

超人气漫画素描

爱卡动漫 编著

头身比篇

讲解头身比绘制技巧

描画Q版人物表情动作

知识拓展结合技法实践

双色描摹图例辅助练习



律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 010-65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-50856028

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

超人气漫画素描·头身比篇 / 爱卡动漫编著. - 2版. - 北京: 中国青年出版社, 2015.8

ISBN 978-7-5153-3718-0

I. ①超… II. ①爱… III. ①漫画-人物画技法-素描技法 IV. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第187269号

超人气漫画素描：头身比篇

爱卡动漫 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 50856188 / 50856199

传 真：(010) 50856111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：张海玲

封面制作：邱 宏

封面绘制：唐 棣

印 刷：北京盛彩捷印刷有限公司

开 本：889×1194 1/16

印 张：8.5

版 次：2015年12月北京第2版

印 次：2015年12月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-3718-0

定 价：42.00元

本书如有印装质量问题，请与本社联系

电话：(010) 50856188 / 50856199

读者来信：reader@cypmedia.com

投稿邮箱：author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.cypmedia.com>

超人气漫画素描

头身比篇

爱卡动漫 编著



目 录

本书的使用方法 003
前言 006

LESSON 1 「头身比造型的基础」 007

人物头身比的变化 008
· 正常人物用的头身比
· Q版人物用的头身比
· 头身比的绘制重点

什么是头身比造型 016
· 女生头身比的变化
· 女生不同头身比的绘制流程
· 男生头身比的变化
· 男生不同头身比的绘制流程
· 男女头身比的差异

身体各部位的变化 022
· 头部的变化
· 五官的变化
· 正常人物和Q版人物男女脸部的区别
· 发型的变化
· 正常人物和Q版人物发型的区别
· 手脚的变化
· 身体的变化
· 人物身体的比例法则

LESSON 2 「面部的变化表现」 033

人物面部不同角度的绘制 034
· 绘制正面的面部
· 绘制侧面的面部
· 绘制俯视、仰视时的面部

面部表情的转化 039
· 茫然
· 害羞
· 吃惊
· 喜悦
· 愤怒

- 哀伤
- 通过头发辅助表现人物的表情

不同年龄人物面部的变化 047
· 幼儿的面部转化
· 幼儿面部的绘制流程
· 小学生的面部转化
· 小学生面部的绘制流程
· 中学生的面部转化
· 中学生面部的绘制流程
· 青年人的面部转化
· 青年人面部的绘制流程
· 老年人的面部转化
· 老年人面部的绘制流程

LESSON 3 「身体的变化表现」 059

体型的转化 060
· 正常体型
· 矮小体型
· 肥胖体型
· 偏瘦体型

描绘人物动作的基本要素 070

头身比在运动中的变形 071
· 行走
· 人物行走姿势的绘制流程
· 跑步
· 人物跑步姿势的绘制流程
· Q版人物跳跃姿势的表现方法
· Q版人物落地姿势的表现方法

不同年龄人物身体的转化 079
· 幼儿的身体转化
· 幼儿身体的绘制流程
· 小学生的身体转化
· 小学生身体的绘制流程
· 中学生的身体转化
· 中学生身体的绘制流程
· 青年人的身体转化
· 青年人身体的绘制流程
· 老年人的身体转化
· 老年人身体的绘制流程

LESSON 4 「人物的动作变形表现」 091

小动作的变形表现 092
· 打哈欠
· 打喷嚏
· 挠头
· 挠头的绘制流程
· 通过分身表现快速吃东西
· 快速吃东西的绘制流程
· 通过表情符号表现苦闷

表情的变形表现 100
· 高兴
· 高兴人物的绘制流程
· 愤怒
· 愤怒人物的绘制流程
· 哀伤
· 哀伤人物的绘制流程
· 惊讶
· 惊讶人物的绘制流程
· 害羞
· 害羞人物的绘制流程
· 疑惑
· 疑惑人物的绘制流程
· 通过全身动作表现心情

不同服饰人物头身比的变化 116
· 身着可爱短裙的人物
· 身着可爱短裙人物的绘制流程
· 身着裤装的人物
· 身着裤装人物的绘制流程
· 身着运动装的人物
· 身着运动装人物的绘制流程
· 身着制服的人物
· 身着制服人物的绘制流程
· 身着另类服装的人物
· 身着另类服装人物的绘制流程
· 身着传统民族服装的人物
· 身着传统民族服装人物的绘制流程
· 身着古装的人物
· 身着古装人物的绘制流程
· 身着休闲服的人物
· 身着休闲服人物的绘制流程

各种角色的头身比表现 134

本书的使用方法

LESSON
1-1

人物头身比的变化

提示：将头身比的变化量代入人物造型，经过对人物头身比进行调整，可以获得各种各样不同的人物角色。

正常人物用的头身比

正常人物的头身比以成年人的标准最为合适，比较接近真人物。下面先来了解一下正常人物的头身比。

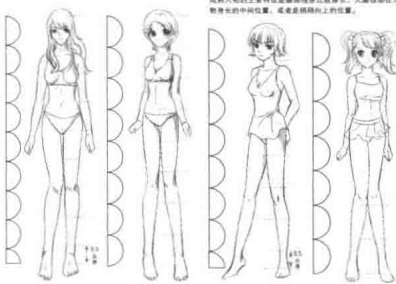


图8.5头身比 8.5头身人物的体型比较接近成年人的体型。人物的眼睛和下巴比较接近于现实生活中的人物。

图7.5头身比 7.5头身的人物通常是最受欢迎的女性人物头身比。在比例中，眼睛和下巴对人物下半身和腿部的长度。

016

STEP
1

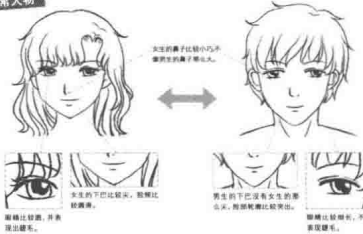
「基础」篇

关于基础美术知识内容的讲解。

正常人物和Q版人物男女脸部的区别

正常人物和Q版人物男女脸部的区别

正常人物



Q版人物



022

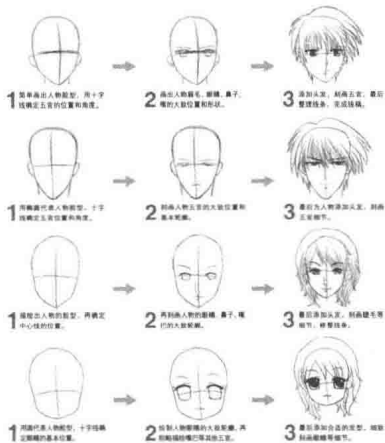
STEP
2

「拓展」篇

对基础的内容进行深入分析和讲解。

实践 青年人面部的绘制流程

青年人面部的绘制流程也是分为基本步骤的，具体绘制步骤如下。



062

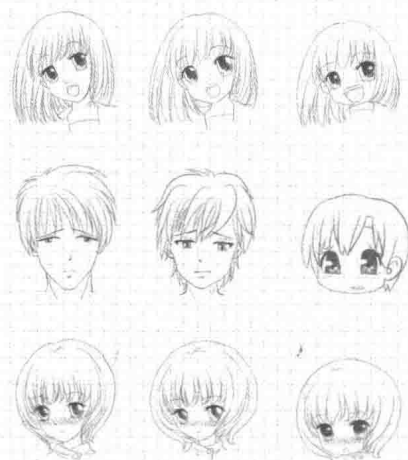
STEP
3

「实践」篇

实际画法的讲解和知识点的延伸。

练习 不同面部表情的绘制练习

通过大量的练习，了解不同人物的面部表情进行临摹练习吧。



054

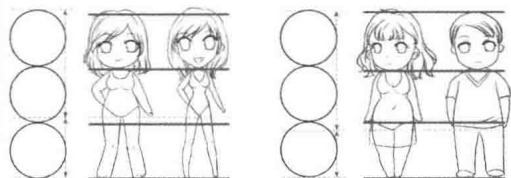
STEP
4

「练习」篇

综合知识的练习，巩固每小节学习的内容。

提示

绘制人物腿部长度的时候，可以根据人物的性格和年龄来定夺，绘制的时候要把握好人物的形态。



在3头身人物中，腿较长的身体多表现年轻人，人物的腿长略大于一个头长。

一般情况下，腿较短的身体多用于表现中年人，腿长略短于一个头长。

STEP
5

提示

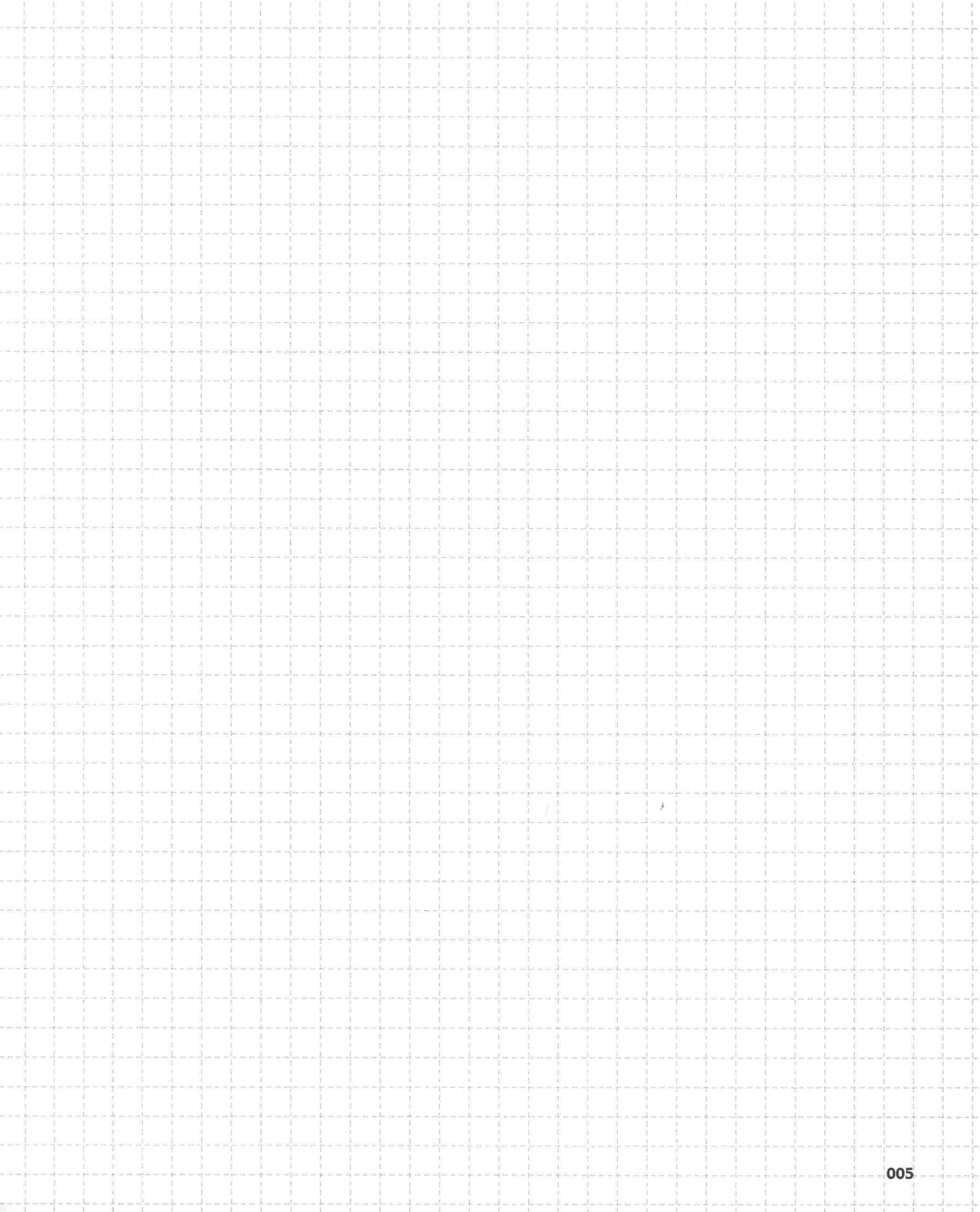
对基础知识的扩展，有助于更全面地认识和学习相关知识。



练习

在开始学习之前，先来试着描画一下吧！



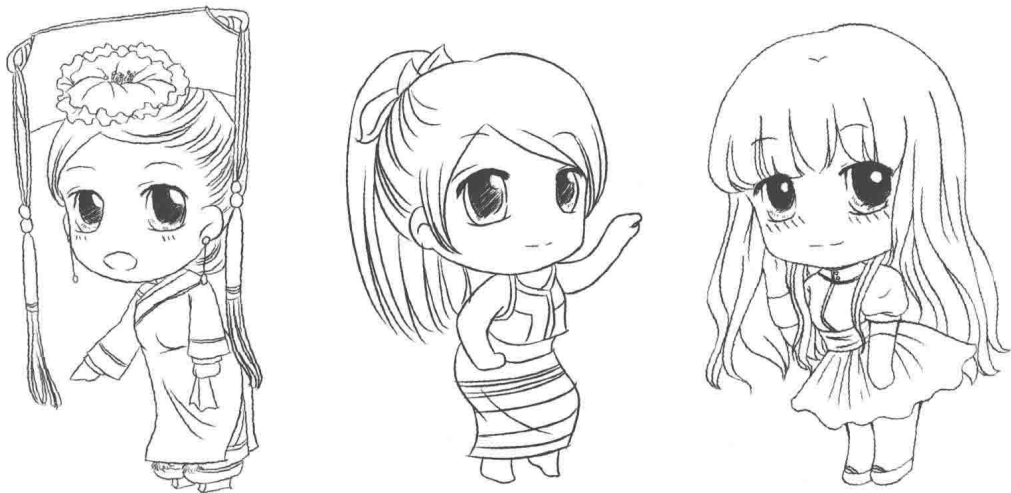


前言

在漫画里面有很多不同头身比的人物，从男生到女生，从小孩到老人，每一个人物的头身都有不同的比例。本书是一本关于漫画人物头身比造型的实战教程，通过讲解漫画人物头身比的变化来介绍人物造型的基础，根据人物面部的不同角度和形态来表现变化，从人物的年龄和基本动作来表现人物身体的变化，并结合人物的情感来展现人物动作的变形表现。

一般来说，漫画人物都是从2头身到8头身，我们在书中会细致地给大家讲解绘制每一种头身所需要注意的地方。除了人物的身体，我们还需要从人物五官、手脚等细节的变化来表现人物头身的区别。本书将详细讲解不同头身人物面部的转化，如怎样把8头身的脸转化成2头身的脸，以及应该如何准确地体现人物的表情。同时会进一步讲解不同头身人物身体部分的转化，从不同体型、不同性别到不同年龄都会进行全方位的阐述。最后，介绍了动作和服饰在不同头身人物中的转化，并讲解漫画中一些经典的动作以及用动作表现情绪的技巧。另外，如何将穿着各式各样服装的人物从正常头身转化到Q版人物，我们在书中也将给予详细的介绍。

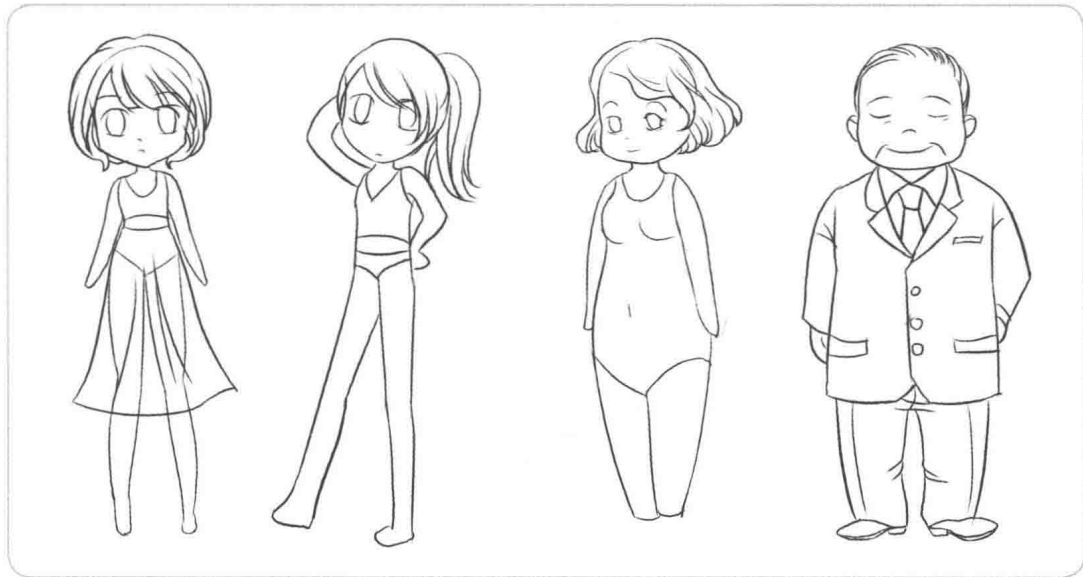
本书涵盖了与头身比相关的多方面内容，通过实践和练习可以加深对知识的理解，绘制出形象、生动的漫画人物。下面就让我们一起开始学习吧。



LESSON 1

「头身比造型的基础」

在漫画中，除了正常头身比的人物外，还会出现像Q版人物一类可爱搞笑的头身形象。如何才能把握人物不同头身比例的变化，以及由头身比变化所引起的人物脸部和手脚的相应变化呢？下面我们将从最基础的知识开始，为大家一一讲解。





人物头身比的变化

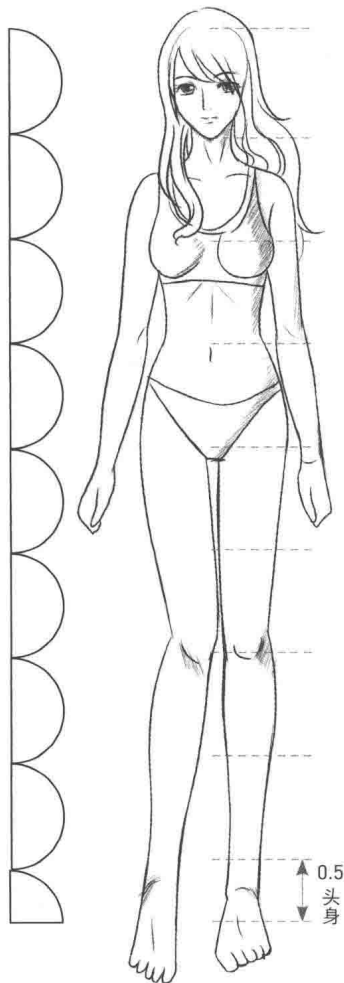
漫画中，对头身比例的变化就是对人物的变形。通过对人物头身比构成进行划分，可以表现出各种各样不同的人物角色。



正常人物用的头身比

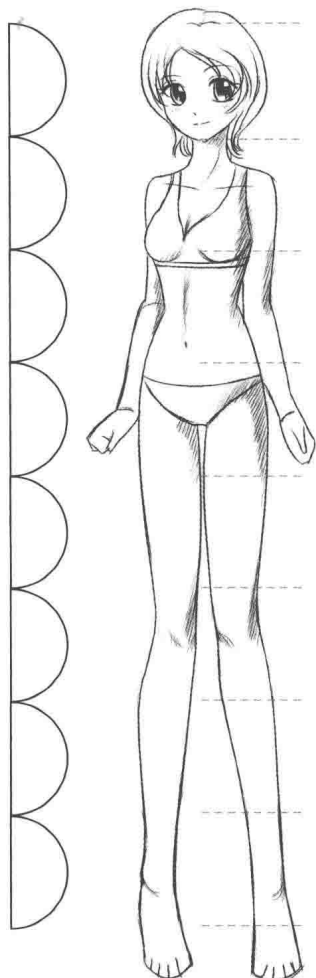
正常人物的头身与Q版人物的圆润可爱不同，比较接近现实人物，下面先来讲解一下正常人物的头身比。

成熟人物的主要特征是腿部线条比较修长，大腿根部在人物身长的中间位置，或者是稍稍向上的位置。



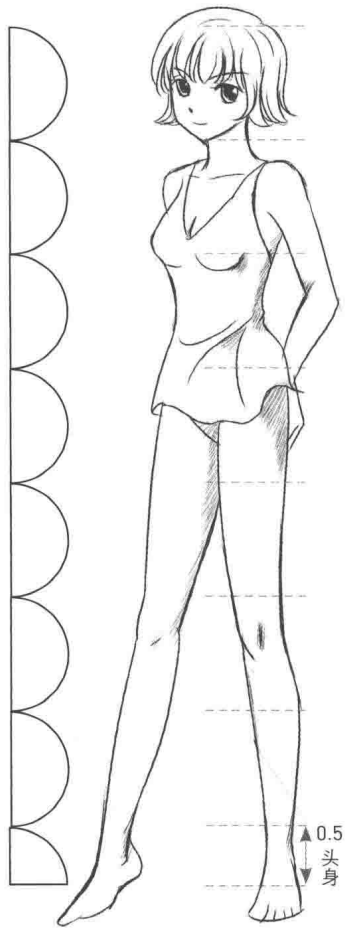
■8.5头身

8.5头身人物的体型比较贴合成人的体型，人物的脸部也比较倾向于现实中的人物。



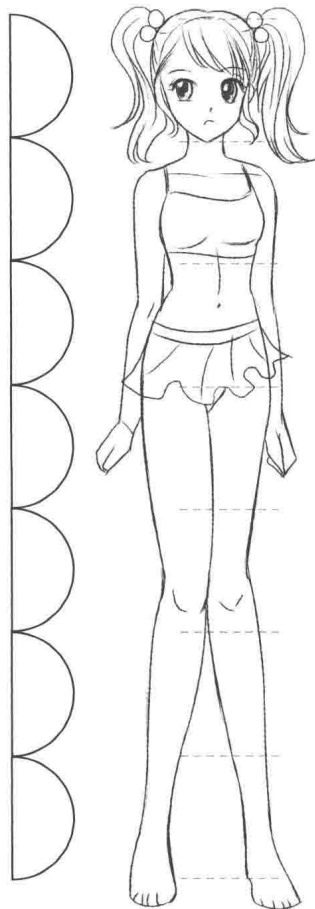
■8头身

8头身人物大腿和腰部的位置稍稍上移，躯干稍短，脸部倾向于漫画风格的人物。



■7.5头身

7.5头身的人物通常是漫画里面最常见的人物头身比，在绘制的时候要把握好人物的平衡感和腿部线条。



■7头身

7头身的人物与7.5头身的人物相比，大腿的位置向上提升了0.5个头身。

不同人物的发型和面部

绘制不同人物的发型和面部，随着头身比的变化，人物的面部和发型呈现不同年龄段的特征。



■8.5头身



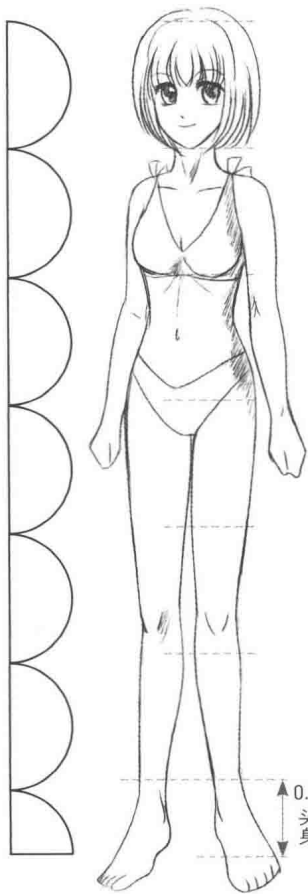
■7头身



■6.5头身

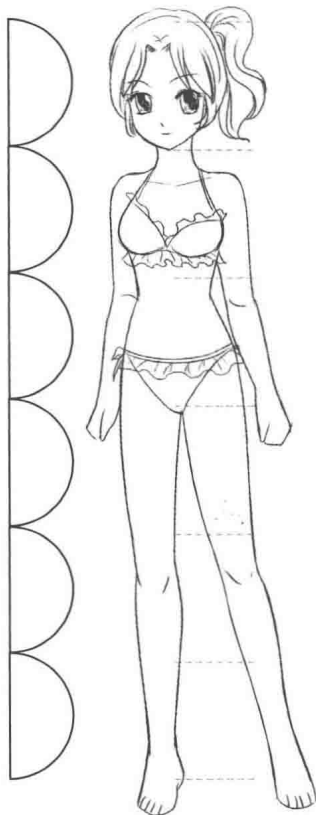


■5.5头身



■6.5头身

6.5头身的人物肩膀稍窄，人物的躯干比较短，给人比较可爱的感觉。



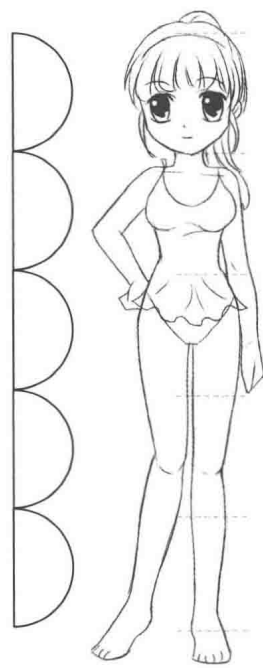
■6头身

6头身的人物与6.5头身的人物相比胸部向上提升，人物的腿看起来比较修长。



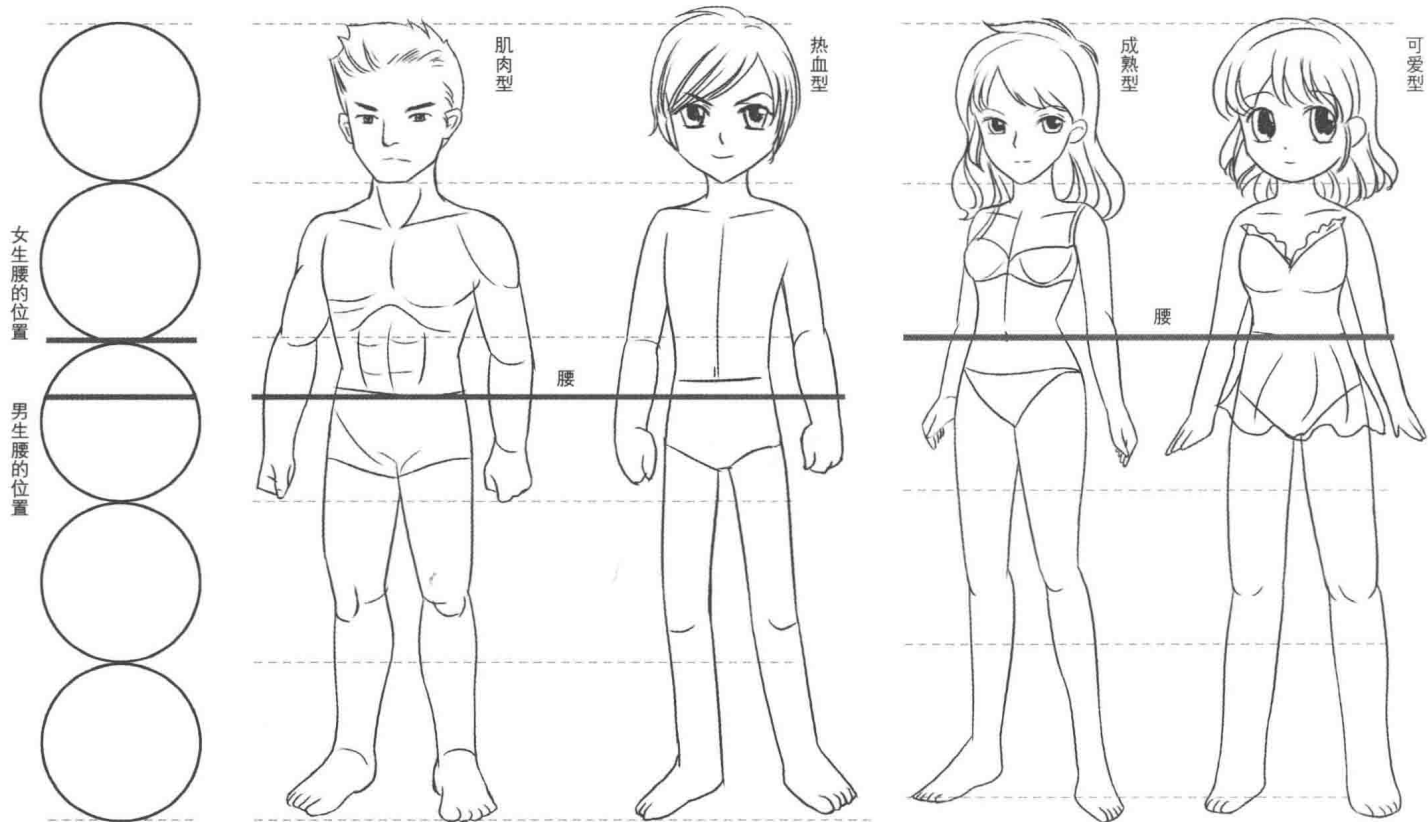
■5.5头身

5.5头身人物的腰部刚好位于人物两头身的位置上。



■5头身

5头身人物大腿根部的位置刚好在人物身长的1/2处。

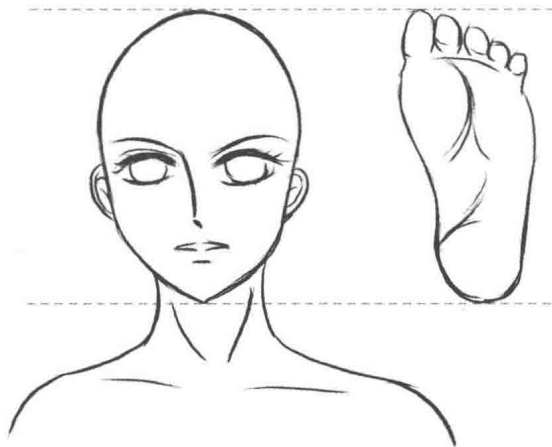


■5头身的腰部位置变化

5头身人物男女腰部的位置有所区别，女生腰部的位置要比男生稍高，在绘制时要注意二者的区别。

提示

1. 正常人物头与脚的长度相当。



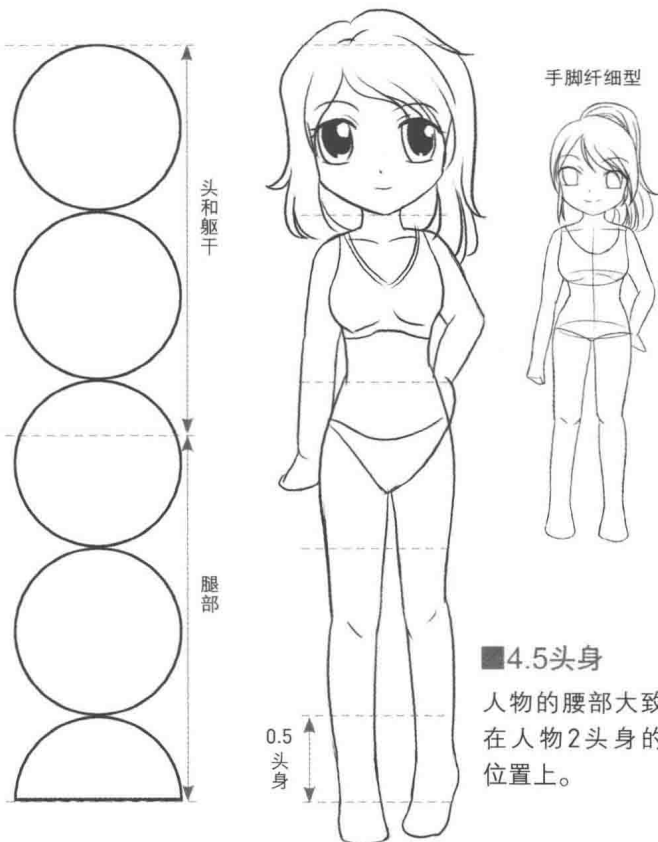
人物脚的长度基本上与人物头的长度一样。

2. Q版人物男女大腿根部的位置有区别。

男生大腿根部的位置要比女生稍微靠上。

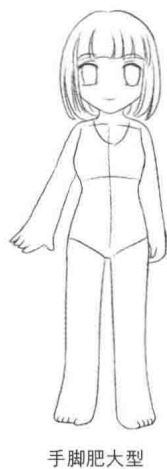


Q版人物最明显的特征就是头部比例很大，因而人物会显得娇小可爱。



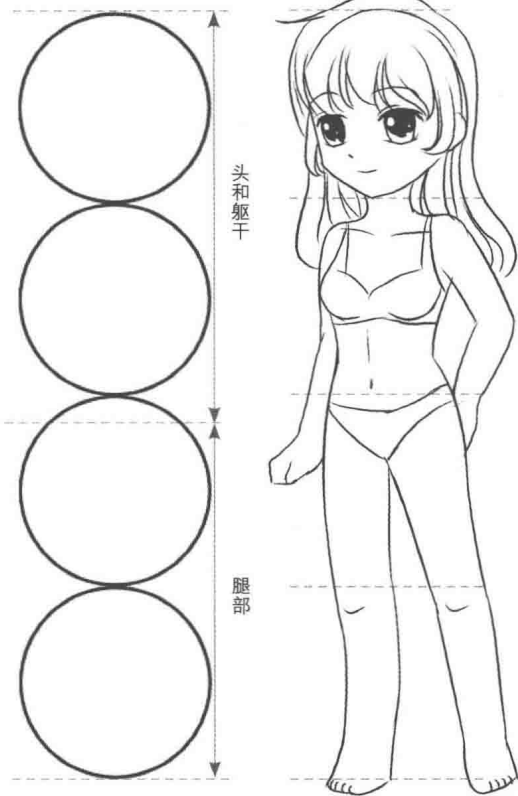
■4头身

在绘制4头身人物的时候我们可以把人物的腰部向上移，使人物的腿更加修长。



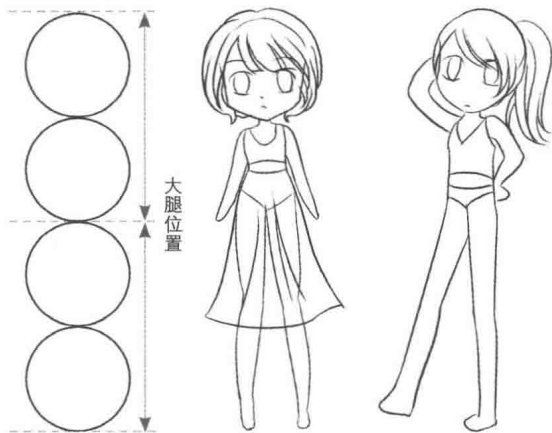
■4.5头身

人物的腰部大致在人物2头身的位置上。

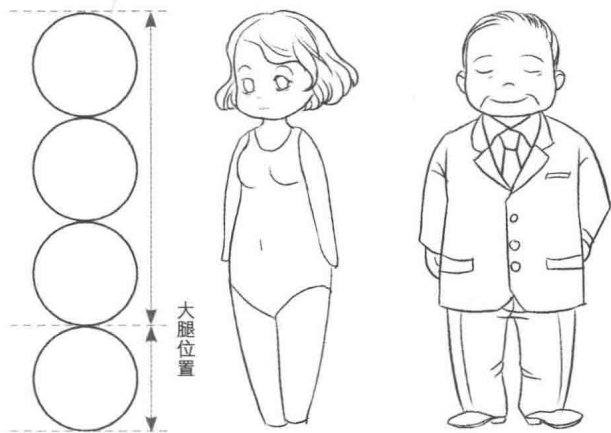


提示

我们在绘制的时候要注意人物腰部和大腿根部的位置。



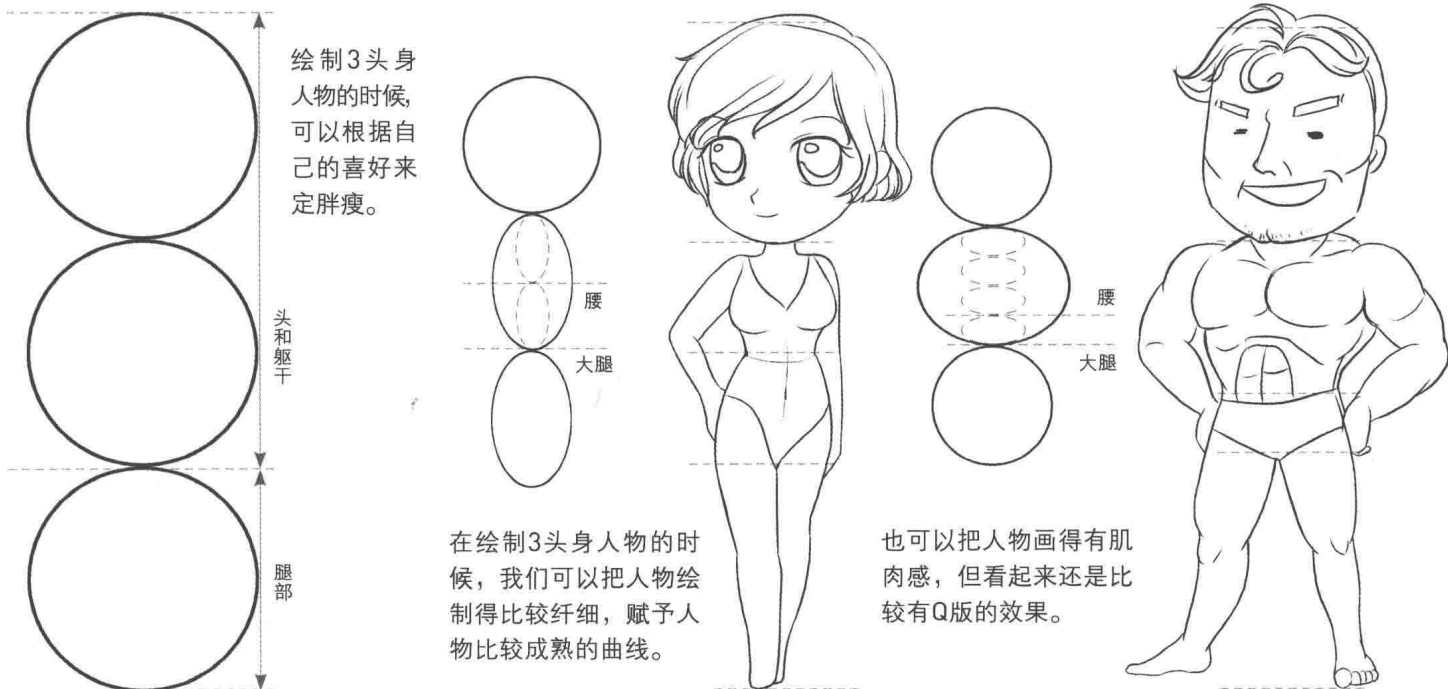
如果大腿根部绘制在身长的1/2处，会破坏人物的平衡比例。



如果腿部只有身长的1/4，人物会显得很矮。

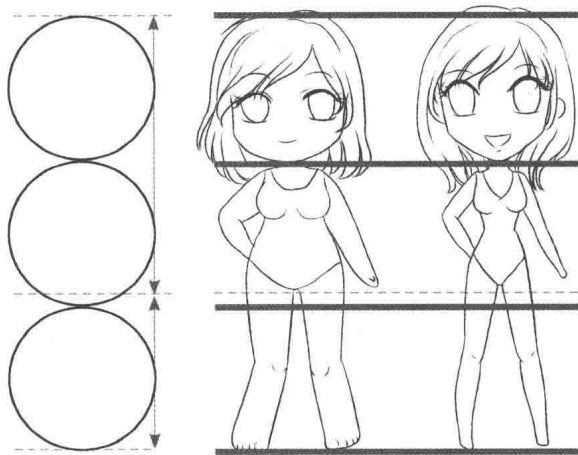
■3头身

在Q版漫画中，3头身的人物是最能表现出人物动态的头身，可以绘制出各种不同类型和装扮的人物。

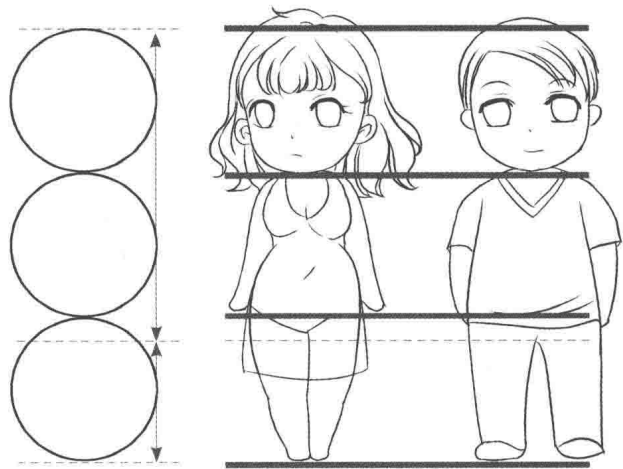


提示

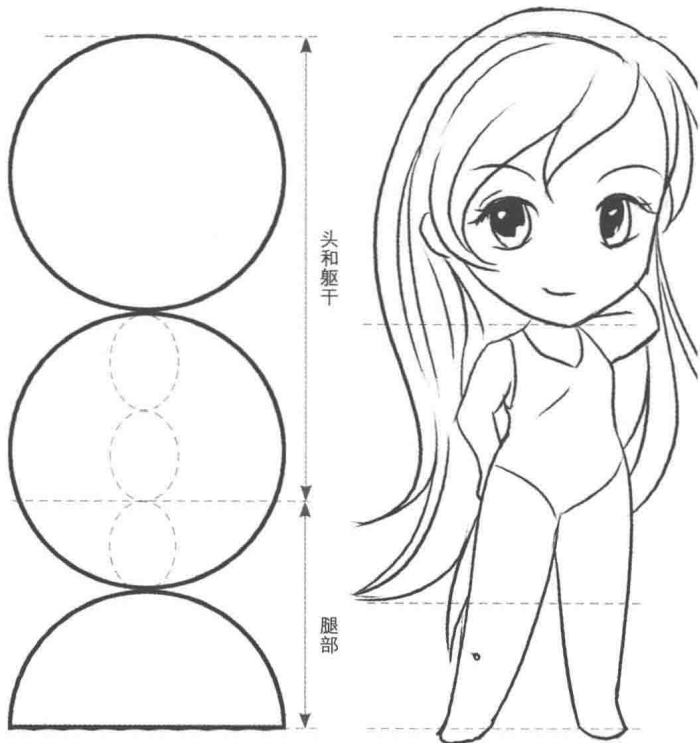
绘制人物腿部长度的时候，可以根据人物的性格和年龄来定夺，绘制的时候要把握好人物的形态。



在3头身人物中，腿长长的身体适合表现年轻人，人物的腿长略大于一个头长。

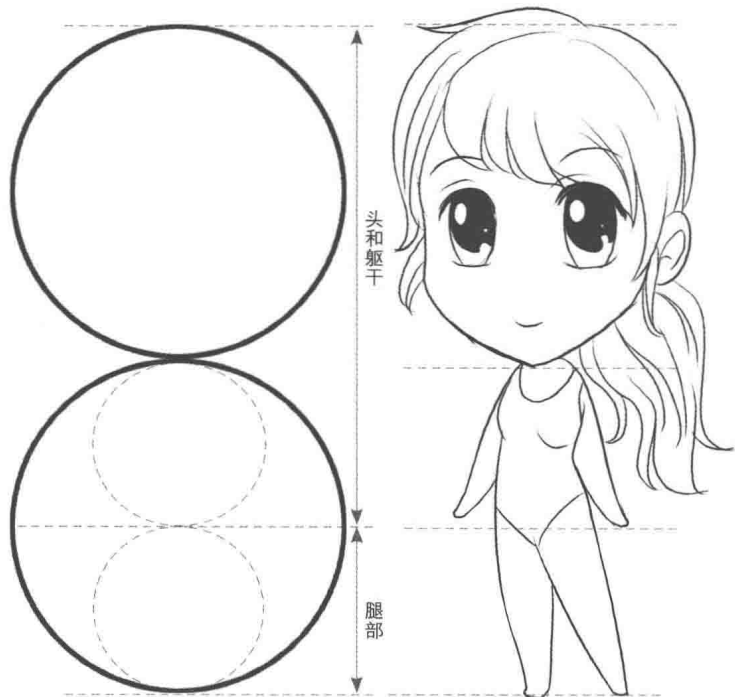


一般情况下，腿部较短的身体多用于表现中年人，腿长略短于一个头长。



■2.5头身

在绘制2.5头身人物的时候可以通过改变2头身人物腿部的比例来实现，将人物腿部加长 $1/3$ 个头长即可。

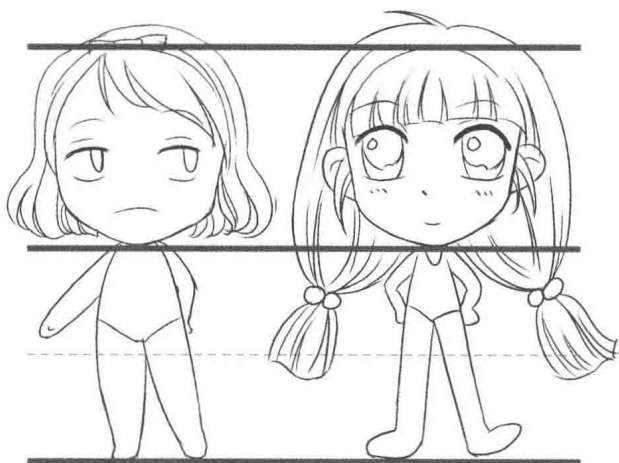


把人物的躯干和腿部绘制成相同的长度。

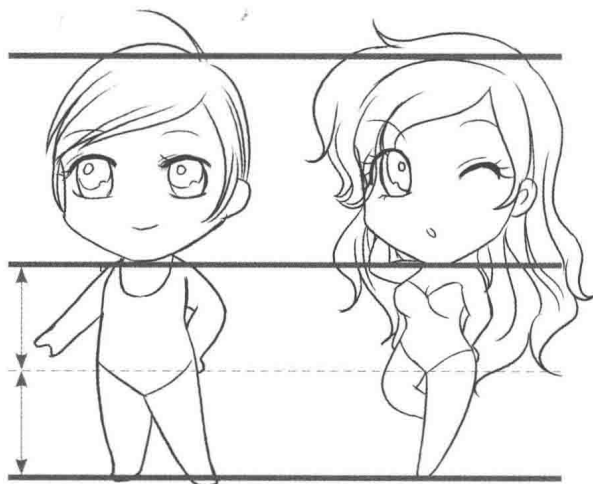
■2头身

把人物的躯干画得比较纤细，给人活泼可爱的感觉。人物手脚的前端表现为纤细的棒状。

不同类型人物的头身变化



长腿的人物，因为腿部比较长，所以上身变短，可以不用表现人物的腰部。

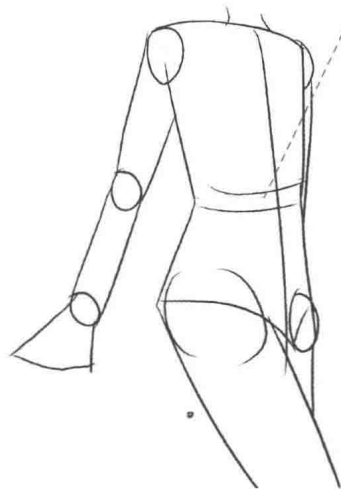
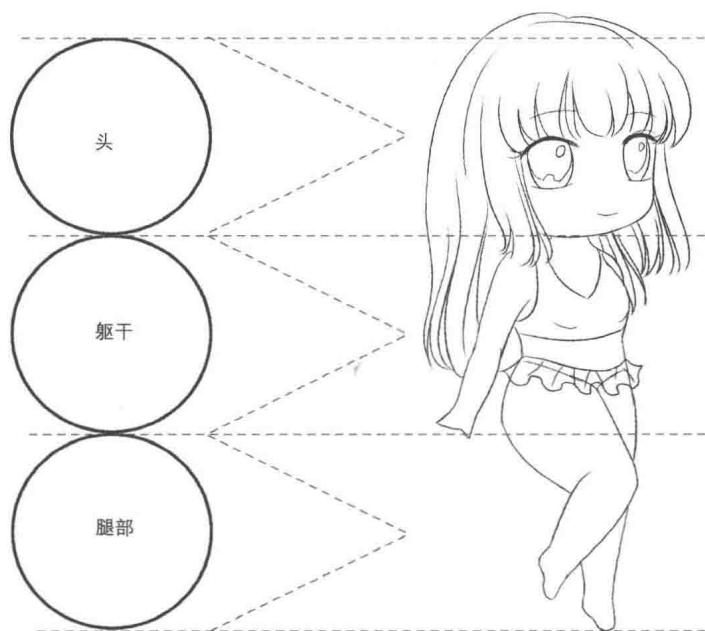


身体比较长的人物，要注意人物躯干部分的面积，同时要注意人物腰部的表现。

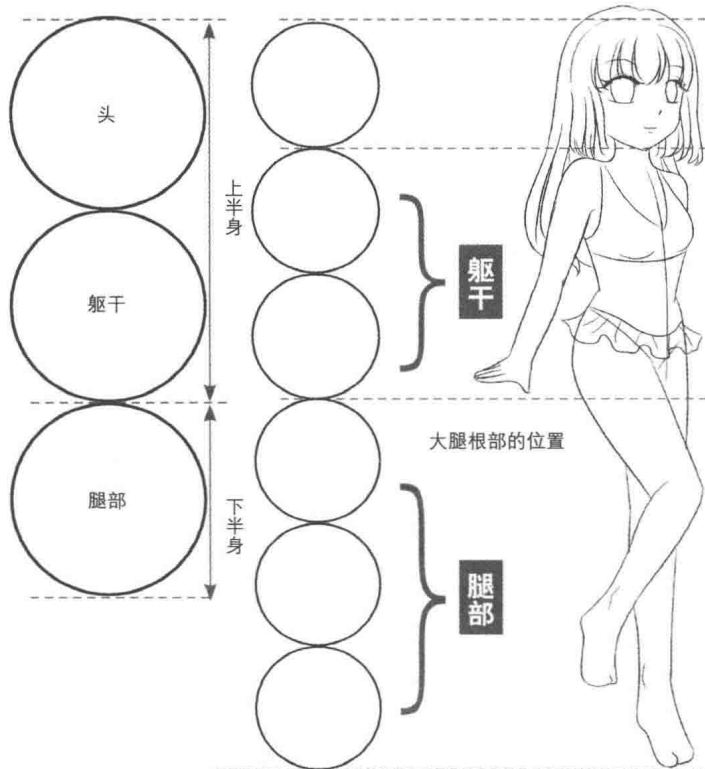


头身比的绘制重点

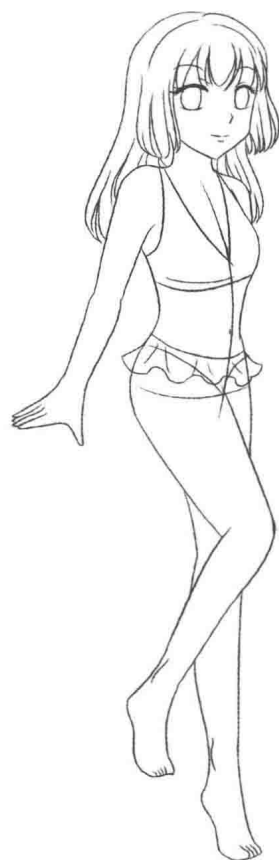
在绘制不同头身比的人物时要注意人物的身体结构是相同的，头身比虽然不同，但人物的比例是相同的。



我们可以先绘制出人物腰部大概的结构图，进一步描绘时要注意人物身体的曲线。



■6头身

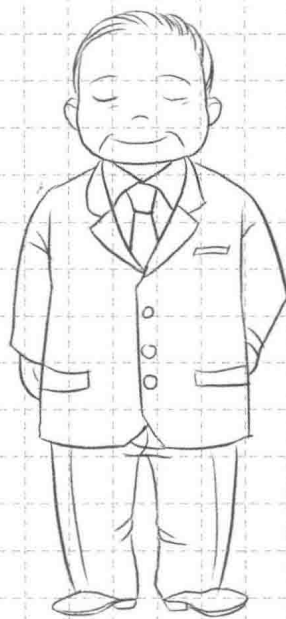
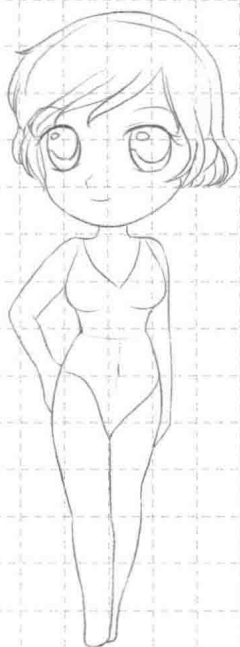


■6.5头身



Q版人物头身比绘制练习

下面通过一些有代表性的头身比人物来进行描摹式练习吧!



LESSON 1

头身比造型的基础

LESSON 2

面部的变化表现

LESSON 3

身体的变化表现

LESSON 4

人物的动作变形表现