

柯建民
编著

THE BIBLE
OF
COMIC
SKETCH

超级漫画素描 技法圣经



国内顶尖漫画师与你分享
最专业·最流行·最实用的漫画绘制方法

精心总结那个绘画诀窍，帮助你掌握漫画绘制的重点与难点，解开绘制过程中的所有困惑
讲解与练习同步进行，边学边练，你的绘画技能将会有突飞猛进的提升

提供多达

1000张

精美图例供读者

临摹练习

科学出版社

柯建民◎编著

超级漫画素描 技法圣经



 科学出版社

内 容 简 介

本书的主旨是围绕绘画中的理论与实践，通过理解知识与着手绘画的同步进行，帮助读者形成绘画意识并锻炼绘画手感，从而提升绘画技法，达到灵活自如创作漫画的目的。

本书从介绍漫画绘制工具开始，在了解绘制漫画的必备装备后，讲解绘制漫画人物的基础知识。人物是漫画创作的主体，掌握人体骨骼的架构、肌肉的名称等内容是学习绘制的前提，并介绍了不同风格人物、男性与女性的区别等内容，为后面的学习打好基础。人物的头部绘制是漫画学习的重点和难点，面部往往是读者对漫画人物产生第一印象的关键点，在头部绘制的学习中，系统讲解了脸型、五官、表情、头发、各年龄段的面部表情以及面部的偏移与五官的变化等绘制方法。在漫画创作中，人物的头身绘制非常重要，在接下来的章节中，通过各种典型实例全面讲解人物头身绘制方法。掌握基本绘制方法后，进入人物动态绘制的学习，展示了不同情境中人物的状态，如行走、奔跑、跳跃、打斗等。服饰和道具充分体现人物的个性，此部分重点讲解各类人物服饰造型的绘制方法，细致的讲解，丰富的实例，在帮助读者掌握绘画技法的同时，提供大量素材参考。综合前面所学的知识，本书还安排了Q版人物的绘制方法，并重点讲解Q版人物情绪的夸张表现。本书的最后一章通过两个典型的实例，介绍从构思到完稿的漫画创作完整过程，使读者对漫画创作有一个正确的认识。

本书以最基本的漫画知识作为主要学习内容，让初学者能够更好地学习到扎实的漫画绘制方法，也能让有基础的读者巩固漫画绘制技法。希望读者通过对本书的学习，掌握各类漫画的绘制方法，创作出更多、更好的漫画作品。

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法圣经/柯建民编著. —北京: 科学出版社, 2012.5
ISBN 978-7-03-034270-6

I. ①超… II. ①柯… III. ①漫画—人物画—素描技法
IV. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第092208号

责任编辑: 周勤 刘薇 丁小静 / 责任校对: 杨慧芳
责任印刷: 华程 / 封面设计: 彭彭

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

中国科技出版传媒集团新世纪书局策划

北京市鑫山源印刷有限公司

中国科技出版传媒集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2012年7月 第一版 开本: 16开

2012年7月第一次印刷 印张: 17.5

字数: 426 000

定价: 49.00元

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

前言

——运动型技能与思维型技能

本书的主旨是围绕绘画中的理论与实践，通过理解知识与着手绘画的同步进行，帮助读者形成绘画意识并锻炼绘画手感，从而提升画技。画技是什么？我们必须正确理解其含义，画技是一种技能而不是知识，技能是条件反射与身体各器官高度协调的结果；而知识只是实现技能的基本条件。因此，首先学习基本理论知识，再将知识运用到实践当中，是学习绘画的有效方式。

接下来为大家详细地解说绘画的技能。

绘画的技能分为运动型技能和思维型技能（可简单地理解为手感和想法），运动型技能的主要特点是不太需要大脑的参与，凭借感觉和身体的自然反射；而思维型技能却需要大脑各个部分的综合协调。

大脑图库形成的初期阶段（即临摹阶段）被认为是一种运动型技能的形成阶段，换言之，临摹锻炼的就是运动型技能。但随着学习的不断深入，要求的不断提高，在临摹时可能会慢慢掺入个人的想法，从运动型技能向思维型技能转换的趋势就日益显著了（动脑筋=思想变革）。思维型技能的主要表现是可以独立创作，其形成周期较长，最为重要的是“意识”的形成。

所有思维型技能的早期阶段都是运动型技能，运动型技能只有附加了强烈的情感刺激，才有可能积累为一种思维型技能。

本书的作用是让读者学习并理解相应的基本理论知识（方向），然后将所学知识运用到实践当中（悟性），同时让读者在观赏大量图例后形成意识（本能），最后形成技能（结果）。

写给漫画初学者

——从临摹走向原创的过程

“绘画时只要一离开图片，我的脑袋就一片空白，什么都画不出，根本就无从入手，怎么会这样？”——许多刚开始学习绘画的人经过一段时间的临摹练习后，就会开始纠结这个问题。笔者认为，会遇到这种情况是因为我们忽略了某个过程。在进入正题之前，先对几个问题进行解说，以便大家更好地理解。

1. 临摹有什么作用？

临摹是让大脑储存大量图片的过程。其作用是，在独立创作时提供一个联想的空间。比如，现在要绘制一个人跑的动作，如果已经进行过大量图片的临摹，这时你的脑海中就会马上浮现出类似动作的图片。

2. 为什么不直接从原创入手？

如果一开始就不依靠图片，独立创作，所绘制出的人物会很容易变样、走形，这是因为脑海中没有任何图片作为根基，与绘画相关的画面、情景一片空白，只能依靠想象或个人理解。再者，如果单靠想象绘画，长期下去形成了个人的绘画习惯，等到察觉绘画出现走形情况时，再纠正已经非常困难了，因为它已形成了个人的潜意识绘制方法。所以说临摹是学习绘画的基础。

3. 原创的真正定义是什么？

从更精确的意义上说，独立创作也属于临摹的一种类型，我们将其称为高级临摹。无论是照着绘制、参考图片后自行绘制还是独立创作，没有哪样是可以凭空捏造的，能够独立创作是因为大脑里已经对这类图片提前储存了。

接下来开始进入正题，学习漫画绘制的方法与步骤。

目录 CONTENTS

第1章 认识漫画 001



1.1 漫画的风格介绍 002

1.2 漫画的构成 004

各种排线 004

线的连接 004

弧线 005

几何图形 005

1.3 漫画工具介绍 006

起稿工具 006

辅助工具 006

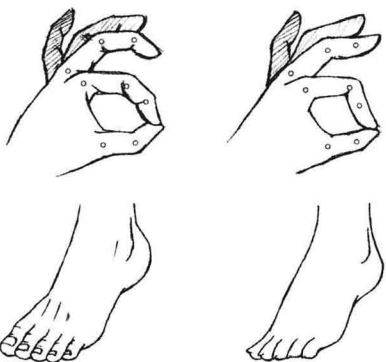
勾线工具 007

修正工具 007

上色工具 008

小窍门——工具知识 008

第2章 绘制漫画人物的基础知识 009



2.1 人体结构的基础知识 010

骨骼的架构 010

肌肉的名称 012

人体各部位名称 013

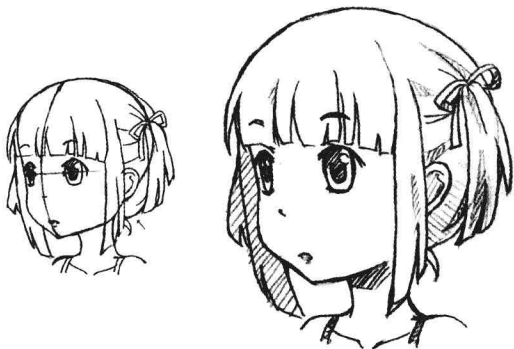
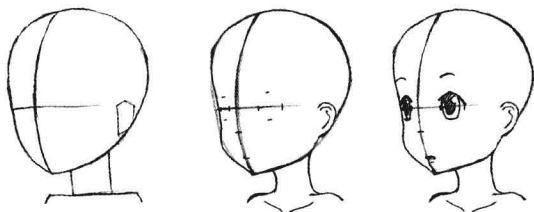
2.2 不同风格人物的区别 014

写实风与萌式 014

写实风与个性派 016

2.3 男性与女性的区别 017

第3章 人物头部的绘制.....021



3.1 面部的基础知识..... 022

面部五官的分布.....022

五官位置.....022

十字线辅助.....023

小窍门——面部的宽度.....023

3.2 斜面和侧面的绘制方法..... 025

面部的偏移.....025

五官的变化.....026

小窍门——十字线的运用.....026

3.3 脸型的绘制方法..... 030

脸型的构成..... 030

基础绘制方法..... 030

脸型的绘制方法..... 031

小窍门——几何图形的利用..... 031

3.4 五官的绘制方法..... 033

眼睛的构成..... 033

眼睛的变形..... 033

眼睛的睁闭..... 034

视线的表达..... 034

小窍门——眼睫毛的绘制方法..... 034

眼睛的分类..... 035

小窍门——高光的表示..... 035

眉毛的构成..... 036

眉毛的弧度..... 036

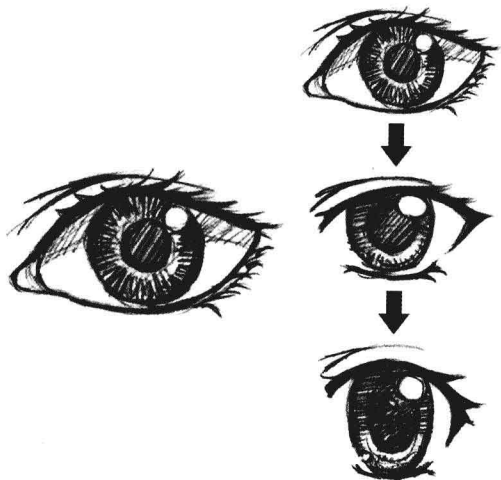
眉毛的疏密..... 036

特殊的眉毛..... 036

鼻子的构成..... 037

绘制方法..... 037

特殊的鼻子..... 037

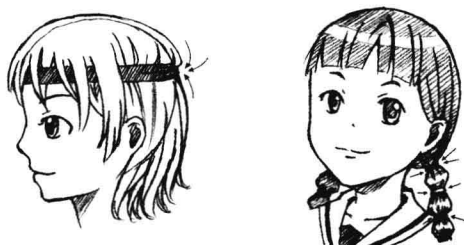
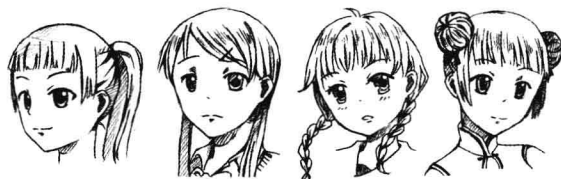
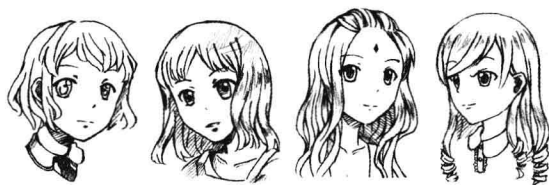
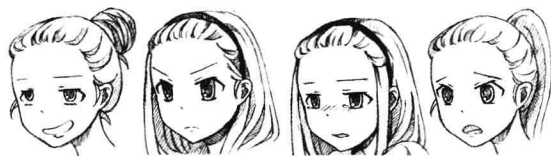
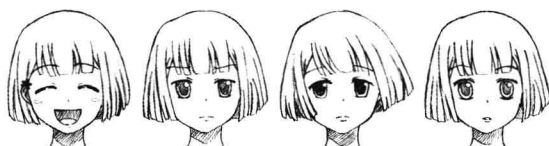


嘴巴的构成 038
 绘制方法 038
小窍门——嘴巴的闭合与张开 038
 耳朵的构成 039
 特殊的耳朵 039

3.5 各年龄段面部的绘制方法··· 042

3.6 表情的绘制方法····· 044

基础表情的特点 044
小窍门——人物个性与表情的关系1 044
小窍门——人物个性与表情的关系2 045
小窍门——人物个性与表情的关系3 046
小窍门——人物个性与表情的关系4 047
 情感的混合 048
小窍门——人物个性与表情的关系5 048



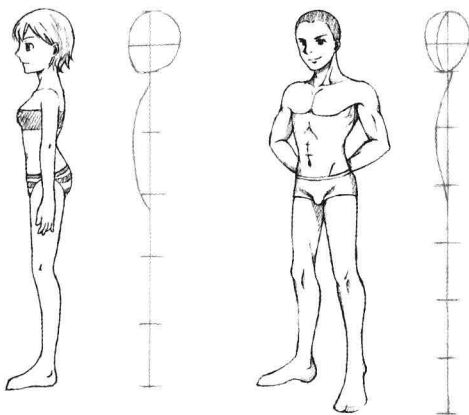
3.7 头发的绘制方法····· 050

头发的构成 050
 头发的重力和压力 051
 头发的动态 052
小窍门——反重力流向 052
小窍门——头发的高光 052
 发型的变换 053
 女生的发型 054
 男生的发型 055

提升篇 抬头与低头的绘制方法··· 058

面部的偏移 058
 五官的变化 059
小窍门——绘制抬头与低头技巧1 059
小窍门——绘制抬头与低头技巧2 060

第4章 人物头身的绘制 063



4.1 绘制人体的基础知识 064

位置关系 064

长度关系 065

小窍门——几何绘制法 068

小窍门——胸部的走向 068

4.2 三视图的绘制方法 069

人物的三视图 069

绘制方法 070

4.3 身高的变化 076

身高的差距 076

不同头身的绘制方法 077

4.4 体型的变化 079

各体型特征 079

小窍门——漫画中不会出现的体型 080

4.5 不同年龄段人物的绘制方法 083

身体的比例变化与特征 083

小窍门——男女的辨别 085

提升篇 阴影的表示 088

阴影概述 088

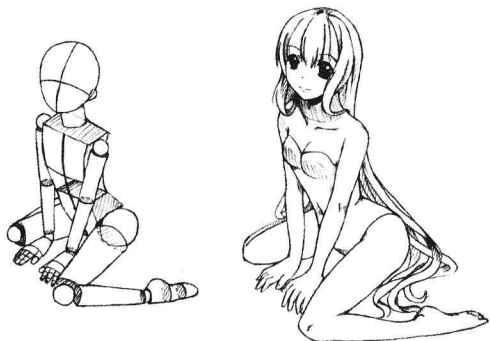
光源与阴影 089

各个角度，阴影的绘制方法 090

倒影的绘制方法 091

小窍门——阴影的作用 091

第5章 人物姿态的绘制 093



5.1 各部位的运动情况 094

骨骼的活动情况 094

脖颈的运动 095

躯干的运动 096

肩膀的运动 098

小窍门——肩胛骨的连带运动 099

手臂的运动 100

手腕的运动 101

腿部的运动 102

脚踝的运动 105

5.2 手脚的构造与动作 106

手的构造 106

手的特征 106

小窍门——手指的位置关系 106

手的基本运动 107

小窍门——手指弯曲的方向 107

常见的手势 108

持物的手势 109

小窍门——如何将手绘得更可爱 109

脚的构造 110

脚趾的运动 111

小窍门——脚心的弧度 111

小窍门——脚趾张开的动作 111

5.3 重心与站姿 114

脊椎线的作用 114

站姿的重心 116

身体的平衡 118

站姿的绘制方法 120

5.4 坐姿与下身动作 123

坐姿的重心 123

坐姿的绘制方法 124

蹲和跪的动作 128

5.5 躺的姿势 130

重力的作用 130

躺动作的绘制方法 132

小窍门——绘图时的小技巧 140

5.6 动态的表现 141

行走的动作 141

行走姿势的绘制方法 143

奔跑的动作 144

奔跑姿势的绘制方法 146

跳跃的动作 148

跳跃姿势的绘制方法 150

5.7 打斗动作和力量的表现 151

动作的特征 151

效果线 153

姿势的绘制方法 154

提升篇 透视与角度 157

放大与缩小 157

距离与大小 158

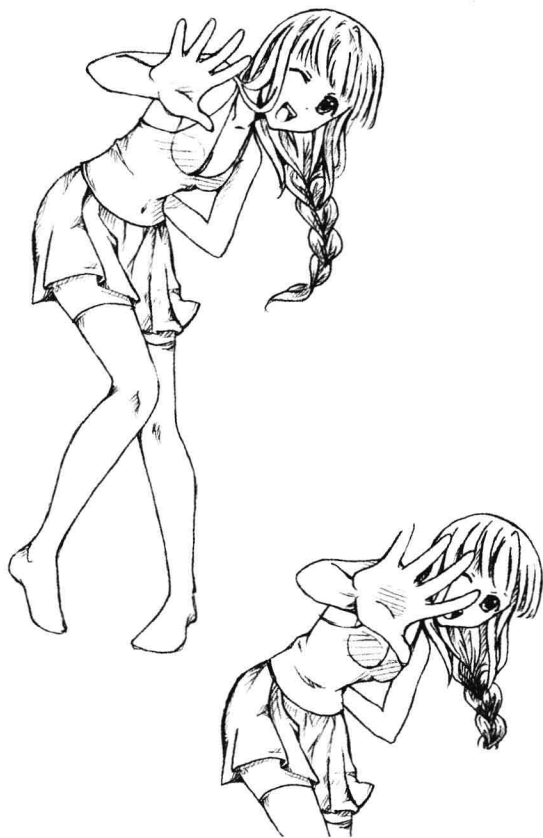
绘制出透视感 159

小窍门——用弧线表示透视 161

角度与透视的关系 162

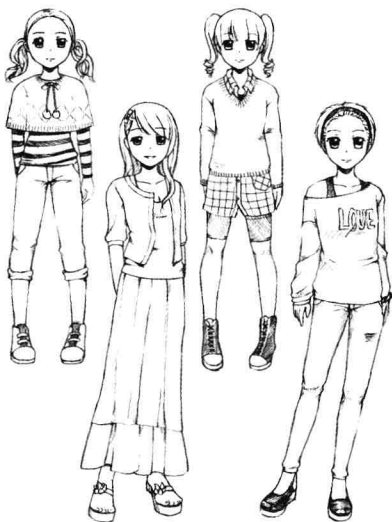
小窍门——视角的选择 163

身体的变形 164



第6章

人物服饰造型的绘制 171



6.1 服装绘制的基础知识 172

服装的构造 172

绘制服装的方式 173

6.2 服装的表现 175

松紧的表现 175

合身与否的表现 177

厚度的表现 178

6.3 褶皱的表现 180

褶皱的表现 180

产生褶皱的原因 182

褶皱的位置与数量 185

6.4 校园制服的绘制方法 188

基本的校服种类 188

领口的装饰 192

袖子的表现 193

校裙的绘制方法 194

6.5 运动服与便服的绘制方法 198

运动服的类型 198

泳装的类型 200

小窍门——内衣与泳装的区别 200

便服的类型 201

小窍门——人物个性与其穿着 203

服装的变化 204

各种服饰的绘制方法 206

6.6 各种服饰造型 210

女仆装 210

猫的造型 214

小窍门——猫与狐狸耳朵的区别 215

兔女郎的服饰 216

旗袍 217

和服 218

魔女造型和巫女装束 219

提升篇 舞动的裙摆 223

重力的作用 223

小窍门——裙子的松紧与重力的关系 223

裙摆的动态表现 225



第7章 Q版人物的绘制 231



7.1 头身的变换 232

基本的Q版头身 232

小窍门——4头身和5头身的人物 232

头身的变换 233

小窍门——手的长度 234

7.2 Q版人物形象 239

Q版人物的构造 239

小窍门——眼睛的位置 239

Q版人物的类型 240

小窍门——肥瘦的表现 240

提升篇 情绪的夸张表现 245

夸张的表情 245

动作的结合表现 247

第8章 创作实例 253



实例1 254

实例2 259

原稿提供 264



第1章

认识漫画

漫画作为独特的艺术门类，受到越来越多人的喜爱。想要学习漫画的绘制，就需要先了解漫画的一些相关知识。

1.1

漫画的风格介绍

我们在看漫画时，对它的第一印象不会是情节，也不会是思想性，而是画风与画技。所谓画风，是指绘画的风格。凡是成功的画作，都必有其独特的风格。画风能反映出作者的性格与内心思想，人们还能由作者的画风推断出其作品的总体风格。所以，在阅读漫画之前，如果能对其画风有充分的了解，我们就可以更主动地去理解这部作品，从而在阅读的过程中将其思想内涵进一步升华。

• 画风的分类

下面我们就以日本漫画为例，具体介绍画风的分类。

按照画风，日本漫画基本上可粗略地分为以下六类。还有一部分漫画特征不是很明显，大家可以试着按照以下几种类别特征大致归类。

一、写实派

原则上，“漫画”这个形式根本不能说成是“写实”。但相对而言，有很多漫画的写实效果都很不错。这里所说的写实，主要是指漫画中的人物绘制得像真人，五官的形状、身体的比例、衣服的效果，都依照真实的模样来呈现；另外，人物所处的环境，比如街道房屋之类的，都绘制得如同真实世界一般。没有刻意的虚构夸张，这就是所谓的“写实”。这种风格的作品，往往能给人以真实的震撼感，让人全身心地跟着作者的思路走，因为人们在第一印象上，就已经对这种作品产生“真实”的看法了。写实派作品已经不是当下的主流，但却不乏成功、经典的作品。



——出自《城市猎人》



——出自《犬夜叉》

二、白描派

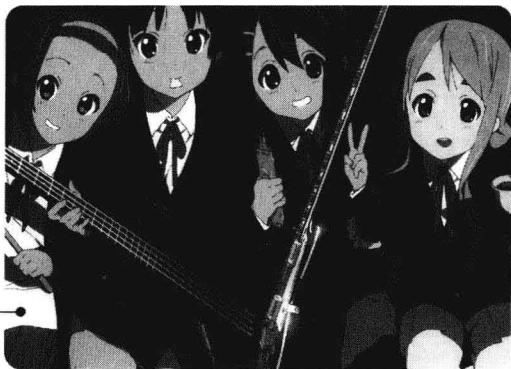
《现代汉语词典》对“白描”的解释是：国画的一种画法，纯用线条勾画，不加彩色渲染。漫画中的白描派，确实没有什么明显的特点。绘画技法趋于简单，多以线条为主；五官、脸型上没有过多的修饰，画面也称不上华美；但绘制出来依旧是尖脸蛋，大眼睛，男性帅气，女性靓丽——这就是我所说的“白描派”。采用白描的画风，这是一种聪明的选择，在节省时间的同时，往往还能收到较好的效果。

三、唯美派

“一切为了唯美”，这是大多数唯美派的作风，强烈追求画面的华丽是他们最大的特征。一般来说，唯美派画者往往不仅追求画面的唯美，就连剧情、意境、内涵都要向唯美靠拢；有时为了追求唯美的效果，甚至牺牲了剧情的逻辑性，所以有些人看此类漫画时会觉得莫名其妙，这也是唯美派作品往往不能得到普及的主要原因。但支持他们的读者不少，而且多数是铁杆粉丝，这使得唯美派作品一直长盛不衰。



——出自《CLANNAD》



——出自《轻音少女》

四、可爱派

有很多昙花一现的漫画都走可爱路线。这一类作品中，人物都是眼睛能多大就多大，越是主角，眼睛就越大；嘴巴小小，下巴尖尖，身材要多好就有多好。这种风格的作品少有大作出现，但其数量众多，所以单独归为一类。

五、草稿派

相信任何一个画者都不会把自己尚未成形的草稿拿出来见读者，但有这么一些作品看上去就是像草稿：阴影用斜线描，放射线与画面交接处很粗糙，有时候人物边缘还没擦干净，即使不称做草稿，也算是半草稿。这样的作品大多有很好的剧情，其群众基础虽不及简单派，但比起其他漫画要受欢迎得多。



——出自《猎人》



——出自《蜡笔小新》

六、简单派

顾名思义，简单派就是画风简单，画技单调，有时丝毫不追求画面的美感，只是做到把意思表达到了就行了。这样的作品，虽然在画面上没有丝毫优势，但往往有非常精彩的剧情做保证，也能成为相当棒的作品，而且此类作品的普及率往往相当高^[1]。

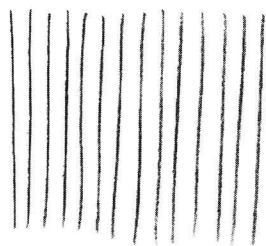
[1] 内容选自百度 (www.baidu.com)，略作修改。

1.2 漫画的构成

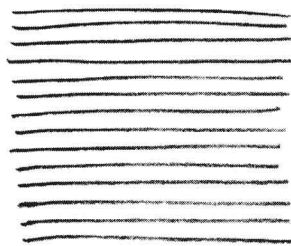
其实漫画就是由一条一条的线组合而成的，因此线是绘画的基础。只有把线绘制好，才能得心应手。

• 各种排线

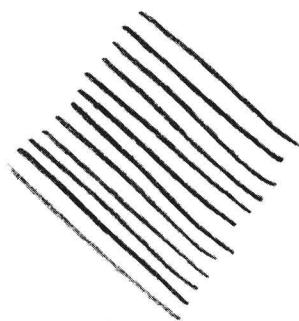
练好排线，在绘画中要能较好地掌握线的位置。



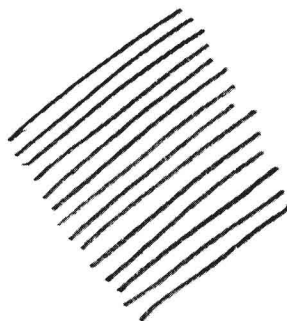
竖线



横线



斜线一



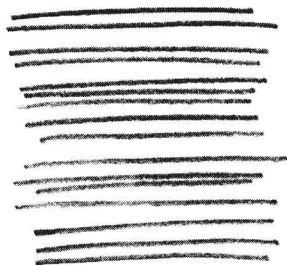
斜线二

注意：

可以选择自己较为顺手的起点作为下笔点。比如绘制竖线，既可由上向下，也可由下向上。线的起点尽量对齐，线的绘制速度要快，力度、长度和间距尽量统一。对以上提到的事项有一定的把握时，可以尝试加快下笔的速度，增加线的长度或者缩短线与线的间距。

间距的统一

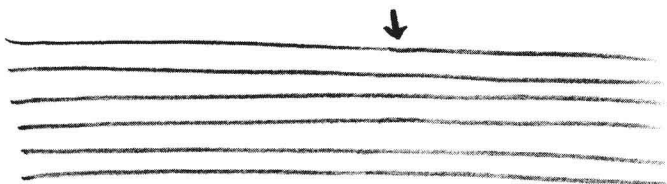
错误案例



- ✘ 间距不统一，看起来杂乱、不舒服。

• 线的连接

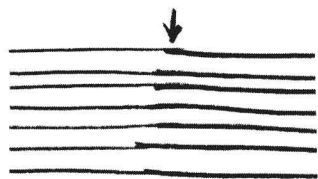
需要绘制较长的线时，线的长度会令我们难以把握其间距。这时候可以通过两条或以上线段的连接，把较长的线绘制出来。



箭头的位置为连接处，绘制者必须尽量使得线段的连接顺畅，即不易看出连接处。这里要特别注意，线的头尾绘制力度要保持一致。

连接的位置

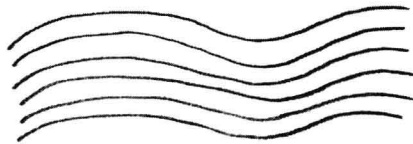
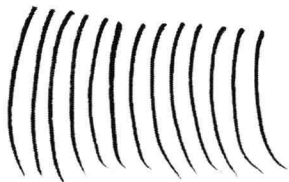
错误案例



- ✘ 线的力度不统一，头重尾轻，导致连接处相当明显。

• 弧线

把直线练好之后，就可以练习弧线了，人物的轮廓大多由弧线组合构成。

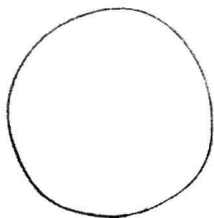


注意：

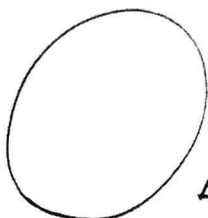
绘制不同的位置，对线的力度要求是不同的。比如绘制头发，一般是起点轻、中间重、发尾轻，即“轻重轻”。因此，绘制者要根据绘制的部位，巧妙变更力度。如果能控制好力度，那么在制作线稿时就事半功倍了。

• 几何图形

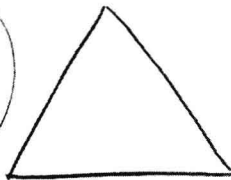
把几何图形练一下，可加快起稿速度。



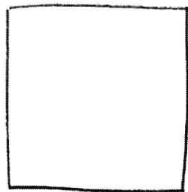
圆形



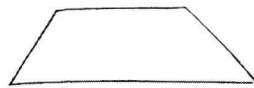
椭圆形



等腰三角形




正方形



等腰梯形

注意：

为了提高起稿的速度，尽量一笔到位，绘制出较为标准的图形。如果不能马上达到效果，只要通过反复练习，很快就能轻松地一笔绘制。

 动手，试试看！

在下面空白的地方，自己练习一下！

