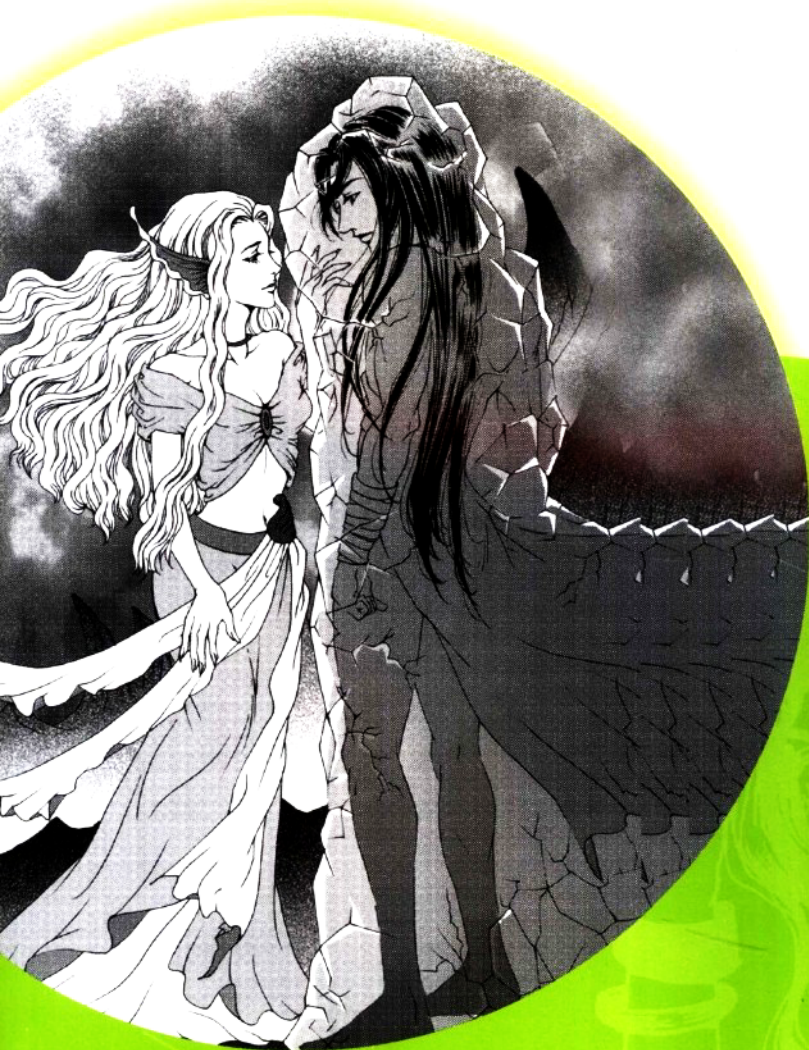


美术绘画起步教程

MEISHUHUAIHUAQIBUJIAOCHENG

漫画起步

乔 乔 编著



MAN HUA
QIBU

陕西人民美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

漫画起步/乔乔编著. —西安: 陕西人民美术出版社,
2006. 8

美术绘画起步教程

ISBN 7-5368-2053-4

I. 漫... II. 乔... III. 漫画—技法(美术)—教材
IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第091014号



作者简介

乔乔，1980年生于西安，专职动漫人，LOOK漫画工作室主笔。西安群众艺术馆漫画训练营、三晶漫画俱乐部特邀讲师。曾就读于西安美术学院设计系。在校期间，即开始参与动画片制作和各类漫画、插画创作。至今参与制作并已出版发行的书籍近百部，并为数字动画、网络游戏、公司企业设计各类人物漫像、卡通形象和吉祥物。作品应邀参加各类相关展览并屡获殊荣。至今已获得的奖项有首届紫光杯电脑漫画大赛二等奖、第二届中日友好成语漫画新说优秀奖、中日青少年漫画交流活动新人奖等。作品受邀参加过亚洲漫画峰会、上海动漫大会、北京漫画大会、中日青少年漫画交流、西安漫画展、第五季全国漫画巡回展、杭州首届国际动漫交流展等。

个人及作品还先后在“北京青年报”、“西安广播电视报”、“陕西电视台”、“西安音乐台”等传媒作过相关介绍！现主要致力于各类和动漫、插画相关的艺术创作。

目录

一、从涂抹和草稿开始	1
二、线条是漫画的关键	4
三、漫画的基本形体	9
四、人体形体的画法	13
五、五官的画法	17
六、人体简化模型法	26
七、人体的基本动作原理	30
八、男女特征的不同表现方法	34
九、服装的画法	37

第一讲 从涂抹和草稿开始



画在图画本上



画在废纸上

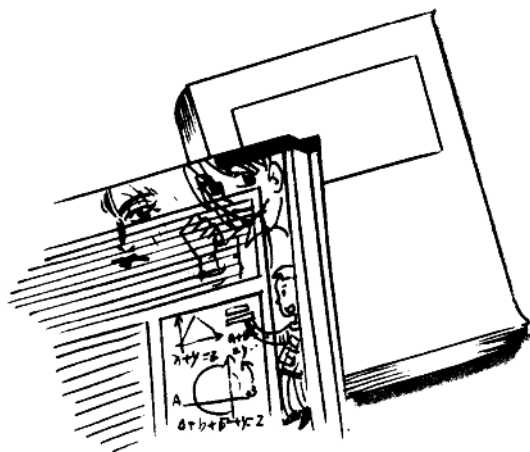


画在笔记本上



画在信纸上

随手涂画，把自己脑子里的各种想法自由地画出来，这就是漫画创作的开始。你可以在身边的任何纸上随性的涂抹，可能是笔记本，可能是一张稿纸，也可能是信纸甚至……教科书！当然，能有一个固定的涂鸦练习本再好不过，随身装着，一旦有什么想法和灵感就马上把它画出来。这样，你就已经开始在画漫画了。



画在教科书上

(一) 绘制草稿的顺序

1. 画基准线

从基准线延伸出全身的形状，（也可以多尝试几次不同的动作），决定出人物的动态。

2. 画出肉体的线条

画的时候要明确关节的位置，道具及服装也可以在这个步骤里设计出来。草稿可以是概括的，也可以是很接近成品的。

3. 勾线

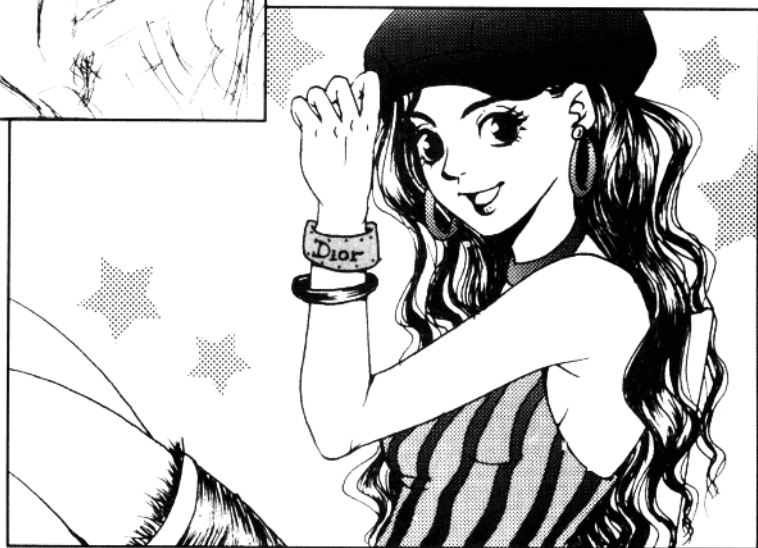
细致地勾勒出各个细节，即是完成品。



这是头部的绘画过程，和身体的步骤是一样的。

(二) 单幅漫画和故事漫画的绘制顺序

故事漫画与单幅漫画的创作过程，和单独人物的画法基本是相同的，也是从草稿开始，确定内容后，勾线完成。



在单幅和故事中还需要加上灰度，多数用网点纸的方式来添加，也可以手绘层次效果。

第二讲 线条是漫画的关键

下面这幅漫画单幅作品，里面出现了不同的表现元素，有柔和的、有飘逸的、还有坚硬的。如果勾线不到位，表现不出不同的质感，这样的画面便会单调苍白不生动，所以说线条是漫画的关键。

注意不同质感都是怎么表现出来的，观察右边局部放大图的分析。



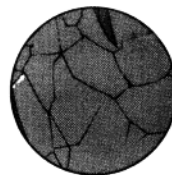
浅色调的头发



飘动的衣裙



黑色调的头发

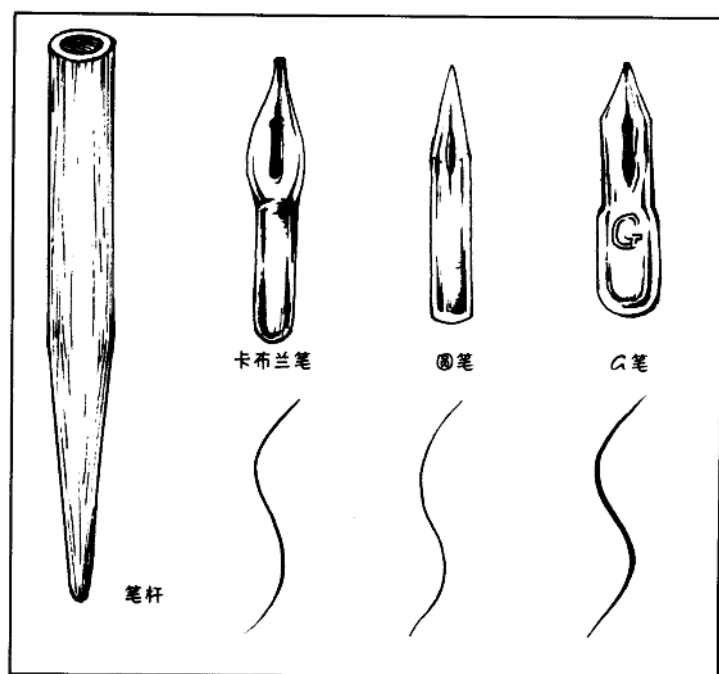


透明的冰块



坚硬的岩石

(一) 勾线的工具



墨水可以选用普通黑墨水、制图用墨水或墨汁等等，但最好选用漫画专用墨汁。

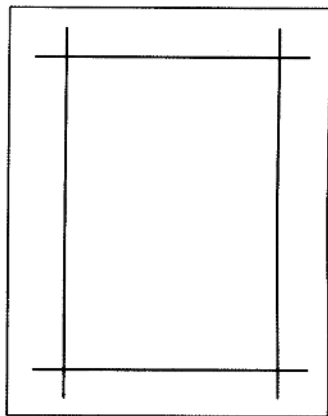
蘸墨水时分量不可多，也不可少，如果墨汁蘸多了可以在瓶口摩擦一下，让多余的墨水流下去，不要让墨汁滴在画面上，一定要保持画面的干净。

一般漫画作品都是用蘸水笔来勾线，蘸水笔分为笔杆和笔尖两部分，笔杆有木制和塑料制的等等，笔尖大致分为卡布兰笔、G笔、圆笔三种，三种笔有着不同的三种效果，可以根据不同的风格从细到粗来选择。



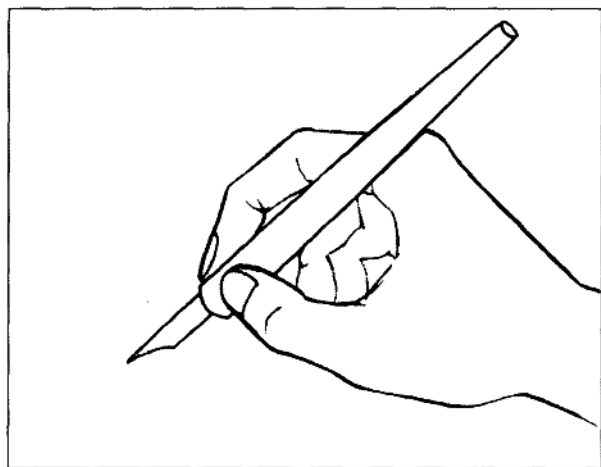
墨汁

原稿纸为漫画专用纸品，投稿一般用B4尺寸的原稿纸。如果没有原稿纸，就要用大而结实的纸张，因为有草稿、勾线、贴网点等道道程序，所以纸张的选择也就格外重要。

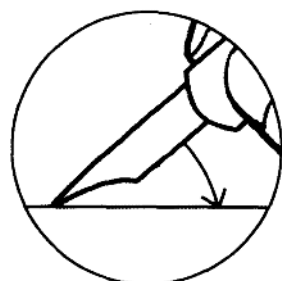


原稿纸

(二) 手的动作是勾线关键

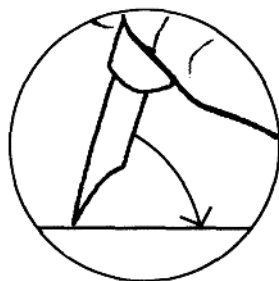


我们要熟练掌握蘸水笔的基本使用方法，只有掌握正确的握笔才能画出美丽的线条，注意集中精神在手上，专心把握用力的强度，控制好角度，屏住呼吸，放松肩部的力量，放松地把线条引出。出线的方法可以纵向也可以横向，从不同角度试一试，找到最容易画的方向。



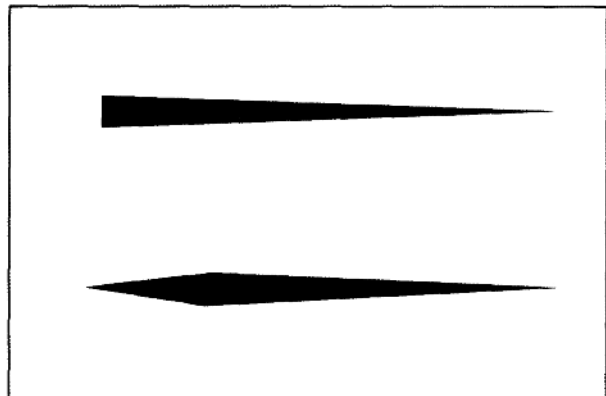
正确

图 1



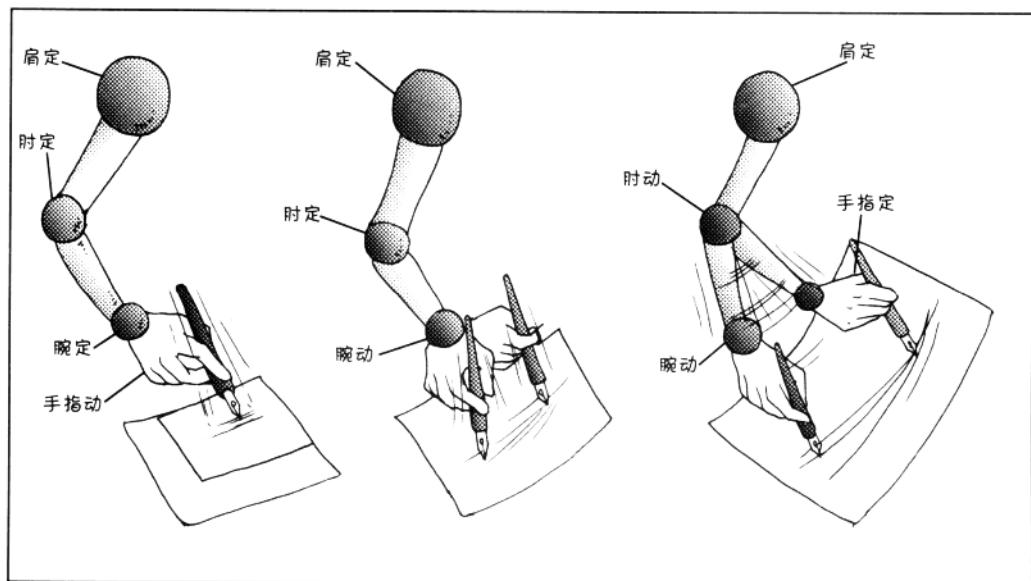
错误

图 2



作为漫画线条中的基础，下笔和起笔必须要集中精神，不断练习。轻轻地下笔，然后用力，最后轻轻起笔。开始和结束时，画出平滑的细线条是关键。要点是注意线条不要上下偏离或中间停顿，要注意起笔的线条是否又直又细。

画线条不只是手指用力，而是由肩、肘、腕、手指同时配合来完成，这样就可以画各种短线、曲线了。

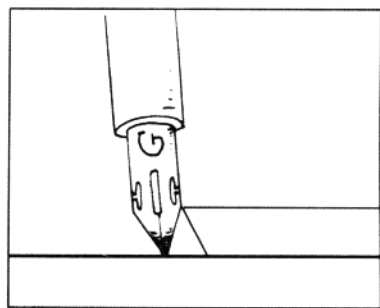


固定手指、肘、肩，使用手腕用力活动画线。可以画出有一些长度的线来。

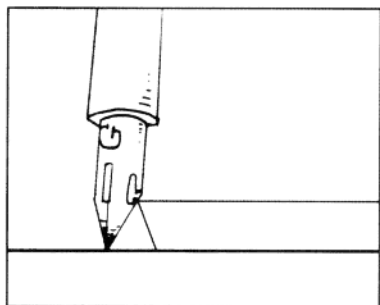
固定手指、腕、肩，使用肘部用力活动画线（类似于打台球的动作）。可以横向画出长长的线条，即使不用曲线尺也能画出不同的曲线，但在漫画创作上较少使用。

线条训练的下一步就是掌握刻度尺的使用。将蘸水笔轻轻地靠在刻度尺边上，确认好笔和尺子的角度，放松肩部的力量画线条。

画线条的方向基本上是从左到右。也有人觉得从上到下画比较容易，因为有时候手会把刻度尺挡住，所以请先试试左右不同方向的画法。要点是：笔尖与刻度尺的位置是否正确，草图和钢笔线是否歪扭。右图是刻度尺使用正确和错误的不同的例子，注意区别。



正确例



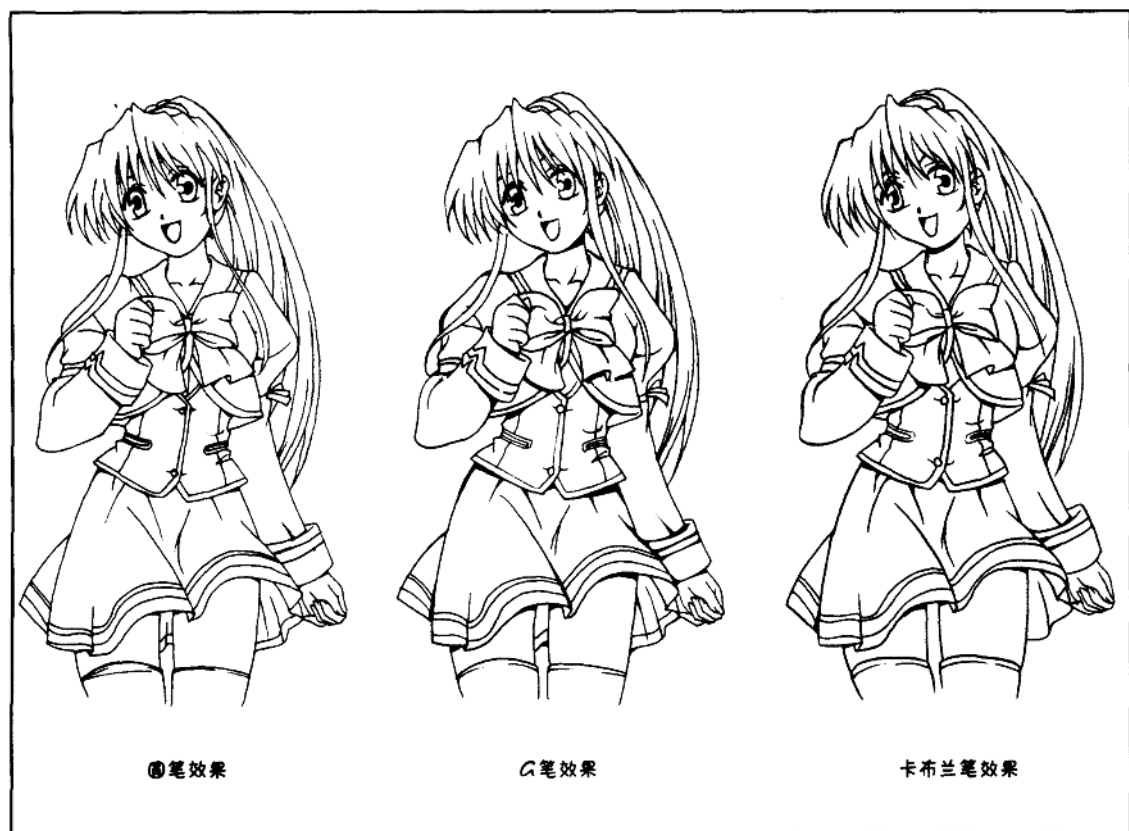
错误例

(三) 线条的变化

线条的变化是通过线与线之间不同的轻重、疏密、软硬和粗细表现出来的。初学者通常会不知不觉地以同样粗细的线条来作画，如果线条强弱有变化就能表现出不同的质感和距离的远近。一般来讲，在画质地坚硬的物体时，应使用较粗较硬的重线条表现，画柔软的物体时，则用较细较软的线条。

如果你掌握了前面的训练内容，你一定可以更加大胆而且自由地画出线条。接下来就让我们追求令自己满意的线条，试着不断地改进！

左图，线条的粗细相同，给人一种很清晰的印象，多用于少女类漫画。中间的图，利用线条的强弱画成的图画。强有力的笔触表现了人物的立体感，多用于少男类漫画。右图，只在线条交接处加重，适当的突出线条变化，介于前两者之间，多用于中性及其他类漫画。就像这样，只要应用的方法不同，最后效果也不同。



第三讲 漫画的基本形体

在漫画中，所有的表现对象都是以最基本的几何体为基础的，立方体、球体、圆柱体及圆锥体是我们描绘物体的最基础形状——可以利用它们构建任何复杂的物体，而且这对于初学漫画的人来讲可以避免被过多实物细节所干扰，是使其快速进入漫画之门的最佳方式！因此我们要学会随时将自己想画的对象简化成基本的几何形体来处理。而要画好基础的形体就要先来了解一下什么是透视。

（一）透视

透视是在二维的、平面的画纸等材料上创造三维立体物体、立体图案的一种表现方法。

1. 人的视点（平视）

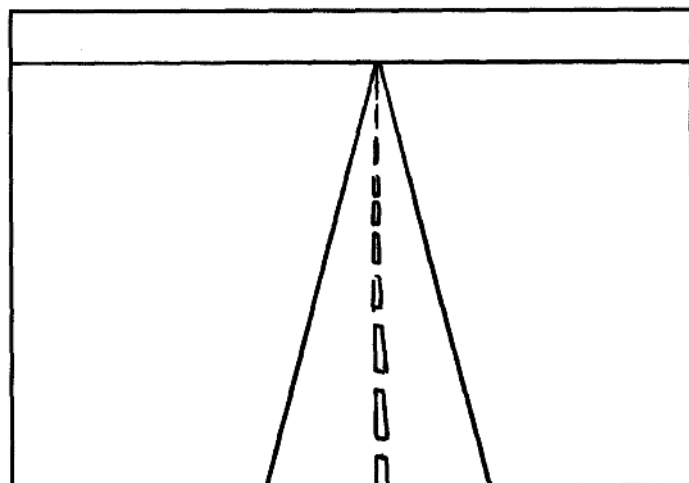
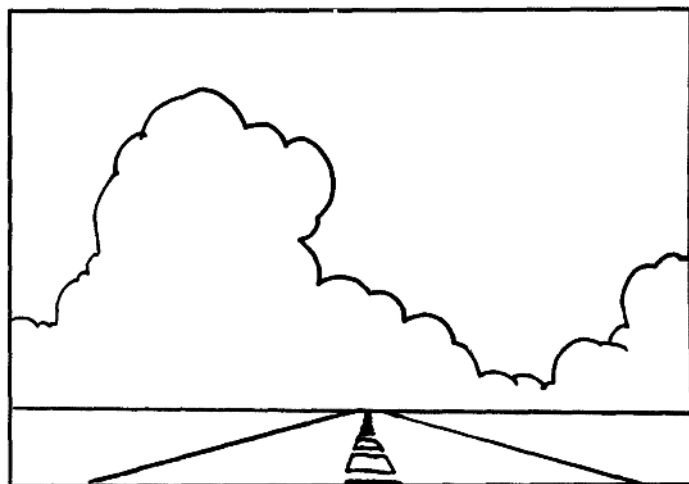
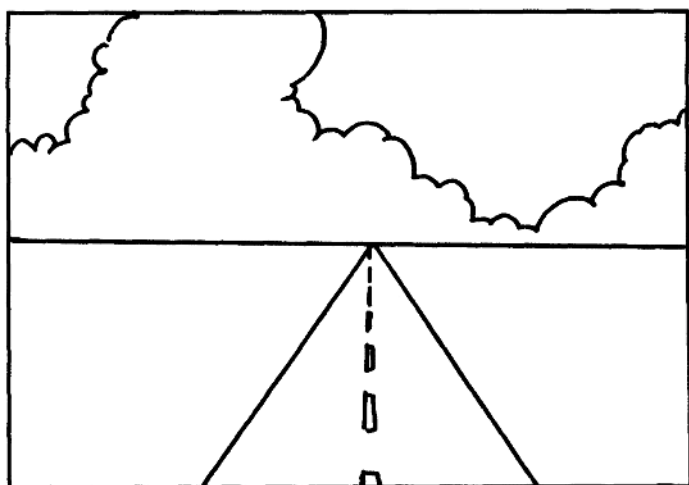
从人眼的高度看对象，能让读者有现场感，也能表现人物的远近感。

2. 虫子的视点（仰视）

想像你趴在地上，下巴贴着地面。这时比较人的视点你就会看到较少的地面，更多的天空。

3. 鸟的视点（俯视）

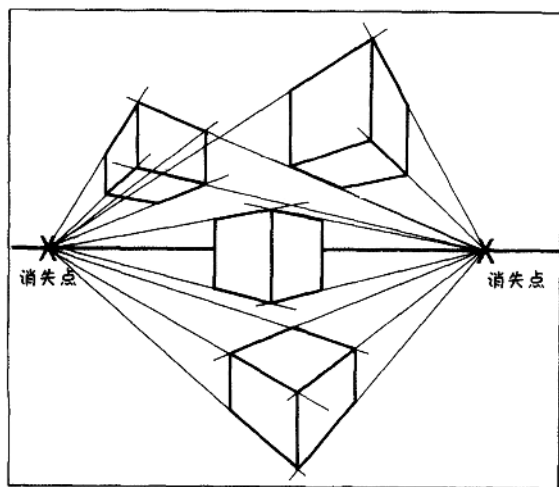
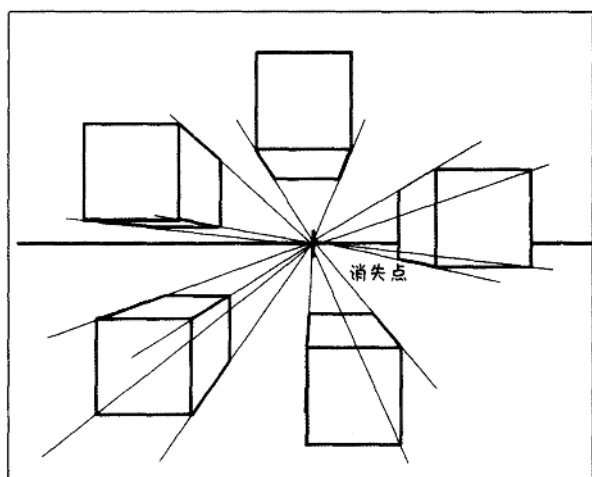
接下来想像你被一只秃鹰带到了从正上方或斜上方看到的角度。你仍然是笔直地远望道路的消失处，此时你会看到更多的地面和较少的天空。



(二) 透视方法

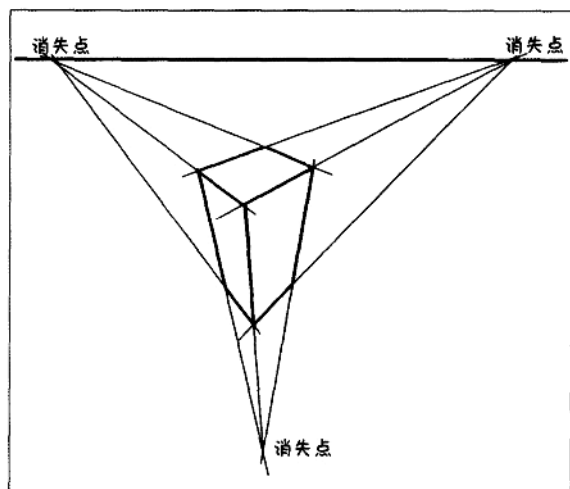
正方体分为上下、前后、左右三种面，只要有一个面与画面平行就可以叫做“一点透视”，使用“一点透视”时最少看到一个面，最多看到三个面。如果将正方体侧面上部和下部的线都延伸出去你会发现它们都会汇集到中间的一个点，这个点叫消失点，并且消失点刚好位于眼睛的高度。

“一点透视”容易使画面的人物或景物造成集中、对称的感觉。



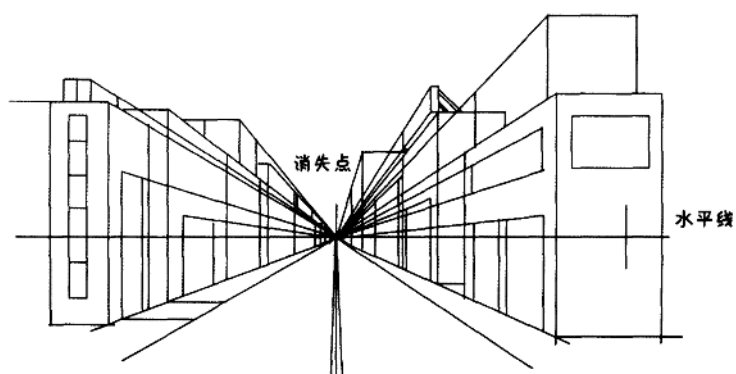
正方体一面与地面平行，其余两个面与画面成角度，此种透视叫“两点透视”，正方体垂直线不变，两组与地面平行的边线的延长线消失于左右两个消失点。两点透视在创作中应用最多，这种透视方法较一点透视富有变化，形成灵活、有节奏感的视觉效果，便于在构图中巧妙地处理人物与景物的关系。

三点透视则是由一个正方体引出三个消失点，两点消失于地平线，一点则消失于地平线以下或者以上，突出一种大透视的效果，给人以强烈的视觉冲击。适用于表现高度俯视或仰视的楼群建筑，当然也可以用在人或物的身上，造成强烈的压迫感或渺小的感觉。

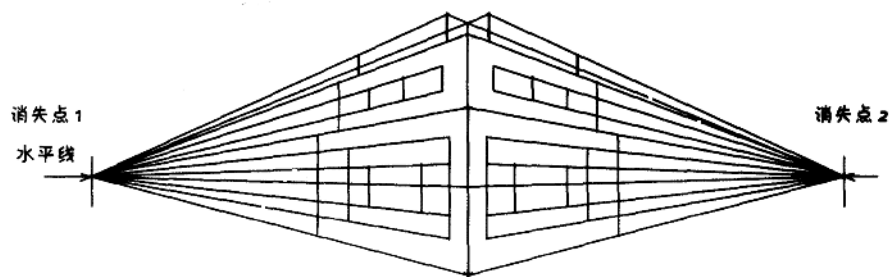


(三) 透视方法的应用

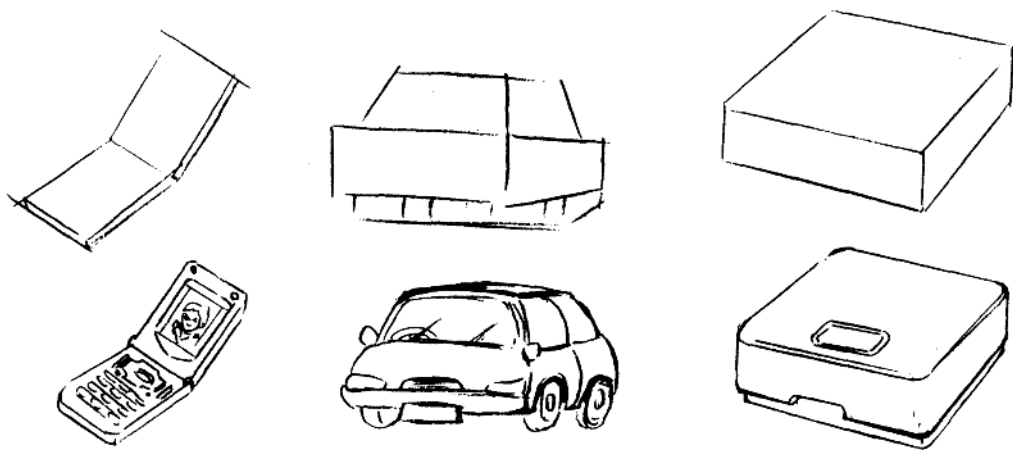
1. 使用一点透视，用正方体和长方体画街道，以前非常复杂的街道会变得很简单。



2. 两点透视应用。

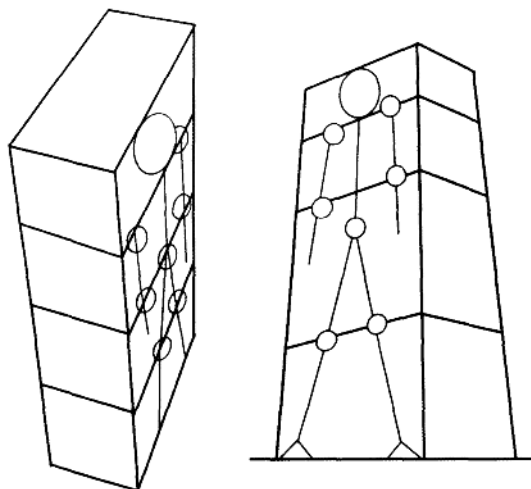


透视画法只是我们画漫画的一个工具，但不必太拘泥于透视，建议大家在以后日常生活中建立整体观察的习惯，先把物体看作最简单的几何体，再按透视方法确定出透视效果，就可以画出让人舒服的画面了。

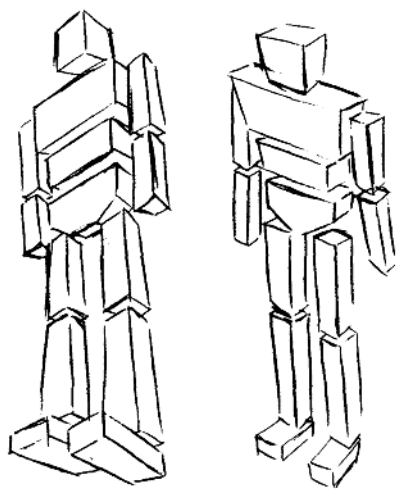


(四) 透视画法在漫画人物中的应用

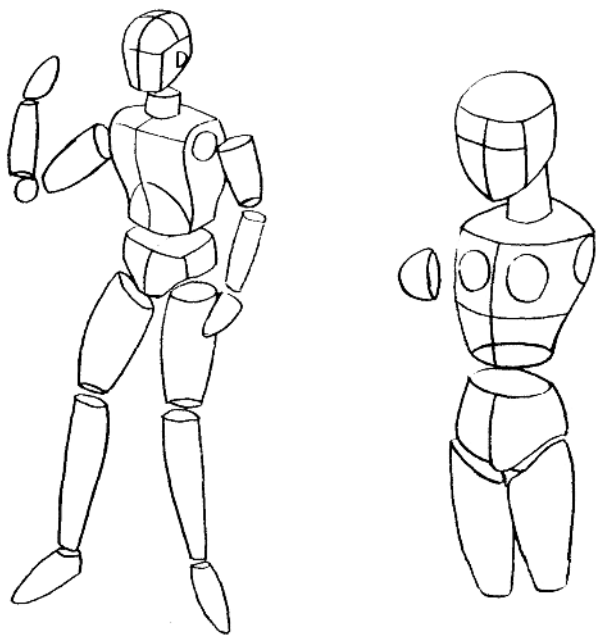
人物也是可以看成不同几何形体的组合，通过仰视角度或俯视角度明显地可以把人物看成形体被几何化的立体效果。



1. 首先按透视的原理画出一个长方体，确定地平线和消失点，然后把人物整体看成是一个长方体，确定出角度和位置。

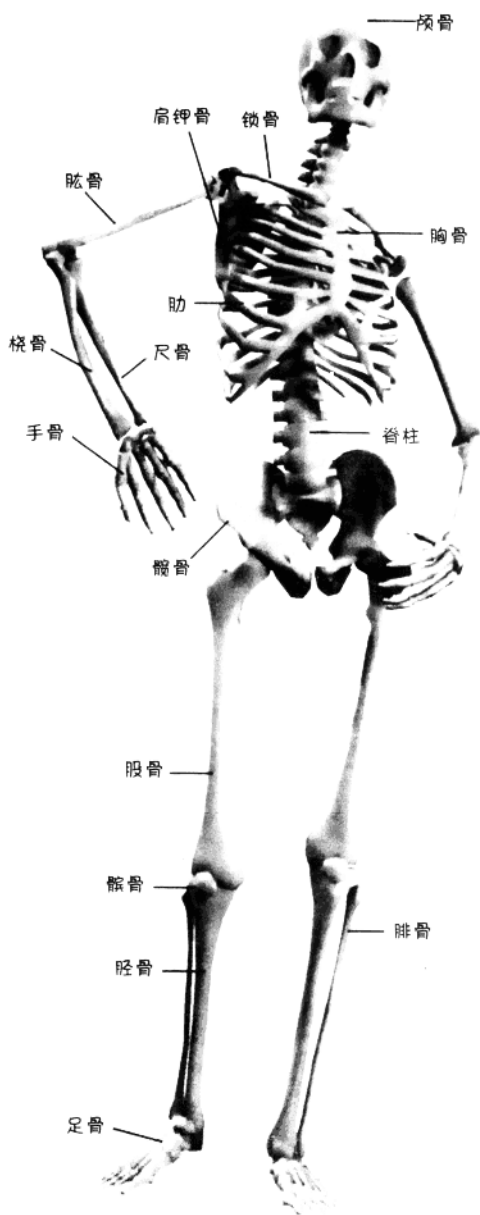


2. 接着把每一个部分都画成是不同的几何形体，用不同的块面组成，利用透视画法突出人物的立体效果。



3. 进一步的变化，让生硬的几何体更接近人体的图形轮廓。这个时候已经可以表明性别特征，当然，仍然要体现出人物身体的厚度感和立体感。

第四讲 人体形体的画法



人体由骨骼、肌肉、关节等构成。熟记人体结构，将使你的漫画变得自由自在。

1. 骨骼的简单介绍

骨骼是人体的支架，决定人体比例、体形大小以及各肢体生长的方向与形状。在画漫画时，不必经常考虑骨架，但是，“知不知道”却决定了画的优劣。知道是设计的第一步，在理解的基础上进行创作，这才是人物设计。人体的骨骼虽多但请记住主要的名称与形状。

骨与骨之间的连接为关节，它是人体运动的枢纽。身体各部位由三种不同类型的关节相连接：（1）球窝状关节，如上臂、腕部、髋部和踝部；（2）铰链状关节，如膝盖处、肘部；（3）可移动柱体，如脊柱和颈部。

2. 人体的肌肉

肌肉附于骨骼关节上。每一块肌肉一般都跨越一个或两个关节，生长在相邻接的两块骨面上。由于肌肉的收缩牵引着关节运动，产生了人体的运动，因此肌肉的外形特征对人体造型起着重要作用。

从造型的需要出发，研究肌肉时要注意：请记住主要肌肉的名称、形状与位置，生长的起点、止点。以四肢为主的长肌，它的长径大于横径，两头称肌腱，是肌肉生长的起止点，中间称肌腹，形状肥长。止点向起点收缩，肌肉便缩短变硬，放松后使肌肉松弛变软。

3. 人体比例

人体比例是画人体最基础的工作。通常我们都用头高作为度量来计算人体比例，据统计中国人一般都在7到7个半头高之间。

我们画漫画时所用的人体比例就比较复杂了，从2头身到某些少女漫画用的12头身都有，一般在漫画中有代表性的是8头身（美形版）、6头身（少女版）和3头身（Q版）。在下面的课程中我们将主要以8头身为主来介绍漫画简化模型。其中：头部占1份，颌底到乳头占1份，乳头到脐部1份、脐部到骶部1份、大腿2份、小腿到脚2份。上臂1.5头身、前臂1头身、手1头身（包括手腕）、脚1/3头身。

不同年龄段有着不同的身体比例，但是头部几乎没有变化，只是身体长度的变长。

