

1

Manga Sketching Bible

漫画技法圣经



C·C动漫社 著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

ing Bible

1

漫画技法圣经

C·C动漫社 著



图书在版编目 (C I P) 数据

漫画技法圣经 / C·C动漫社著. — 北京 : 中国水利水电出版社, 2012. 4
ISBN 978-7-5084-9441-8

I. ①漫… II. ①C… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218. 2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第014350号

书 名 : 漫画技法圣经
作 者 : C·C动漫社 著

出版发行 : 中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路 1 号 D 座 100038)

网址 : www.waterpub.com.cn

E-mail : sales@waterpub.com.cn

电话 : (010) 68367658 (发行部)

企 划 : 北京亿卷征图文化传媒有限公司

电话 : (010) 82960410、82960409

E-mail : sales_bookexplorer@163.com

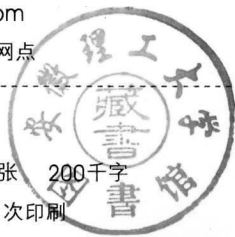
经 售 : 全国各地新华书店和相关出版物销售网点

印 刷 : 北京机工印刷厂

规 格 : 187mmx260mm 16开本 22.5印张 200千字

版 次 : 2012年 5月第 1版 2012年 5月第 1次印刷

定 价 : 59.80元



凡购买我社的图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换
版权所有·侵权必究

目录

Contents

前言

本书使用说明

第1章

看漫画，识漫画

- 01.1| 漫画是怎么诞生的 010
- 01.2| 漫画的题材有哪些 011
- 01.3| 你喜欢哪种漫画风格 012
- 01.4| 优秀漫画作品展示 014

第2章

漫画工具的介绍和使用方法

- 02.1| 漫画的传统工具与使用方法 .. 018
 - 2.1.1 漫画原稿纸 018
 - 2.1.2 蘸水笔 019
 - 2.1.3 漫画墨水 020
 - 2.1.4 网点纸 021
 - 2.1.5 其他相关传统工具 022
- 02.2| 现代工具在漫画中的应用 023
 - 2.2.1 什么是数位板 023
 - 2.2.2 与漫画相关的软件介绍 024
 - 2.2.3 其他辅助性数码工具 025
 - 2.2.4 无纸化创作的重要性和优点 026

第3章

漫画人物头部的塑造

- 03.1| 脸型对塑造角色的影响 028
 - **技术专栏：人物脸型的画法** 028
 - 3.1.1 鹅蛋形万用脸的绘制 030
 - 3.1.2 可爱圆形脸的绘制 031
 - 3.1.3 俊朗三角形脸的绘制 032
 - 3.1.4 个性方形脸的绘制 033
 - **实例展示：各种不同的脸型** 034
 - **特训练习：绘制半侧面人物的脸型** 035

03.2| 各式各样五官的变形表现 037

- **技术专栏：五官的位置和比例** 037
 - 3.2.1 眉毛、眼睛的变形画法 038
 - 3.2.2 鼻子的简略表现 040
 - 3.2.3 嘴的夸张变形 042
 - 3.2.4 耳朵的绘制 044
 - 3.2.5 五官在空间中的表现 046
- **实例展示：各种不同的五官组合** 047
- **特训练习：添加漫画人物的五官** 048

03.3| 发型体现角色魅力 049

- **技术专栏：头发的生长原理** 049
 - 3.3.1 头发的基本画法 050
 - 3.3.2 不同发型的绘制 052
 - 3.3.3 各种极具创意的漫画发型 056
 - 3.3.4 发色在漫画中的表现 058
- **实例展示：同一人物的不同发型设定** 059
- **特训练习：添加发型的具体流程** 060

03.4| 如何准确表现头部的空间感 .. 061

- **技术专栏：塑造头部的立体感** 061
 - 3.4.1 头部的多角度表现 062
 - 3.4.2 俯视头部的绘制 064
 - 3.4.3 仰视头部的绘制 065
- **实例展示：各种角度的头部表现** 066
- **特训练习：画画半侧面仰视的头部** 067

第4章

人物表情的画法

04.1| 表情的绘制技巧 070

- **技术专栏：如何通过人物面部肌肉运动做出不同表情** 070
 - 4.1.1 喜悦的绘制 071
 - 4.1.2 生气的绘制 073
 - 4.1.3 伤心的绘制 075
 - 4.1.4 吃惊的绘制 077
 - 4.1.5 害怕的绘制 079
 - 4.1.6 无语的绘制 081
 - 4.1.7 漫画中表情符号的运用 082

■ 实例展示：同一漫画人物的不同表情	083
■ 特训练习：画画吃惊和悲伤的人物面部表情	084
04.2 漫画中的经典表情	086
■ 技术专栏：人物正常表情到夸张表情的转换	086
4.2.1 漫画表情的夸张	087
4.2.2 漫画表情的五官省略	089
■ 实例展示：各种夸张的表情	091
■ 特训练习：绘制漫画夸张表情	092

第5章 人物身体各部分的画法

05.1 了解人体头身比	094
■ 技术专栏：真实人体的结构和比例	094
5.1.1 什么是头身比	095
5.1.2 7头身和8头身人物的画法	096
5.1.3 5头身和6头身人物的画法	097
5.1.4 2~4头身人物的画法	098
■ 实例展示：不同头身的同一男人体	099
■ 特训练习：画画6头身的人体	101
05.2 躯干的绘制技巧	103
■ 技术专栏：男性与女性躯干的区别	103
5.2.1 如何准确把握头、颈、肩的穿插	104
5.2.2 富有性别特征的胸部应如何表现	106
5.2.3 腰部的表现	108
5.2.4 臀部的刻画	110
5.2.5 躯干的空间表现	111
■ 实例展示：各种人物的上半身	113
■ 特训练习：躯干的绘制流程	114
05.3 添加结构准确的四肢	116
■ 技术专栏：四肢的比例	116
5.3.1 手臂的绘制技巧	117
5.3.2 腿的绘制技巧	119
5.3.3 四肢的空间表现	121
■ 实例展示：各种人物的四肢表现	122
■ 特训练习：人体四肢的绘制流程	124
05.4 手和脚的画法	126
■ 技术专栏：手和脚的外形特征	126
5.4.1 手的画法	127
5.4.2 脚的画法	129
5.4.3 如何绘制穿鞋的脚	131

■ 实例展示：各种姿势的手和脚	132
■ 特训练习：画画手和脚	134

第6章 描绘人体的各种动态

06.1 人体动作的基本规律	138
■ 技术专栏：关节运动的基本规律	138
6.1.1 头、颈、肩的运动原理	139
6.1.2 腰部运动的原理	141
6.1.3 四肢运动的原理	142
■ 实例展示：人体各部分的动态	143
■ 特训练习：绘制头、颈、肩的动作	144
06.2 人物基本动作的绘制技巧	145
■ 技术专栏：把握人体运动的重心	145
6.2.1 坐姿的表现	146
6.2.2 步行的表现	148
6.2.3 奔跑的表现	150
6.2.4 跳跃的表现	152
6.2.5 蹲的表现	154
6.2.6 跪的表现	155
■ 实例展示：各种人物的基本动态	156
■ 特训练习：绘制人物的基本动作	158
06.3 表现人物生活中的各种动作	160
■ 技术专栏：如何让动作与特定道具配合	160
6.3.1 居家动作的画法	161
6.3.2 校园动作的画法	163
6.3.3 职场动作的画法	165
6.3.4 运动动作的画法	167
6.3.5 战斗动作的画法	169
■ 实例展示：各种人物的生活动态	171
■ 特训练习：绘制人物的生活动作	172
06.4 与情绪相关的动作如何绘制	173
■ 技术专栏：身体的伸与缩	173
6.4.1 开心时的动态	174
6.4.2 生气时的动态	176
6.4.3 伤心时的动态	178
6.4.4 吃惊时的动态	180
6.4.5 害怕时的动态	182
6.4.6 其他特殊情绪的动态	184
■ 实例展示：各种人物的情绪动态	186
■ 特训练习：绘制人物的情绪动作	187

第7章

服装道具的搭配

07.1 常见服装的绘制方法	190
■ 技术专栏: 服装与身体的契合	190
7.1.1 居家服装的画法	196
7.1.2 校园服装的画法	197
7.1.3 职场服装的画法	198
7.1.4 运动服装的画法	199
7.1.5 战斗服装的画法	200
■ 实例展示: 各种常见的服饰	201
■ 特训练习: 常见服饰的绘制过程	203
07.2 绘制各类古装	205
■ 技术专栏: 古装上褶皱的表现	205
7.2.1 中式服装的表现	206
7.2.2 日本传统服饰的绘制	207
7.2.3 欧洲中世纪古装的刻画	208
■ 实例展示: 各种古代服饰	209
■ 特训练习: 古装的绘制过程	211
07.3 道具的添加与绘制	213
■ 技术专栏: 道具与身体的契合	213
7.3.1 各种生活道具的绘制	215
7.3.2 各种运动道具的绘制	217
7.3.3 各种战斗道具的绘制	218
■ 实例展示: 各种不同的道具	219
■ 特训练习: 画画道具	220

第8章

Q版变形基础

08.1 不同头身的Q版	222
■ 技术专栏: 什么是Q版	222
8.1.1 4头身Q版的绘制	223
8.1.2 3头身Q版的绘制	224
8.1.3 2头身Q版的绘制	225
■ 实例展示: 可爱的Q版角色	226
■ 特训练习: 画画3头身Q版人物	227
08.2 如何从正常头身变形为Q版	228
■ 技术专栏: Q版变形的总体要领	228
8.2.1 Q版头部的变形	230
8.2.2 Q版身体的变形	231

8.2.3 Q版表现的夸张	232
8.2.4 Q版动态的表现	233
8.2.5 绘制可爱的Q版道具	234

■ 实例展示: 各种Q版人物形象	235
■ 特训练习: 看看怎样对人物做Q版变形	236

第9章

角色创建实战篇

09.1 各种角色的设定集	238
■ 技术专栏: 天真萝莉的设定过程	238
9.1.1 人妻的设定	242
9.1.2 三无少女的设定	243
9.1.3 腹黑美少年的设定	244
9.1.4 魔王的设定	245
9.1.5 Q版正太的设定	246
■ 实例展示: 各种人物角色展示	247
■ 特训练习: 设计漫画角色	248
09.2 漫画中的动植物角色	249
■ 技术专栏: 漫画动物和植物的绘制要领	249
9.2.1 动物的绘制	250
9.2.2 植物的表现	252
■ 实例展示: 漫画中的动植物	253
■ 特训练习: 画画漫画中的动物	254
09.3 漫画中的另类角色	255
■ 技术专栏: 将动物拟人化	255
9.3.1 科幻机器人的创设	256
9.3.2 魔幻怪兽的设计	258
■ 实例展示: 各种另类角色展示	259
■ 特训练习: 画出魔幻角色	260

第10章

透视原理与场景的表现

10.1 如何创建指定的场景	262
■ 技术专栏: 透视的基本原理	262
10.1.1 城市街道场景	263
10.1.2 自然风光场景	266
10.1.3 室内场景	269
10.1.4 抽象场景	272
10.1.5 Q版场景	273
■ 特训练习: 试试绘制场景	274

10.2 场景细节的表现	277
■ 技术专栏: 准确使用线条表现场景的细节	277
10.2.1 风、雨等自然现象的表现	278
10.2.2 山、石、水等自然物的表现	280
10.2.3 表现时间背景	282
■ 特训练习: 如何画出自然现象	284
10.4 背景特效与气氛	286
■ 技术专栏: 如何使用网点营造效果	286
10.3.1 使用点和线营造爆炸现场	287
10.3.2 利用网点纸增加浪漫的气氛	289
10.3.3 如何制作光影效果	290
10.3.4 制作惊悚气氛	291
10.3.5 文字特效	292
■ 特训练习: 惊悚场面的绘制	293

第11章 漫画的线条运用 和网点处理技巧

11.1 漫画中线条的运用	296
■ 技术专栏: 各种线条的表现技巧	296
11.1.1 集中线的制作	298
11.1.2 速度线的制作	299
11.1.3 闪光效果的制作	300
11.2 修图	301
11.2.1 涂黑	301
11.2.2 修正与修白	302
11.3 网点纸的运用技巧	303
11.3.1 贴网点的操作流程	303
11.3.2 刮网技巧	305
■ 特训练习: 一幅完整处理稿的制作流程	306

第12章 单幅漫画的创作

12.1 单幅漫画中的人物组合	310
■ 技术专栏: 单幅漫画的构图	310
12.1.1 单人构图	312
12.1.2 双人构图	313

12.1.3 三人构图	314
12.1.4 四人构图	316
12.1.5 多人构图	318
■ 特训练习: 绘制三人构图	320
12.2 单幅漫画的绘制实例	322
12.2.1 以人物为主的单幅漫画	322
12.2.2 以场景为主的单幅漫画	324
12.2.3 以气氛为主的单幅漫画	326
■ 特训练习: 一幅完整单幅漫画的制作流程	328

第13章 如何绘制分镜漫画

13.1 认识分镜漫画	332
■ 技术专栏: 分格的表现及处理方法	332
13.1.1 分镜页面的规格及要求	334
13.1.2 如何把握镜头感	335
13.2 故事编排	336
13.2.1 故事的起承转合	336
13.2.2 剧本实例分析	336
13.3 分镜漫画的绘制流程	337
13.3.1 分镜图和草图的绘制	337
13.3.2 线稿的制作	338
13.3.3 后期处理	339
13.4 对话框及文字	340
13.4.1 如何绘制对话框	340
13.4.2 文字编排	341
■ 特训练习: 制作一页分镜漫画	342

第14章 漫画彩绘基础

14.1 利用色彩表现漫画的 基本法则	346
■ 技术专栏1: 色彩的表现及运用方法	346
■ 技术专栏2: 光影的基本原理	349
14.2 漫画的上色实例	352
14.2.1 单个人物的上色	352
14.2.2 单幅漫画的上色	355

ing Bible

1

漫画技法圣经

C·C动漫社 著



序言

回想起来，从创作第一本漫画技法图书开始，已有6年时间。这6年中我们从没有停止过对漫画技法教学的深入研究与探索，并与多家国内知名出版社合作，出版了几大系列的数十种相关著作。其中有很多非常不错的书籍，获得了广大读者的肯定和支持，销量也超过了引进自日本的众多图书。《超级漫画素描技法》系列是较早之前C·C动漫社的作品，一直畅销至今，现在已经有20多个品种了。而《漫画技法从入门到精通》系列是近期比较畅销的代表作品，在创作该系列时我们特别注意收集读者信息、总结初学者的学习习惯，甚至找到潜在读者试读样章、反馈意见，帮助我们提高图书水平和创作质量。虽然我们为此花费了更长的创作时间，但事实证明，尊重读者的意见永远是对的，这套书一上市就荣登全国各大书城的同类畅销书排行榜前列。

每年国内同类书出版有上百种之多，虽然数量巨大，但是除了日本引进图书外，国产图书少有精品。低级模仿、粗制滥造，甚至抄袭的情况都是屡见不鲜。而日本图书又因翻译和阅读习惯等本土化问题，学习效果上大打折扣。所以早在3年前我们就已经在着手策划一套革命性的产品。目的是突破现有的陈旧和同质化模式，做一套真正符合国内读者阅读习惯、大幅提高学习效率和学习效果的里程碑式的精品图书。

所以3年中我们翻阅了大量的美术绘画技法图书，特别是日本的漫画技法图书，分析每本书的优缺点，以专业的视角筛选出数十种我们认为符合读者需求的体例版式，做成样章，分发给全国各地的漫画迷们阅读，然后听取他们的反馈意见。优中选优的确定了最终出现在本套书中的体例组合。并且每本书的目录也是反复修改推敲，甚至达到10稿以上，既要考虑内容的丰富性，也要考虑篇幅所限；既要考虑内容的专业性，也要考虑读者的学习难度；既要考虑内容的实用性，也要考虑整套书的系统性。所以不同于市面上的同类书，目录的确定不是只考虑一本书，而是把一套书都纳入到考虑范围内，做到真正的整体均衡。

1. 本土创新——国内的读者人群与日韩、欧美等国家的读者群截然不同，许多国内读者都没有经过专业的美术训练和绘画学习，因此相对绘画功底薄弱甚至是零基础，为此我们在知识点、步骤讲解上特别强调详细，就拿绘画步骤数量来讲，比通常的图书要多出20%以上。

2. 双色创新——策划之初我们就决定不惜成本的采用双色印刷形式来完成书稿，目的是提高读者的学习效率，使读者能够看到前后绘画的整个过程，快速的辨认绘画要点。当然为此笔者要多画50%的图量。

3. 内容创新——详细的辅助线、指引线、标注线和标注本身是本书区别于其他同类书的又一大特点，不要小看这些辅助线，经研究它们能大幅提高学习效果30%以上。为此我们又多花费了15%左右的工作时间。

4. 体例创新——每章基本都包含有了技术专栏、实例展示、特训练习3个技术模块，通过反复讲述、强调、练习的方法最大程度的加强读者的学习效果。看似简单的3种体例，但这都是在数以千计的读者反馈的基础上总结得来的。

当这本书杀青的时候，我们才发现其所用掉的原稿纸是其他图书的3倍还要多，摞起来足有1米多高。无论绘画、写作的时间，还是花上面的总工作量，都是其他同类同页数图书的三四倍之多。为了能够出好这本书，我们和多家出版社接触了很多次，最终选择了与中国水利水电出版社合作。他们的包装方案最打动我们的是完全以读者为本，并不仅仅是追求经济效益。在很多书籍装帧的细节上充分考虑了读者的需求，虽然为此要多付出很多的成本。

不仅如此，我们还深入介入到本书的后期出版环节，与出版社的编辑们一起度过了无数个难忘的日夜。在此我们要感谢出版社的编辑、参与测试的粉丝、共同努力的同事，当然最最需要感谢的还是多年来一直默默支持我们的广大读者，是你们让我们有继续前进、继续创新的动力和勇气，是你们在我们最困难的时候给予我们力量，谢谢你们！希望经过3年时间辛苦打造的这本《漫画技法圣经》能够获得大家的认可。

C·C动漫社
2012年春

本书使用说明

■ 技术专栏

“技术专栏”设置在每小节的开头,将本章节中需要特别注意和重点学习的知识点单独列出,进行专业讲解和预先强化。以起到让读者快速提炼、掌握知识要点的目的。

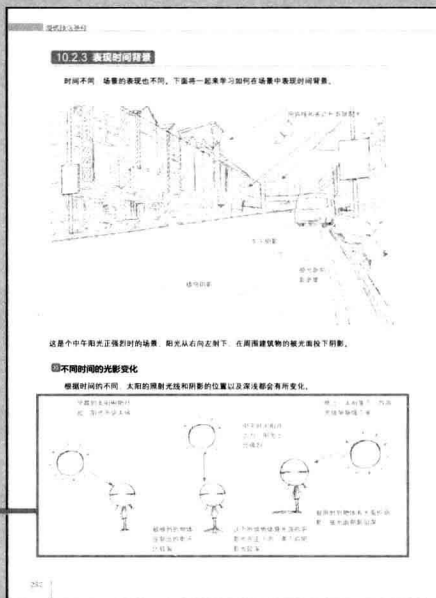


全书采用了大量的辅助线讲解形式,非常直观的标明绘制的比例、位置和要点。大幅提高学习效果 and 速度

大量采用生动、有趣的图解形式进行讲解,目的是具象化的帮助读者掌握和记忆绘画技巧和概念

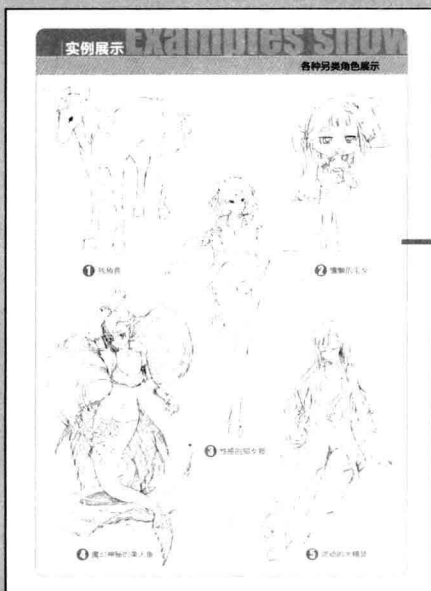
■ 技术讲解

“技术讲解”是本书内容最丰富、讲解最细致,也是篇幅最大的部分。其采用分步、图示讲解方式,同时运用大量指引线标注和尽可能详细的文字说明,为读者讲述漫画绘制中的相关技巧和技法。



■ 实例展示

“实例展示”部分根据本章节主题,从数百张同类图例中遴选出既具有代表性也具有多样性的4~8幅经典漫画,供读者临摹学习和启发灵感,强化前期学习效果。

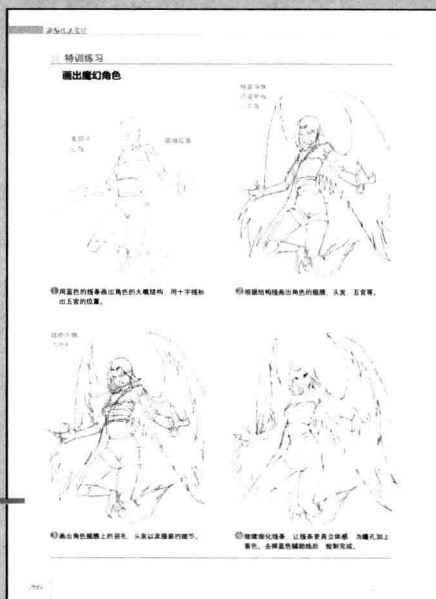


百里挑一的经典图例,临摹、参考、赏析三者合一,在了解漫画细节标准的同时,启发读者的创作想象力

绘制步骤中保留大量浅蓝色结构线,有利于读者在练习绘图时作为参考以校正草图

■ 特训练习

“特训练习”是根据主题创意、技术特点和学习效果等几方面因素挑选出的用于学习绘制流程、锻炼实操绘画的分步练习案例,目的是帮助读者巩固和灵活运用本章节知识内容。



目录

Contents

前言

本书使用说明

第1章

看漫画，识漫画

- 01.1| 漫画是怎么诞生的 010
- 01.2| 漫画的题材有哪些 011
- 01.3| 你喜欢哪种漫画风格 012
- 01.4| 优秀漫画作品展示 014

第2章

漫画工具的介绍和使用方法

- 02.1| 漫画的传统工具与使用方法 .. 018
 - 2.1.1 漫画原稿纸 018
 - 2.1.2 蘸水笔 019
 - 2.1.3 漫画墨水 020
 - 2.1.4 网点纸 021
 - 2.1.5 其他相关传统工具 022
- 02.2| 现代工具在漫画中的应用 023
 - 2.2.1 什么是数位板 023
 - 2.2.2 与漫画相关的软件介绍 024
 - 2.2.3 其他辅助性数码工具 025
 - 2.2.4 无纸化创作的重要性和优点 026

第3章

漫画人物头部的塑造

- 03.1| 脸型对塑造角色的影响 028
 - **技术专栏：人物脸型的画法** 028
 - 3.1.1 鹅蛋形万用脸的绘制 030
 - 3.1.2 可爱圆形脸的绘制 031
 - 3.1.3 俊朗三角形脸的绘制 032
 - 3.1.4 个性方形脸的绘制 033
 - **实例展示：各种不同的脸型** 034
 - **特训练习：绘制半侧面人物的脸型** 035

03.2| 各式各样五官的变形表现 037

- **技术专栏：五官的位置和比例** 037
 - 3.2.1 眉毛、眼睛的变形画法 038
 - 3.2.2 鼻子的简略表现 040
 - 3.2.3 嘴的夸张变形 042
 - 3.2.4 耳朵的绘制 044
 - 3.2.5 五官在空间中的表现 046
- **实例展示：各种不同的五官组合** 047
- **特训练习：添加漫画人物的五官** 048

03.3| 发型体现角色魅力 049

- **技术专栏：头发的生长原理** 049
 - 3.3.1 头发的基本画法 050
 - 3.3.2 不同发型的绘制 052
 - 3.3.3 各种极具创意的漫画发型 056
 - 3.3.4 发色在漫画中的表现 058
- **实例展示：同一人物的不同发型设定** 059
- **特训练习：添加发型的具体流程** 060

03.4| 如何准确表现头部的空间感 .. 061

- **技术专栏：塑造头部的立体感** 061
 - 3.4.1 头部的多角度表现 062
 - 3.4.2 俯视头部的绘制 064
 - 3.4.3 仰视头部的绘制 065
- **实例展示：各种角度的头部表现** 066
- **特训练习：画画半侧面仰视的头部** 067

第4章

人物表情的画法

04.1| 表情的绘制技巧 070

- **技术专栏：如何通过人物面部肌肉运动做出不同表情** 070
 - 4.1.1 喜悦的绘制 071
 - 4.1.2 生气的绘制 073
 - 4.1.3 伤心的绘制 075
 - 4.1.4 吃惊的绘制 077
 - 4.1.5 害怕的绘制 079
 - 4.1.6 无语的绘制 081
 - 4.1.7 漫画中表情符号的运用 082

■ 实例展示：同一漫画人物的不同表情	083
■ 特训练习：画画吃惊和悲伤的人物面部表情	084
04.2 漫画中的经典表情	086
■ 技术专栏：人物正常表情到夸张表情的转换	086
4.2.1 漫画表情的夸张	087
4.2.2 漫画表情的五官省略	089
■ 实例展示：各种夸张的表情	091
■ 特训练习：绘制漫画夸张表情	092

第5章 人物身体各部分的画法

05.1 了解人体头身比	094
■ 技术专栏：真实人体的结构和比例	094
5.1.1 什么是头身比	095
5.1.2 7头身和8头身人物的画法	096
5.1.3 5头身和6头身人物的画法	097
5.1.4 2~4头身人物的画法	098
■ 实例展示：不同头身的同一男人体	099
■ 特训练习：画画6头身的人体	101
05.2 躯干的绘制技巧	103
■ 技术专栏：男性与女性躯干的区别	103
5.2.1 如何准确把握头、颈、肩的穿插	104
5.2.2 富有性别特征的胸部应如何表现	106
5.2.3 腰部的表现	108
5.2.4 臀部的刻画	110
5.2.5 躯干的空间表现	111
■ 实例展示：各种人物的上半身	113
■ 特训练习：躯干的绘制流程	114
05.3 添加结构准确的四肢	116
■ 技术专栏：四肢的比例	116
5.3.1 手臂的绘制技巧	117
5.3.2 腿的绘制技巧	119
5.3.3 四肢的空间表现	121
■ 实例展示：各种人物的四肢表现	122
■ 特训练习：人体四肢的绘制流程	124
05.4 手和脚的画法	126
■ 技术专栏：手和脚的外形特征	126
5.4.1 手的画法	127
5.4.2 脚的画法	129
5.4.3 如何绘制穿鞋的脚	131

■ 实例展示：各种姿势的手和脚	132
■ 特训练习：画画手和脚	134

第6章 描绘人体的各种动态

06.1 人体动作的基本规律	138
■ 技术专栏：关节运动的基本规律	138
6.1.1 头、颈、肩的运动原理	139
6.1.2 腰部运动的原理	141
6.1.3 四肢运动的原理	142
■ 实例展示：人体各部分的动态	143
■ 特训练习：绘制头、颈、肩的动作	144
06.2 人物基本动作的绘制技巧	145
■ 技术专栏：把握人体运动的重心	145
6.2.1 坐姿的表现	146
6.2.2 步行的表现	148
6.2.3 奔跑的表现	150
6.2.4 跳跃的表现	152
6.2.5 蹲的表现	154
6.2.6 跪的表现	155
■ 实例展示：各种人物的基本动态	156
■ 特训练习：绘制人物的基本动作	158
06.3 表现人物生活中的各种动作	160
■ 技术专栏：如何让动作与特定道具配合	160
6.3.1 居家动作的画法	161
6.3.2 校园动作的画法	163
6.3.3 职场动作的画法	165
6.3.4 运动动作的画法	167
6.3.5 战斗动作的画法	169
■ 实例展示：各种人物的生活动态	171
■ 特训练习：绘制人物的生活动作	172
06.4 与情绪相关的动作如何绘制	173
■ 技术专栏：身体的伸与缩	173
6.4.1 开心时的动态	174
6.4.2 生气时的动态	176
6.4.3 伤心时的动态	178
6.4.4 吃惊时的动态	180
6.4.5 害怕时的动态	182
6.4.6 其他特殊情绪的动态	184
■ 实例展示：各种人物的情绪动态	186
■ 特训练习：绘制人物的情绪动作	187

第7章

服装道具的搭配

07.1 常见服装的绘制方法	190
■ 技术专栏: 服装与身体的契合	190
7.1.1 居家服装的画法	196
7.1.2 校园服装的画法	197
7.1.3 职场服装的画法	198
7.1.4 运动服装的画法	199
7.1.5 战斗服装的画法	200
■ 实例展示: 各种常见的服饰	201
■ 特训练习: 常见服饰的绘制过程	203
07.2 绘制各类古装	205
■ 技术专栏: 古装上褶皱的表现	205
7.2.1 中式服装的表现	206
7.2.2 日本传统服饰的绘制	207
7.2.3 欧洲中世纪古装的刻画	208
■ 实例展示: 各种古代服饰	209
■ 特训练习: 古装的绘制过程	211
07.3 道具的添加与绘制	213
■ 技术专栏: 道具与身体的契合	213
7.3.1 各种生活道具的绘制	215
7.3.2 各种运动道具的绘制	217
7.3.3 各种战斗道具的绘制	218
■ 实例展示: 各种不同的道具	219
■ 特训练习: 画画道具	220

第8章

Q版变形基础

08.1 不同头身的Q版	222
■ 技术专栏: 什么是Q版	222
8.1.1 4头身Q版的绘制	223
8.1.2 3头身Q版的绘制	224
8.1.3 2头身Q版的绘制	225
■ 实例展示: 可爱的Q版角色	226
■ 特训练习: 画画3头身Q版人物	227
08.2 如何从正常头身变形为Q版	228
■ 技术专栏: Q版变形的总体要领	228
8.2.1 Q版头部的变形	230
8.2.2 Q版身体的变形	231

8.2.3 Q版表现的夸张	232
8.2.4 Q版动态的表现	233
8.2.5 绘制可爱的Q版道具	234
■ 实例展示: 各种Q版人物形象	235
■ 特训练习: 看看怎样对人物做Q版变形	236

第9章

角色创建实战篇

09.1 各种角色的设定集	238
■ 技术专栏: 天真萝莉的设定过程	238
9.1.1 人妻的设定	242
9.1.2 三无少女的设定	243
9.1.3 腹黑美少年的设定	244
9.1.4 魔王的设定	245
9.1.5 Q版正太的设定	246
■ 实例展示: 各种人物角色展示	247
■ 特训练习: 设计漫画角色	248
09.2 漫画中的动植物角色	249
■ 技术专栏: 漫画动物和植物的绘制要领	249
9.2.1 动物的绘制	250
9.2.2 植物的表现	252
■ 实例展示: 漫画中的动植物	253
■ 特训练习: 画画漫画中的动物	254
09.3 漫画中的另类角色	255
■ 技术专栏: 将动物拟人化	255
9.3.1 科幻机器人的创设	256
9.3.2 魔幻怪兽的设计	258
■ 实例展示: 各种另类角色展示	259
■ 特训练习: 画出魔幻角色	260

第10章

透视原理与场景的表现

10.1 如何创建指定的场景	262
■ 技术专栏: 透视的基本原理	262
10.1.1 城市街道场景	263
10.1.2 自然风光场景	266
10.1.3 室内场景	269
10.1.4 抽象场景	272
10.1.5 Q版场景	273
■ 特训练习: 试试绘制场景	274

10.2 场景细节的表现	277
■ 技术专栏: 准确使用线条表现场景的细节	277
10.2.1 风、雨等自然现象的表现	278
10.2.2 山、石、水等自然物的表现	280
10.2.3 表现时间背景	282
■ 特训练习: 如何画出自然现象	284
10.4 背景特效与气氛	286
■ 技术专栏: 如何使用网点营造效果	286
10.3.1 使用点和线营造爆炸现场	287
10.3.2 利用网点纸增加浪漫的气氛	289
10.3.3 如何制作光影效果	290
10.3.4 制作惊悚气氛	291
10.3.5 文字特效	292
■ 特训练习: 惊悚场面的绘制	293

第11章 漫画的线条运用 和网点处理技巧

11.1 漫画中线条的运用	296
■ 技术专栏: 各种线条的表现技巧	296
11.1.1 集中线的制作	298
11.1.2 速度线的制作	299
11.1.3 闪光效果的制作	300
11.2 修图	301
11.2.1 涂黑	301
11.2.2 修正与修白	302
11.3 网点纸的运用技巧	303
11.3.1 贴网点的操作流程	303
11.3.2 刮网技巧	305
■ 特训练习: 一幅完整处理稿的制作流程	306

第12章 单幅漫画的创作

12.1 单幅漫画中的人物组合	310
■ 技术专栏: 单幅漫画的构图	310
12.1.1 单人构图	312
12.1.2 双人构图	313

12.1.3 三人构图	314
12.1.4 四人构图	316
12.1.5 多人构图	318
■ 特训练习: 绘制三人构图	320
12.2 单幅漫画的绘制实例	322
12.2.1 以人物为主的单幅漫画	322
12.2.2 以场景为主的单幅漫画	324
12.2.3 以气氛为主的单幅漫画	326
■ 特训练习: 一幅完整单幅漫画的制作流程	328

第13章 如何绘制分镜漫画

13.1 认识分镜漫画	332
■ 技术专栏: 分格的表现及处理方法	332
13.1.1 分镜页面的规格及要求	334
13.1.2 如何把握镜头感	335
13.2 故事编排	336
13.2.1 故事的起承转合	336
13.2.2 剧本实例分析	336
13.3 分镜漫画的绘制流程	337
13.3.1 分镜图和草图的绘制	337
13.3.2 线稿的制作	338
13.3.3 后期处理	339
13.4 对话框及文字	340
13.4.1 如何绘制对话框	340
13.4.2 文字编排	341
■ 特训练习: 制作一页分镜漫画	342

第14章 漫画彩绘基础

14.1 利用色彩表现漫画的 基本法则	346
■ 技术专栏1: 色彩的表现及运用方法	346
■ 技术专栏2: 光影的基本原理	349
14.2 漫画的上色实例	352
14.2.1 单个人物的上色	352
14.2.2 单幅漫画的上色	355

第 1 章

看漫画，识漫画



在现实生活中我们接触了许多漫画作品，那么，漫画是怎样诞生的？漫画有哪些题材和风格？本章将会对这些问题进行介绍和讲解。下面就让我们通过熟知的漫画作品进一步认识和了解漫画吧！

01.1

漫画是怎样诞生的

在绘制一幅漫画之前，我们需要了解一下漫画的诞生过程。这个过程大概可以分为几个步骤，除了绘制的过程之外，还包括前期准备和后期处理。

» 前期准备

在绘制漫画之前应确定漫画的故事大纲和篇幅。

故事大纲

故事大纲要达到以下目标：

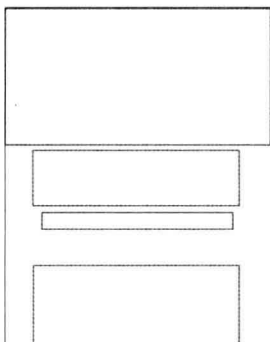
- ① 说明人物的姓名、性别、身份、年龄、外貌、性格与气质特点。
- ② 说清楚主人公要干什么事情（发财、升官、复仇、争霸、结婚等）。
- ③ 说清楚主人公做这个事情的意义及困难所在。
- ④ 说明事件的结果。

篇幅

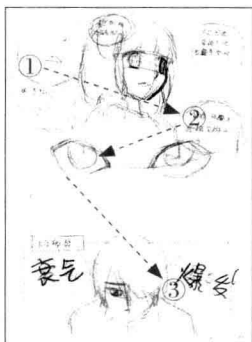
篇幅有两种意思：一种是指文章的长短；另一种是指书籍报刊中的文章所占的版面。我们这里说的是第一种意思。在开始制作故事大纲的时候我们最先要确定的就是故事的长短：是设定一个只需要几页就能完成的短篇漫画，还是要制作一部长篇巨作。

漫画篇幅可分为超短篇、短篇、中篇、中长篇、长篇、超长篇。

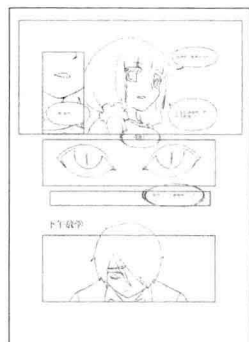
» 绘制过程



构思画面的故事情节及排版分镜。



在草稿中确定故事的内容、人物摆放的位置及气泡框。



描线、清理线稿，好使画面上的分镜具体化。

» 后期处理

最后，有了干净的线稿和分镜后，我们就为画面贴上适合的网点，使画面更加丰富起来，那么，整个图也就大功告成了。



高光和阴影的地方

光源的方向

