

美术技法一点通

# 漫画人物基础

[美]皮特·格雷 著 李 聪 译



上海人民美術出版社

美术技法一点通

# 漫画人物基础

一本兼具实践性和启发性的绘画手册

[美]皮特·格雷 著 李 聪 译



上海人民美術出版社

---

## 图书在版编目 (CIP) 数据

漫画人物基础/(美)格雷著;李聪译.—上海:上海人民  
美术出版社,2014.8

(美术技法一点通)

书名原文: The practical guide to drawing caricatures

ISBN 978-7-5322-9090-1

I.①漫... II.①格... ②李... III.①漫画—人物画—绘画技法

IV.①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第155882号

---

Text and illustrations Copyright©2009 Peter Gray

Design Copyright©2009 Arcturus Publishing Limited

All rights reserved. No part of this Publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without written permission in accordance with the provisions of the Copyright Act 1956(as amended). Any person or persons who do any unauthorised act in relation to this publication may be liable to criminal prosecution and civil claims for damages.

Right manager: Ruby Ji

本书由上海人民美术出版社独家出版

版权所有,侵权必究。

合同登记号:图字:09-2012-518号

美术技法一点通

## 漫画人物基础

著者:[美]皮特·格雷

译者:李聪

策划:姚宏翔

责任编辑:姚宏翔

统筹:丁雯

特约编辑:孙飘丝

封面设计:杜昀初

技术编辑:戴建华

出版发行:上海人民美术出版社  
(上海市长乐路672弄33号 邮政编码:200040)

印刷:上海市印刷十厂有限公司

开本:889×1194 1/16 印张 3

版次:2014年8月第1版

印次:2014年8月第1次

书号:ISBN 978-7-5322-9090-1

定价:18.00元

## 目 录

前言	6
何为人物漫画?	8
画具	10
面部比例	12
辨识度	14
脸型的改变	16
网格的使用	18
头部侧面图	20
线条的延长	22
侧面人物漫画	24
墨水的使用	26
头部的3/4侧面图	28
局部特征的突出	30
潦草绘画法	32
面部表情	34
炭绘法	36
画面渲染	38
拟物法	40
全身图	42
全身图——动作和表情	44
全身漫画	46



THE PRACTICAL GUIDE TO

DRAWING

# Caricatures



美术技法一点通

# 漫画人物基础

一本兼具实践性和启发性的绘画手册

[美]皮特·格雷 著 李 聪 译



上海人民美術出版社

---

## 图书在版编目 (CIP) 数据

漫画人物基础/(美)格雷著;李聪译.—上海:上海人民  
美术出版社,2014.8

(美术技法一点通)

书名原文: The practical guide to drawing caricatures

ISBN 978-7-5322-9090-1

I.①漫... II.①格... ②李... III.①漫画—人物画—绘画技法

IV.①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第155882号

---

Text and illustrations Copyright©2009 Peter Gray

Design Copyright©2009 Arcturus Publishing Limited

All rights reserved. No part of this Publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without written permission in accordance with the provisions of the Copyright Act 1956(as amended). Any person or persons who do any unauthorised act in relation to this publication may be liable to criminal prosecution and civil claims for damages.

Right manager: Ruby Ji

本书由上海人民美术出版社独家出版

版权所有,侵权必究。

合同登记号:图字:09-2012-518号

美术技法一点通

## 漫画人物基础

著者:[美]皮特·格雷

译者:李聪

策划:姚宏翔

责任编辑:姚宏翔

统筹:丁雯

特约编辑:孙飘丝

封面设计:杜昀初

技术编辑:戴建华

出版发行:上海人民美术出版社  
(上海市长乐路672弄33号 邮政编码:200040)

印刷:上海市印刷十厂有限公司

开本:889×1194 1/16 印张 3

版次:2014年8月第1版

印次:2014年8月第1次

书号:ISBN 978-7-5322-9090-1

定价:18.00元

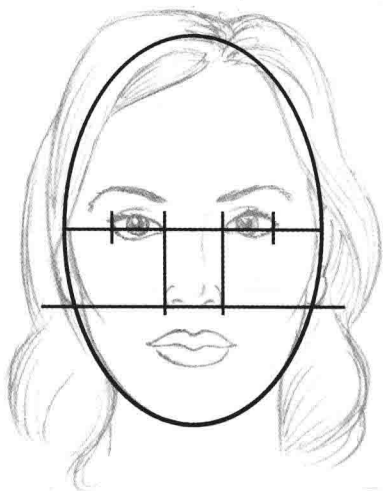


## 目 录

前言	6
何为人物漫画?	8
画具	10
面部比例	12
辨识度	14
脸型的改变	16
网格的使用	18
头部侧面图	20
线条的延长	22
侧面人物漫画	24
墨水的使用	26
头部的3/4侧面图	28
局部特征的突出	30
潦草绘画法	32
面部表情	34
炭绘法	36
画面渲染	38
拟物法	40
全身图	42
全身图——动作和表情	44
全身漫画	46



# 前言



头部的基本结构是怎样的，你需要掌握一些这方面的简单规则。

画家总是面临着各种挑战，有些会让人在完成后极具成就感，创作一幅人物漫画便是其中之一。同时，人物漫画也可谓是门槛最低的艺术形式之一。即便是对艺术一无所知、兴味索然的人，也会对画家笔下趣味横生、天马行空的名人画像赞不绝口。漫画家笔下的作品风格各异，从极端简约派到怪诞夸张派，不一而足。他们的画作融合了卡通风格与严谨观察，同时加入了一些个人特色。最重要的是，画家必须确保观者能辨认出画中人是谁。

人物漫画的本质就是“玩弄真相”，但是，要想随心所欲地颠覆规则，你先得掌握规则。本书将通过循序渐进的演示来指导您作画，弄明白一些基本原则之后，您可以做到画得“像”，之后再逐步学习如何“求变”。本书按课程规律编排，每个新主题都比之前的更进一步。从头开始的话，就算是纯新手也能很快画出不错的作品。做练习时，尽量不要临摹我的范例，在练习某一技法时，多试几张面孔，创作出一些风格各异的作品吧。

本书旨在介绍多种多样的漫画风格与技法，同时，还将向您展示如何把人物形象与动物、静物相结合，全身漫画又是如何在表现人物形象、表情以及幽默感方面提供了更多的可能性。



要想快速完成一幅漫画，侧面图和剪影图是简单易行的选择。



在不影响相似度的前提下，尽量做到线条的简约化。

把握住最能表现  
人物个性的独特表情。



把人画得不那么像  
人，可以营造出独特的  
幽默感，让人印象深刻。



毫无疑问，有时候漫画真的很难画，需要经过反复尝试才能做到形神兼备。有的人物难度则没那么高，画得越多，你的眼睛就能磨练得更尖，作画也会越发顺利。

千万别被职业漫画家的佳作所吓倒，只要你找到窍门，你也可以做得一样好。本书将为你介绍各种画具与技巧，鼓励你自信且快乐地去作画，并且慢慢画出自己的风格。



在全身图  
中，你可以用  
更丰富的方式  
去表现人物。



# 何为人物漫画?

在我们画人物漫画之前，首先得想一想，什么叫人物漫画。这问题或许听起来很无聊，不就是把那些知名面孔用滑稽的方式画出来嘛。嗯，这是个不错的定义，但还不够准确。作为一门现代艺术形式，它包含且仅包含设计方面的几个特定领域。而作为一个概念，则需要追溯到几个世纪前，看看大师们是怎么说的，那就从这里开始我们的学习吧。

人物漫画的对象不一定非要是名人，甚至不需要是真人。最早的人物漫画其实是画家练习单凭想象进行作画的产物，当然，这种想象源于平时对人脸的观察。自那时起，人物漫画便成为美术与插图的重要组成部分，其初衷并不是为了艺术性地去表现或讽刺某个人。

## 模仿画

把名人的脸放在特殊的场景里，这并不一定能算是人物漫画。在这幅画中，我模仿荷尔拜因【注：Holbein，文艺复兴时期德国著名肖像画家】的名作画了一幅戈登·布朗【注：Gordon Brown 英国前首相】的画像，虽然他的着装打扮并非现实中所见，但是面部采用的是现实画法。因此，这幅画只能算是模仿画，而不是人物漫画。



## 诙谐画

尽管这咧嘴大笑的样子改变了人们印象中所熟悉的蒙娜丽莎，但其面部的基本比例及处理方法还算是挺忠于原作的。与其说这是一幅人物漫画，不如说是诙谐画，是用搞笑的方式对人们熟悉的形象进行再创作。



现在我们借用一下亲爱的伦勃朗老先生 (Rembrandt)，向您展示现代人物漫画的多种类别。



### 现实法

本图临摹自伦勃朗的一张自画像，采用的是现实比例。我们知道，这张画并不能算作是人物漫画。或许伦勃朗会在虚荣心的驱使下美化自己，但这幅画还是会让人感觉到他当时一定境况不佳。



### 强调法

在这幅漫画中，各个部分都进行了一定程度的放大或缩小，不过做得并不算十分夸张。在没有第一张图作对比的情况下，这幅画甚至可以被当做现实法的范例。技艺熟练的画师会有选择性地突出一些标志性特点，进一步增加人物的辨识度。因此也有人将人物漫画形容为“膨大版肖像画”。



### 怪诞法

如果前一幅图是把原型放大了两倍的话，这一幅差不多有六倍了。面部比例极为夸张，完全脱离了现实法的范畴，其效果甚至会让人产生反感。这类漫画需要对面部结构进行彻底地重组。虽然看起来极为扭曲，不过很多漫画家都会采用这种不拘一格的作画方式。



### 简笔画

对面部进行极致精简，只余下最必要的部分，会使得画像生动而形象。尽管看起来略显简单，不过想完成可是要花一番功夫的。正如伟大的漫画家阿尔·赫施菲尔德 (Al Hirschfield) 所言：“时间紧张时，我会画一幅复杂的作品。时间充裕时，我才会挑战简单的。”



### 拟物法

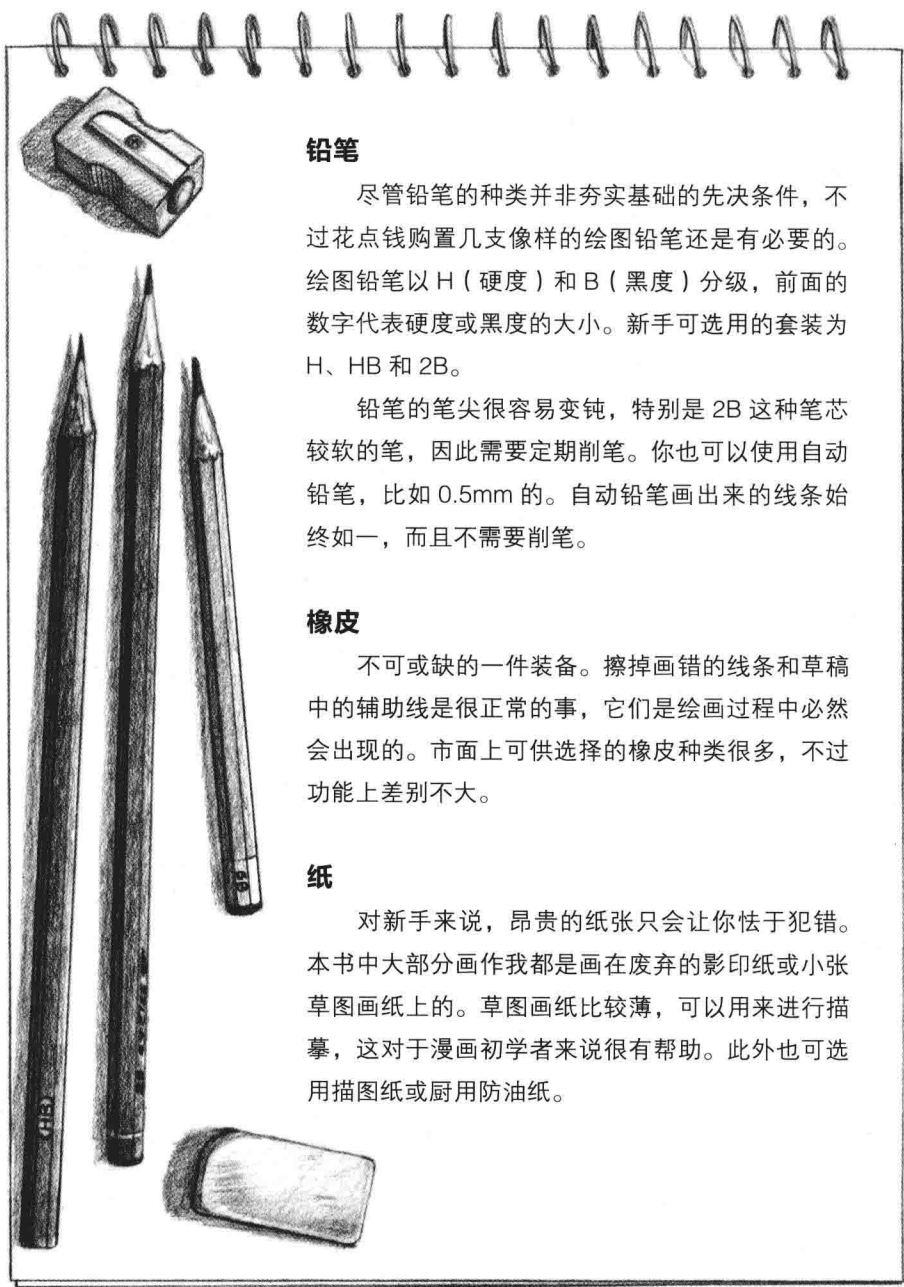
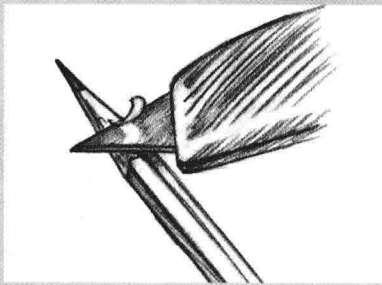
如果你熟悉动画片中说话的茶壶和直立行走的熊，那应该不难接受这张“伦勃朗颜料管”。漫画家经常借用动物或静物的特征来表现他们的对象，或暗藏讽喻，或搏人一笑。

# 画具

画画的一大优点是，你起步时不需要太多“装备”。新手们常犯的一个错误是，把所有昂贵的画具都买了个遍，但这样做对画技的提高并没有太大帮助，反而弄乱了学习的进程。刚起步时，你所需要的只是铅笔、卷笔刀、纸以及橡皮。

## 小建议

卷笔刀适合削出锋利且尺寸一致的笔尖，而削笔刀可以把笔尖削得更长。长笔尖适于上阴影，也更适合损耗较快的软笔芯。让刀刃和铅笔之间保持成锐角，始终向身体外侧方向削。小刀还可以用来修整橡皮因使用而变钝的棱角，使其焕然一新，擦得更干净。



## 铅笔

尽管铅笔的种类并非夯实基础的先决条件，不过花点钱购置几支像样的绘图铅笔还是有必要的。绘图铅笔以H（硬度）和B（黑度）分级，前面的数字代表硬度或黑度的大小。新手可选用的套装为H、HB和2B。

铅笔的笔尖很容易变钝，特别是2B这种笔芯较软的笔，因此需要定期削笔。你也可以使用自动铅笔，比如0.5mm的。自动铅笔画出来的线条始终如一，而且不需要削笔。

## 橡皮

不可或缺的一件装备。擦掉画错的线条和草稿中的辅助线是很正常的事，它们是绘画过程中必然会出现的。市面上可供选择的橡皮种类很多，不过功能上差别不大。

## 纸

对新手来说，昂贵的纸张只会让你怯于犯错。本书中大部分画作我都是画在废弃的影印纸或小张草图画纸上的。草图画纸比较薄，可以用来进行描摹，这对于漫画初学者来说很有帮助。此外也可选用描图纸或厨用防油纸。

## 进阶画具

尽管你的画作 90% 是用铅笔完成的，还有一些价廉物美的画具，能让你的画作锦上添花，看上去更加专业（示例参见 26~27 页）。



### 绘图笔

纤维绘图笔使用简便，分为多种粗细程度，最细的只有 0.1mm。对于描线来说，准备 0.3mm 和 1mm 之类的就够用了。



### 蘸水笔

这是漫画家的传统用笔，有一个易于弯曲的钢笔尖可以用来蘸墨水，根据受到的压力，画出不同粗细的线条。蘸水笔使用难度较大，而且很容易把纸弄脏。



### 毛笔

毛笔使用起来需要有一定技巧，其纤维笔尖用途广泛，可以画出粗细各异的线条。除了标准的黑色之外，还有多种颜色可供选择，上更为细致的阴影和底色时十分有用。

### 笔刷

一支质量上乘的圆头笔刷堪称“多面手”，不管是描边还是涂大块阴影都可胜任。只要笔尖比较好，多种场合下都可以使用 3 号或 4 号笔。用完之后一定要仔细清洗，并立即捋顺笔尖。



### 黑墨水

黑色绘图墨水是非常有用的，而且一瓶能用很久。用好了的话在密集的线条及黑色阴影方面有很好的效果，还可以适当稀释之后用于各种程度的灰色阴影。



### 白墨水

白色绘图墨水可搭配笔刷使用，很适合修正错误，还可以给作品添加高光，使之更上一层楼。使用前一定要记得把墨水摇匀。

### 小建议

如果你要使用蘸水笔，或是准备在画作中使用大量墨水，最好使用比较厚的美术纸，否则纸张沾湿后很容易起皱变形。

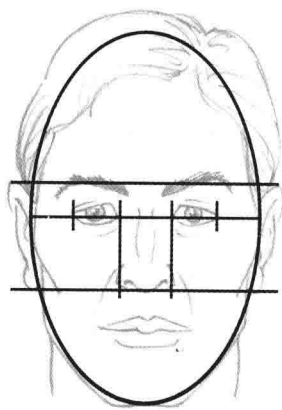
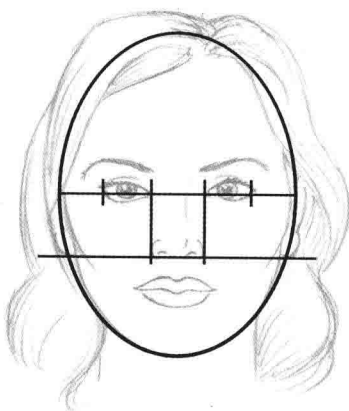
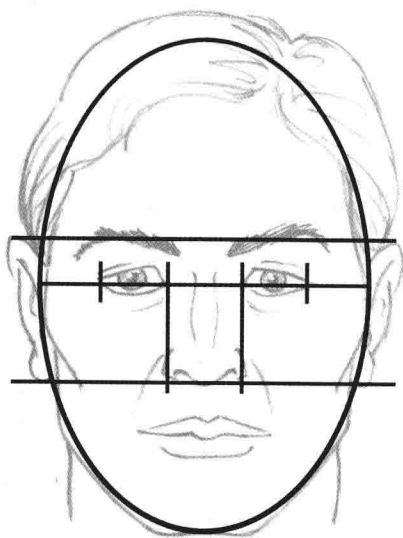
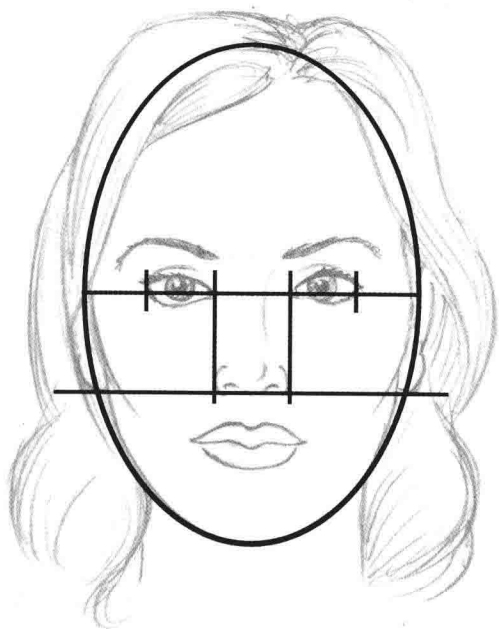
## 面部比例

尽管人类的脸庞千差万别，但是从很多方面来说，不同人面部的相似程度之高远超过你的想象。当然，每个人都有两只眼睛、一张嘴、一个鼻子……除此之外，大部分人面部的相对比例基本相同。人物漫画大都需要对面部比例进行夸张和改变，但是不先学习规则的话，又何谈打破规则。

这两张脸很明显一张男一张女，女性的脸弧度更为平滑，各个部位比较精致，脖子也显得更细一些。但是，画这两张脸时采用了完全一样的网格。

眼部基准线是很多新手遇到的第一道坎儿。或许就整个脸来说此线位于上部，但是从整体来看此线应在头部一半的位置。根据此线画眼睛的时候，想象一下把头部纵向等分为五个部分，各部分宽度与眼睛一致。

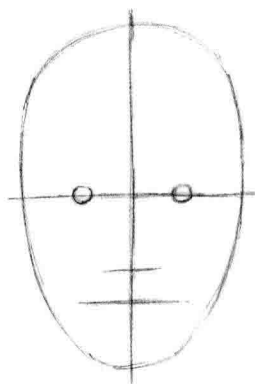
鼻头的宽度一般和眼睛一样，位于眼部基准线 and 下巴的中间偏上，耳垂所在位置和鼻头差不多。在男性的这张图中，你可以发现，耳廓顶部与眉毛基本在同一水平线上。



无论头部的整体形状和大小差异多大，相对比例都基本保持一致。

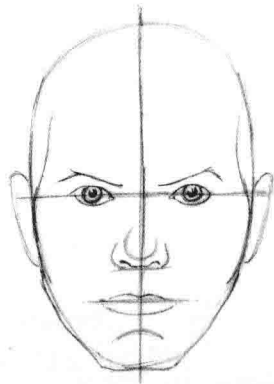


人物漫画对照片的依赖性很大，不过练习应用网格来画人物面部时，最好的办法还是找一个真人模特。想找到最最耐心的模特吗，教你一招：找一块足够大的镜子，镜子中要能看到你的整个头部，调整一下姿势，确保你作画时可以一动不动，只需要用眼睛在镜子和画纸之间来回扫视。



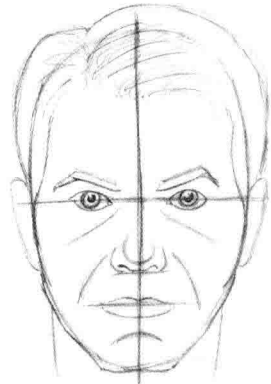
### 第一步

大部分肖像画都是从一个蛋形脸开始的。由于我的脸型比较长，因此我先画了一个长椭圆形，落笔较轻，使用的是 HB 铅笔。在这一步中最重要的是正确估计相对高度与相对宽度，各部位摆放的位置是否精确将直接决定最后的成品像不像。



### 第二步

标出留空的部分之后，就可以迅速把各个部位勾勒出来了，同时也要把下巴的轮廓勾出来。注意一点，你的瞳孔有一部分是被眼皮盖住的。



### 第三步

逐步完善细节，头发可以先简单地画成一大块儿。你的作品应该已经初具雏形了。

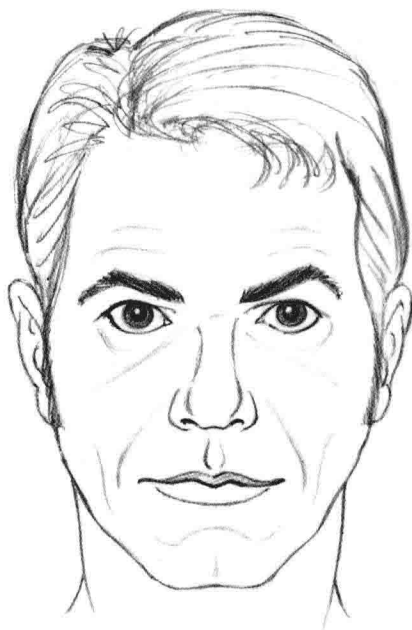


### 第四步

在进一步完善细节前，先小心地擦掉辅助线。

### 第五步

现在仔细观察一下自己，把各部位画得更细致一些。可以把头发完善一下，不过并不是非做不可，只要把整体样子和长短画出来就可以了。要特别注意你的眉毛，它们对于反映人物性格至关重要。



### 第六步

在这一步中，重点处理线条的深浅。眼睛和鼻孔周围以及嘴唇之间的线条需要深一点，而皱纹则可以画得比较浅。在不考虑光线、造型、表情及特殊设计的情况下，你画出的自画像大概跟我这张一样，比较乏味，不过重要的是你在绘画的过程中所学到的东西。