



漫画素描 综合技法

- 漫画素描基础
- 线稿涂色
- 精彩临摹绘本

200+漫画人物、场景
及萌宠绘制实例

MOCA 动漫 著

中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com>



漫画素描 综合技法

MOCA 动漫 著

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

本书针对零基础的漫画爱好者量身定制，通过大量的绘画实例，由浅入深地详细讲解了漫画素描的绘制技巧，包括头部、身体、服饰的绘制与造型，以及漫画中动物和植物的表现手法，并且讲述了动漫作品中场景的基本绘制技巧，让读者迅速掌握漫画素描技法。

本书适合漫画爱好者及初学者。

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

漫画素描综合技法 / MOCA动漫著. -- 北京：电子工业出版社，2017.6

ISBN 978-7-121-31464-3

I. ①漫… II. ①M… III. ①漫画—素描技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第096010号

责任编辑：张艳芳

特约编辑：刘红涛

印刷：三河市良远印务有限公司

装订：三河市良远印务有限公司

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：8 字数：204.8千字

版次：2017年6月第1版

印次：2018年5月第5次印刷

定价：22.00元

参与本书编写的有：李杰臣、秦加林、刘琼、李德华。

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）88254888，88258888。

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。

本书咨询联系方式：（010）88254161 ~ 88254167 转 1897。

前言

画漫画是一件非常轻松有趣的事情，通过夸张、简化的画法，把自己构想的故事或者想象表现出来，画面可以丰富也可以简单，随心所欲，因此，画漫画本身也是一件自由而减压的事情，深受青少年喜爱。

漫画主题以人物为主，目前较为流行的漫画有日式和美式漫画，国内青少年比较喜欢的是日式漫画。漫画较为常见的主要有古风、唯美、Q版三种人物造型。我们根据青少年的兴趣所好，策划了《漫画素描综合技法》《古风漫画素描技法》《Q版漫画素描技法》《美少女漫画素描技法》系列图书，旨在为读者提供全面的漫画素描技法指导。本系列图书针对不同的绘画主题，用丰富的实例及详细的讲解，阐述了漫画素描的基本特点、线条简化、表情处理、肢体动作分解、造型塑造、情景搭配等漫画必备基础知识，配合超过200幅完整图例，帮助读者能直观地学习，同时还能作为临摹练习的样图，非常适合初学者作为自学教程。

本系列图书各有侧重，喜欢漫画绘画的读者可以整套购买，以便全面了解不同主题的绘画技法要点，也可以根据自己的喜好，选择单册图书进行练习。

由于时间仓促，书中难免有不足之处，欢迎读者加入QQ群：570350576 共同讨论学习。

目 录

Chapter 01 漫画的基础知识001

- 1.1 什么是漫画002
- 1.2 写意的中国漫画002
- 1.3 夸张的日本漫画003
- 1.4 写实的欧美漫画003
- 1.5 笔墨纸砚等传统绘画工具004
- 1.6 计算机软件的数码绘画004

Chapter 02 漫画人物的绘画技法005

- 2.1 面部变形是头部的主要特征006
- 2.2 根据十字线确定五官位置006
- 2.3 三庭五眼是五官的基本规律007
- 2.4 最基本的正面平视角度007
- 2.5 最常用的侧面平视 45° 008
- 2.6 从四高三低看人物侧面008
- 2.7 凸出下弧线的正面俯视009
- 2.8 面部的侧面俯视 45° 透视关系009
- 2.9 凸出上弧线的正面仰视010
- 2.10 仰视侧面 45° 的下巴处理010
- 2.11 正背面的各种角度011
- 2.12 侧背面的各种角度011
- 2.13 几种常见的脸型特点012
- 2.14 头部轮廓的绘制步骤012
- 2.15 年龄段是决定脸型的要素之一013
- 2.16 漫画中女性的脸型变化013
- 2.17 漫画中男性的脸型变化014

2.18 特定角色的脸型特点014

2.19 脸型搭配练习014

Chapter 03 眉眼的绘制015

- 3.1 眼睛的组成016
- 3.2 眼睛的绘制步骤016
- 3.3 大而圆是漫画女性眼睛的特点017
- 3.4 扁而长是漫画男性眼睛的特点017
- 3.5 眼睛睁开与闭合的特点017
- 3.6 根据弧形绘制正面仰视与俯视的眼睛018
- 3.7 半侧面眼睛的三角形表现018
- 3.8 夸张 Q 版眼睛的特征019
- 3.9 眉毛的基本画法019
- 3.10 漫画中女性眉毛的常用形态019
- 3.11 漫画中男性眉毛的常用形态020
- 3.12 侧面的眉毛画法020
- 3.13 女生的眉眼表现020
- 3.14 男生的眉眼表现020

Chapter 04 O、鼻和耳朵的绘制021

- 4.1 鼻子的结构与漫画变形022
- 4.2 男性和女性鼻子的差异022
- 4.3 鼻子的绘制步骤023
- 4.4 仰视鼻子突出体积感023
- 4.5 俯视鼻子表现线条感023
- 4.6 侧面鼻子注意透视效果024

4.7 正面鼻子的轮廓	024
4.8 几种有特点的鼻子的画法	024
4.9 嘴部的结构与比例	025
4.10 漫画嘴部的表现形式	025
4.11 嘴唇的绘制步骤	026
4.12 男性和女性嘴部的差异	026
4.13 仰视嘴部的画法	027
4.14 俯视嘴部的画法	027
4.15 侧面的嘴部表现	027
4.16 嘴部的张开——大笑	028
4.17 嘴部的张开——说话	028
4.18 嘴部的张开——哭泣	028
4.19 嘴部的张开——惊讶	029
4.20 嘴部的张开——愤怒	029
4.21 嘴部的闭合——微笑	029
4.22 耳朵的位置和结构	030
4.23 漫画中耳朵的省略画法	030
4.24 耳朵的画法步骤	031
4.25 结合面部表现耳朵的角度——平视	031
4.26 结合面部表现耳朵的角度——仰视	032
4.27 结合面部表现耳朵的角度——俯视	032
4.28 结合面部表现耳朵的角度——背面	033
4.29 结合面部表现耳朵的角度——侧面	033
4.30 耳朵的变形处理	034
4.31 几种常见的变形耳朵	034
4.32 Q 版中耳朵的简易画法	034

Chapter 05 漫画中的头发和胡子

5.1 发际线决定头发的位置	036
5.2 发旋决定头发的走向	036
5.3 几大要素确定头发的形态	036

5.4 头发的细节表现	037
5.5 头部的绘制步骤	037
5.6 长直发——文静的东方气质	038
5.7 长卷发——性感的风格	038
5.8 短直发——活泼的动感	038
5.9 短卷发——清纯的气质	039
5.10 头发的造型	039
5.11 巧妙运用女性的发饰	039
5.12 灵动的中国古代女性发型	040
5.13 整齐的日本古代女性发型	040
5.14 浪漫的欧洲古代女性发型	040
5.15 平头——男性基本的发型	041
5.16 短发——男性最常见的发型	041
5.17 中长发——漫画男性的发型	041
5.18 中国古代男性发型绘制	042
5.19 日本古代男性发型绘制	042
5.20 欧洲古代男性发型绘制	042
5.21 胡须是成熟男性的特征	043
5.22 络腮胡表现大气的男性	043
5.23 八字胡表现善恶的道具	043
5.24 长胡须表现仙风道骨	044
5.25 发型搭配练习	044

Chapter 06 五官组合与情绪表达

6.1 符号化人物表情	046
6.2 喜悦表情的绘制特点	046
6.3 悲伤表情的绘制特点	047
6.4 愤怒表情的绘制特点	047
6.5 惊恐表情的绘制特点	048
6.6 其他表情的绘制要点	048
6.7 女性的五官组合(1)	049

6.8 女性的五官组合(2)	049
6.9 男性的五官组合(1)	049
6.10 男性的五官组合(2)	050
6.11 Q版的五官组合特点	050
6.12 儿童的五官组合特点	050

Chapter 07 身体的绘制

7.1 肩颈部的主要骨骼	052
7.2 肌肉带动肩颈部运动	052
7.3 肩颈部的绘制步骤	053
7.4 男性与女性肩颈部轮廓的不同	053
7.5 肩颈部的不同角度表现	054
7.6 颈部的运动与肌肉变化	054
7.7 肩胛骨带动肩部的活动	054
7.8 抬臂的肩部动态	055
7.9 叉腰的肩部动态	055
7.10 男性胸肌表现	056
7.11 女性胸部的位置	056
7.12 女性穿上不同衣服后的视觉效果	057
7.13 脊椎是动作的基础	057
7.14 男女腰部肌肉轮廓的不同	058
7.15 侧面体现腰部的厚度	058
7.16 腰部后仰时的V型	059
7.17 腰部前倾时的透视	059
7.18 腰部的左右扭转绘制技巧	060
7.19 回身的大幅度扭转腰部	060
7.20 男性背部的肌肉和轮廓特点	061
7.21 女性背部的完美轮廓曲线	061
7.22 蜷缩的背部拉伸效果	062
7.23 臀部的骨骼连接身体上下部分	062
7.24 几何结构表现臀部的连接活动	063

7.25 男性臀部的扁圆侧面	063
7.26 女性臀部的圆润侧面	063
7.27 身体绘制练习	064

Chapter 08 人物四肢的绘制

8.1 手臂的组成和比例特征	066
8.2 具有肌肉感的男性手臂	066
8.3 纤细的女性手臂	066
8.4 手部的骨骼和活动特征	067
8.5 手部的绘制技巧	067
8.6 男性宽厚的手部	067
8.7 女性细弱的手部	067
8.8 灵活的手部活动	068
8.9 手臂的动态表现	068
8.10 上肢的绘制步骤	068
8.11 腿部的组成和比例特征	069
8.12 粗壮的男性腿部	069
8.13 纤细的女性腿部	070
8.14 左、右向的腿部运动	070
8.15 前、后向的腿部运动	070
8.16 腿部的透视绘制	071
8.17 脚部的基本骨骼和结构图	071
8.18 脚部的绘制步骤	071
8.19 足弓部	072
8.20 各个角度的脚部透视	072

Chapter 09 人物头身比例和动态表现

9.1 人体比例的特点	074
9.2 头身比确定人物的高矮	074
9.3 头身的阳光型美少女	074
9.4 头身的性感型美少女	075

9.5 9 头身的阳光男生	075
9.6 8 头身的肌肉男性	075
9.7 3 头身的 Q 版人物	076
9.8 绘制人体动态的步骤	076
9.9 男生走路时的力量表现	077
9.10 女生走路时的轻快表现	077
9.11 男生的盘腿坐	077
9.12 女生的抱膝坐	078
9.13 男生规矩的跪姿	078
9.14 女生甜美的跪姿	078
9.15 女生可爱的跳跃	079
9.16 躺姿的透视效果	079
9.17 其他动作的绘制技巧——跑步	080
9.18 其他动作的绘制技巧——踢腿	080

Chapter 10 人物的塑造技法 081

10.1 依照故事剧本对人物进行设计	082
10.2 精灵公主设计	082
10.3 脸部变形的重点	083
10.4 直接作画法	083
10.5 添加作画法	084
10.6 实际的作画方法	085
10.7 人物脸部的创新设计	085
10.8 各种不同脸型适用的人物	086
10.9 将写实人物的比例缩小	087
10.10 写实人物和缩小的可爱人物的区别	087
10.11 缩小化人物的头部变化	088
10.12 不同风格漫画的用线变化	088
10.13 缩小化人物的风格区别	088
10.14 帅气的 8 头身男性	089
10.15 8 头身男性的肩膀和腿的特点	089

10.16 8 头身男性身体的特点	089
10.17 漂亮的 7.5 头身女性	090
10.18 7.5 头身女性的肩膀和腿的特点	090
10.19 7.5 头身女性身体的特点	090
10.20 苗条匀称的女性	091
10.21 苗条匀称女性的身体特点	091
10.22 强壮的男性	092
10.23 强壮男性的身体特点	092

Chapter 11 人物的服装与道具 093

11.1 褶皱的基本规律	094
11.2 敦实的棉质衣物	094
11.3 纹理明显的麻质衣物	094
11.4 柔滑的丝绸衣物	095
11.5 厚重的毛质衣物	095
11.6 硬朗的皮质衣物	096
11.7 可爱型美少女——柔软	096
11.8 性感型美少女——清凉	097
11.9 阳光型的男生——干净	097
11.10 成熟型的男生——硬朗	098
11.11 以飘逸为主的中国古装	098
11.12 以厚重为主的日本古装	099
11.13 以奢华为主的欧洲古代服装	099
11.14 以硬朗为主的科幻类服装	100
11.15 清凉的拖鞋	100
11.16 华丽的高跟鞋	100
11.17 轻巧的运动鞋	101
11.18 保暖的靴子	101
11.19 其他鞋类	101
11.20 头颈部配饰——眼镜和围巾	102
11.21 头颈部配饰——项链和耳环	102

11.22 腰部配饰——腰带	102
11.23 其他配饰	102
11.24 将道具拆分成几何体	103
11.25 道具的质感表现	103
11.26 使用道具增加人物的魅力	104
11.27 配饰搭配练习	104

Chapter 12 动植物的绘画技法

105

12.1 猫的骨骼和轮廓特点	106
12.2 狗的骨骼和轮廓特点	106
12.3 漫画中其他常见的四肢动物	107
12.4 变形的四肢动物	107
12.5 鸟类的骨架与羽毛	107
12.6 漫画中常见的鸟类	108
12.7 变形的鸟类	108
12.8 爬行动物的脊椎体现	108
12.9 漫画中常见的爬行类动物	109
12.10 变形的爬行类动物	109
12.11 鱼的形态特征	109
12.12 漫画中常见的鱼	109
12.13 变形的鱼类	110
12.14 漫画中经常出现的动物	110
12.15 树木和花草的结构	110
12.16 植物的绘制步骤	111
12.17 用细节展现近景植物	111
12.18 用轮廓突出远景植物	112
12.19 不同植物的组合	112

Chapter 13 场景的绘画技法

113

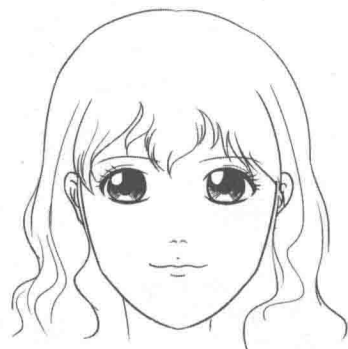
13.1 场景在漫画构图中的作用	114
13.2 什么是透视	114

13.3 一点透视多用于绘制室内场景	115
13.4 两点透视多用于绘制建筑场景	115
13.5 家居环境的表现	116
13.6 通过小道具来展现环境特色	116
13.7 校园操场的绘制	117
13.8 医院外形的绘制	117
13.9 繁华街道的表现	118
13.10 自然场景——繁茂的森林	118
13.11 自然场景——浪漫的海边	119
13.12 自然场景——起伏的山川	119
13.13 自然场景——河流	120
13.14 风、云和闪电的表现技巧	120

Chapter 01

漫画的基础知识

本书开篇先介绍一下漫画的基础知识,让漫画爱好者们来了解一下什么是漫画和漫画的种类,以及一些绘制漫画的工具,以此来了解自己喜欢的漫画类型,并选择适合自己的绘画工具。



1.1 什么是漫画

漫画是一种用简单的线条将人和事物进行夸张描绘的图画，用来表现情感和故事。漫画是设有国界的，世界各地的漫画都有着自己独特的风格，按照形式划分，漫画可以分为单幅漫画、多幅漫画和连环漫画等。



单幅漫画《圣传》



连环漫画《哆啦A梦》

误会



四格漫画《老夫子》

1.2 写意的中国漫画

中国漫画的特点是水墨写意风格，通常使用比较简单的线条和上色技巧来绘制人物，主要突出整体的构图和背景的描绘，给人以飘逸的美感。



《金刚葫芦娃》



《大闹天宫》

1.3 写实的欧美漫画

欧美漫画通常以精准的比例为特点，人物刻画比较写实，而迪士尼漫画中的动物也具有拟人的比例特点，在动画风格上更加绚丽、逼真。



《蜘蛛侠》



《米老鼠》

1.4 夸张的日本漫画

日本动漫经过改良和创新，已经形成了比较完善的体系，通常以夸张的面部造型和完美的身材比例来表现人物，再配以华丽而突出的服饰，风靡全球的动漫市场。



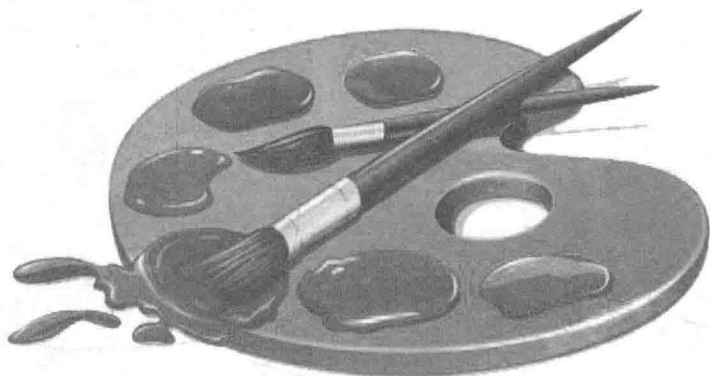
《名侦探柯南》



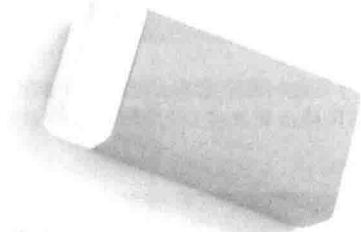
《火影忍者》

1.5 笔墨纸砚等传统绘画工具

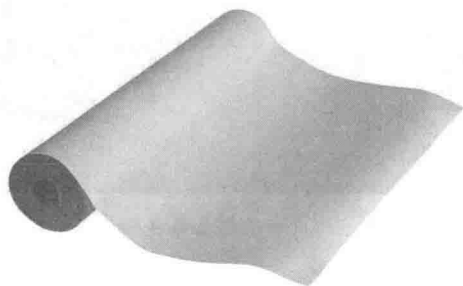
传统的绘画工具通常包括毛笔、铅笔等各种笔类，水粉、水彩等各种颜料，各种绘画纸，以及一些辅助工具，如橡皮、调色盘等。其优点在于可以随时随地练习，更加有笔触和真实感，缺点是不利于修改。



颜料和笔



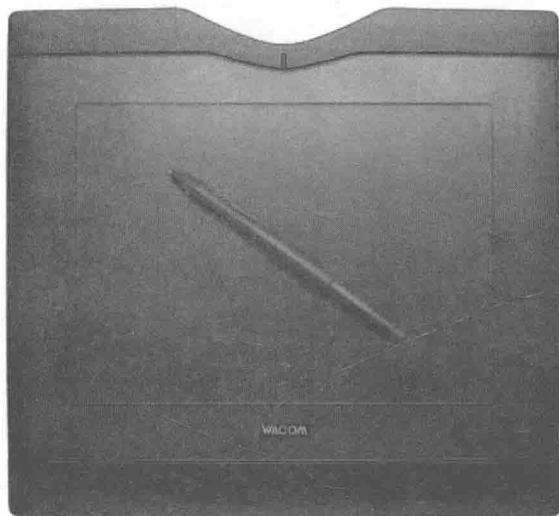
橡皮



画纸

1.6 计算机软件的数码绘画

现在也可以在计算机上绘制漫画，常用的工具有数位板，计算机软件有 Photoshop、Painter 等，可以进行线条的描绘，也可以上色。其优点在于方便修改和保存，缺点是没有传统工具的手感和笔触感。



数位板



计算机软件

Chapter 02

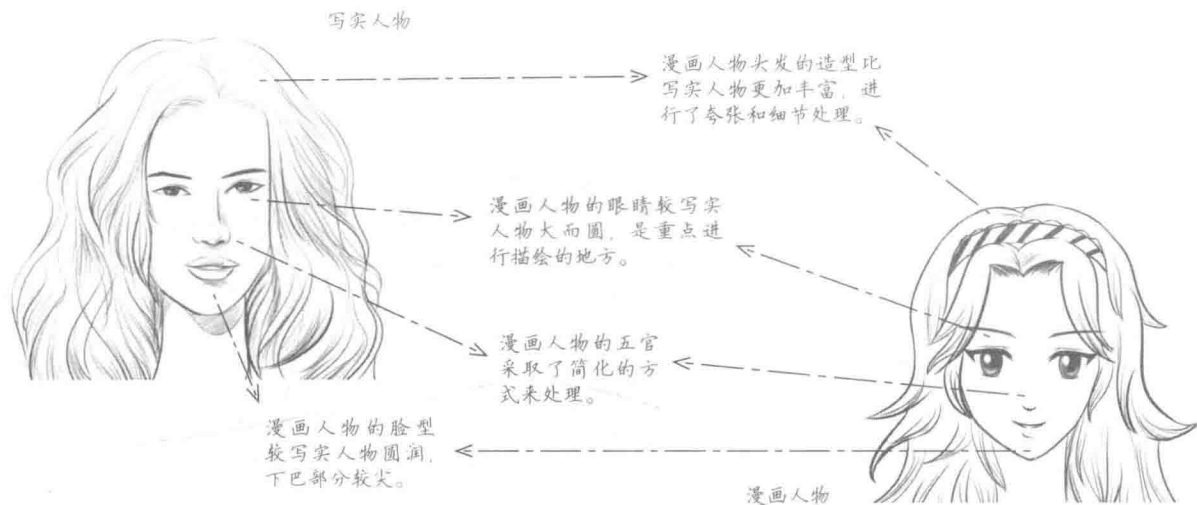
漫画人物的绘画技法

一幅漫画中,通常情况下,人物是必不可少的主角,而人物的画法也是漫画中比较难以掌握的部分。本章就来学习漫画人物的绘画技法,从而画出完美的漫画人物。



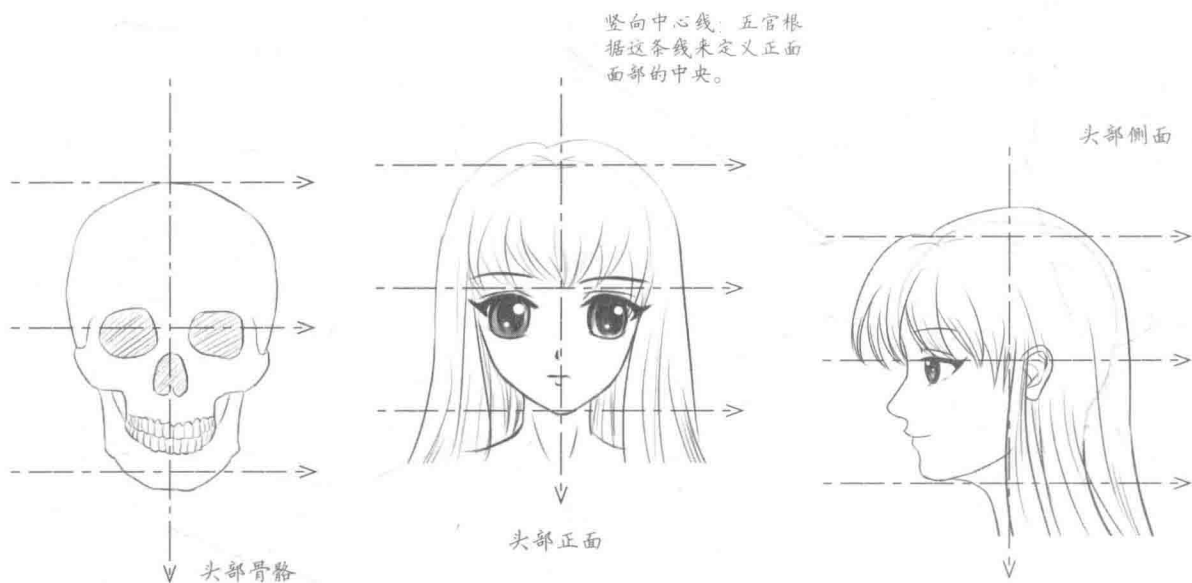
2.1 面部变形是头部的主要特征

漫画中人物的头部和真实人物是有区别的，面部的变形、五官的简化和夸张化处理，以及头发的表现都构成了漫画人物的头部特征，这些特征在表现漫画人物的个性上非常重要。



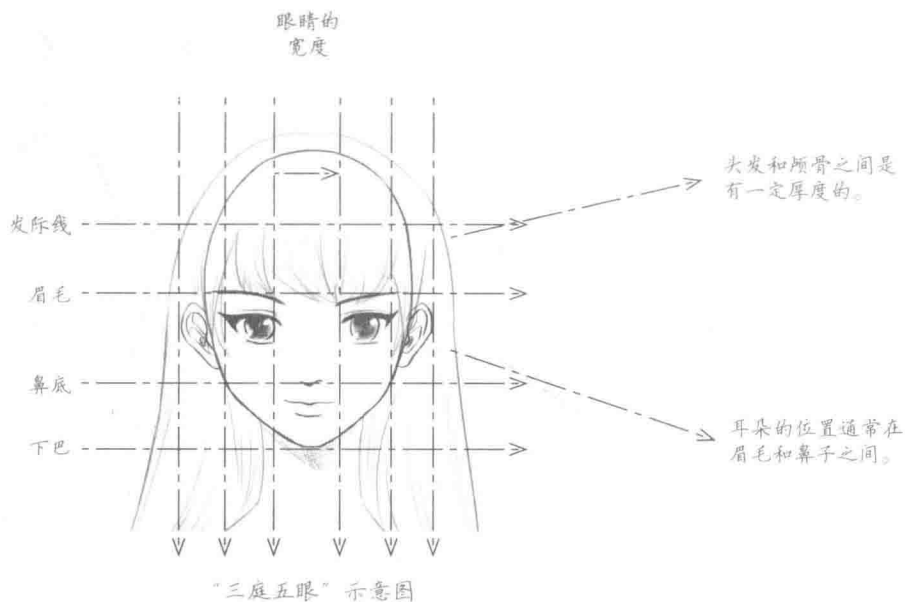
2.2 根据十字线确定五官位置

要确定面部五官的基准位置，头部的十字线是通用的基本法则。其中的竖线位于面部正中央，用于确定左右两边的平衡关系；横线则位于上眼皮位置，用于确定五官的合理分布。



2.3 三庭五眼是五官的基本规律

“三庭五眼”是绘画中对于头部五官规律的基本概括，“三庭”是指发际线到眉毛、眉毛到鼻底，以及鼻底到下巴3个部分，“五眼”是指正面头部，双耳外沿的距离大约为5个眼睛的宽度。虽然漫画中人物的五官进行了变形，但是位置并不会会有较大差异。



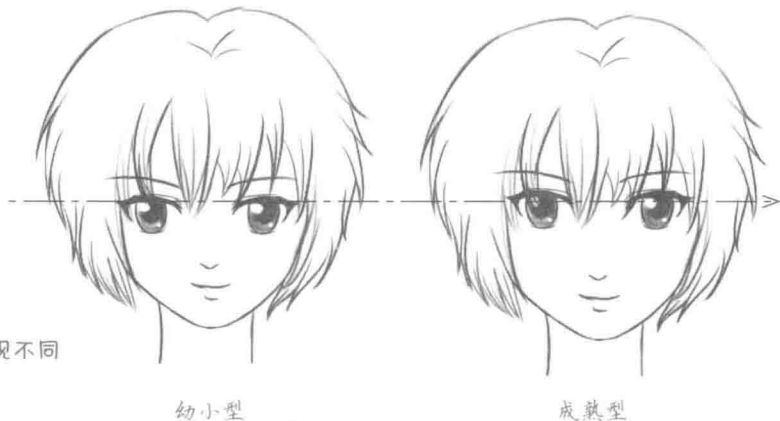
TIPS: 漫画中人物的五官可以适当进行夸张，位置大小可能会出现一定的变化，但是要以“三庭五眼”为基本原则。

2.4 最基本的正面平视角度

头部的正面平视是最基本的面部姿态，对于人物面部特征的设定具有重要的指示作用。根据基本的十字线将正面的样子表现出来，同时练习轮廓线的画法，做好基础的准备。



面部轮廓在鼻子位置出现较大的起伏，往下开始明显收缩。



眼睛的位置宽裕表现不同的年龄。

2.5 最常用的侧面平视 45°

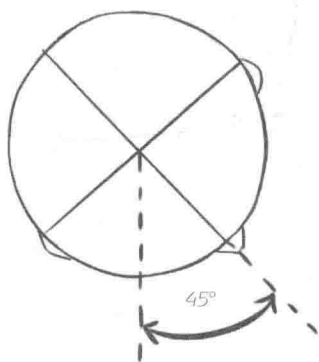
侧面平视 45° 的人物在绘画中经常出现，可以掩盖正面平视容易死板、五官不突出的问题，也可以将人物的脸型衬托得更加漂亮，使鼻梁显得更加挺拔，将头部的特点表现得更加明显，所以侧面平视 45° 也经常用于设定人物形象。

内侧的眼睛变形，呈小而长的形状。

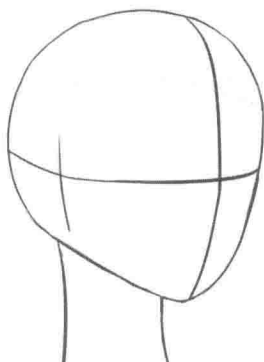
鼻子、嘴巴和下巴位于竖向中心线上。



侧面平视 45°



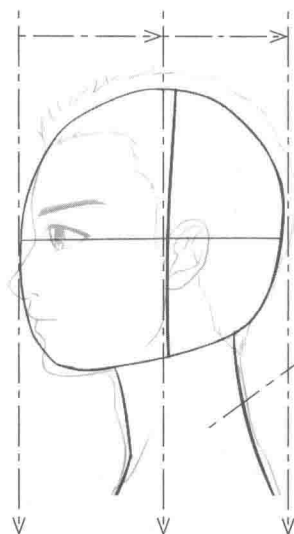
正面 45° 角示意图



正面 45° 结构图

2.6 从四高三低看人物侧面

对于人物正侧面，只能看到人物的一半脸庞，此时应注意侧面脸庞明显的“四高三低”特征，“四高”是指额头高、鼻尖高、唇珠高和下巴高，而“三低”是指两个眼睛之间，鼻额交界处低；唇珠上方，人中沟低；下唇的下方一个点低。



正侧面结构图

侧面头部的轮廓并不是正椭圆，后脑勺部分比下巴高。

额头高

鼻尖高

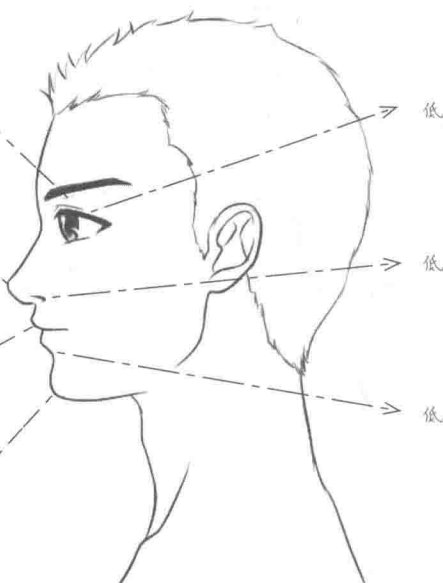
唇珠高

下巴高

低

低

低



平视正侧面