

EASY TO LEARN THE TECHNIQUES OF COMIC SKETCHES

最好学漫画素描技法

最精细的
手绘讲解

漫画人物基础入门

An Introductory Course in Cartoon Characters

何弢 Xman 编著



最专业的老师 ● 最简单的方法 ● 最实用的技巧 ● 最详细的讲解

零基础也能画出心中的漫画

最好学漫画素描技法

漫画人物基础入门

最精细的
手绘讲解

An Introductory Course in Cartoon Characters

何弢 Xman 编著

长江出版传媒 | 湖北美术出版社



征稿 Solicit Contributions

感谢您的关注和支持，如果您有好的建议和想法，请和我们联系。我们将认真对待每一个声音。

如有好的作品请将电子文件发往邮箱：

ice1397@sina.com

或者@微博：@烂的葡萄

声明 The Statement

本书的所有内容均得到授权。书中的文字、图片以及设计版权均为湖北美术出版社所有，任何形式的抄袭与盗版行为，我们将追究其法律责任！

责任编辑：向冰

主 编：汤玲

整体设计：向冰

绘 制：何弢 汤玲 代承谦 王钢 孔巧丽 张珣 章露
梅茗 方卿家 王小象 杨艳 肖朵朵 陈浩

图书在版编目（CIP）数据

漫画人物基础入门 / 何弢, Xman 编著.

—武汉: 湖北美术出版社, 2015.4

(最好学漫画素描技法)

ISBN 978-7-5394-5886-1

I. ①漫… II. ①何… ②X… III. ①漫画-人物画-素描技法 IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第043512号

出版发行：湖北美术出版社

地 址：武汉市雄楚大街268号B座

电 话：027-87679520 87679521 87679522

邮 编：430070

网 址：www.hbapress.com.cn

电子邮箱：hbapress@vip.sina.com

印 刷：武汉安捷印刷有限公司

开 本：787mmX1092mm 1/16

印 张：9

版 次：2015年6月第1版 2015年6月第1次印刷

定 价：26.00元



湖北美术出版社天猫旗舰店
hbmscbs.tmall.com



湖北美术出版社京东旗舰店
hbmscbs.jd.com

更多活动请关注

dangdang.com

亚马逊
amazon.cn

JD 京东
JD.COM

目录 | CONTENTS

第1章 先从人物的脸部讲起

第一节 经典的3/4侧面 2

第二节 一个人的不同侧面 4

1. 绘画重点 5

2. 绘画步骤 6

3. 15° 半侧面与正面的比较 7

4. 70° 侧面与正侧面的比较 7

第三节 脸部的轮廓 8

1. 人物从“不确定线”中诞生 8

2. 圆和十字分割线 9

第四节 仰视和俯视的面部 12

1. 轻微的仰视和俯视 12

2. 绘制的步骤与重点 13

第五节 同一张脸的各个角度 16

1. 不同角度的少女面部 16

2. 不同角度的少年面部 17

3. 小孩的脸 18

4. 老人的脸 18

第六节 有动感的仰视和俯视 20

1. 头部向上的仰视角度 20

2. 俯视（看不见鼻孔的角度） 22

第七节 圆和十字分割线 24

1. 一个人物的不同表现形式和风格 25

2. 描绘各种类型的脸 26

第八节 肖像画中的脖子和肩膀 30

1. 案例 肖像画——半身少女 30

2. 头部、脖子、身体的连接 31

第九节 各种人物的面部画法 33

1. 描绘儿童面部的要点 33

2. 描绘少女面部的要点 34

3. 描绘少年面部的要点 35

4. 描绘女人面部的要点 36

5. 描绘男人面部的要点 37

6. 描绘老人面孔的要点 38

7. 利用圆和十字分割线绘制的各种角

度和方向的肖像 39

第十节 一张有生动表情的脸 41

1. 五官的基础 41

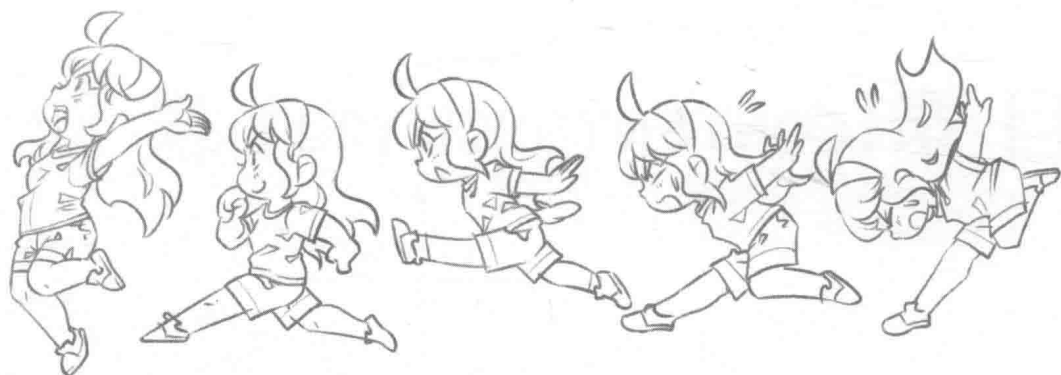
2. 脸部的肌肉和表情 44

3. 通过脸部肌肉运动来表现人物表情 45

第2章 同一漫画人物的不同造型

第一节 不同角度的人物面部 50

1. 15° 侧面的男孩 50



2. 45° 半侧面的男孩	52
3. 俯视角度的男孩	53
4. 正面的男孩	55
5. 45° 半侧面的女孩	57
6. 15° 半侧面女孩	59
7. 俯视角度的女孩	61
8. 正面的女孩	62
第二节 肖像画	64
1. 女孩的肖像画	64
2. 男孩的肖像画	68
第三节 半身像	70
1. 女孩半身像	70
2. 男孩半身像	73
第四节 俯视角度的肖像	76
第五节 全身像	80
1. 女孩全身像——站姿	80
2. 男孩全身像——站姿	83
3. 有动态的全身像	86

第3章 有动态的人物肢体语言

第一节 肖像中的脖子和肩膀	91
----------------------	-----------

1. 从基本肖像开始	91
2. 肩和脖子有动态的肖像	93
3. 头部、颈、肩的动态变化	97
4. 改变面部和身体的方向	101
5. 肩的动态	103
第二节 半身像中的身体和胳膊	107
1. 走路时身体和胳膊的姿势	107
2. 摆姿势时，身体和胳膊的动态	109
3. 体现有活力和不安情绪的胳膊	111
第三节 全身像中的腰和腿	119
1. 基本形（普通站姿）	119
2. 双腿分开的站立	120
第四节 特殊感情的表现	121

第4章 用服饰表达角色

第一节 合适紧身型	126
第二节 宽松舒适型	129
第三节 混搭型	132
第四节 不同个性人物的不同服饰表现	136
1. 同一人物用不同的发型和服装来表现	136
2. 运用不同服装表现不同的人物	138



第1章 | 先从人物 的脸部讲起

想塑造出有魅力的人物，要把握3个要点：

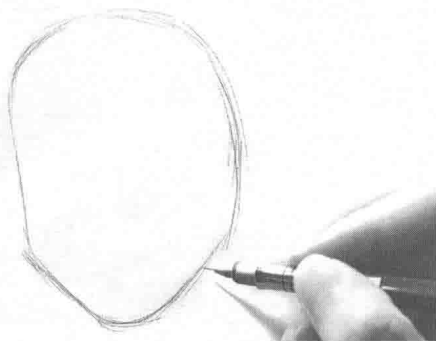
人物表情（脸）、人物姿态（动作）、人物服饰（穿着）。

我们先从最具表现力的人物表情（脸）开始，一般的步骤是先用基本的几何形圈出大轮廓，再开始细部刻画。

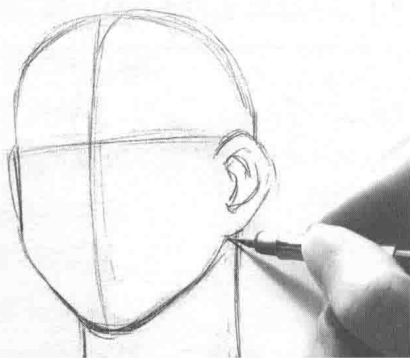
理顺一下思路，一起开始吧！

第一节 经典的3/4侧面

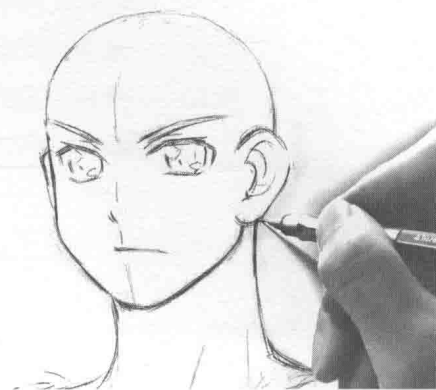
3/4侧面的面部草图是漫画里最常见的，也可称为15°的半侧面，既能清晰地表现人物，又不显呆板，是一个完美的角度。这里我们就一起来学习一下如何画经典的3/4侧面吧。



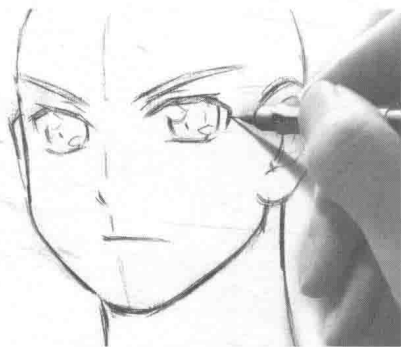
1. 很多人喜欢从眼睛、鼻子开始画起，这里我希望大家和我一样先打好轮廓再开始画。首先画一个椭圆，把面部轮廓大致在纸面上定位，这样画人物才比较容易走形。



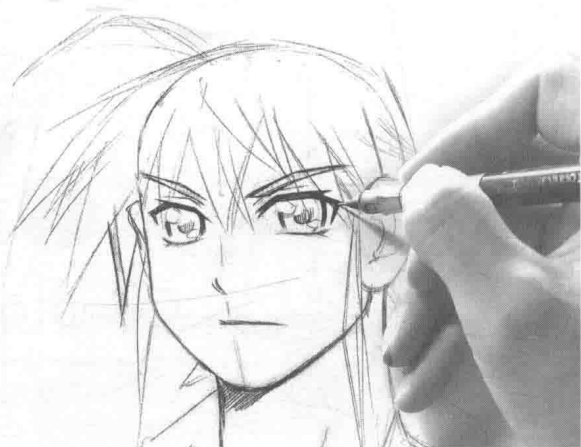
2. 画出十字线竖线（正中线），然后画出耳朵的位置，确定脖子与头部连接部的位置，从耳朵下方延伸出脖子。



3. 根据正中线画出五官。一般少年的形象眉毛都比较粗壮且上挑，眼睛大概在整个头部（头顶到下巴）1/2处，画出有棱角的方形表现力量感，鼻子大概在从眉毛到下巴这段距离的1/2处，嘴巴在鼻子到下巴的1/3处。把握五官大概的位置，细节上可以根据自己的喜好调整。



4. 画眼睛需要注意，半侧面的眼睛距离会变窄，左右眼睛的形状和宽度也会变。正面时，双眼之间距离和眼睛到脸边的距离是相等的；半侧面时，眼睛的间距比正面脸时要窄，左右眼睛的形状和宽度也会发生变化，左边眼睛相对变小，宽度变窄，右边眼睛变大。

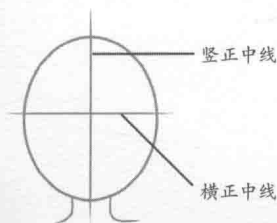


5. 头发是体现人物魅力的关键要素之一，画头发的时候要注意协调头与身体之间的平衡，确定好头发大概的量。



小贴士：

根据头骨的形状画头发，头发画多或画少都会显得很奇怪。



正中线的：

将面部左右分成两部分的棱线，也就是画正侧面面部的时候正中间的一条线。这条正中线的不仅用于面部描绘，画整个身体的时候也会用到。



6.左边的头发呈一簇交叉的三角形，在头顶处加一簇头发，成为主角的特色，右边加一大簇头发与左边对应，平衡画面。



7.完成。画面部的一个关键就是眼睛，看向前方的眼睛不仅可以表现出角色外貌，还能突出角色性格。

●眼睛的绘制步骤



上眼睑要加深、加宽，这样人物眼睛会炯炯有神。瞳孔画在正中的位置，左上高光和右下的高光要相互对应。这样眼睛显得灵动。

小贴士：

画眼睛高光是有窍门的，一般眼睛望向哪里，最明亮的高光就点在哪里，这样眼睛就有望向哪边的感觉。



●头发的绘制步骤

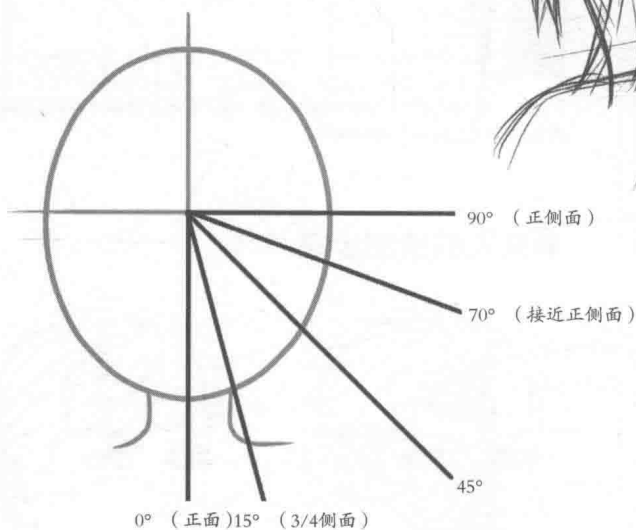


画头发的时候一定要根据人物头骨结构，顺着头皮画，不管是长发还是短发，头发走势都是有规律可循的。

第二节 一个人的不同侧面

半侧面能体现面部的立体感，根据角色的方向分为三种： 15° 、 45° 、 70° 半侧面。掌握了这三个角度的半侧面画法，就可以画出角色的各种侧面。

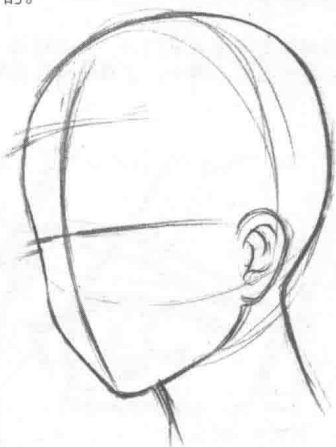
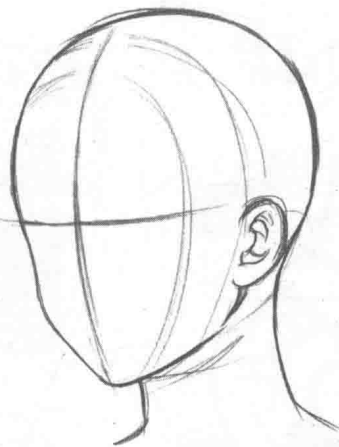
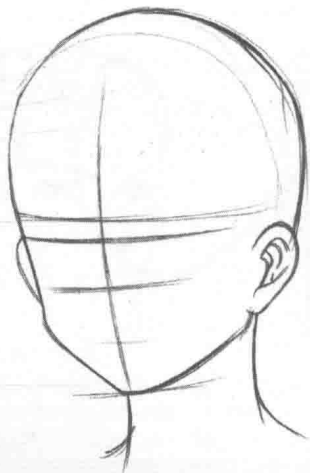
我们通常以鼻线为标准来区分这几个角度，如下图：



最常用的半侧面角度是 15° ，想要向读者展示角色面部的时候常用这个角度。

45° 的半侧面的方向性比较明显，表现戏剧感的时候可以使用这个角度。

70° 的半侧面接近正侧面，一侧的眼睛几乎藏在鼻梁的后面，很有电影味道的场景感，这个角度画出的角色会让人感觉酷酷的。



人物平视左转 90° 的头部变化

1. 绘画重点

在画不同侧面的时候，需要注意面部和头部（后脑勺）形状的变化，耳朵形状和眼睛形状的变化。



15° 的半侧面



这个角度的耳朵比较瘦长



左眼要抓住基本形



45° 的半侧面



耳朵的造型比15° 时要宽些



左眼会变得瘦长些



70° 的半侧面

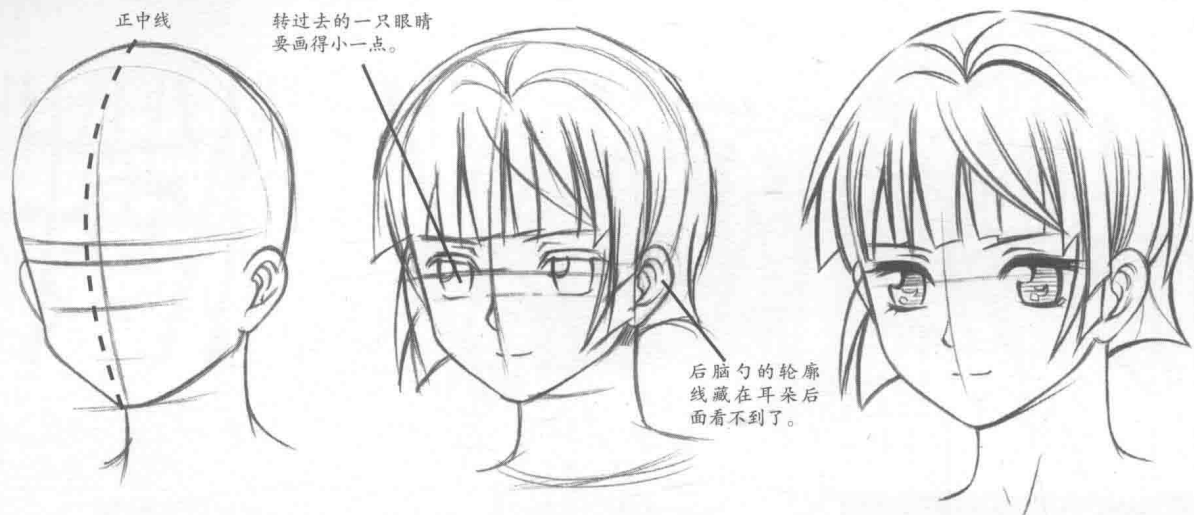


基本和45° 的耳朵相同

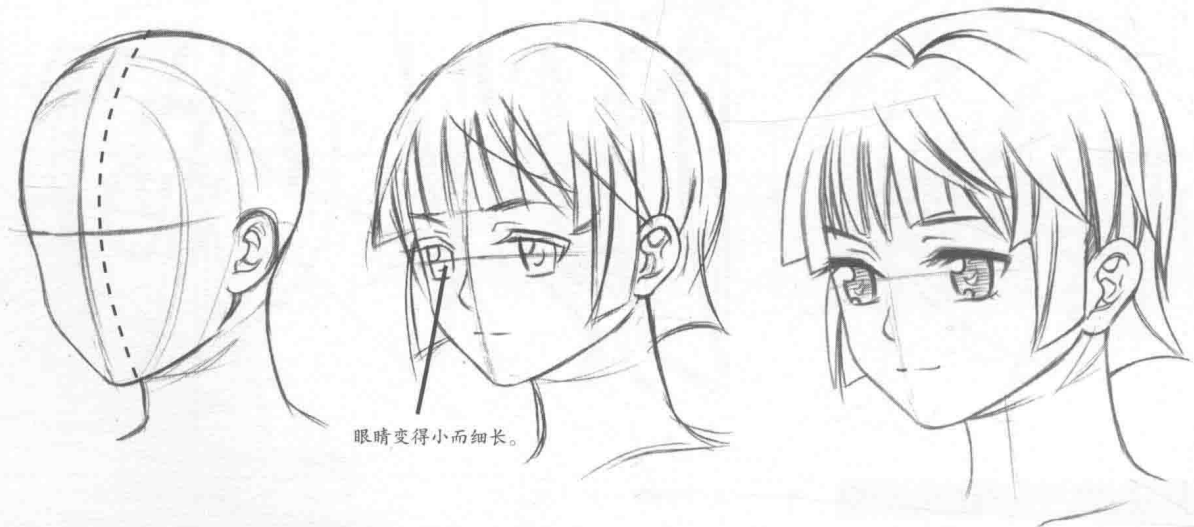


左眼的一部分被鼻梁挡住

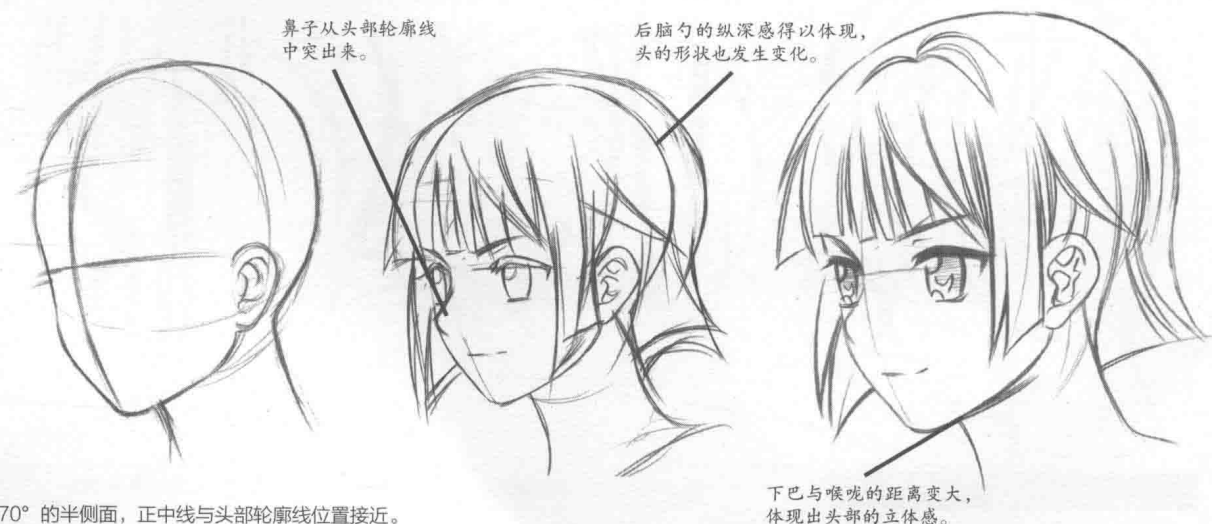
2. 绘画步骤



15° 的半侧面，正中线比头部的正中位置稍微偏一点。



45° 的半侧面，参考 15° 半侧面的正中线，画出眼睛的正中线。



70° 的半侧面，正中线与头部轮廓线位置接近。

3. 15° 半侧面与正面的比较

正面上直视前方的眼睛，瞳孔基本上是正圆的。

在15° 半侧面时眼睛的瞳孔变成椭圆。



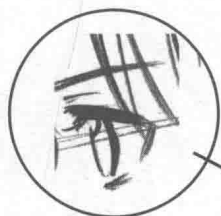
正面的耳朵是竖长形的。

侧面的耳朵要比正面的耳朵显得更宽，耳廓里的结构也要画出来。

4. 70° 侧面与正侧面的比较



嘴唇不会影响脸部轮廓。

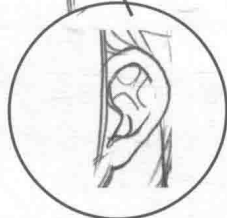


正侧面的眼睛要比70° 半侧面的眼睛画得更加细长。

嘴唇形状很明确。



眼睛是竖长的椭圆形。



角度不同，耳朵的宽度也会不一样。正面看最窄，侧面看最宽。

小贴士：

侧面耳朵的外轮廓像一个大的数字“3”，数字“3”的下端就是耳垂，中间的耳廓就像一个空心的跳舞小人，刚开始画会比较难，多练习一下就好了。



耳朵要画得倾斜些。

第三节 脸部的轮廓

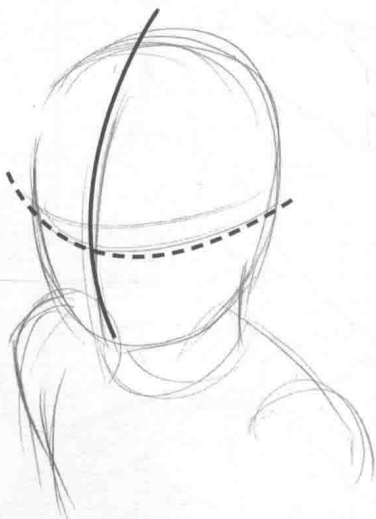
在平视角度完成脸部草图后，接下来画透视角度的草图。首先要知道的是圆和十字分割线。

1. 人物从“不确定线”中诞生

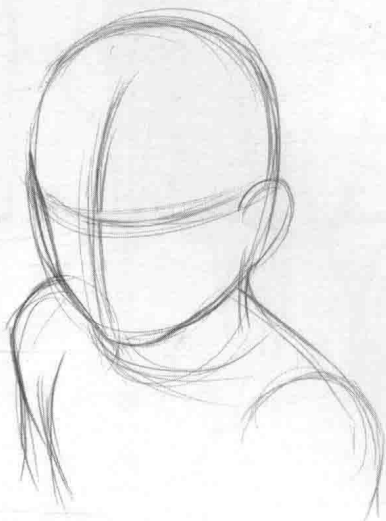
从圆和十字分割线的基础轮廓开始，经过多次的线条勾勒，人物才得以成形。要一边画一边思考，边想边画得到的结果是大量的“不确定线”的堆叠，而作为目标人物的轮廓以及各个部位就从这些“不确定线”中诞生了。



3. 在十字分割线里找出眼睛的位置，按着头骨的结构画出头发和人物的大致形象。



1. 简单的圆和十字分割线，是作画的第一步。



2. 用“不确定线”慢慢地描绘出想要的脸部轮廓，可先确定出耳朵的位置。

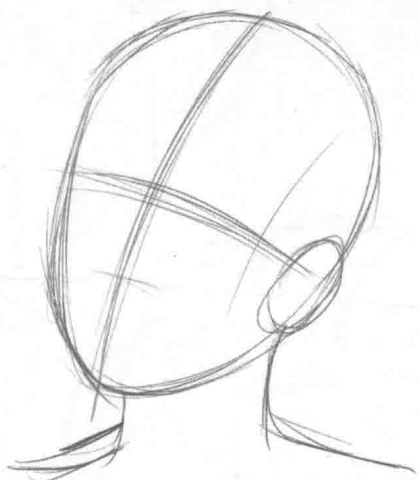


4. 确定出人物的五官、发型、衣着。到这一步草稿就算是完成了。

2. 圆和十字分割线

头部的圆和十字分割线是人物头部大小和朝向的基准线。

圆是脸的大致轮廓，十字分割线中的横线是眼睛的位置，竖线是鼻子的位置。圆和十字分割线可以描绘出角色的大致轮廓。



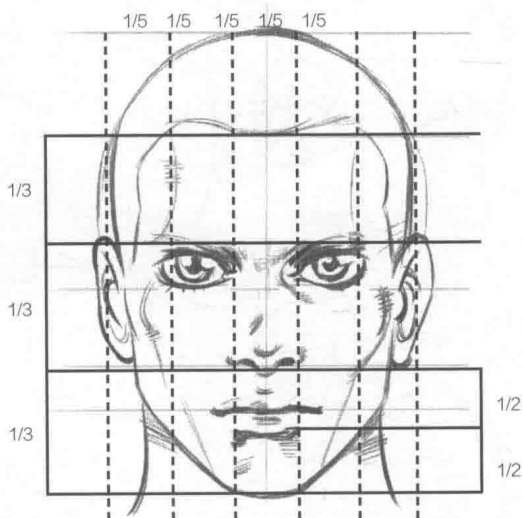
圆和十字分割线是人物头部的基准线。

贯穿脸部的中心线



将脸部分出上下两个部分。

头部大致的中线



“三停五眼”的示意图

● 脸部各部位的比例（三停五眼）

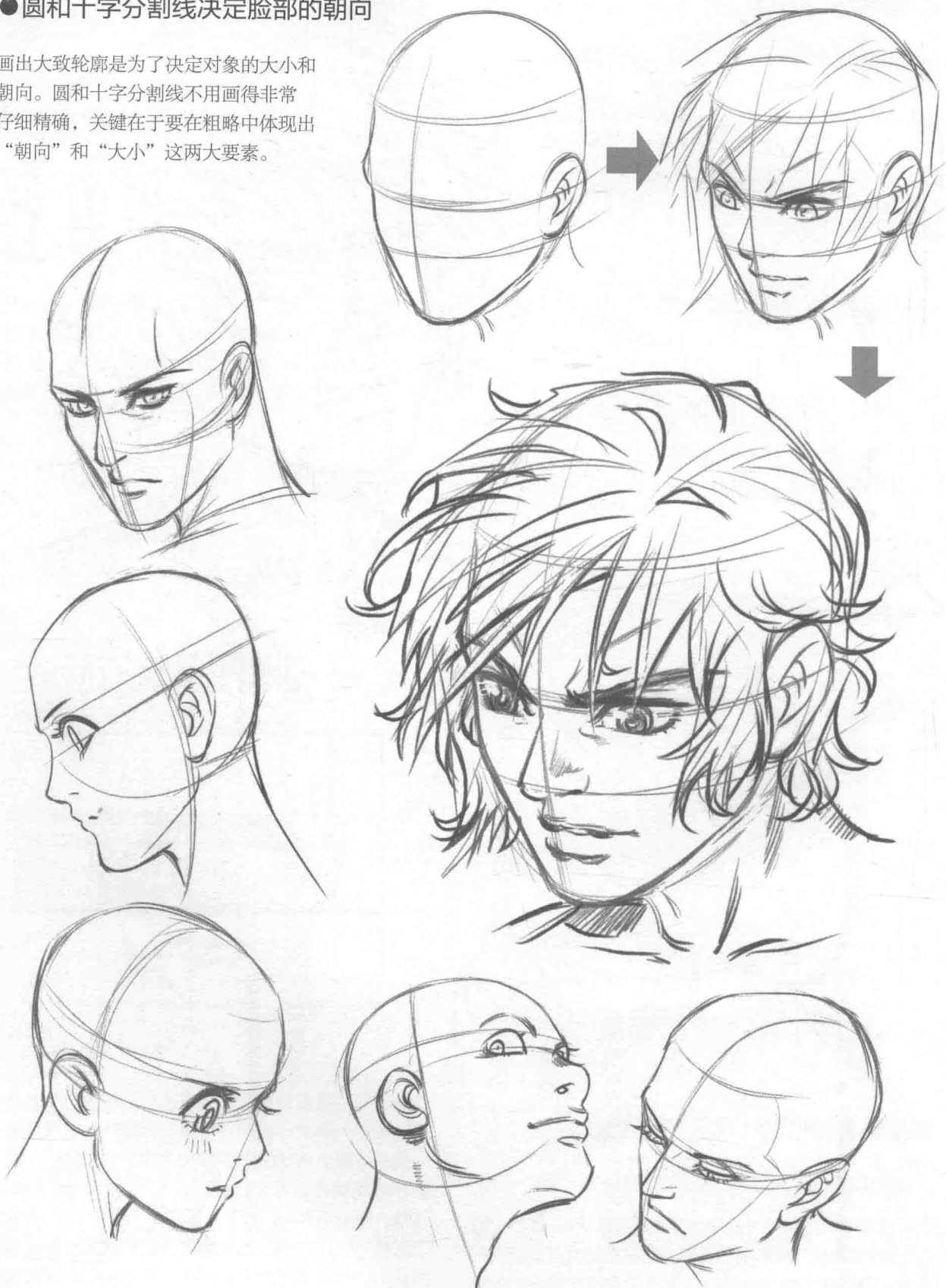
“三停五眼”是人的脸长与脸宽的一般标准比例。

眼睛的宽度，应为同一水平脸部宽度的 $\frac{3}{10}$ ；下巴长度应为脸长的 $\frac{1}{5}$ ；眼球中心到眉毛底部的距离应为脸长的 $\frac{1}{10}$ ；眼球应为脸长的 $\frac{1}{14}$ ；鼻子的表面积要小于脸部总面积的 $\frac{5}{100}$ ；理想嘴巴的宽度应为同一水平脸部宽度的 $\frac{1}{2}$ 。

首先，我们在面部正中画一条垂直的中轴线（从头顶—额部—鼻尖—人中—下巴），然后通过眉弓画一条水平线，再通过鼻尖画一条水平线，这样，两条平行线就将面部分成3个部分，从发际线到眉间连线，眉间到鼻尖，鼻尖到下巴尖，各占 $\frac{1}{3}$ ，称为“三停”。“五眼”是指眼角外侧到同侧发际边缘的距离，两个眼睛之间的距离，另一侧眼角到发际线的距离都等于一个眼睛的长度。我们在绘画时一般都要遵循这个基本标准。

●圆和十字分割线决定脸部的朝向

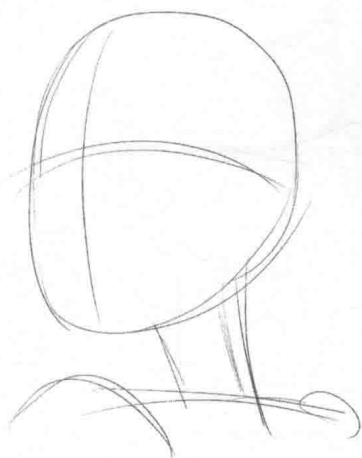
画出大致轮廓是为了决定对象的大小和朝向。圆和十字分割线不用画得非常仔细精确，关键在于要在粗略中体现出“朝向”和“大小”这两大要素。



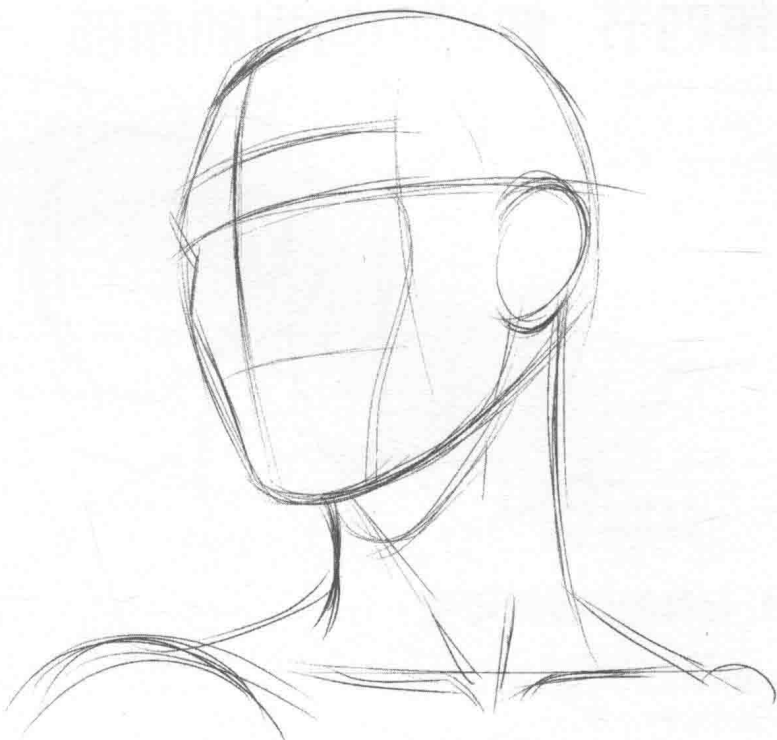
抓住大致轮廓构图是决定作品好坏的关键。

无论脸的朝向是哪里，只要把握住圆和十字分割线，就能轻松地画出脸部的大致轮廓。

●画脸的顺序



1.用圆和十字分割线来起稿，决定好人物朝向和大小。



2.用“不确定线”一点点描绘出人物的脸部轮廓。



3.利用“三停五眼”的位置基准，找出面部五官的位置。



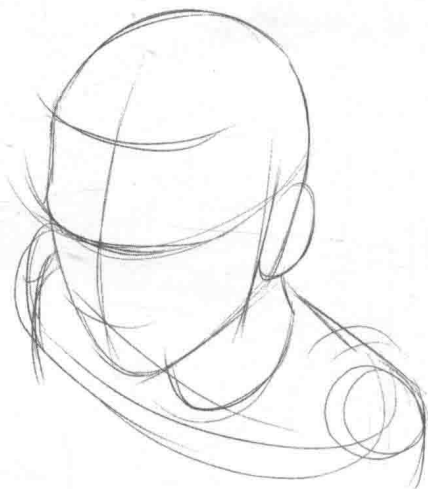
4.完成。即使是充满戏剧效果的角度，只要灵活运用好圆与十字分割线也可以轻松描绘出来。

第四节 仰视和俯视的面部

用圆和十字分割线来定大概的仰视和俯视角度。



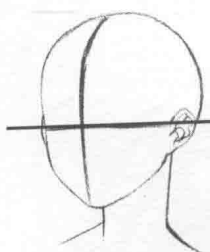
仰视——利用十字分割线与圆定位出从下往上看到的面部



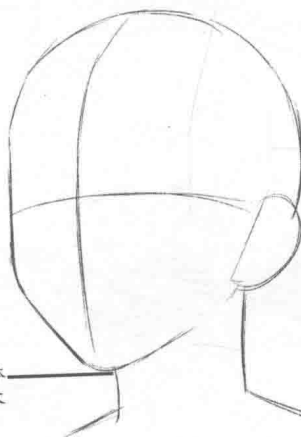
俯视——从上往下看

1. 轻微的仰视和俯视

掌握好俯视与仰视的画法，可以大大提高面部的表现力。

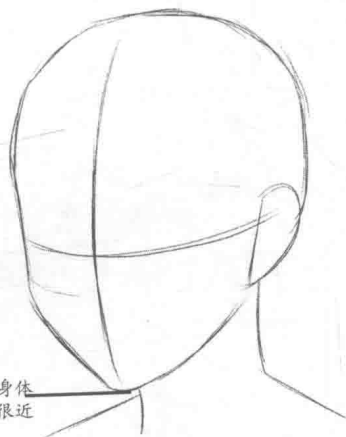


平视角度眼睛和耳朵的位置



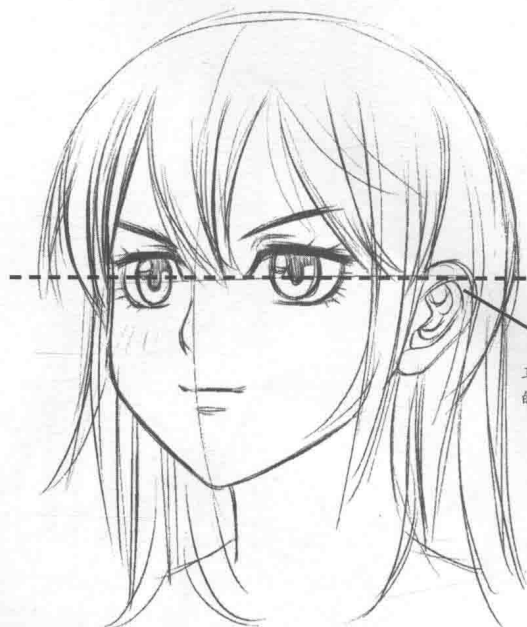
下巴到身体的距离增大

稍许仰视角度——面部弧线向上



下巴到身体的距离很近

轻微俯视角度——面部弧线向下



耳朵较眼睛的位置偏下



耳朵较眼睛的位置偏上