

mcoo  
www.mcoo.org

超级  
漫画

# 超级漫画

张利敏 编著

## 绘制实战手册

# 角色绘画从局部到整体1000例

超级实战手册+1000个实例=超超豪华角色绘画图库



绘制  
实战  
手册

角色绘画  
从局部到  
整体  
1000例

超级  
漫画

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

mcoo  
www.mcoo.org



mcoo  
www.mcoo.org

超级  
漫画

# 超级漫画

张利敏 编著

## 绘制实战手册

# 角

色绘画从局部到整体1000例

超级实战手册+1000个实例=超超豪华角色绘画图库



绘制  
实战  
手册

角色绘画  
从局部到  
整体  
1000例

超级  
漫画

人民邮电出版社  
北京

mcoo  
www.mcoo.org

## 图书在版编目 (C I P) 数据

超级漫画绘制实战手册：角色绘画从局部到整体  
1000例 / 张利敏编著. — 北京：人民邮电出版社，  
2012.9  
ISBN 978-7-115-28915-5

I. ①超… II. ①张… III. ①漫画—绘画技法 IV.  
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第167607号

## 内 容 提 要

本书是一本关于动漫作品中如何绘制完整角色的参考手册。全书分为6个部分，包含1000多幅角色绘制参考图。第1部分包含62幅人物五官的绘制参考图，第2部分包含94幅人物脸部的绘制参考图，第3部分包含106幅人物发型的绘制参考图，第4部分包含117幅人物肢体的绘制参考图，第5部分包含385幅人物躯干动作的绘制参考图，第6部分包含268幅人物整体的绘制参考图。可以说，本书既是一本学习绘制完整角色的参考手册，也是一本非常适合漫画学习的实战手册。

本书细节丰富，案例效果精美，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。

### 超级漫画绘制实战手册——角色绘画从局部到整体1000例

- ◆ 编 著 张利敏  
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>  
北京艺辉印刷有限公司印刷
- ◆ 开本：787×1092 1/16  
印张：19.5  
字数：150千字 2012年9月第1版  
印数：1-4000册 2012年9月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-28915-5

定价：39.00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

## Page-005 五官的表现



- Page-006 五官的绘制技法
- Page-007 练一练
- Page-009 正面
- Page-011 侧面
- Page-013 嘴巴的表现

## Page-015 脸部的表现



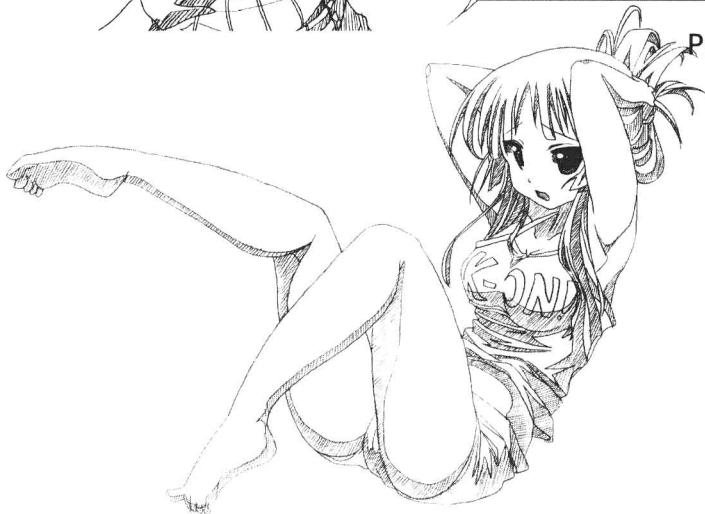
- Page-016 脸部的绘制技法
- Page-017 练一练
- Page-019 正面
- Page-024 侧面

## Page-036 发型的表现



- Page-037 发型的绘制技法
- Page-038 练一练
- Page-040 短发女生
- Page-046 长发女生
- Page-051 马尾女生
- Page-055 女生的其他发型
- Page-056 短发男生
- Page-062 长发男生

## Page-063 肢体的表现



- Page-64 肢体的绘制技法
- Page-065 练一练
- Page-067 手部表现
- Page-072 手臂表现
- Page-073 上半身的动作表现
- Page-074 脚部的表现
- Page-075 腿部的表现
- Page-081 下半身的表现

## Page-083 躯干动作的表现

- Page-084 静态动作的绘制技法
- Page-085 练一练
- Page-087 坐姿的绘制
- Page-108 跪姿的绘制
- Page-122 蹲姿的绘制
- Page-127 躺姿的绘制
- Page-136 站姿的绘制
- Page-147 动态的绘制
- Page-148 练一练
- Page-150 走姿的绘制
- Page-162 跑姿的绘制
- Page-176 跳姿的绘制
- Page-180 人物组合绘制



## Page-219 人物整体表现

- Page-220 人体表现的技法
- Page-221 练一练
- Page-223 人物整体表现





# 五官的表现

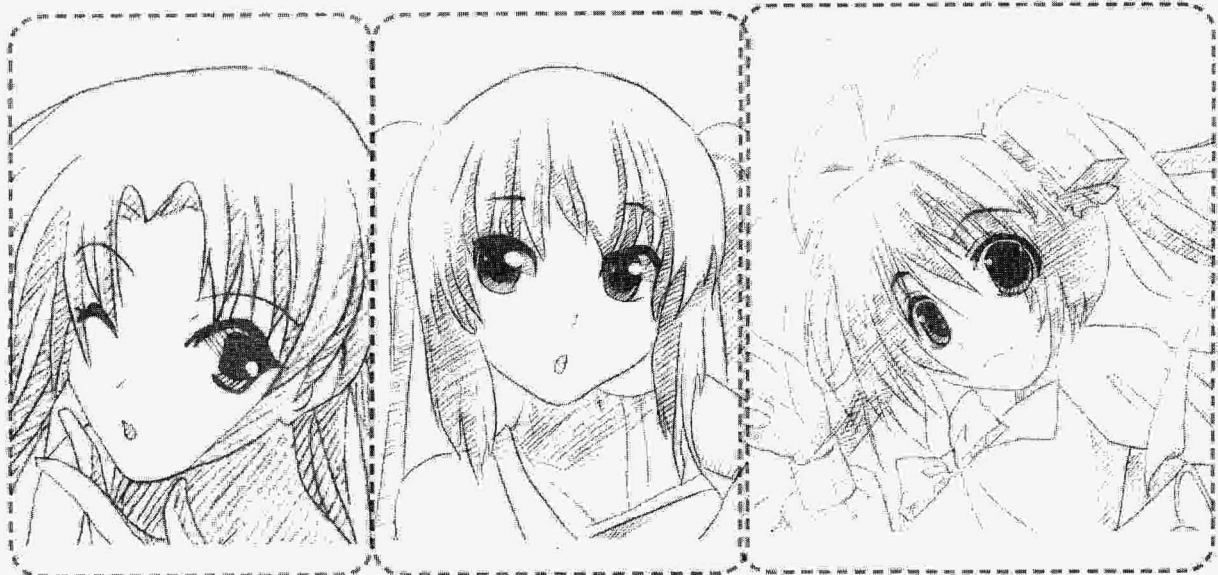
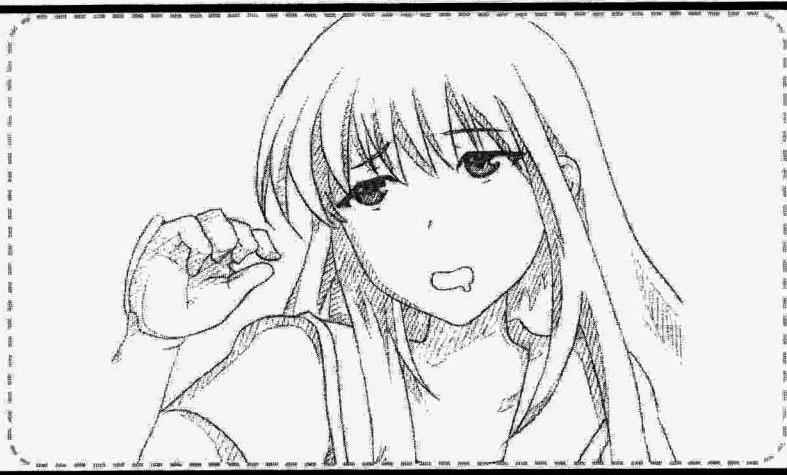
## Facial expression

### 本章简介

页数/Page : 005-014

范例作品编号 : N0001-N0062

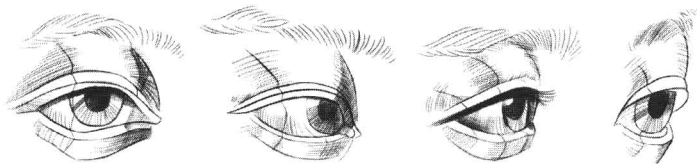
**内容要点：**五官的表现是绘制动漫角色的一个亮点，通过五官可以表达出人物的情绪，也可从侧面突显人物的性格，绘制人物时，五官要绘制得细致些，这样可使人物显得更加饱满。



# 五官的绘制技法

漫画中常常把眼睛夸张表现，如绘制成大大圆圆的，让人物看起来很可爱。

## 写实的眼睛结构



眼睛由眼眶、眼球、眼皮和眼角等组成，眼球由瞳孔和眼角膜组成，具有一定厚度的眼睑包裹在其外面。绘制眼睛的时候要注意眼球是半圆形透明的球体，所以颜色不要画成死黑，而是越靠近亮部颜色越黑，暗部反光颜色越透明，还要添加高光，这样才能让眼睛更加有神。

## 绘制流程

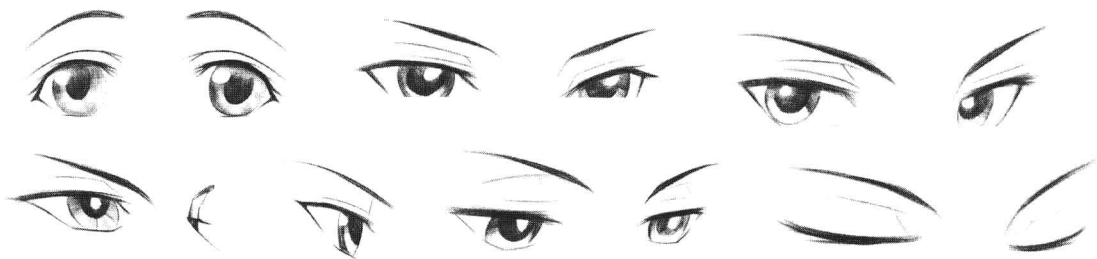


1. 勾勒出眼睛大概的样式。

2. 添加眼睛结构的细节。

3. 添加阴影。

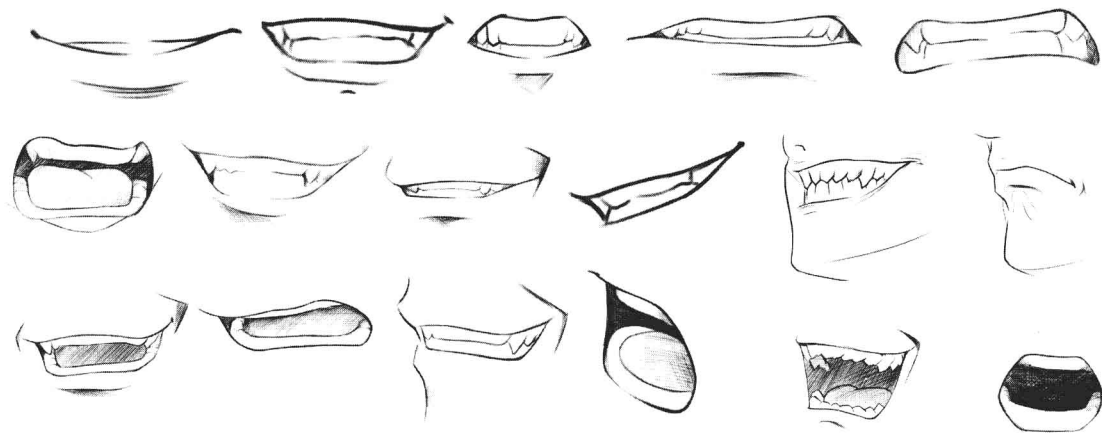
## 漫画中常见的眼睛



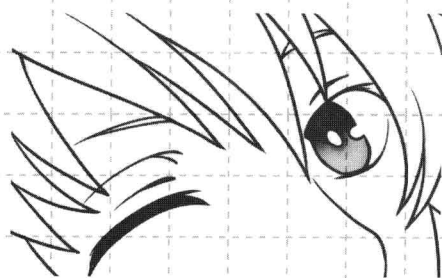
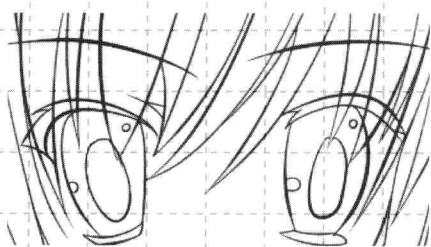
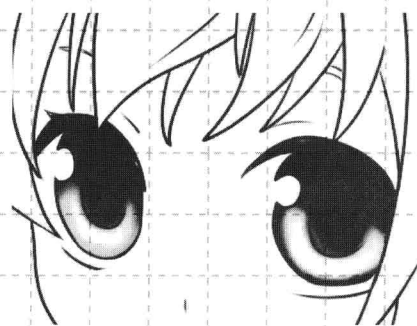
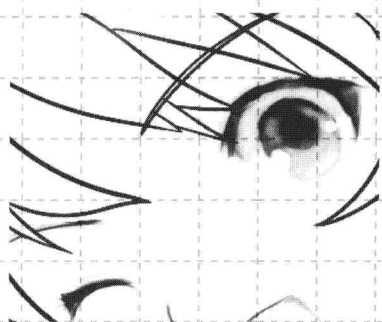
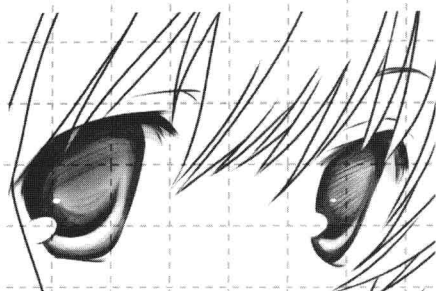
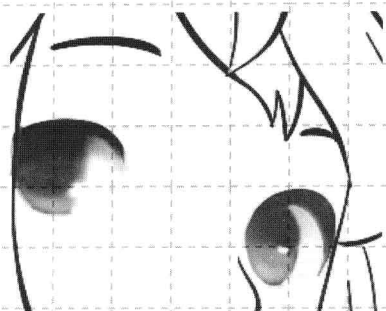
漫画中，嘴巴既可以进行简单表现，也可以进行夸张表现，根据故事的发展和人物的情绪来进行刻画。

嘴巴分为上嘴唇、下嘴唇和口裂（上下唇缘交合处称为“口裂”）三部分，从正面看嘴巴的形状，上下唇分别呈相对的w形，上唇比较长，唇线比较明显。

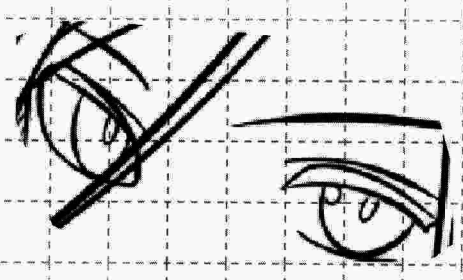
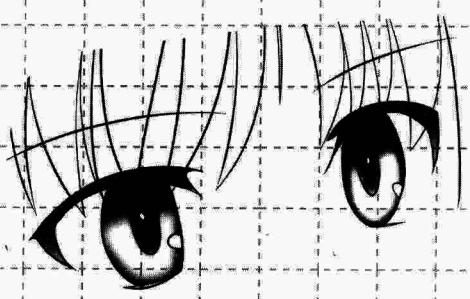
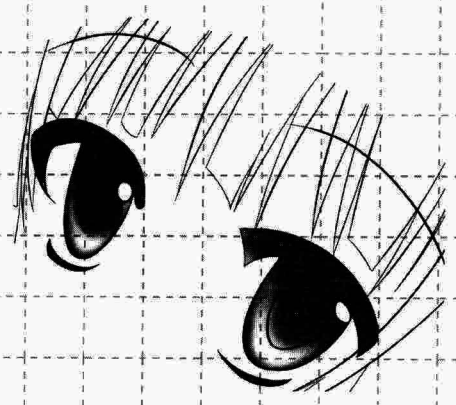
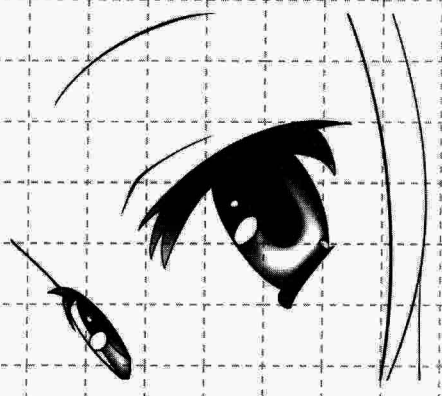
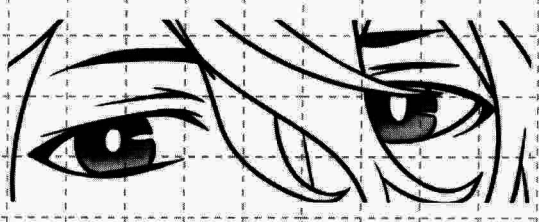
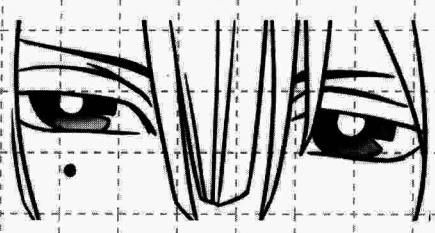
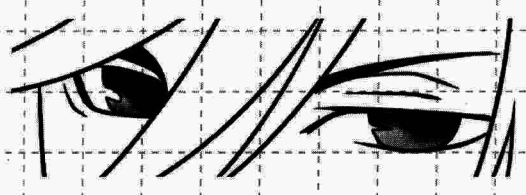
## 漫画中常见的嘴巴



# 练一练









N0001



N0002



N0003



N0004



N0005



N0006



N0007



N0008



N0009



N0010



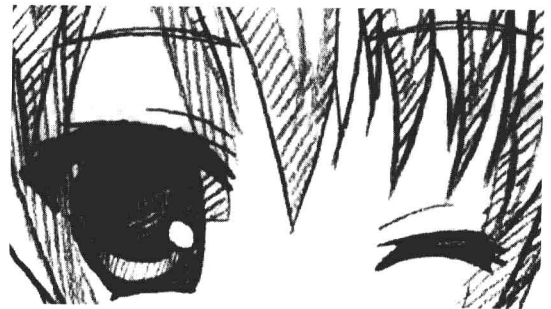
N0011



N0012



N0013



N0014



N0015



N0016



N0017



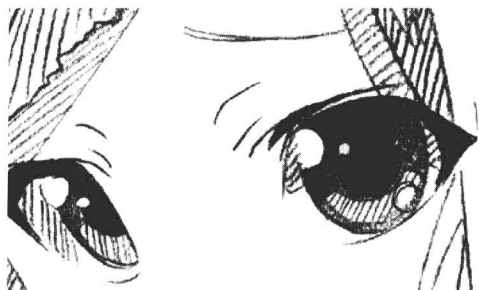
N0018



N0019



N0020



N0021



N0022



N0023



N0024



N0025



N0026



N0027



N0028



N0029



N0030



N0031



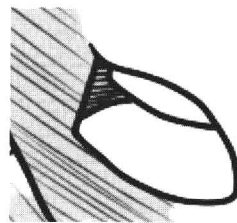
N0032



N0033



N0034



N0035



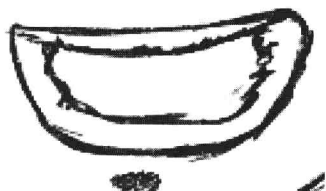
N0036



N0037



N0038



N0039



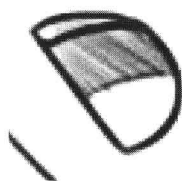
N0040



N0041



N0042



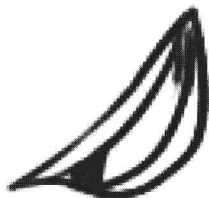
N0043



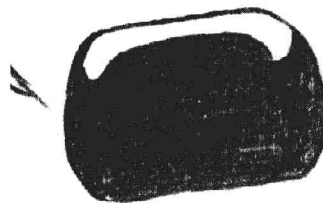
N0044



N0045



N0046



N0047



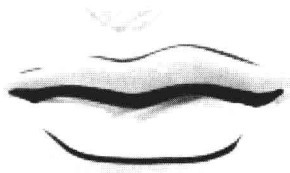
N0048



N0049



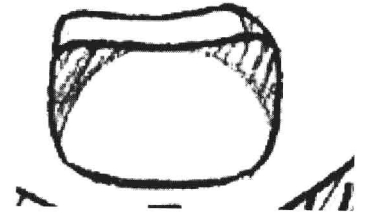
N0050



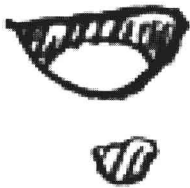
N0051



N0052



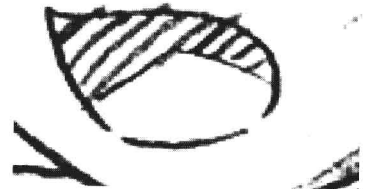
N0053



N0054



N0055



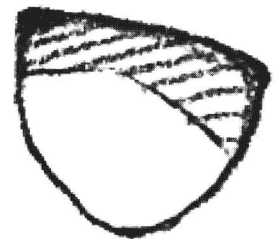
N0056



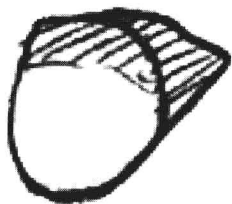
N0057



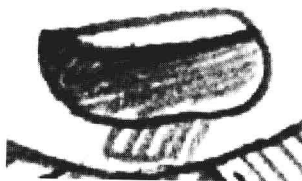
N0058



N0059



N0060



N0061



N0062



# 脸部的表现

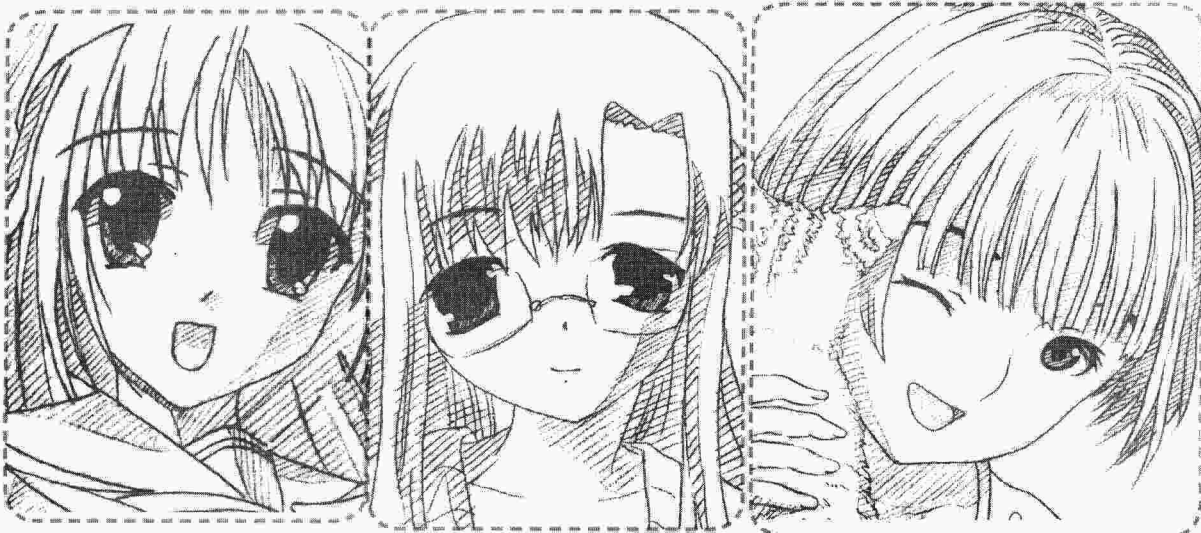
## Facial expression

### 本章简介

页数/Page : 015-035

范例作品编号 : N0063-N0156

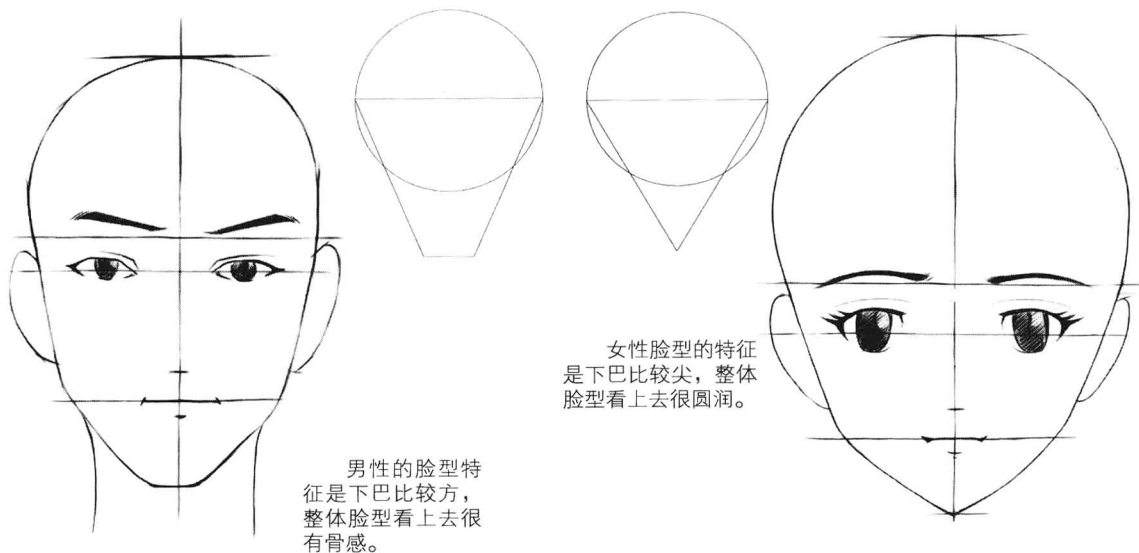
**内容要点：**在绘制角色头部的时候，为了烘托角色的某种情绪及动作，可以选择一些相对特殊的角度进行展现。一般情况下，积极的情绪多采用仰视视角展现，而负面情绪较重或角色处于劣势，亦或表示角色可爱时可采用俯视视角。





# 脸部的绘制技法

在塑造人物形象时脸部是很重要的。



人物的头部基本呈圆形，但在绘制角色头部时，我们会发现画出来的人物怎么大都相似呢？

这是因为除了发型、表情、角度以外，头部基本形态的区别也是很重要的。在创作人物角色时我们一定要注意区分人物的脸部特征。

各种男性的脸型



各种女性的脸型

