

高阶素描 动漫角色



人民邮电出版社

梵音艾莉斯 编绘

适用于

室内设计专业
插画设计专业
动漫设计专业
游戏设计专业



高阶素描 动漫角色



梵音艾莉斯 编绘

古吴轩出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

高阶素描. 1, 动漫角色 / 梵音艾莉斯编绘. — 苏州 : 古吴轩出版社, 2016.3
ISBN 978-7-5546-0639-1

I. ①高… II. ①梵… III. ①素描技法②动画—绘画技法 IV. ①J214②J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第039579号

责任编辑 : 陆月星
见习编辑 : 韩 珏
责任照排 : 戴玉婷
责任校对 : 仇晨晨

书 名 : 高阶素描1动漫角色

编 绘 : 梵音艾莉斯

出版总发行 : 古吴轩出版社

地址 : 苏州市十梓街458号 邮编 : 215006
Http: //www.guwuxuancbs.com E-mail: gwxcbs@126.com
电话 : 0512-65233679 传真 : 0512-65220750

发 行 : 江苏盛世梵音文化传媒有限公司

出 版 人 : 钱经纬

印 刷 : 苏州市大元印务有限公司

开 本 : 889 × 1194 1 / 32

印 张 : 3

版 次 : 2016年3月第1版 第1次印刷

印 数 : 1—4000册

书 号 : ISBN 978-7-5546-0639-1

定 价 : 29.80元

如有印装质量问题, 请与印刷厂联系。0512-68668773



作者简介

笔名：梵音艾莉斯

原名：钱雅琴

腾讯微博：aliceya1986

常用QQ：262225194

宗教信仰：基督教（0—22岁）

佛教（22—目前）

职业：传统动画师

动漫、游戏专业美术导师

室内设计效果图讲师

墙体彩绘师

艺术教学书籍作家

游戏项目开发总监

任职经历：

2005—2007：太仓翔龙动画

2007—2010：自由插画师

2010—2013：上海大学C1A动漫、游戏、
建筑专业美术导师

2013—2014：上海交通大学南洋教育学
院室内设计讲师

2014—2015：美术书籍作者

当前所属：主道社

座右铭：你能量最为强大的时候就是当你
对世界充满无私之爱的时候

卷首语

在我很小的时候，特别喜欢画画，那个时候大家的经济条件普遍都算不上很好，没有充足的绘画工具，大部分时间都是拿着树枝在泥地上瞎画，长得大一些了就拿粉笔在水泥地上乱涂。现在回想起来，还真是有点污染环境的嫌疑。

初中的时候接触了第一本漫画书，好像叫《甜心恋人》，不晓得是不是运气好，就算多年以后的今天回过头再来阅读这本书，依然觉得是一本难能可贵的好书。从故事选材到人物设定，再到剧本分镜，都完美得无可挑剔。也正是这本书，开启了我疯狂的动漫游戏旅程。

高中的时候，因为爸爸的努力，我进了一所特别好的学校——吴江市高级中学，在2001年的时候以高升学率闻名。但是，重点院校的氛围通常都很紧张，我记得那个时候每个月只能回家两天，而这两天里，光是作业考卷就有5—10张，我那个时候基本每次回家就熬夜把家里的漫画书、动画VCD从头到尾再温习一遍，很有补血补蓝的味道。因为学校的竞争氛围特别强烈，作为女孩子的我，要努力维持成绩和男生们一较高下，来弥补体能和生理期造成的影响，必须精确安排每天的每一分每一秒，这种紧张程度几乎堪比抗美援朝。那个时候每个月都会月考一次，每次月考完要开一次家长会，而几乎每次家长会，我都是被老师拿来当激励家长和学生的案例，对于像我这么低调的人，总觉得“亚历山大”。

可惜，后来因为大学的选读问题和家人闹翻，我在极其抑郁的情况之下放弃了高考。因为我想考美术类的院校，可是家人因为我的成绩特别好，再加上对艺术的不了解，总是试图游说我考医学类的院校。我想，很多正处于青春期的孩子们大概都会遇到类似的情况。当自己想走的道路和父母期望你走的道路大相径庭时，我们都要被迫做一次泣血的选择。这种选择的结果是因人而异的，我那个时候勇敢地选择了走自己的道路。

整个高中生涯，我最大的收获就是学会了如何合理安排自己的时间以及养成了健康的生活习惯。这对我以后的学业和工作都起到了很大的帮助。后来，经过一段时间的心理调整后，在家人的支持下，我到上海大学的延长路校区进修了动漫、游戏专业的课程。2005年，我踏上了真正属于自己的人生旅程。在这段求学生涯中，我遇到了事业生涯中的两位贵人：一位是我的导师陈海彬，他教会我更专业的绘画方法，并为我介绍了第一份传统动画师的工作，帮助我实现了人生中的第一个梦想；另一位是我的恩师梦云卿，在数年后为我提供了在上海大学任教的机会，正是这段长达3年3个月的任职经历，让我的整个绘画体系得以完善，也让我认识了

很多学生朋友和特别和善可亲的同事。

任何一段旅程都不可能是完美无缺的。我在任职的期间，也犯过一些低级的错误，进而给我的同事和上司带来不必要的麻烦。在此，向各位同事，以及我的恩师贵人，所有帮助过我、喜欢我的亲人、朋友、同学们，鞠以深深的一躬以表感激。真心地谢谢你们。因为你们的帮助、陪伴和支持，冬天不再寒冷，秋天不再萧瑟，苦难转化成了勇气，工作时常伴随着欢乐。

在此，也要向帮助这本书顺利出版发行的出版社、编辑以及辛苦推广本书的从业人员表达深深的感激。是你们，用自己的艰辛和努力引导着中国学术界的发展。你们也是我以及所有阅读本书的朋友们生命中不可取代的贵人。我一定不负所望地将更好的知识和学习的方法分享出来，努力写出更加完美的作品。也希望所有有机会购买到此书或阅读此书的读者朋友们，能够用你们的爱心和对绘画的热情引导世界往更加和谐、美好的方向发展。愿神灵慈悲、博爱、无私的心能在我我心中永存。

接下来的时间，我计划将我近四年教学生涯中总结归纳和学习研究的所有与绘画相关的科目的知识和学习的方法，编写成一整套教学类的书籍，这套书籍将涵盖素描、水粉、水彩、彩色铅笔、马克笔、电脑绘图等工具所涉及的动漫、游戏、建筑设计等专业的动漫基础、分镜、动画背景、插画设计、游戏角色原画、游戏场景原画、室内设计效果图展现、墙体彩绘等领域的全部技巧。

本书是全套书籍的第一本，全书以铅笔和纸制擦笔作为主要的绘画工具，以角色设定的流程和步骤作为主要教学内容，融合了动漫和写实的风格。通过大量完整丰富的案例，带领大家进入劳累又充满乐趣的游戏角色创作世界。

当然，因为是首次写书，经验匮乏，难免会有解释不够清楚或排版不够细致完美的情况发生，甚至在我未意识到的地方还可能会有一些些错别字之类的问题等等，这些都是不可避免的。如果有任何的提议或者建议和想法的朋友，可以在我的QQ或者微博留言，我会总结经验，在以后的创作中为大家呈上更加出色的作品。

最后，深深地向支持我的父亲母亲叔叔阿姨弟弟妹妹们表达我真挚的谢意，感谢父亲在我生命绝望时的鼓励，感谢母亲在我疲惫工作时的照顾，感谢舅舅在我困惑不解时的开导，感谢妹妹在我悲伤痛苦时的陪伴，感谢我可爱的学生们对我的友善，感谢所有关注我的人，是你们给了我前进的意志和动力。我所做之功德愿无私回报所有善心善念大无私的人们。祝愿你们，生命常常与喜悦、幸福相伴。

目录

作者简介
卷首语
目录
手绘工具介绍

面部的画法
头发的画法
不同发色的画法
风力的作用
发型与性格

不同年纪的女性角色
不同年纪的男性角色

不同的表情与性格

常用表情图鉴
当表情加上角度变化

卡通版表情·喜
卡通版表情·怒
卡通版表情·哀
卡通版表情·惊

男性上半身正面的画法
女性上半身正面的画法
男性上半身侧面面的画法
女性上半身侧面面的画法

男性手臂的画法
女性手的画法

各种手的画法

女性角色设定分解
女性角色完整步骤
为角色加上动作和透视

男性角色设定分解
男性角色完整步骤
为角色加上动作和姿态

本书全案例原稿赏析





工具一：铅笔或自动铅笔

用于线稿打形，以2B的硬度为最佳

工具二：软橡皮或硬橡皮

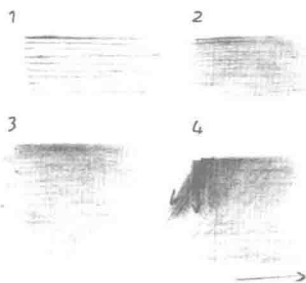
用于修改线条和清理画面

工具三：卷笔刀或美工刀

削铅笔用，如果使用自动铅笔可省略

工具四：纸笔

在照片素描技法中用于色彩融合过渡



图一：正确的铅笔画线的方法

粗细、长短、明暗尽量一致

图二：正确的铅笔铺固有用的方法

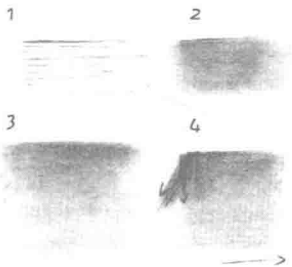
将图一的线条画得更加密集、叠加

图三：第一种画渐变的方法

通过改变线条的力度，上面重下面轻

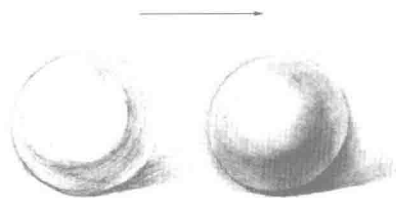
图四：第二种画渐变的方法

通过叠加两层不同方向的线条来画渐变



纸笔的使用效果示范

在初步铅笔铺线完稿之后用纸笔进行从暗部到亮部的溶色，越往亮部用力可以越轻，让颜色与纸张自然融合

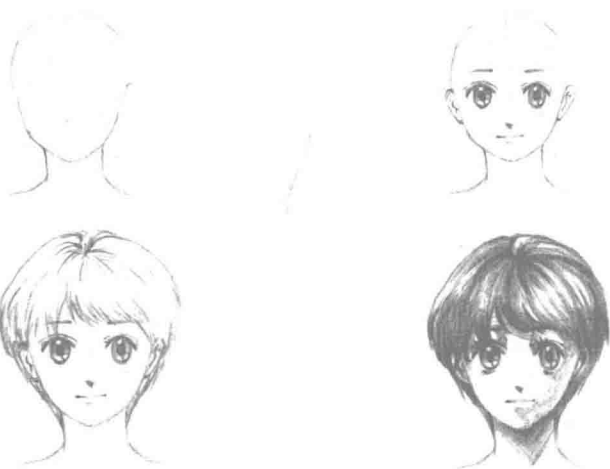


纸笔的实际使用案例示范

首先使用铅笔画球体的光影布局，然后用纸笔由深到暗开始融合色彩，之后加深一次明暗交界线再融合即可

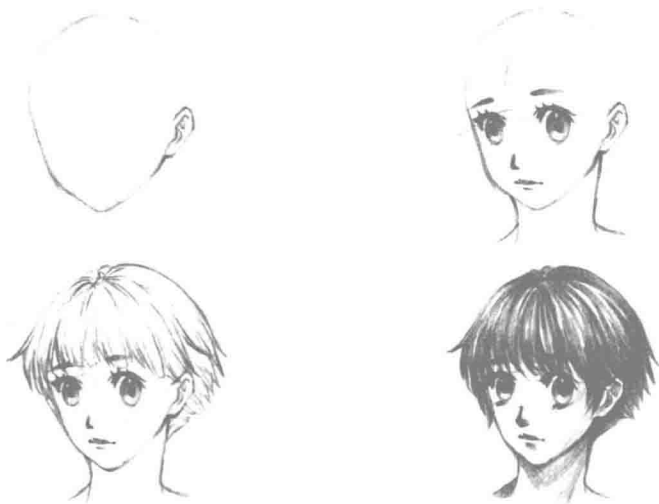
正面的画法

注意点：五官左右注意对称，上下高度要统一，画头发时注意分区域刻画



半侧面的画法

注意点：在这里画半侧面的时候我们忽略透视里近大远小的变化，眼睛高低平行



正侧面的画法

注意点：从鼻部到下巴一路线条往后移，侧面的脸蛋要凹凸有致



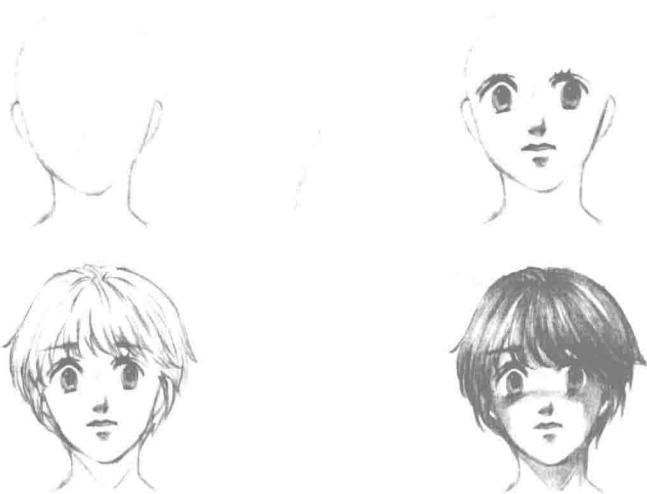
背侧面的画法

注意点：这个部分看不到面部的五官，主要的刻画点在脑后的发旋



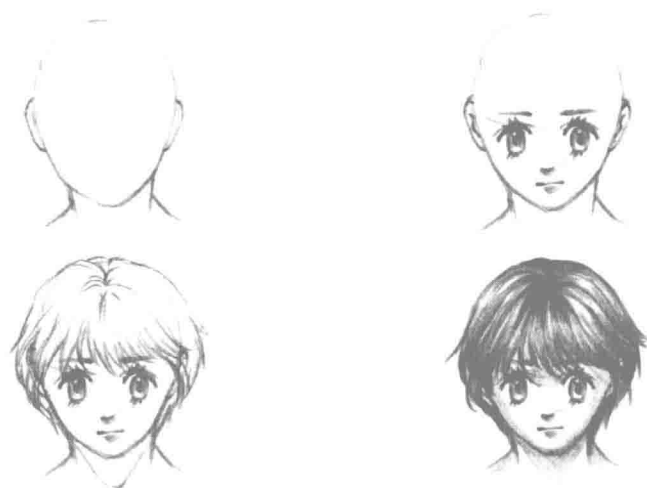
正面仰视的画法

注意点：仰视和抬头的画法上有一定区别，仰视一般搭配特殊阴影传达特殊效果



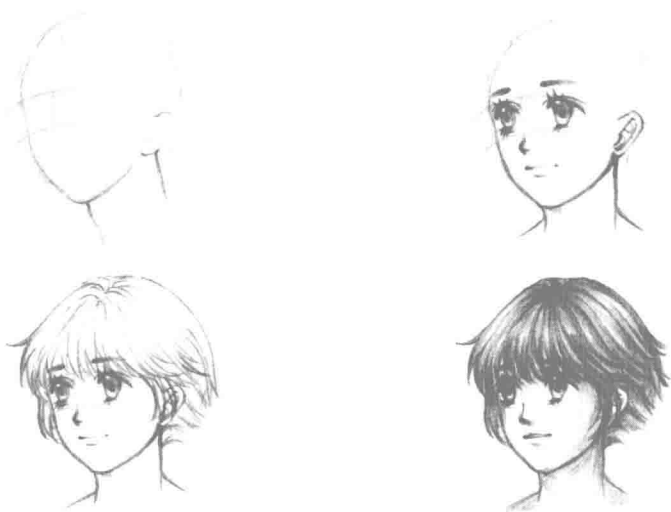
正面俯视的画法

注意点：在画俯视图的时候请将五官的部分往下移，并且看到发旋的位置往前移动



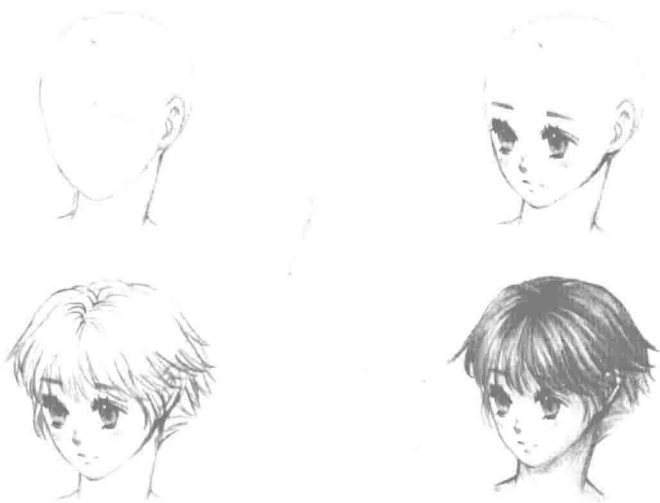
半侧面仰视的画法

注意点：画仰视的时候把五官的位置相对往上移动一点，下巴的长度拉长



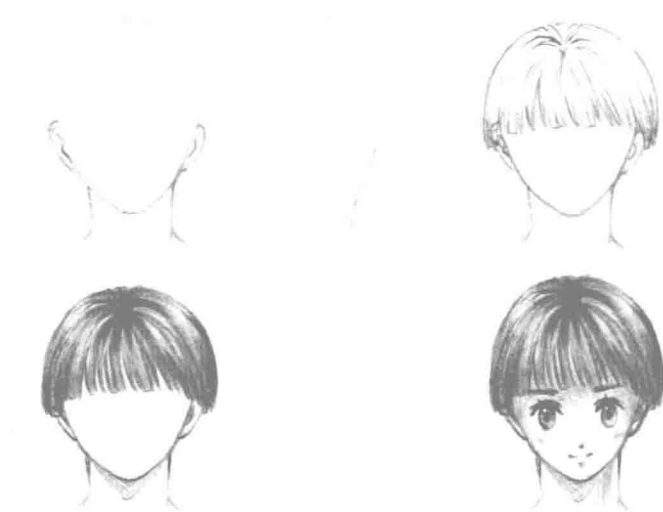
半侧面俯视的画法

注意点：眼睛高度位置不变，宽度上有近大远小的变化



短直发的画法

注意点：画直发的时候要注意分块的变化尽量丰富一些，有厚有薄，有粗有细



短卷发的画法

注意点：卷发相对困难，我们画的时候按照不同的层次感来刻画，上边的短一些



中长直发的画法

注意点: 这个发型在过往的动漫作品中经常被使用到, 男女皆适用



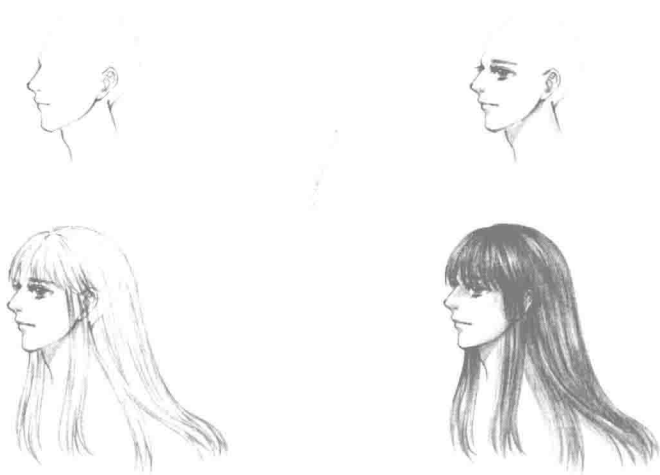
中长卷发的画法

注意点: 一般中长的卷发主要在下摆的部位做大波浪卷的效果, 再添加发丝增加自然度



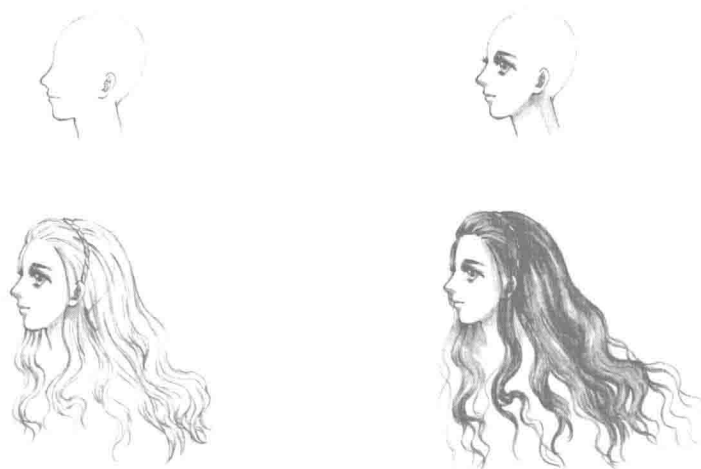
长直发的画法

注意点：在画长直发的时候主要的重点在于头发柔顺质感和线条流畅度的把控



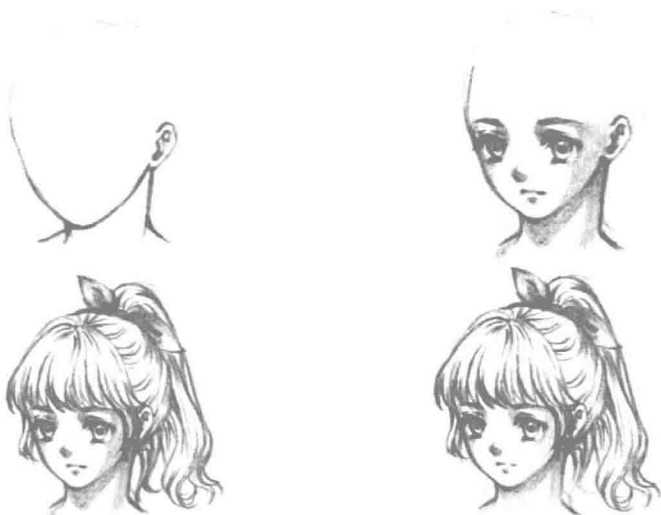
长卷发的画法

注意点：长卷发的选项比较多，我们可以选择大波浪卷，也可以选择玉米卷或者尾端卷



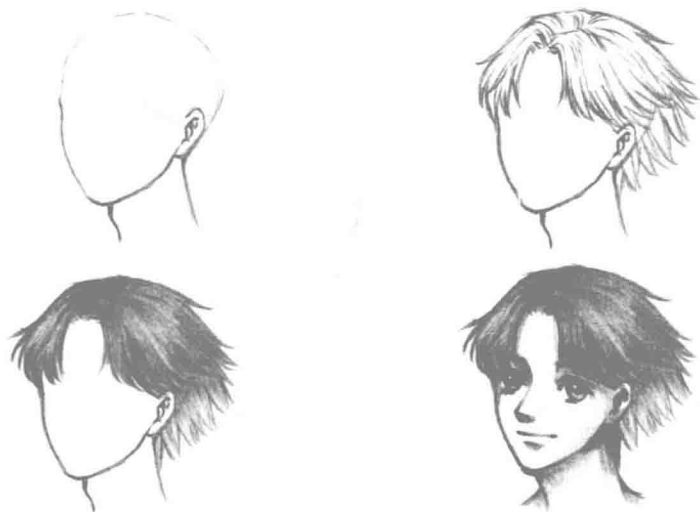
全白发色的画法

注意点: 由于没有涂色的遮盖和修整, 对线条变化的要求相对较高, 线稿要有粗细疏密变化



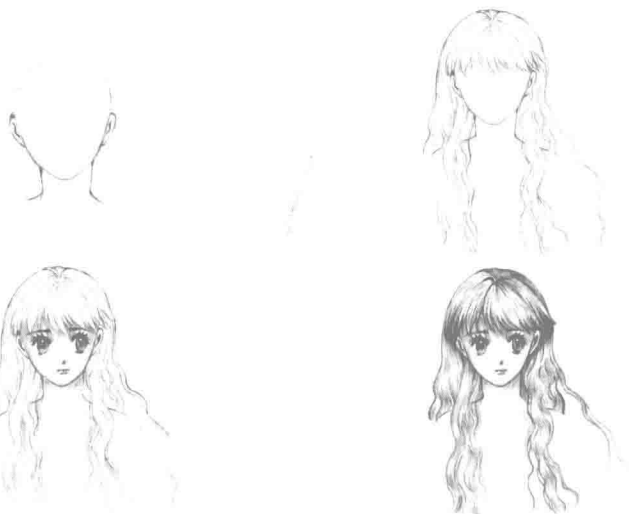
渐变发色的画法

注意点: 均匀涂色拉渐变, 在当前的插画风格中常常见到



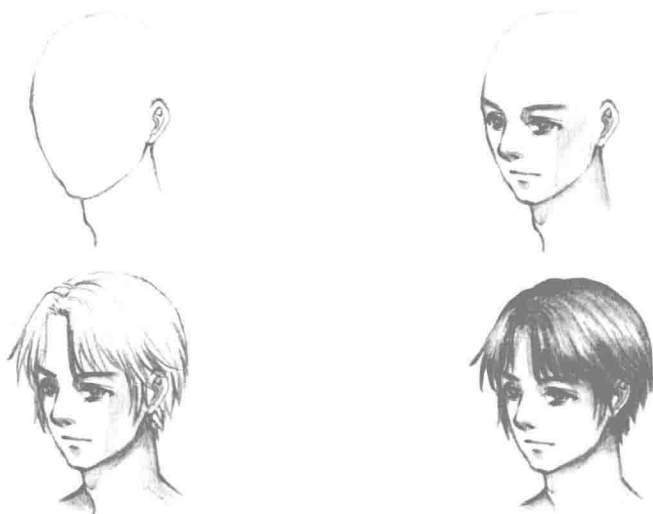
金色头发的画法

注意点：这个发色在传统漫画中常常用到，注意高光光感的传达，明暗对比要强烈



黑色头发的画法

注意点：在漫画中最常使用的发色，尤其是男性角色，一般会与渐变搭配一起刻画



10