

漫画素描技法从入门到精通——⑥

EXCELLENT COMIC SKETCHING TECHNIQUES

漫画素描技法

从入门到精通——综合篇

临摹 易学
+
实用 权威



专业的视角、详细的解说、
丰富的图例让你快速成长为
漫画高手

C·C 动漫社 著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

漫画素描技法

从入门到精通——综合篇

C·C 动漫社 著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

图书在版编目 (C I P) 数据

漫画素描技法从入门到精通. 综合篇 / C·C动漫社
著. — 北京 : 中国水利水电出版社, 2011. 9
ISBN 978-7-5084-8957-5

I. ①漫… II. ①C… III. ①漫画—技法 (美术)
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第177306号

书 名 : 漫画素描技法从入门到精通——综合篇
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 20印张 180千字

版 次 : 2011年9月第1版 2011年9月第1次印刷

定 价 : 49.00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

本书是在《漫画素描技法从入门到精通——基础篇》的基础上，更为综合全面地讲解漫画技法。其中重点讲解了如何熟练运用线条、绘制人物的三要素、透视的原理和表现手法、如何更好的构图、漫画原稿的绘制流程等。我们知道，一个受欢迎的角色是由很多重要部分组合而成的，除了要拥有让人印象深刻的精致外貌和标准匀称的身材之外，还要有生动的肢体动作，再加上能够体现其个性的服饰和道具，这样，一个具有个性魅力的角色才会跃然纸上。除了人物角色之外本书还介绍了漫画动物的绘制方法、场景的绘制方法、构图的基本要点、角色设定等内容，综合讲解绘制漫画的各个要点，使读者能熟练掌握漫画的绘制技巧。

本书利用实例加讲解的方式介绍绘制角色的三要素——面部、动作和服饰，以及人物发型、静态人物的绘制、人物表情的表现、动物的绘制方法、透视原理、人物与场景的搭配、构图技巧、漫画原稿的绘制等综合知识，并在讲授中逐步深入，让读者接触更广泛的表现手法，最终能够绘制出令自己满意的漫画角色。书中还着重提出在绘画过程中必须掌握的要点以及会遇到的绘制难点，并一一答疑解惑。例如，在绘制动物的时候，需要借助不同的几何形来描绘；绘制背景时，可在立方体的绘制练习中体会透视的变化等。此外，本书还讲解了常见的生活场景和自然场景的描绘，及光影的基本原理，使读者能够快速而简练地将本来很复杂的景物完整地呈现在纸面上。在漫画技法讲解完毕后，还展示了多张不同背景的单幅漫画，读者可以通过临摹练习来锻炼自己的绘画能力。

希望读者通过对本书的学习可以全面掌握漫画素描的画法，并通过自己的练习与联想创作出更多更好的作品。下面，就让我们一起来学习吧！



目录 Contents

前言

序章

人物的绘制要点	001
草图是绘制漫画的开始	002
整理头脑中可用的素材	004
转换镜头角度增强视觉质感	006

第1章

熟练运用线条是绘制草图的基础

01 草图的绘制是漫画中的关键	008
02 掌握绘制漫画人物的基本线条	010
03 不同类型的线条运用	011
人物结构的线条表现	011
不同景物的线条表现	013
视觉效果的线条表现	015
04 灵活运用线条绘制草图	016

第2章

面部是彰显人物魅力的第一要素

01 掌握面部的绘制比例	020
三庭五眼	020
四高三低	021
02 塑造合适的脸型是描绘人物的第一步	022
三角形脸和角度变化	022
圆形脸和角度变化	024
方形脸和角度变化	026
03 五官是表现人物异同的关键	028
眉毛和眼睛的结构与角度变化	028
鼻子的结构与角度变化	031
嘴巴的结构与角度变化	033
耳朵的结构与角度变化	036

04 绘制不同角度的面部组合	038
正面的透视绘制	038
15° 半侧面的透视绘制	041
45° 半侧面的透视绘制	044
75° 半侧面的透视绘制	047
05 面部的光影表现	050
柔和的光线	050
强烈的光线	051
黯淡的光线	052

第3章

掌握绘制发型的各种技巧

01 在随笔绘制当中寻找新的灵感	054
02 表现头发的四要素	055
发量决定发型的厚薄	055
长发和短发给人的不同感觉	058
表现质感的直发和卷发	060
不同发色的表现手法	064
03 不同发型在各角度下的表现	067
短卷发的表现	067
短直发的表现	069
长卷发的表现	071
长直发的表现	073
盘发或束发的不同角度绘制	075
04 各种发饰的绘制	078
发箍和发卡的绘制	078
发抓和发圈的绘制	081
不同类型的帽子	084
个性十足的其他发饰	087



静态人物的绘制方法

- 01 脖子和肩膀是绘制头像的重点090
 - 什么是头像090
 - 脖子是连接头部和身体的纽带091
 - 肩部的变化产生新动作092
 - 头像不同角度的表现093
- 02 半身像中身体的绘制技巧095
 - 什么是半身像095
 - 胸部的绘制技巧096
 - 背部的绘制技巧098
 - 手部的比例与绘制方法099
 - 手臂的比例与绘制方法102
 - 半身像的多种表现104
- 03 下半身的绘制技巧106
 - 臀部是下半身的起点106
 - 展现完美线条的腿部107
 - 下半身的各种透视110
- 04 全身像最能表现人物姿态112
 - 什么是全身像112
 - 腰是连接上下半身的重要部分113
 - 腰线的变化改变身材114
 - 全身像的绘制116
- 05 静态中人物体积感的表现119
 - 高镜头透视的表现119
 - 低镜头透视的表现121
 - 光影的表现123

动作是表现人物魅力的第二要素

- 01 基础动作的草图绘制126
 - 站立的基本姿态126
 - 坐的基本姿态128
 - 行走的基本姿态130
 - 奔跑的基本姿态132
 - 跳跃的基本姿态134
 - 在随笔练习中找到动作的变化135
- 02 绘制生活中的各种动作138
 - 日常起居时的动作138

- 烹饪时常见的动作140
- 其他生活动作142

- 03 绘制休闲时的人物143
 - 演奏乐器时的动作143
 - 电子娱乐时的动作144
 - 阅读和欣赏音乐时的动作145
 - 其他休闲动作146
- 04 体育运动时的动作147
 - 球类运动147
 - 田径运动149
 - 竞技运动150
 - 户外运动151
- 05 漫画剧情中的动作152
 - 格斗中的动作表现152
 - 魔幻类的动作表现154
 - 枪战的动作表现155
 - 浮空的动作表现156



用身体和表情来表现情感

- 01 感情表现的决定性因素 158
 - 面部表情是最直接的情感表现 158
 - 不容忽视的肩膀 162
 - 体态能更具体的表现情绪 163
- 02 情绪激动的表现手法 165
 - 高兴的情绪表现 165
 - 愤怒的情绪表现 167
 - 紧张的情绪表现 169
- 03 情绪低落的表现手法 171
 - 沮丧的情绪表现 171
 - 颓废的情绪表现 173
 - 失望的情绪表现 175
- 04 中间情绪的表现手法 177
 - 思考的情绪表现 177
 - 无奈的情绪表现 178
 - 放空的情绪表现 179
- 05 特殊情绪的表现手法 180
 - 体现痛苦的感觉 180
 - 突出情绪失控的视觉冲击感 181
 - 添加特效来增强情绪表现 182

服饰是表现人物魅力的第三要素

- 01 用不同的线条表现服饰的质感 184
 - 直线表现顺滑的质感 184
 - 弧线表现柔软的质感 185
 - 交叉线表现较硬的质感 186
- 02 衣服的褶皱和产生的光影 187
 - 中性质感的衣服褶皱和阴影 187

- 柔软质感的衣服褶皱和阴影 188
- 硬朗质感的衣服褶皱和阴影 189

- 03 绘制服饰轮廓和调整服饰形态 190
 - 用几何形状来辅助绘制 190
 - 直接在人物上添加服饰 192
 - 改变大体的轮廓来修改服饰 193
 - 改变服饰细节调节风格 195
- 04 时尚就是有个性的服饰设计 196
 - 休闲类服饰 196
 - 正式宴会类服饰 198
 - 民族类服饰 200
 - 魔幻类服饰 203

掌握动物的绘制方法

- 01 动物的造型基础 206
 - 借助几何形来描绘动物 206
 - 动物不同角度的形态 207
 - 动物的运动规律 208
 - 动物不同毛发的表现 209
- 02 常见动物的表现 210
 - 水生动物 210
 - 陆上动物 212
 - 飞行动物 214
- 03 动物的夸张变形 216
 - 动物情绪的表现 216
 - 动物的拟人表现 217
 - 其他夸张的表现手法 220

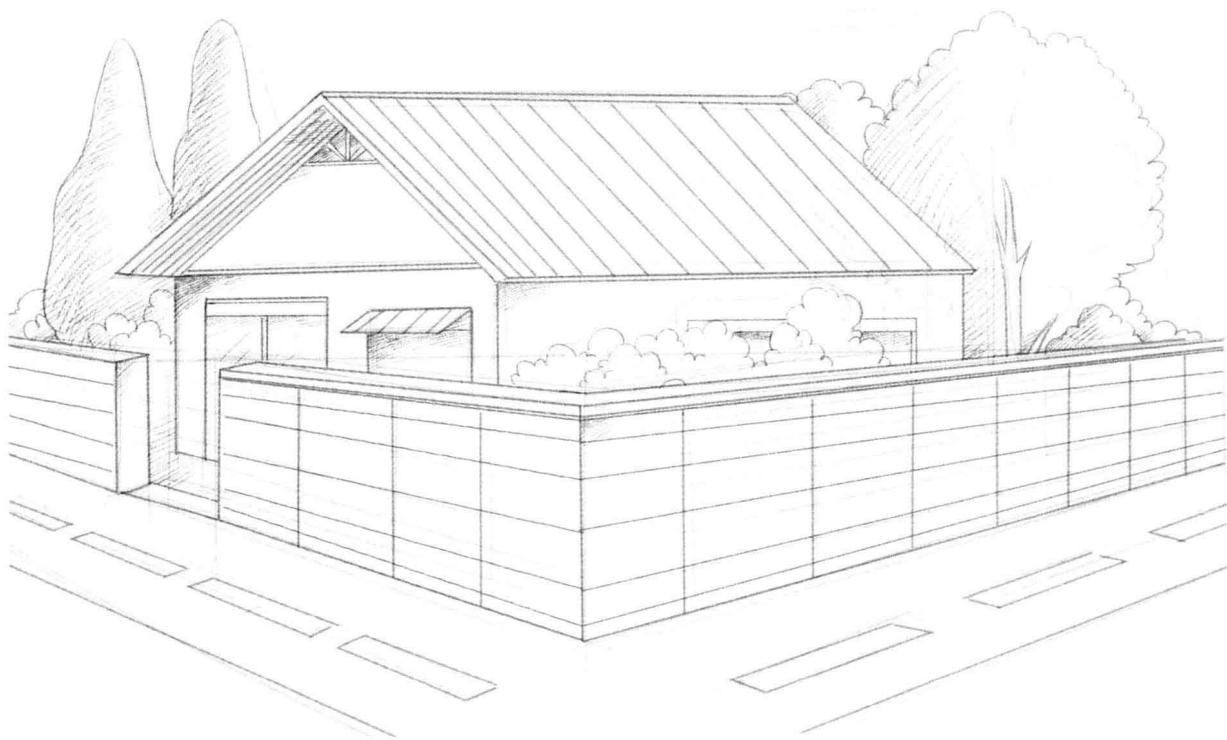


透视是背景描绘中的基础

- ① 在立方体的绘制练习中体会透视 222
- ② 一点透视产生进深感 224
 - 从平面到立体的转变 224
 - 消失点与水平线变化产生的3种角度 225
 - 将人物放到一点透视中 227
- ③ 两点透视使高度发生变化 228
 - 与一点透视的区别 228
 - 用两点透视法绘制建筑的技巧 229
 - 走廊转角的表现 231
- ④ 三点透视描绘仰视或俯视的视角 232
 - 三点透视法绘制的立体结构 232
 - 俯视镜头的画面表现 233
 - 仰视镜头的画面表现 234
 - 街角楼房的绘制 235
- ⑤ 街景 筑的表现 236
 - 绘制透视结构图 236
 - 勾出场景的轮廓和辅助线 237
 - 添加细部装饰 238

场景是背景描绘中的关键

- ① 生活场景的绘制 240
 - 建筑的绘制 240
 - 街道的绘制 243
 - 室内设施的绘制 246
- ② 自然物体的绘制 249
 - 植被的表现 249
 - 山涧与岩石的表现 251
 - 各种自然现象的表现 253
- ③ 时间的表现 256
 - 白天与黑夜的表现 256
 - 四季的表现 257
- ④ 场景的光影表现 261
 - 光影的基本原理 261
 - 室内场景的光影表现 263
 - 自然物体的光影表现 265
 - 不同时段的光影表现 267



好的构图是绘制草图的重点

01 构图在绘制草图中的重要性	270
02 几种常见的构图模式	271
三角形构图	271
圆形构图	273
四边形构图	274
S形构图	275
L形构图	276
03 单人构图更着重画面感	277
全身景	277
膝上景	278
腰上景	279
特写	280
04 两人构图侧重在相互关系	281
表现恋人	281
表现拍档	282
表现敌对	283
05 三人构图强调三者的前后关系	284
对称	284
并列	285
高低差	286
距离差	287
06 多人构图可以尝试表现景深	288
远近差	288
形式差	289
大小差	290

了解漫画原稿的绘制

01 角色的设计和设定是第一步	292
故事的选定	292
人物的基本设定	292
丰富角色的个性	295
02 分格构图以及草稿的绘制	296
分格构图是第一步	296
草稿的绘制	297
表现属于自己的风格	299

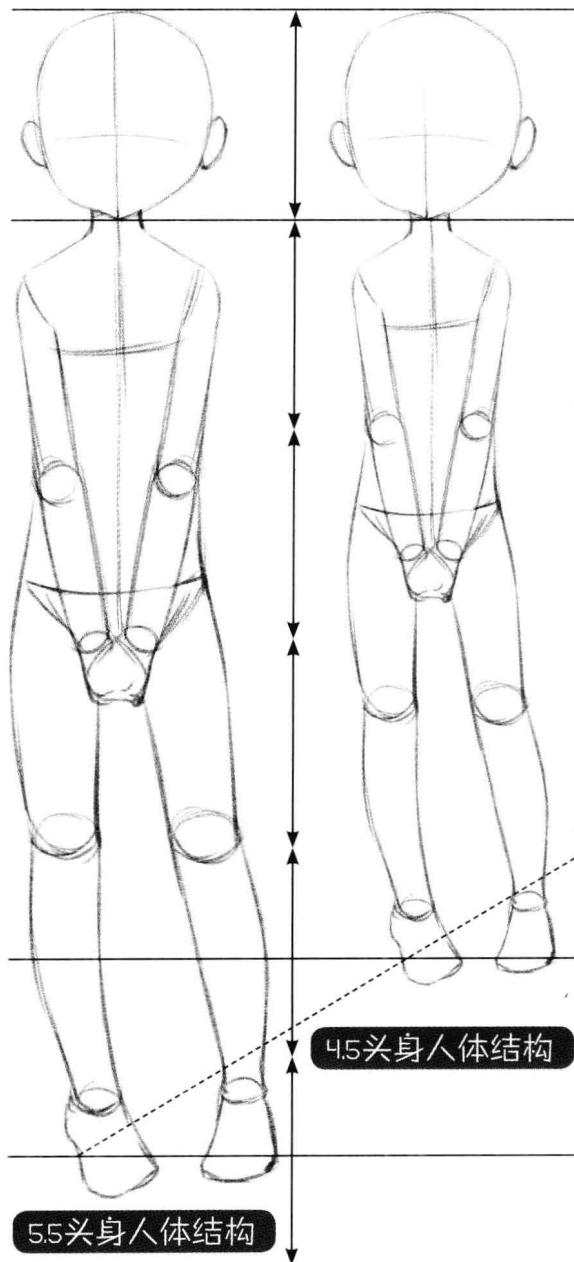
03 不同背景的单幅漫画表现	301
半空中的商店街	301
贝克街的侦探	304
星际时空战	307
欢乐校庆日	310



序章

在草图阶段刻画漫画人物时，要注意身体的比例、动作神态等小的细节，并可以随时进行调整。下面看看在草图人物设定过程中的一些绘制要点。

身体比例的调整



4.5头身人体结构

5.5头身人体结构

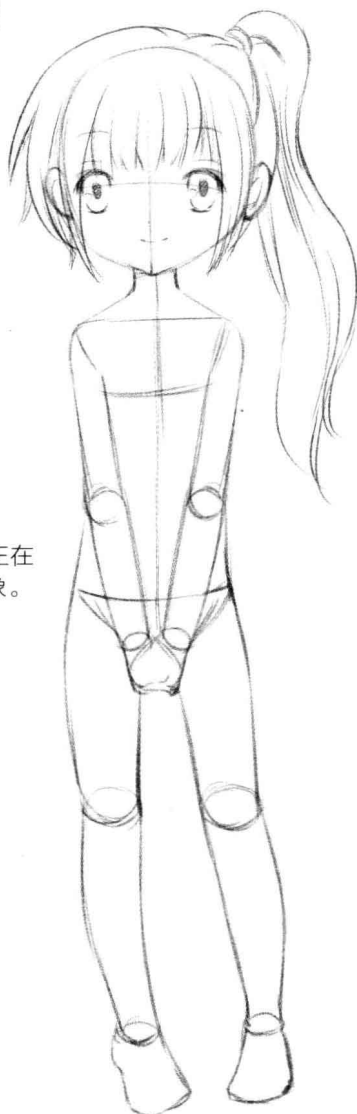
为了更可爱地表现较小年龄的角色，将之前设计的5.5头身的人体结构调整4.5头身。

动作神态的调整

确定头身后可以进行动作、神态的绘制。



开始设计了一个正在生气的淘气小女孩形象。



调整了身体动态和表情，变为可爱的乖乖女形象。

序章

没有人一开始就能用蘸水笔画出精美的画面，任何漫画的绘制都是从草图开始的，从人设到分镜的绘制都不例外。下面就从人设到分镜大致为大家展示一下使用草图表现的效果。

在有了故事之后，根据故事角色的特点设计出人物的具体形象。



一号男主角的全身像和半侧面、正侧面的头部造型。

二号男主角的全身像和半侧面、正侧面的头部造型。

使用草图设计出主要角色的形象后，就可以开始分镜头画面的草图创作了。



序章

在设计一个具体的人物之前，我们要先整理自己脑中可用的素材，包括人物的表情、动作、造型等各种元素。下面以绘制“爽朗的美少女”为例来介绍人物设计的草图阶段。

五官与发型的选择



过于成熟的五官不适合少女的年纪。



因此我们选择了较圆的娃娃脸和大眼睛。



太顺直的头发适合弱气的美少女。



最后我们为人物设计了这个凌乱的不整齐发型。

表情的选择

吃惊



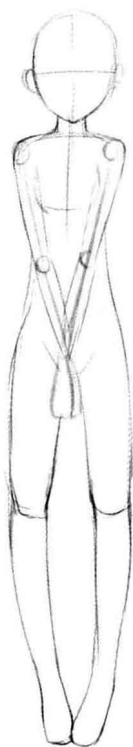
选择表情时要注意表现人物的性格。吃惊和伤心不太容易体现出“爽朗”的特点。

伤心



所以最终我们选择了单闭眼的大笑表情。

动态的选择



两手放置在胯前适合表现害羞的美少女。



这个动作大大咧咧，比较活泼。

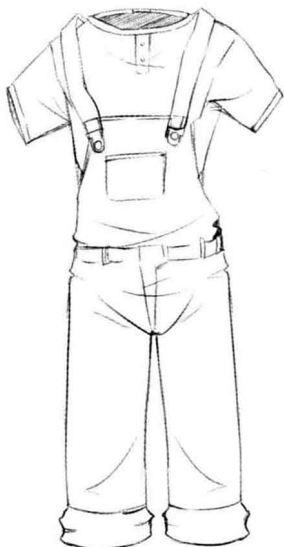


综合以上几个元素，我们最后设计出这个性格爽朗的美少女。

服装的选择



有蝴蝶结的吊带小礼服裙不适合表现爱跳爱闹的爽朗女生。



因此我们为角色选择了一条背带裤和T恤衫。

序章

仅仅根据信息展现出人物的风貌，对于漫画来说是不够的。必须通过镜头的角度表现出视觉质感，这是体现人物漫画感的重要环节。下面将“爽朗的美少女”做一些变化，看看人物的漫画感是否增强了？

人物的平视角度还不是表现爽朗性格的最佳角度。这里，我们给人物换了一个新动作，并加入透视感（轻微的仰视），使人物变得更有活力。



第1章

草图绘制是漫画创作的基础，漫画作品中缺少不了线条的表现。不同线条的变化与组合构成了画面中不同景物和人物的形象，并且渲染出不同的气氛，是组成画面最基本的要素。掌握线条的表现是塑造漫画人物的最重要的基本功之一。



**熟练运用线条是绘制
草图的基础**

Lesson

01

草图的绘制是漫画中的关键

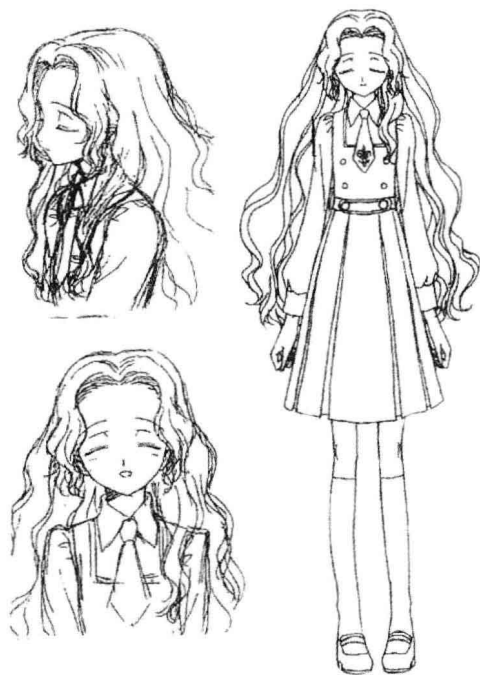
草图是漫画绘制的第一步，也是关键的一步，可以说它决定了漫画制作的最终效果。漫画草图是漫画家构想与创作的起点，是最能体现作者手上功夫的创作阶段。无论何种类型、何种风格的漫画作品，都是在草图阶段就体现出雏形。下面我们一起来欣赏各种不同的漫画草图吧！



《叛逆的鲁鲁修》 枢木朱雀



《叛逆的鲁鲁修》 鲁鲁修·兰佩洛基



《叛逆的鲁鲁修》 娜娜莉



《叛逆的鲁鲁修》 筱崎·世子