，因此迟迟未能动笔；第二，虽然我从走上漫画创作这条“不归路”至今已快20年了，当中也积累了一些心得和经验，但是总觉得每个人的境遇不同，成长和学习的道路不同，所以让我来编写这样的书籍，未免有些心虚。直至友人的一句话解开了我这个心结：“各取所需！”请看了此书的读者不要视这本书为圣旨圣经，而是要根据自己的实际情况因材施教，各取所需。

作为从“画王”时代一路走过来的中国漫画人，我觉得从上个世纪90年代漫画创作的黄金时代开始，到后来的低谷期，再到现在的白银时代，本土原创就一直在颠簸中前行，每个漫画家就像万能的天神，从编剧、分镜到人物、背景和网点，样样都要无师自通。我希望与所有喜爱漫画的朋友们分享创作的经验和心得。

在编写这套书的过程中，工作室的诸位同仁协助查阅了大量的资料 and 同类图书，分析了很多的漫画教学案例，希望能做到讲述得简单、活泼、易懂，尽量令初学者避免走错路和走弯路。书中没有提及漫画工具，我认为只要有一支笔就能画漫画，全看您的决心有多大，是否能画出好的作品，工具并不是非常重要的。

本套丛书适合初、中级漫画爱好者阅读。书中涉及许多漫画技法，希望您能开心地阅读本书，并且学有所获。

感谢帮助过我和如今还在与我一起奋斗的工作室的同志们，还有广大的读者，有了你们的支持，才让我坚持理想一直走到今天。



目 录

| | |
|---------------------|------------|
| 第一章 人体结构绘画技法 | 005 |
| 人体结构基础概念 | 006 |
| 各年龄段人体特征 | 007 |
| 第二章 人物头部绘画技法 | 023 |
| 发型绘制技巧 | 024 |
| 脸型绘制技巧 | 029 |
| 眼睛绘制技巧 | 035 |
| 完整头部构成 | 039 |
| 第三章 人物服饰绘画技法 | 061 |
| 人物服饰基础概念 | 062 |
| 男性服饰 | 063 |
| 女性服饰 | 092 |
| 第四章 单幅人物绘画技法 | 121 |
| 如何构图 | 122 |
| 构图基本常识 | 122 |
| 画面重心控制 | 126 |
| 如何用构图表现主题 | 129 |
| 如何表现画面主题 | 131 |
| 第五章 组合人物绘画技法 | 137 |
| 如何构图 | 138 |
| 组合人物绘画构图要素 | 138 |
| 画面重心控制 | 139 |
| 如何用构图表现主题 | 141 |
| 如何表现画面主题 | 143 |
| 特别秘籍 | 147 |
| 如何收集资料 | 148 |
| 如何整理资料 | 150 |
| 按设计的主题寻找资料 | 151 |
| 如何活用素材 | 152 |
| 优秀作品欣赏 | 155 |

第一章

人体结构绘画技法



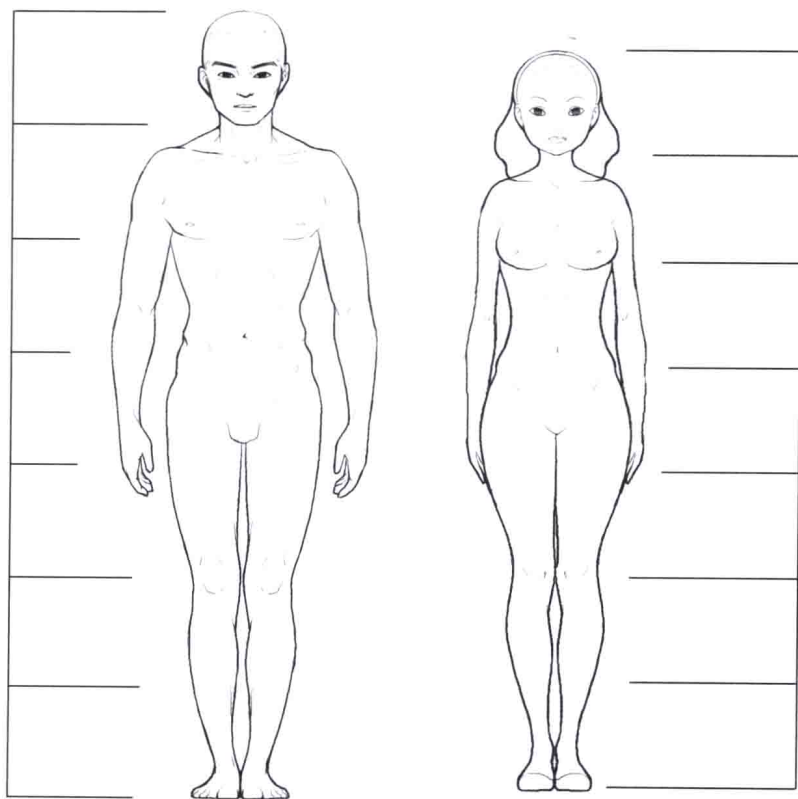
人体结构基础概念



哈喽！大家好，我是盐开水的助理哦，受他的委托，我来给大家讲授漫画教程，请大家多多指教！



人体结构是漫画技法基础中的基础，非常的重要！正常的人体比例如下图。按东方成年人的身体结构，通常为七头身或六头身。



而漫画中的人体比例与结构经过漫画家们的总结与美化，呈现在读者面前的往往是最完美的形象。为了体现人物的修长俊美，人体比例通常被拉到了8头身乃至9头身。

各年龄段人体特征

儿童

0~3岁

各年龄段的人物，有各自不同的头身比例。下图是0~3岁年龄段婴幼儿的头身比例。



0~1岁



1~2岁



2~3岁

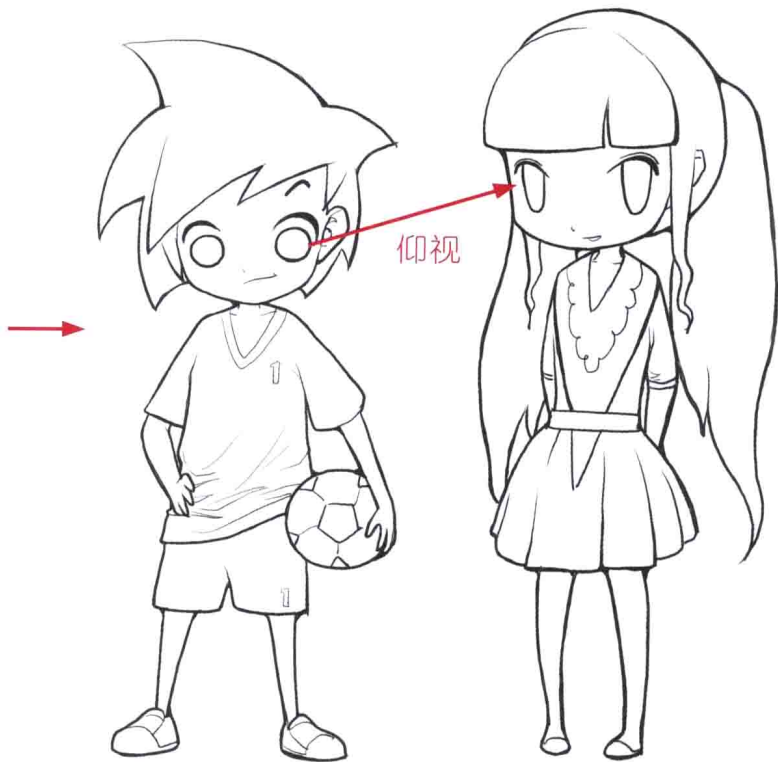
5~8岁

幼儿的身体非常柔软，肌肉和骨骼都还没有发育完全。因此，在漫画中，我们通常把这个年龄段的儿童画得圆滚滚、胖乎乎的，线条全部使用弧线，以体现那种柔软的质感。



← 注意，进入5~8岁这个年龄段，女孩和男孩的区别已经比较明显了。

女孩发育通常比男孩要早，所以在这个年龄段，会有男孩仰视女孩的现象。



9~10岁

此年龄段，男孩身体开始出现初步的肌肉线条，他们的男性特征开始凸现，但还不明显。而女孩此时的身体仍在疯狂“拔节”，纤细单薄是主基调。



在漫画中，我们常常使用的一个角色特征叫做“Q版”，其实就是将人物幼儿化，起到调剂剧情的作用。这在各种题材的漫画中都有体现，如下为《星海镖师》中的Q版、《神精榜》中的Q版、盐开水自己的Q版。



盐开水自己的Q版



《神精榜》中的Q版



《星海镖师》中的Q版



Q版一般采用2头身或者3头身的比例，这样会让人物看上去更加可爱和有趣。我就是这样的比例。

少年

10~16岁

10~16岁的少年，身体已经初步发育，头身比例开始拉长，为体现修长与俊美，可采用5~6头身的比例结构。

注意，女性角色身体线条仍然体现出柔软的感觉，而男孩子的身体结构则已经初现肌肉线条。



这是少女漫画和少年漫画常涉及的年龄段。

女性和男性角色已经有明显区分。男孩的第二性征与女孩的第二性征区别明显，并带来行为上的变化。



男孩



女孩



这个年龄段的男孩儿女孩儿还没有发育完全，但是已经出现了很大的区别，绘画的时候要特别注意。



注意两性脸部轮廓、体型、肌肉线条的不同感觉。



注意俯、仰、侧、正各角度变化的不同。



正



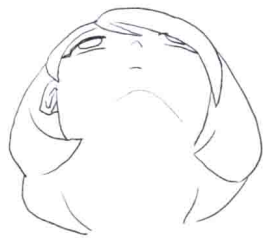
侧



俯



仰



| | |
|---|---|
| 俯 | 正 |
| 侧 | 仰 |



这四个角度是漫画中人物常用的角度，要好好掌握才行。

青年

16~25岁

16~25岁，已经完全进入青春期。头身比例可完全使用成人比例，即漫画常用的8~9头身，但针对20岁以下的青年，在脸部描绘时可将眼睛部分适当下移，凸显角色的稚气感。

