



零起点动漫
技法速成全集

〔零起点最基础开始〕

- ① 本必通内容全面
- ② 类实战交底技法
- ③ 大核心关键步骤
- ④ 本一套速成全集

一本通 人物造型设定

交底技法 + 速成临摹 +

动漫学堂 / 编著

创意实战

中国传媒大学副校长
中央美术学院动画系研究生导师
中国美术学院传媒动画学院教授
山东工艺美术学院 数字艺术与传媒学院院长
中央戏剧学院电影电视系副主任、教授

廖祥忠
黄汇钟
黄大为
顾群业
高雄杰

鼎力推荐



清华大学出版社

零起点动漫技法速成全集

人物造型设定一本通

交底技法+速成临摹+创意实战

动漫学堂 编 著

清华大学出版社

北京

内 容 简 介

本书是“零起点动漫技法速成全集”系列中的一本，本书围绕动漫人物的身体造型对动漫中人物的绘制方法与基本要求进行详细介绍。本书从主要入门到人物面部绘制，进一步引出表情的变化特征；然后从人物的身体结构到人物的动态把握，从而到不同年龄与性格的描绘方法，还配合人物不同服饰的变化，使大家充分了解不同人物形象的绘制，简单地介绍不同角色创作的完整过程。

通过学习本书可以系统地掌握绘制动漫人物的知识，并且可以得到创作的指引，奠定一定的动漫绘画理论。

本书内容丰富，讲解详细且直白，图例精致，适用于初、中级动漫爱好者学习使用，也适合动漫专业的培训与提升创作，同样适合动漫专业人士借鉴与参考。

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

人物造型设定一本通：交底技法+速成临摹+创意实战/动漫学堂编著. —北京：清华大学出版社，2014
(零起点动漫技法速成全集)

ISBN 978-7-302-37371-1

I. ①人… II. ①动… III. ①漫画—人物画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 163223 号

责任编辑：桑任松

装帧设计：李 诚

责任校对：李玉萍

责任印制：李红英

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

课 件 下 载：<http://www.tup.com.cn>，010-62791865

印 装 者：北京嘉实印刷有限公司

经 销：全国新华书店

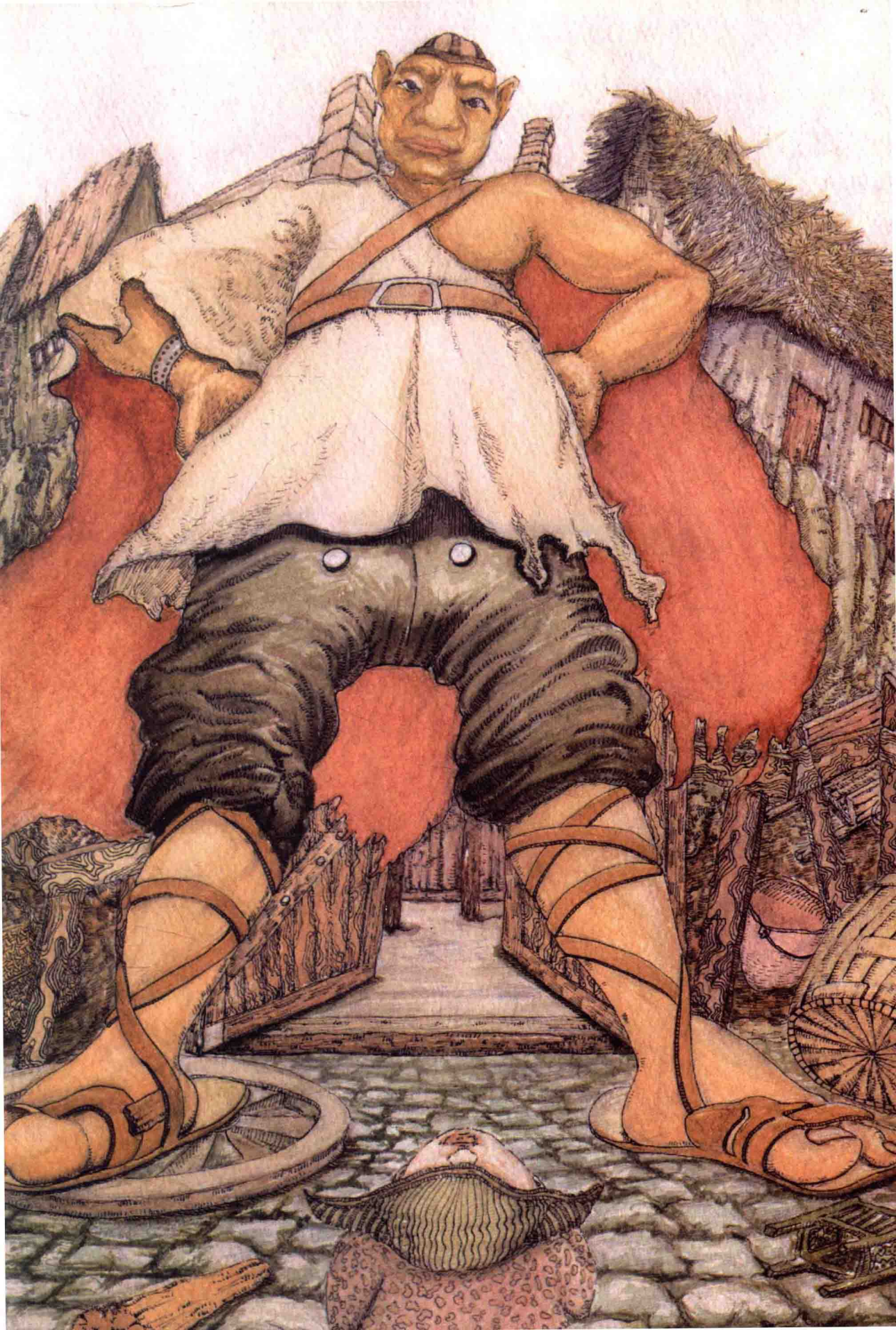
开 本：185mm×260mm 印 张：12.75 插 页：4 字 数：304千字

版 次：2014年10月第1版 印 次：2014年10月第1次印刷

印 数：1~2600

定 价：29.00元

产品编号：054542-01













前言



当前中国形成一股漫画热，在中国动漫市场产生一股强劲的热潮。对于动漫爱好者来说，看过再多的优秀作品，也不如自己绘制来得有趣。本书致力于为零基础的初学者以及有一定基础的动漫爱好者提供动漫人物形象创作的技法与实例，结合大量实例与作者绘画技巧为大家带来动漫人物绘制的方法与技巧，内容丰富且简单，力求每一位爱好者可以通过本书提升自己。

绘制动漫人物需要坚实的理论基础，大家可以通过本书的学习，充分掌握动漫人物形象绘制的方法。人物造型在一定基础上可以使大家更加详细充分地了解人物绘制的方法，可以为人物的创作奠定理论基础。

动漫绘制的魅力与力量往往在于将现实世界所无法实现的事情在动漫的世界轻易地描绘，往往一张画、一个动漫人物造型就能表达作者的情感与内心，在疲惫且劳累的生活中，动漫可以为我们带来生活中一丝丝小小的乐趣与纯真的梦想，梦想从脚下出发，梦想每个人都可以描述，本书为大家奠定动漫人物绘制方法的理论基础，是一本人物造型绘制的百科全书。

本书每一张图都为大家仔细地讲解与说明，在编写上思路清晰，讲解详细。本书由动漫学堂创作，参与本书编写的人员有徐康、林凯彤、苑馨月、刘霁莹、柳石磊、康好贤、白计超等。作者通过自己对动漫人物绘制的丰富经验与独到的认识与了解，为大家分享动漫人物绘制的乐趣，希望大家通过此书的学习获得更多的绘画技巧理论知识，也能对以后的人物创作有所启发。



第1章 人物造型入门 1

1.1 人物造型的初步绘制步骤 2

1.2 人物造型的绘制技法 5

本章小结 10



第2章 人物头部的绘制 13

2.1 人物脸部的比例与透视关系 14

2.2 人物五官的绘制 21

2.3 人物头发的绘制 28

本章小结 32



第3章 人物表情的绘制 35

3.1 高兴、愉悦 36

3.2 伤心、沮丧 38

3.3 生气、愤怒 40

3.4 害怕、茫然、发呆、惊讶、害羞等表情 43

章节练习 46

本章小结 50



第4章 人物的身体造型 51

4.1 人体骨骼 52

4.2 身体重要的肌肉 59

4.3 人体比例 60

4.4 夸张人物的绘制 72

4.5 草图绘制步骤 74

本章小结 76

目录

CONTENTS

05

第5章 人物的动作表现 79

- 5.1 静态动作 80
- 5.2 动态动作 95
- 本章小结 108



06

第6章 不同年龄的人物造型 111

- 6.1 婴儿 112
- 6.2 小学生 113
- 6.3 初中生 118
- 6.4 高中生、男女青年 122
- 6.5 中年 127
- 6.6 老年 129
- 本章小结 131



07

第7章 不同性格的人物造型 133

- 7.1 可爱型 134
- 7.2 腼腆型 137
- 7.3 书呆型 139
- 7.4 乖巧型 142
- 7.5 忧郁型 144
- 7.6 傲慢型 146
- 7.7 轻佻型 148
- 7.8 性感型 150
- 本章小结 152



08

第8章 不同服饰的人物造型 155

- 8.1 厨房装 156
- 8.2 穿越宫廷装 157
- 8.3 民族服饰 160
- 8.4 礼服装 164
- 8.5 泳装 167
- 8.6 职业装、运动装以及武侠装等 169
- 本章小结 177



第9章 其他类型的人物造型 179

- 9.1 狼人 180
- 9.2 吸血鬼 182
- 9.3 精灵 187
- 9.4 兽族 189
- 9.5 天使 191
- 9.6 魔鬼 193
- 本章小结 195



09



第1章

人物造型入门

刚刚进入动漫世界，你是否感觉手足无措，不要着急，让我慢慢带你进入动漫人物的世界。就让我带你初窥动漫人物造型的门径。



绘画是一个不断修改的过程，在不断修改的过程中，使画面更加丰富、更加准确。漫画人物的绘制是一步步、循序渐进的过程。

1.1 人物造型的初步绘制步骤

绘画是一个不断尝试、创新的过程，也是一个坚持不懈的过程，只有通过不断地绘制，才能发现绘画的乐趣，也正是通过不断尝试的过程，才能抒发自己的需求与情怀。

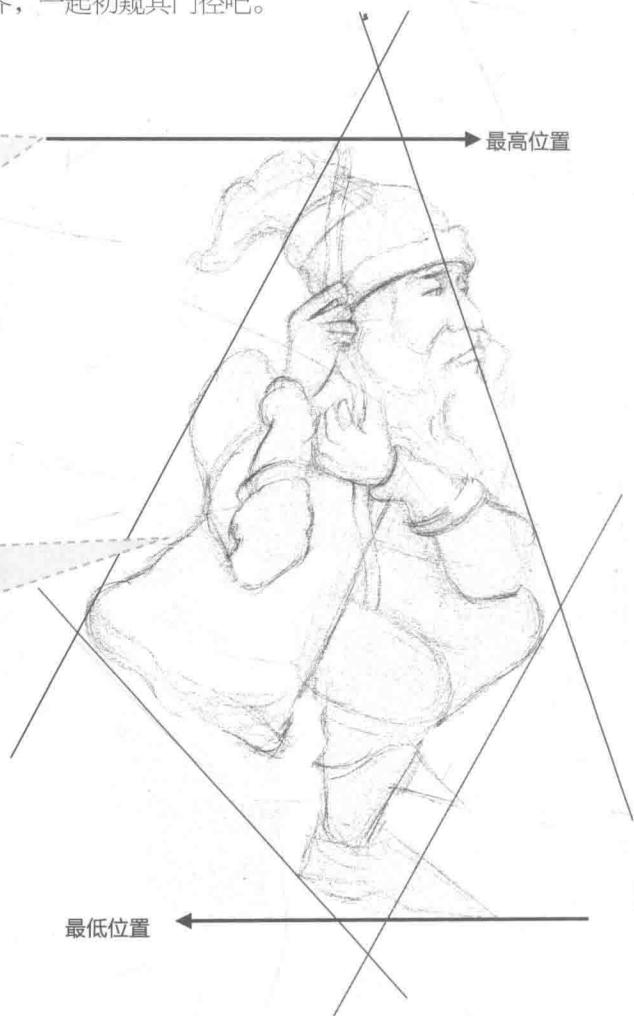
当然造型的能力不是一下子就可以提升的，要通过大量的练习，通过对生活中人物的观察与体会，才能将其融入画中。

有时候绘画的灵感来自对生活细微的观察与了解，也唯有通过对生活细细地品味与探寻，才能真正绘制出吸引观众的作品。这类作品的作者往往对生活有着独到的见解与体会，而生活中往往越是细腻的对象越容易打动观众的心。

下面就让我带你进入人物造型的世界，一起初窥其门径吧。

人物创作的草图阶段是很重要的一个阶段，首先要确定好画面的整体感，开始的起型阶段先要确定好最高位置与最低位置。

通过辅助线来确定整个画面的关系，可以使画面更加准确。要注意的是，在起型阶段，更多的辅助线可以解脱你开始时无所适从的状态，更多的辅助线也可以使造型更加准确。



如果你在大脑中想要表现的人物造型有了一个大概的想象，那么就别停下来，赶紧拿起笔，从草稿开始，进入不断绘制的状态，一步步地修改，一步步地完善，最终绘出你想要的状态。

在最初的起型阶段，当你已经确定好大的关系之后可以将画面丰富，对于大的比例关系、整个



肢体的穿插关系、其中的比例关系尤为重要，因为比例决定着整个画面的关系，也决定着你所塑造的人物是否舒服、准确。接下来我们给大家介绍一下比例与结构的关系。

结构是你看不到的内部的东西，包括整个骨骼、肌肉。也许有些在开始的绘画中不太注意结构的关系，在这里我不得不提醒下大家，结构虽然是看不到的内部的东西，但是骨骼是人物的支架，是人物塑造中必须了解与认识的，骨骼与肌肉是填充整个身体的重要组成部分，如果没有了这些，那么你所描绘的只不过是一个空壳。而所谓人物比例，即是人物的头身比例，其中比例的关系非常重要，它决定着人物的身体关系是否和谐、匀称；而不同年龄段的身体比例关系也有所不同，大家在最初的人物绘制时，也时刻注意调整人物的身体比例。

现在你对起型阶段所要注意的事项已经有了一个大概的认识与了解，那么接下来，我们要做的就是对整个人物进行具体化的处理，这里要注意的是，你要一直保持一种修改的状态，要对其中的造型、形状不断地进行修改与完善，当然还要把握整个大的透视关系和画面的整体感。

在画面中，我们可以通过一些小的道具，当然用这些小的道具需要大家充分的想象力与对生活细微的观察。

细节的把握往往决定着画面的精致度，我们要做的是尽可能地把自己所想、所爱的极致表达出来。

在一张画面中，我们还要注意人物质感处理，不同的物体，塑造的方法也不同。

边缘的确定化可以使画面更加严谨与整洁，确定化并不是简单地勾勒，这其中有着丰富的变化。



通过不断地完善与处理，整个大的造型与比例已经确定，接下来，就可以进行深入的塑造了。这里要注意的是，深入塑造并不是重新创造，而是将画面处理得更加丰富、完善。这时有些人会觉得无从下手，不知道什么才是最需要完善的。

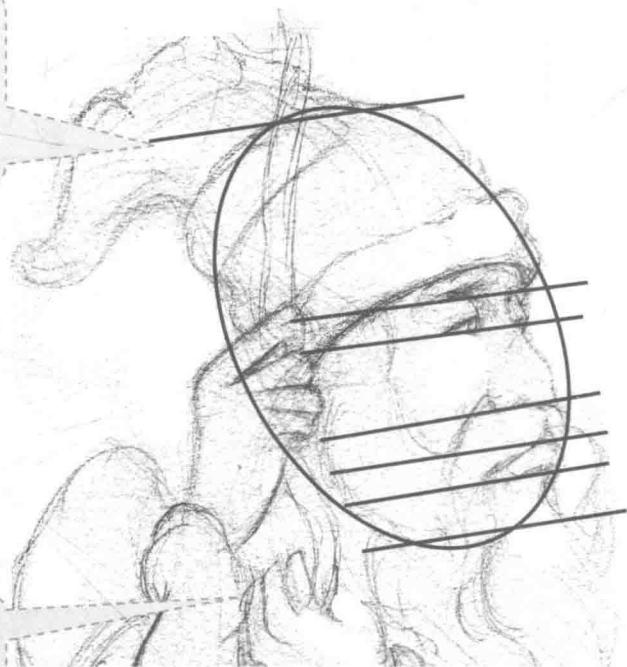
这里先大致地介绍一下，在你完成对物体的起草阶段之后，可以将注意力放在对整个画面精致度的处理上，当然这只是一个大的方向，细致些讲就是对整个画面黑白灰的关系的处理。黑白灰的关系包括对整个体积的塑造、整个装饰纹样等的描绘，当然这些全部都建立在整个体积、关系、结构都已确定和完善的基础上。

这里告诉大家，绘画并不只是埋头作画的过程，而是一步步完善、欣赏的过程。在绘画的过程中，要不断地审视自己的画面，从画面中找到自己感兴趣的点，通过这个点，你才能将自己的情感或情绪抒发出来。将绘画与自己的兴趣点相结合后，相信你的绘画将会有大幅度的提高。

下面我们将上一页已经完成的绘画拆开，一部分一部分地给大家讲解一下。

整个画面中的透视关系非常重要，大家要注意人物的五官的透视关系与整个头部的穿插关系是一致的。图中的这些辅助线你可以在绘制的时候标注出来，这样可以让你你的透视感与空间感更强，也会让你对整个造型的把握更准确。

在最初的起型阶段，我们就应当注意整个人物黑白灰关系的处理。



这一部分给大家粗略地讲解一下细节的处理方法，当然在以后的章节中还会跟大家详细地分享细节的处理。在大的透视关系与结构基本处理妥当的情况下，接下来的细节描绘就显得尤为重要。右图是截取头部与部分手部的草图，这里要注意的是在起型阶段，要注意整个透视的关系，在确定好大的透视空间关系之后，细致地塑造才有说服力。

之所以截取头部的结构给大家讲解，是因为在整个身体的造型中，头部的结构最复杂，也是最难表现与塑造的地方，整个头部本身作为一个大的球体建立在整个大的结构之上，在这个大的结构之上，才有各种小的结构，其中包括头发、眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴，在你将这些小结构一点点拆