

广西美术出版社



# 漫画人物教学



# 描摹本

# 5

## 魔幻精灵篇

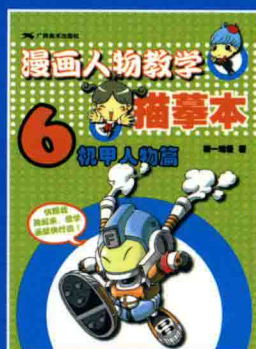
骏一动漫 主编

快学会画  
魔幻精灵，  
去战斗吧！



# 漫画人物教学描摹本

本书可以多次重复使用哦!



1



2



3

## 使用本书绘画说明

本书配有用于描摹的透明纸，左右两页的图均可直接在透明纸上进行描摹。

## 透明纸多次使用的方法

透明纸在描摹了一次后，还是可以继续使用的哦！请按下面方法：

- 1 在描摹了人物的透明纸的另一面用较软的铅笔（如2B）均匀涂黑，请小心不要让铅笔头划破透明纸。
- 2 将涂黑了的透明纸与一张白纸重叠，用夹子固定好，然后沿着原来描摹过的人物线条再次进行描摹。
- 3 描摹完后，揭开透明纸，就会发现下面的白纸上也有了淡淡的铅笔印迹。最后沿着白纸上的印迹进行加工，就会又得到一张完整的漫画人物了。

## 图书在版编目(CIP)数据

漫画人物教学描摹本5. 魔幻精灵篇 / 骏一动漫  
主编. — 南宁: 广西美术出版社, 2010. 6  
(ISBN 978-7-80746-122-7)

I. ①漫… II. ①骏… III. ①漫画: 人物画—技法(美术) IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第108719号

## 漫画人物教学描摹本5——魔幻精灵篇

MANHUA RENWU JIAOXUE MIAOMOBEN 5—MOHUAN JINGLING PIAN

主 编: 骏一动漫  
本册编著: 康 宁

图书策划: 陈先卓 责任编辑: 陈先卓  
责任校对: 肖丽新 尚水红 审 读: 陈宇虹  
出版人: 蓝小星 终 审: 黄宗湖  
出版发行: 广西美术出版社 地 址: 南宁市望园路9号  
邮 编: 530022 投稿热线: 0771-5701327 联系人: 陈先卓

印 刷: 广西大一迪美印刷有限公司  
版 次: 2010年8月第1版  
印 次: 2010年8月第1次印刷  
开 本: 889 mm × 1194 mm 1/16  
印 张: 3.5  
书 号: ISBN 978-7-80746-122-7/J · 1236  
定 价: 19.00元

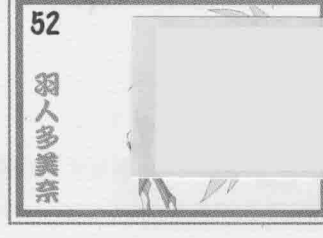
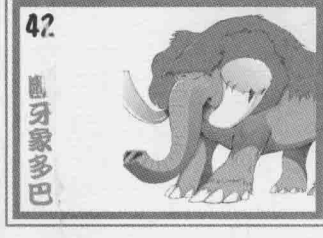
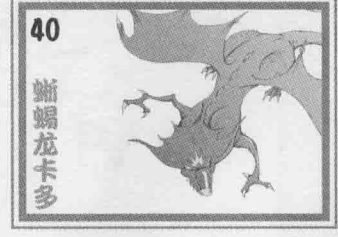
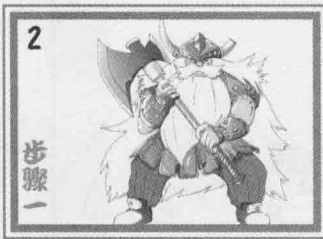
版权所有

ISBN 978-7-80746-122-7

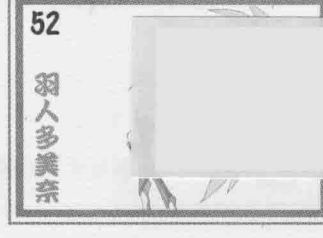
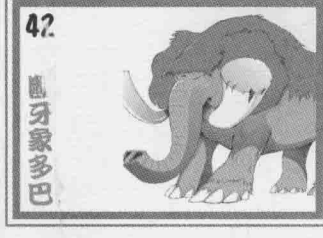
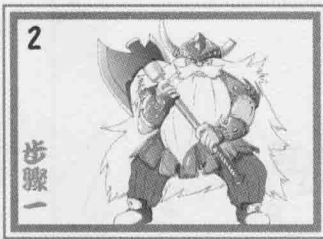


9 787807 461227 >

# 目录

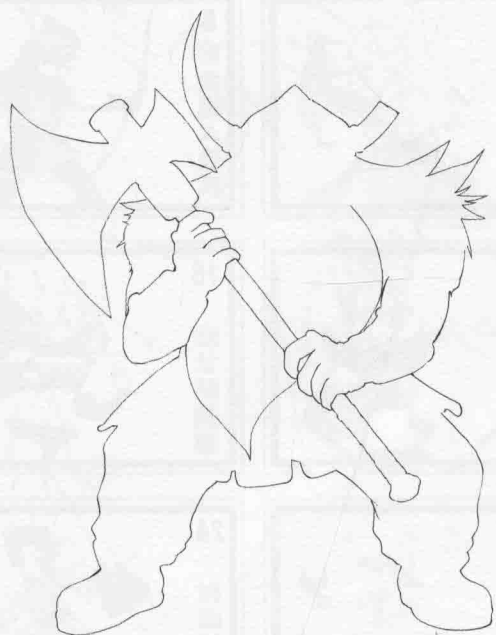


# 目录



# 步骤一

这是一种注重整体感的描摹方法，它的特点就在于按从外到里的顺序来描摹。这个方法着重于刻画人物的整体感，可以随时把握整幅作品的进度，对刚刚接触描摹作品的人来说这个方法会让你更容易上手，进而更快的学会动漫技法。



一 先描摹整个人的大致轮廓，注意关节部位的连贯性。



二 然后由头部开始描摹，注意头发的层次感。



三 其次描摹上衣，注意装饰品的自然感。



四 再次描摹人物细节，添加小细节，可使画面更完整。

挥舞着千斤重的大斧，以超强的力量横扫千军，斧头战士拥有最强大的物理攻击力。他们从不畏惧敌人，勇往直前，总是冲在最前线为伙伴抵挡火力。他是团队中最勇敢的战士，适合担当优秀的领军人物。

使用装备：斧头、盔甲。



重点：人物中心要稍稍放低一点，这样才能体现他宽大的体型。注意表情的刻画，手握战斧准备作战的姿态要把握到位，盔甲和斧子都用金属质感来表现，这里可以稍微画仔细一些。

## 五

最后描摹下身与场景，注意最后的把握，使整个画面更和谐统一。

## 步骤二

这是区别于步骤一的另一种描摹方法，它的特点就在于按从上到下的顺序来描摹，这个方法注重于刻画人物细节，对描摹得比较熟练的人来说这个方法会让你的描摹作品有更多的闪光点。



一 先从头部轮廓开始描摹，注意头部在整个画面的位置。



二 然后由脸部开始描摹，注意五官和头部的装饰。



三 其次描摹上衣和手，注意衣服的褶皱要符合动感。



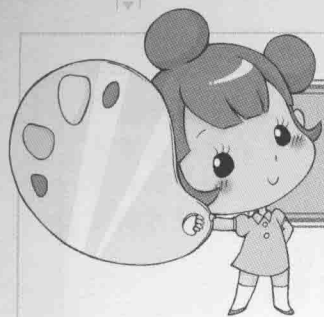
四 再次描摹人物下身，注意下身与上身的结合要自然。

挥动着手中的圣剑，  
毫不留情地斩杀所有危害善  
良的邪魔物。剑是武器中  
的君子，剑士当然就可谓是  
战士中的强者。  
使用装备：剑。



**五** 最后描摹细节与场景，这是完成整个画面的关键，注意添加细节。





## 魔法师狄娜

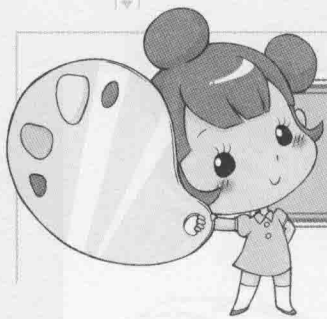
火焰，寒冰，强大的精神力，用毁灭性的魔法击倒眼前的敌人，这就是魔法师的特性。大师级的魔法师更能对敌人施展群体魔法攻击，战斗中魔法师是最大的火力输出之一，在奇幻世界中有着重要的地位。

使用装备：法杖、布甲。





重点：在描绘法袍时要观察它的褶皱变化，身体和法袍的接触感，肢体要流畅自然，更具有张力。要注意饰品的搭配，不能太多，要大方得体。稍微加强光影对比，法杖稍带一点金属质感，法袍则是丝质布料的感觉，这一点在上网点的时候一定要区别开来。



## 赏金猎人索瓦

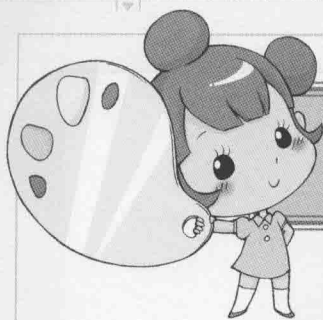
猎人通过狩猎来得到制作食物的材料拿到市场去卖，环游世界寻找宝藏，接受赏金任务换取报酬，也被人称作赏金猎人。猎人天生喜欢独居和自由自在的生活。

使用装备：弓、匕首、布甲、皮甲。





重点：手握武器的感觉要注意，要有握在手中的感觉，就需要多观察。可以边观察自己的手，边练习绘画。手套和靴子基本上是采用皮子的质感，稍带一点点高光。金属质感的匕首则用渐变加高光来处理。



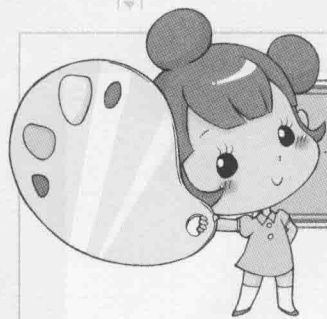
## 猫女丽贝卡

跳舞是舞者的专长，当舞者展现她美妙的舞姿，众人都会为之倾倒，她的舞蹈能魅惑敌人，让敌人失去行动的能力，只为了能多看她一眼，当然，也有可能使队友不小心失神而忘记攻击敌人。舞者平时也经常和勇士们一同出外探险，经常使用令人目眩神迷的舞蹈，迷惑敌人，让勇者能勇往直前地去攻击敌人，算是勇者的得力助手。





重点：描绘舞者时应注意肢体语言的表现，要富有动感，有翩翩起舞的感觉。



# 美厨娘波子

她从事的是把各种各样的食材烹饪出好吃料理的职业，食物可以保证战斗时的能量补给，是冒险者们不可以缺少的必备品。

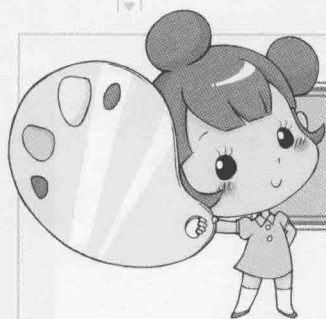
道具物品：料理。





重点：描绘可爱少女最重要的一点就是身体的姿态。





# 剑士静美

威力无穷的双手剑,几乎可以斩断任何物质,在危机面前挥舞大剑,为了荣誉而战。

使用装备:双手剑、盔甲。

