

画漫画也是有规律的

漫画素描技法基础教程

掌握绘画的规律，能事半功倍！

Y.Y动漫工作室 编著

50多种典型表情，6种头身比例，26种姿态，8种性格，8种服饰，17种典型角色的绘制技法，助你快速掌握漫画绘制。

画漫画也是有规律的

漫画素描技法基础教程

掌握绘画的规律，能事半功倍！

YY 动漫工作室 编著



50多种典型表情，6种头身比例，26种姿态，8种性格，8种服饰，17种典型角色的绘制技法，助你快速掌握漫画绘制。

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

画漫画也是有规律的：漫画素描技法基础教程 /
Y.Y动漫工作室编著. — 北京：人民邮电出版社，
2012.8

ISBN 978-7-115-28306-1

I. ①画… II. ①Y… III. ①漫画—素描技法—教材
IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第119098号

内 容 提 要

当你在看漫画的时候，有没有强烈地被漫画中人物的夸张造型和生动形象所吸引，有没有想过你也能绘制出自己心中的故事？其实，画漫画也是有规律可循的。本书将带领你走进漫画绘制的大门，让你从零开始学习。

为了让读者少走弯路，本书一开始就为大家提炼好了全书的要点：50多种表情的表现、6种头身的表现、6种人体的绘制、26种姿态的表现、8种人物性格的表现、17种角色的表现、9种服装的表现、8种透视的表现。通观全书后，选择正确的方法进行勤奋练习，让大家能够最终绘制出精美的造型。

本书讲解系统，图例丰富精美，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。

画漫画也是有规律的——漫画素描技法基础教程

- ◆ 编 著 Y.Y 动漫工作室
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>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：15.75
字数：400千字 2012年8月第1版
印数：1-4000册 2012年8月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-28306-1

定价：35.00元

读者服务热线：(010)67132692 印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154



第1章

头部的表现 006

1.1 人物的头部造型 006

1. 头部结构认识 006
2. 头部透视表现 008
3. 不同年龄的表现 010
4. 眼睛 014
5. 嘴巴 018
6. 鼻子 019
7. 耳朵 021
8. 发型 022

1.2 64种表情的表现 029

1. 不同表情的面部状态 029
2. 表情的绘制 030
3. 各种表情的表现 030
4. 通过阴影和辅助线增强人物的表情效果 037
5. 通过简笔画和夸张的手法绘制表情 039

1.3 颈部 040

1. 头部运动时颈部的变化 040
2. 男女颈部不同的表现 040

1.4 头部立体表现 041

1. 头部立体感表现方法 041

1.5 头部的应用 042

第2章

6种头身的表现 043

2.1 头身比例的认识 043

1. 写实人物的头身比例 043
2. 漫画人物的头身比例 043

2.2 各种头身的应用 045

- 1.7 头身的应用 045
- 2.6 头身的应用 047
- 3.5 头身的应用 049
- 4.4 头身的应用 051
- 5.3 头身的应用 053
- 6.2 头身的应用 055

第3章

身体的表现 057

3.1 人物的骨骼与肌肉 057

1. 骨骼 057
2. 肌肉 058
3. 男性女性身体外形对比 059

3.2 上肢 060

1. 手 060
2. 手臂 060
3. 各种手型 061

3.3 下肢 062

1. 腿 062
2. 膝盖 062
3. 脚 062
4. 各种腿的表现 063

3.4 6种人体的绘制 064

1. Q版人物身体的绘制 064
2. 运动型女生身体的表现 066
3. 性感型女性身体的表现 068
4. 女性背面的表现 070
5. 男性身体的表现 072
6. 运动型男性身体的表现 074



第4章

26种姿态的表现..... 076

4.1 人物创作的方法.....076

1. 构思..... 076
2. 认识线条..... 077
3. 绘制草图..... 077
4. 整理画面..... 078
5. 添加阴影..... 079

4.2 姿态的表现 080

1. 走姿..... 080
2. 可爱的站姿..... 082
3. 怀抱东西的姿态..... 084
4. 装可爱的姿态..... 086
5. 侧耳倾听的姿态..... 088
6. 展示自己的姿态..... 090
7. 奔跑的姿态..... 092
8. 飞奔的姿态..... 094
9. 边跑边喊的姿态..... 096
10. 快乐跳跃的姿态..... 098
11. 飞身踢的姿态..... 100
12. 踢的姿态..... 102
13. 帅气的坐姿..... 104
14. 可爱的坐姿..... 106
15. 淑女的坐姿..... 108
16. 性感的坐姿..... 110
17. 蹲的姿态..... 112
18. 双膝跪地而坐的姿态..... 114
19. 害羞地跪坐在地上姿态..... 116
20. 单膝跪地的姿态..... 118
21. 性感的姿态..... 120
22. 席地而坐的姿态..... 122
23. 趴在地上的姿态..... 124
24. 斜躺在沙发上的姿态..... 126
25. 胜利的姿态..... 128

第5章

年龄的区分..... 130

5.1 女性 130

1. 儿童..... 130
2. 少女..... 132
3. 青年..... 134
4. 中年..... 136
5. 中老年..... 138
6. 老年..... 140

5.2 男性..... 142

1. 儿童..... 142
2. 少年..... 144
3. 青年..... 146
4. 中年..... 148
5. 中老年..... 150
6. 老年..... 152

第6章

8种性格的表现..... 154

1. 性格开朗..... 154
2. 性格活泼..... 156
3. 性格温和..... 158
4. 性格沉稳..... 160
5. 性格孤僻..... 162
6. 性格腼腆..... 164
7. 性格孤傲..... 166
8. 性格狂傲..... 168



第7章 17种角色的表现..... 170

7.1 主角..... 170

- 1. 特种兵..... 170
- 2. 战士..... 172
- 3. 剑客..... 174
- 4. 伐木工人..... 176
- 5. 维修员..... 179
- 6. 巫师..... 181
- 7. 幕后大姐大..... 183
- 8. 帅气的少爷..... 185
- 9. 帅气的西餐厅厨师..... 187
- 10. 活泼的服务生..... 189

7.2 配角..... 191

- 1. 家庭妇女..... 191
- 2. 帅气的铁匠..... 193
- 3. 职员..... 195
- 4. 工人..... 197
- 5. 医生..... 199
- 6. 魁梧的大叔..... 201
- 7. 运动员..... 203

第8章 9种服装的表现..... 205

- 1. 华丽公主裙..... 205
- 2. 性感兔子装..... 207
- 3. 可爱兔子装..... 209
- 4. 旗袍..... 211
- 5. 休闲装..... 213
- 6. 和服..... 215
- 7. 夏装..... 217
- 8. 春秋装..... 219
- 9. 冬装..... 221

第9章 8种透视表现..... 223

9.1 俯视..... 223

- 例1..... 223
- 例2..... 225
- 例3..... 227

9.2 仰视..... 229

- 例1..... 229
- 例2..... 231
- 例3..... 233
- 例4..... 235
- 例5..... 237

第10章 漫画创作..... 239

10.1 分格..... 239

10.2 漫画创作..... 240

第1章 头部的表现

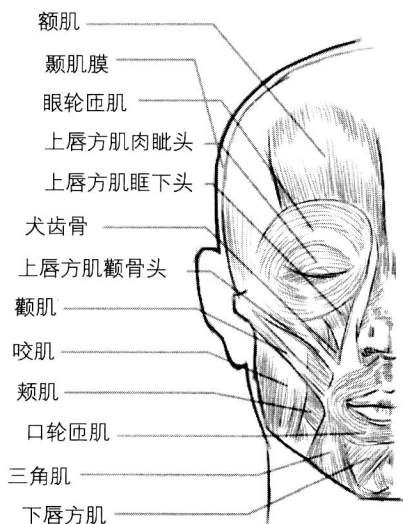
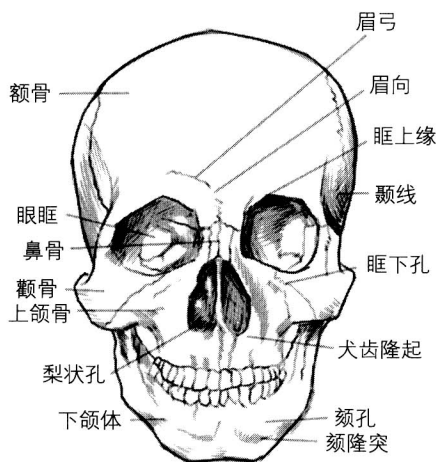
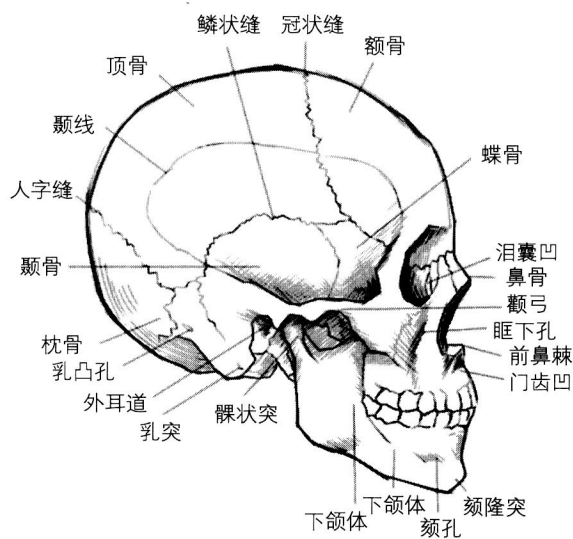
1.1

人物的头部造型

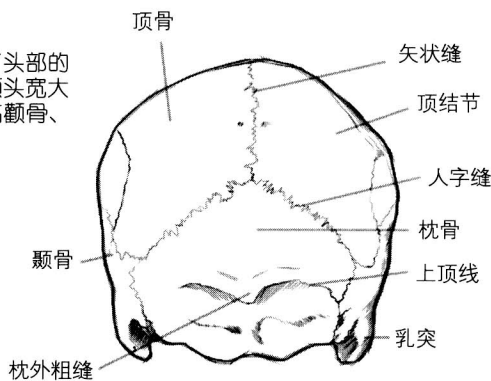
想要表现人物的喜怒哀乐，最直接的方法就是通过表情来表现，想要绘制出生动的表情，就要了解人物头部的各种透视表现，还要认识头部结构，如头骨结构、头部肌肉表现、各种表情下面部的变化等。

1. 头部结构认识

■ 头部骨骼和肌肉

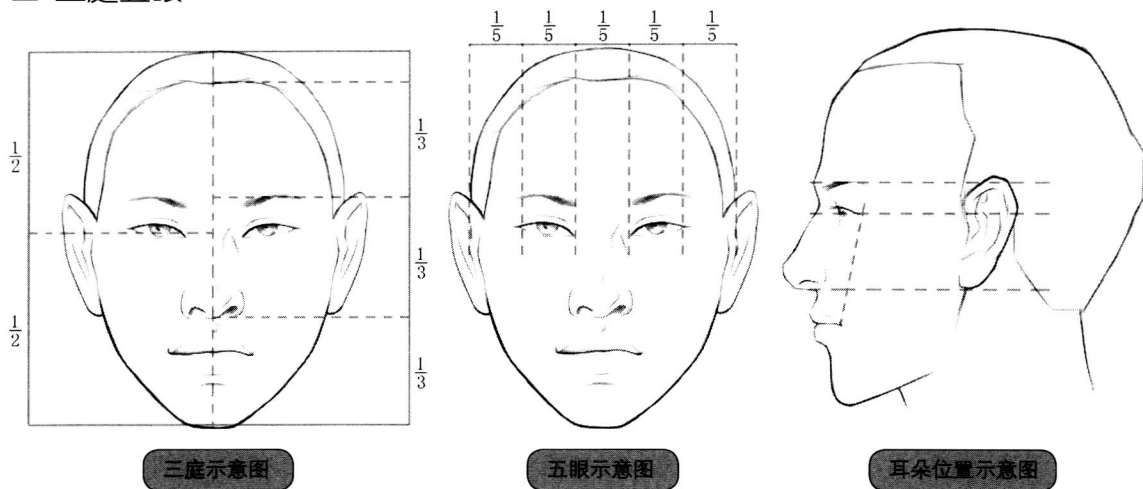


头骨决定了头部的
基础外型，如额头宽大
凸出、暴牙、高颧骨、
方脸或长脸等。



头骨之上覆盖的是肌肉层，包括额肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颞肌、咬肌、口轮匝肌、三角肌、下唇方肌和颊肌等。肌肉是表现对象表情十分重要的因素，因为不同的人物，其脸部肌肉的厚度也有所不同，如口轮匝肌、上方唇肌。如果初学者没有对头骨结构和肌肉进行细心地观察和分析，而只是盲目地绘画，是不会有有多大进步的。所以学习和研究头部结构是必要必须的。

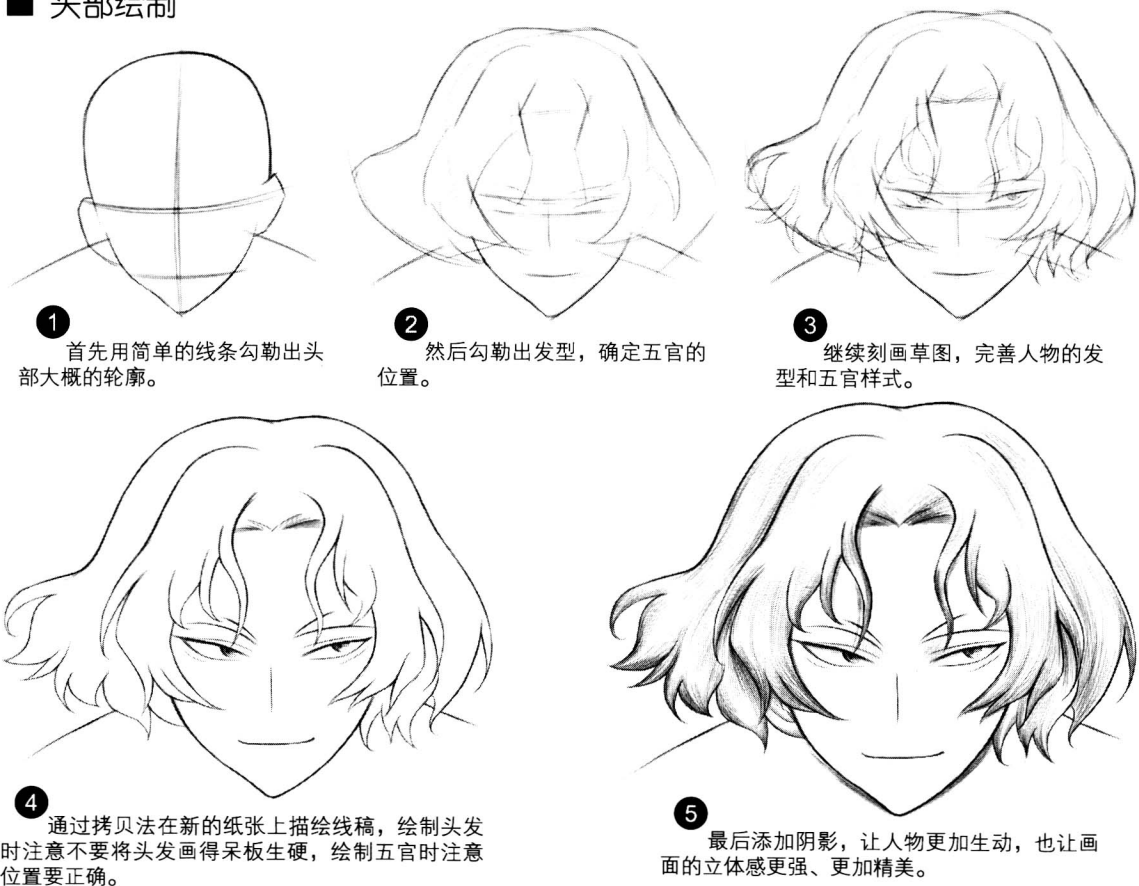
■ 三庭五眼



“三庭五眼”是人的脸长和脸宽的一般标准比例；“三庭”即从额头发际线到下颌为脸的长度，将其分为三等份：由发际线到眉毛，眉毛到鼻尖，鼻尖到下颌为三庭；“五眼”即以一只眼的长度为标准，从发际线到眼尾（外眼角）为一只眼，从外眼角到内眼角为二眼，两个内眼角的距离为三眼，从内眼角到外眼角的长度为四眼，从外眼角再到发际线为五眼。

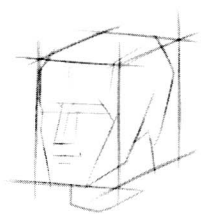
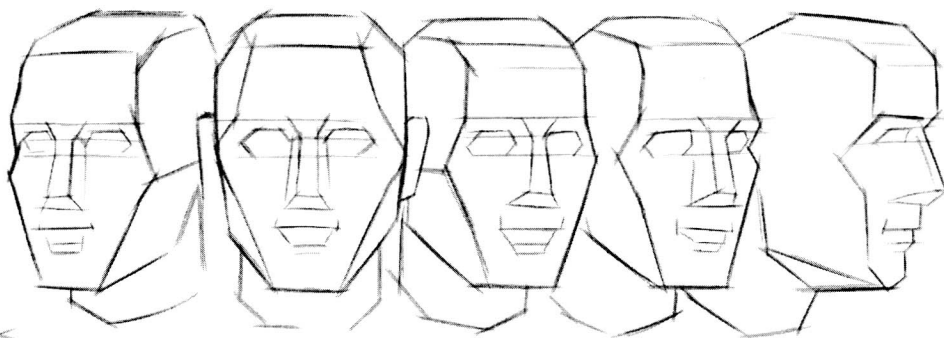
从侧面看，耳朵的高度等于眼睛到鼻底的高度，外眼角到耳朵的距离等于外眼角至嘴角的距离，这些是常规的比例，在绘画的时候也不能生搬硬套。

■ 头部绘制



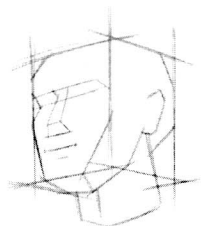
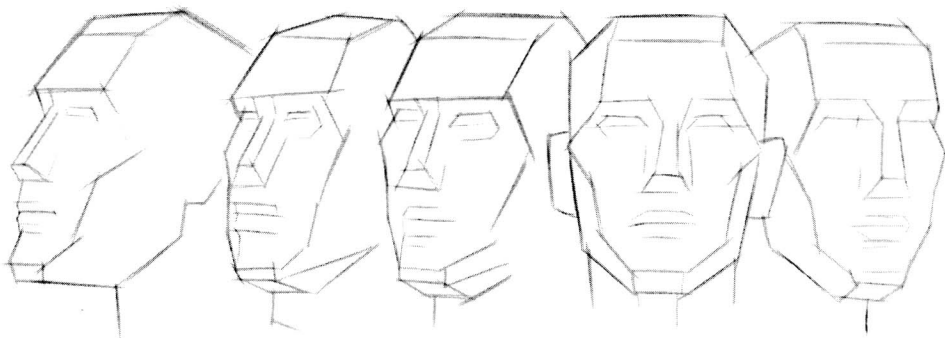
2. 头部透视表现

平视



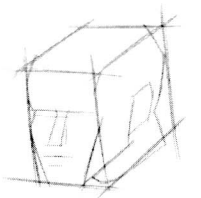
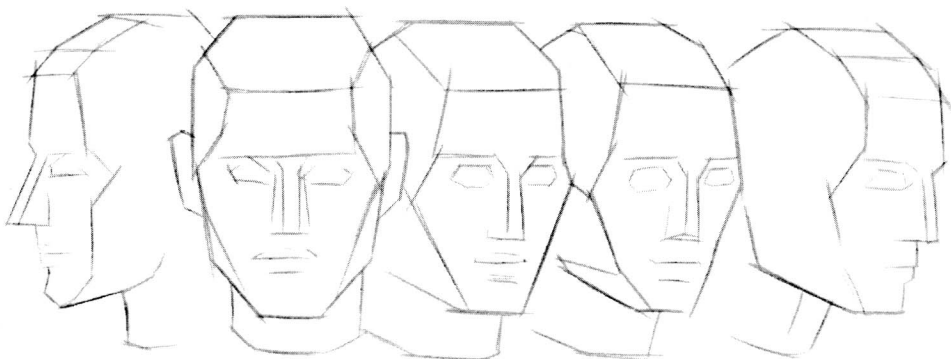
平视：透视现象较弱，比例匀称；从上图各个角度可以发现头部结构的变化是有规律的。

仰视



仰视：从人物头部下方观察，要注意整个头型的变化，同时还要注意中心线的方向及3条水平线的透视压缩变化，以便正确地表现头部。

俯视



俯视：从人物头部上方观察对象产生的视觉透视变化，即是俯视；注意中心线和3条水平线的变化与仰视情况是相反的。

■ 漫画人物的头部透视表现



平视



45° 平视视角



侧面平视观察



从后方观察人物



仰视，看不到头顶，额头变短



俯视，能看到头顶，鼻尖到下颏的长度变短

3. 不同年龄的表现

随着年龄的增长，人物的样子会发生不同的变化，如幼儿时脸是圆嘟嘟的，眼睛是大而圆的；成熟后脸型变得瘦长，眼睛变得细长等；老了以后，皮肤松弛下垂，脸上的皱纹很多等。

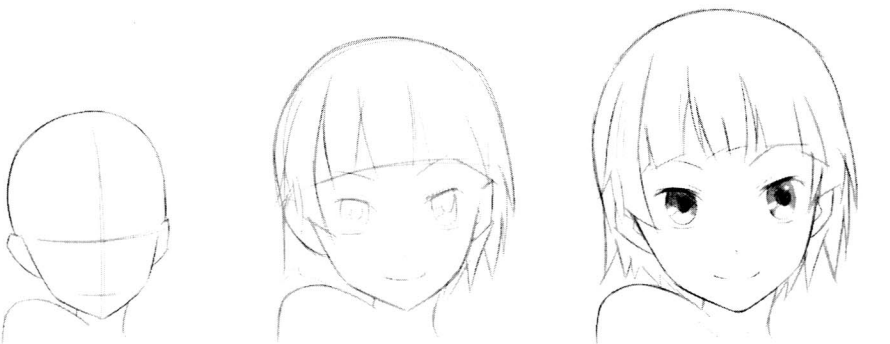
■ 女



幼儿：脸型圆嘟嘟的，眼睛大而圆，给人的感觉是可爱的。



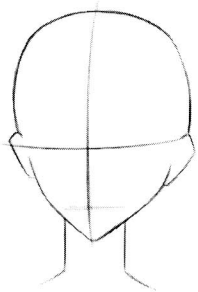
儿童：脸相比幼儿长些，眼睛还是比较大的，给人的感觉还是可爱的。



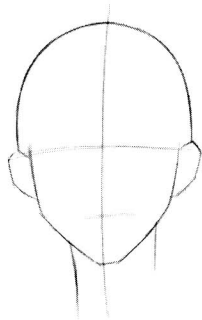
少女：人物稍微还带些稚气，脸型开始有些棱角，五官开始有些立体，给人的感觉是阳光的、活泼的、有朝气的。



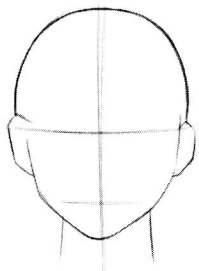
青年：脸型不能画得很圆，五官要立体些，同时可以从发型上来表现，给人的感觉是青春美丽的。



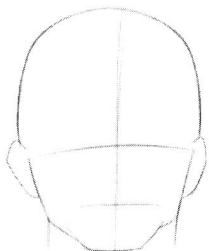
中青年：人物有些成熟又有些青春的感觉，可以从眼睛和发型上来表现。



中年：中年妇女脸型或有些肥或脸颊凹下去，鼻子可以画得立体些，给人成熟的韵味。

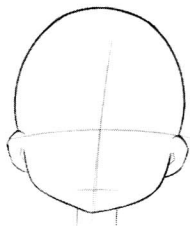


中老年：眼皮开始下垂，显得没有那么有神，眼袋开始出现，脸上也有些皱纹。

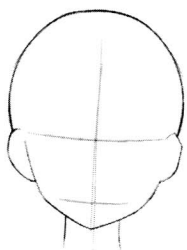


老年：眼皮下垂，眼袋明显，皮肤松弛，皱纹明显。

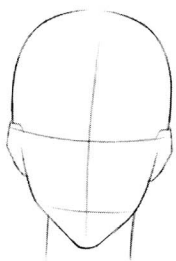
■ 男



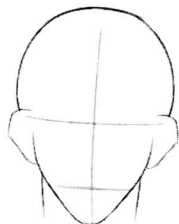
幼儿：脸型圆圆的，眼睛大大的，给人天真可爱的感觉。



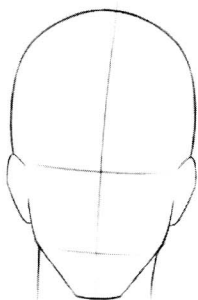
儿童：脸型稍微有些圆，五官没有那么立体，给人的感觉还是有些稚气。



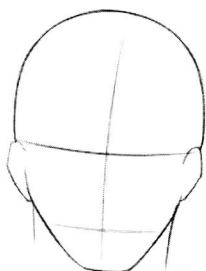
少年：脸型开始有些棱角，五官开始立体，给人青春阳光的感觉。



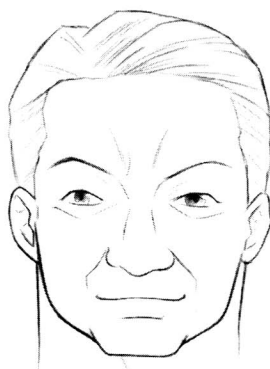
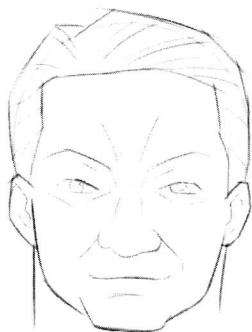
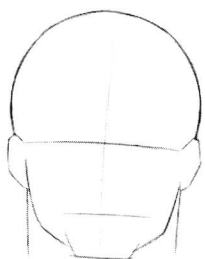
青年：脸型有棱有角，五官立体，眼睛绘制成细长的，给人成熟睿智的感觉。



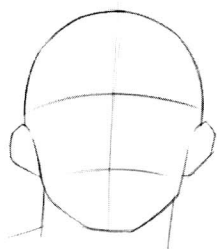
中青年：脸型有棱有角，五官立体，可以给眼睛添加些眼袋，增加人物该年龄的表现。



中年：开始发福，所以脸型看起来比较宽，眼袋开始明显，法令纹也开始显现了。



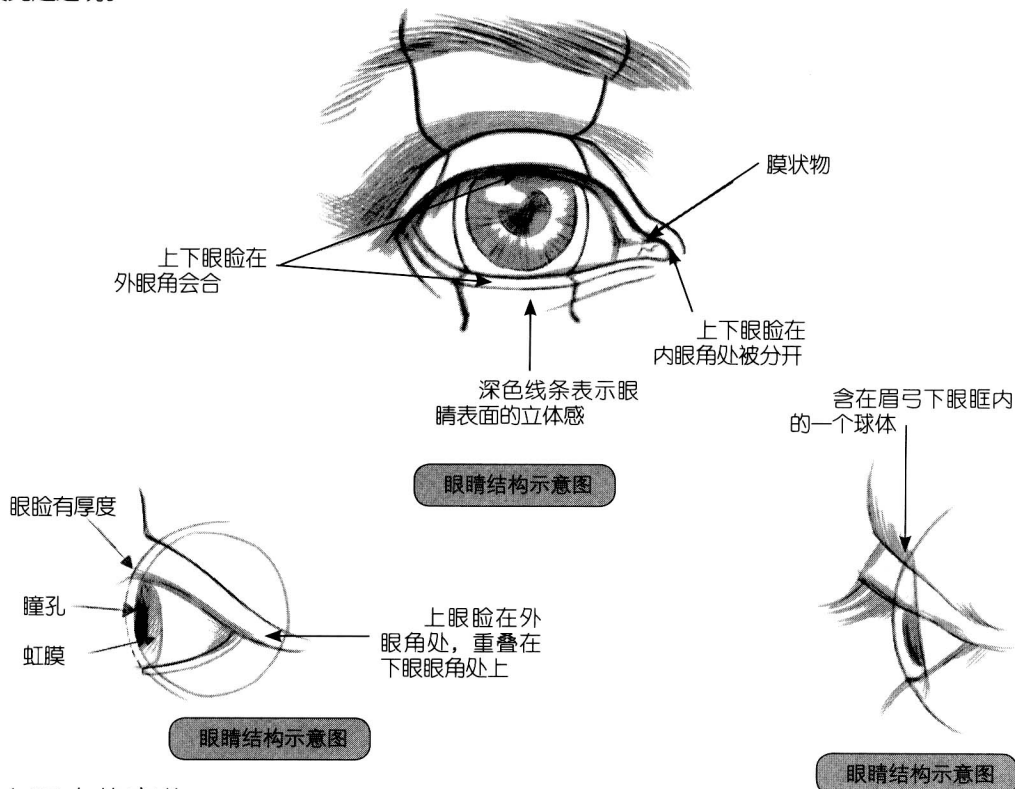
中老年：脸颊的皮肤下垂，眼袋明显，法令纹明显，脸上也开始有皱纹。



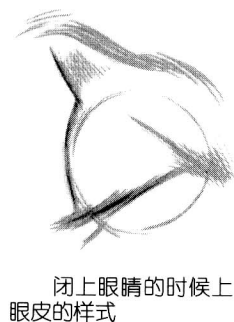
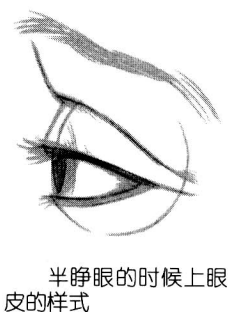
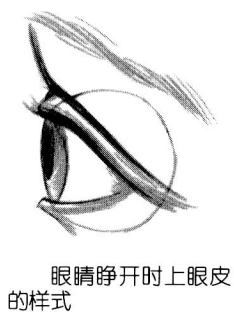
老年：皮肤松弛下垂，眼皮下垂，眼袋明显，脸上的皱纹很多。

4. 眼睛

眼睛是人物传神的关键部位，是深入刻画人物时所占比最大的部分。眼睛由眼眶、眼球、眼皮等组成，可以理解为含在眉弓下眼眶内的一个球体，由瞳孔、角膜、眼角组成，有一定厚度的眼睑包裹在其外。注意绘制眼睛的时候，还要注意眼球是半圆形体积，眼珠是透明的，不能绘制成死黑，而是越接近亮部越黑，暗部反光越透明。



■ 上眼皮的变化

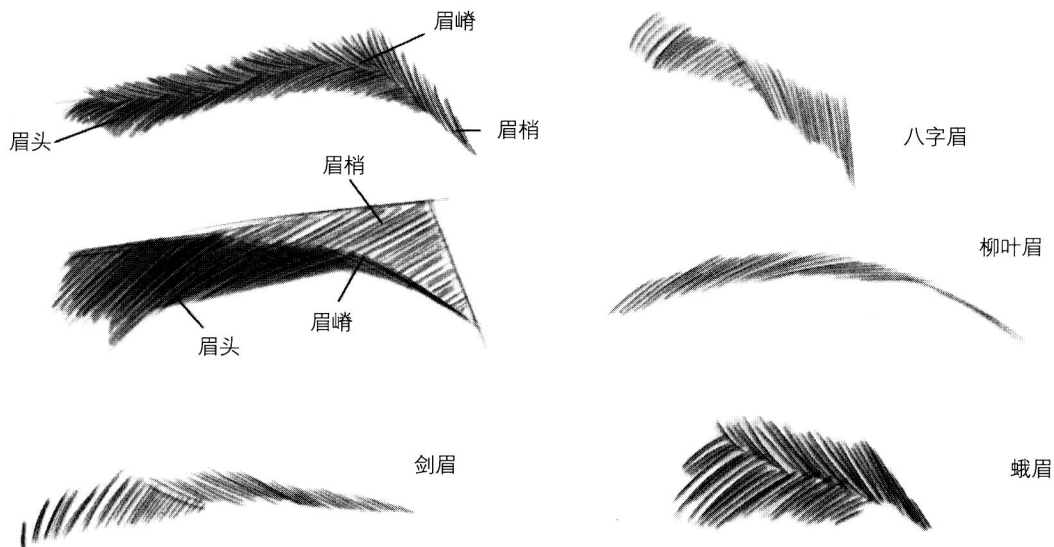


■ 不同角度的眼睛



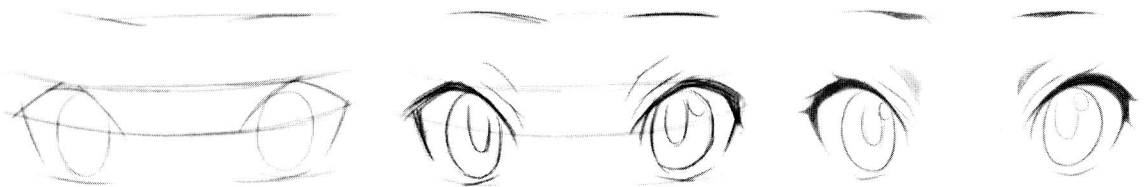
■ 眉毛

眉毛位于眼睛上方，有很多眉形，如柳叶眉、八字眉、蛾眉、剑眉等。



■ 漫画人物眼睛的绘制

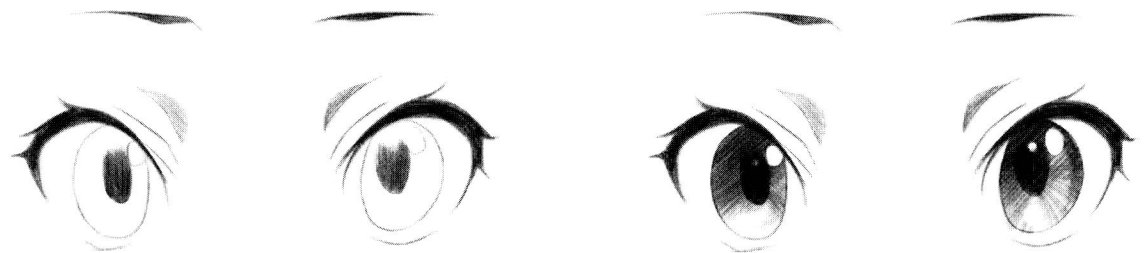
漫画人物的眼睛表现要比写实的丰富很多，可以将眼睛绘制成大大圆圆的，也可以将眼睛绘制成细细长长的等，表现的形式也有所不同，如将上眼睑绘制成较粗的、有变化的线条，而下眼睑用简单的线条表现即可等。



① 首先用简单的线条勾勒出眼睛大概的样式，注意两只眼睛间的距离为一只眼长。

② 然后添加细节，交待眼睛具体的样式。

③ 继续刻画眼睛，让眼睛更加生动。



④ 整理画面，擦掉多余的线条，并修整线条，让画面更加干净整洁。

⑤ 添加阴影，注意瞳孔阴影要有虚实的变化，注意两只眼睛高光的位置要一致。

■ 各种眼睛的表现

