

漫画技法

·完全自学教程②·

综合 基础篇

— 飞乐鸟 / 编著 —

一本书、一支笔，
完全掌握 漫画人物绘画技巧！
教你画出无数个超美型人物！

漫画技法

·完全自学教程②·

综合 基础篇

—飞乐鸟 / 编著—

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16 位数字）发送短信至 106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至 10669588128。客服电话：010-58582300。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

中国青年出版社

010-65233456 65212870

010-59521012

<http://www.shdf.gov.cn>

E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

漫画技法完全自学教程.2, 综合基础篇/飞乐鸟编著. —北京：中国青年出版社，2011.11

ISBN 978-7-5153-0284-3

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2011）第 207888 号

漫画技法完全自学教程 2——综合基础篇

飞乐鸟 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：（010）59521188 / 59521189

传 真：（010）59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：郭 光 唐丽丽 白 峥

封面设计：王 蓉 穆 地

印 刷：中国农业出版社印刷厂

开 本：787×1092 1/16

印 张：20

版 次：2011 年 12 月北京第 1 版

印 次：2011 年 12 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-0284-3

定 价：59.00 元

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：（010）59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.lion-media.com.cn

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列

Preface 前言



多啦 A 梦、阿拉蕾、鸣人、路飞、柯南……这些家喻户晓的动漫人物在动漫迷的心中留下了深深的印象。徜徉在动漫的世界里，看着那些生动而美好的动漫人物，你是不是也有想要动手画画的冲动呢？

画漫画是一件有趣的事情，特别是在画自己喜欢的人物时，更是能让入体会到沉浸其中的幸福和喜悦。用手中的画笔，将心目中的动漫人物一笔一笔画在纸上，这个过程是开心而美好的。对于广大动漫爱好者来说，如果想要画出造型准确、外形优美的漫画人物，基础的漫画绘制技巧是必须要掌握的，除了通过临摹动漫作品中的人物来练习以外，学习漫画自学教程也是一种简单而实用的学习方法。

• 本书内容

本书是一本专门针对自学漫画读者的教材，从漫画的基础理论开始，讲解了绘制漫画的工具和方法、与绘制漫画人物外形、动作、表情、服装造型相关的绘制技法，并总结了 Q 版人物、漫画构图、背景场景的表现技巧，最后通过详细的步骤展示了一张完整的单幅漫画的创作过程。

• 本书特色

本书将漫画技法讲解、绘制步骤学习和参考图典三个方面结合在一起，在讲解绘制漫画常用的知识和技法的同时，穿插收录了丰富的相关内容的主题图例，使读者不仅能通过前面的讲解来掌握基本绘制技巧，还可以通过步骤实例了解漫画的绘制过程，最后还可以通过丰富的图例来描摹练习，借鉴参考，以便举一反三、学以致用。

本书全面讲解漫画绘制技法，图文并茂、信息量大，图例绘制精美，讲解详尽，是漫画爱好者不可多得的自学教程，相信本书可以为广大读者自学漫画提供有益的参考。

飞乐鸟

2011 年 10 月





Contents 目录

Chapter 01

漫画的基础

1.1 全面了解和认识漫画	10
1.1.1 什么是漫画	10
1.1.2 漫画的类型	11
1.2 了解绘制漫画的工具	13
1.2.1 绘制漫画的传统工具	13
1.2.2 绘制漫画的数码工具	14
1.3 动手画一个漫画人物	15

Chapter 02

塑造漫画人物多样化的头部

2.1 人物头部的绘制基础	18
2.1.1 全面认识人的头部	18
2.1.2 绘制各种不同的脸型	20
2.2 人物五官的描绘	26
2.2.1 眼睛的绘制	26
2.2.2 鼻子的绘制	30
2.2.3 嘴部的绘制	32
2.2.4 耳朵的绘制	34
2.2.5 组合五官的表现	36
2.3 人物发型的绘制	39
2.3.1 短发的绘制	39
2.3.2 中长发的绘制	42
2.3.3 长发的绘制	45
2.3.4 各种变化发型的绘制	48

Chapter 03

绘制令人物更生动的表情

3.1 人物表情的刻画方法	52
3.1.1 通过肌肉的运动表现人物的表情	52
3.1.2 高兴的画法	53
3.1.3 难过的画法	56
3.1.4 生气的画法	59



3.1.5 吃惊的画法	62
3.1.6 其他表情的画法	65
3.2 人物面部的个性化表现	68
3.2.1 不同性别的面部表现	68
3.2.2 不同年龄的面部表现	71
3.2.3 不同性格的面部表现	74
3.3 人物面部的多角度绘制	77
3.3.1 平视人物面部的绘制方法	77
3.3.2 仰视人物面部的绘制方法	80
3.3.3 俯视人物面部的绘制方法	83
3.4 使用漫画符号令漫画人物的表情更加生动	86

Chapter 04

绘制漫画人物的身体

4.1 体型和头身比的基础知识	88
4.1.1 了解人体的体型	88
4.1.2 头身比在漫画中的应用与变化	89
4.2 人体骨骼与肌肉结构	92
4.2.1 基本的骨骼结构	92
4.2.2 不同角色的肌肉表现	93
4.3 人体各部分的绘制	95
4.3.1 躯干的绘制	95
4.3.2 四肢的绘制	103
4.4 表现人物的立体感	114
4.4.1 利用块状结构理解形体	114
4.4.2 使用简单的明暗表现立体感	116
4.4.3 不同视角的人体表现	118

Chapter 05

为人物设计各种动作

5.1 静态动作的描绘	122
5.1.1 站姿的绘制	122
5.1.2 坐姿的绘制	126
5.1.3 蹲姿的绘制	129
5.1.4 卧姿的绘制	132
5.2 行进动作的描绘	135
5.2.1 走姿的绘制	135
5.2.2 跑姿的绘制	139
5.2.3 跳跃动作的绘制	142
5.3 其他动作的描绘	145
5.3.1 日常生活中的动作	145
5.3.2 体育运动中的动作	148
5.3.3 格斗动作	151
5.3.4 特殊动作	154

Chapter 06

漫画人物服饰与道具造型

6.1 绘制服装道具的基础知识	158
6.1.1 服装道具令角色熠熠生辉	158
6.1.2 服装褶皱的绘画要点	161
6.2 绘制日常生活的服装与道具	162
6.2.1 居家服装与道具的绘制	162
6.2.2 校园服装与道具的绘制	166
6.2.3 聚会服装与道具的绘制	170
6.3 绘制职业服装与相关道具	174
6.3.1 西装的绘制	174
6.3.2 其他职业服装的绘制	178
6.4 绘制民族服饰与道具	182
6.4.1 中式服装	182
6.4.2 欧式服装	185
6.4.3 日式服装	188
6.4.4 印度服装	191
6.5 绘制夸张奇异的服饰与道具	194
6.5.1 魔幻类服装的绘制	194
6.5.2 仙侠类服装的绘制	197
6.5.3 童话类服装的绘制	200

Chapter 07

Q版人物的绘制

7.1 表现Q版人物的体型	204
7.1.1 正常比例人物到Q版人物的转变	204
7.1.2 Q版人物的常用头身比	206
7.2 Q版人物的面部表现	211
7.2.1 Q版人物的面部特征	211
7.2.2 绘制Q版人物的各种表情	213
7.3 Q版人物的动作表现	219
7.3.1 Q版人物的肢体特征	219
7.3.2 绘制Q版人物的各种动作	221
7.4 Q版人物的服饰表现	227
7.4.1 Q版人物的服饰特征	227
7.4.2 绘制Q版人物的各种服饰	229

Chapter 08

组合人物的构图及创作

8.1 常见的几种构图形式	236
8.1.1 三角形构图	236
8.1.2 圆形构图	237
8.1.3 S形构图	238
8.1.4 对比构图	239
8.1.5 等分构图	240
8.2 双人构图的表现	241
8.3 三人构图的表现	244
8.4 四人构图的表现	247
8.5 多人构图的表现	250



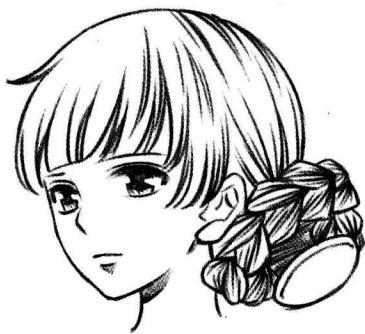


Contents 目录

Chapter 09

漫画场景的绘制

9.1 空间与透视的基础知识	254
9.1.1 一点透视	254
9.1.2 两点透视	256
9.1.3 三点透视	258
9.2 室内场景的绘制	260
9.2.1 准确的结构是绘制室内场景的重点	260
9.2.2 各种家具的绘制	261
9.2.3 室内场景绘制实例——温馨客厅	263
9.3 室外场景的绘制	264
9.3.1 利用准确的透视表现空间纵深感	264
9.3.2 各种建筑的绘制要点	265
9.3.3 建筑场景绘制实例——现代都市	267
9.4 自然场景的绘制	268
9.4.1 自然景物的漫画表现	268
9.4.2 自然场景的四季表现	270
9.4.3 自然场景的昼夜表现	272
9.4.4 自然场景绘制实例——湖边古树	273
9.5 幻想背景的绘制	274
9.5.1 从现实生活中寻找创作灵感	274
9.5.2 将现实场景转换为幻想场景	275
9.5.3 幻想场景绘制实例——命运之轮	278
9.6 Q版场景的绘制	279
9.6.1 室内场景的Q版转换	279
9.6.2 建筑场景的Q版转换	280
9.6.3 自然场景的Q版转换	281
9.6.4 Q版场景绘制实例——奇妙小村	282



Chapter 10

单幅漫画的绘制

10.1 花之精灵	284
10.1.1 绘制主体人物草图	284
10.1.2 添加道具确定线稿	285
10.1.3 描线定稿	286
10.1.4 添加网点装饰画面	287
10.2 甜心白兔	290
10.2.1 绘制主体人物草图	290
10.2.2 添加服装和道具	291
10.2.3 描线定稿	292
10.2.4 添加抽象背景元素烘托气氛	293
10.3 读书少年	295
10.3.1 绘制主体人物草图	295
10.3.2 为人物添加简单的场景	296
10.3.3 描线定稿	298
10.3.4 添加网点并制作光影效果	299
10.4 月夜骑士	300
10.4.1 绘制宏大场景草图	300
10.4.2 在场景中设置人物的大小和位置	301
10.4.3 描线定稿	302
10.4.4 添加网点增加画面气势	304

Chapter 11

漫画的上色技巧

11.1 上色的基础知识	306
11.1.1 色彩的基础知识	306
11.1.2 上色工具	307
11.1.3 上色技法要点	308
11.2 上色实例讲解	309
11.2.1 花之精灵	309
11.2.2 月夜骑士	315

Preview 使用说明

认识漫画

介绍漫画的发展历史、漫画的种类以及绘制漫画的基本工具。



《ONE PIECE》



《家庭教师》



《死神》

竞技类漫画

竞技类漫画通常属于少年热血类漫画的范畴。这类漫画以比赛竞技为主要内容，以激烈紧张的赛事来吸引读者的眼球。竞技的内容多种多样，以体育竞技居多。以《灌篮高手》《足球小将》等为代表的竞技类漫画，在漫画世界中闪烁着耀眼的光芒。



《灌篮高手》



《足球小将》



《极道》



《两兄弟》



《银河英雄传说》



《龙珠少年》

推理类漫画

推理类漫画以侦探、推理、悬疑为故事主线，营造出紧张、惊悚的气氛。现代读者对刑侦的发展一步步了解，对侦探题材的兴趣也有一定的英雄主义情结。这一类型的代表作品有《名侦探柯南》《金田一少年事件簿》和《推理之绊》。



《名侦探柯南》



《金田一少年事件簿》



《推理之绊》

1.2.2 绘制漫画的数码工具

21世纪是数码科技的时代，我们的漫画绘制工具也紧跟潮流，日新月异。与传统工具相比，用数码工具绘制漫画更为经济、方便，因此越来越多的漫画家开始采用数码工具作画。而数码工具可以分为硬件方面和软件方面。主要的数码硬件工具有数位板、扫描仪、打印机、电脑等。主要的数码软件工具有Photoshop、Painter、SAI等。

主要的数码硬件工具



主要的数码软件工具



技法讲解

介绍绘制漫画的基本理论和相关技巧，在了解漫画知识的基础上进行深入学习。

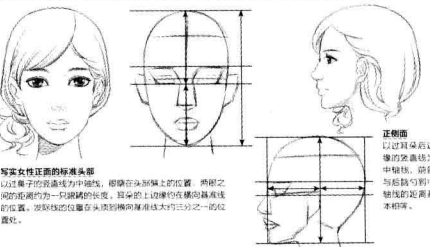
2.1

人物头部的绘制基础

在绘制人物的头部前，我们需要了解人物头部的结构和特征，包括人物的脸型、五官和发型。把握了各个部分的结构后，再进一步创作人物多样化的头部。

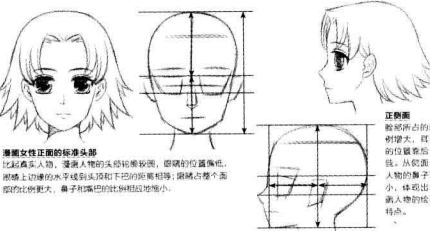
(2.1.1) 全面认识人的头部

想要绘制出结构准确、外形好看的动漫人物头部，光凭印象和感觉来画是不够的。我们还需要了解人物头部的结构特征：这样画出的头部才能结构准确，从而保证人物外形的美感。



写实女性正面的标准头部

以过鼻子的垂直线为中轴线，眼睛在头部的上方，两眼之间的距离约为一只眼睛的长度。耳朵的上边缘约在眉毛与眼睛的位置。发际线的位置在头部的上方约三分之一的位置。



漫画女性正面的标准头部

比起真人头部，漫画人物头部的特征更明显。眼睛的位置更高，眼睛上边缘的水平线距离下巴的距离相等。眼睛占整个面部的比例更大，鼻子和嘴巴的比例相应地缩小。

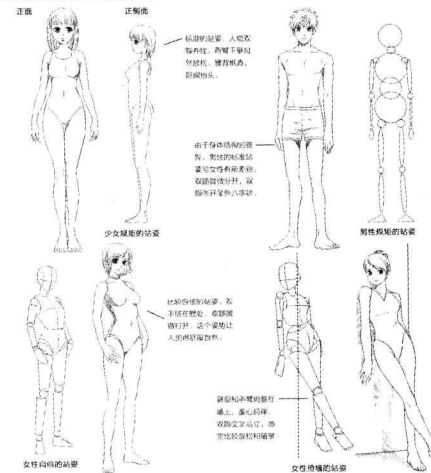
5.1

静态动作的描绘

人体可以做出的动作类型十分丰富，既包括一些常见的生活动作，也包括一些不常见的特殊动作。不同性格的人物，其动作的表现方式也不同，因此可以通过动作体现人物内心的活动，从而表现其性格特征。动作有动态与静态之分，下面我们学习几种常见的静态动作。

(5.1.1) 站姿的绘制

站姿是人体最常见的姿势之一。不同的人受自身性格和习惯的影响，站立的姿态大不相同。下面我们来看看不同人物站姿的绘制吧。



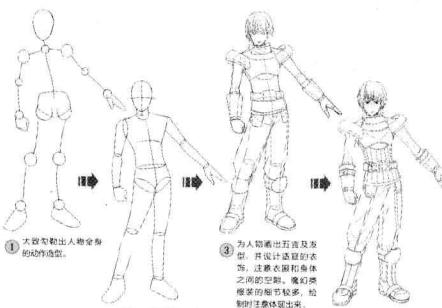
步骤学习

利用直观的绘制步骤图对漫画的绘制方法和过程进行详细的讲解分析。

魔幻类服装人物的绘制步骤



- ① 设计人物的动作，用简单和流畅的线条表现人物的关节和比例。
- ② 用圆滑的线条填充人物的外形，把握好透视和比例的效果。
- ③ 为人物绘制适当的装饰和配饰，勾勒头发和五官的轮廓线。
- ④ 细致地描绘衣服上的纹样，完善头发和五官的绘制。



- ① 大致勾勒出人形轮廓的动作造型。
- ② 在上一步的基础上绘制人物外形的轮廓。
- ③ 为人物画出五官及装饰，完成设计服装的衣领，注意衣服和身体之间的空隙，魔幻类服装的裙摆较多，绘制时注意体现出来。
- ④ 仔细描绘和人物轮廓，添加细节，调整多余线条，完成绘制。

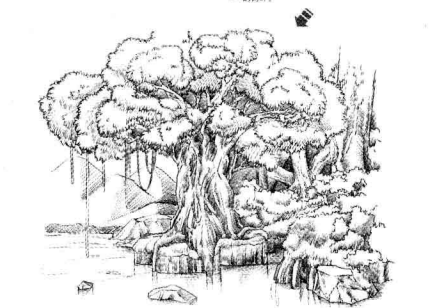
9.4.4 自然场景绘制实例——湖边古树

学习了自然场景的不同表现之后，下面我们来练习绘制一个湖边古树的场景。在绘制过程中要注意体现夏季白天时树木的特征。

湖边古树的绘制步骤



- ① 确定场景的布局，勾勒出树木和湖边环境的大致轮廓。
- ② 根据轮廓画出草图，用不规则的线条表现一片茂密的树叶。



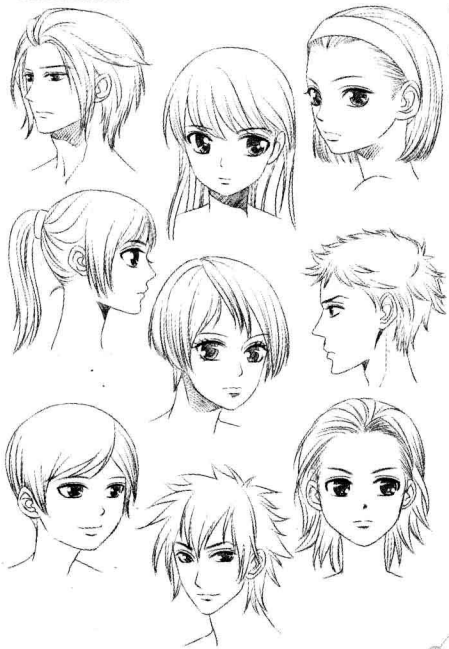
- ③ 细化草图，画出具体的树叶形态，用大片的线条绘制出树冠的轮廓，阴影以及水面的位置。

湖边古树的完成图

参考图典

针对各个绘画知识点，收录丰富多样的图例进行展示，引领读者在学习过程中举一反三。

平地人物的各种面部



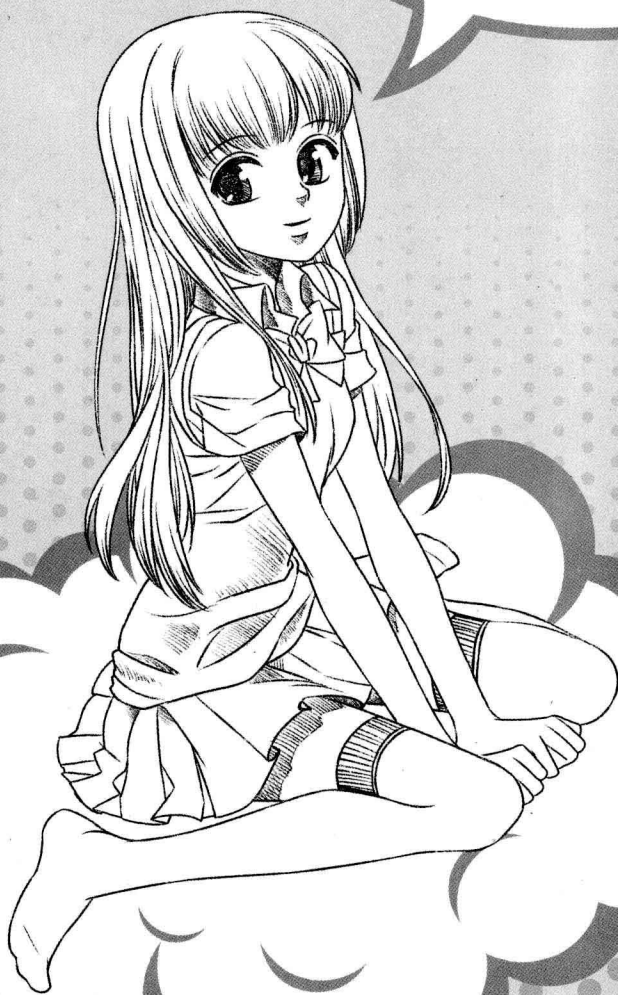
不同样式的Q版人物服装



Chapter 01

漫画的基础

漫画作为一种独特的艺术形式，具有较高的艺术价值。它具有精彩的故事情节、生动的画面，是一种深受青少年喜爱的流行读物。本章我们就先来了解一下与漫画相关的基础知识。



1.1

全面了解和认识漫画

漫画已经成为许多人日常生活中一种休闲的阅读形式，其好看的绘制手法、引人入胜的故事情节深受青少年的喜爱。但大家对漫画有多少了解呢？在本章的学习过程中，我们将针对漫画是什么、漫画的类型、绘制漫画的工具和动漫人物的创作流程等内容为大家进行详细的介绍。

1.1.1 什么是漫画

漫画是一种独特的艺术形式，深受世界各国广大读者的喜爱。漫画被誉为没有国界的世界语言，并被西方艺术评论家们称之为“第九艺术”。人们平时所说的“漫画”专指故事漫画，其精彩的故事情节、漂亮的画面效果和独特的表现手法吸引了众多读者。漫画具有引人开怀、发人深思、启人心智的功能，而这三大大特质就是漫画的基本特征。



我们所熟悉的漫画作品

漫画有“史前漫画”和“新型漫画”之分，现在作为流行读物的“漫画”指的都是新型漫画。史前漫画和现在人们熟知的漫画有较大不同，是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画，具有较强的讽刺性和社会性。而新型漫画则打破了以往的传统，结合了文学、艺术，并运用电影表现手法，以一格格的图画来讲述故事。新型漫画有着灵活多变的形式和广阔的知识内容，题材更加丰富多样，对读者来说也更加具有吸引力。

经历了 60 多年的累积，新型漫画迅速发展，衍生出了各种动漫影视形式。现在，不论中国、日本还是欧美，都出现了大量优秀的动漫作品和经典的人物形象，漫画越来越受到世界各国人民的喜爱。



1.1.2 漫画的类型

如今,漫画的类型逐步多元化。按照如下不同的划分方式,可以将漫画分为多种类型。

- 按风格:写实漫画、Q版漫画、唯美漫画等。
- 按题材:科幻类、神话类、竞技类、格斗类、冒险类、爱情类、推理类、幽默类、恐怖类等。
- 按形式:单幅漫画、多幅漫画(包括四格漫画)、连环漫画等。
- 按地域:法国漫画(BD)、美国漫画(Comics)、日本漫画(Manga)、港台漫画、内地漫画等。
- 按受众:儿童漫画、青年漫画、少年漫画、少女漫画、成人漫画、军事漫画、耽美漫画以及地下漫画等。

下面,我们来了解一下当前比较流行的几种漫画类型。

少女漫画

少女漫画是当今的主流漫画类型之一,故事主角以少女为主,内容多样,画面唯美,通常对故事情节描写细腻,对人物的描绘也较为精致。最早的少女漫画是手冢治虫的《骑士公主》。



《彩云国物语》



《樱兰高校男公关部》



《美少女战士》



《吸血鬼骑士》



《他和她的故事》



《恶作剧之吻》

少年漫画

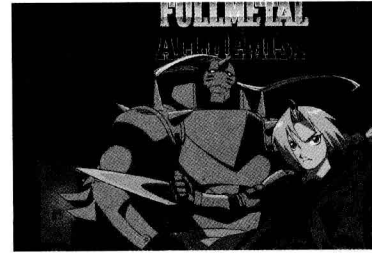
少年漫画也是主流的漫画类型,此类漫画广受读者欢迎。少年漫画的主角一般都是少年,内容多以战斗、冒险、科幻、悬疑为主,通常以主角为达成一个目标而奋斗来展开故事,具有“热血”和“激情”的特征。此类型的代表作品有《火影忍者》《死神》《ONE PIECE》等。



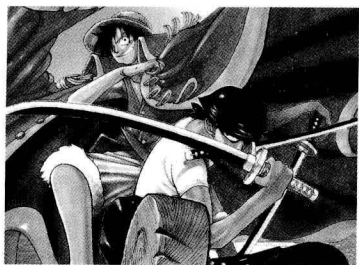
《全职猎人》



《圣斗士星矢》



《钢之炼金术师》



《ONE PIECE》



《家庭教师》



《死神》

竞技类漫画

竞技类漫画通常属于少年热血类漫画的范畴。这类漫画以比赛竞技为主要内容，以激烈紧张的赛事来吸引读者的眼球，竞技的内容多种多样，以体育竞技居多。以《灌篮高手》《足球小将》等为代表的竞技类漫画，在漫画的世界中闪烁着耀眼的光芒。



《灌篮高手》



《足球小将》



《棋魂》



《网球王子》



《王牌投手振臂高挥》



《飞轮少年》

推理类漫画

推理类漫画以侦探、推理、悬疑为故事基调，营造出悬疑、惊悚的气氛，吸引读者跟着剧情的发展一步步破解谜团，通常带有一定的英雄主义情结。这一类型的代表作品有《名侦探柯南》《金田一少年事件簿》和《推理之绊》。



《名侦探柯南》



《金田一少年事件簿》



《推理之绊》



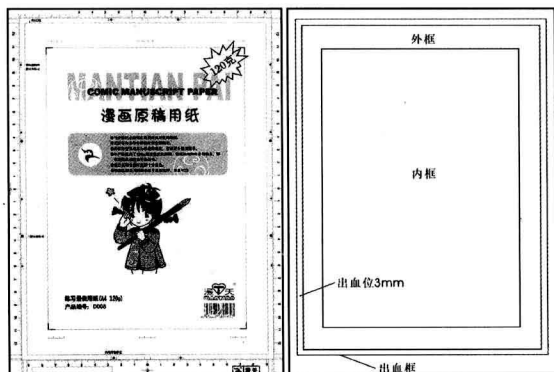
1.2

了解绘制漫画的工具

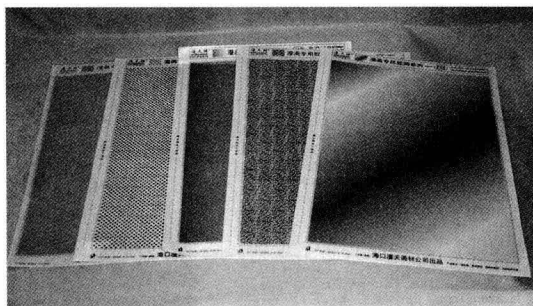
漫画的绘制过程较为复杂,而绘画的工具也是多种多样。想要画出令人满意的漫画,首先需要熟悉各种工具的使用方法。因此,我们在学习绘制漫画之前,首先要了解绘制漫画的各种常用工具。

1.2.1 绘制漫画的传统工具

绘制漫画的传统工具是指在纸上进行手工绘制所用到的工具,如漫画原稿纸、铅笔、绘图橡皮、蘸水笔、墨水、网点纸等等。



漫画原稿纸



网点纸



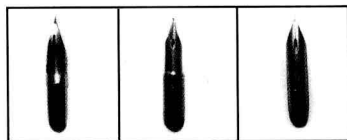
铅笔



橡皮



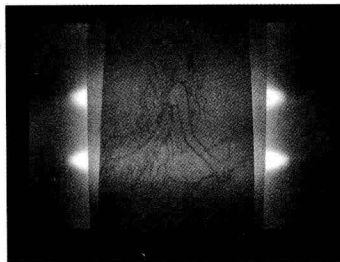
墨水



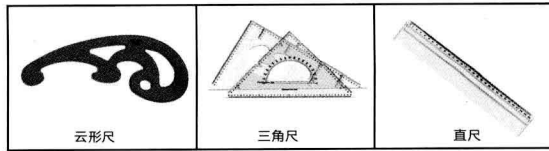
各式蘸水笔笔尖



拷贝台



刀具

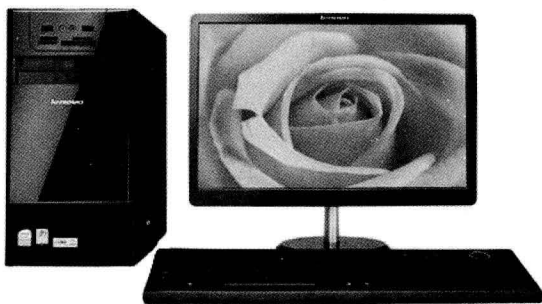


尺类

1.2.2 绘制漫画的数码工具

21 世纪是数码科技的时代，我们的漫画绘制工具也紧随潮流、日新月异。与传统工具相比，用数码工具绘制漫画更为经济、方便，因此越来越多的漫画家开始采用数码工具作画。而数码工具可以分为硬件方面和软件方面。主要的数码硬件工具有数位板、扫描仪、打印机、电脑等，主要的数码软件工具有 Photoshop、Painter、SAI 等。

主要的数码硬件工具



台式电脑



数位板



扫描仪



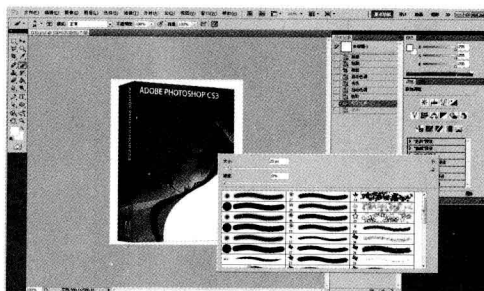
打印机

主要的数码软件工具

Easy Paint Tool **SAI**



SAI



Photoshop



Painter

1.3

动手画一个漫画人物

理论知识了解得再多，也不及自己亲手操练哦。前面我们了解了漫画的种类和绘制漫画时的各种工具，下面，我们就通过绘制一个漫画人物来初步了解一下绘制漫画的方法和步骤吧！



① 确定人物的基本动作和造型。用铅笔轻轻勾勒出人物的大致轮廓和动态草图。



② 用几何图形来表现人体结构。



③ 在上一步基础上勾勒出人物的五官和头发的大致轮廓，用连续的笔触描绘人物的身体。



④ 画出衣服的大致造型，擦去影响视觉效果的多余线条，描绘五官和头发的大致纹路。



⑤ 增添头发的线条，细化衣服的褶皱，注意衣服要随着人物的身体曲线而产生适当的起伏变化。



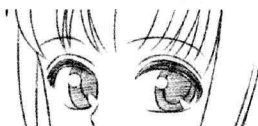
⑥ 用橡皮擦去多余的线条，补充衣服上的褶皱，继续增加头发的细节。至此，人物基本上成型。



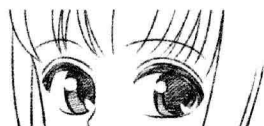
7 大致勾勒出瞳孔、眼睑和双眼皮。



8 根据光线的方向画出高光。



9 用铅笔对整个眼球进行涂色，注意留出高光。



10 加深瞳孔和眼睑的颜色，使眼睛富有层次感。



11 头发要绘制得疏密不一，从而使层次丰富。



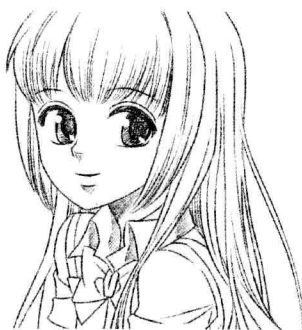
12 增加头发的纹路，使之看起来立体而有动感。



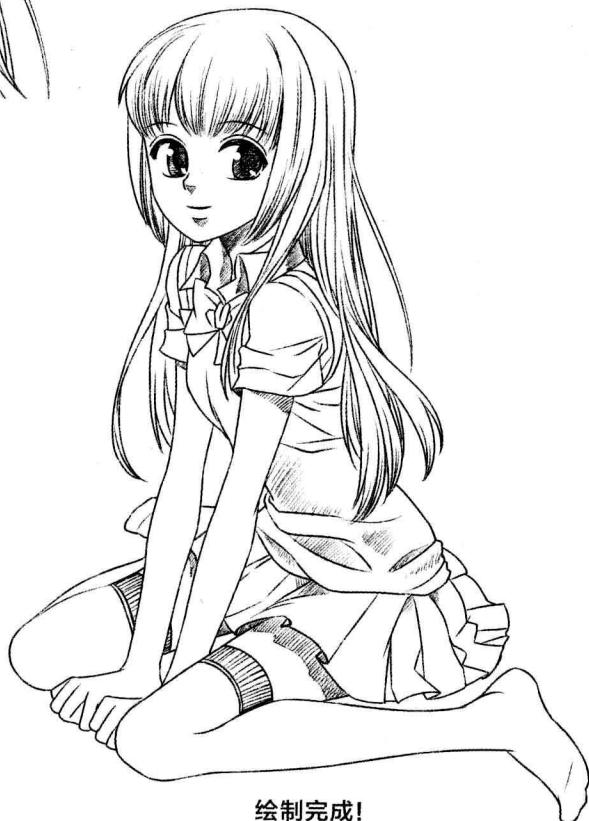
13 至此，人物的造型已经完成。但这仅仅是一张平面线稿，缺乏立体感的表现。



14 在发间和发梢处添加上一层阴影，人物的头发就显得更加有层次了。



15 最后，在人物的鼻子、嘴、下巴、脖子以及衣服褶皱各处的背光面加上阴影。这样，人物看起来就更加立体、真实了。



绘制完成!