

不用绘画基础，练习就能提升水平

超级漫画 角色设定技法 学习练习册

COCO动漫公社 编著



超级漫画 角色设定技法 学习练习册

COCO动漫公社 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

超级漫画学习练习册：角色设定技法 /
COCO动漫公社编著. — 北京：人民邮电出版社，
2012.1
ISBN 978-7-115-26708-5

I. ①超… II. ①C… III. ①漫画：人物画—绘画技
法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第222162号

内 容 提 要

如果你爱看动漫，爱画画，也热衷于绘制各种动漫角色，却又苦于不知从何下手，那么，我们推荐你看这本书！里面有最可爱的图例范本、最流行的漫画技法讲解、最快速上手的基本技巧，漫迷必备哟！

本书详细介绍了动漫人物的头身比例、头部及表情的绘制方法、动作及服饰表现技法，而且每一个图解后都附有案例供读者临摹练习。

通俗易懂的讲解示范，丰富精彩的图例展示，你还在犹豫什么，赶紧拿起画笔跟着我们一起绘画吧！

超级漫画学习练习册——角色设定技法

- ◆ 编 著 COCO 动漫公社
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 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 1/16
印张：9.5 彩插：4
字数：100 千字 2012 年 1 月第 1 版
印数：1-4 000 册 2012 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-26708-5

定价：25.00 元

读者服务热线：(010)67132692 印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154

广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

Contents 目录

第一章 漫画角色的基础知识

- 004... 漫画角色的绘制工具介绍
- 005... 漫画角色的身体比例
 - 005... 男性的身体比例
 - 006... 女性的身体比例
- 007... 漫画角色的头身比例
 - 007... 八头身比例
 - 008... 七头身比例
 - 009... 六头身比例
 - 010... 五头身比例
 - 011... 四头身比例
 - 011... 三头身比例
 - 012... 二个半头身比例
 - 012... 二头身比例



第二章 漫画角色的头部绘制

- 013... 漫画角色的眼睛表现
 - 014... 儿童眼睛的绘制
 - 016... 少男眼睛的绘制
 - 018... 少女眼睛的绘制
 - 020... 成熟男性眼睛的绘制
 - 022... 成熟女性眼睛的绘制
- 024... 漫画角色的发型绘制
 - 024... Q版人物发型的绘制
 - 026... 儿童发型的绘制
 - 026... 少年发型的绘制
 - 028... 少女发型的绘制
 - 030... 成熟男性发型的绘制
 - 030... 成熟女性发型的绘制



第三章 漫画角色的表情绘制

- 032... 漫画角色的常见表情绘制
 - 032... 喜悦的表情
 - 036... 调皮的表情
 - 038... 可爱的表情
 - 040... 生气的表情
 - 042... 悲伤的表情
 - 044... 吃惊的表情
 - 046... 害羞的表情
- 048... 不同性格的漫画角色的表情绘制
 - 048... 阳光型
 - 050... 乖巧型
 - 052... 忧郁型
 - 054... 冷酷型
 - 056... 腹黑型



第四章 漫画角色的动作表现

- 058... 骨骼动态线与人体动态线
 - 059... 人体的扭曲
 - 061... 人物运动的基本力
- 062... 漫画角色的基本动作
 - 062... 男性常见的静态动作
 - 062... 站姿
 - 064... 坐姿
 - 066... 躺姿
 - 068... 女性常见的静态动作
 - 068... 站姿
 - 070... 坐姿
 - 072... 跪姿
 - 074... 常见的动态动作
 - 074... 走姿
 - 076... 跑姿1
 - 078... 跑姿2
 - 080... 跳跃
- 082... 漫画角色的表情与动作绘制
 - 082... 吃饭
 - 084... 准备作战
 - 086... 帅气地打招呼
 - 088... 抱西瓜
 - 090... 送冷饮
 - 092... 打排球
 - 094... 酣睡



第五章 漫画角色的服装表现

- 096... 女性服装的表现
 - 096... 不同裙装的绘制
 - 108... 不同短裤装的表现
- 120... 男性服装的表现
 - 120... 制服装
 - 128... 休闲装
 - 134... 战服



第六章 漫画角色的综合练习

- 144... 唱歌的女生
- 146... 坐着的女生
- 148... 穿和服的女性
- 150... 背靠背坐着的男生



第一章 漫画角色的基础知识

漫画角色的绘制工具介绍

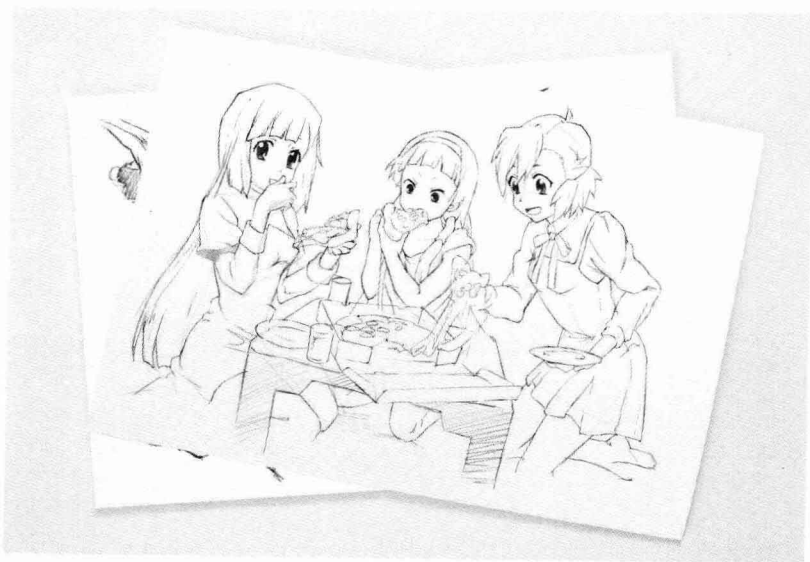
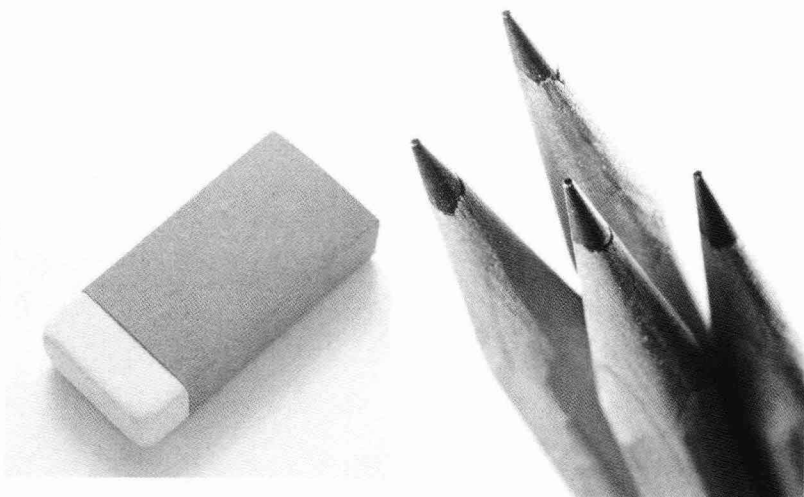
漫画绘制工具的种类很多，如自动笔、蘸水笔、铅笔和钢笔等。不同工具所创作出来的效果也是不同的。工具的选用取决于画家所想要达到的艺术效果。

对于漫画素描而言，硬质的画笔较为常用。

铅笔（自动铅笔）具有较明显的明暗变化，适合表现线条的灵活性和穿插变化；钢笔（圆珠笔）的缺点是不易修改，但绘制出的线条较为硬朗。

实际绘制时，铅笔和自动铅笔的选择可以根据习惯而定。

铅笔的线条变化比自动铅笔更加丰富。自动铅笔的线条相比较而言更加硬朗，易于表现细节。

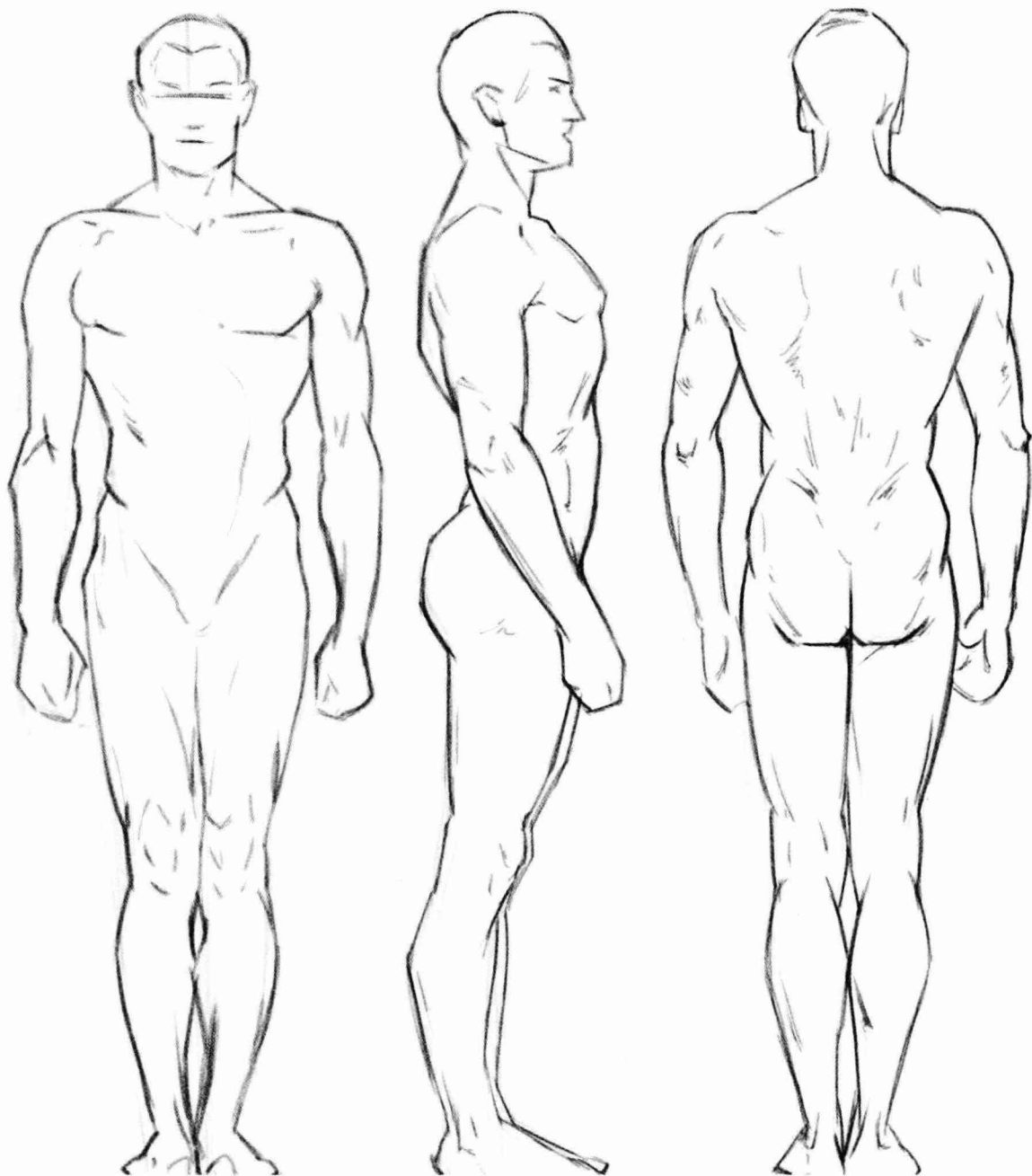


在平时练习和进行创作时，一般选用打印用纸（文化用品商店可以购得）。打印用纸的优点是价格低廉，同时纸张具有一定的粗糙感，利于线条的表现。

打印用纸的常规尺寸由大到小为A3、A4、B5。A4是最为常用的纸张大小。

漫画角色的身体比例

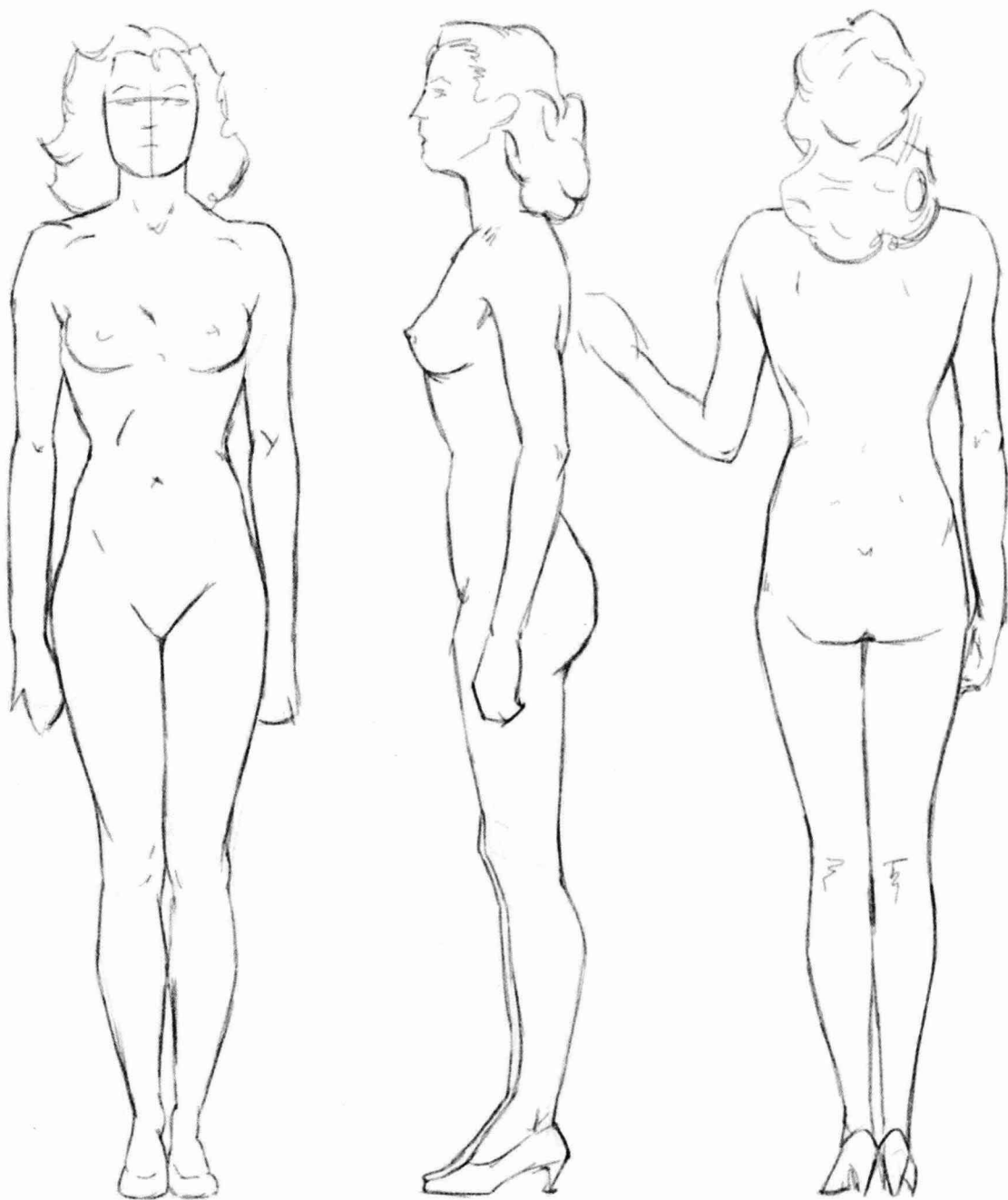
【男性的身体比例】



从正面、侧面和背面3个方位描绘人体，注意比较肩部、臀部和腿肚的宽度。双乳头之间的距离是一个头宽，肩膀的宽度约为两个头长，腰部宽度略小于一个头长，双腕垂于大腿根稍下方的位置，双肘约与肚脐齐平，双膝的位置在整个人体的1/4处。

上面所说的在图中都有表现，仔细观察体会，掌握其中的规律对漫画创作来说至关重要。

【女性的身体比例】



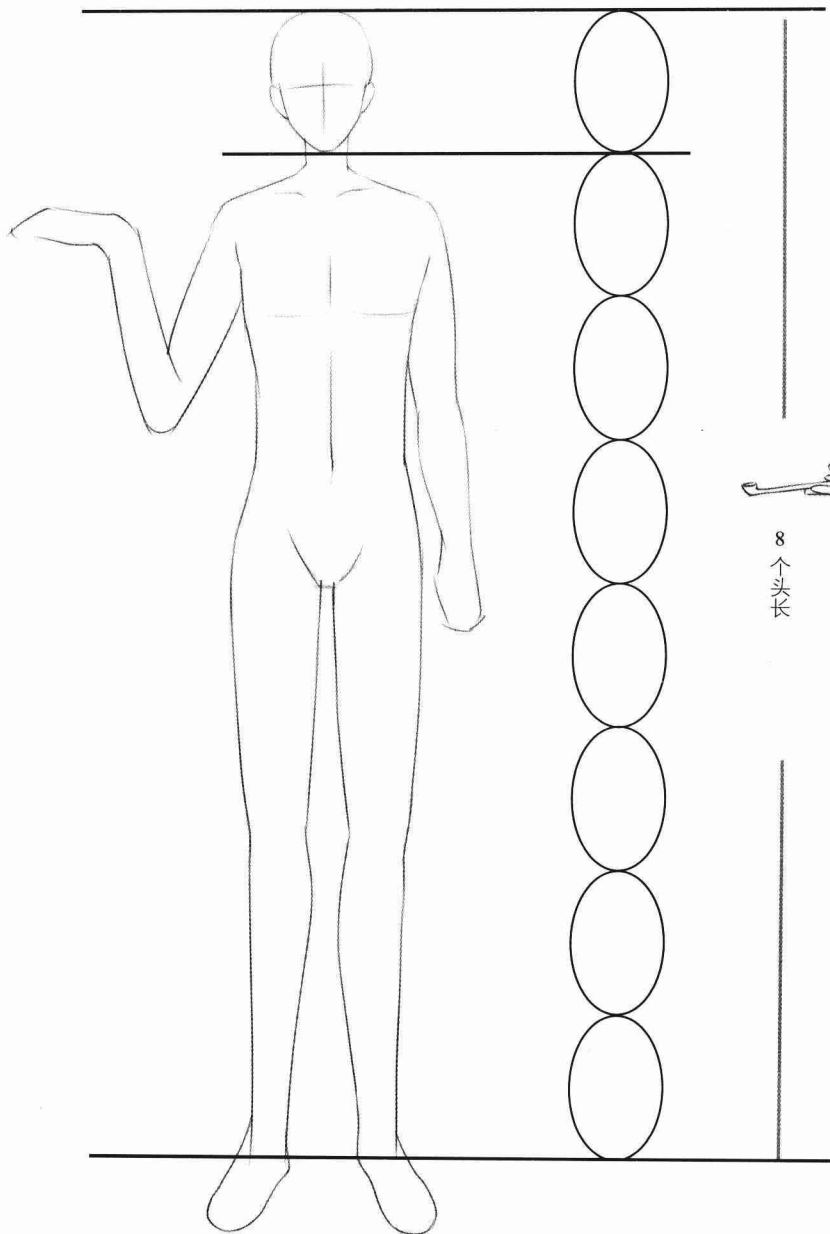
女性身体较窄，其最宽的部位为两个头宽。仔细观察上图可以发现，其双乳的位置比男性略低，为一个头长的宽度；可以适当加长小腿的长度，以表现女性的高挑；女性的肚脐位于腰线以下；双乳与肚脐相距一个头长；肘部位于肚脐稍上方的位置。

前面所讲的各种比例为人体标准比例关系，在实际绘制中，可根据实际情况（如胖瘦、老幼、强弱等）进行合理的改动，合适的夸张是需要建立在正确理解人体标准比例的基础上的。我们要在不断的练习中积累经验。

漫画角色的头身比例

【八头身比例】

在动漫中为了表现人体的美感，通常不会完全按照人体的正常比例绘画。动漫作品中的8头身比例常用来表现个子高挑的人物形象，这种身材比例的人物肩膀较窄，脖子较细，四肢修长。



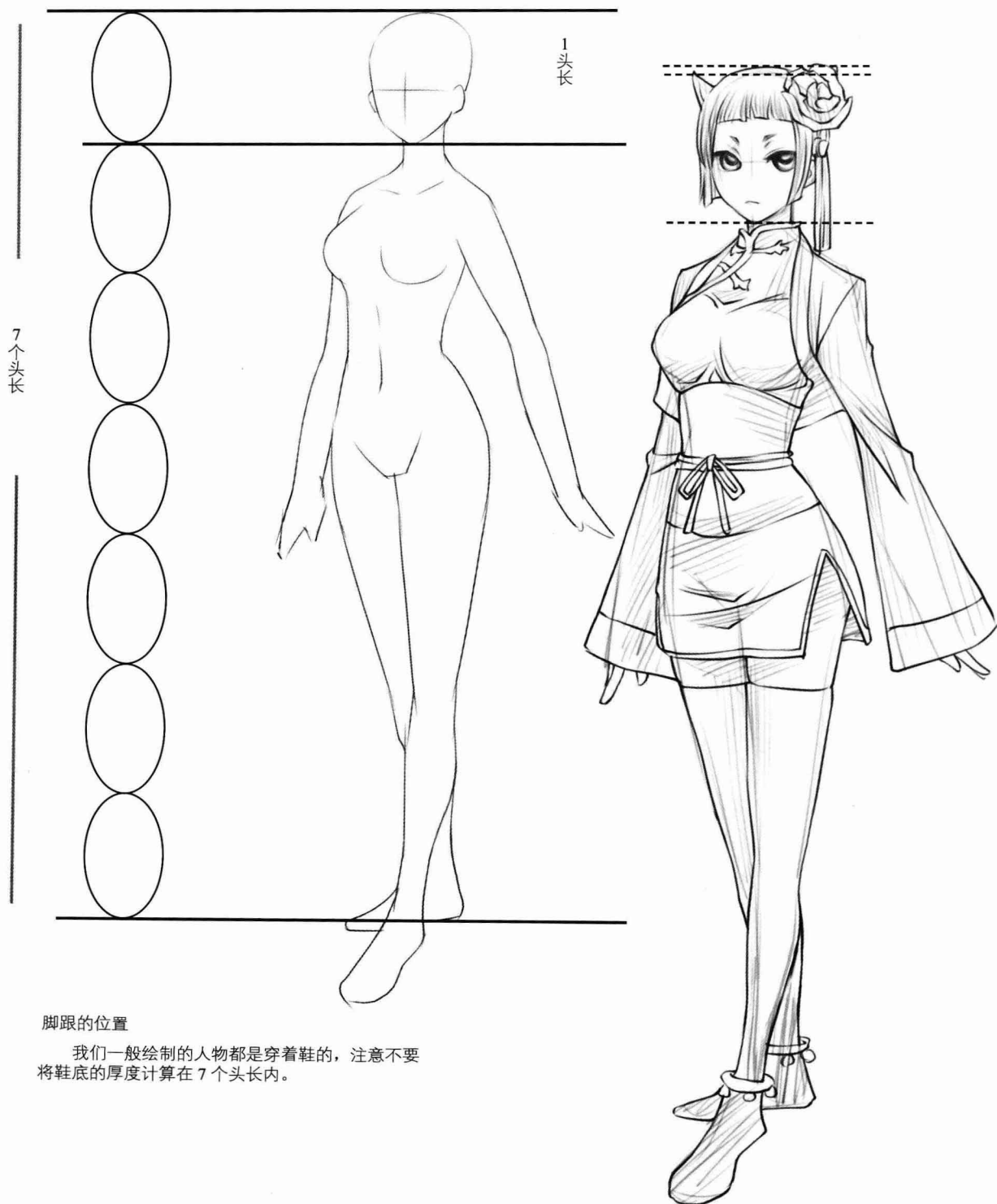
测量人物的头长时，不能简单地从头顶开始计算，注意不要被头顶头发的厚度所影响。



在动漫中通常将人物进行夸张、变形的处理，从2头身到10头身的人物都存在。一般我们在动漫中常见的人物是8头身~3头身。

【七头身比例】

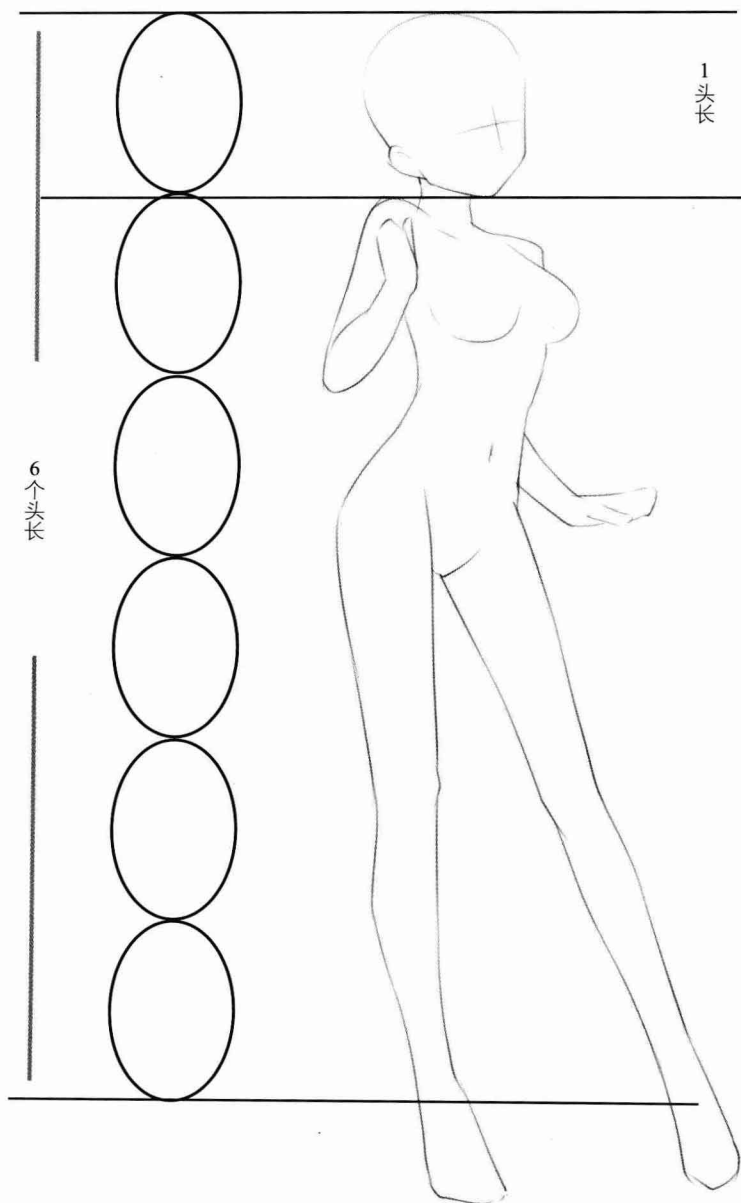
7头身在动漫角色中是最常见的体型标准，容易突出人物特征。7头身比例的人物多用于表现成熟的女性，这种女性的体型线条优美，曲线凹凸有致。



【六头身比例】

6头身的人物，腿部的长度一般占全身的一半（3个头的高度）。但有时为了强调身材的修长，可以适当缩短大腿的长度，拉长小腿的长度。

6头身比例的人物造型身体比较修长，手脚舒展，多用于塑造青少年时期的人物。



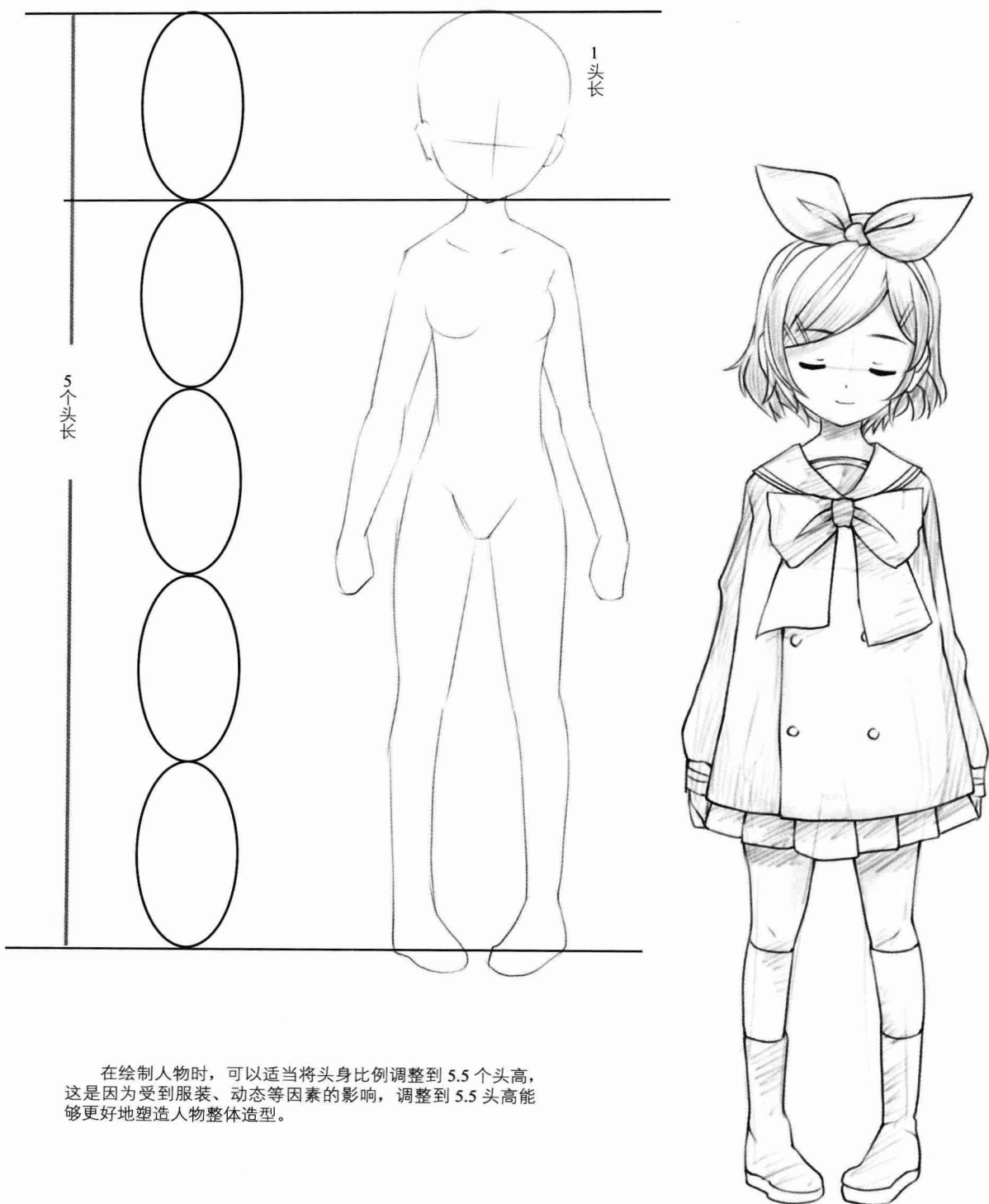
脖子到腰部的位置大约为1个头的高度。



6头身比例的美少女造型变化丰富，经常使用发型、服饰等元素来变换人物的性格特征。

【五头身比例】

5 头身比例的人物构成相对来说会简单一些，这个高度常用来表现儿童期的人物造型。

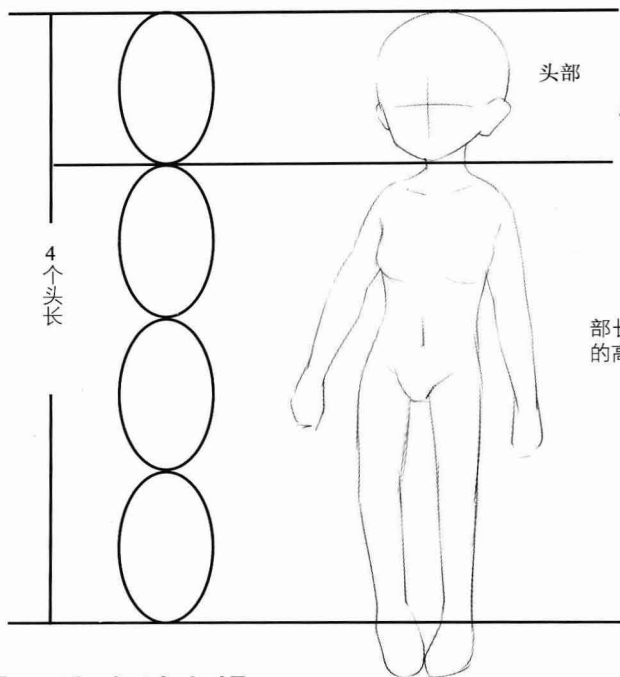


在绘制人物时，可以适当将头身比例调整到 5.5 个头高，这是因为受到服装、动态等因素的影响，调整到 5.5 头高能够更好地塑造人物整体造型。

【四头身比例】

4 头身比例的 Q 版人物，躯干加上腿部的长度相当于 3 个头的高度。

Q 版人物虽然减少了四肢、服饰等细节的描绘，但这种“简单”、“可爱”的造型手法，使其更加具有独特的魅力。



人物腰部的位置开始往上移，腿也变得更为修长。

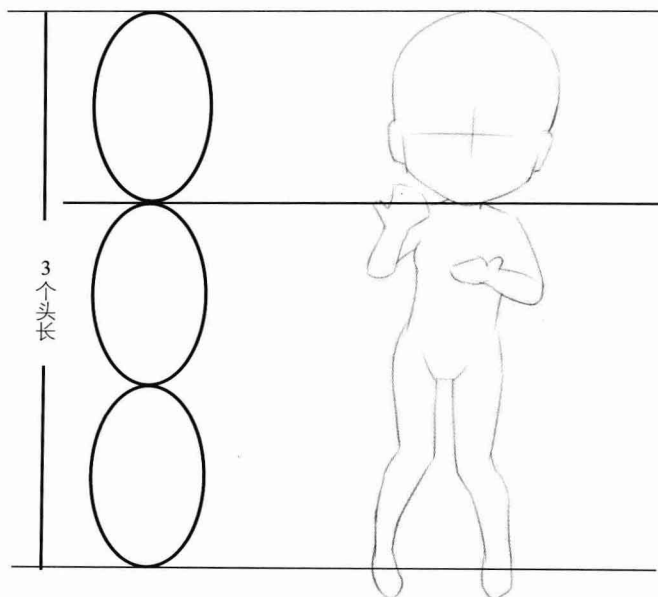
一般情况下躯干和 1/2 的腿部长度基本相同，大约是 1 个头的高度。



【三头身比例】

3 头身比例的人物称之为“Q 版人物”，人物造型多以夸张、可爱为主。Q 版人物虽然减少了四肢、服饰等细节的描绘，但这种“简单”、“直接”的造型手法，使其更加具有独特的魅力。

在绘制时应注意，躯干加上腿部的长度相当于 2 个头的高度。

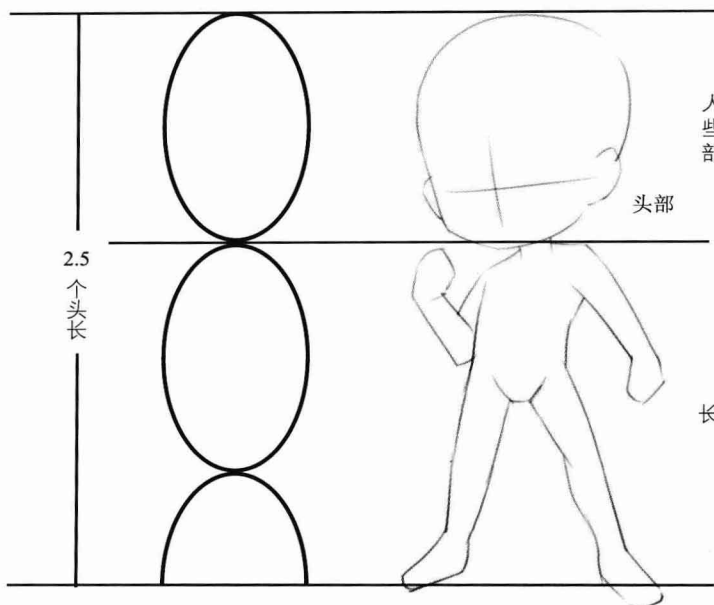


一般情况下人体分为三等份，躯干和腿部的长度基本相同，大约为 1 个头的高度。



【二个半头身比例】

2.5 头身比例的 Q 版人物，躯干加上腿部的长度相当于 1.5 个头的高度。



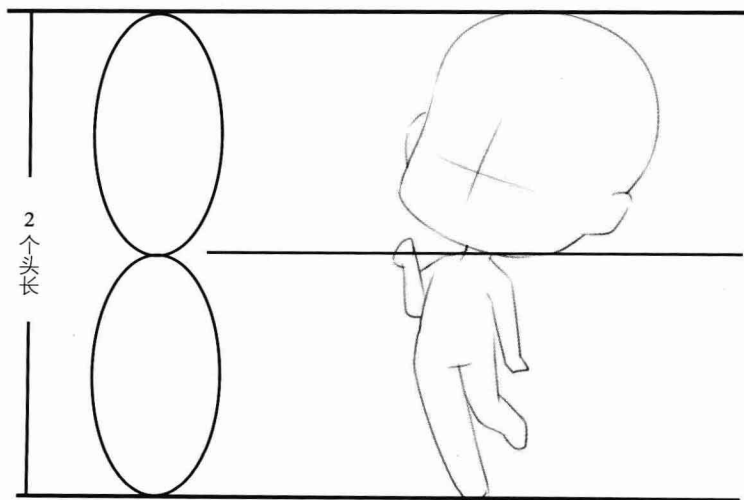
与2头身比例相比，人物的下半身要长一些，此时需注意对关节部位的描绘。

一般情况下躯干的长度略短于腿部的长度。



【二头身比例】

在绘制 Q 版人物时要将头部画得大一些，这种与小身子高反差对比的绘制技巧，更加突出了人物形象的可爱之处。



一般情况下躯干和腿部的长度基本相同。

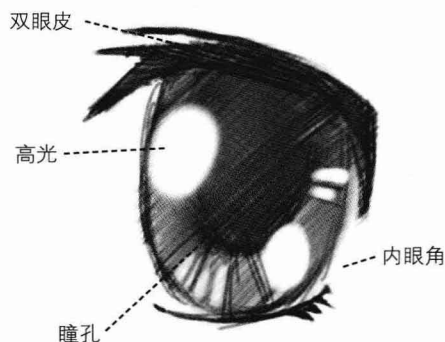
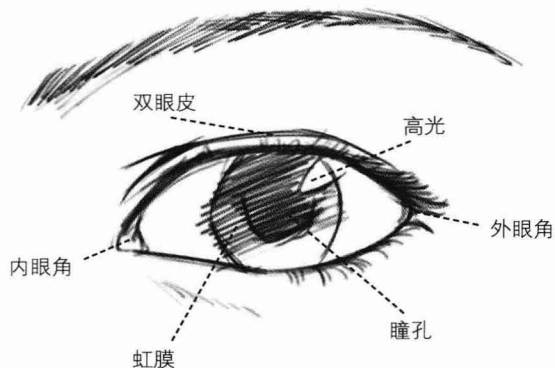
2 头身的人物，同样也是 Q 版人物，躯干加上腿部的长度相当于 1 个头的高度。

在绘制时要注意对人物夸张程度的把握。



第二章 漫画角色的头部绘制

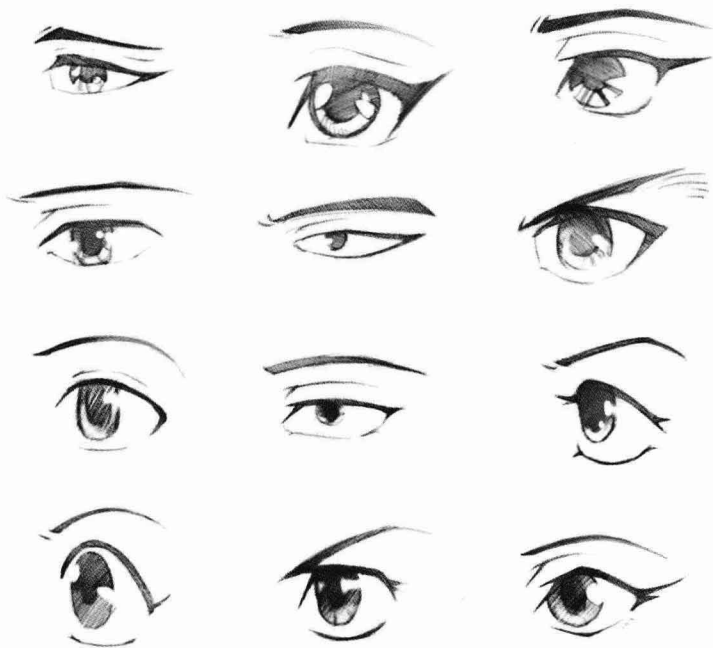
漫画角色的眼睛表现



眼睛中的反光和瞳孔很重要，不同的位置，不同的形状，不同的大小都能创造出不同的效果。无论是表现可爱俏皮，还是妩媚帅气，都能通过恰当的反光和瞳孔的形状来体现。

含有笑意的眼睛一般会微合。带有悲伤等情绪的眼睛形态则较多。

日式漫画中的五官以眼睛的变化最为丰富，这也是日式漫画的特点之一。



通常眼睛位于面部的中间位置，两眼之间的间隔大约是一只眼睛的长度。

动漫中眼睛的大小、形状及位置随着人物需要而定。

【儿童眼睛的绘制】

图例1

从“O”和“+”开始，
确定人物的面部朝向。

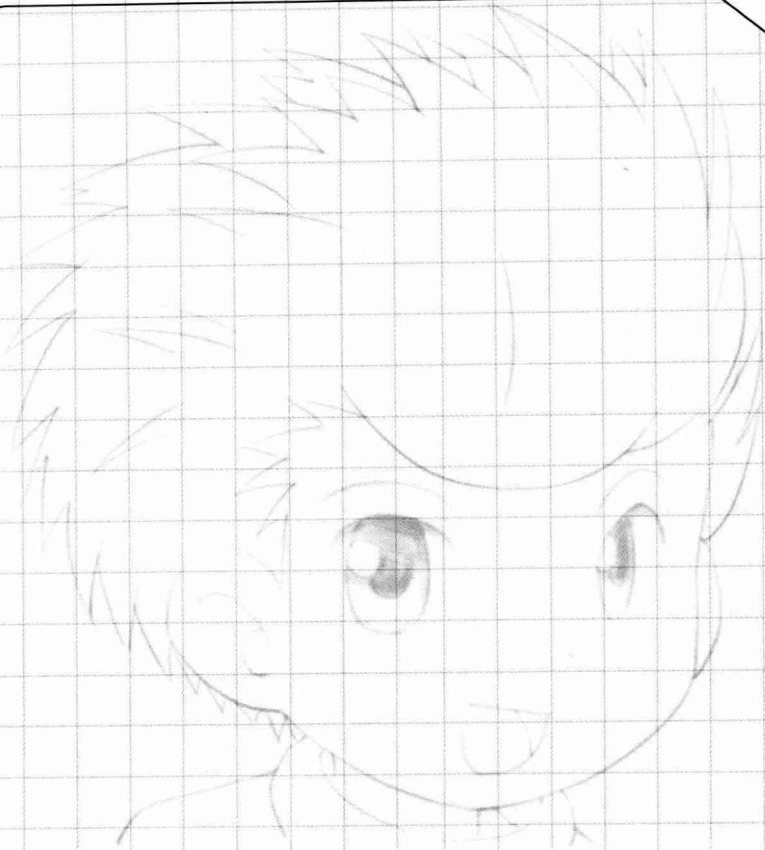


整理线稿，绘制角色细节。

添加头发的轮廓，注意后脑勺部
位的头发不宜过薄。

图例2



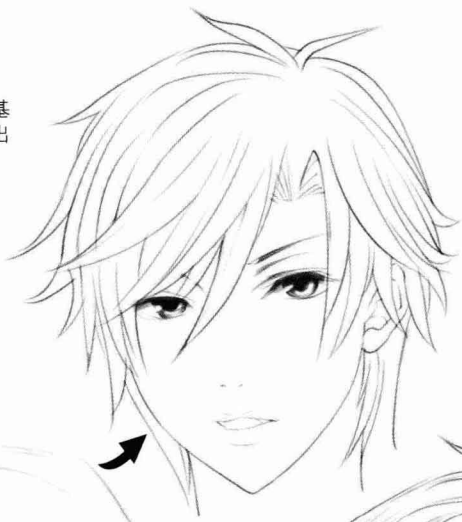
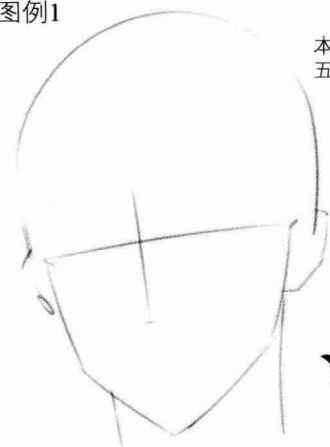


【少男眼睛的绘制】

图例1

设定角色头部的基本结构，用十字线标出五官的大致位置。

仔细勾勒角色的五官和发型。



根据角色头部的基本结构添加合适的头发，在十字线上勾勒出五官的大体轮廓。



为角色添加阴影，以加强人物的立体感与层次感。



图例2

设定头部的基本结构图。

添加头发和五官的轮廓，注意后脑勺部位的头发不宜过薄。

注意两只眼睛之间的透视关系，把炯炯有神的眼神表现出来。

