

CG 动漫行业资深专家为漫画爱好者量身定制的入门指南!

漫画技法秀秀堂

漫画素描技法 ②

CG动漫社 编著

快速草稿篇



清华大学出版社

漫画技法秀秀堂

漫画素描技法②

快速草稿篇

CG动漫社 编著

清华大学出版社
北京

内容简介

本书定位于漫画技法的草稿绘制，内容涵盖快速绘制结构线、人物头部草稿绘制、从草稿到完稿、服饰类草稿绘制、动态的绘制、动物类草稿绘制、机械类草稿绘制、画面构图草稿绘制以及绘制漫画的实战练习。本书以专业的漫画教学、丰富的角色图例，以及详细的基础知识引领读者进入漫画创作的大门。

本书文笔优美，画风清新，非常适合作为漫画初学者的入门用书，也适用于有基础的漫画爱好者进行借鉴与临摹。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

漫画素描技法2：快速草稿篇 / CG动漫社编著. — 北京：清华大学出版社，2014

(漫画技法秀秀堂)

ISBN 978-7-302-37039-0

I. ①漫… II. ①C… III. ①漫画-素描技法 IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第143055号

责任编辑：陈绿春

封面设计：潘国文

责任校对：胡伟民

责任印制：沈 露

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者：北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者：三河市漂源装订厂

经 销：全国新华书店

开 本：188mm×260mm

印 张：19

字 数：385千字

版 次：2014年9月第1版

印 次：2014年9月第1次印刷

印 数：1~3000

定 价：49.00元

产品编号：050228-01

前言

随着近年来动漫作品的迅速崛起，动画、漫画和轻小说形成了动漫产业链上的铁三角。很多动漫爱好者被漫画中人物的夸张造型和生动形象所吸引，希望自己也能创作出令人喜爱的动漫角色。不过无论你想绘制的是何种风格、何种题材的漫画作品，都要从最基本的草稿着手绘制。这时拥有一本全面、详细又专业的漫画草稿技法教程是非常必要的。

《漫画素描技法2：快速草稿篇》将会带你走进漫画的大门，从零基础开始一点点地累积。本书内容采用循序渐进、由浅入深的教学方式，首先使读者对漫画绘制有一个全面的了解，再从角色动态、角色服装、道具的绘制等多角度进行讲解，配上专业的漫画插图，以及综合完善的专业图注，给读者一个更加直观的印象。让初学者能够更好地学习到扎实的、全面的草稿绘制方法，也能让有基础的动漫爱好者进一步巩固自己的漫画技法。

漫画创作并非一朝一夕就能成功的，它需要的不仅是扎实的绘画基础，更重要的是要有对漫画的热爱和执着。那么，从现在开始拿起手中的画笔，投入到漫画的世界里来吧！

参加本书编写的包括：李倪、张爽、易娟、杨伟、李红、胡文涛、樊媛超、张严芳、檀辛琳、廖江衡、赵丹华、戴珍、范志芳、赵海玉、罗树梅、周梦颖、郑丽珍、陈炜、郑瑞然、刘琳琳、楚晶晶、赵静宇、惠文婧、袁劲草、费晓蓉、钟叶青、周文卿、陈诚等。若读者有技术或其他问题可通过邮箱 xzhd2008@sina.com 和我们联系。

作者

目录



第1章

快速绘制结构线

1.1 漫画人物的肌肉和骨骼	2
1.1.1 简易骨骼结构的绘制	2
1.1.2 人体骨骼结构的绘制	3
1.1.3 手部骨骼结构的绘制	6
1.1.4 脚部骨骼结构的绘制	7
1.1.5 人体肌肉结构的绘制	8
1.1.6 手臂肌肉结构的绘制	10
1.1.7 腿部肌肉结构的绘制	12
1.2 人物轮廓的绘制	13
1.2.1 人物的身体比例	13
1.2.2 少女人物转面图的绘制	18
1.2.3 男青年人物转面图的绘制	21
1.2.4 小男孩人物转面图的绘制	22
1.2.5 中年大叔人物转面图的绘制	23
1.2.6 丛林仙子的绘制	24
1.2.7 不同头身男性角色的绘制	25
1.2.8 羞涩型美女的绘制	28
1.2.9 不同头身美少女的绘制	29
1.2.10 Q版角色的绘制	32
1.3 漫画人物的透视	36
1.3.1 人物透视转面图的绘制	36
1.3.2 俯视人物的绘制	37
1.3.3 仰视人物的绘制	39

第2章

人物头部草稿绘制

2.1 人物头像的基本法则	42
2.1.1 正面头像绘制的基础	42
2.1.2 侧面脸型的绘制基础	43
2.1.3 不同脸型的绘制	44
2.1.4 五官绘制的法则	49
2.1.5 眼睛的绘制	50
2.1.6 鼻子的绘制	51
2.1.7 嘴唇的绘制	52
2.1.8 耳朵的绘制	53



2.1.9 不同角度的面部.....	54
2.2 绘制个性角色人物头像	62
2.2.1 角色表情的重要性.....	62
2.2.2 写实到Q版头像的变形.....	66
2.2.3 发型对角色塑造的作用	68
2.2.4 发饰的绘制	76
2.2.5 不同角色的脸部绘制	79

第3章

从草稿到完稿

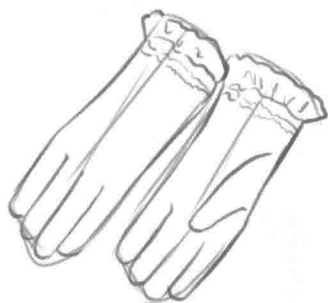
3.1 身体各部位草稿绘制	84
3.1.1 身体的草图绘制.....	84
3.1.2 胸部的草图绘制.....	86
3.1.3 臀部的草图绘制.....	88
3.1.4 手部的草图绘制.....	90
3.1.5 脚部的草图绘制.....	94
3.1.6 手臂动作的草图绘制.....	96
3.2 人体结构和透视的正确把握.....	100
3.2.1 平视与仰视的区分.....	100
3.2.2 俯视与仰视的区分.....	101
3.3 角色草图的绘制.....	102
3.3.1 头部草图的绘制.....	102
3.3.2 Q版女侠的草图绘制	106
3.3.3 眼镜少女的草图绘制.....	107
3.3.4 少女跪姿的草图绘制.....	108
3.3.5 学生装少女的草图绘制.....	109
3.3.6 俏皮少女的草图绘制.....	110
3.3.7 文静少女坐姿的草图绘制	111
3.3.8 摇滚少女的草图绘制.....	112
3.3.9 跳跃少女的草图绘制.....	113
3.3.10 猫女郎的草图绘制.....	114
3.3.11 兔女郎的草图绘制.....	115
3.3.12 小精灵的草图绘制.....	117
3.3.13 科幻服饰的草图绘制.....	118



第4章

服饰类草稿绘制

4.1 各国服饰草稿绘制	120
4.1.1 日式服饰的绘制.....	120
4.1.2 韩式服饰的绘制.....	122
4.1.3 欧式服饰的绘制.....	123
4.1.4 贵族服饰的绘制.....	124
4.2 生活服饰草稿绘制	125





4.2.1 校服的绘制	125
4.2.2 西装的绘制	126
4.2.3 钢琴王子装的绘制	127
4.2.4 休闲男装的绘制	128
4.2.5 休闲女装的绘制	129
4.2.6 文学少女装的绘制	130
4.2.7 优雅女装的绘制	131
4.2.8 鞋子的绘制	132

4.3 美少女服饰草稿绘制 135

4.3.1 时尚约会装的绘制	135
4.3.2 摇滚女孩的绘制	136
4.3.3 比基尼泳衣的绘制	137
4.3.4 时尚斗篷装的绘制	138
4.3.5 森林系服饰的绘制	139
4.3.6 花仙子服饰的绘制	140
4.3.7 英伦风服饰的绘制	141
4.3.8 水手服饰的绘制	142
4.3.9 其他服饰的绘制	144

4.4 奇幻服饰草稿绘制 147

4.4.1 舞姬的绘制	147
4.4.2 小魔女的绘制	148
4.4.3 小女巫的绘制	149
4.4.4 魔法师的绘制	150
4.4.5 未来战士的绘制	151
4.4.6 Q版剑客的绘制	152
4.4.7 神秘猫女的绘制	153
4.4.8 女刺客的绘制	154
4.4.9 帅气剑客的绘制	155
4.4.10 女魔法师的绘制	156
4.4.11 女战士的绘制	157
4.4.12 机甲人的绘制	158

第5章

动态的绘制

5.1 根据人体结构绘制动态 160

5.1.1 动态线的绘制	160
5.1.2 简单骨骼动态的绘制	161
5.1.3 打电话动态的绘制	164
5.1.4 少女日常动态的绘制	165
5.1.5 踢足球动态的绘制	166
5.1.6 睡态的绘制	167
5.1.7 武术动作的绘制	168
5.1.8 歌手演出的绘制(1)	169
5.1.9 歌手演出的绘制(2)	170
5.1.10 荡秋千的绘制	171

5.1.11 餐厅服务员的绘制	172
5.1.12 飞天女巫的绘制	173
5.1.13 不同视角下站立的绘制	174
5.1.14 少女坐姿的绘制	175

5.2 人体的运动原理 176

5.2.1 女性的站姿	176
5.2.2 行走的绘制	178
5.2.3 俯身的绘制	179
5.2.4 坐姿的绘制	180

5.3 角色动态的表现手法 181

5.3.1 青春美少女的站姿	181
5.3.2 美少女跪坐的姿势	183
5.3.3 根据动态线绘制角色	184
5.3.4 穿衣服的动态绘制	188
5.3.5 跳跃的动态绘制	189
5.3.6 打篮球的动态绘制	190
5.3.7 少女害羞的动态绘制	191



第6章

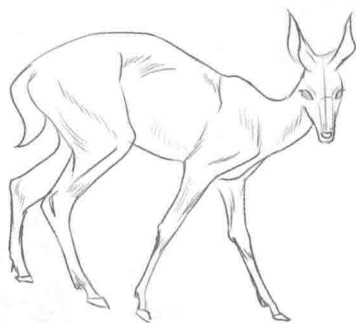
动物类草稿绘制

6.1 动物类草稿绘制 194

6.1.1 动物的初步绘制技法	194
6.1.2 鹿的绘制	203
6.1.3 牛的绘制	204
6.1.4 骆驼的绘制	205
6.1.5 猫科动物的绘制	206
6.1.6 熊的绘制	210
6.1.7 犬科动物的绘制	211
6.1.8 小兔子的绘制	213

6.2 绘制特色化动物 214

6.2.1 绘制拟人化的动物	214
6.2.2 将动物夸张变形化	224



第7章

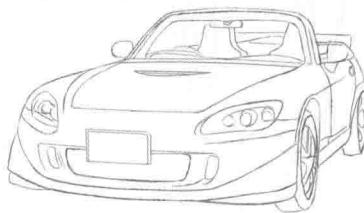
机械类草稿绘制

7.1 机械类角色的草稿绘制 230

7.1.1 机械与动物结合的角色绘制	230
7.1.2 半机械人角色绘制	232
7.1.3 机械角色绘制	237

7.2 机械类交通工具的草稿绘制 246

7.2.1 机械车类工具绘制	246
7.2.2 机械飞行类工具绘制	256





第8章

画面构图草稿绘制

8.1 构图在画面中的重要性	262
8.1.1 构图的意义	262
8.1.2 几种常见的构图模式	263
8.2 不同人数的构图表现	274
8.2.1 双人构图时的表现手法	274
8.2.2 多人构图时的表现手法	281

第9章

绘制漫画的实战练习

9.1 绘制漫画的步骤	286
9.1.1 完善魅力角色	286
9.1.2 漫画的绘制	291



漫画素描技法 2

快速草稿篇

第 1 章

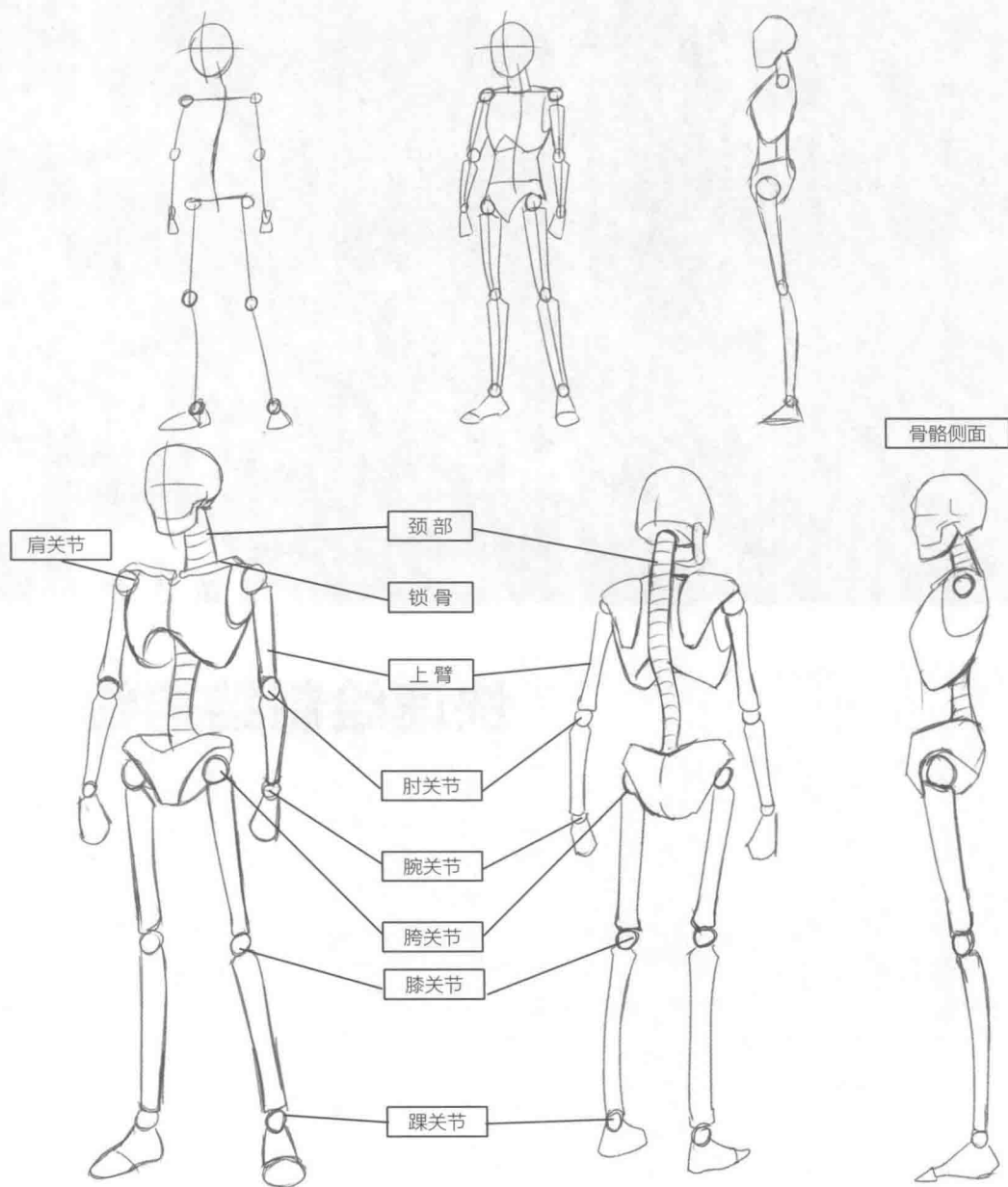
快速绘制结构线



1.1 漫画人物的肌肉和骨骼

1.1.1 简易骨骼结构的绘制

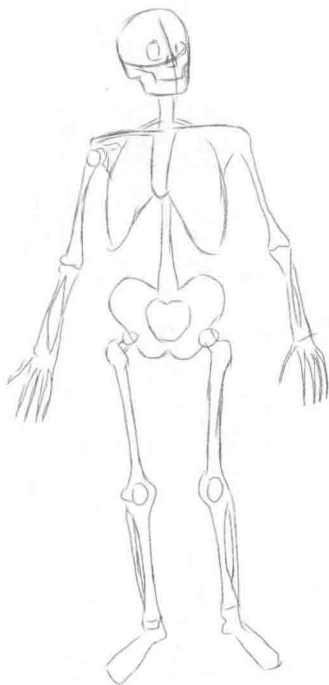
人物的动作造型是根据人体各大关节的运动来体现的，所以了解人体的各大关节也是画好人物的关键。下图剖析了人体的简易骨骼和基本关节，掌握好这些重要的关节并学会灵活地运用，才能画出各种各样的人物造型。



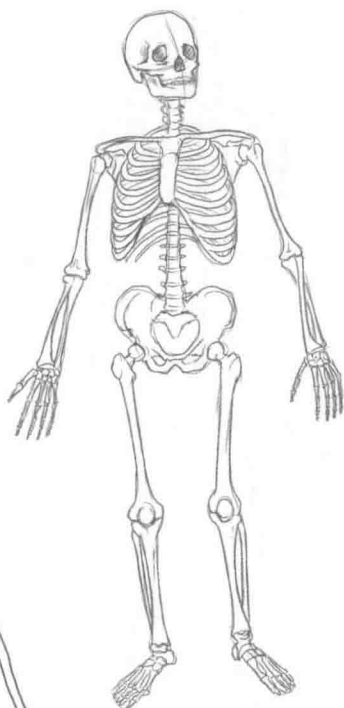
整个身体分为三大部分，即头部、胸腔和盆腔。身体其他的部分都是穿插或嫁接在这三大部分之上的。如胸腔和盆腔之间穿插的是腹部，而四肢是穿插在整个躯干之上的。在了解这些后，我们对于身体动态绘制的掌握就变得更自然、真实了。

1.1.2 人体骨骼结构的绘制

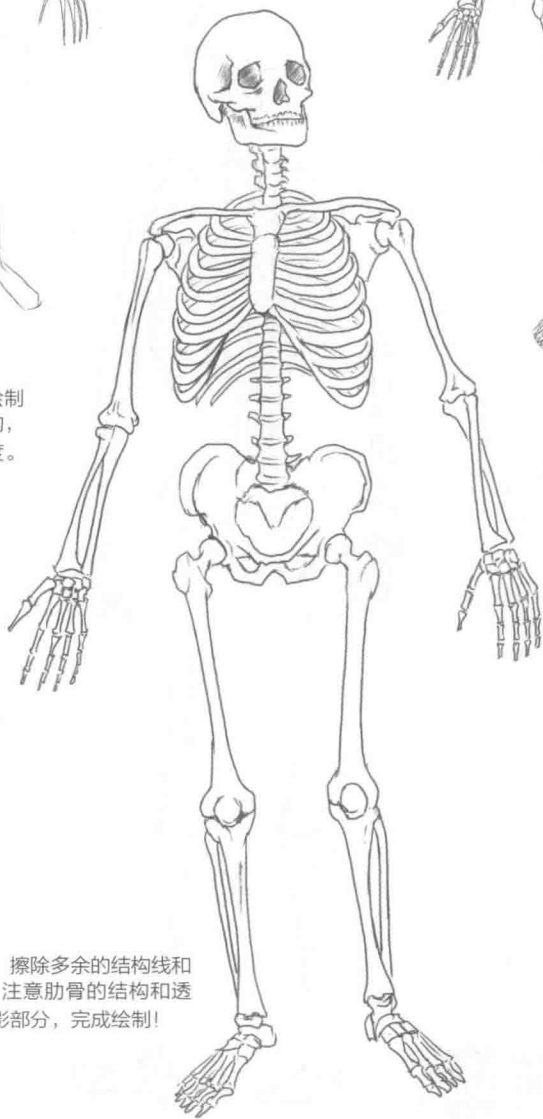
骨骼是整个人体绘画的基础，在漫画人物造型中要了解基本的骨架结构，只有这样，画出来的人物才能组成一个有机的整体，而不会像散了架一样。



01 首先用简单的长线条绘制出简易的正面骨骼结构，绘制时注意骨盆的宽度。



02 根据简易的骨骼结构，绘制出正面骨骼的草图，绘制时多做参考线和结构线，并注意各部分比例的准确。

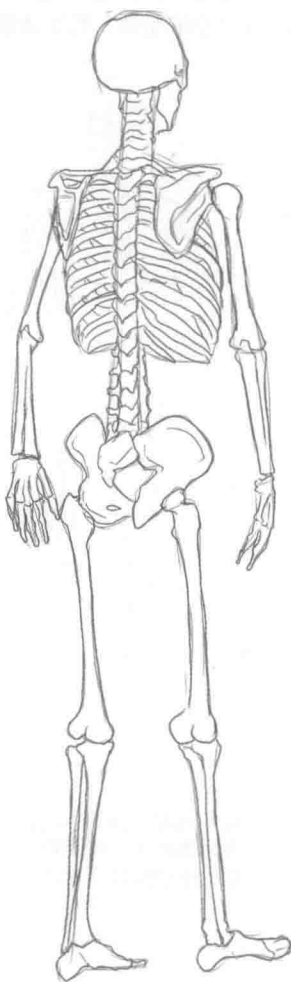


03 进一步刻画骨骼结构的细节，擦除多余的结构线和辅助线，使画面干净整洁。注意肋骨的结构和透视，添加正面骨骼结构的阴影部分，完成绘制！

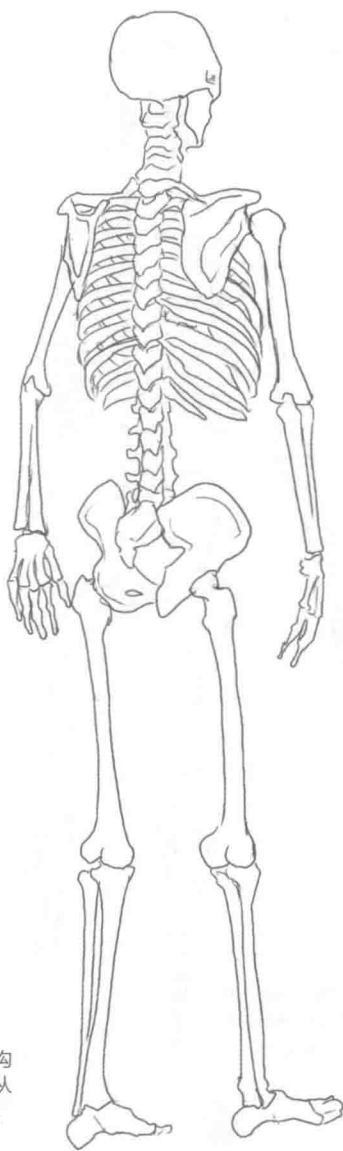
绘制背面人体骨骼结构时，要注意脊椎的结构把握。脊椎是从头开始，贯穿身体上半身到骨盆为止的支柱。人体全身的动作都是以脊椎为中心展开的，我们以脊椎为中心线去绘制，就能画出更有立体感和真实的角色了。



01 首先用简单的长线条绘制出简易的背面骨骼结构，绘制时注意以脊椎为中心线去绘制。

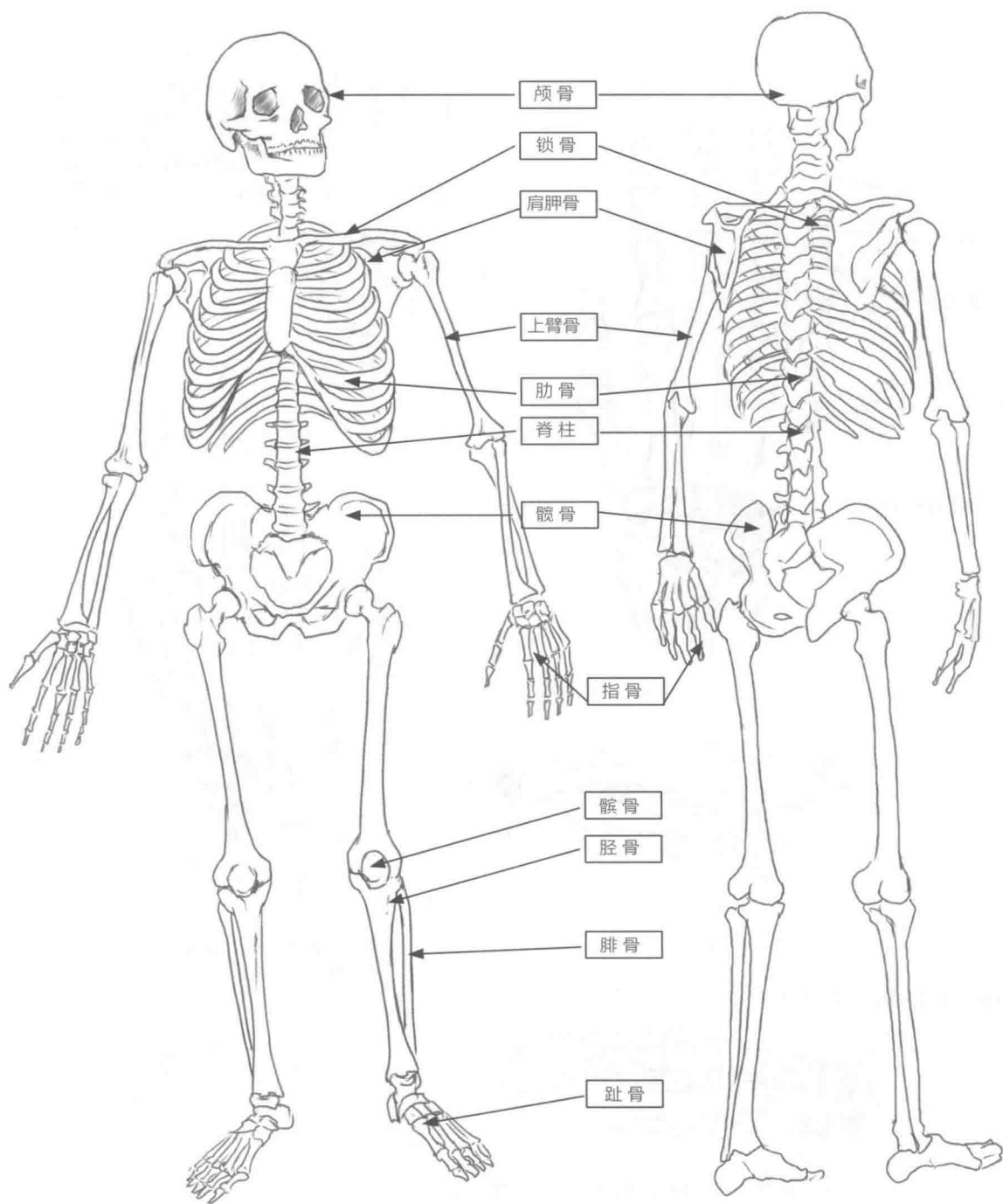


02 根据简易的骨骼结构，绘制出背面骨骼的草图，绘制时多做参考线和结构线，并注意各部分比例的准确。



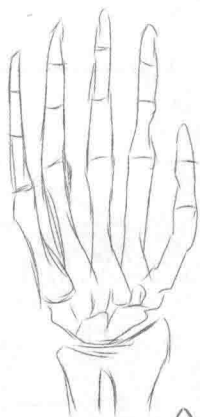
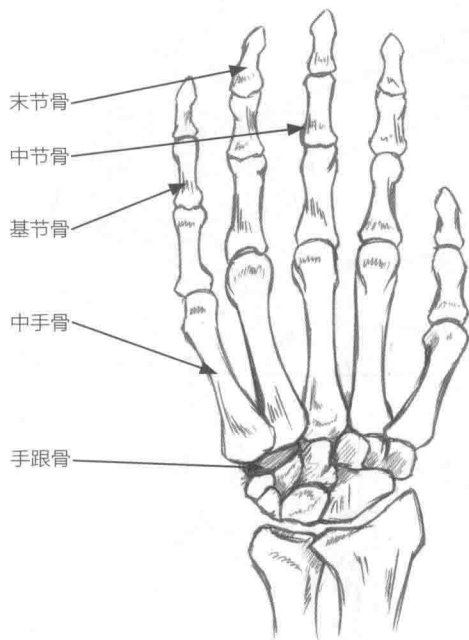
03 进一步刻画骨骼结构的细节，擦除多余的结构线和辅助线，使画面干净整洁。注意脊椎是从头开始，贯穿身体上半身到骨盆为止的支柱，添加背面骨骼结构的阴影部分，完成绘制！

人体不同的骨骼通过关节、肌肉、韧带等组织连成一个整体，对身体起支撑作用。假如人类没有骨骼，那只能是瘫在地上的一堆软组织，不可能站立，更不能行走。骨骼与肌肉、肌腱、韧带等组织协同，共同完成人的运动功能。骨骼提供运动必需的支撑，所以，我们说骨骼是运动的基础。

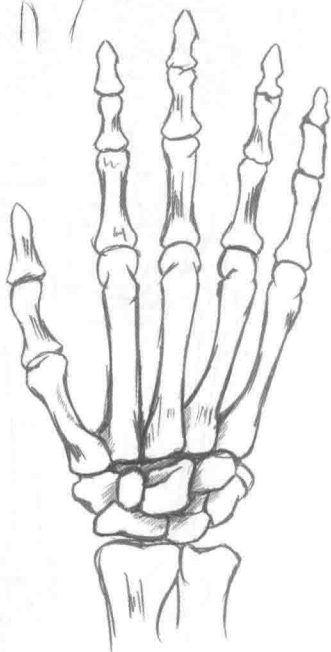


1.1.3 手部骨骼结构的绘制

人体共有206块骨骼，分为颅骨、躯干骨和四肢骨，3个大部分。其中，有颅骨29块、躯干骨51块、四肢骨126块。当然，我们进行漫画创作的时候不需要将骨骼绘制得那么精确，但是对于骨骼的了解能够帮助我们进行角色的绘制。下面我们一起来学习手部骨骼的绘制。



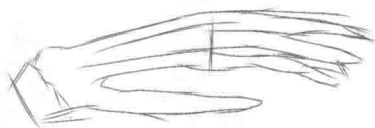
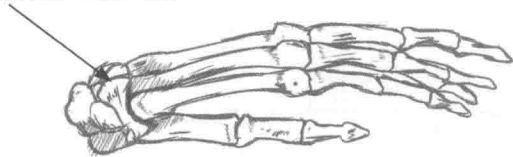
手骨被外面的皮肉包裹，形成各种形态的手，虽然外形并不是一样的，但内部的结构都是一样的。了解手部的结构有助于我们更好、更准确地表现人物手部的特征。



整个手掌相当于一个头长，其中手掌与手指各位1/2个头长。



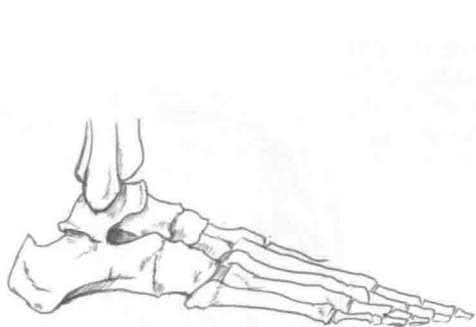
腕关节可以伸展、弯曲、旋转



手的结构可分为手掌和手腕两部分，要将手掌看成一个不规则的五边形，绘制时，先要将这两部分看作一个整体，画出手的边线，再定出大拇指的位置，要明确每个手指的长度是各不相同的，手指的关节部位要适当弯曲。

1.1.4 脚部骨骼结构的绘制

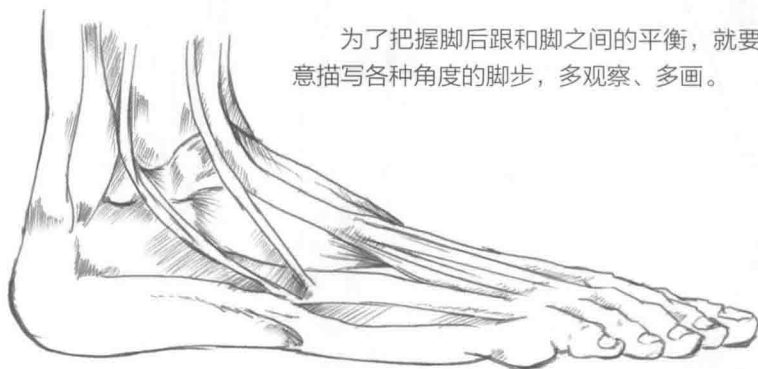
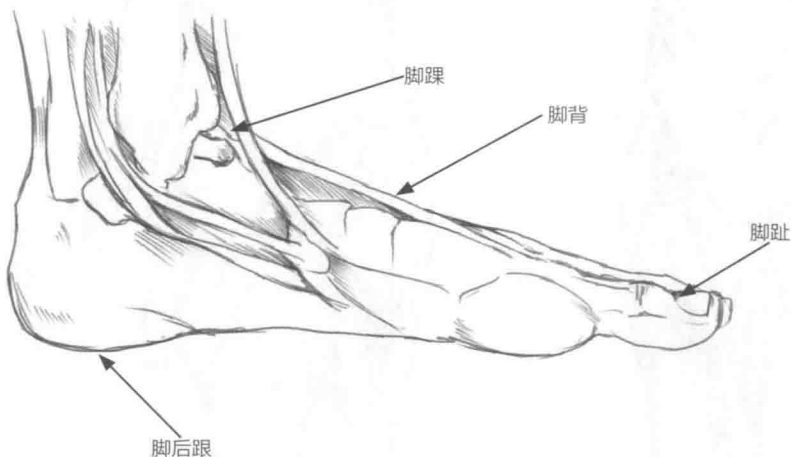
在漫画中画脚不像是素描结构图那样复杂，只要明确表现出脚步的结构和线条即可。绘制时，要注意观察脚踝、脚趾和小腿之间的关系，但是还要掌握脚部的骨骼结构。



不同角度的脚部侧面结构。注意脚底部不是平的，足弓部位会有向上的弧度。



脚后跟上方的筋脉是我们常说的阿基里斯腱，注意在绘制时要用弧线表示出来。



为了把握脚后跟和脚之间的平衡，就要平常多注意描写各种角度的脚步，多观察、多画。



1.1.5 人体肌肉结构的绘制

人体形态的线条与身体肌肉的分布有着密切的联系，记清楚这些肌肉的名称、位置和形态，对于我们绘制合理、准确的人体又有很大的帮助。

普通人的人体平时能见到的体表肌肉其实并不多，一般只有健美运动员的身上才能见到比较多的肌肉，所以我们只要记住人体中比较明显的、对人体外形有很大影响的肌肉就可以了。

