

漫画梦工场

COMICS DREAM WORKS



从零开始 举一反三
重点掌握 成就梦想

张利敏 编著

VOL **2**

超人气漫画角色素描技法



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

漫画梦工场

COMICS DREAM WORKS

从零开始 举一反三
重点掌握 成就梦想

张利敏 编著

VOL 2

超人气漫画角色素描技法

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画梦工场. 2, 超人气漫画角色素描技法 / 张利敏
编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2012. 9
ISBN 978-7-115-28866-0

I. ①漫… II. ①张… 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162332号

内 容 提 要

在学习漫画的道路上, 作为初学者的你, 是否遇到过漫画角色的身体比例、动作表现及服装造型设置的难题? 如何将人物与道具完美组合在一起呢? 阅读本书即可找到答案。

本书是《漫画梦工场》系列中的一本。本书从线和几何图形的画法开始讲起, 用生动而精致的图例、简明扼要的图注, 将漫画人物头部、身体、服饰、透视关系、姿态的画法, Q 版人物的画法, 漫画动物形象的画法等实用技巧直观展现出来, 帮助读者深入了解创作一个漫画角色的完整过程。

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 2——超人气漫画角色素描技法

- ◆ 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>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 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: 1-4 000 册 2012 年 9 月河北第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-28866-0

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

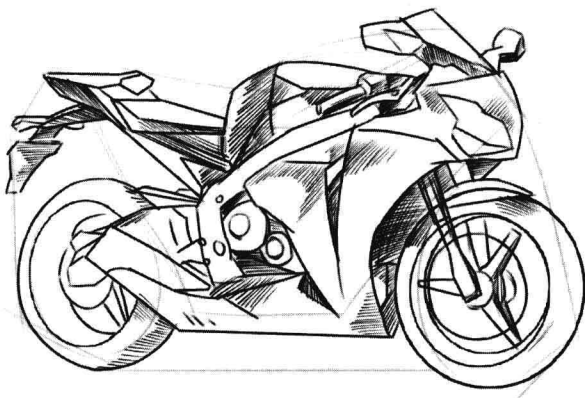
Part 01 基础绘画方法	6
线的画法	7
直线的画法	7
曲线的画法	8
举一反三：线的应用	9
角色构成基础	11
几何图形的应用	11
举一反三：几何图形和人物的关系	12
Part 02 人物头部画法	13
头部的透视	14
仰视头部透视	14
俯视头部透视	15
举一反三：各个角度的头部透视	16
脸部造型	18
举一反三：不同造型的脸	19
五官的画法	20
五官的比例	20
眼睛的画法	21
举一反三：各种神态的眼睛	23
鼻子的画法	24
嘴的画法	25
举一反三：不同动态的嘴	26
耳朵的画法	27
不同角度耳朵的画法	28
头发的画法	29
短发的画法	30
长发的画法	31
卷发的画法	32
刘海的种类	33
辫子的画法	34
老年人头发的画法	35
举一反三：不同发型的人物	36
举一反三：同一人物的不同发型	38
举一反三：不同的形状使发型多样化	39
人物头部塑造	40
女性头部的绘制	41
男性头部的绘制	42
Part 03 人物身体画法	43
身体的结构	44
骨骼的结构	44
肌肉的结构	45
头身比例关系	46
男女身体的特点	47
手臂的画法	48
腿的画法	49
手和脚的画法	50
手的画法	50
举一反三：不同形态的手	55
脚的画法	56
举一反三：穿着不同鞋的脚	58
躯干的画法	59
Part 04 人物服装设计及画法 ...	61
服装的基础知识	62
褶皱的种类	62
褶皱的画法	63
举一反三：褶皱的应用	64
举一反三：各种服饰的褶皱画法	65
举一反三：各种样式的衣服褶皱	68
人物饰品的搭配	69
蝴蝶结头饰	69
羽毛头饰	70
金属头饰	71
帽子	72
举一反三：其他各种头饰	74
头饰的绘制	76
举一反三：同一头部不同头饰的应用效果	78
举一反三：不同头饰所表现出的气质	79
眼镜	80
眼镜的绘制方法	81
眼镜的夸张表现	82
奇特的眼镜	83
Part 05 人体的透视关系和立体的表现	84
人体的透视	85
用长方体表现人体透视	85
用圆柱体表现人体透视	86
用立方体表现人物的具体部位	87
用立方体表现人物的动态	88
不同视角的人物表现	89
平视	89
仰视	90
俯视	91
正上方俯视	92

目录

相同人物的仰俯视对比.....	93	Q版人物和正常人物的对比	150
人物立体表现	94	Q版人物手和脚的画法	152
身体的投影对人物的影响.....	94	Q版人物的服饰	153
身体本身的阴影对人物的影响.....	95	衣服褶皱的介绍.....	154
Part 06 动漫人物的姿态	96	Q版校园服饰.....	156
人物的走姿	97	举一反三：各种各样的校服	157
男性的走姿.....	97	Q版侍者服饰.....	158
女性的走姿.....	99	Q版侍者服饰绘制.....	159
举一反三：人物的各种走姿	101	举一反三：同一姿势的不同侍者服饰	160
人物的站姿	104	举一反三：同一角度的不同侍者服饰	161
男性的站姿.....	104	Q版工作服.....	162
女性的站姿.....	106	Q版工作服绘制.....	163
举一反三：人物的各种站姿	108	Q版休闲服.....	164
人物的坐姿	110	举一反三：Q版少女休闲服的多样性	165
男性的坐姿.....	110	Q版时尚服装.....	166
女性的坐姿.....	112	Q版和服.....	167
举一反三：人物的各种坐姿	114	Q版和服绘制.....	168
人物的跳姿	116	举一反三：男性和服的多样性	169
男性的跳姿.....	116	举一反三：Q版人物的绘画	170
女性的跳姿.....	118	举一反三：不同视角Q版人物的绘画	175
举一反三：人物的各种跳姿	119	Q版人物卖萌的姿势	177
举一反三：人物其他姿势的具体分析	122		
人物姿态的绘制	127		
走姿的绘制.....	127		
立姿的绘制.....	128		
坐姿的绘制.....	129		
跳姿的绘制.....	130		
Part 07 Q版人物的画法	131		
从真实人物到Q版人物	132		
Q版男女.....	134		
Q版人物的构成元素	135		
Q版人物头身比例关系	136		
2头身和3头身比例关系.....	136		
Q版人物头部的画法	137		
各个角度的头部.....	138		
Q版脸型的种类.....	140		
Q版人物五官的画法	141		
眼睛的画法.....	141		
耳朵的画法.....	142		
鼻子的画法.....	143		
嘴巴的画法.....	144		
牙齿的画法.....	145		
举一反三：不同五官组成的各种表情	146		
举一反三：同一人物的不同表情	148		



目录

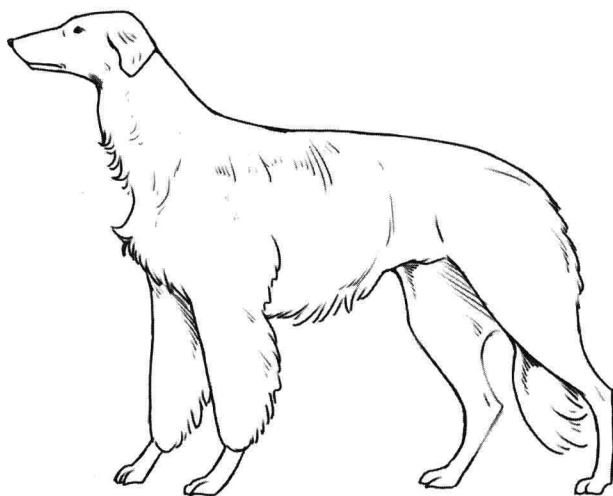


Part 09 动物的画法202

经典动漫动物形象	203
五官的画法	204
眼睛的画法	204
鼻子的画法	206
举一反三：猪鼻子的画法	208
举一反三：动物的各种鼻子	209
耳朵的画法	210
举一反三：不同的耳朵	211
动物的各种表情	212
高兴的表情	213
严肃的表情	214
得意的表情	215
害羞的表情	216
悲哀的表情	217
四肢和尾巴的画法	218
脚部的画法	218
举一反三：不同种类脚	219
尾巴的画法	220
举一反三：多种多样的尾巴	221
动物的画法	222
马的画法	222
猫的画法	223
狗的画法	224

Part 8 道具在漫画中的应用179

道具的使用	180
生活用品	181
生活用品的绘制	183
画具	184
画具的绘制	186
餐具	187
餐具的绘制	189
体育用品	190
体育用品的绘制	192
交通工具	193
交通工具的绘制	195
礼品	196
乐器	197
乐器的绘制	199
武器	200





Part 01

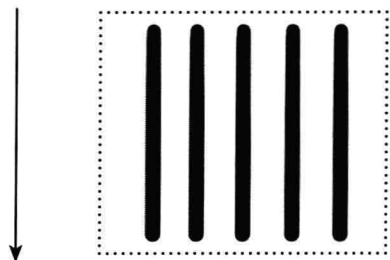
基础绘画方法

想要画好漫画，就必须掌握基本的绘画方法，比如各种线条的画法及使用和对几何图形的认识等，这些都对我们创作漫画作品起着很重要的作用，这也是画好漫画所必备的基本功。

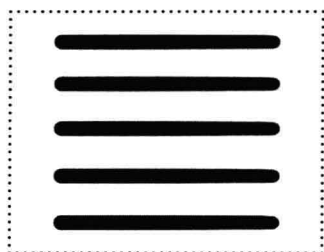
线的画法

直线的画法

注意保持均匀的力度，慢慢画出等距直线。————→



竖线：从上往下慢慢拉出直线。

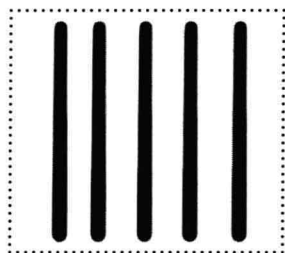


横线：从左往右慢慢拉出直线。

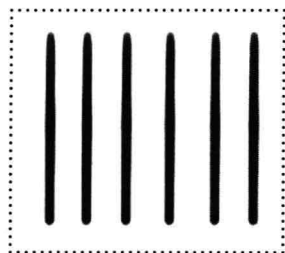


斜线。

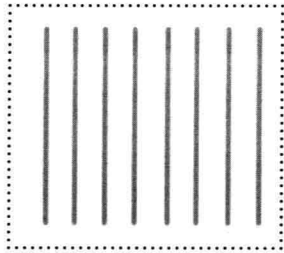
运用不同力度画出粗细不同的直线



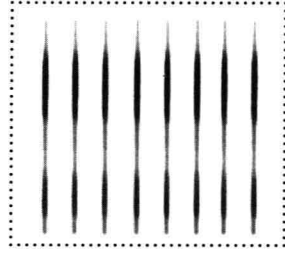
力度重



力度中

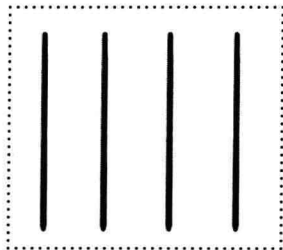


力度轻

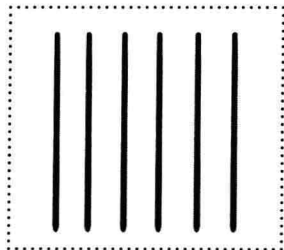


力度不均匀

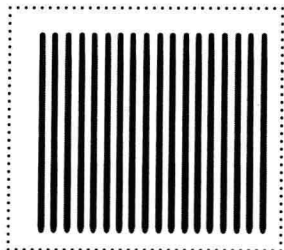
绘制间距不同的直线



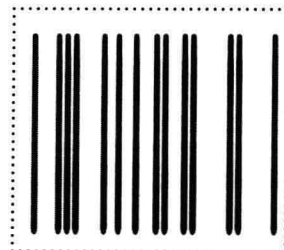
间距大



间距中等



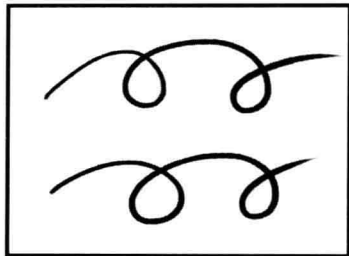
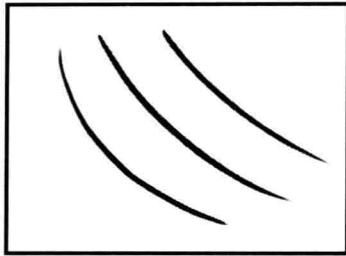
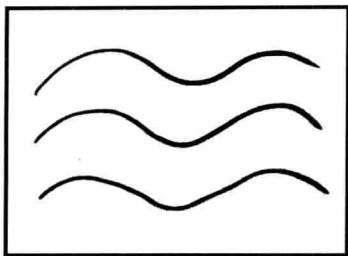
间距小



间距不均匀

曲线的画法

曲线在漫画中是很重要的，在绘制人物和道具的外轮廓时，通常都会用到各种不同的曲线。

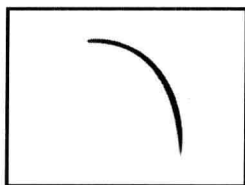


在绘制优美的曲线时，需要注意用笔力度的大小。下笔要轻，画到中间时慢慢加重力度，同时注意表现曲线弧度的优美，最后慢慢收力，形成好看的线尾。

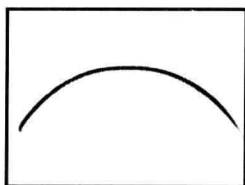
用曲线画圆弧



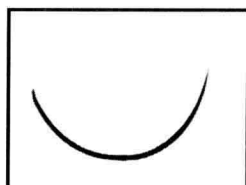
先画左弧



再画右弧



先画上弧

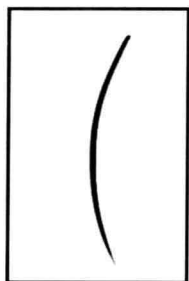


再画下弧

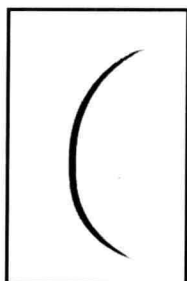
不同弧度的曲线



弧度很小



弧度中等



弧度偏大

曲线的运用是非常广泛的，掌握好曲线的弧度也是非常重要的。仔细思考就不难发现，漫画人物其实就是由不同曲线构成的。

长波浪线

不同排列的波浪线可以根据具体情况将其运用到漫画中的很多地方。



间距均匀，弧度较小的波浪线。



弧度较小，随意排列的波浪线。



间距均匀，弧度较大的波浪线。



弧度较大，随意排列的波浪线。



线的应用

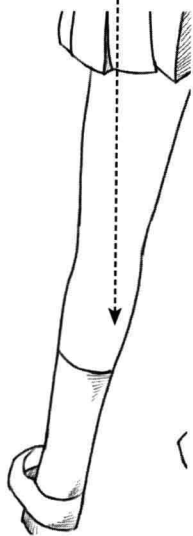
漫画中的线条是很重要的元素，缺一不可。建筑、人物、自然物和对话框的绘制都离不开线条的表现，尤其是在画人物的时候，我们一定要把整个人物身体各个部位大致的形状画出来，再用线来逐渐丰富人物的身体，利用各种不同的线把身体的每个部分更加细致地塑造出来，那么我们笔下的角色就会生动。

表现人物的线条大多以曲线为主，主要用来体现人物的体型。在刻画一个人物的时候，可以先从草稿开始。草稿图的线条大多以直线为主，以便于把握人物的结构和动态。

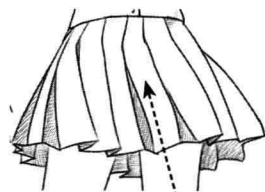
手臂的线条比较直，体现出年轻女孩身材的纤细和瘦小。



手臂与腿部运用长直线来表现。

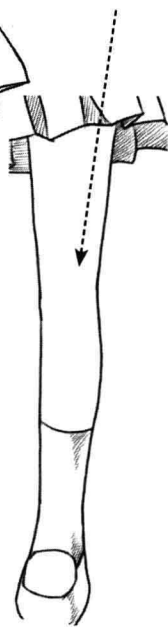


手臂的线条比较直，体现出年轻女孩身材的纤细和瘦小。



短裙的布料比较硬，边缘线和褶皱线可以用短小的直线表现。

腿部非常修长，可以用弧度比较小的曲线表示。



各种不同的线在人物中随处可见，在人物身体的每个部位能合理巧妙地运用各种不同的线条，会将人物的每个部位刻画得很生动，从而使整个人物更加有魅力。



粗线一般用来表现人物的外轮廓，让人物显得更加结实。



直线一般用来表现身体的手臂和腿的部分。



曲线一般用来表现人物的动态，使人物更加有动感。



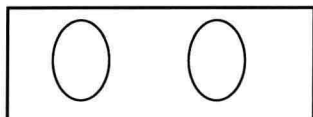
细线一般用来表现身体的头发和一些细腻的地方。

角色构成基础

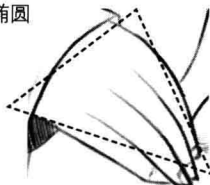
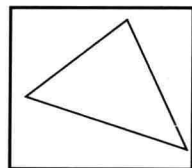
几何图形的应用

几何图形是我们日常生活中常见的最基本的图形，各种各样的几何图形构成了我们的大千世界，所以要想画好漫画人物就得先画好几何图形，这对画漫画人物很有帮助。

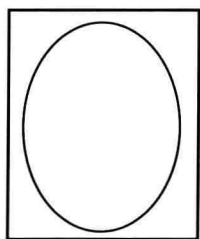
图中所示的人物身体各部分的几何形状并不是固定的，我们在画人物的时候，需要给每个人物的各个部分做变形，这样才能体现出每个角色的特点。



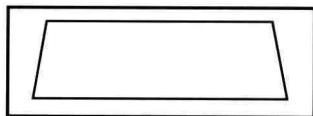
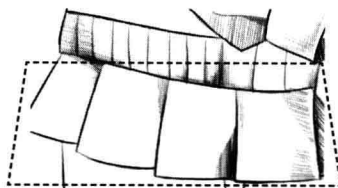
椭圆



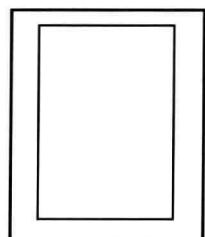
三角形



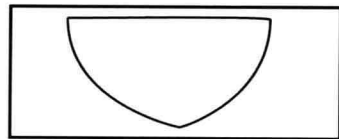
椭圆形



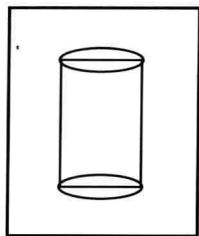
梯形



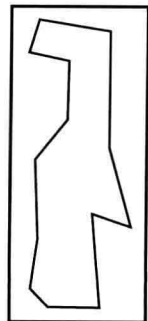
长方形



锥形



圆柱形

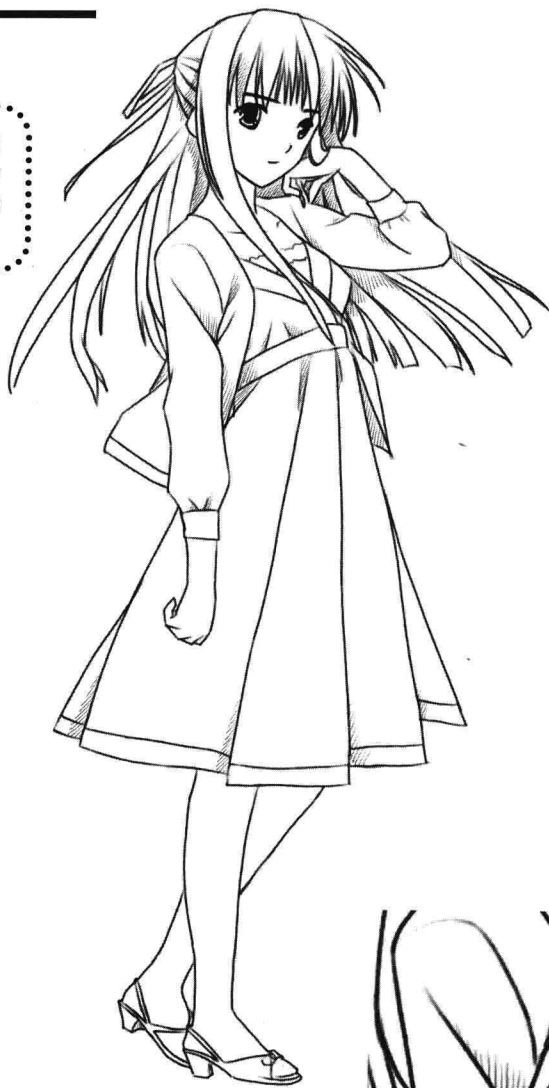


不规则图形



几何图形和人物的关系

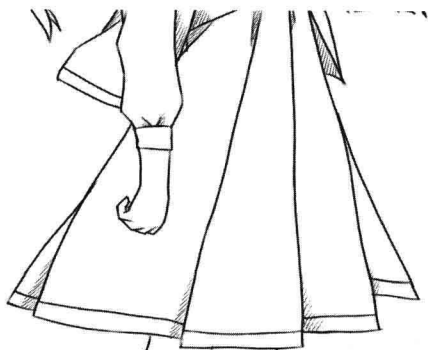
任何人物实际上都是由几何图形组成的。因此，掌握好基本几何图形的画法对画人物有着非常重要的帮助，它能让你在画人物时更加准确，还能提高你的速度。



圆形是头部的结构

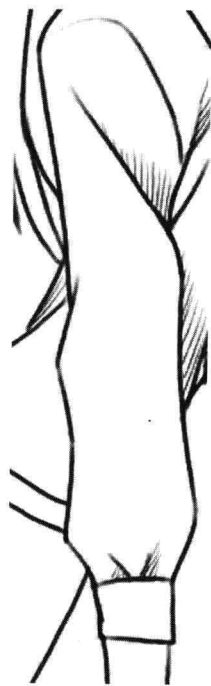


矩形是上身躯干的结构



锥形是裙子的结构

三角形是脚部的结构



圆柱形是胳膊的结构



Part 02

人物头部画法

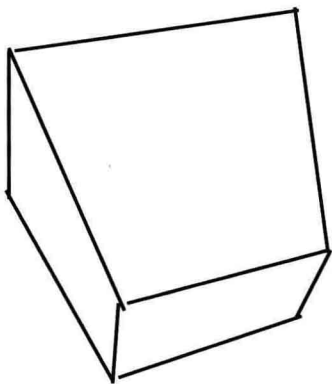
要学习画头部，首先要学习头部的透视和五官的画法，然后学会变换各种面部表情和不同的发型，这样才能表现好具有各种特点的头部。

头部的透视

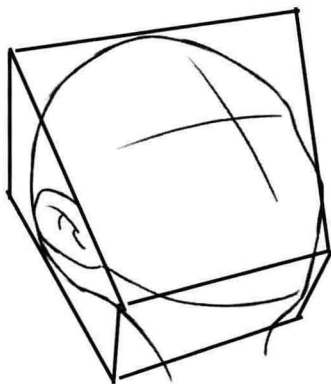
仰视头部透视

● 仰视头部的绘制步骤

仰视的视点低于描绘对象，在漫画中可以起到烘托气氛的作用。适当使用仰视的角度，可以提高漫画的可看性。例如，在表现人物高大的时候，用仰视角度就比用平视角度更具冲击力。



1 为了便于理解，我们先画一个带有仰视角度的长方体作为参照。



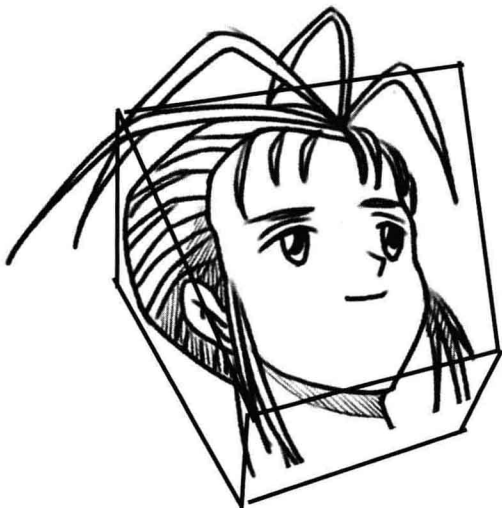
2 根据长方体的透视关系画出头部的轮廓，并用十字线确定面部朝向。



3 在十字线的基础上绘制出五官，注意透视关系。



4 为人物添加合适的发型，注意头发的厚度，避免看上去像是贴在头皮上的感觉。



5 擦除辅助线和长方体透视框，最后完善整个头部，以达到协调统一。

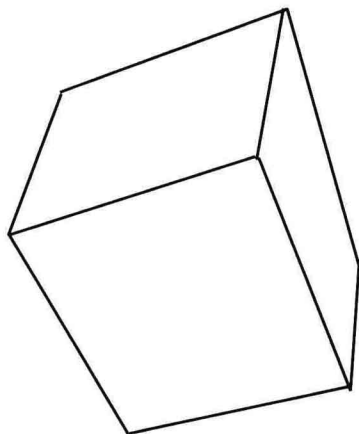


俯视头部透视

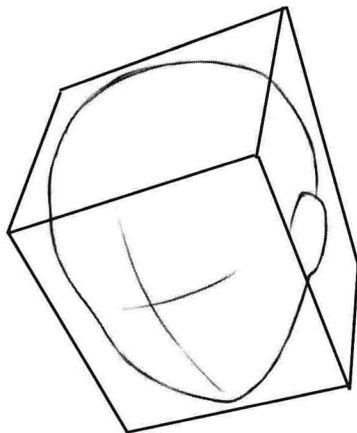
在现实生活中当我们处在较高位置向下看或是在低头的时候，会发现有很多事物的角度都是俯视效果，例如，人物、动物和场景，在这里我们将学习人物头部的俯视。

俯视的视点高于描绘的对象，在漫画中常常用于介绍人物所在位置或是在描绘大场面的时候，俯视也是经常用到的透视角度。

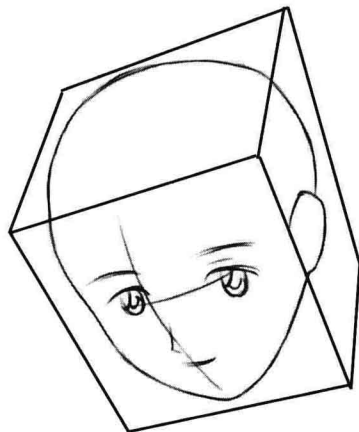
● 俯视头部的绘制步骤



① 为了便于理解，我们先画一个带有俯视角度的长方体作为参照。



② 根据长方体的透视关系画出头部的轮廓，并用十字线确定面部朝向。



③ 在十字线的基础上绘制出五官，注意透视关系。



④ 为人物添加合适的发型，注意头发的厚度，避免看上去像是贴在头皮上的感觉。

⑤ 擦除辅助线和长方体透视框，最后完善整个头部，以达到协调统一。



各个角度的 头部透视



正面俯视

下额非常短，这样才能体现头部是在向下看。



正面上仰

下颌稍微偏长。



平视

脸部各个部分的比例相等。



斜侧俯视

因为是侧面所以下颌偏三角形。



斜侧仰视

上仰的头下颌呈大三角形，体现头部向上仰视。