

影视卡通漫画绘画技法

实现漫画家梦想必读书籍

季熙 编著
邹丽慧



② 造型篇

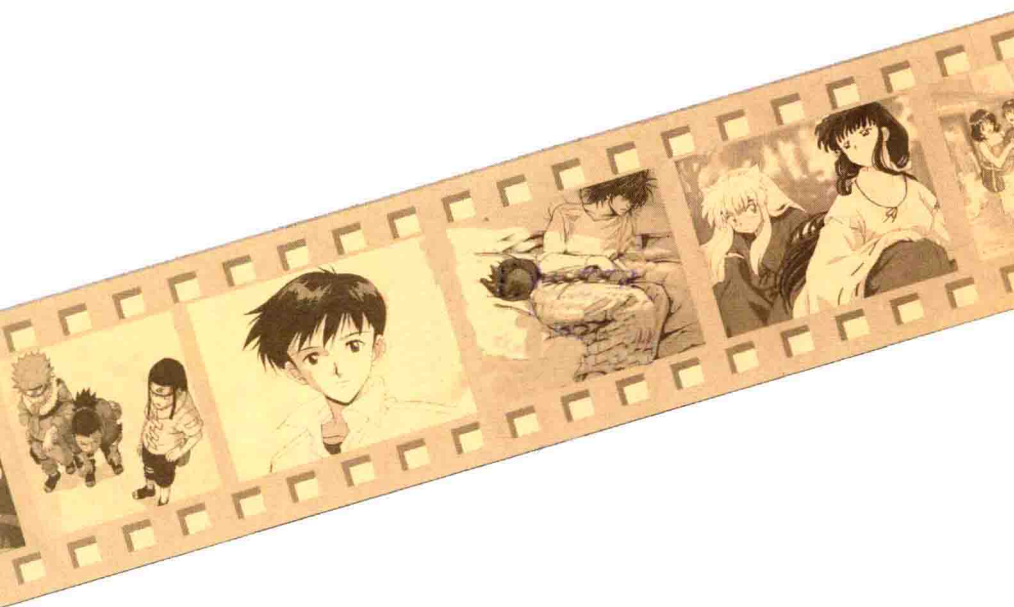
四川出版集团
四川美术出版社

YING SHI KA TONG MAN HUA HUI HUA JI FA

影视卡通漫画绘画技法

实现漫画家梦想必读书籍

② 造型篇



季熙 编著
邹丽慧

四川出版集团
四川美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

影视卡通漫画绘画技法. 造型篇/季熙, 邹丽慧编著.
成都: 四川美术出版社, 2007. 4
ISBN 978-7-5410-3262-2

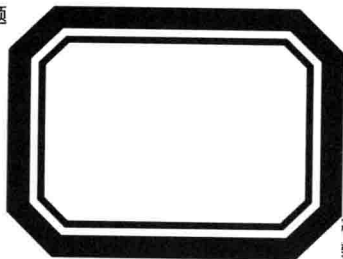
I. 影... II. ①季... ②邹... III. 动画-技法(美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第035356号

影视卡通漫画绘画技法·造型篇 季熙, 邹丽慧编著

策 划: 庞小虎
责任编辑: 何启超
责任校对: 培 贵 倪 瑶 李 慧
责任印制: 曾晓峰
出版发行: 四川出版集团 四川美术出版社
地 址: 成都市三洞桥路12号(610031)
印 刷: 四川锦祝印务有限公司
成品尺寸: 143mm×210mm
印 张: 4
版 次: 2007年4月第1版
印 次: 2007年4月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5410-3262-2
定 价: 12.00元

著作权所有, 违者必究
本书若出现印装质量问题
电话: 028-85910167



声 明

本书所选用的画面, 图片仅供学
分析参考, 其著作权归原创作者或相
邻部门所有。选用图片, 本社将按稿费
标准付酬。

Contents 目录

第一章 打好基础 /3	第三章 各式人物全身造型 /61
这样的错误你会犯吗 /4	熟悉关节的位置 /62
人体上的点线思维 /6	对全身造型的概括理解 /64
你错在哪里了 /8	用圆柱体分析人物动作 /65
用简单的方法理解造型 /11	身体各部分的画法 /67
掌握基本的透视知识 /13	男子体型画法 /69
开始动笔时, 应该先画什么 /15	女子体型画法 /70
在画好的骨架上加肌肉 /17	写实型 /71
利用立方体理解人体 /18	少女漫画型 /75
确定漫画类型 /19	类型A /79
同一角色的不同类型表现 /21	类型B /83
第二章 学会画人物表情 /22	普通变化型 /87
用立方体分析人物头部 /23	夸张变化型 /91
认识面部结构与五官的关系 /25	变异型 /95
不同类型漫画人物的面部十字 /28	影视实例欣赏 /99
深入理解人物头部造型 /29	第四章 向变化型前进 /101
不同类型漫画人物的面部表现 /32	配角的设定 /102
写实型 /33	正面角色身长比例 /104
少女漫画型 /36	反面角色身长比例 /105
类型A /40	手的画法和练习 /106
类型B /44	脚的画法和练习 /109
普通变化型 /48	眼睛的画法和练习 /112
夸张变化型 /52	发型的画法和练习 /114
变异型 /56	影视漫画作品欣赏 /117
经典影视漫画人物头部欣赏 /60	



前言



看到前面那些精彩的漫画了吗？你也想自己将来的漫画作品能达到这个水平吗？而现在你为自己的绘画能力或是学习方法感到困惑吗？不用急，从现在开始，只要你在此套书的帮助下刻苦学习，你的所有梦想一定能够实现。

本书分为表情篇、造型篇、动作篇三本，从最基本的人物表情再到动作，涉及学习漫画的各个阶段。从基础到高级；从简单到复杂；由浅入深，循序渐进地深入讲解各种卡通漫画的绘画技巧。本书以优秀的影视人物范例为你提供准确细致的学习方法和快捷的成功途径。不管你是初学者还是已经有基础的漫画迷，相信都可以从此套书中汲取丰富的营养，提高卡通漫画绘制、鉴赏的水平。

为了让读者们了解更多的漫画知识，我们借鉴和引用了高桥留美子、鸟山明、尾泽直志、ALCOON等众多漫画大师的作品和著作，让本书的内容更加丰富。为此我们向众多漫画家在漫画艺术上作出的贡献表示深深的敬意。

祝你早日成为一名优秀的漫画家！

编者语

2007年4月2日

Contents 目录

第一章 打好基础 /3	第三章 各式人物全身造型 /61
这样的错误你会犯吗 /4	熟悉关节的位置 /62
人体上的点线思维 /6	对全身造型的概括理解 /64
你错在哪里了 /8	用圆柱体分析人物动作 /65
用简单的方法理解造型 /11	身体各部分的画法 /67
掌握基本的透视知识 /13	男子体型画法 /69
开始动笔时, 应该先画什么 /15	女子体型画法 /70
在画好的骨架上加肌肉 /17	写实型 /71
利用立方体理解人体 /18	少女漫画型 /75
确定漫画类型 /19	类型A /79
同一角色的不同类型表现 /21	类型B /83
第二章 学会画人物表情 /22	普通变化型 /87
用立方体分析人物头部 /23	夸张变化型 /91
认识面部结构与五官的关系 /25	变异型 /95
不同类型漫画人物的面部十字 /28	影视实例欣赏 /99
深入理解人物头部造型 /29	第四章 向变化型前进 /101
不同类型漫画人物的面部表现 /32	配角的设定 /102
写实型 /33	正面角色身长比例 /104
少女漫画型 /36	反面角色身长比例 /105
类型A /40	手的画法和练习 /106
类型B /44	脚的画法和练习 /109
普通变化型 /48	眼睛的画法和练习 /112
夸张变化型 /52	发型的画法和练习 /114
变异型 /56	影视漫画作品欣赏 /117
经典影视漫画人物头部欣赏 /60	

第一章

打好基础



The artistry of cartoon

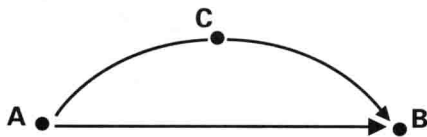


在《影视卡通漫画绘画技法》表情篇里，我们接触了各式各样及不同风格的漫画明星。在经过最基本的兴趣培养和透彻的人物表情了解之后，从本章开始，我们将对漫画绘制及创作进行更深入的剖解。

初出茅庐的你进行创作时，有没有为自己所画人物的造型而苦恼过？甚至就连临摹的作品也明显感觉与原图有着很大的差别？别着急，下面我们马上就来了解为什么，看看你绘画的时候是不是注意过这些问题。

在练习中找答案 ★ ★

首先，我们来做个简单的练习：如下图画出A、B、C三个点。接下来从A到B画一条直线再经过C从B到A画一条弧线。你的眼睛会看哪里？铅笔？还是A、B或是C？



在画图的同时绝对不可以只看铅笔笔尖，要A、B、C三点一起看，这样才能找出平衡点，清楚明白自己所画线条的走势，才能画好，否则就会画得歪歪斜斜的。



A ●

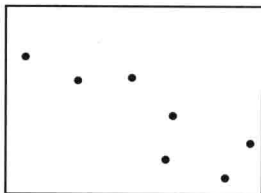
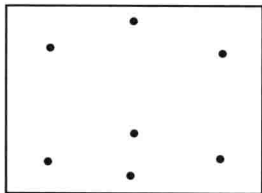
● B



A ●

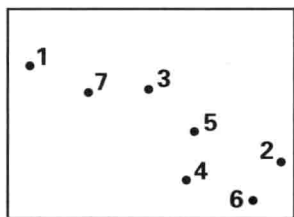
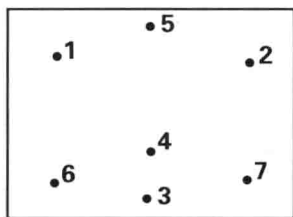
● B

接着，我们再来认真看看下面方框内的七个点。你看到什么了吗？只有几个点而已？好像有些形状？还是眼前混乱一片，什么也看不出来？



点与线的思维空间

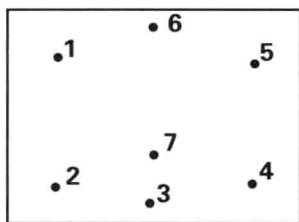
如果你什么也看不出来，那么就随意给分散的各点加入号码。怎么样，能看出什么了吗？



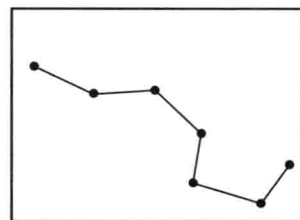
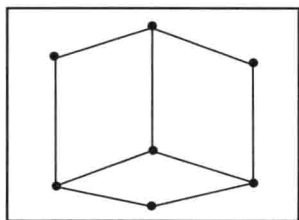
造型篇

当加入号码以后，号码就会给人某种暗示意义，照号码的顺序看各点，就算之前浑然不知的也应该看出些什么了吧？

下面再来看看比较规则的编号：



最后，我们用线条将各个点连接起来，这样很规则的立方体和北斗七星图就出现啦！



不要小看这些练习，它对提高你的造型能力可是有很大帮助的哟。其实，所谓高手也正是因为他们在绘画的时候能看到这些常人无法看到的线条，考虑到了各点和各线条间的平衡性。另外需要提示的是，你脑海中各点号码的顺序是决定图形好坏的关键，所以一定要有整体概念。



哼，小case！

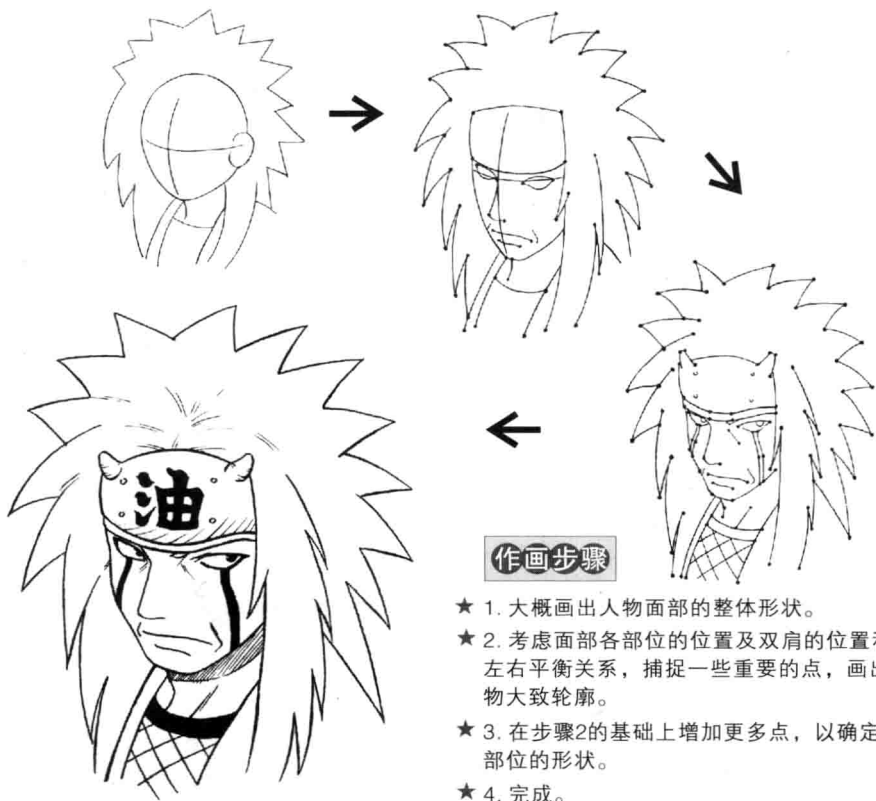


★ 人体上的点线思维 ★

上一小节的练习很简单吧？不过你可要准备好了，因为我们接下来就要把这些简单的知识运用到复杂的人体上。首先，还是从最基本的人物的头部开始。

很多初学者刚开始作画时视线往往局限于自己正在画的某个部分，这是不对的。我们曾提到过要注意画面的整体感。

人物头部有眉毛、眼睛、鼻子、嘴及耳朵等，在作画时我们大可将这些想象成点，再把之前点线思维的练习运用其中，这样才能更好地把握人物的面部关系及整体感，避免更多可以避免的错误，画出更高质量的画来。



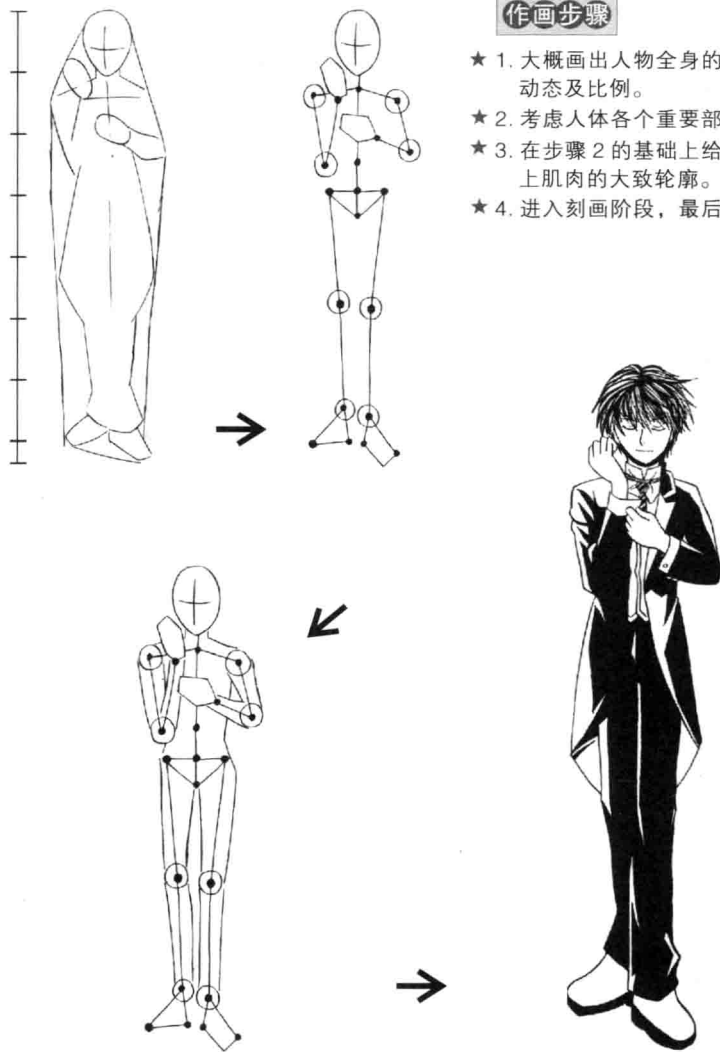
作画步骤

- ★ 1. 大概画出人物面部的整体形状。
- ★ 2. 考虑面部各部位的位置及双肩的位置和左右平衡关系，捕捉一些重要的点，画出人物大致轮廓。
- ★ 3. 在步骤2的基础上增加更多点，以确定各部位的形状。
- ★ 4. 完成。

以此类推，人物全身的练习也是大同小异。首先，必需把握好人物的身体比例，同时还要对人物骨骼、关节、肌肉、运动、重心等方面的知识有相应的了解。

作画步骤

- ★ 1. 大概画出人物全身的整体轮廓、动态及比例。
- ★ 2. 考虑人体各个重要部位和关节点。
- ★ 3. 在步骤 2 的基础上给人物骨架加上肌肉的大致轮廓。
- ★ 4. 进入刻画阶段，最后完成。





纠正你的错误

你错在哪里了

再看看自己的作品，想知道具体错在哪里吗？还是进行一些比较具有实际对比的讲解，应该会更好理解。由于初学者大多从临摹开始，所以我们特意挑选了几幅比较具有代表性错误的业余漫画爱好者的临摹作品，在此基础上进行修改。看看和专业漫画家比起来你缺少了什么，或者犯了哪些错误。下来在练习的时候，一定要注意纠正。

初稿 线条感觉还犹豫未定……

A 眼睛的表现方式有点奇怪，看起来很不自在。

B 看来对手结构的理解还不够到位，手的动态也没有把握好。

C 这一部分内容看起来有些混乱。

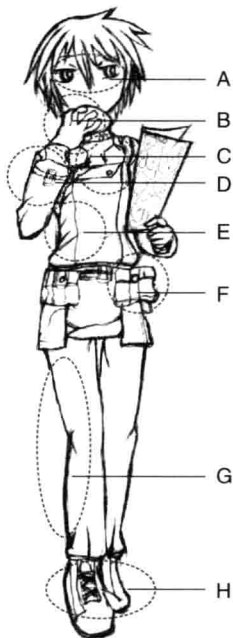
D 注意细节刻画。

E 这样的线条无法很好地体现衣服的褶皱，其实不需像写实画那样考虑太多，只要把必要的地方交代清楚就可以了。

F 这里没交代清楚。

G 腿部线条一般比较简洁肯定，关节的地方要有准确的交代。

H 脚虽然有前后意识，但是后面那只脚也太偷懒了吧？



改稿

这幅画毛病稍微多一些，总共改了一小时十三分钟。多注意对人物结构的理解。



一些小饰品或佩带物件可以很好地帮助你丰富人物个性。

主要错误原因 ★★★

作画时一定要集中注意力，清楚自己要画的是一幅怎样的画面，弄明白人物的整体形象和动作，线条不要太过犹豫，否则就算对着原图，也无法画出好作品来。



纠正你的错误

初稿

乍看还不错，可总觉得哪里不对……

主要错误原因 ★★★

整体感觉还是比较好的，最主要问题出在线条和细节刻画及对人体某些结构的理解上。出现这样的问题平时就要注意多看多练多理解，另外，看得出你对作画工具也不太熟悉哟。

A 看来很多人描绘手都比较困难，在后面的章节里我们会详细讲解手的画法，这里主要注意手和脸的大小比例关系。

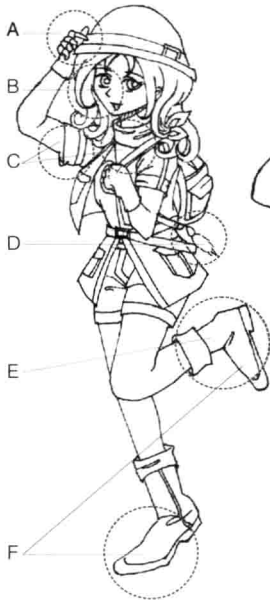
B 脸的透视有问题。

C 这两个地方怎么回事？要注意衣服是穿在人身上的而不是挂在平面上的。

D 小饰品的设计很潦草。

E 鞋子太过简单了，而且即使是画简单的鞋子也不应该这样随意画，在结构和形状上要多做考究。

F 嗯……鞋子没画好，脚的体积感及动态就自然表现不好，注意：鞋是穿在脚上的，画鞋的时候，自然应该想到脚的样子及动态。



小提示

提到工具，这里就要提示一下了。想成为专业漫画家，必须掌握好工具与材料的使用技法，学会严格要求自己画线条的柔美感。同时培养自己细致的观察力和对形的理解能力也是必不可少的！

改稿

不好意思，我们正好有这幅原稿，不过还是改了近一个小时，仔细对比一下吧！

造型篇



纠正你的错误

初稿

很有动感，构图看起来
很完整，只可惜……

改稿

这个改起来比较简单，总共
只用了四十来分钟。

A 仔细一看原以为可能是“翅膀”之类的东西，没想到原来是飞起来的围巾！围巾是柔软的物体，即使飞起来也要表现出其柔软的质地，注意理解前后围巾的位置关系。

B 运动型眼镜应该有设计感一些，不要太简单了。

C 头发的动态表现得很好，但忽略了头发的体积感。

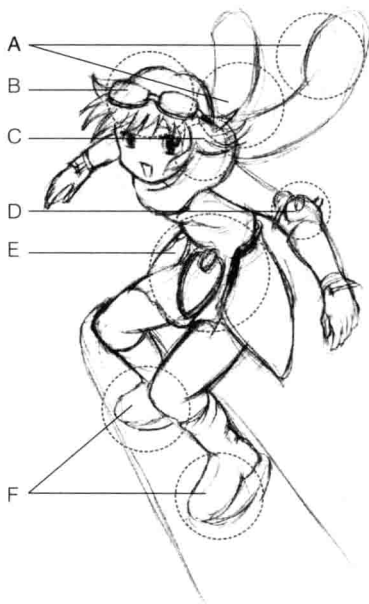
D 手臂上的盔甲可以看到大概的样子，但没有交代仔细，画这些小地方的时候，需要细心噢。

E 注意服装的设计感，此类漫画是很注重人物的服装的，线条不要太凌乱，这样会影响到对服装结构的交代，漫画的线条不像素描，应该干净肯定。

F 鞋子也一样，只交代了一个大轮廓，没有认真刻画，而且脚踩在滑板上的感觉很不稳定。



你会犯这些毛病吗？
如果会，那在今后的练习中一定要注意改正哟！



主要错误原因 ★★★

对总体形象和动作的把握很好，但粗心和没有耐心应该是你画面反映出的最大毛病吧，整幅图感觉还处于半完成状态呢。想成为专业漫画家，不学会细心和耐心是不行的哟！

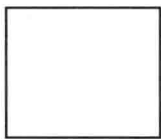


立方体和人物造型

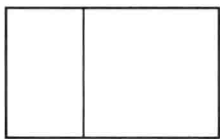
用简单的方法理解造型

有人问，作为一名专业漫画家究竟需要哪些能力，素描能力？设计能力？整体画法？主题？还是构图？其实这些都是缺一不可的条件和要素。但无论如何，所有的一切都是为了能让自己的作品感染读者，把你的思想及情感传达给读者。而人物造型在视觉效果上又起着关键的作用。这些看似复杂的问题其实可以用一个简单的方法来理解。

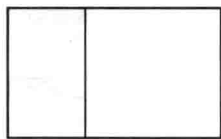
例子 立方体可以简单形象地说明这个问题



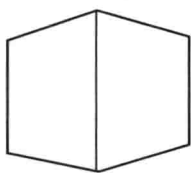
A 从正面看立方体



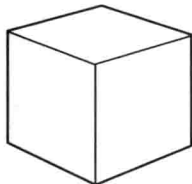
B 从斜角看立方体



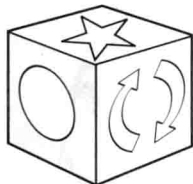
C 在B图的基础上加上阴影



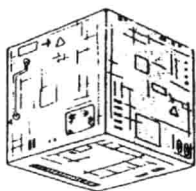
D 使用搭折法画出立体感



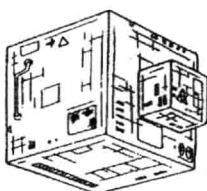
E 增加视线高度



F 在立方体上加上图形



G 在立方体上画出一些机械化的图案



H 在G图的基础上再延伸出另一个小立方体



小提示

从A到F中，我们逐渐加入新的视角和绘画技巧来丰富画面内容，使其更加美观。就像前面那些临摹作品一样，不同水平的作者在画面中有不同程度的技巧表现，而刚开始入门的学生，其作品与大师们比起来应该就像是A和H的区别吧。



对于“立方体”这个概念来说，很多人一听脑海里就自然地反映出A到E的图样，很少人会联想到后面F到H的图样。F到H也属于立方体，属于所谓的“超越想象图”，你能联想到哪种程度的立方体与你的个性和想象力有着直接关系。作为漫画家，要让你的读者佩服你，就要有超乎他们的想象力及准确传达自己情感的能力。这就需要在主题、角色设定、动作设计等方面多下苦功夫。

下面我们来看看以下两个人物的造型设计



J.MAX原创人设A



J.MAX原创人设B

★ 知识点拨 ★ ★ ★

人物A和B的造型设计上，总体差距其实并不大，但我们一看就知道A属于正直、刚毅类型的角色，而B的形象往往用于比较狡猾、冷酷、头脑邪邪的反派或中性角色。这就是不同人物设定造就不同的人物性格。

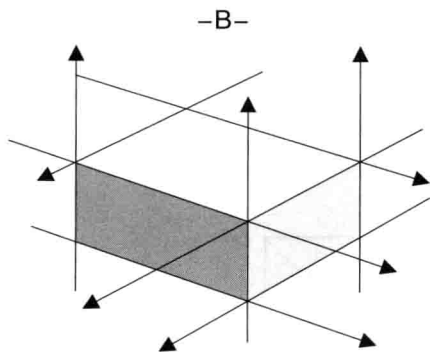
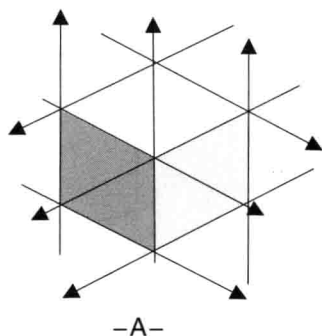
其实，人物的形象就像前面讲到的立方体一样，不同性格的人物在读者脑海中本来就存在一个基本蓝图，或是帅气、或是可爱、或是猥亵、或是丑陋奸诈，但要怎样帅气、可爱、猥亵或是奸诈就要靠你多动脑筋，超越读者心中期待的样子，给他们惊喜，这样你的作品便可以稳扎人心，你也顺理成章地在成功之路迈进一步啦！

在漫画这个行业里，也有相当一些人为了符合大众的审美要求，明明有画到H的水平却偏偏只画到E的水平。不过，说起来艺术本来就没有固定的审美标准，而漫画也并不是要求一定要画出真实的图像，线条流畅美观、精美的SD形象、梦幻唯美等等类型都是漫画家们追求的目标，最重要的是让作品来帮助表达你的性格和思想的同时还要感染读者。

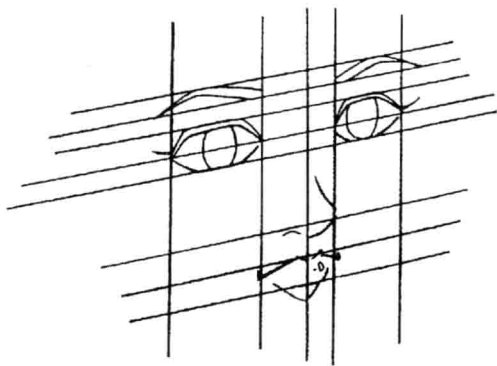


对于简单的几个立方体而言，如果没有正确的透视及点与线的概念而非常随意地画出来的话，画出的图形恐怕怎么看也会觉得怪怪的吧？也有一些学生用直尺画，但除了线条整洁一些外，还是觉得很奇怪。那是因为你忽视了在绘画中最重要的基础知识之一，也就是我们常常提到的透视。

如果脑海中完全没有透视的概念，即便是最简单的图形也是不可能画好的。



A和B都没有用直尺，
只是由两组三条平行线组
交叉在一起，怎么样，看
到立方体了吗？



不仅如此，人物脸部也是一样的道理，如果运用线条观念，不管什么样的脸画起来都变得简单了！