

CARTOON



布谷动漫

人物篇

动漫技法

★
大讲
堂



动漫技法

人物篇
PEOPLE ★



布谷动漫

★
大讲坛

湖北长江出版集团 湖北美术出版社

主 编： 李耀卿 巩艺飞
绘 画： 巩艺飞 李耀卿 陈志文 高 倩 王园园 苑馨月
林 琳 汪雨璐 周晟赫 吴既君 莫 墨 吴建华
徐 茜 陈 颖 周 杨 朱耀忠 安芳仪 金 宁
尤 佳 位 敏 郑瑗菁 陈毅鹏 黄 斌 孟 醒
王永青 童创兴 张 倩 姚宣亦 乐文周 胡焰筠
邬 鹏 刘子芸 丁岳岳 张龙虎 陈丽莎 肖斯敏
张子初 周 宇 魏志平 李佳锴
版式设计： 巩艺飞 陈志文 李亚男 黄 蓉
设计制作： 陈志文 巩艺飞 黄 蓉 李亚男 罗 蓉
技术编辑： 李国新

征稿电话： 027-87679537 87679566

图书在版编目（C I P）数据

动漫技法大讲堂. 人物篇 / 李耀卿, 巩艺飞主编.

——武汉：湖北美术出版社, 2012.1

ISBN 978-7-5394-4723-0

I. ①动… II. ①李… ②巩… III. ①漫画：人物画

—素描技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第275807号

出版发行：湖北美术出版社

地址：武汉市洪山区雄楚大街268号B座

电话：(027) 87679522 87679537

邮政编码：430070

印制：武汉精一印刷有限公司

开本：889mm×1194mm 1/16

印张：10.5

印数：4000册

版次：2012年1月第1版

2012年1月第1次印刷

定价：38.00元

前言



布谷动漫

不管我们日常所接触到的游戏、动画片，还是漫画、吉祥物等，出彩的关键是它的造型和创意。那些生动有趣的人物、动物和场景的造型给予了大众无穷的乐趣，也给我们留下了深刻的印象。动漫美化了我们的世界，也美化了我们的生活。那么，什么样的动漫形象最吸引人？怎样才能绘制出有意思的动漫作品呢？

动漫造型的创作是有规律可循的。也许一句谚语，一个玩笑，甚至一个身边的器皿物件，经过合理想象就能构成一个生动的动漫造型。也就是说，动漫造型是在现实生活的基础上进行的再创造。这就要求我们对现实生活中的素材有敏锐的观察力和思考能力，善于捕捉生活中的闪光点。

动漫造型是在写实造型的基础上进行加工而成的，它能给人无限自由和遐想的空间。这种遐想在表现上有多种表达形式。如洗练、写意、稚拙、儿童情趣、乡土的朴素之美等。夸张的人物、动物造型必定有夸张的姿态、夸张的表情，否则在艺术上是不协调的，趣味也得不到发挥。人物的姿态、表情、服饰等是揭示人物内心活动的有效暗示。如果这些细节能符合人物的外貌特征，合理表达人物的内心世界，就会给读者独特的感受。没有细节的形象不会有深度，是难以打动人的。同时夸张也要注意分寸的把握，合情理是夸张通向艺术的途径。

本书遵循动漫艺术发展的规律，从写实人物、动物和场景中找到闪光点，采用提炼简化、夸张变形、装饰点缀等手法，经过合理想象，将其转化成可爱生动且有趣的动漫造型。其中也采用了减法再加法，先做减法即去粗存精，先保持简洁，然后进行合理的加工、装饰和点缀，即再加法的手法。其实在塑造动漫形象时，加法和减法的运用并不矛盾。这两者都是基于合理的情景，在对素材进行合理分析和有尺度的想象的前提下，才能创作出出色的动漫造型。

《动漫技法大讲堂》这套书共分为动物篇、人物篇、场景篇、Q版造型篇四本，较为系统地讲解了动漫的基础理论和具体的绘制技巧，同时还讲解了每个形象的创作灵感来源和绘制者的绘制心得。书中的动漫造型较为丰富，在形式表达上也多种多样。

本书的出版得到了出版社和各位同仁的大力支持，期望能为动漫爱好者提供学习和参考的价值，如果本书能给予读者一些有益的启发，我们将十分荣幸！

本书的编写如有不当之处，敬请批评指正。

CONTENTS

目录



开始之前的准备/006

一、卡通漫画人物形象的特点/006

1. 简洁、明晰/006

2. 夸张的造型/007

二、绘画工具介绍/007

第一章 从几何形开始/009

一、为什么从几何形开始/009

二、画面背后的秘密/012

1. 简化和概括/012

2. 变形和夸张/016

三、不同年龄、表情人物的绘制/020

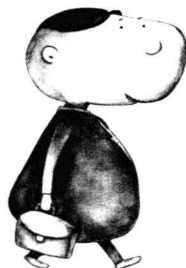
1. 儿童/020

2. 青年男性/028

3. 青年女性/035

4. 中年男性/041

5. 中年女性/049



6. 老人/054

7. 幻想类/060

第二章 人物的动态/070

一、体块/070

1. 动态线/070

2. 重心线/071

二、动态优美的秘诀/072

三、基本动态/074

四、千变万化的动态/075

1. 站/076

2. 坐/083

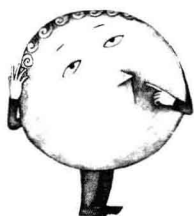
3. 走/087

4. 跑/093

5. 跳/098

6. 蹲/103

7. 其他动态/105



第三章 五官和手脚的画法/119

一、五官的绘制/119

1.眉毛和眼睛/119

2.鼻子/125

3.嘴巴/128

4.耳朵/131

二、表情的绘制/133

1.三停五眼/133

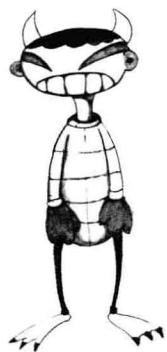
2.五官对表情的影响/133

3.表情与动态的结合/134

4.各种不同的表情/135

三、手的绘制/141

四、脚的绘制/145



二、画面的趣味元素/153

1.小细节/153

2.纹理/155

3.动态和表情/157

4.情节/160

三、不同的审美追求/161

1.简洁/162

2.放松/164

3.装饰美/165

4.拙美/167

第四章 创意和风格/148

一、创意的来源/148

1.几何形/148

2.自然界中的形态/150

3.身边的事物/151



开始之前的准备

一、卡通漫画人物形象的特点

卡通漫画中的人物形象，与写实的人物造型不同。卡通漫画人物形象简练、概括，造型夸张，灵活多变，充满了趣味性。你可以自由地发挥想象力，大胆地尝试各种绘画方法。只要你所画的形象有趣、生动，就是一幅好的作品。

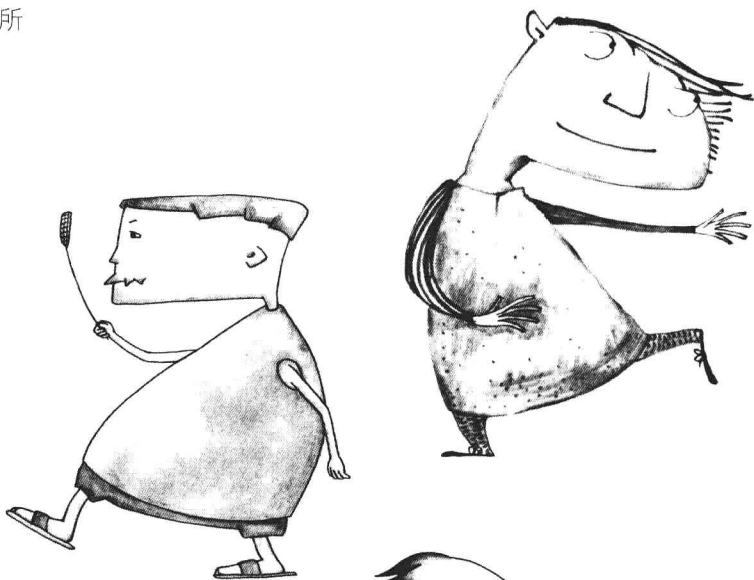
下面的三个例子中，形象的整体造型显得非常简练。人物的外轮廓线条简洁、流畅。许多细节，比如五官的细部、手脚的细节都做了相应的简化。整个形象显得可爱而具有感染力。



图例 0-1 写实人物

1. 简洁、明晰

卡通漫画的人物形象，造型简练而概括。许多写实人物的细节，在卡通漫画中都被简化了，使得卡通人物形象明朗而清晰。



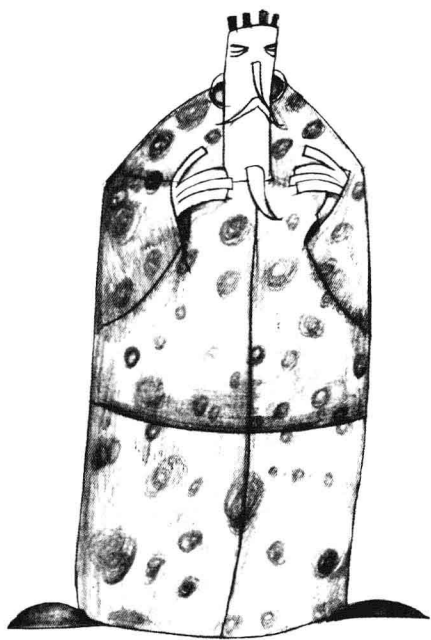
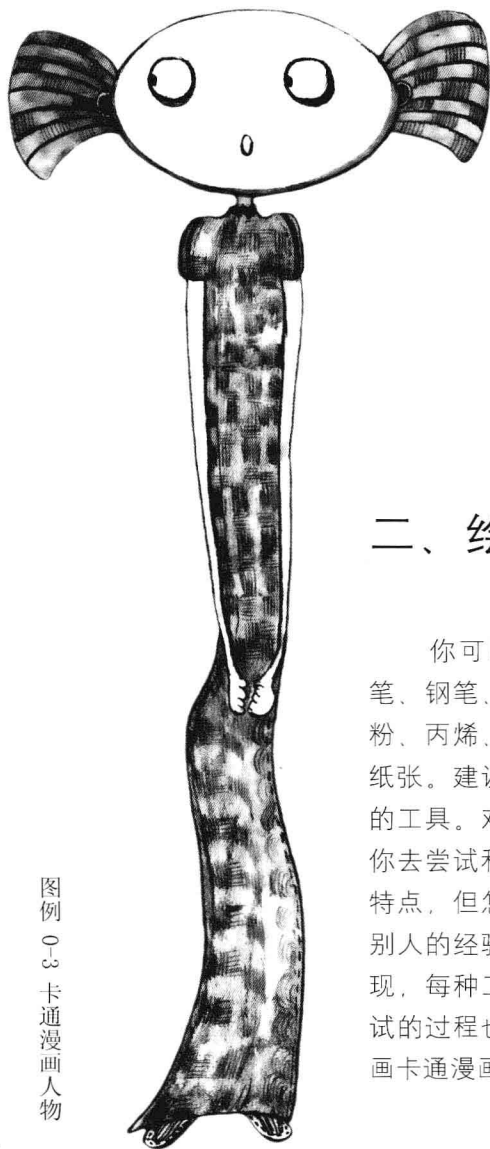
图例 0-2 卡通漫画人物



2. 夸张的造型

夸张而富有想象力的造型也是卡通漫画人物形象的特点。运用夸张的处理手法，可以让卡通人物的特征更加鲜明。而充满想象力的造型，让人物显得富有趣味性。

下面例子中的形象显得夸张而有趣。作者充分发挥想象力，根据不同形象的特点，对形象进行了夸张处理。无论是放射状的头发，还是宽大的身躯，又或是细长的身体，都使得形象特征鲜明，让画面充满了趣味性。

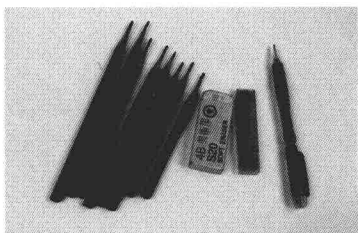


图例 2-2 卡通漫画人物

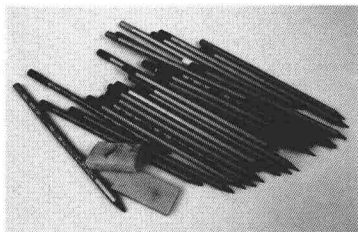
二、绘画工具介绍

你可以选用任何能找到的工具：铅笔、钢笔、彩铅、色粉、木炭、水彩、水粉、丙烯、油画、国画颜料等，还有各种纸张。建议你多多尝试，找到最适合自己的工具。对于工具的使用方法，我们主张你去尝试和发现。虽然每种工具都有它的特点，但怎么用于你。你可以不必固守别人的经验，尽管大胆地去尝试。你会发现，每种工具的用法都无穷无尽，这个尝试的过程也是充满乐趣的。记住，去享受画卡通漫画的每一个过程。

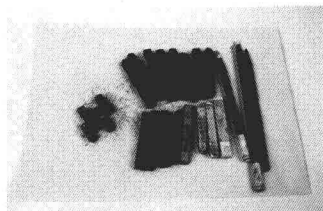
铅笔、彩铅



铅笔和彩铅具有极强的塑造力。既可以削尖后刻画细致的形态，也可以将笔坡下，用侧面渲染大块影调。

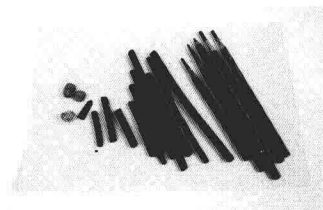


色粉



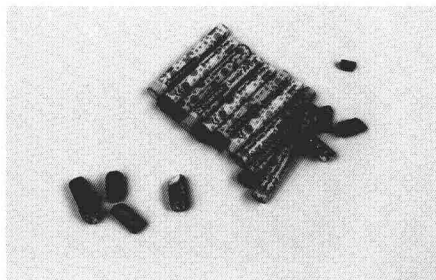
色粉的表现非常灵活，容易做出类似晕染的效果。也可以用厚涂的方法来塑造厚重的感觉。色粉铅笔可以作为色粉的有效补充，进行细节的刻画。

炭笔



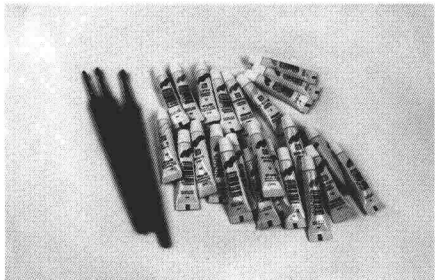
炭笔色泽浓重，并有软硬之分。软的炭笔适合表现大块的色调，硬的炭笔则可用于塑造细节。

油画棒



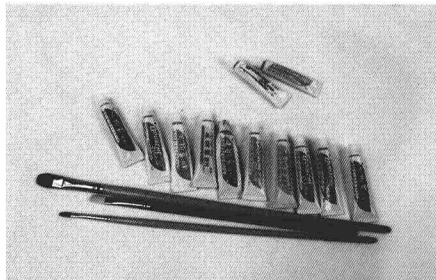
油画棒是一种油性的绘画工具，具有较大的涂抹面积和良好的覆盖能力，加上它色彩鲜艳、混合能力好，因此具有很强的表现能力。

水彩



水彩是一种透明度较好的水性颜料。颜色之间可以重叠，适合表现轻盈、飘逸的感觉。

水粉



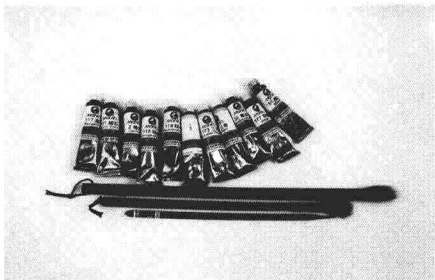
水粉是一种不透明的水性颜料，适合进行厚涂塑造。

丙烯



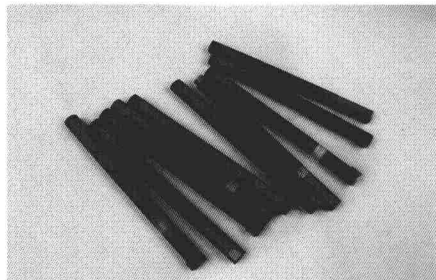
丙烯颜料既可以溶于油，也可以溶于水；既有透明性，又可以厚涂塑造，使用方法非常灵活。丙烯颜色饱满而鲜润，具有很强的表现力。

国画颜料



国画颜料分为矿物颜料和植物颜料。矿物颜料中常见的有朱砂、石青、石绿、赭石、钛白等；植物颜料中常用的有花青、藤黄、胭脂等。这些颜料中，有的透明，有的具有覆盖力。

马克笔



马克笔适合表现笔触感较强的画面。它画出来的东西简洁、明快，适合作为快速体现想法的工具。

第一章 从几何形开始



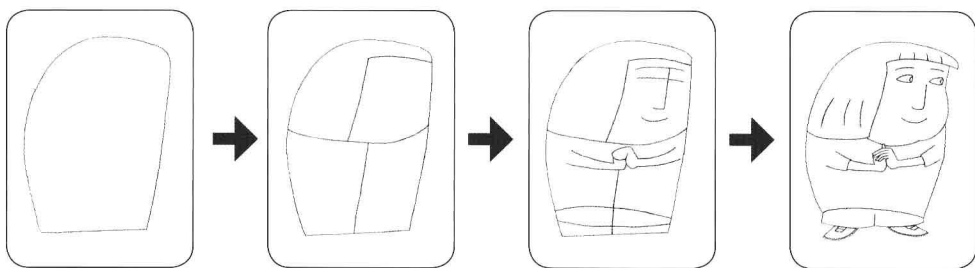
一、为什么从几何形开始

不管你已经找到了属于自己的工具，还是仍在尝试手上的工具，我们都可以开始第一步的绘画尝试了。我们首先要——从“几何形”开始。

我们身边的所有形态，不管它有多复杂，都可以用几何形概括出来。

我们在创造一个人物形象的时候，可以先把形象的轮廓用几何形概括出来，再一步步地完善和细化它。这样由简到繁，层层细化，就可以把心中的形象画出来了。

我们来看一下步骤演示：

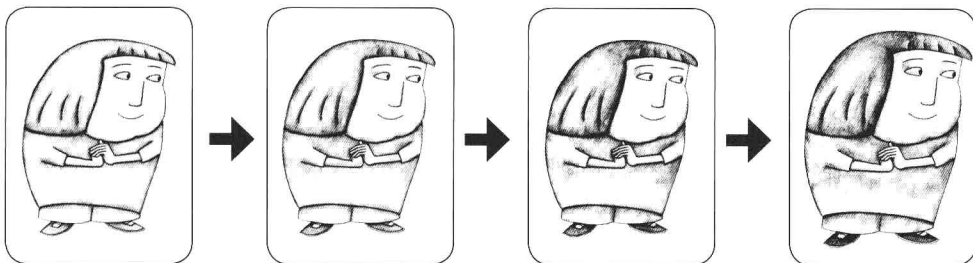


图例 1-1 线稿步骤

这样，一个形象的线稿就勾好了。为了让形象更加生动，我们还可以给形象画一些影调上去。影调主要画出形象的明暗体积以及形象身上的重颜色区域。最后，还要画一些装饰性的纹理上去。

在画影调的时候，为了能够保持画面的整体，最好是从影调最重的部位画起。不要一下子就画得太重，要淡淡地、一层一层地画。

我们来看一下步骤演示：



图例 1-2 影调步骤

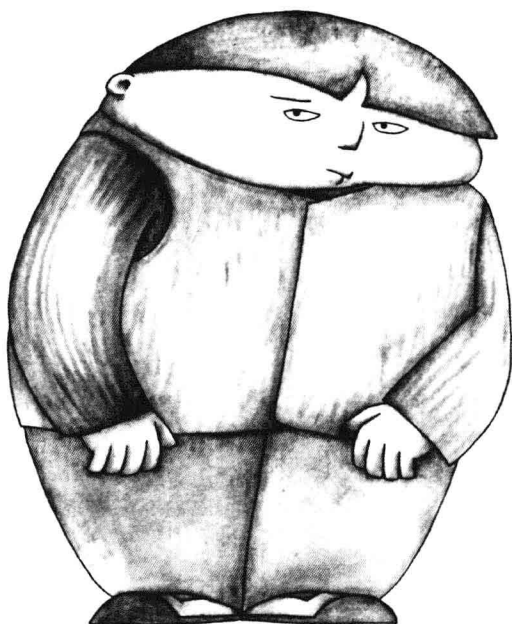
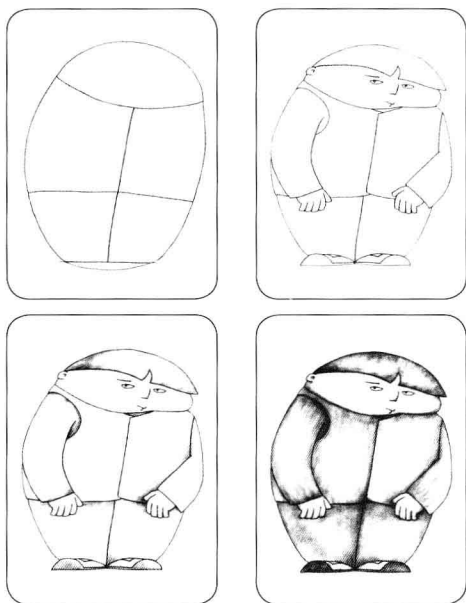
1. 用最简练的几何形，把形象的轮廓勾勒出来。
2. 用线条或几何形，把形象身体的各个部位划分出来。
3. 细化形象的各个部位。
4. 进一步完善形象的细节，并把最终的线条勾勒出来，将草稿线擦掉。

1. 淡淡地画出形象身上影调最重的地方。
2. 将形象影调最重的部位用淡淡的颜色再画一遍，并且延伸到影调次重的地方。要保持次重的部位比最重的部位淡一层颜色。
3. 反复地重复上一个步骤，并不断往影调轻的地方延伸。要始终保持影调从最重到最轻的轻重关系。这个时候，可以尝试着画一些纹理上去。
4. 调整整幅画面的明暗关系，把需要加重的地方加重一些，需要减淡的地方减淡。然后，根据需要，画一些装饰性的纹理上去。

好了，一张单色的卡通漫画人物形象就完成了。

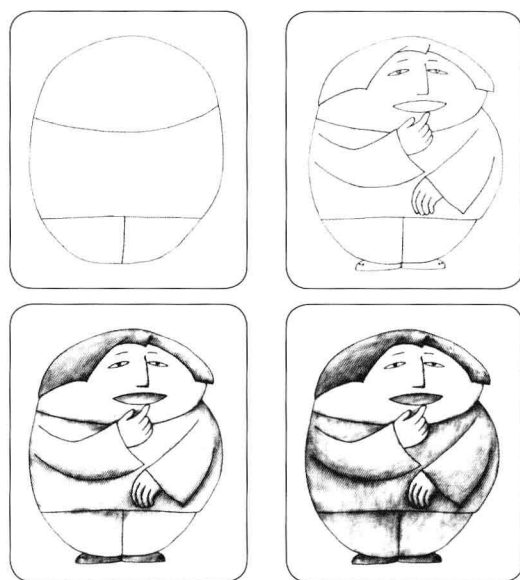
范例1

这个形象的外形呈椭圆形。在椭圆形的内部, 通过线条划分出了身体的各个部位。形象整体造型简练, 又不失细节。



范例2

和上一例类似, 这个形象也是在椭圆形的外部轮廓下, 通过线条划分出了身体的各个部位。注意身体各部位的形态是如何和外轮廓结合的。



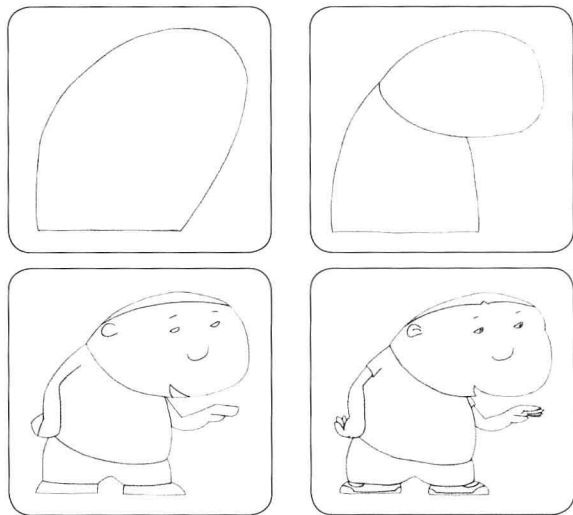
范例3

这个形象同样是采用了椭圆形的外轮廓。不同的是，形象身体的轮廓并不是椭圆形的，而是通过头发的配合，来达到椭圆外形的效果。



范例4

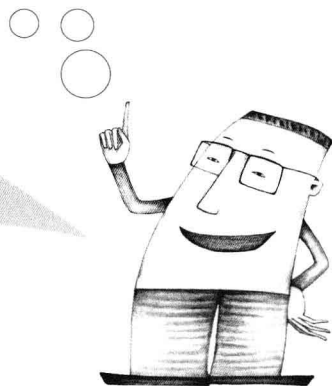
这个形象的头部和身体处在不同的几何轮廓以内。不同几何形的组合，是我们在大多数情况下概括形象的方法。



二、画面背后的秘密

现在，我们已经掌握了绘制卡通漫画人物形象的基本步骤了。

可为什么我们画的形象跟我们心中想的不是很像？还有，我们该怎么去划分形象身体的各个部位呢？形象身上影调最重的地方到底在哪里呢？



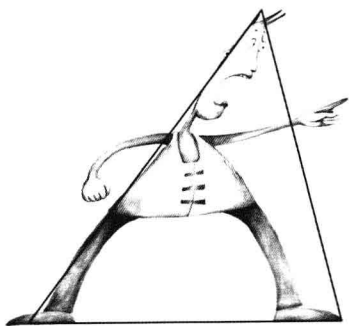
1. 简化和概括

怎样才能快速地画出心中想要的形象呢？

要回答这个问题，就得揭示卡通漫画的第一个秘密——简化和概括。

这个秘密，我们在一开始就接触到了。“简化和概括”，就是把复杂的形态简化，对细碎的形态进行概括。我们身边的事物，形态千变万化。人体是大自然的杰作，当然是复杂而且微妙多变的。

面对如此复杂的形态，怎样才能迅速地将其表现在纸上，并且让它活灵活现呢？



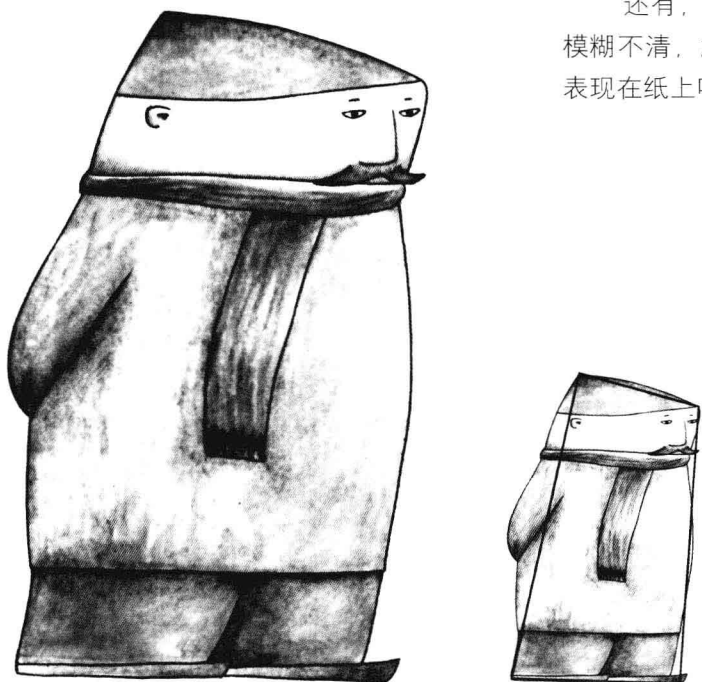
图例 1-3

还有，当我们心中有了一个形象的时候，这个形象往往是模糊不清，忽隐忽现的。那么，如何把这个模糊的印象清晰地表现在纸上呢？

这个时候，我们就要用到“简化概括”了。

当我们看到一个形象，或是心目中出现一个形象的时候，不管它有多复杂、多么地模糊不清，我们都要抓住这个形象最大的特点，用最简练的形态将它概括出来。

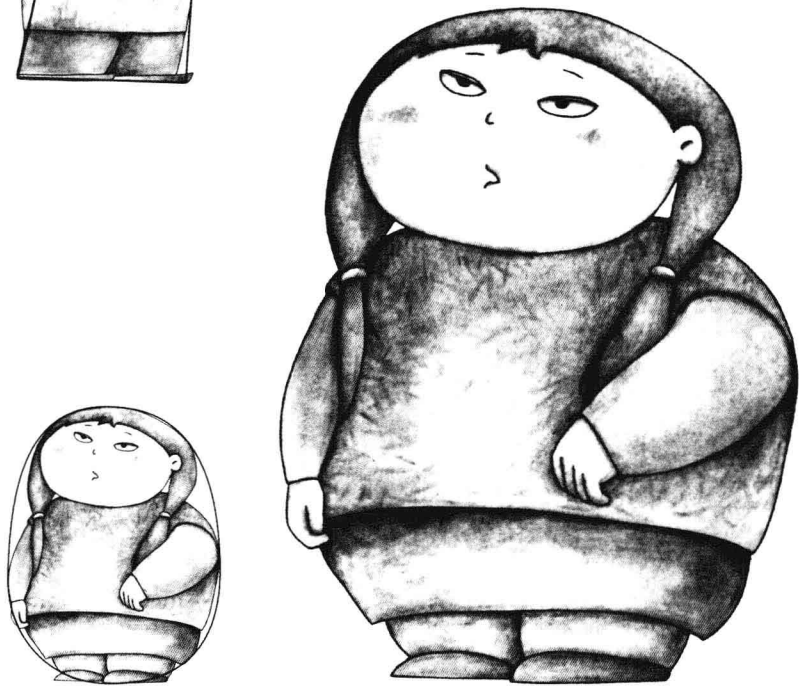
我们从一开始，就提到几何形。因为，用几何形来概括形象的外形是最行之有效的。



图例 1-4

不同的几何形具有不同的特点：三角形稳定，方形刚硬，圆形饱满。

这些特点，我们在创作的时候可以参考，但不能硬往形象身上套。具体要用什么样的形状来概括你要画的形象，一方面取决于形象的特点，另一方面，要凭感觉，要凭借在练习中取得的经验。

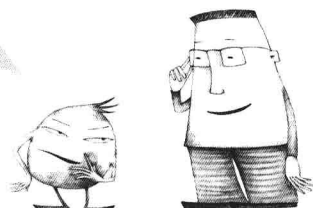


图例 1-5

接下来，就要多多练习了。不要小看这一步，它是一切的基础。它决定了你要画的形象的基本框架，所以是很重要的。

人体比例

现在，我们已经能用几何形将形象概括个八九不离十了。那么，形象身体的各部位该怎么去划分呢？



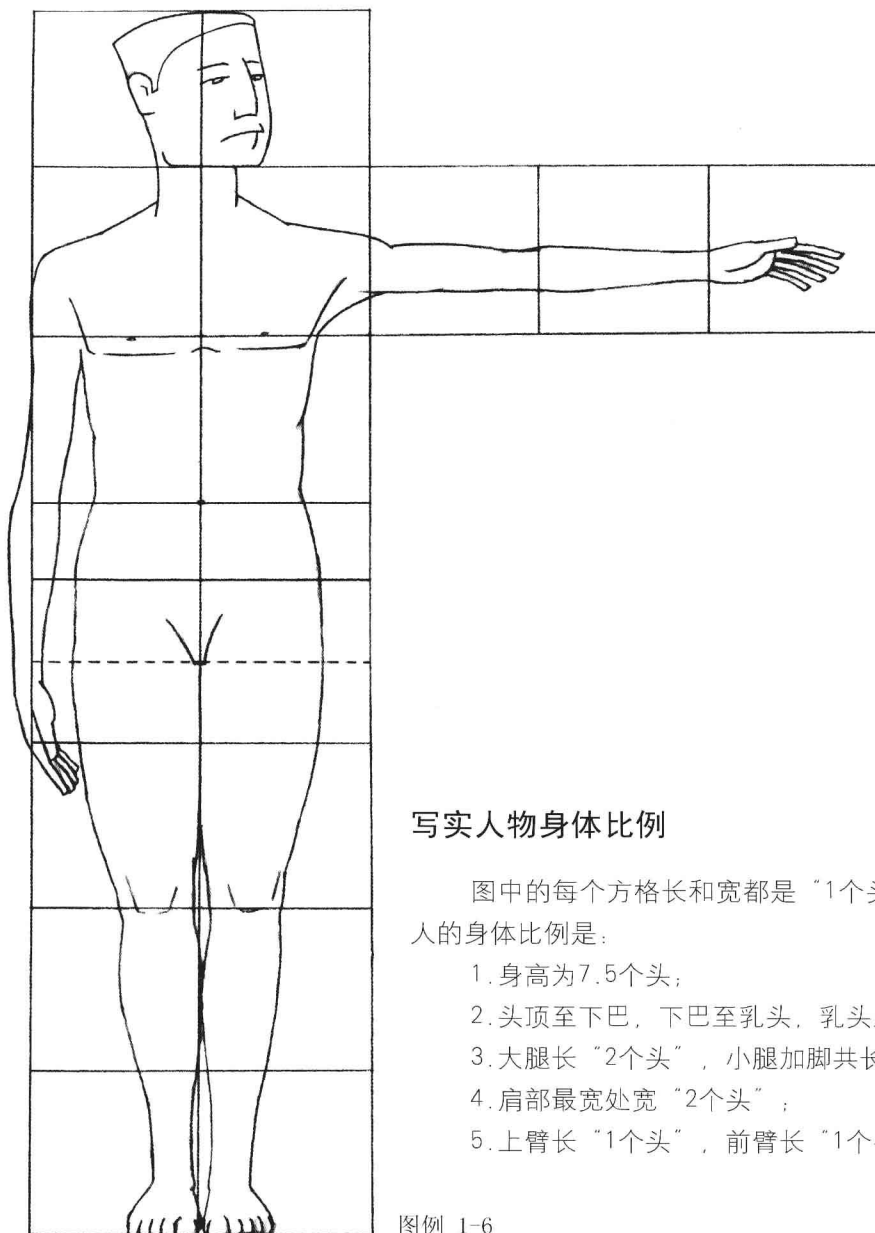
要说清这个问题，就得提到“人体比例”了。绘画中的人体比例，用所画的人物的“头部长度”来测量。某个部位的长度和头部长度相等时，我们就说，这个部位的长度是“1个头”。要是这个部位长度是两个头的长度，就说这个部位的长度是“2个头”，“0.5个头”的意思是长度为头部长度的一半。

写实人物身体比例

图中的每个方格长和宽都是“1个头”的长度。按照图中所示，成年人的身体比例是：

1. 身高为7.5个头；
2. 头顶至下巴，下巴至乳头，乳头至肚脐，分别长“1个头”；
3. 大腿长“2个头”，小腿加脚共长“2个头”；
4. 肩部最宽处宽“2个头”；
5. 上臂长“1个头”，前臂长“1个头”，手长“三分之二个头”。

图例 1-6

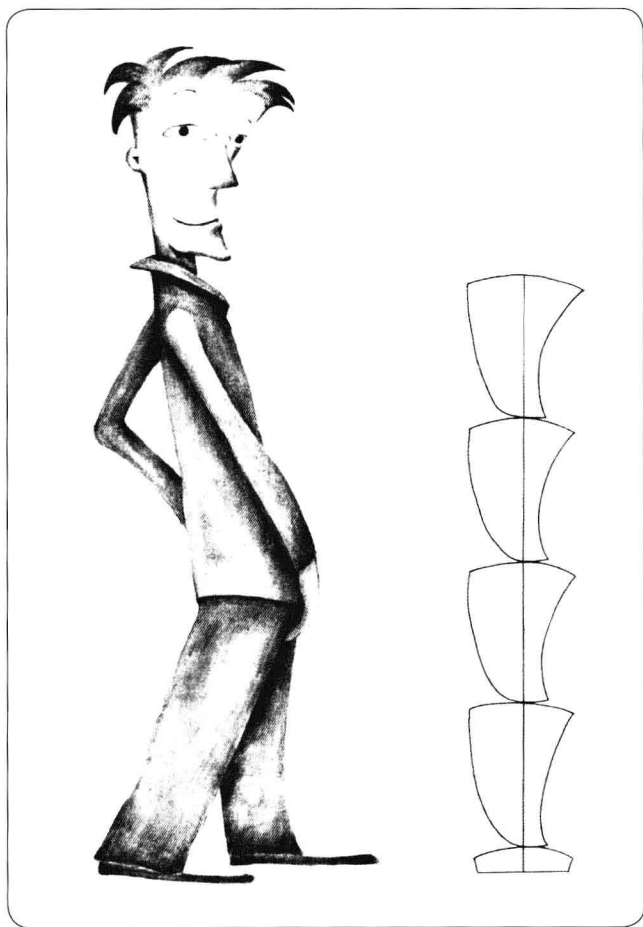


卡通漫画人物身体比例

卡通漫画的人物比例是在写实人物比例的基础上, 根据需要, 做出适当变化。

在卡通漫画中, 4到4.5头身是应用比较广泛的一种比例关系。下面的这个例子就采用了这种比例。人物的整个身体虽然只有不到4.5头高, 但显得非常匀称。原因是人物造型较瘦削, 再加上整幅画面统一的简化、变形手法, 使人物的整体比例看起来非常舒服。

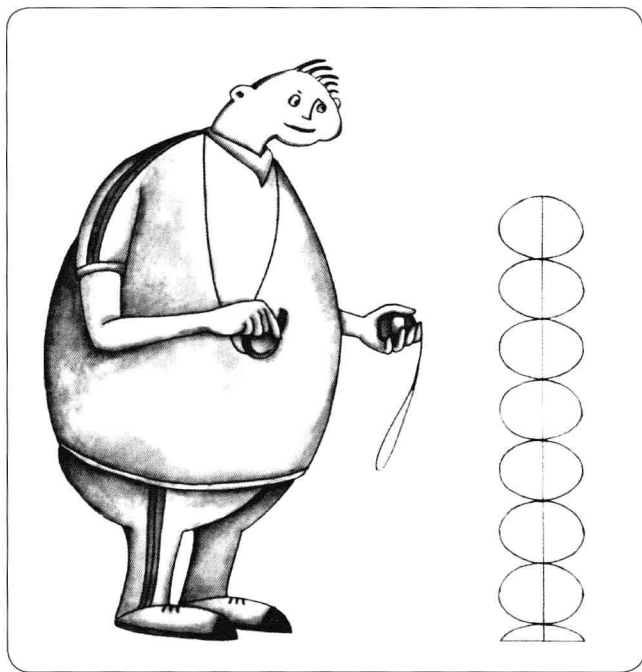
图例 1-7 4到4.5头身



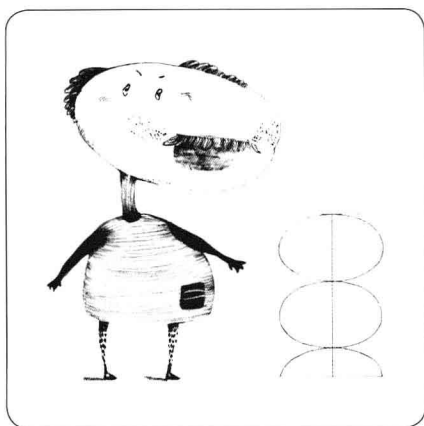
不管所画形象的比例如何变化, 上图的比例关系都是基础和根源。所以, 一定要牢记于心, 这对于我们以后的绘画很有帮助。

有时候, 我们会用到写实人物中7.5头身的身体比例。这个例子就采用了7到7.5头身比例, 但在具体细节的处理上, 又颇具卡通漫画的特点, 人物的身体被有意地放大, 使之与头形成鲜明的对比, 而腿又做了适当的缩短。在身体局部的比例安排上, 体现了动漫形象造型夸张的特点。

图例 1-8 7到7.5头身



3.5头身的比例适合表现身体较矮的人物形象。下面的例子采用了这一比例。整个人物显得矮胖、可爱。人物的身体处理成宽大的形态，胳膊和腿都作了缩短处理，以体现形象的身体特征。



图例 1-9 2.5头身

3头身以下的身体比例，会使人物的头部非常突出，适合表现形态较夸张的形象。这个例子采用了2.5头身的比例，人物显得滑稽、有趣。

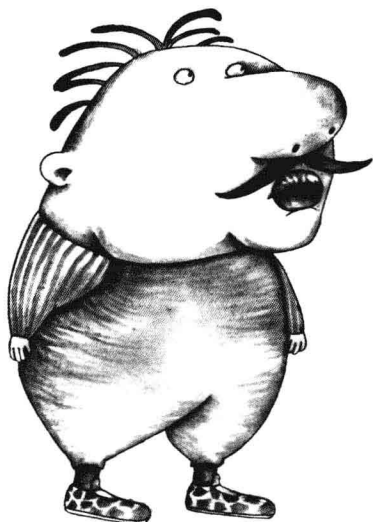


图例 1-10 3.5头身

2. 变形和夸张

卡通漫画的第二个秘密就是变形和夸张。

你所画的形象的最大特点是什么？是大大的鼻子，还是长长的胳膊？抓住它的最大特点，对其进行夸张。例如，为了让形象显得强壮，可以把胳膊画得又粗又壮。为了让形象看起来矮小，可以夸大他的脑袋，缩短他的腿。这样一来，形象的特征就鲜明了，人物也就更加有冲击力了。另外，夸张不一定是变大，变小也是一种夸张。



右图通过夸大形象的头，同时缩短形象的腿，来表现形象的矮小。

图例 1-11 夸张



上图的形象，通过夸大胳膊和手的对比，来体现强壮的手臂。