

全面覆盖**漫画**基础

光影表现/五官表现/身体表现/服饰表现/场景角色

# 零基础学漫画

从零开始学习漫画！  
一本就够，轻松易学！  
变身绘画高手！

**8大类题材**



袁媛 等编著



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS



# 零基础学漫画

袁媛等编著

 机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS

这是一本讲解铅笔漫画绘制技法的基础教程，全书分为8章，包括绘制漫画的基础知识、光影表现、身体表现、动态绘制、服饰的绘制及漫画场景的绘制等内容。作者通过大量的图例和简洁易懂的语言，细致地讲解了铅笔漫画绘制所需要的基础技法。

本书讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者自学使用，也可作为动漫相关专业的培训教材或教学参考用书。

## 图书在版编目（CIP）数据

零基础学漫画 / 袁媛等编著. —北京：机械工业出版社，2017. 10（2018.9重印）  
ISBN 978-7-111-58262-5

I. ①零… II. ①袁… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218. 2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2017）第 248589 号

机械工业出版社（北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037）

策划编辑：杨 源 责任编辑：杨 源

责任校对：杨 源 责任印制：孙 炜

保定市中国画美凯印刷有限公司印刷

2018 年 9 月第 1 版第 3 次印刷

184mm × 260mm · 10 印张 · 240 千字

5301—7100 册

标准书号：ISBN 978-7-111-58262-5

定价：39.80 元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

电话服务

网络服务

服务咨询热线：010-88361066 机工官网：[www.cmpbook.com](http://www.cmpbook.com)

读者购书热线：010-68326294 机工官博：[weibo.com/cmp1952](http://weibo.com/cmp1952)

010-88379203 金书网：[www.golden-book.com](http://www.golden-book.com)

封面防伪标均为盗版

教育服务网：[www.cmpedu.com](http://www.cmpedu.com)

# 目录

c o n t e n t s

## 第 1 章

### 初步了解漫画

- 什么是漫画 1
- 漫画的种类 4
  - 按照读者对象及风格分类 4
  - 按照题材分类 5
- 绘制漫画所需工具 6
  - 手绘漫画所需的工具 6
    - 纸张 6

- 铅笔、橡皮 6
- 尺子 7
- 墨汁 7
- 蘸水笔 7
- 修正白 8
- 拷贝台 8
- 软件 8



## 第 2 章

### 绘制漫画的基础

- 握笔姿势与排线 9
- 排线的类型 10
  - 直线 10
  - 斜线 10
  - 弧线 10

- 排线的手法 11
  - 疏线 11
  - 密线 11
  - 疏密线 11

## 第 3 章

### 漫画中的光影表现

- 什么是光影 12
- 光影原理 13
  - 光影照射原理 13
  - 光影形成原理 13
  - 光影角度原理 14
- 光影表现方法 15
  - 光影是线的组合 15

- 光影是面的体现 15
- 光影是整体的展示 16
- 光影的表现和练习 17
  - 实例 1 17
  - 实例 2 18



## 第 4 章

## 从头部开始绘制动漫人物

## 动漫人物五官的绘制 19

脸型 19

各种角度的头部绘制 21

头部的旋转 22

眉眼 23

鼻子 24

嘴巴 25

耳朵 26

## 动漫人物的脸型 27

圆脸 27

瓜子脸 28

椭圆脸 29

国字脸 30



## 动漫人物发型的绘制 31

中长发 31

卷发 32

长发 34

短发 35

发辫 37

束发 38

盘发 40

背发 41

## 动漫人物的表情 43

喜 43

怒 44

羞 45

忧郁 46

## 第 5 章

## 动漫人物的身体表现

- |          |    |             |    |
|----------|----|-------------|----|
| 动漫人物身体比例 | 47 | 人物动态的块状结构   | 66 |
| 2-4 头身   | 47 | 肢体的扭转与组合    | 67 |
| 5-6 头身   | 48 | 动漫人物简单的身体动态 | 68 |
| 7-8 头身   | 49 | 站           | 68 |
| 动漫人物身体结构 | 50 | 坐           | 70 |
| 身体骨骼结构   | 50 | 跳           | 72 |
| 身体关节结构   | 51 | 卧           | 74 |
| 身体肌肉结构   | 52 | 跑           | 76 |
| 躯干的扭转    | 53 | 趴           | 78 |
| 四肢的结构    | 54 | 动漫人物复杂的身体动态 | 80 |
| 手臂       | 54 | 打篮球         | 80 |
| 手        | 56 | 吹号          | 82 |
| 腿        | 58 | 弹吉他         | 84 |
| 脚        | 60 | 滑冰          | 86 |
| 动态原理     | 62 | 站岗          | 88 |
| 动态的形成    | 62 | 踢足球         | 90 |
| 动态角度的表现  | 63 |             |    |

## 第 6 章

## 动漫人物服饰的绘制

- |       |    |    |    |
|-------|----|----|----|
| 服装的材质 | 92 | 呢子 | 94 |
| 棉质    | 92 | 毛绒 | 96 |

针织 98  
 丝绸 100  
 棉布与毛绒混搭 102  
**服装的类型** 104  
 休闲服 104  
 礼服 107

防寒服 110  
 表演服 113  
 制服 116  
 精灵服 119  
 运动服 122



## 第 7 章

## 创作各种角色的漫画人物

**性格塑造是创作的基础** 125  
**各种类型角色的讲解** 128  
 埃及王子 128  
 英俊的战士 131

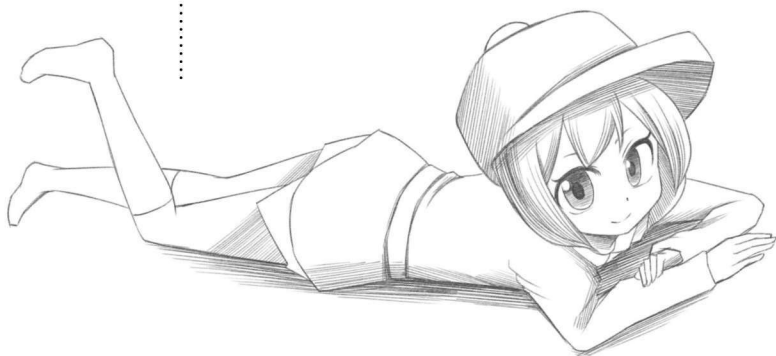
夜场火辣演员 134  
 拥有魔幻法术的巫师 137  
 水手 140

## 第 8 章

## 场景中的各种角色

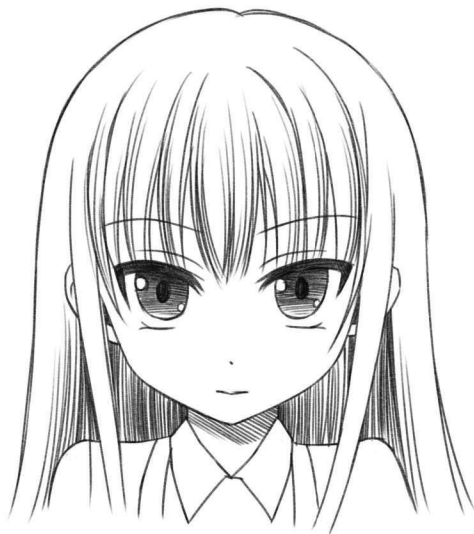
**场景的讲解** 143  
 场景在动漫里的作用 143  
 场景在动漫里的影响 144  
**场景的空间透视** 145  
 一点透视 145  
 两点透视 146  
 三点透视 147  
 场景的单独绘制 148

**场景与角色的搭配** 150



## 什么是漫画

漫画是一种艺术形式，是用简单而夸张的手法来描绘生活的图画。漫画深受各年龄层人群的喜爱，因为它可以给人们带来无限的遐想和憧憬。





漫画风靡的原因之一就是塑造了众多成功的漫画角色，漫画角色的形象塑造是漫画创作的生命源泉，因此，角色的形象塑造一定要准确定位，深入挖掘角色的个性，进行全方位筹划。



成功的漫画角色都有相同的特征，虽然这些角色或气质不同，或着装打扮不同，或性格各异，但是他们都有着俊美的外表与讨喜的性格。

在平时一定要培养自己的观察能力，比如可以在等人的时候，观察一下周围，以便发现生活中各种不同的表情、姿势以及每个人所具有的独特气质，如果仔细观察，即便是一个再普通不过的人，也可以发现其特点。

一名漫画创作者，就像是一位导演，在创作故事的同时，千万不要忘记给故事选上几位出色的演员。



主要角色会成为漫画作品的主角或中心内容，引导整部作品情节的延伸与发展，因此，设定并绘制出具有个人特色和个性的主角是非常必要的。

# 漫画的种类

## 按照读者对象及风格分类

### 成人漫画

有些漫画作品中的场景和故事带有血腥、恐怖等元素，仅适合心智成熟的成年人观看。



《东京食尸鬼》



《进击的巨人》

### 青少年漫画

正处于青春期的青少年大多喜欢一些纯情、运动、少女类的漫画作品。



《吸血鬼骑士》



《地狱少女》



《妖精的尾巴》

### 儿童漫画

人物形象简单、内容欢乐、积极向上的漫画，适合幼儿观看。



《热带雨林的爆笑生活》



《哆啦A梦》

## 按照题材分类

### 热血类

热血类漫画内容刺激，情节紧张，让人看了之后有一种浑身都要沸腾的感觉，观者多以青少年为主。



《境界触发者》



《银魂》

### 体育类

体育类漫画以描绘体育运动为主，讴歌体育精神，观者以青少年为主。



《网球王子》



《灌篮高手》



《足球骑士》

### 纯情类

感情是人类生活中不可缺少的一部分，比如友情、亲情和爱情。纯情类漫画更适合少女。



《约会大作战》



《魔鬼恋人》

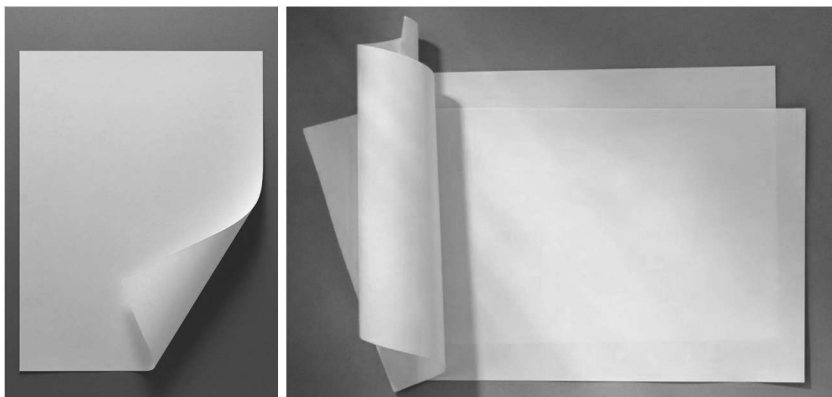
# 绘制漫画所需工具

## 手绘漫画所需的工具

在进行漫画创作之前，首先应该了解创作漫画应必备的基本工具。由于漫画风格多种多样，绘制时所用到的工具也五花八门，这里所介绍的只是几种比较常用的基本绘制工具。绘制漫画时，除经常用到的铅笔、橡皮外，还需要一些专门的工具。比如尺子、拷贝台以及一些数码绘制工具等。

下面详细介绍一下这些工具：

### 纸张



纸张：要求光滑、洁白，有一定强度和吸水性，上墨后容易干，手感好，用橡皮擦过后不起毛。一般选用80~100克的A4或B5大小的白纸（纸不能太厚）。另外还要注意纸的正反两面的区分，正面质地较为光滑。

稿纸：用来绘制画稿。对稿纸的要求应是不管画多少次，擦多少次，都不会太起毛，不易破损，用蘸水笔绘制的线条不会晕化，最好选用柔软度高且表面光滑的稿纸。

一般来说，漫画家常用的纸有漫画专用画稿纸、绘图纸、水彩纸和白卡纸等。

### 铅笔、橡皮



铅笔



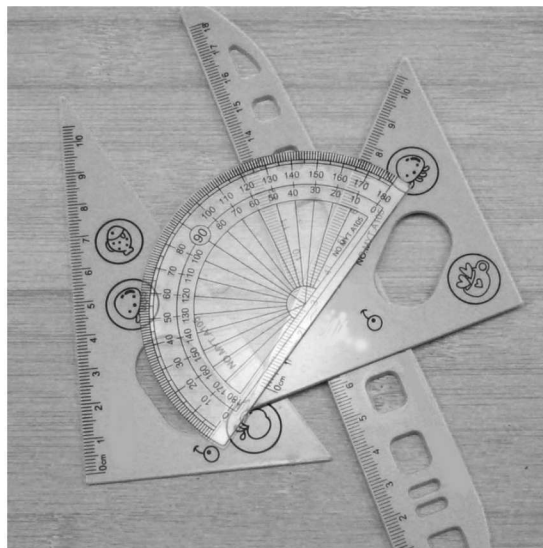
橡皮

铅笔：主要用来打草稿，一般用自动铅笔较好，可根据个人习惯选用不同硬度的笔芯，还可以用木杆铅笔，一般用HB以上或硬H笔即可。

橡皮：用来擦去铅笔线或在网点纸上做特殊效果。一定要使用不易使纸张起皱起毛的绘图橡皮。

## 尺子

尺子：画漫画时需要的尺子大体上有三种：直尺、三角尺、云形尺。直尺用得最多，一般用于画分格框和拉直线，其次是三角尺，用它来画平行线和直角边，云形尺用来画曲线。应注意买直尺时不要买边缘是直角的，最好是买带有斜面的。



## 墨汁

黑色墨水：可以用于铺绘大面积黑色，还可以用墨汁替代。

白色墨汁：由于它是高白度，高覆盖率，干后具有耐水性，可以用来修正原稿，绘制黑底反白效果图。



## 蘸水笔



蘸水笔：用来上墨线。蘸水笔的种类较多，笔尖的粗细及形状各有不同，可以根据所绘制内容的不同来选用不同粗细的笔尖。

笔尖种类：

G笔：弹性大，线条粗细变化大，能画出有抑扬顿挫之感的线条，通常用于绘制人物的主线。

学生笔：弹性小，线条较细且粗细基本没有变化，多用于绘制背景及效果线。

圆笔：弹性大，线条变化大，因线条很细，常用于进行细部描绘，如人物的眼睛、金发光泽的表现等。

镊笔：弹性比G笔、圆笔小，线条变化中等，常用于画布料的质感。因不易挂纸，也常用于绘制各式效果线。

## 修正白



修正白(白颜色):用来修改画错、弄脏的部分,白色可以使画面华丽,富于变化,常用的是广告颜料的白颜色。使用时应注意调整好浓度,不同的浓度,将会产生不同的效果。在网点纸上画白色或是画小白点时,要蘸满比较浓的白颜色。此外,在头发、目光、衣服褶皱的高光处画上淡一点的白色,可以体现其质感、立体感,使画面更有层次、且美观,而随手画上去的飞白线条,有光照的感觉,起到“画龙点睛”的作用。

## 拷贝台



拷贝台:它又叫透写台,是制作漫画、动画时的专业工具,由一个灯箱上面覆盖一块毛玻璃或亚克力板所组成。使用的时候将多张画稿重叠在一起,可以很清楚地看到底层画稿上的图像,然后复制到第一张纸上。

## 软件



目前常用于动漫绘制的通用平面设计软件有 Photoshop、Painter、Illustrator、Sai 等,它们与数位板结合起来使用,可以绘制出各种效果精彩的画面。

在漫画的绘制过程中,设计者通常会选用自己习惯的设计软件,其中包括各种常用的平面设计软件,设计者可以充分发挥它们的功能和技巧来绘制漫画,也有一些专业的动漫设计软件可以帮助设计者完成漫画创作。有时候漫画设计者往往需要借助多个软件,充分利用不同软件的特色,创作出优秀的作品。

## 握笔姿势与排线

在绘制线条的笔触时，要注意握笔姿势的正确性，只有掌握了笔触的不同画法与基本的线型，才能绘制不同的笔触效果，完成不同的光影表现。



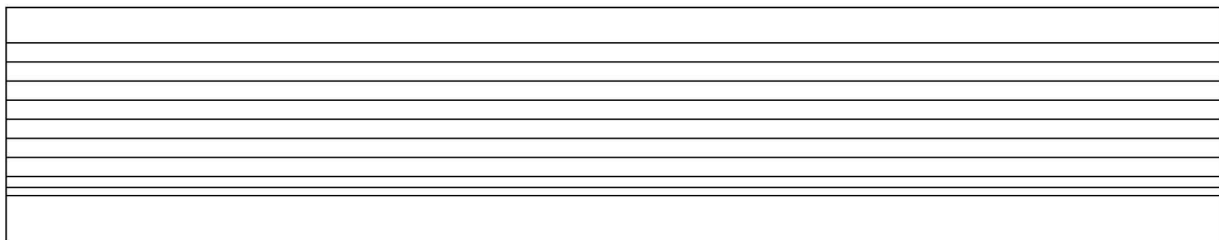


## 排线的类型

在创作作品之前，进行一些线条的练习是十分必要的。在练习线条的排列方式时，还要多参考一些光影及色调的表现手法和方式。在不同的光照条件下，衣服的褶皱和人物面部的阴影部分都会发生一定的改变。

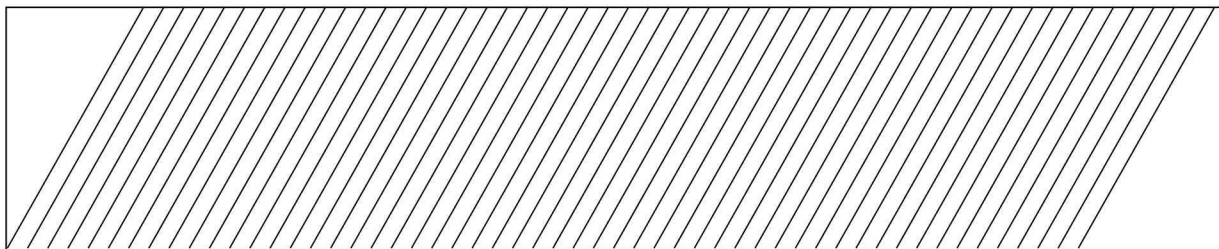
### 直线

在漫画绘制的过程中，直线的应用是很广泛的。在绘制场景或背景时，一般都会以直线来勾勒大致形态，并且在绘制特殊的场景时，直线也是重要的应用部分。



### 斜线

绘制漫画人物时，经常要为人物添加阴影，阴影一般都用斜线来表现，错落有致的线条能够让人物具有立体感。



### 弧线

弧线一般用于勾勒外形或绘制人物的线稿，这样的线条可使人物具有曲线感，使整个画面变得流畅。

