

梦工场

COMICS DREAM WORKS



从零开始 举一反三
重点掌握 成就梦想

李小燕 编著

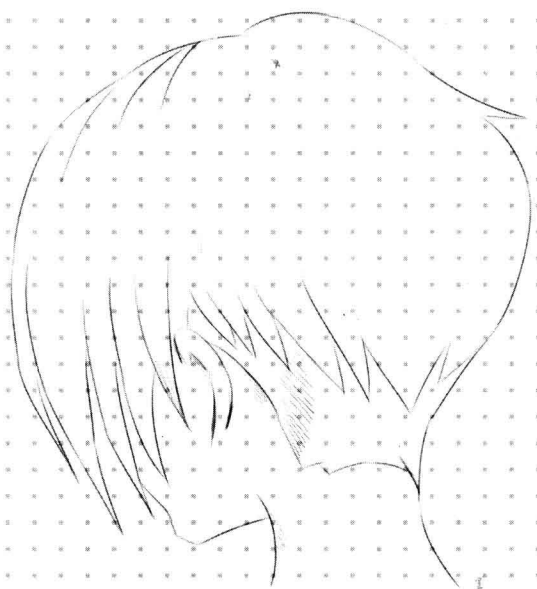
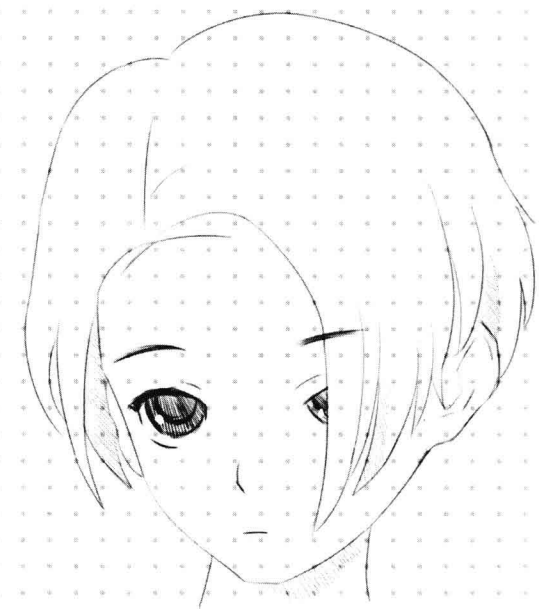
VOL **1**

漫画素描技法从草稿到完稿

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

漫画技法必备基础

练习要点1：
头部特写



提示：

通过对一个人物头部多角度的绘制，来掌握五官、发型在不同角度下的特点，有助于我们更好地掌握绘制人物头部的技巧。

练习要点2： 丰富的表情绘制

提示：

人物的表情千变万化，不同的表情能够很好地表达人物此刻的心情，平时需要多做人物的表情练习，才能在实际绘画时，准确地将不同的表情特点表现出来。



→
开心



→
难过



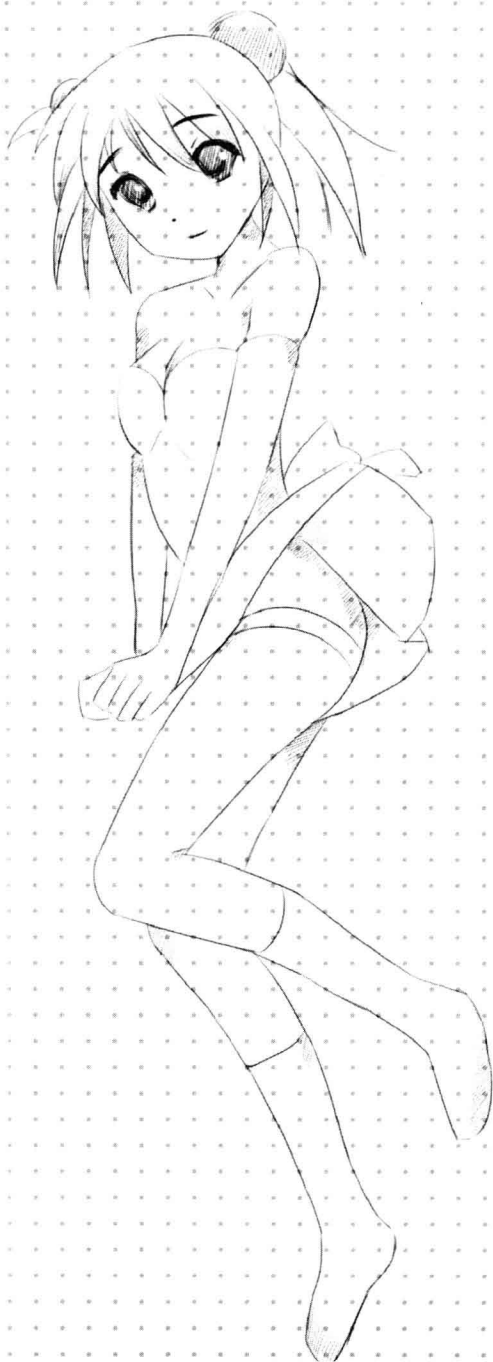
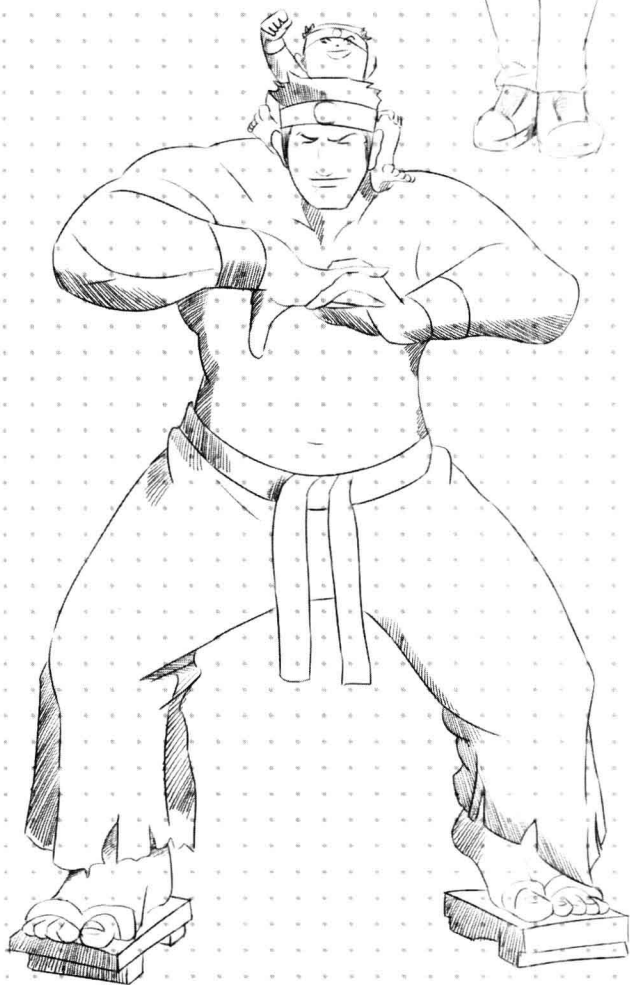
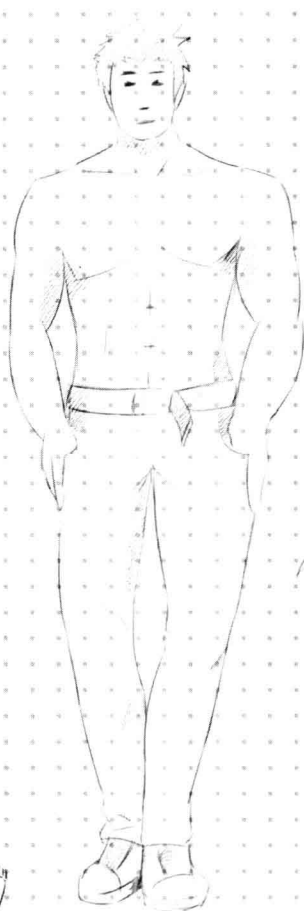
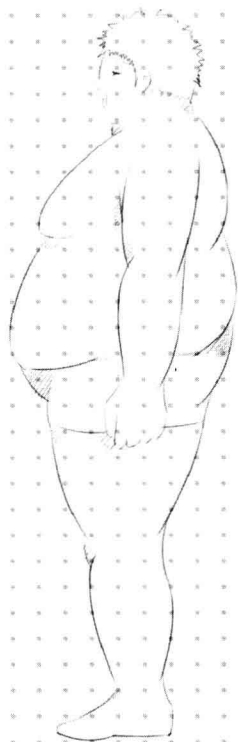
→
愤怒



练习要点3： 形态各异的体型

提示：

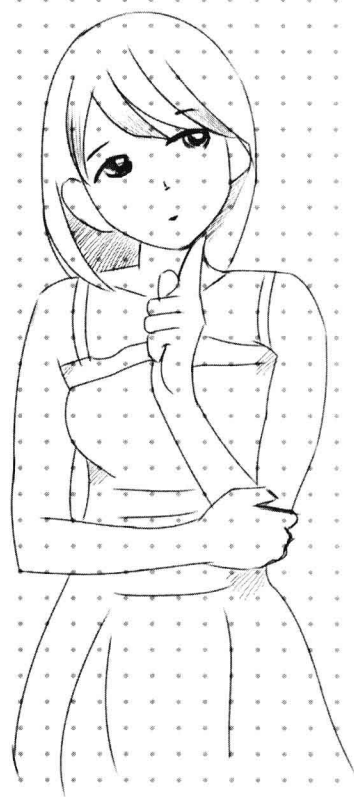
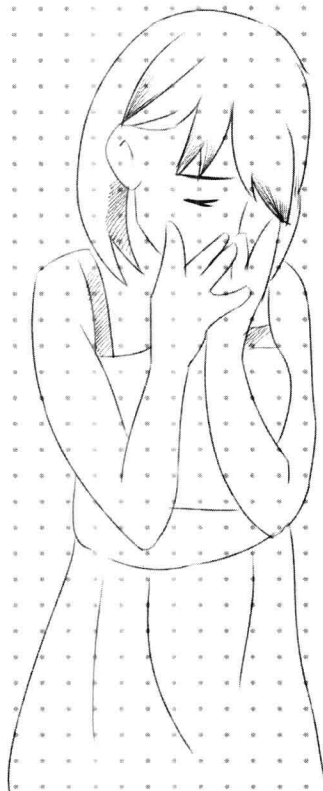
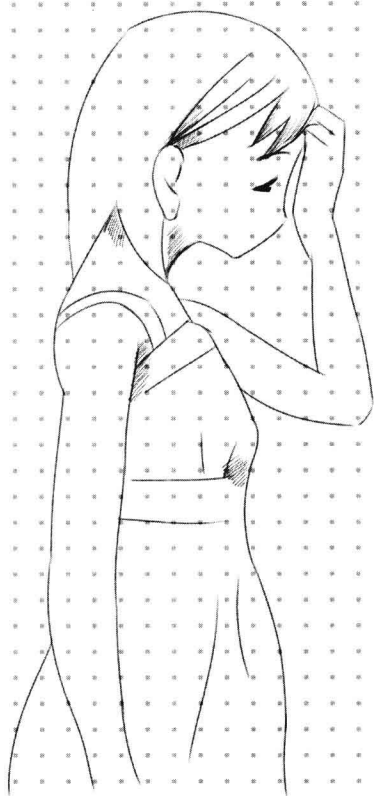
每个人的体型都是不一样的，在绘制时我们需要根据所设定的人物类型来决定人物体型。



练习要点4： 动态体现情绪化

提示：

当人物想要表达某种情绪时，可以用身体的各种动态来加强和补充面部表情的表现作用。



提示:

人物动作的多样性给我们的绘制带来了一定的困难,但同时形态各异的动作,也可以起到加强表现人物情绪的作用。

练习要点5: 形态各异的生活动作

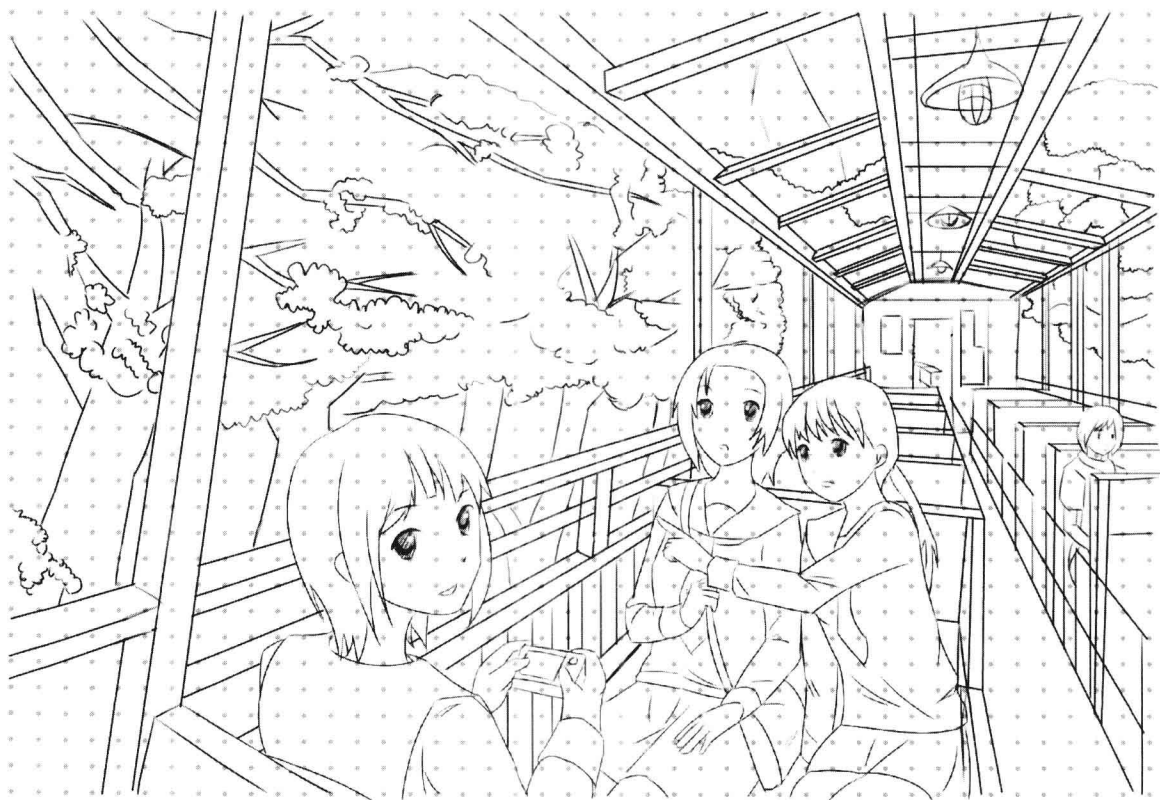


不同的动作配合人物的面部表情,可以很好地将人物的存在感和真实感表现出来。

练习要点6： 漫画场景的创建

提示：

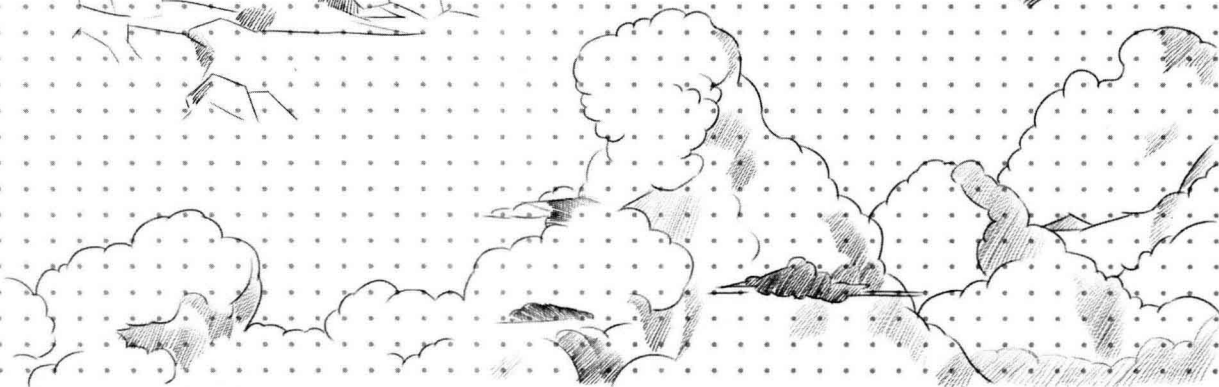
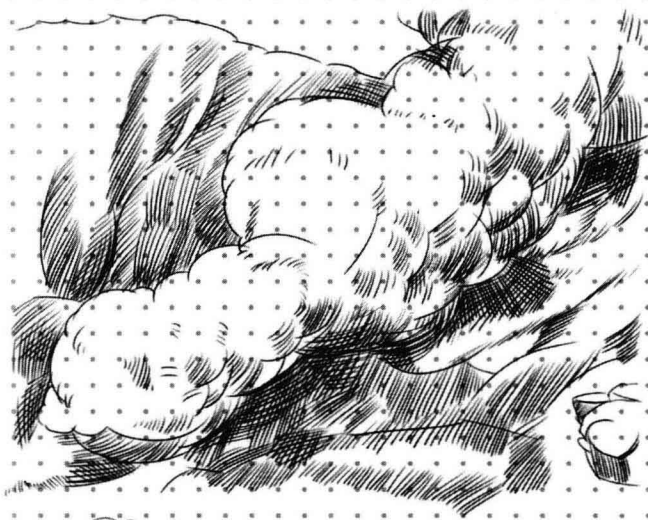
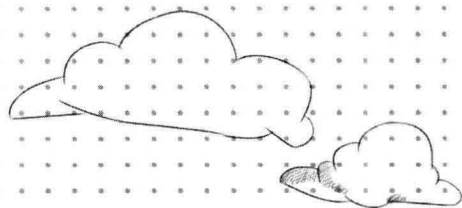
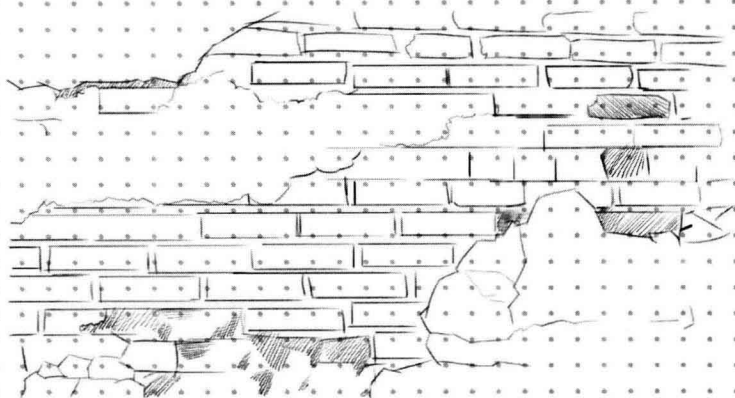
光有人物的漫画还不算完整，场景的陪衬更能把漫画的表达方式体现得淋漓尽致。漫画中场景有时用来体现特殊的时间和地点，有时候可以表达出人物的心情。



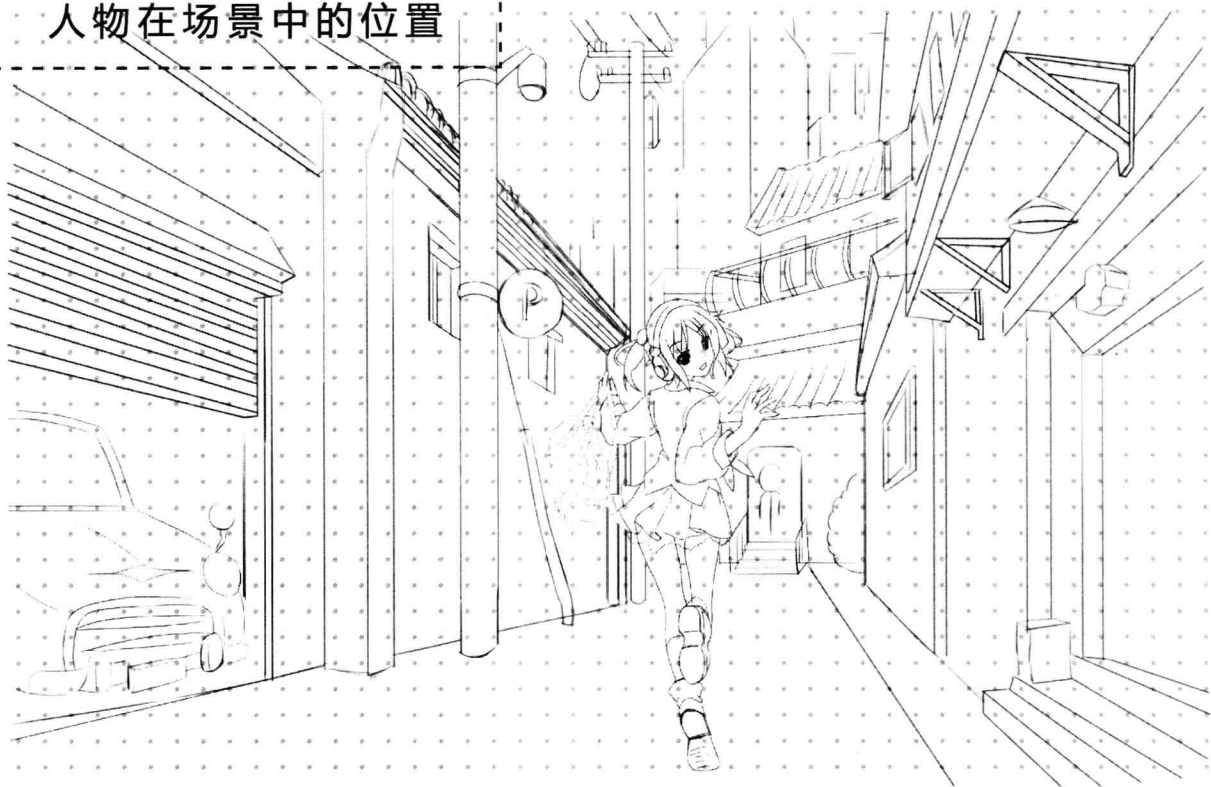
提示:

在漫画后期的处理上,为了表达画面的视觉冲击力,常会用到一些特效的烘托。有些特效可以增强画面的效果,有些特效着重烘托人物的心理,特效的表达方式多种多样,制作方式也多种多样。

练习要点7: 画面特效的运用

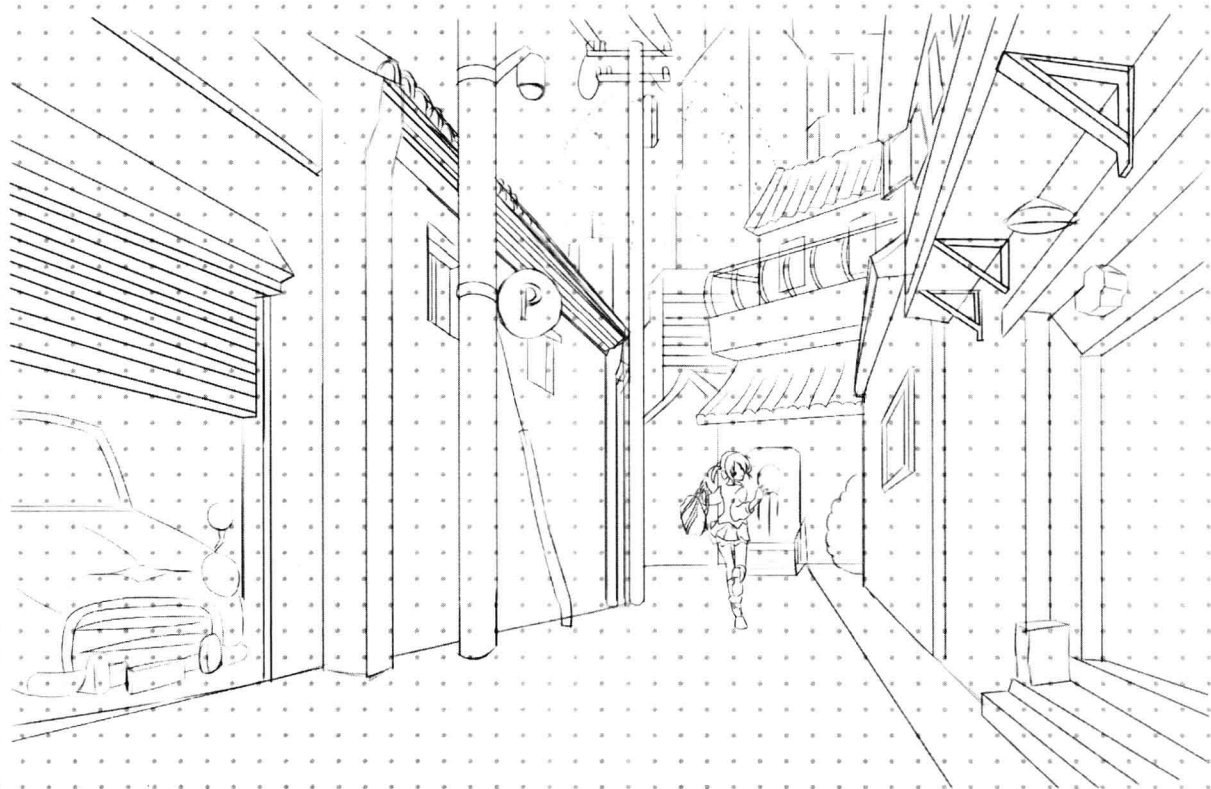


练习要点8： 人物在场景中的位置



提示：

人物的远近大小，以及在场景中的位置正确与否，都是绘制一幅背景漫画必须注意的地方，我们需要根据场景的结构来变换人物的位置和大小。





漫画梦工场

COMICS DREAMWORKS

从零开始 举一反三
重点掌握 成就梦想

李小燕 编著

VOL 1

漫画素描技法从草稿到完稿

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画梦工场. 1, 漫画素描技法从草稿到完稿 / 李小燕编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2012.9
ISBN 978-7-115-28853-0

I. ①漫… II. ①李… III. ①漫画—素描技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第161429号

内 容 提 要

在学习漫画的道路上,作为初学者的你,是否遇到过人物草图设置的难题?是否遇到过构建场景的问题?又如何让二者能够很好地融合在一起呢?阅读本书即可找到答案。

本书是《漫画梦工场》系列中的一本。本书从人物草稿的构思、打稿、清晰结构和线稿、修饰及渲染线稿开始讲起,用生动而精致的图例、简明扼要的图注,将草图的绘画技巧、头部画法、身体画法、动态表现、场景构建、画面特效的运用等实用技巧直观展现出来,帮助读者深入了解从草稿到完稿的完整过程。

本书讲解系统,图例丰富,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。

漫画梦工场 1——漫画素描技法从草稿到完稿

- ◆ 编 著 李小燕
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>
北京鑫正大印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14 插页: 4
字数: 350千字 2012年9月第1版
印数: 1-4000册 2012年9月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-28853-0

定价: 32.00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

目录

Part 01 准备一下 5

从草图到完稿的绘制过程 6

人物角色的构思 6

草图打稿 6

延展结构、清晰线稿 9

修饰角色线稿、渲染 11

常用的绘图工具 13

常用的绘画工具 13

常用的绘画软件和硬件 14

草图技巧先知道 16

草图的绘画顺序 16

草图的绘制速度 17

草图的绘制技巧 18

曲线绘制草图 21

举一反三：简单地构建人物草图 22

Part 02 掌握头部画法 23

掌握面部画法 24

十字线的作用 24

用横线定位眼睛的方法 25

多角度面部的画法 26

正面脸的画法 26

斜侧面脸的画法 27

侧面脸的画法 28

同一张脸的多角度画法 29

千奇百态的脸型 30

婴幼儿的脸型 30

少儿的脸型 31

青年人的脸型 32

成年人的脸型 33

中老年人的脸型 34

五官的塑造 35

眉和眼是五官的重中之重 35

通过面部的立体感表现鼻子 37

嘴巴在面部的表现 38

耳朵的表现 41

人物发型的塑造 43

发型绘制的基本功 44

发型的微变化 47

百变发型 48

举一反三：设计一个完整的头像 49

头部特写讲解 52

面部表情的重要性 53

表情刻画的特点 53

同样表情的不同表现方法 55

表情的丰富变化 56

不同表情的眼睛变化 57

不同表情的嘴巴变化 58

人物表情微变化 59

装饰人物表情的符号 60

Q版人物表情 61

举一反三：同一个人物的不同表情 62

Part 03 身体的绘制 64

了解身体比例 65

身体比例先知道 65

常见的人物身体比例 66

Q版人物的身体比例 67

通过头身来确定人物的比例 68

举一反三：在实战中用头身比来绘制人物 69

漫画人物的肌肉和骨骼 71

人物身体轮廓的不同表现 73

不同体形结构的男性人物特点 74

女性人物的身体轮廓表现 75

年龄差异、身高差异的身体 76

举一反三：人物形态各异的体型 77

身体各个部位的刻画 79

颈部和肩部的联系 79

躯体的表现 82

臀部的表现 85

手臂的常规表现 86

腿部的常规表现 88

手和脚的画法 90

手的画法 90

脚的画法 92

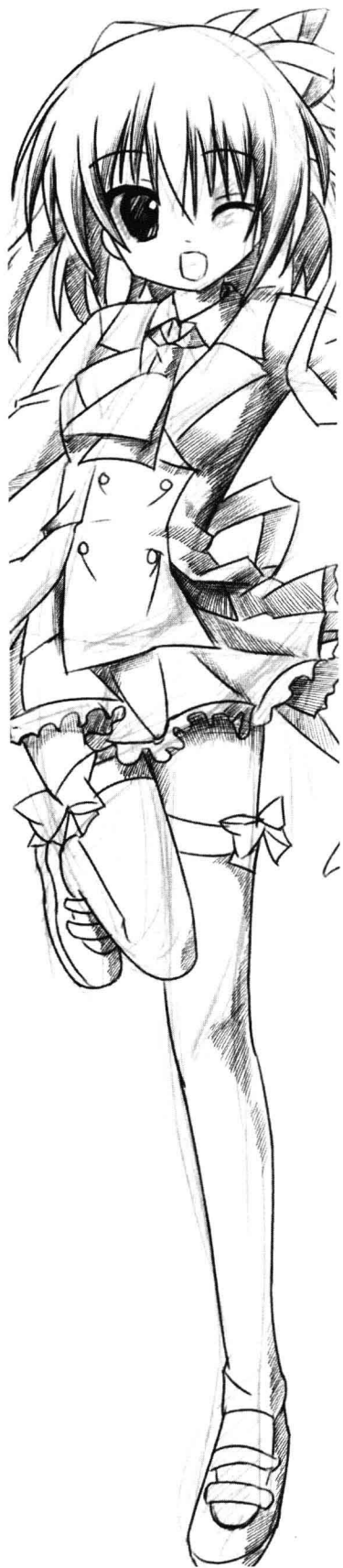
身体在不同角度透视中的运用 94

不同角度的身体透视表现 94

常见的身体透视表现 96

目录

举一反三：不同角度的人物绘制.....	98	根据照片来画场景.....	147
举一反三：用方块来画人体.....	100	举一反三：用草图来构建场景，不断修 善完成.....	152
Part 04 动作实践：从草图到 完稿.....	103	将人物放到场景当中.....	157
漫画人物的动态美.....	104	根据透视关系在场景中摆放人物的位置.....	157
人物的头部运动主要体现在颈部和肩膀.....	104	绘画实践：构建场景添加人物.....	159
手臂的运动.....	106	举一反三：场景中人物的不同位置与透 视表现.....	164
腿部的运动.....	108	Part 06 画面特效的运用.....	170
扭动身躯呈现人物的动态美.....	110	让画面更具有感染力.....	171
抓住动态关键：了解掌握动态线.....	111	画面渲染力的实战.....	172
人物基本姿势的表现.....	114	构图的技法.....	174
站立的姿态.....	114	构图知识的掌握.....	174
坐立的姿态.....	115	增强画面感的三角构图.....	175
行走的动态.....	117	S形构图.....	176
奔跑的动态.....	118	圆形构图.....	177
平躺的姿态.....	119	不规则形状构图.....	178
举一反三：用草图来绘制完整的人物动态... 120	120	其他构图方式.....	179
有难度的动态表现.....	122	双人组合构图.....	181
格斗人物动态.....	122	多人组合构图.....	182
动态难度分析.....	124	举一反三：通过多人构图确定人物关系.. 183	183
难度动作实践：跌倒动作的表现.....	125	光影有魅力.....	186
举一反三：通过动态体现人物情绪化..... 127	127	光和影的原理.....	186
生活动作的绘制技法.....	130	举一反三：光影魅力实践.....	188
生活动作1：起居动作.....	130	用细节来完善画面.....	190
生活动作2：户外运动.....	132	通过线条来完善画面细节.....	190
生活动作3：休闲娱乐.....	134	举一反三：用细节完善画面.....	195
举一反三：形态各异的生活动作.....	136	Part 07 从草图到完稿的绘制 实践.....	200
Part 05 漫画中场景的构建.....	137	从人物到场景的绘制实践.....	201
透视的重要意义.....	138	多人组合绘制实践.....	215
一点透视.....	138		
两点透视.....	141		
三点透视.....	144		



Part 01

准备一下

在学习漫画绘制之前，我们先系统地了解一下漫画绘制的过程和技巧。本章着重描述漫画绘制的过程，漫画中的使用工具并且强调了一些漫画绘制的技巧。

从草图到完稿的绘制过程

人物角色的构思

在进行绘画创作前，我们要对绘画的内容进行构思和揣摩。在画面中表述角色信息时，要有所侧重，先将角色最直观的外形特点表述清晰，再对角色常见的情绪进行绘制，最后再为角色赋予一些以“丰富角色”为目的的其他内容。有的放矢地绘制角色，才会在实际绘制中思路清晰。

草图打稿

① 绘画之前明确角色的动作结构，确定人物头顶、下巴、肩部、胯部和脚底的位置，注意人体比例。



动作的确定是首要的，其次就是如何将这动作用最简练的线条“真实”化。在人物结构确定之后来扩展人物的结构。



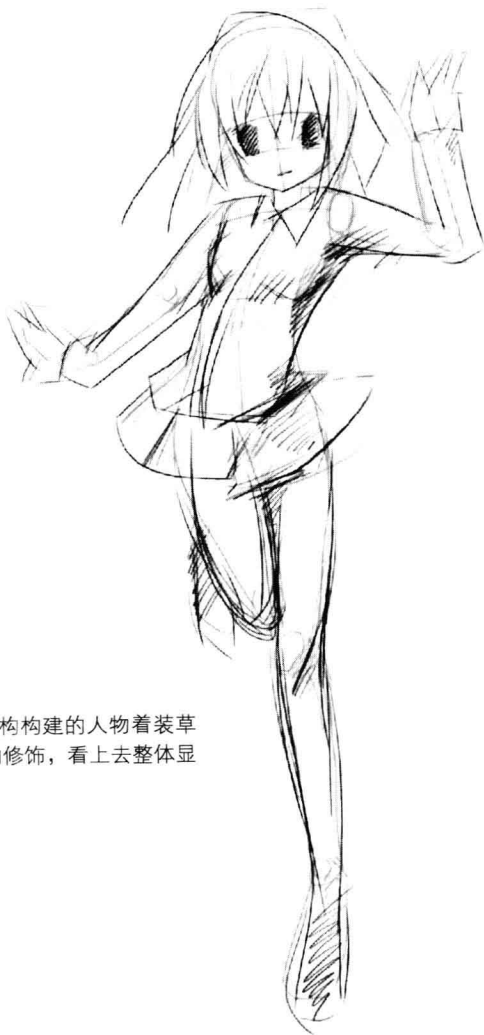
② 确定绘画角色结构以后，根据结构的延伸来构建人物头部的草图。



③ 根据身体结构，人物上半身的草图绘画显得尤为清晰。



④ 根据人体结构构建的人物着装草图还缺少了装饰物的修饰，看上去整体显得很凌乱。



⑤草图绘制完成后，在结构上添加修饰，对人物的不同装扮进行刻画。



概括地将角色的装饰画出来，尽可能贴近人物特点。



将人物的服装装扮概括出来，为明确线稿做准备。