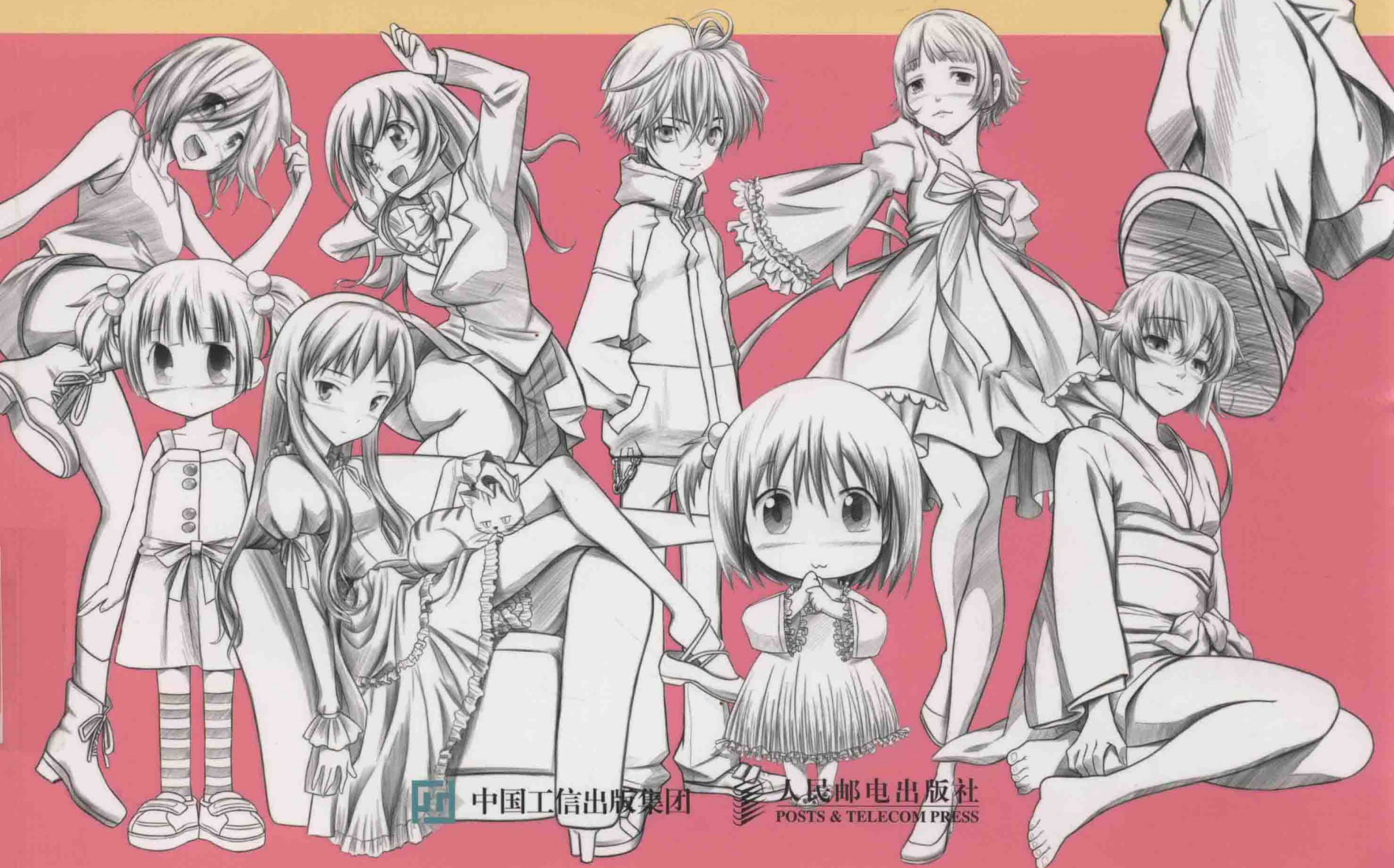


漫画之术

动漫素描技法

基础教程

CO米工作室 编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Chapter 1

头部的表现

- 1.1 人物的头部造型 6
 - 1. 头部结构认识 6
 - 2. 头部透视表现 8
 - 3. 不同年龄的表现 9
 - 4. 眼睛 12
 - 5. 嘴巴 14
 - 6. 鼻子 16
 - 7. 耳朵 17
 - 8. 发型 18
- 1.2 64种表情的表现 23
 - 1. 不同表情的面部状态 23
 - 2. 表情的绘制 24
 - 3. 各种表情的表现 24
 - 4. 通过阴影和辅助线增强人物的表情效果 28
 - 5. 通过简笔画和夸张的手法绘制表情 29
- 1.3 颈部 30
 - 1. 头部运动时颈部的变化 30
 - 2. 男女颈部不同的表现 30
- 1.4 头部立体表现 31
 - 头部立体感表现方法 31
- 1.5 头部的应用 32

Chapter 2

6种头身的表现

- 2.1 头身比例的认识 33
 - 1. 写实人物的头身比例 33
 - 2. 漫画人物的头身比例 34
- 2.2 各种头身的应用 35
 - 1. 7头身的应用 35
 - 2. 6头身的应用 37
 - 3. 5头身的应用 39
 - 4. 4头身的应用 40
 - 5. 3头身的应用 41
 - 6. 2头身的应用 42



Chapter 3

身体的表现

- 3.1 人物的骨骼与肌肉 43
 - 1. 骨骼 43
 - 2. 肌肉 44
 - 3. 男性女性身体外形对比 44
- 3.2 上肢 45
 - 1. 手 45
 - 2. 手臂 45
 - 3. 各种手形 46
- 3.3 下肢 47
 - 1. 腿 47
 - 2. 膝盖 47
 - 3. 脚 47
 - 4. 各种腿的表现 47
- 3.4 6种人体的绘制 48
 - 1. Q版人物身体的绘制 48
 - 2. 运动型女生身体的表现 49
 - 3. 性感型女性身体的表现 51
 - 4. 女性背面的表现 53
 - 5. 男性身体的表现 55
 - 6. 运动型男性身体的表现 56

Chapter 4

26种姿态的表现

4.1 创作人物形象的方法 58

1. 构思 58
2. 认识线条 59
3. 绘制草图 59
4. 整理画面 59
5. 添加阴影 60

4.2 姿态的表现 61

1. 走姿 61
2. 可爱的站姿 63
3. 怀抱东西的姿态 65
4. 装可爱的姿态 67
5. 侧耳倾听的姿态 69
6. 展示自己的姿态 71
7. 奔跑的姿态 73
8. 飞奔的姿态 74
9. 边跑边喊的姿态 76
10. 快乐跳跃的姿态 78
11. 飞身踢的姿态 80
12. 踢的姿态 81
13. 帅气的坐姿 83
14. 可爱的坐姿 84
15. 淑女的坐姿 85
16. 性感的坐姿 86
17. 蹲的姿态 87
18. 双膝跪地而坐的姿态 88
19. 害羞地跪坐在地上的姿态 89
20. 单膝跪地的姿态 90
21. 性感的姿态 91

22. 席地而坐的姿态 92
23. 趴在地上的姿态 93
24. 斜躺在沙发上的姿态 94
25. 胜利的姿态 95

Chapter 5

年龄的区分

5.1 女性 96

1. 儿童 96
2. 少女 97
3. 青年 99
4. 中年 100
5. 中老年 102
6. 老年 103

5.2 男性 105

1. 儿童 105
2. 少年 106
3. 青年 107
4. 中年 108
5. 中老年 110
6. 中年 111



Chapter 6

8种性格的表现

1. 性格开朗 113
2. 性格活泼 114
3. 性格温和 116
4. 性格沉稳 117
5. 性格孤僻 118
6. 性格腼腆 120
7. 性格孤傲 121
8. 性格狂傲 123



Chapter 7

17种角色的表现

- 7.1 主角 124
1. 特种兵 124
 2. 战士 125
 3. 剑客 127
 4. 伐木工人 128
 5. 维修员 130
 6. 巫师 131
 7. 幕后大姐大 133
 8. 帅气的少爷 134
 9. 帅气的西餐厅厨师 135
 10. 活泼的服务生 137
- 7.2 配角 138
1. 家庭妇女 138
 2. 帅气的铁匠 140
 3. 职员 141
 4. 工人 143
 5. 医生 144
 6. 魁梧的大叔 146
 7. 运动员 147



Chapter 8

9种服装的表现

1. 华丽公主裙 149
2. 性感兔子装 150
3. 可爱兔子装 152
4. 旗袍 153
5. 休闲装 155
6. 和服 156
7. 夏装 158
8. 春秋装 160
9. 冬装 161



Chapter 9

8种透视表现

- 9.1 俯视 162
- 例1 162
 - 例2 163
 - 例3 165
- 9.2 仰视 166
- 例1 166
 - 例2 167
 - 例3 169
 - 例4 170
 - 例5 172

Chapter 10

漫画创作

- 10.1 分格 173
- 10.2 漫画创作 174
- 最后整理画面 178

Chapter 11

练习篇

漫画之术

动漫素描技法 基础教程

CO米工作室 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画之术：动漫素描技法基础教程 / CO米工作室编

著. — 北京：人民邮电出版社，2016.5

ISBN 978-7-115-40775-7

I. ①漫… II. ①C… III. ①动画—素描技法—教材

IV. ①J218.7②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第069072号

内 容 提 要

你是漫画狂热者吗？你喜欢漫画吗？你羡慕那些画漫画的作者吗？你有没有想过有一天你也可以像他们一样画出你心目中的角色呢？本书将带你一起走进漫画绘制的大门，让你实现自己的愿望。

这是一本讲授漫画素描技法的基础教程，全书共分为10章，细致地讲解了各种基础技法，包括60多种表情的表现、6种人体的绘制、25种姿态的表现、8种性格的表现、17种角色的表现、9种服装的表现、8种透视的表现等。本书的最后一章还提供了练习用的线稿，读者可以边学边练，巩固所学的绘画知识。

本书讲解系统，语言活泼，图例生动形象，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

-
- ◆ 编 著 CO米工作室
 - 责任编辑 易 舟
 - 责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
 - 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：787×1092 1/12
 - 印张：19 2016年5月第1版
 - 字数：364千字 2016年5月北京第1次印刷
-

定价：49.80元

读者服务热线：(010)81055296 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广字第8052号

Chapter 1

头部的表现

- 1.1 人物的头部造型 6
 - 1. 头部结构认识 6
 - 2. 头部透视表现 8
 - 3. 不同年龄的表现 9
 - 4. 眼睛 12
 - 5. 嘴巴 14
 - 6. 鼻子 16
 - 7. 耳朵 17
 - 8. 发型 18
- 1.2 64种表情的表现 23
 - 1. 不同表情的面部状态 23
 - 2. 表情的绘制 24
 - 3. 各种表情的表现 24
 - 4. 通过阴影和辅助线增强人物的表情效果 28
 - 5. 通过简笔画和夸张的手法绘制表情 29
- 1.3 颈部 30
 - 1. 头部运动时颈部的变化 30
 - 2. 男女颈部不同的表现 30
- 1.4 头部立体表现 31
 - 头部立体感表现方法 31
- 1.5 头部的应用 32

Chapter 2

6种头身的表现

- 2.1 头身比例的认识 33
 - 1. 写实人物的头身比例 33
 - 2. 漫画人物的头身比例 34
- 2.2 各种头身的应用 35
 - 1. 7头身的应用 35
 - 2. 6头身的应用 37
 - 3. 5头身的应用 39
 - 4. 4头身的应用 40
 - 5. 3头身的应用 41
 - 6. 2头身的应用 42



Chapter 3

身体的表现

- 3.1 人物的骨骼与肌肉 43
 - 1. 骨骼 43
 - 2. 肌肉 44
 - 3. 男性女性身体外形对比 44
- 3.2 上肢 45
 - 1. 手 45
 - 2. 手臂 45
 - 3. 各种手形 46
- 3.3 下肢 47
 - 1. 腿 47
 - 2. 膝盖 47
 - 3. 脚 47
 - 4. 各种腿的表现 47
- 3.4 6种人体的绘制 48
 - 1. Q版人物身体的绘制 48
 - 2. 运动型女生身体的表现 49
 - 3. 性感型女性身体的表现 51
 - 4. 女性背面的表现 53
 - 5. 男性身体的表现 55
 - 6. 运动型男性身体的表现 56

Chapter 4

26种姿态的表现

4.1 创作人物形象的方法 58

1. 构思 58
2. 认识线条 59
3. 绘制草图 59
4. 整理画面 59
5. 添加阴影 60

4.2 姿态的表现 61

1. 走姿 61
2. 可爱的站姿 63
3. 怀抱东西的姿态 65
4. 装可爱的姿态 67
5. 侧耳倾听的姿态 69
6. 展示自己的姿态 71
7. 奔跑的姿态 73
8. 飞奔的姿态 74
9. 边跑边喊的姿态 76
10. 快乐跳跃的姿态 78
11. 飞身踢的姿态 80
12. 踢的姿态 81
13. 帅气的坐姿 83
14. 可爱的坐姿 84
15. 淑女的坐姿 85
16. 性感的坐姿 86
17. 蹲的姿态 87
18. 双膝跪地而坐的姿态 88
19. 害羞地跪坐在地上的姿态 89
20. 单膝跪地的姿态 90
21. 性感的姿态 91

22. 席地而坐的姿态 92
23. 趴在地上的姿态 93
24. 斜躺在沙发上的姿态 94
25. 胜利的姿态 95

Chapter 5

年龄的区分

5.1 女性 96

1. 儿童 96
2. 少女 97
3. 青年 99
4. 中年 100
5. 中老年 102
6. 老年 103

5.2 男性 105

1. 儿童 105
2. 少年 106
3. 青年 107
4. 中年 108
5. 中老年 110
6. 中年 111



Chapter 6

8种性格的表现

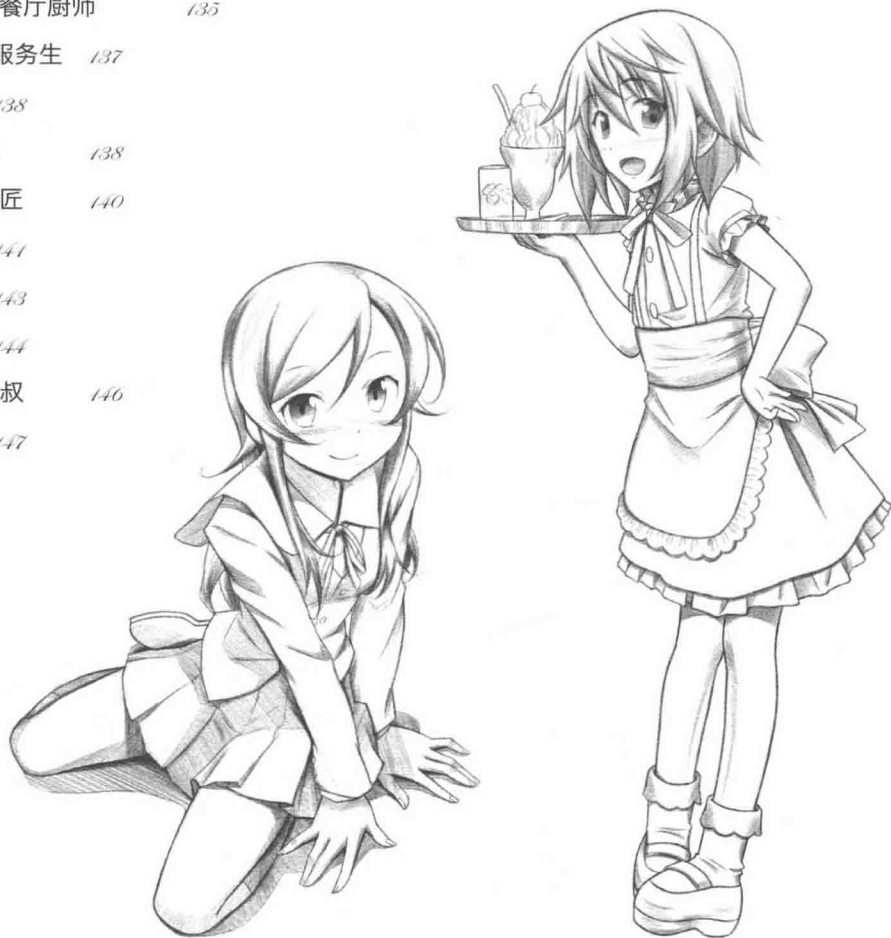
1. 性格开朗 113
2. 性格活泼 114
3. 性格温和 116
4. 性格沉稳 117
5. 性格孤僻 118
6. 性格腼腆 120
7. 性格孤傲 121
8. 性格狂傲 123



Chapter 7

17种角色的表现

- 7.1 主角 124
1. 特种兵 124
 2. 战士 125
 3. 剑客 127
 4. 伐木工人 128
 5. 维修员 130
 6. 巫师 131
 7. 幕后大姐大 133
 8. 帅气的少爷 134
 9. 帅气的西餐厅厨师 135
 10. 活泼的服务生 137
- 7.2 配角 138
1. 家庭妇女 138
 2. 帅气的铁匠 140
 3. 职员 141
 4. 工人 143
 5. 医生 144
 6. 魁梧的大叔 146
 7. 运动员 147



Chapter 8

9种服装的表现

1. 华丽公主裙 149
2. 性感兔子装 150
3. 可爱兔子装 152
4. 旗袍 153
5. 休闲装 155
6. 和服 156
7. 夏装 158
8. 春秋装 160
9. 冬装 161

Chapter 9

8种透视表现

- 9.1 俯视 162
- 例1 162
 - 例2 163
 - 例3 165
- 9.2 仰视 166
- 例1 166
 - 例2 167
 - 例3 169
 - 例4 170
 - 例5 172

Chapter 10

漫画创作

- 10.1 分格 173
- 10.2 漫画创作 174
- 最后整理画面 178

Chapter 11

练习篇

Chapter 1

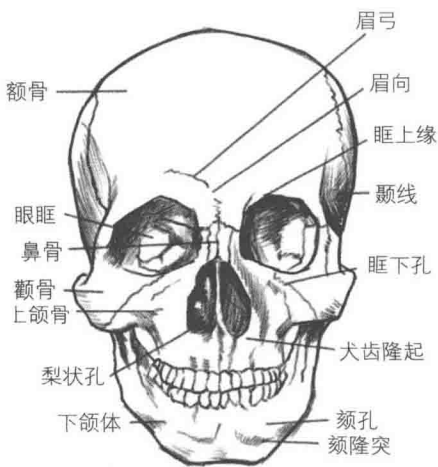
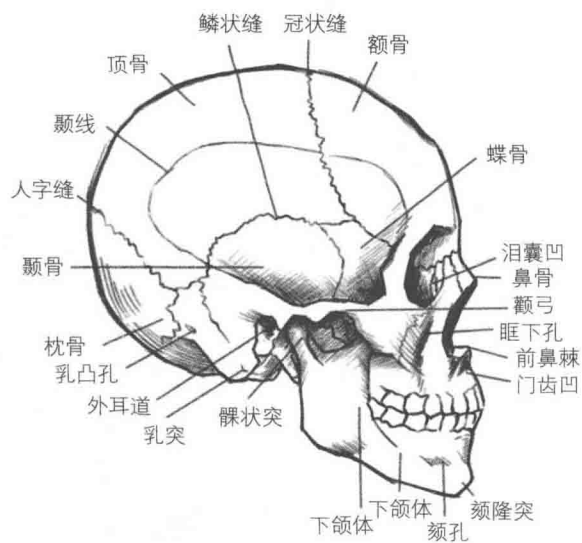
头部的表现

1.1 人物的头部造型

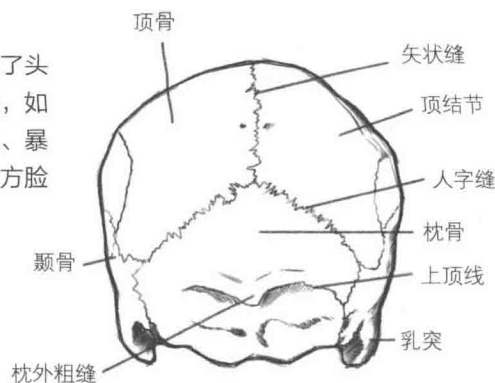
想要表现人物的喜怒哀乐，最直接的方法就是通过表情来表现，想要绘制出生动的表情，就要了解人物头部的各种透视表现，还要认识头部结构，如头骨结构、头部肌肉表现、各种表情下面部的变化等。

1. 头部结构认识

头部骨骼和肌肉

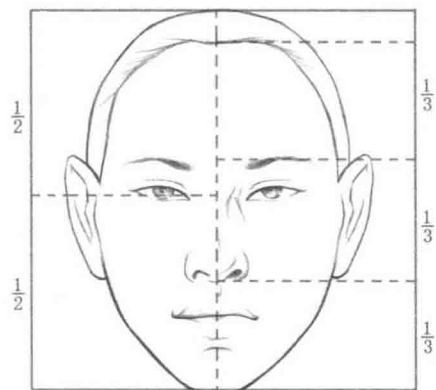


头骨决定了头部的基礎外型，如额头宽大凸出、暴牙、高颧骨、方脸或长脸等。

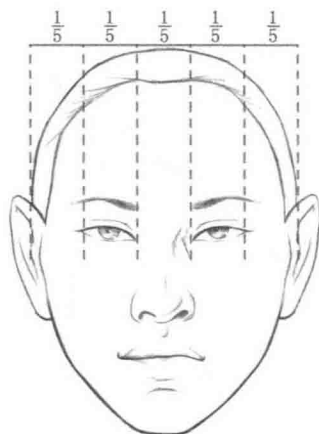


头骨之上覆盖的是肌肉层，包括额肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颞肌、咬肌、口轮匝肌、三角肌、下唇方肌和颊肌等。肌肉是表现对象表情十分重要的因素，因为不同的人物，其脸部肌肉的厚度也有所不同，如口轮匝肌、上方唇肌。如果初学者没有对头骨结构和肌肉进行细心地观察和分析，而只是盲目的绘画，是不会有有多大进步的。所以学习和研究头部结构是必要的。

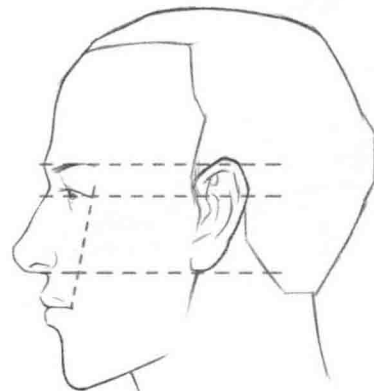
◎ 三庭五眼



三庭示意图



五眼示意图

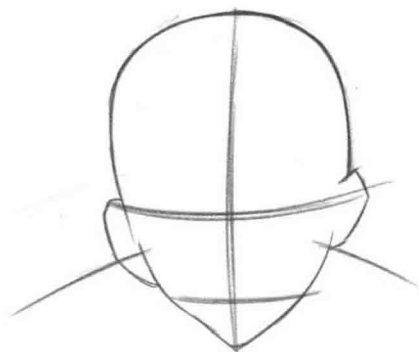


耳朵位置示意图

“三庭五眼”是人的脸长和脸宽的一般标准比例；“三庭”即从额头发际线到下颚为脸的长度，将其分为三等份：由发际线到眉毛，眉毛到鼻尖，鼻尖到下颚为三庭；“五眼”即以一只眼的长度为标准，从发际线到眼尾（外眼角）为一只眼，从外眼角到内眼角为二眼，两个内眼角的距离为三眼，从内眼角到外眼角的长度为四眼，从外眼角再到发际线为五眼

从侧面看，耳朵的高度等于眼睛到鼻底的高度，外眼角到耳朵的距离等于外眼角至嘴角的距离，这些是常规的比例，在绘画的时候也不能生搬硬套

◎ 头部绘制



1

首先用简单的线条勾勒出头部大致的轮廓。



2

然后勾勒出发型，确定五官的位置。



3

继续刻画草图，完善人物的发型和五官样式。



4

通过拷贝法在新的纸张上描绘线稿，绘制头发时注意不要将头发画得呆板生硬，绘制五官时注意位置要正确。

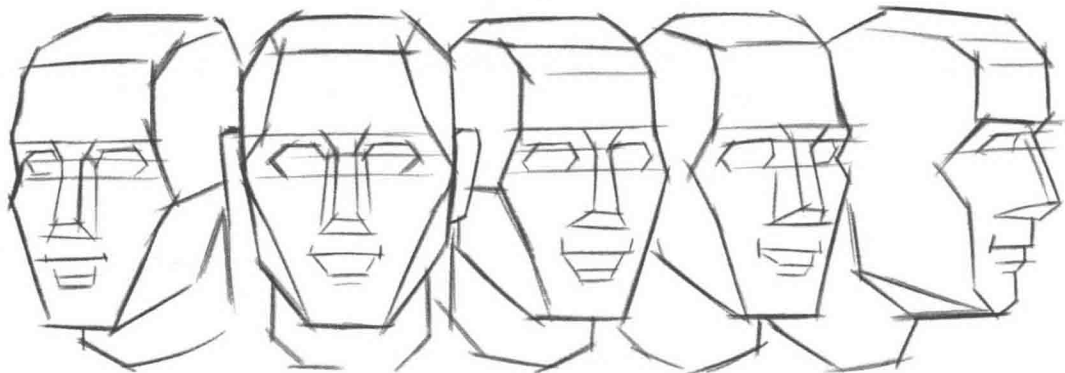


5

最后添加阴影，让人物更加生动，也让画面的立体感更强、更加精美。

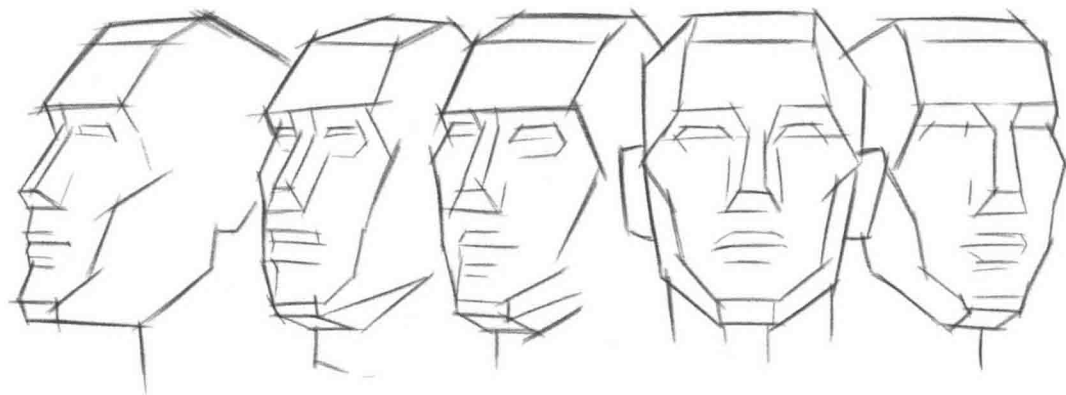
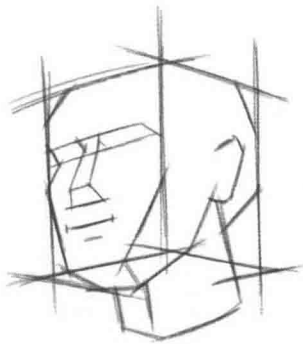
2. 头部透视表现

平视



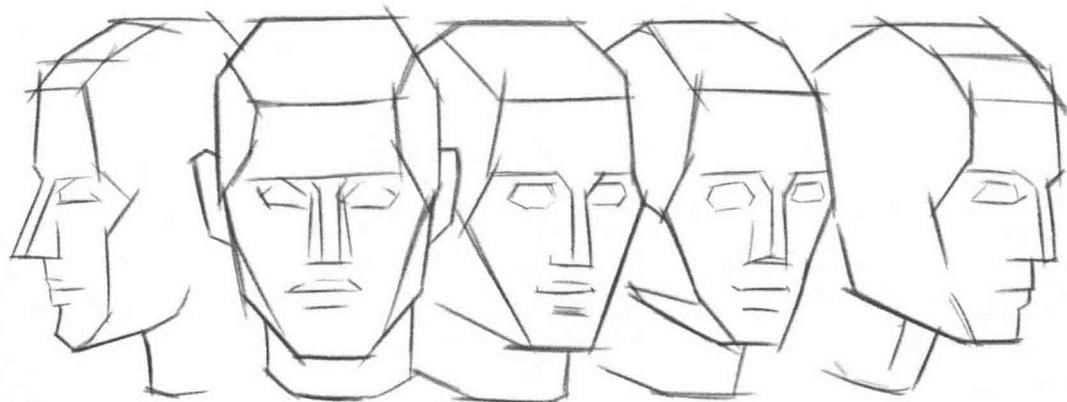
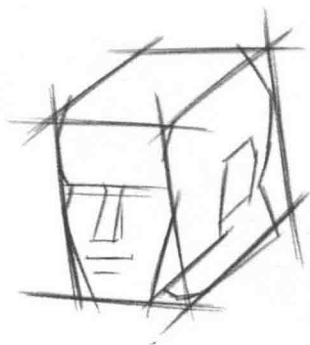
平视: 透视现象较弱, 比例匀称; 从上图各个角度可以发现头部结构的变化是有规律的。

仰视



仰视: 从人物头下方观察, 要注意整个头型的变化, 同时还要注意中心线的方向及3条水平线的透视压缩变化, 以便正确地表现头部。

俯视



俯视: 从人物头上方观察对象产生的视觉透视变化, 即是俯视; 注意中心线和3条水平线的变化与仰视情况是相反的。



平视



45° 平视视角



侧面平视观察



从后方观察人物



仰视, 看不到头顶, 额头变短

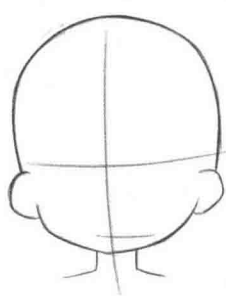


俯视, 能看到头顶, 鼻尖到下颏的长度变短

3. 不同年龄的表现

随着年龄的增长, 人物的样子会发生不同的变化, 如幼儿时脸是圆嘟嘟的, 眼睛是大而圆的; 成熟后脸型变得瘦长, 眼睛变得细长等; 老了以后, 皮肤松弛下垂, 脸上的皱纹很多等。

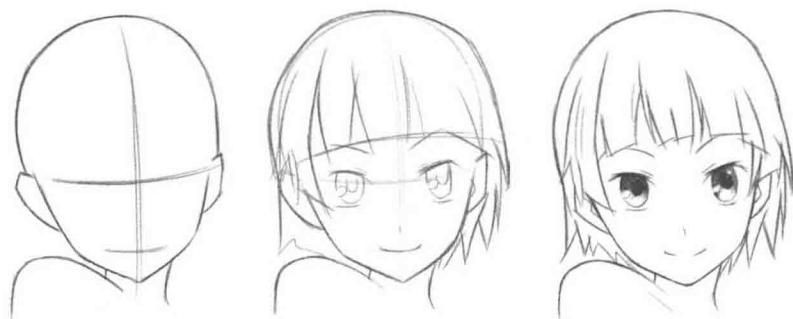
◎ 女



幼儿: 脸型圆嘟嘟的, 眼睛大而圆, 给人的感觉是可爱的。



儿童：脸相比幼儿长些，眼睛还是比较大的，给人的感觉还是可爱的。



少女：人物稍微还带些稚气，脸型开始有些棱角，五官开始有些立体，给人的感觉是阳光的、活泼的、有朝气的。



青年：脸型不能画得很圆，五官要立体些，同时可以从发型上来表现，给人的感觉是青春美丽的。



中青年：人物有些成熟又有些青春的感觉，可以从眼睛和发型上来表现。



中年：中年妇女脸型或有些肥或脸颊凹下去，鼻子可以画得立体些，给人成熟的味道。



中老年：眼皮开始下垂，显得没有那么有神，眼袋开始出现，脸上也有些皱纹。



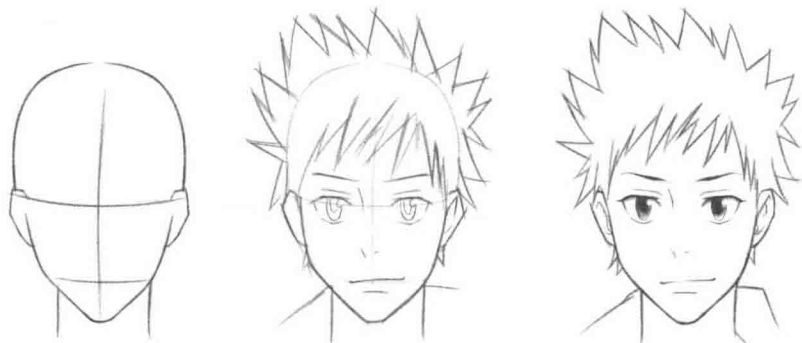
老年：眼皮下垂，眼袋明显，皮肤松弛，皱纹明显。



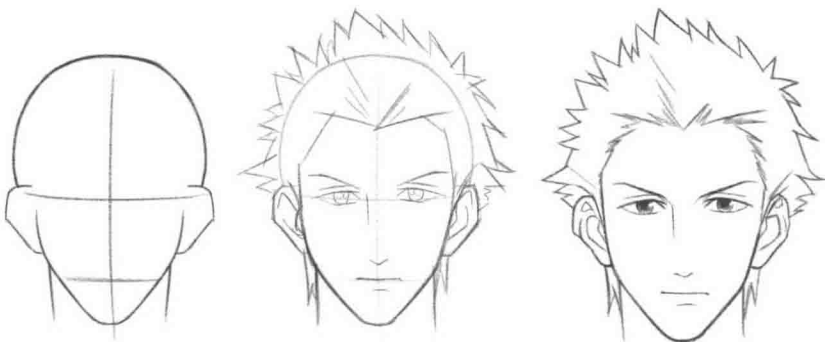
幼儿：脸型圆圆的，眼睛大大的，给人天真可爱的感觉。



儿童：脸型稍微有些圆，五官没有那么立体，给人的感觉还是有些稚气。



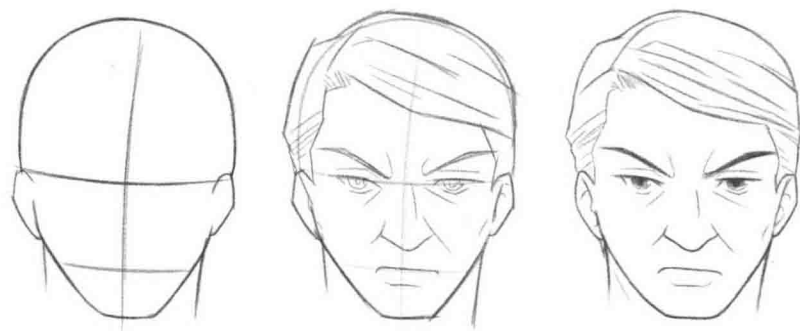
少年：脸型开始有些棱角，五官开始立体，给人青春阳光的感觉。



青年：脸型有棱有角，五官立体，眼睛绘制成细长型，给人成熟睿智的感觉。



中青年：脸型有棱有角，五官立体，可以给眼睛添加些眼袋，增加人物该年龄的表现。



中年：开始发福，所以脸型看起来比较宽，眼袋开始明显，法令纹也逐渐显现了。



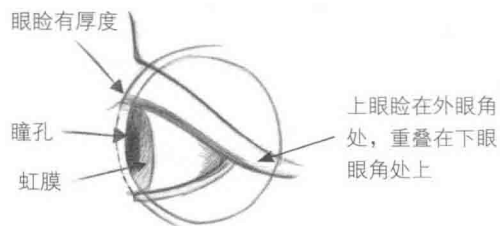
中老年：脸颊的皮肤下垂，眼袋明显，法令纹明显，脸上也开始有皱纹。



老年：皮肤松弛下垂，眼皮下垂，眼袋明显，脸上的皱纹很多。

4. 眼睛

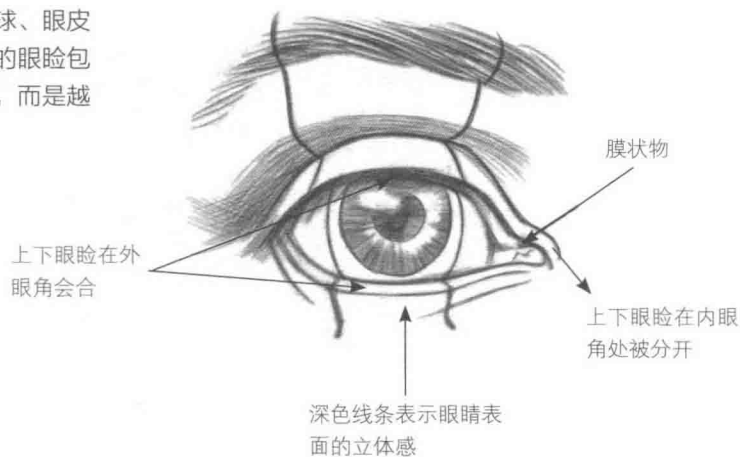
眼睛是人物传神的关键部位，是深入刻画人物时所占比最大的部分。眼睛由眼眶、眼球、眼皮等组成，可以理解为含在眉弓下眼眶内的一个球体，由瞳孔、角膜、眼角组成，有一定厚度的眼睑包裹在其外。注意绘制眼睛的时候，还要注意眼球是半圆形，眼珠是透明的，不能绘制成死黑，而是越接近亮部越黑，暗部反光越透明。



眼睛结构示意图



眼睛结构示意图



眼睛结构示意图

☉ 上眼皮的变化



眼睛睁开时上眼皮的样式



半睁眼的时候上眼皮的样式



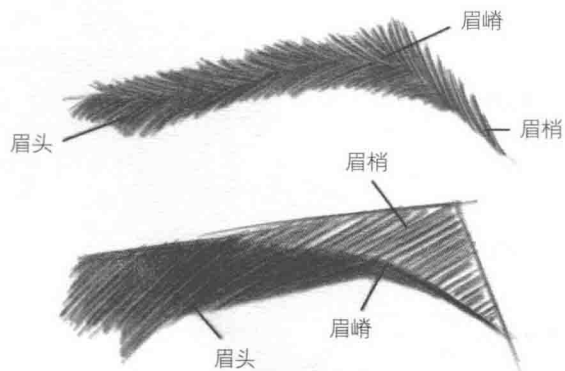
闭上眼睛的时候上眼皮的样式

☉ 不同角度的眼睛



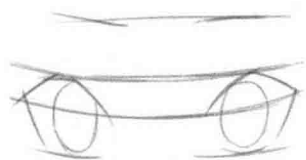
☉ 眉毛

眉毛位于眼睛上方，有很多眉形，如柳叶眉、八字眉、蛾眉、剑眉等。



● 漫画人物眼睛的绘制

漫画人物的眼睛表现要比写实的丰富很多，可以将眼睛绘制成大大圆圆的，也可以将眼睛绘制成细细长长的，表现的形式也有所不同，如将上眼睑绘制成较粗的、有变化的线条，而下眼睑用简单的线条表现即可。



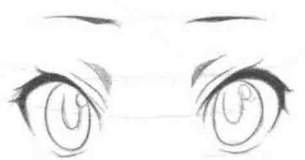
1

首先用简单的线条勾勒出眼睛大致的样式，注意两只眼睛间的距离为一只眼长。



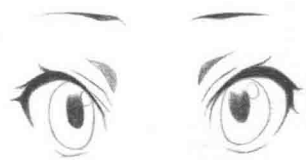
2

然后添加细节，交待眼睛具体的样式。



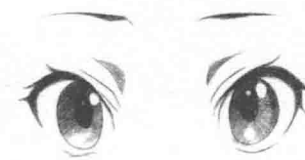
3

继续刻画眼睛，让眼睛更加生动。



4

整理画面，擦掉多余的线条，并修整线条，让画面更加干净整洁。



5

添加阴影，注意瞳孔阴影要有虚实的变化，注意两只眼睛高光的位置要一致。

● 各种眼睛的表现

