



动漫

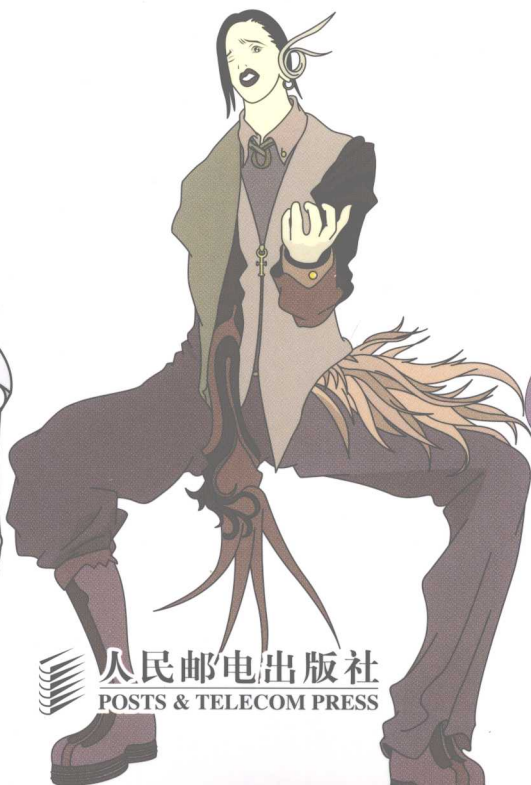
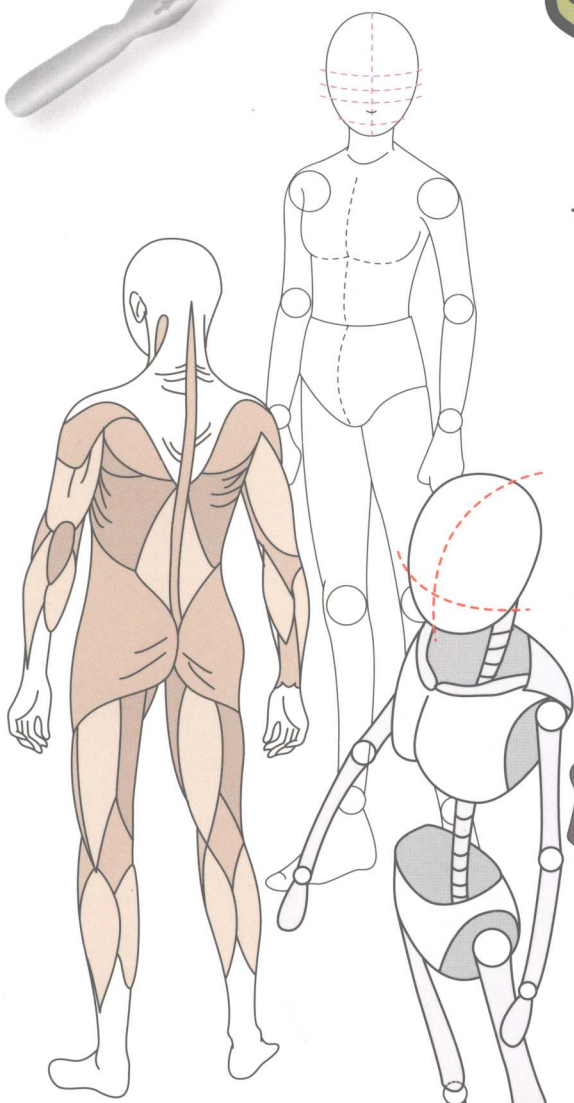
SHOW

秀场

人物技法篇

这是一本揭秘动画与漫画中人物绘制技法的小宝典

丛琳 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫秀场. 人物技法篇 / 丛琳编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 2
ISBN 978-7-115-19452-7

I. 动… II. 丛… III. 动画—技法 (美术) IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第208231号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。作者根据多年从事培训和动漫绘制的经验详细讲解了动漫中各种人物的绘制方法。全书共分 5 章, 包括头部与头发的绘制, 五官与表情的绘制, 人体及体态的绘制, 各种人物形象的绘制, Q 版人物的绘制等内容。

本书讲解系统, 图例丰富, 案例精美, 适合初、中级读者作为自学用书, 也可以作为动漫专业的培训用书。

动漫秀场——人物技法篇

◆ 编 著 丛 琳

责任编辑 郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

◆ 开本: 880×1230 1/20

印张: 6.8

字数: 176 千字

2009 年 2 月第 1 版

印数: 1—6 000 册

2009 年 2 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-19452-7/J

定价: 29.00 元

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

前言

目前, 动漫作为一种具有时尚和商业特征的文化符号正成为一种全球性的文化。漫画成为了无国界的沟通手段, 它让很多人(特别是活跃在互联网上的一代人)正在以另一个角度了解世界。在中国, 动漫也正在和国际接轨, 不论是动漫迷, 还是动漫画家, 都能在几乎同一时间了解或者发布作品。

作为“宫崎骏动画迷”, 我们从第一次接触到宫崎骏的作品时就深深地被吸引住了。梦幻一样的故事, 精美华丽的画面, 这都是“宫崎骏作品”不可抵挡的魅力! 其代表作《天空之城》、《风之谷》、《幽灵公主》、《龙猫》、《千与千寻的神隐》等无处不展现着他深厚的绘画底蕴与故事感染力。而现代韩国的动漫也正以更加独到、时尚、市场化的风格扑面而来, 如《真红的圣印》在画风上可谓老到, 色彩极具表现力。

日本、韩国在动漫领域的成功不断地激励着我们, 中国动漫产业将有很大的发展, 同时动漫产业也需要大量的人才。为此, 继《卡通动漫30日速成》出版热销后, 在追求更加完善的绘画教学的同时, 我们策划了“动漫秀场”系列图书, 并将教学目标转向更为具体的角色绘制及技法分析。本系列图书此次推出四本:

《动漫秀场—人物技法篇》

《动漫秀场—美少女技法篇》

《动漫秀场—动画实现技法篇》

《动漫秀场—动物、情景技法篇》

本系列图书具备绘图技法简洁明确、归纳总结更加完善等特点, 不仅是很好的学习教程, 同时也是绘画参考的小宝典。在讲解美少女绘画时, 收录了动漫大师笔下的经典美少女, 在形象上涉及不同风格, 有可爱型、魔法型、学生型、战士型、传统型、纯真型、性感型和时尚型等。在讲解人物绘制时, 从骨骼至肌肉、从男到女、从老到少均展示了全面的绘画对比和技技巧演示, 并再现了各种场景的构图技巧。在讲解动画实现技法时, 详细介绍了动画的原理、形式和方法。在讲解动物绘制时, 分别介绍了四足动物、飞鸟和鱼类等动物的运动方式。

从“美少女”至“各类人物”, 从“动物”至“场景”, 从“动画实现”至“特效表现”, “动漫秀场”系列图书承载了很多经典动画片创作技法和风格的解析, 为动漫爱好者与学习者提供了优秀的学习参考。希望通过本系列图书的学习, 读者能够掌握绘画创作的灵感、构图形式、色彩运用, 人物、动物的表情及全身体态的刻画等知识。

丛琳
2009年1月

团队成员

丛琳



李娟



董红佳



丛亚明



赵晨



刘倩

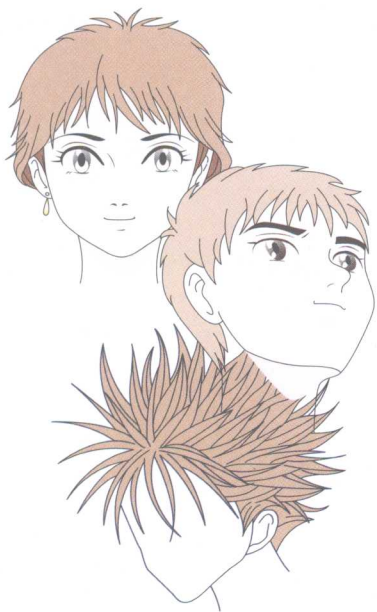


张敏



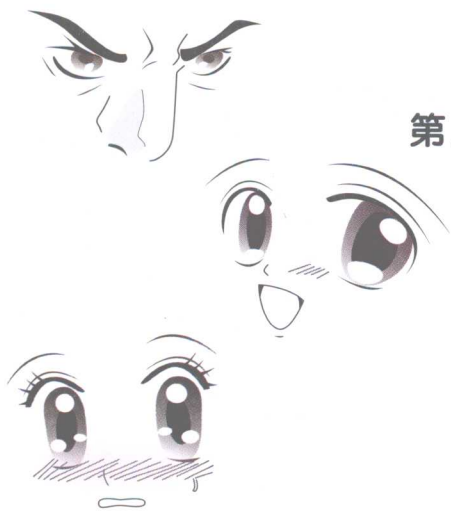
目录

第一章 头部与头发



脸的轮廓（圆圈十字线）的基本画法.....	2
基准线的活用法.....	5
从基准线开始绘制正向的脸.....	6
从基准线开始绘制斜向的脸.....	7
从基准线开始绘制侧向的脸.....	8
不同的脸.....	9
蛋形脸的形状变化.....	9
四方形脸的轮廓——适合写实型和骨骼粗大型角色....	10
圆形脸的轮廓——适合漫画化的角色.....	11
圆形脸轮廓的应用——胖人和婴儿.....	12
脸部及位置的关系.....	13
不同方向的脸.....	14
女子的头部.....	15
男子的头部.....	16
头发的塑造.....	17
涡轮状头发的写实画法.....	18
有意表现发旋回旋转的画法.....	19
发型表现角色.....	20
奇异的发型.....	20
束发.....	21
梳辫子.....	22

第二章 五官与表情

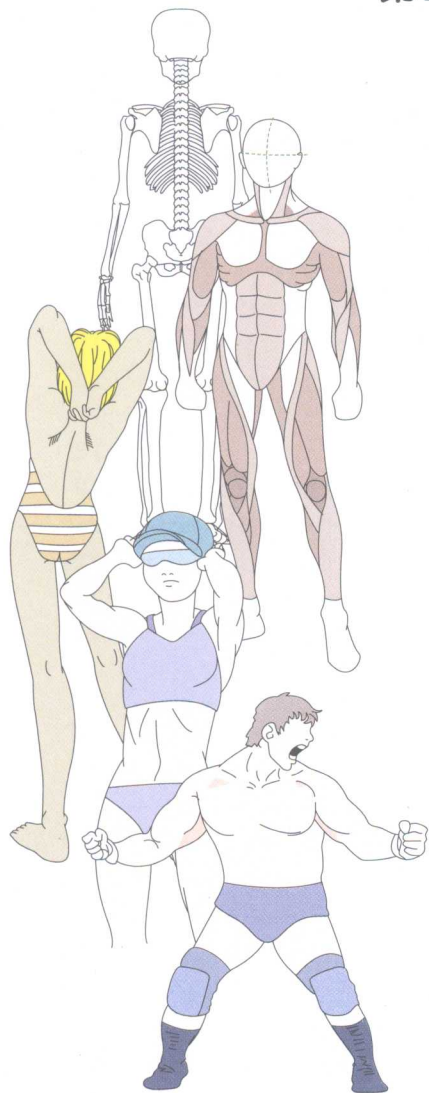


眉毛的基本类型有四种.....	24
眼睛与眉毛之间的各种距离.....	24
五官的基本画法.....	25
漫画中夸张表现的各种眼睛.....	26
眼睛的画法.....	27
男性眼睛的画法.....	28
女性眼睛的特征.....	29
闭上眼睛.....	30
流泪.....	31
眼睛的不同表现形式.....	32
鼻子的三种基本类型.....	35



有代表性的鼻子表现方法.....	36
表现出女孩子的年龄差别.....	38
耳朵的形状.....	39
各类耳朵的画法.....	40
微妙的感情通过眼睛和嘴的组合表现.....	41
强调感情的漫画符号.....	43
搞笑系漫画表情.....	46

第三章 人体及体态



人体的构造.....	48
重要的部位与名称.....	48
自由运动的部分.....	49
跟边缘线有关的肌肉.....	50
侧面的肌肉.....	51
背部的肌肉.....	52
代表性的边缘线区分.....	53
健壮身体的表现.....	53
男女在描绘上的差别.....	55
女性——“表现出脂肪使其女性化”.....	56
肌肉型女性.....	57
臂与手的区别.....	59
脖子的区别.....	60
肘的差别.....	60
脊椎的构造与身体运动的基本方式.....	61
左右运动.....	62
前后运动.....	62
后仰的情况.....	63
背部向后弯的姿势.....	63
扭转运动.....	64
弯曲加上扭曲的运动.....	65
弯曲的姿势.....	65
用圆圈及线条的方式来构图绘画.....	66
打好基础.....	67
画好骨架后，再加上肉体部分.....	68
配角的划分.....	69
身高差与头身比的区别.....	71
成人与孩子比例的不同.....	72
男性与女性的不同绘制方法.....	73

区别男女的要点.....	74
男女的基本线不同.....	75
女性的绘制要点.....	76

第四章 人物形象

英姿飒爽的女英雄.....	79
跳跃女战士的绘制.....	81
男枪手的绘制.....	82
纯情美少男的绘制.....	83
钢之炼金术师的绘制.....	84
灌篮少年的绘制.....	85
草莓女孩的绘制.....	86
卡娃伊女孩的绘制.....	87
桀骜不驯的男生的绘制.....	88
另类女孩的绘制.....	89
猫女的绘制.....	90
美丽女佣的绘制.....	91
美少男剑客的绘制.....	92
美少男三人组合的绘制.....	93
梦幻模拟战士的绘制.....	94
腼腆少年的绘制.....	95
魔法老师的绘制.....	96
女神的绘制.....	97
气质美女的绘制.....	98
青春少女的绘制.....	99
帅气美少女的绘制.....	100
双子座圣斗士的绘制.....	101
睡衣美少女的绘制.....	102
机动战士高达的绘制.....	103
X战记美少男的绘制.....	104
CLOVER	105
尊贵王子的绘制.....	106
尊贵女孩的绘制.....	107
天蝎座米罗的绘制.....	108
甜美少女的绘制.....	109
小乖乖女的绘制.....	110
翼神战士的绘制.....	111
英俊五小生的绘制.....	112
唯美男人的绘制.....	113

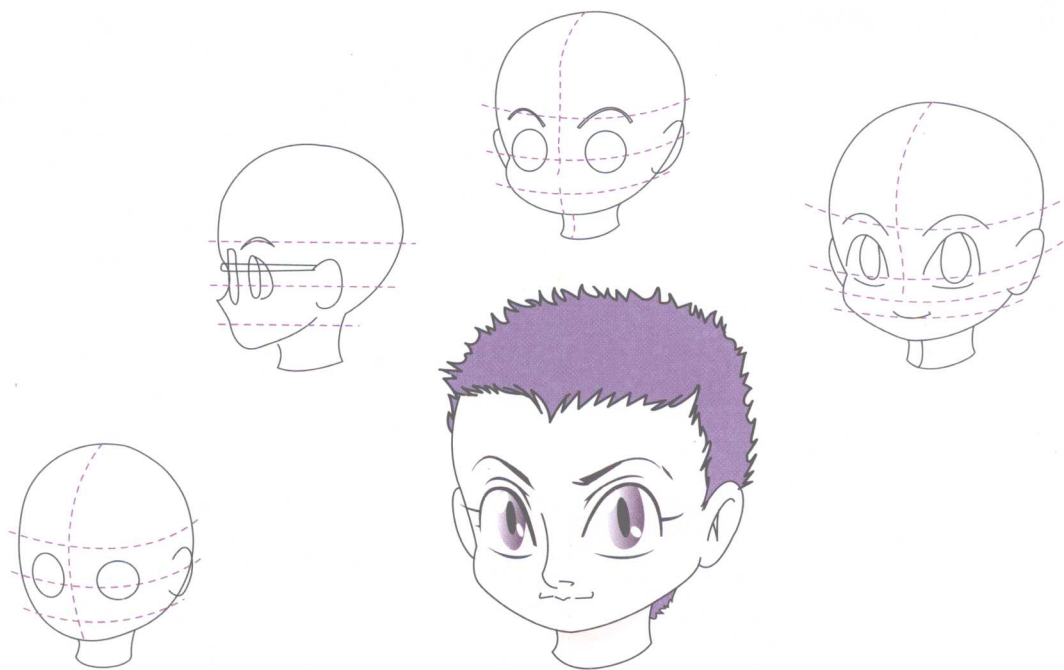


魔杖少女的绘制.....	114
真红的圣印人物形象绘制.....	115
武器的绘制.....	116
鞋子的绘制.....	118

第五章 Q 版人物

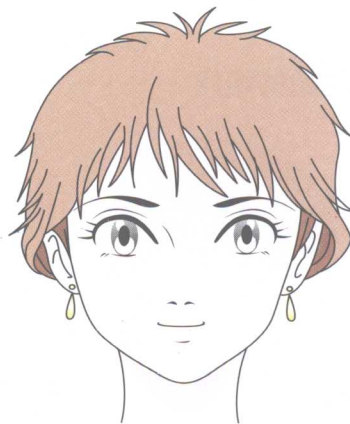
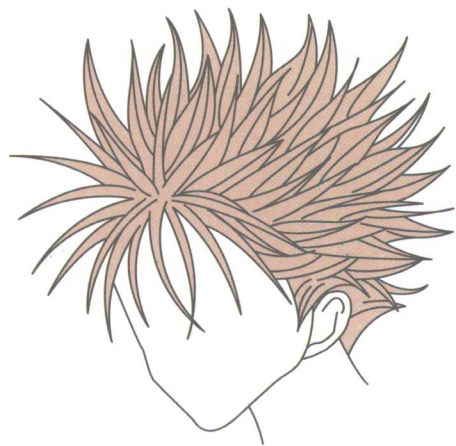
如何创作Q版人物.....	120
画Q版角色的方法.....	121
把Q版人物变成普通人物.....	122
Q版成人与Q版孩子.....	123
不同的Q版比例.....	124
Q版人物各式各样的动态.....	125



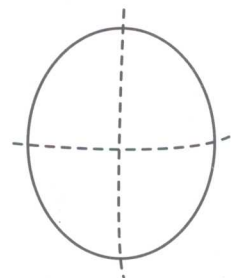
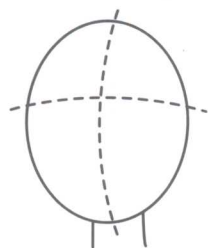
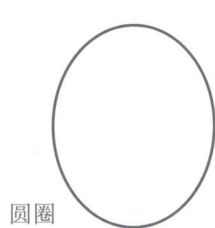


[第一章]

头部与头发

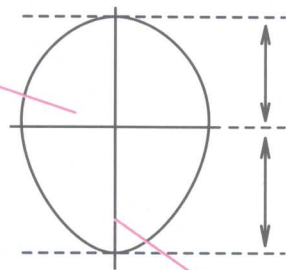


脸的轮廓（圆圈十字线）的基本画法



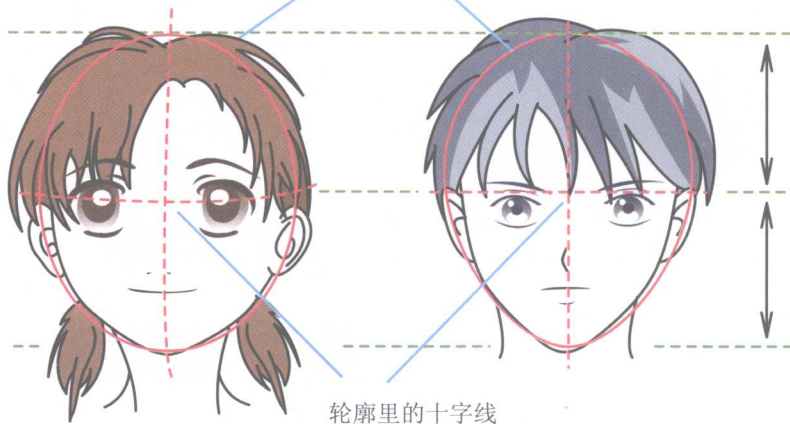
横线表示眼睛的位置（高度）。人的脸是一个近似平面的曲面，上面有着眼与鼻子等五官，如果脸是仰着的就画一条向上弯的弧线，低着的话则是向下弯的弧线。

人的脸是卵形



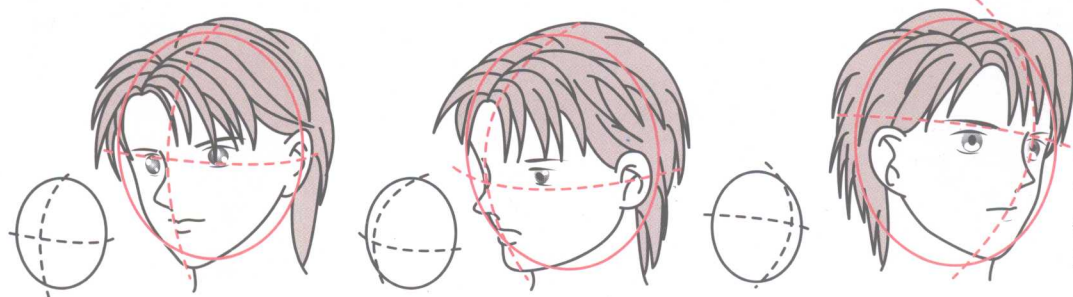
竖线表示脸的中心线，连接头顶到下巴，可以表现“脸的朝向”。

轮廓里的圆圈



创作角色时，找形用的简略的线，是非常重要的。

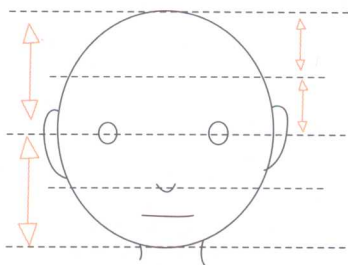
在卵形上画一个十字，就可以表现脸的朝向



在卵形上画的十字线可以帮我们捕捉到脸的朝向与头部的立体感。

圆圈十字线就是头部的缩略图

五官的大概位置



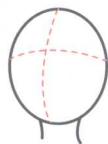
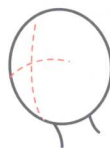
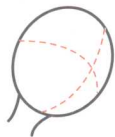
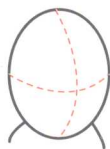
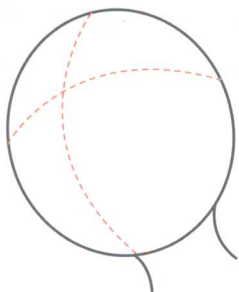
长有头发的地方在头顶到眼睛中间的位置

眼睛：头顶到下巴中间的位置

鼻子：眼睛到下巴的中间位置

嘴：鼻子到下巴的中间位置

圆圈十字线决定了脸的方向

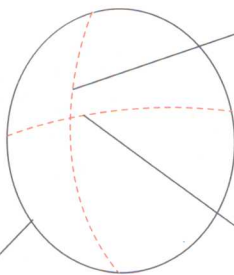


头部（圆圈十字线）是决定角色五官的尺寸和方向的基准。



画轮廓是为了决定人物的五官大小和方向。在调整圆圈和十字线的形状时，控制好圆圈十字线与人物五官之间在方向和大小之间的关系才是最重要的。只有控制得好，我们画出的人物才不会出现五官不对称的现象，人物才会生动有灵性。

从“大概齐”开始画

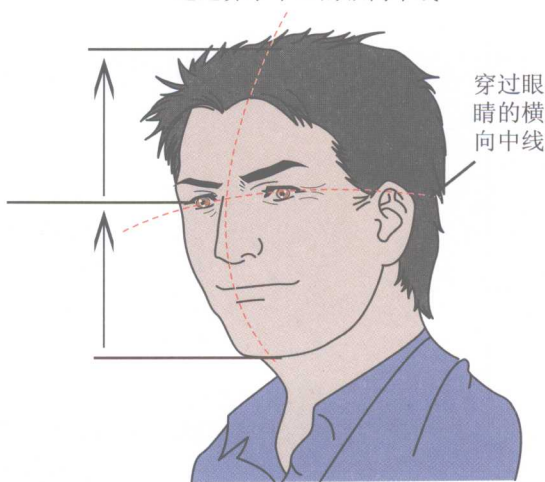


头的中线的大概位置

眼睛的大概高度

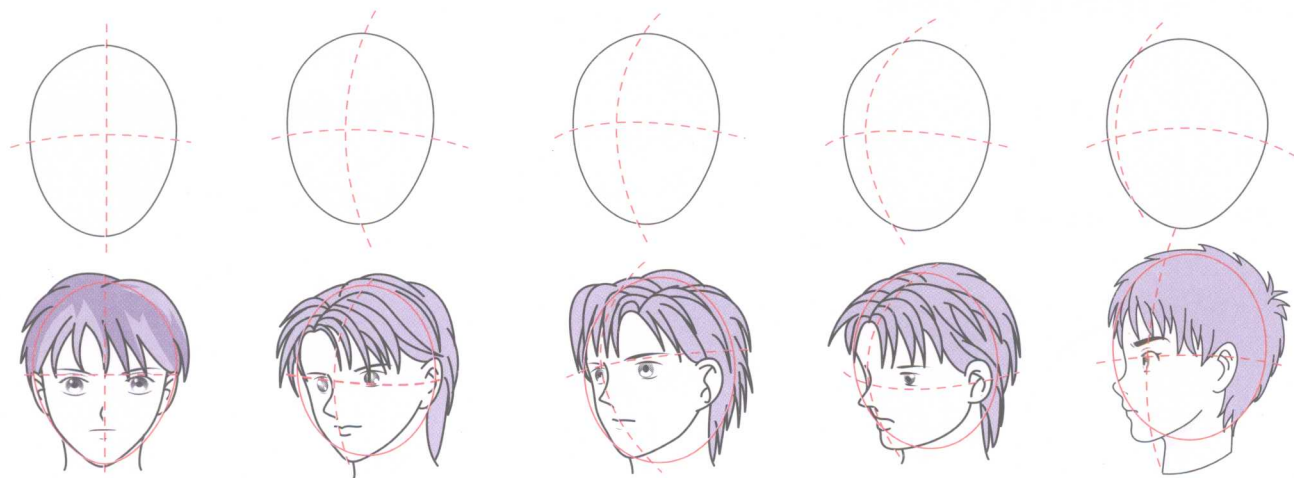
头的大概尺寸

通过鼻子中心的纵向中线

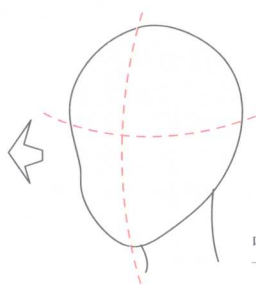


穿过眼睛的横向中线

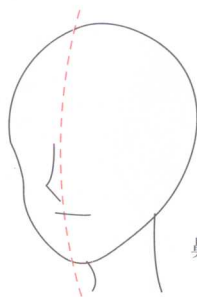
脸无论是正面还是侧面，基本都是卵形！



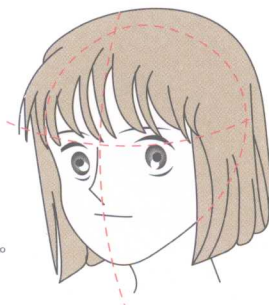
基准线的十字线向脸转向的方向弯曲



中心线决定鼻子和下巴最尖的位置。



鼻子一定是在竖线上的。



以基准线的横线决定眼睛位置的4种方法



在横线上画眼睛，横线是眼睛的中心位置。



横线是上眼睑缘，在横线的下侧画眼睛。



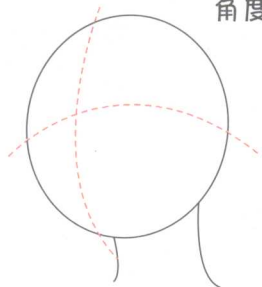
横线是下眼睑缘，在横线的上侧画眼睛。



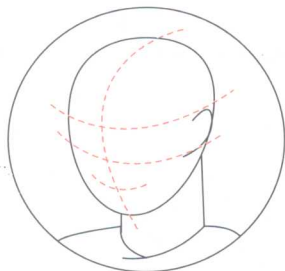
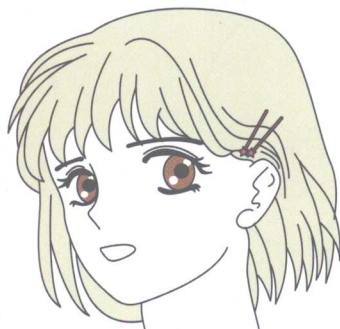
从竖线的中心画两条横线，决定眼睛的上下位置。

基准线的活用法

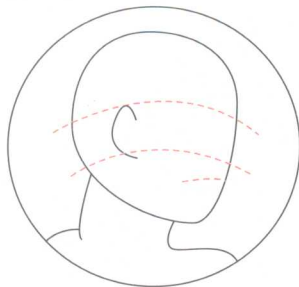
在基准线的帮助下，无论什么角度的脸都可以画出来。



脸部在有弧度的基准线的衬托下，产生了立体感。



有些俯下的脸。可以看到头的上面部分，纵向的基准线也要从面部一直延伸到头顶。这种情况面部的横向基准线要向下弯。

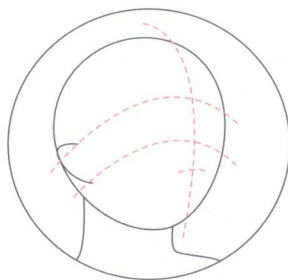


角度为侧面稍下的脸。横向的基准线基本成为直线，纵向的基准线倾斜向下，表现出稍低头的面部。

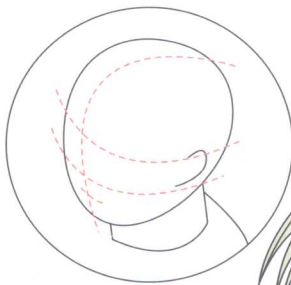


基准线一定是曲线

脸的基准线用来推测眼、鼻、口的位置，因为它是构筑在“卵形球体”上面的，所以画出的五官会形成一条曲线，如果能够灵活运用基准线的话，就可以画出有立体感的脸。



有些上扬的面孔。目测好眼鼻的位置，面部的横向基准线向上弯。

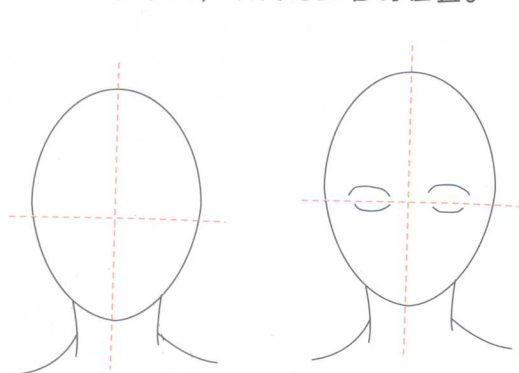


从斜上方看到的脸纵向的基准线顺着人物朝向的方向延伸到头的后部，画的时候要目测。

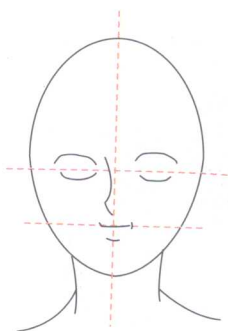


从基准线开始绘制正向的脸

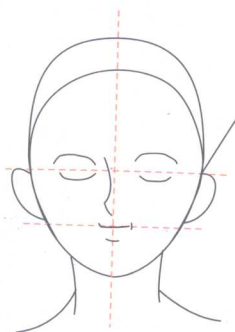
画出脸的基准线，决定好五官的位置。



1.画出脸形与十字线，并将眼睛的轮廓画在横向基准线的中间。

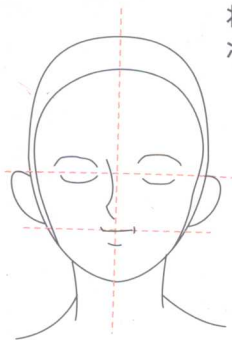


2.鼻子与眼睛的位置由纵向的基准线决定，尽量让鼻子与眼睛成一条直线。

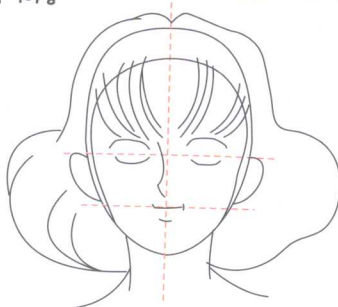


将眼睛的高度作为发髻的基点

3.画出前额的发髻线与耳朵的轮廓，耳朵的位置在眼睛到嘴的中间位置。

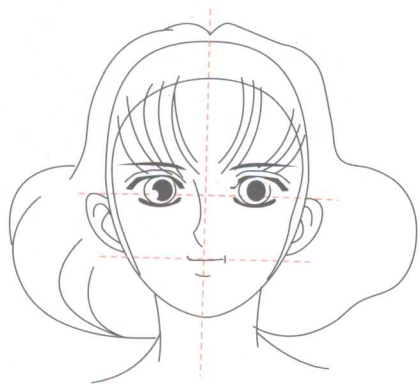
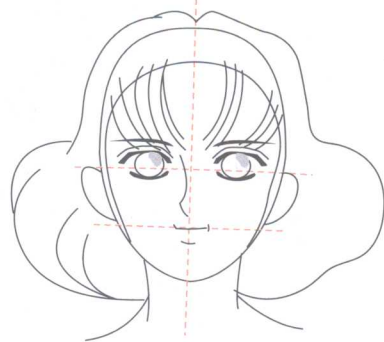


4.画好所有五官的基准线后，再画脸的轮廓线。



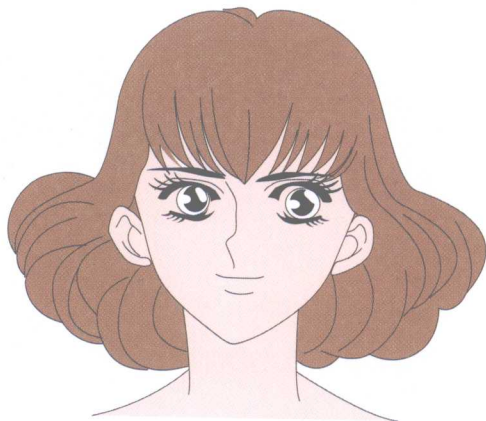
5.头发要以脸形为基准来画。

6.画五官，按眼、眉、鼻、口的顺序来画。



7.黑眼珠部分的黑色和高光要画得很细致，可以在面部大体完成时再画。

8.睫毛也是很纤细的部分，如果怕画不好，我们可以最后来精细地描绘。



从基准线开始绘制斜向的脸

画脸的基准线，确定轮廓与鼻线。面部的正中央是由鼻子决定的，先决定左边脸五官的位置，要掌握好平衡，然后再画另一边脸，这样画出的脸就会很对称。

眼睛的线

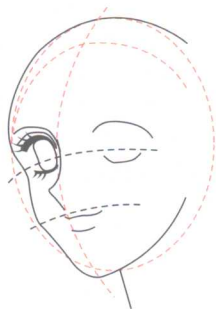
鼻子与嘴的线

1. 画出脸形与十字基准线。

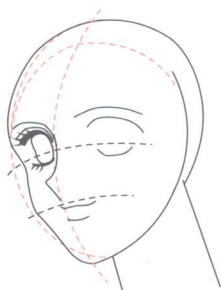
2. 脸和头部的轮廓线从最初就要定下来，即使最后不画鼻梁，打草稿时，还是要把基准线画出来，做参考。

3. 在鼻子的右侧面画出右眼的轮廓，要保证右眼轮廓与基准线呈一条线。

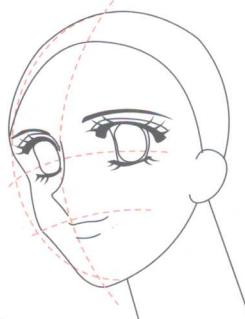
4. 注意眼睛不要画过鼻梁的基准线。



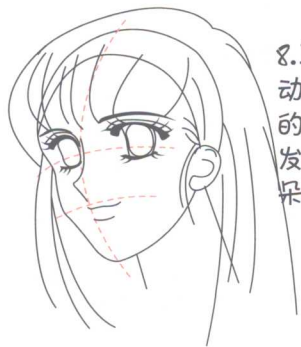
5. 画左眼时，注意要比右眼稍微大一些，由于是侧着的脸，外侧的眼睛总是比内侧的眼睛大一些。



6. 顺着眼形画眉毛会比较容易。



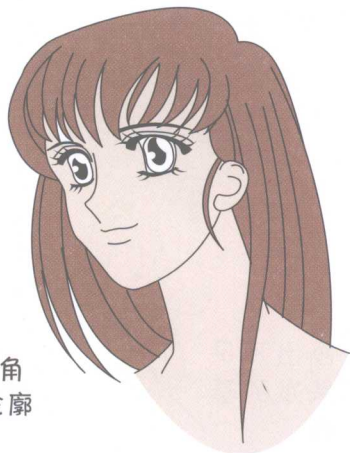
7. 画脸时，要从里面的要素画起，也就是五官，将五官定下后，在逐渐画到脸形，发型等，这一点与画正面像时是相同的，这样画出的人物脸形比例才是合适的。



8. 耳朵与头发的动向是有关系的，要画出头发像是别在耳朵后的感觉。

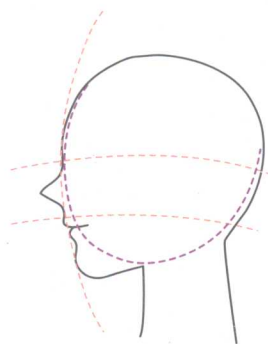
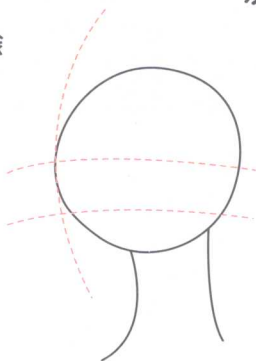
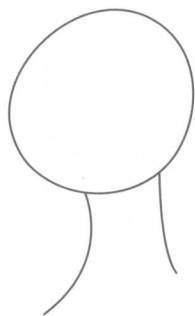


9. 刘海与鬓角是由脸的轮廓决定的。



从基准线开始绘制侧向的脸

画脸与头部的轮廓线

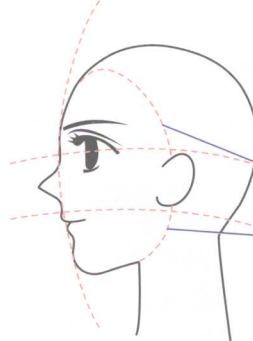
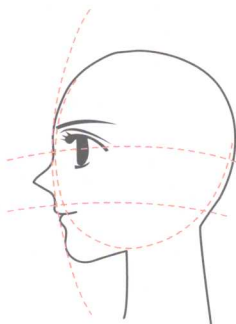
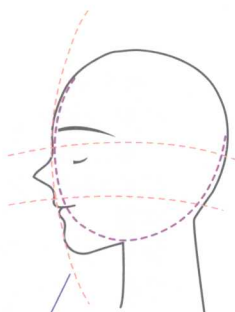


画头部的基准线时，脖子的角度、形状与正面是不一样的，这点要注意。

眼睛和鼻子的基准线。在侧脸的情况下，一定不能只画眼睛的基准线，要把鼻子下端（或嘴）的基准线也画出来。

描出脸和头部整体的轮廓。

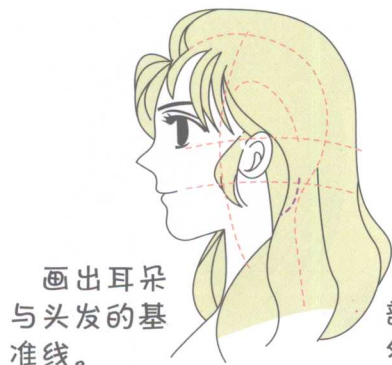
画眼睛、眉毛、耳朵与发际线的基准线



眼睛的基准线

发迹线的线条是一条弧度很大的曲线，是平行于头部，自然连接双耳与下额的圆弧曲线。

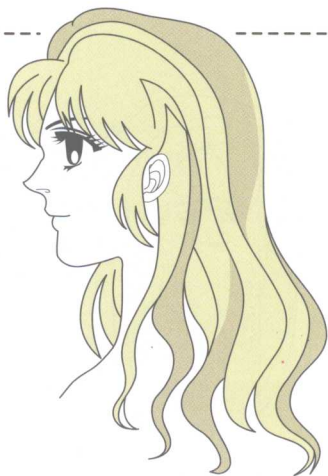
画头发



画出耳朵与头发的基准线。



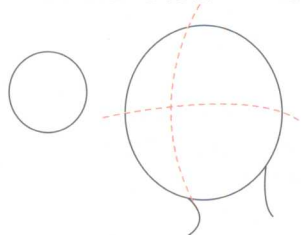
画刘海和鬓角部分的头发，还有外轮廓线与发岔。



不同的脸

蛋形脸的形状变化

蛋形脸的轮廓——万能型

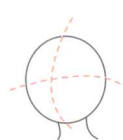


有代表性的
三种脸型。

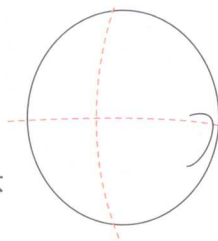
把脸的类型分成蛋形、
四方形和圆形，这样可以画
出许多不同类型的角色。

最为标准的脸型。可以用来画无
论是大幅度变形的漫画风格还是写实
风格的角色，是用途很广的脸型。

加上别的形状的类型

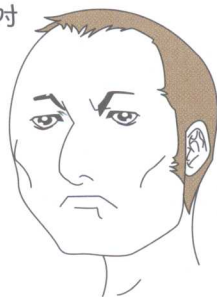


蛋形脸的大
致形状



把下巴画成方型

塑造有生硬
感的角色时
使用。

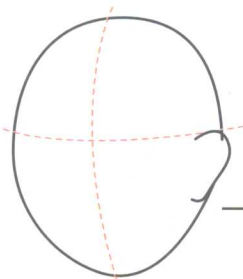


写实风格型
变形很少的角色，
与实际的人类脸
部比例接近。



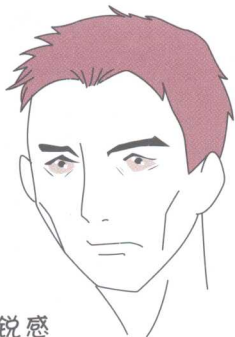
漫画型大幅度
变形的角色，眼睛很
大，不强调鼻子，
而且脖子很细。

在原有型上稍减的类型

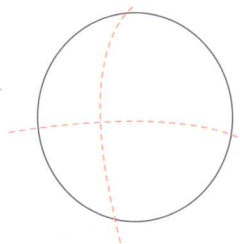


把下巴周围削减
掉，成了尖下巴。

塑造有尖锐感
的角色和消瘦的角
色时使用。



把下半部分缩短的类型



把脸整个变短了。

塑造小孩子和
Q版角色时使用。

