



完全手册

隋津云 编著

超级漫画素描技法

这是一本漫画技法圣典。本书将为你一一解答漫画绘画所需的绘画基础，各种表情，各种角色，各种性格，各种服装，各种透视表现，如何设置分镜头，如何上色，如何绘制场景及如何创作自己的漫画等技法。



附带高清
DVD教学录

850幅参考图
30个技术要点
91分钟教学录

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

完全手册

隋津云 编著

超级漫画素描技法

这是一本漫画技法圣典。本书将为你一一解答漫画绘画所需的绘画基础，各种表情，各种角色，各种性格，各种服装，各种透视表现，如何设置分镜头，如何上色，如何绘制场景及如何创作自己的漫画等技法。



附带高清晰
DVD教学录像

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法完全手册 / 隋津云编著. — 北京:
人民邮电出版社, 2012. 8
ISBN 978-7-115-27443-4

I. ①超… II. ①隋… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第137164号

内 容 提 要

漫画世界总是无奇不有,漫画中的角色总是无所不能,那么它们究竟是怎么塑造出来的呢?翻开这本手册吧,在里面你可以找到满意的答案。这是一本介绍漫画素描造型和上色技巧的综合图书,从最基本的绘画流程开始讲起,循序渐进地向大家介绍人物头部及身体的绘制基础知识,然后通过草图绘制和角色分析来巩固所学;此外,本书还讲解了室内和室外场景的绘制方法,利用照片来绘制动漫人物和场景的技巧,漫画的分格技巧,以及为场景和人物上色的技巧。

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。

超级漫画素描技法完全手册

- ◆ 编 著 隋津云
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: 25.25
字数: 800千字
印数: 1-4 000册
- 2012年8月第1版
2012年8月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-27443-4

定价: 68.00元(附1DVD)

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

Chapter 01 动漫角色概述和绘制流程6

动漫角色概述.....	7
动漫角色绘制流程.....	8
以服饰为重点的绘制流程.....	8
以人体为重点的绘制流程.....	11
以动态为重点的绘制流程.....	13

Chapter 02 动漫角色头部的绘制 16

头部的绘制基础.....	17
头部比例.....	17
头部正面.....	17
头部正侧面.....	18
头部四分之三侧面.....	19
头部的透视.....	20
仰视透视.....	20
俯视透视.....	20
头部的十字线定位.....	21
头部透视的绘制.....	22
五官的绘制.....	23
眼睛和眉毛的绘制.....	23
耳朵.....	28
嘴.....	29
鼻子.....	30
发型的绘制.....	31
短发发型的绘制.....	31
绑发发型的绘制.....	32
长发发型的绘制.....	34
表情的绘制.....	35
五官表情的绘制.....	35
头部整体表情的绘制.....	36
各种表情大全.....	38
头部绘制实例.....	40
阳光自信的少年.....	40
受到惊吓的少女.....	41
文静的女生.....	42
学识渊博的大哥哥.....	43
沉思中的少年.....	44
带棒球帽的男孩.....	45
带耳机的短发少女.....	46
害羞的小妹妹.....	47
发呆的女生.....	48
目光坚定的男生.....	49
活泼的小女孩.....	50
开心的邻家少女.....	51
戴女仆发带的女生.....	52
扎马尾的女生.....	53
闭着一只眼的女孩.....	54
戴耳机的长发少女.....	55
微笑的扎辫女孩.....	56
头上插花的女生.....	57
盘发的大姐姐.....	58
男孩气的女生.....	59

戴眼镜的长发女生.....	60
其他人物头部绘制举例.....	61

Chapter 03 动漫角色身体的绘制62

身体比例.....	63
现实人物的身体比例.....	63
动漫人物的身体比例.....	64
头身比例.....	65
躯干的绘制.....	66
脊柱.....	66
腰部.....	67
手臂的绘制.....	68
手臂的比例.....	68
手臂的动作.....	69
腿部的绘制.....	70
手部的绘制.....	71
手部的结构.....	71
手部的分析.....	73
脚部的绘制.....	74
脚部的结构.....	74
脚部的动作.....	75
四肢绘制实例.....	76
手和手臂的绘制实例.....	76
脚和腿部的绘制实例.....	80
整体的绘制.....	82
双三角形绘制方法.....	82
体型的表现.....	83
动作的表现.....	84
阴影的表现.....	88
人物绘制实例.....	90
长着翅膀的少女.....	90
手拿物品的女生.....	91
双手相对的女生.....	92
手指竖在嘴前的小女孩.....	93
抬头仰望天空的少女.....	94
身体前倾的少女.....	95
面带微笑的身着和服的男子.....	96
表情犀利的身着和服的男子.....	97
向后转头的女生.....	98
长发飘飞少女.....	99
双手抱头的女生.....	100
背着书包的学生.....	101
身穿芭蕾舞服的少女.....	102
身穿旗袍的女子.....	103
抱紧双臂的少女.....	104
手捧鲜花的新娘.....	105
半躺着的少女.....	106
身穿风衣的男生.....	107
身穿校服的女学生.....	108
身穿女仆服的少女.....	109
坐在圆凳上的少女.....	111
相互拉手的双人美少女.....	113

Chapter 04 动漫角色的创作讲解 114

动漫角色的设定.....	115
确定角色的目标和动因.....	115
构思故事情节.....	116
设定具体人物.....	117
着手进行绘制.....	118
草稿练习.....	121
起稿的方法.....	121
线条的使用.....	124
草图的绘制技巧.....	127
局部的表现.....	131
动作的表现.....	134
服饰的表现.....	137
个性化的表现.....	139
成稿分析.....	142
角色特点分析.....	142
角色动作分析.....	147
角色服饰分析.....	155
角色光影分析.....	164
组合角色分析.....	168

Chapter 05 动漫角色的分类绘制 170

动漫角色的动态绘制.....	171
高高跳起的小女孩.....	171
向下弯腰的女生.....	172
屈身蜷起的女生.....	173
跪坐着的小女孩.....	174
屈膝下蹲的女生.....	175
抱着玩偶的少女.....	176
后仰转头的男生.....	177
坐在地上的少女.....	178
坐在高脚凳上的少女.....	179
向后转身的少女.....	180
跪在地上的女孩.....	181
弯腰翘臀的少女.....	182
正在吃饭的兔女郎.....	183
快速飞奔的少女.....	184
合掌祈祷的少女.....	186
屈腿而坐的女孩.....	188
侧躺酣眠的女生.....	190
向前屈身的男生.....	192
趴跪着的萌少女.....	194
向后掉落的少女.....	196
动漫角色的服饰绘制.....	198
身着护士服的女性.....	198
身着华丽古典服饰的小女孩.....	199
身着朴实古典服饰的女子.....	200
身着汉服的女子.....	201
身着西装的女性.....	202
身着泡泡袖校服的女生.....	203
身着宽摆公主裙的女孩.....	204
身着学生服的女孩.....	205
身着奇幻服饰的少女.....	206
身着背心长裙的少女.....	207

身着婚纱的新娘.....	208
身着出游服的少女.....	209
身着内衣的女子.....	210
身着繁复女仆服的女孩.....	211
身着简约女仆服的少女.....	212
身着背心短裤的女孩.....	214
身着花边披肩的少女.....	216
身着和服的小女孩.....	218
身着泳装的少女.....	220
身着比基尼装的猫女郎.....	222

动漫角色的性格绘制.....	224
孤寂不安的少女.....	224
自信优雅的女子.....	225
安静随和的女生.....	226
温柔沉稳的女生.....	227
强势高傲的御姐.....	228
活泼可爱的小萝莉.....	229
喜欢独处的女生.....	230
爽朗俏皮的小妹妹.....	231
狡黠调皮的小女孩.....	232
典雅感性的女生.....	233
腼腆害羞的小女孩.....	234
个性自我的少女.....	235
争强好胜的小女孩.....	236
理智冷静的指挥官.....	237

动漫角色的组合绘制.....	239
沙滩上的双人美少女.....	239
课间休息的学生.....	240
战斗中的伙伴.....	241
校园里的同学.....	243
安静的恋人.....	245
矛盾的姐妹.....	247
谈判中的对手.....	249
相互扶持的伙伴.....	251
关系亲密的朋友.....	254
亲如姐妹的好友.....	257
兔女郎三人组.....	260
嬉戏玩耍的三姐妹.....	262
少年三剑客.....	264
多人组合.....	266

Chapter 06 动漫场景的绘制 267

场景的透视.....	268
一点透视.....	268
两点透视.....	271
三点透视.....	273
树木植被的绘制.....	274
树干的表现技法.....	274
树木的表现技法.....	275
植被的表现技法.....	276
树木植被的绘制举例.....	277
室外场景分析.....	278
郊外小屋.....	278

山前小径.....	279
木屋近景.....	280
城市远景.....	281
石板街道.....	282
山中茅草屋.....	283
室外场景绘制.....	284
辽阔河山.....	284
山间凉亭.....	285
树下木阁.....	287
庭院古树.....	289
山顶草屋.....	291
室内场景分析.....	293
透视结构.....	293
草图绘制.....	293
工作场所.....	294
厨房一角.....	295
室内门廊.....	296
室内场景绘制.....	297
教室窗户.....	297
家庭餐桌.....	299
整齐卧室.....	301

Chapter 07 利用照片绘制动漫作品 ... 303

照片绘制的基础.....	304
真实人物动漫化的表现.....	304
照片绘制的草稿练习.....	305
人物动作的绘制.....	307
运动的重心位置.....	307
站姿之正面视图.....	309
站姿之背面视图.....	309
站姿之侧面视图.....	310
坐姿之双腿盘起.....	310
坐姿之双腿弯曲.....	311
坐姿之双腿交叉.....	311
坐姿之半盘半跪.....	312
坐姿之双腿翘起.....	313
坐姿之俯视图.....	313
跳姿之正面视图.....	314
跳姿之背面视图.....	314
日常动态之看手机.....	315
日常动态之打电话.....	315
日常动态之吃零食.....	316
日常动态之打闹嬉戏.....	316
日常动态之梳头发.....	317
日常动态之向前俯身.....	317
人物服饰的绘制.....	318
服饰之外套和短裙.....	318
服饰之学生校服.....	319
服饰之连衣裙和高筒靴.....	319
场景的绘制.....	320
场景之街边风景.....	320
场景之草坪庄园.....	322

Chapter 08 漫画分格的绘制 324

漫画分格的绘制流程.....	325
漫画角色的设定.....	325
漫画分格的绘制.....	326
漫画分格的绘制分析.....	329
连续动作的绘制.....	329
不同景别的绘制.....	330
Q版人物的绘制.....	330
冲破格子的绘制.....	331
对称画面的绘制.....	331
漫画分格的构图.....	332
格子的划分.....	332
内容的排布.....	333
漫画分格的绘制技巧.....	334
大物小格、小物大格.....	334
说一套、做一套.....	335
45°角看人.....	336
大路朝天、只走一边.....	337
不完全切割.....	338
有效重复、无效跳跃.....	339
一远二近三特写.....	340

Chapter 09 动漫色彩的绘制 341

认识动漫色彩作品.....	342
色相.....	342
互补色和邻近色.....	345
冷色和暖色.....	346
动漫色彩作品的绘制流程.....	347
学校走廊中的女生.....	347
屋前花园边的少女.....	351
动漫人物的色彩绘制.....	357
扮猫咪的女仆.....	357
害羞的小女孩.....	359
正在吃饭的女孩.....	361
晚霞映照下的少女.....	363
跪着画画的少女.....	365
听音乐的长发少女.....	367
长翅膀的纯洁天使.....	370
背书包的邻家小妹妹.....	373
正在写字的女生.....	376
穿桃红色泳装的少女.....	379
穿比基尼的猫女郎.....	382
飞奔的大姐姐.....	385
怀抱鲜花的女生.....	388
相互依偎的双人美少女.....	391
挽着手臂的双人美少女.....	394
动漫场景的色彩绘制.....	397
秋之叶.....	397
山顶草屋.....	399
树下神社.....	402

Chapter 01

动漫角色概述 和绘制流程

在如今，动漫受到越来越多人的喜爱，受众年龄层也越来越广。在学习动漫绘制的同时，应奠定牢固的基础，掌握绘画基础知识、人体比例、透视基础等，这些对动漫的绘制都能起到至关重要的作用。

本章着重讲解动漫的基础知识，帮助读者牢固地奠定动漫绘制基础。



动漫角色概述

从动漫作品的外在表现来说，一般分为表现服饰、表现人体和表现动作三大类，这三类动漫作品在绘制时由于侧重点不同而具有不同的绘制技巧。

表现服饰的动漫作品，如右图所示，展示的是一件华丽的公主裙，镶满了蕾丝花边和飘带装饰物，在绘制时除了需要注意服饰本身的质地、结构、组成之外，还要注意服饰是穿在人物身上的。不论是宽松的服饰还是紧身的服饰，不论是华丽的服饰还是朴实的服饰，在绘制时都要将服饰本身与人体结合起来，通过服饰表现人体，通过人体衬托服饰，这样才能达到相辅相成的效果。

表现人体的动漫作品，如下图所示，这是一个发育较为丰满的女性，绘制的重点在于表现人物肩膀、胸部、腰部和臀部的曲线，而手臂和腿部也要绘制出相应的形体感，不能如男性那般强壮，但也不能没有肌肉的线条。如果想要更好、更全面地表现人体，那么人物的衣着一般比较单薄，裸露的皮肤面积较大。



表现动作的动漫作品，如右图所示，是一个呈后仰半躺状的女生，双腿屈起，脚尖点地，左手放在膝盖上，右手放在地上支撑身体，在表现这一动作时，要注意人物四肢的协调性和透视比例。在绘制动作状态时首先要明确人物动作的合理性，各个关节的活动不能超出正常人体活动的范围，否则会产生怪异感；其次要找出人物当前动作的运动线和重心位置，使绘制的人物能够保持身体的平衡，不至于给人摇摇欲坠的感觉；最后要根据当前动作来对人体各部分的结构进行变化，这不仅要求画家能够掌握自然状态下的人体结构，还能够在肌肉产生收缩和伸展、关节发生扭转的情况下绘制出正确的线条。



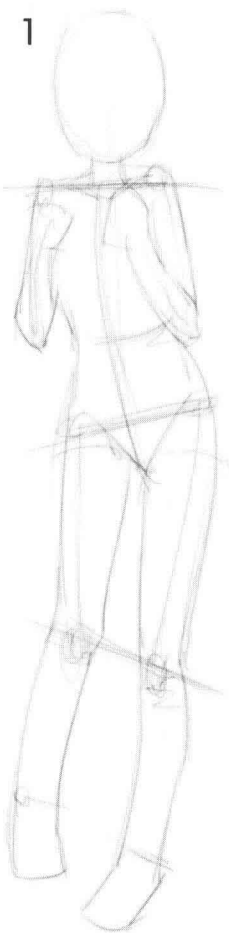
下节就分别以服饰、人体和动态为重点绘制3幅动漫作品，以此来说明各类型动漫作品的绘制流程和技巧。

动漫角色绘制流程

以服饰为重点的绘制流程

对于初学者而言，在了解人体基本比例的前提下，可以使用骨点的方法起稿，这种方法适用于全身人物的绘制，定位好肩、臀、膝盖、肘关节这几个动势较大的部位，再进行绘制。

1



POINT

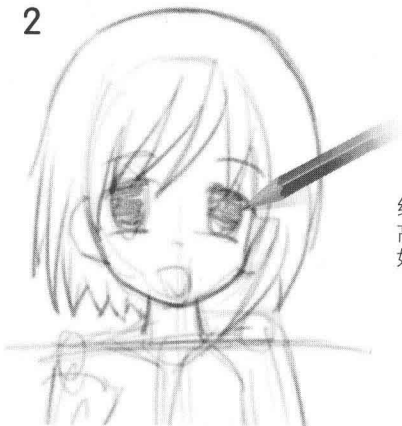
可以先从感兴趣的部分入手，如左图，将头部初步绘制完成后，依次绘制下方的书包，并逐步绘制出全部的画面。

1.对人物的整体面貌有一个规划，首先是动作的确定，一个角色的动作从很大层面上表现了这个角色的精神面貌。

POINT

两肩、两肘和双膝的连接线是确定动作的关键，另一个决定动作的关键部位是脊柱。

2



2.绘制角色的特点，在初步绘制草图时，细节程度不需很高，只要能够表现角色的特点就好，如眼部。

3



3.在绘制作动时，要考虑画面中角色的重心，初学者可以理解为画面中的人物是否稳重，是否发生倾斜等情况（具有特殊动作的情况下除外）。

4

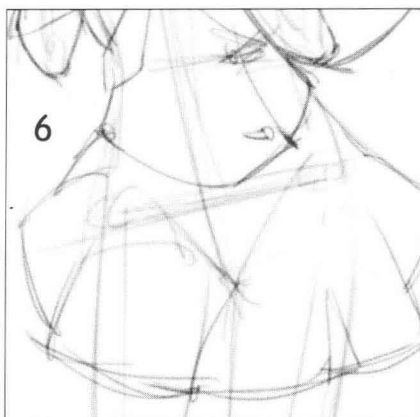


4.服饰的设计并不是一次成型的，而是在绘制时逐渐完善的过程。脚是人物绘制的一大难点。

首先要明确双脚的朝向，在朝向准确的基础上绘制鞋子，这样的画面才能更加真实。



5. 绘制复杂的服饰及比较集中的部分时，要仔细区分各个部分之间的前后关系。在绘制时，用较长的长线条来表现肢体和皮肤的质感，服饰则用短且转折较多的线条进行表现，两种不同的线条可以有效地区分画面中的不同部分。



6. 很多初学者会对裙摆的绘制无从下手，往往随意绘制，画面的效果则并不理想。

● POINT

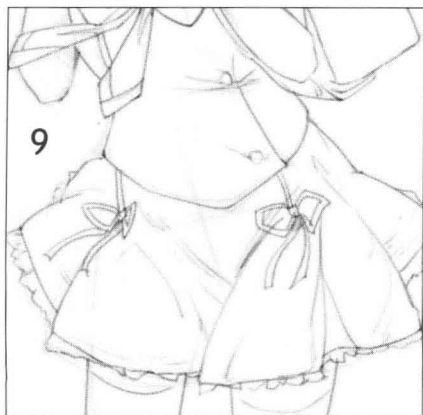
在绘制裙摆等宽松衣服时，要参考内部和外部形体的变化，外部形体的转折能够表现内部的形体结构。



7. 深入绘制时要尽量避免画面深入程度过于平均，如上图，角色的眼睛在原有涂抹的基础上稍加绘制，而帽带及帽子的主要明暗交接线处却进行了较为详细的绘制，这样的画面看上去更加具有“节奏感”。



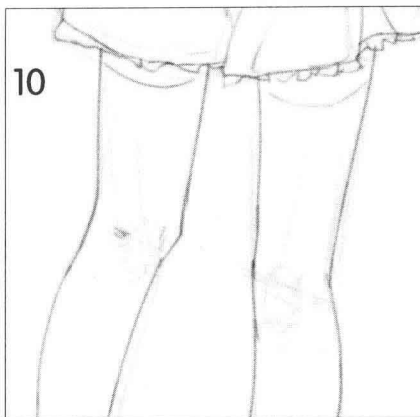
8. 在绘制人物的细微转折处时需要更加注意线条本身的表现相对减弱（粗细差不多的线），需要用更加细腻的笔触表现出人物身体的转折，使形体之间的关系更加明确。



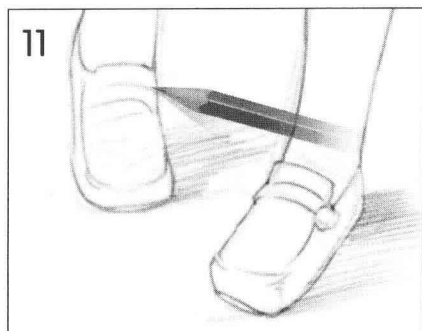
9. 深入刻画裙摆时，除了利用长线条的穿插和短线条的细节表现外，还要注意轮廓线的处理。

● POINT

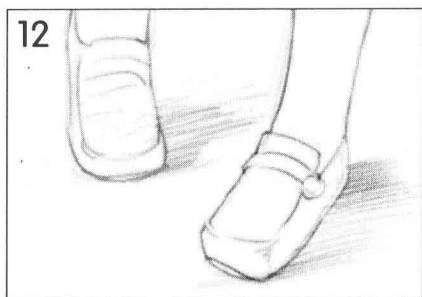
这里所说的处理不是指线条本身的粗细转折，而是指通过一些与人物形体接触的部分来表现人物的形体，这种具有双重意义的线条在绘制时要格外注意。



10.很多画面都会出现较长的线条，通常是较大的裙摆、较长的头发，或是较为伸展的肢体，在绘制这种长线条时很难一笔绘制出来，这就需要不断衔接的笔触来进行绘制，绘制时所产生的节点位置最好落在形体结构处，如上图中的膝盖的几处衔接。



11.鞋子的深入有意地强调了轮廓和转折，忽略一些皮鞋所具有的细节，这种处理方式是为了与画面中的其他部分产生统一，使整个画面的重点集中在角色的上半身。



12.投影的应用有很多种，本案例是为了更好地表现出角色站立的状态。

● POINT

光影在动漫绘制中有很多重要的作用，如形体的塑造、情绪的渲染等。但本书中主要讲解的是日式风格动漫，光影的使用并不多，更多的是注重线条所表现出来的轮廓和形体的穿插。

纵观整个画面，人物的动作和裙摆的处理，准确地营造出了角色的动感。



12.最终效果。

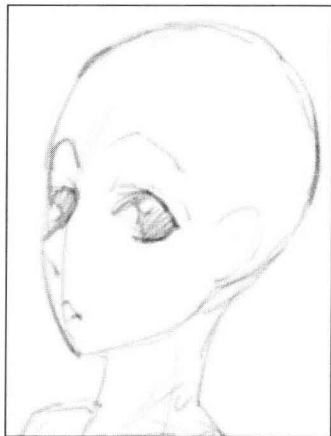
以人体为重点的绘制流程

对于本案例中这样衣着较少的半身人物造型，前面的方法就不便于对人物的把握了。这时应加强肌肉感的精确起稿，这种画法对身体结构的理解要求较高，对于初学者来说可能较难。



1

1. 以简单的线条绘制形体，当动作和形体结构都趋于准确后，再添加个性化的发型和服饰。



头部应绘制得更加准确，这样才可以使身体的绘制“有据可依”。



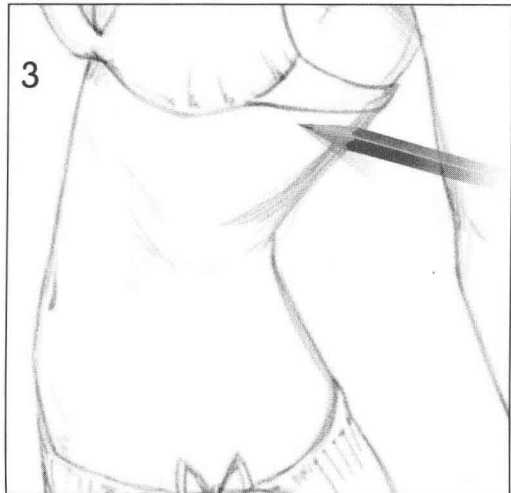
2

● POINT

很多初学者在绘制动漫角色或场景等画面时，往往会陷入从局部绘制的怪圈，这种习惯是很不好的，局部绘制得再精彩，也无法扭转整个画面因为形体的变形而引起的不良视觉感受。

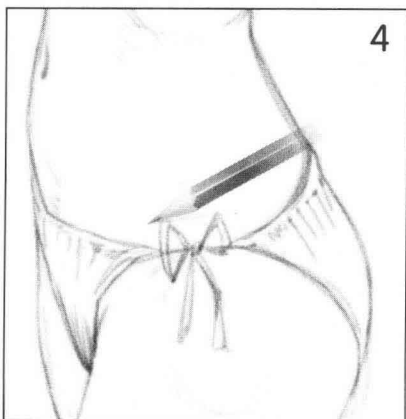
起手绘制草图时应该考虑角色的形体和结构是否准确，然后才考虑动作是否符合角色的表现。

2. 发型的设计要符合头部的形状，服饰的设计则要符合身体结构，绘制宽松的服饰时则要考虑人物动态对其的影响。



3

3. 很多重要的形体转折需要在画面中做有意的强调，一般情况以较重或多重复的线条进行表述。



4

4. 画面都需要有一些趣味性的细节，这种细节不但使画面的可看性更强，也拉开了画面中的节奏，既有大面积的形体，也有细小的形体。



5.深入绘制时依旧要审视画面，根据需要进行添加或修改，很多初学者因为对已经绘制完且效果较好的画面不舍得更改，最终会使整个画面或人物受到影响。

头发的分组穿插表现，不仅体现出了头发的质感，还表现了头部的体积。

适当地添加光影，拉开各个部分的空间感。



6.在深入阶段，绘制服饰时要有意识地画出包裹躯体的感觉，这是因为服饰也具有一定的厚度。

通过精确的线条来表现身体的结构，通过平滑的线条来表现皮肤的质感。

画面中靠近边缘的地方，进行了虚化的处理，这样可以避免出现画面生硬和边缘带来的不完整感，使画面产生更多的想象空间。

以动态为重点的绘制流程

对于形体的绘制，除了前面案例中以理解为主的绘制外，也可以进行理性的几何形状理解，如右图，通过几何形状的拼接，可以表现出角色的朝向、动态及画面的透视感。

这种方法并不是一定要在纸上绘制出来，更多情况下，它是画家分析画面和角色形体的方法。



1.在几何形体的基础上，绘制出角色的大致草图，这一步主要是将头脑中的想法快速地呈现出来，用长且流畅的线条进行绘制。



2.根据所绘制出来的几何图，为角色画上五官的位置和衣服轮廓。

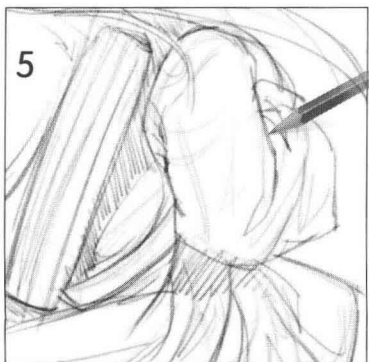


3.进一步完善画面中的细节，绘制的主要目的是清晰地交代画面中各个部分的形态及相互之间的前后穿插关系。

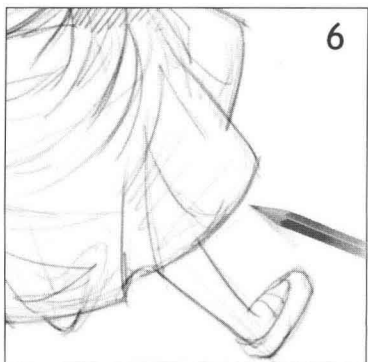
如眼睛的绘制重点在轮廓和颜色上面，细节的变化则不在考虑之内。



4.头发虽然是柔软的质感，但此时则将头发的分组和各个发组的转折作为绘制重点。



5.服饰因为其变化的多样性，绘制时多为短小多变的曲线或直线，绘制书包时则多使用有力的直线。



6.应强调整个画面的主体轮廓，这样可以更直观地观察整个画面主体是否完整。

7



7.在这一环节中,主要目的是明确各个部分的形体,使每个部分的设计得到相对准确的体现,这时不需要顾及太多,无论使用线条进行表现还是用光影等辅助手段加强形体都是可以的,只要将这个阶段的问题——形体的表现解决即可。

8

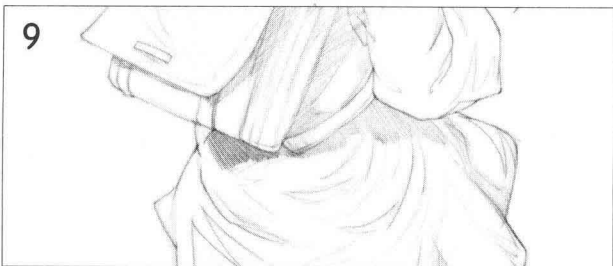


8.在深入时,大部分画家习惯从头部开始深入,这是因为头部是表现角色情绪最直观的地方,当头部深入完成后,身体部分可以参照头部的深入程度进行刻画,并根据人物表现出来的情绪对身体部分的绘制细节进行修改。

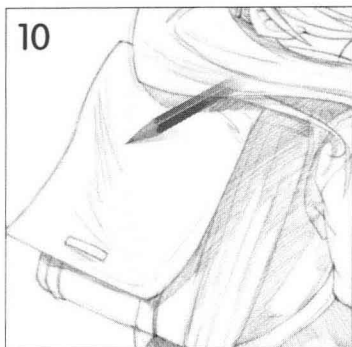
● POINT

因为透视的原因,远处的形体较小,细节也较少,绘制时应将注意力放在形体结构的位置及形体的轮廓上。

9



9.添加光影时,要注意光影的边缘(边缘的变化在很大程度上可以说明形体),初学者可以简单地将光影的边缘理解为线条,这样能更加直观地理解光影在表现形体方面所起的作用。

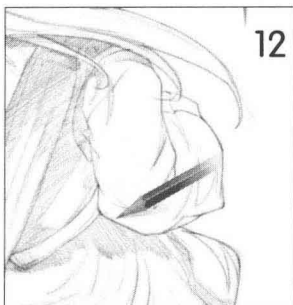


10.连续排列的线条会形成色调，松散排列的线条可以更好地表现出轻薄物品的质感。



11.线条除了可以客观地表现形体外，有时也可以表现一些图示性的东西，如脸上的红晕多用短小的排线进行表示。

在日式漫画中，类似的表现手法还有很多，本书中会有所介绍。



12.线条的轻重也是其表现能力之一，形体的边缘及转折处的线条多绘制得较深，这是一个规律性的技巧，但并不是一成不变的，应根据实际情况和画面的表现风格来调整。



13.为画面远处的形体涂抹色调是为了使其显得更加完整，减少细节而强调轮廓，使画面的空间感得到加强。



14.通过光影来表现画面时，要注意画面整体的光源要一致，光源一致是光影绘制的首要条件。

Chapter 02

动漫角色 头部的绘制

头部的绘制一直是初学者很难掌握的部分,这是因为读者对五官位置、立体感觉、表情变化、不同头发发型等方面的认识不够清晰。

本章从绘制流程、五官、头发及表情等各个方面进行讲解,使初学者对头部的绘制有一个较为清晰的认识,并掌握相应的绘制技巧。

