

超级漫画素描技法

专业权威+实用解说+临摹易学=零基础入门必备手册

质感表现篇

MK动漫 编著

★
新手
入门版
★



朝華出版社
BLOSSOM PRESS



超级漫画素描技法

质感表现篇

MK动漫 编著



朝華出版社
BLOSSOM PRESS

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法：新手入门版．质感表现篇 / MK
动漫编著．—北京：朝华出版社，2016.9
ISBN 978-7-5054-3848-4

I．①超… II．①M… III．①漫画—素描技法 IV．
①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第210119号

超级漫画素描技法(新手入门版)——质感表现篇

作 者 MK动漫

选题策划 北京漫库文化传媒有限公司

责任编辑 胡 泊

责任印制 张文东 陆竞赢

封面设计 付 巍

出版发行 朝华出版社

社 址 北京市西城区百万庄大街24号

邮政编码 100037

订购电话 (010) 68413840 68996050

传 真 (010) 88415258(发行部)

联系版权 j-yn@163.com

网 址 <http://zhcb.cipg.org.cn>

印 刷 北京美图印务有限公司

经 销 全国新华书店

开 本 787mm×1092mm 1/16

字 数 188千字

印 张 14

版 次 2016年11月第1版 2016年11月第1次印刷

装 别 平

书 号 ISBN 978-7-5054-3848-4

定 价 39.90元

前言

无论是漫画还是插画，每一个画面或分镜中都包含了大量的信息，包括人物的配饰与道具，人物的情绪与气质的表现，背景和环境表现等。在实际的漫画作品绘画中，这些都是需要掌握的技巧和注意的地方。

为了让漫画爱好者的作品更上一层楼，MK动漫历时两年精心打造了这套《超级漫画素描技法（新手入门版）》系列图书，主要有如下特点：

精美图例

为了让初学者更直观地看到绘制完成的完整作品，本系列图书对案例进行了放大展示，读者可以清晰地看到案例的绘制细节，是一本非常实用的漫画技法书。

唯美画风

本系列图书画风偏日系，可爱、古风、帅气、炫酷等人物形象应有尽有，让初学者翻开书时犹如进入二次元世界。

详细实用

每个知识点讲解都包含基础讲述、图例展示等环节，让初学者快速掌握绘制重点和难点，快速成为掌控全局的漫画高手。

漫画绘制中为了提升人物和物体的存在感，我们需要使用一些绘画技巧来使物体更具有存在感。空间的存在感以及冰火水的存在感等，都是本书所要讲述的“质感”表现，通过绘画技巧的学习，有意识地将光影表现融入画面中，就能实现增强人物和物体存在感的目的了。

我们诚挚地将本书介绍给喜爱绘制漫画的初学者和发烧友们，希望它能够帮助您解决在漫画绘制过程中遇到的所有困惑。下面就请跟随本书一起来学习吧！

目录

第1章

光影是表现物体 质感的根基

光的性质与表现

2

- 1-1 指定光（聚光灯）细节分析.....2
- 1-2 发散光（灯光）细节分析.....2
- 1-3 光的强度表现.....3
- 1-4 逆光的表现.....3

阴影与投影

4

- 1-5 具有代表性的面部阴影.....4
- 1-6 地面上的投影.....5
- 1-7 人物身体的投影.....5
- 1-8 漫画中人物的阴影.....6
- 1-9 复数光源下的阴影表现.....6

第2章

质感表现的 必要元素

纹理

8

- 2-1 木纹.....8
- 2-2 鳞甲.....9
- 2-3 服饰.....10
- 2-4 金属.....11



形态

12

- 2-5 固体.....12
- 2-6 液体.....13
- 2-7 气体.....14

触感

15

- 2-8 硬度.....15
- 2-9 松紧.....16
- 2-10 弹性.....17

光泽

18

- 2-11 镜面.....18
- 2-12 亚光.....19
- 2-13 透明.....20

第3章

漫画人体的 质感表现

肌肉的质感

22

- 3-1 年龄对肌肉质感的影响.....22
- 3-2 性别对肌肉质感的影响.....24



头发的质感

26

- 3-3 头发的软硬质感 26
- 3-4 硬质感头发的表现 27
- 3-5 较硬质感头发的表现 28
- 3-6 软硬适中质感头发的表现 29
- 3-7 较软质感头发的表现 30
- 3-8 软质感头发的表现 31
- 3-9 头发的光泽质感 32
- 3-10 不同状态下头发质感的表现 34
- 3-11 特殊质感的头发 35

皮肤的质感

36

- 3-12 肤色的表现 36
- 3-13 皱纹和光泽的表现 37
- 3-14 斑点和文身的表现 38

第4章

服装质感的表现

皮毛类的服饰

40

- 4-1 光滑质感的皮衣 40
- 4-2 松软质感的皮衣 45

金属类的服饰

49

- 4-3 光滑质感的金属服饰 49
- 4-4 粗糙质感的金属服饰 53

塑料类的服饰

56

- 4-5 柔软质感的塑料服饰 56
- 4-6 坚硬质感的塑料服饰 60
- 4-7 透明质感的塑料服饰 63

布料类的服饰

66

- 4-8 柔软质感的布料服饰 66
- 4-9 硬质感的布料服饰 72
- 4-10 蕾丝布料服饰 78

第5章

实物道具质感的表现

道具质感的基本变化

82

首饰的质感

83

- 5-1 水滴形宝石首饰 83
- 5-2 方形宝石首饰 85
- 5-3 钻石首饰 87
- 5-4 木质首饰 89
- 5-5 金属首饰 91

生活道具的质感

93

- 5-6 玻璃器皿 93
- 5-7 木质器皿 96
- 5-8 金属器皿 99

武器道具的质感

102

- 5-9 石质武器 102
- 5-10 金属武器 105
- 5-11 木质武器 108

第6章

自然元素 质感的表现

岩石质感的表现

112

- 6-1 山石质感形成 112
- 6-2 山石的形态特点 113
- 6-3 不同石材的质感表现 114
- 6-4 石材的运用 115

水质感的表现

116

- 6-5 水的基本质感 116
- 6-6 容器中的水的表现 117
- 6-7 大面积的水与人体的关系 118
- 6-8 雨水落在不同材质上的表现 119
- 6-9 不同程度的雨天表现 120
- 6-10 广阔海水的表现 121
- 6-11 河流的表现 123
- 6-12 喷水的表现 124

冰质感的表现

125

- 6-13 冰的基本质感 125
- 6-14 不同冰面的表现 127
- 6-15 冰山的表现 128
- 6-16 冰凌的表现 129

雪质感的表现

130

- 6-17 雪的基本质感 130
- 6-18 堆积的雪的质感 131

火质感的表现

132

- 6-19 火的基本质感 132
- 6-20 火把的表现 133
- 6-21 各种小型火焰的表现 134
- 6-22 火海的表现 135
- 6-23 喷火的表现 136
- 6-24 爆炸形成的火的表现 138

风质感的表现

139

- 6-25 风的基本质感 139
- 6-26 旋风的表现 140

第7章

质感与角色融合 表现奇幻风格

水与人物的结合——流动的水神

142

- 7-1 水质感的细节分析 142
- 7-2 水与人融合的要点 143
- 7-3 水神的绘制流程 144

冰与人物的结合——冷酷的冰女

146

- 7-4 冰质感的细节分析 146
- 7-5 冰与人物结合的要点 147
- 7-6 冰女的绘制流程 148





第8章

质感在场景 中的运用

火与人物的结合——嚣张的火焰武士 150

- 7-7 火质感的细节分析 150
- 7-8 火与人物结合的要点 151
- 7-9 火焰武士的绘制流程 152

岩石与人物的结合——坚硬的石人 154

- 7-10 岩石质感的细节分析 154
- 7-11 岩石与人物结合的要点 155
- 7-12 石人的绘制流程 156

猫与人物的结合——乖巧的“猫小姐” 157

- 7-13 猫毛质的细节分析 157
- 7-14 猫与人物的结合要点 158
- 7-15 猫小姐的绘制流程 159

蜥蜴与人物的结合——勇猛的蜥蜴战士 161

- 7-16 蜥蜴鳞片质感的细节分析 161
- 7-17 蜥蜴与人物的结合要点 162
- 7-18 蜥蜴战士的绘制流程 163

蝴蝶与人物的结合——可爱的蝴蝶精灵 165

- 7-19 蝴蝶纹理质感的细节分析 165
- 7-20 蝴蝶与人物的结合要点 166
- 7-21 蝴蝶精灵的绘制流程 167

飞鸟与人物的结合——起飞的鸟人 169

- 7-22 鸟类羽毛质感的细节分析 169
- 7-23 飞鸟与人物的结合要点 170
- 7-24 鸟人的绘制流程 171

水中场景 174

雨中场景 178

空中场景 182

森林场景 186

洞穴场景 190

街道场景 194

宇宙空间 198

第9章

利用色彩打造 不同的质感

光影的变化 202

- 9-1 光线的表现 202
- 9-2 光线的强弱表现 203

质感的表现 204

- 9-3 道具的质感表现 204
- 9-4 服饰质感的表现 206
- 9-5 水质感的表现 209

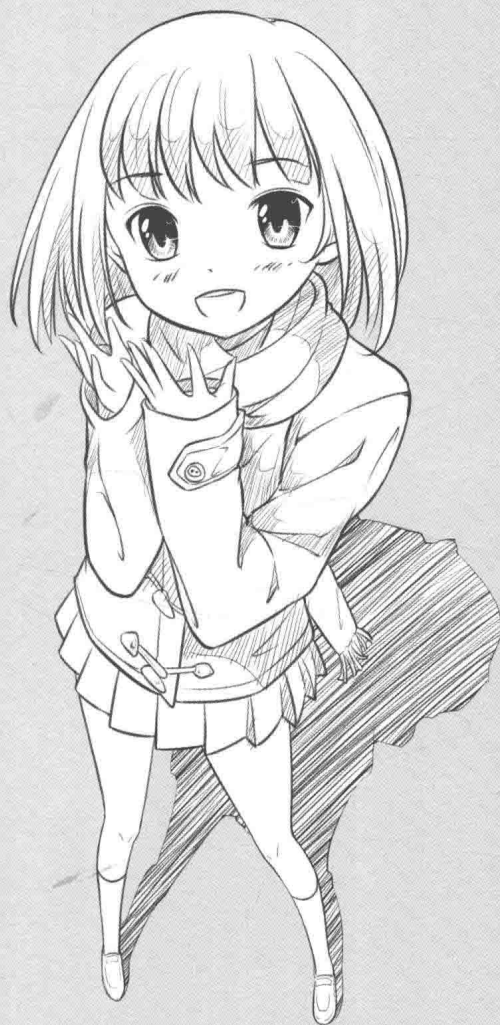
质感表现创作实战 210

- 9-6 水中的少女 210
- 9-7 长椅上的少女 212

光影是表现物体 质感的根基

第1章

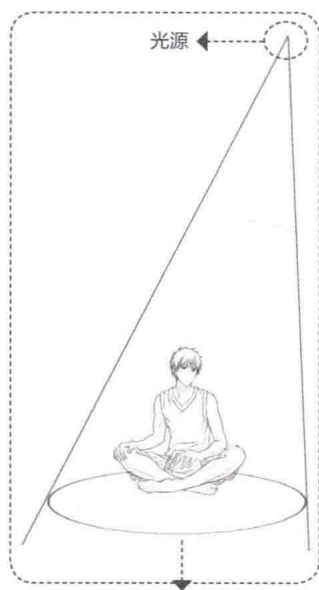
光与影是物体
质感表现的基础，只有
画面中存在光源，才可以
在绘画中表现出人物的阴
影，进而体现人物的
立体感。



光的性质与表现

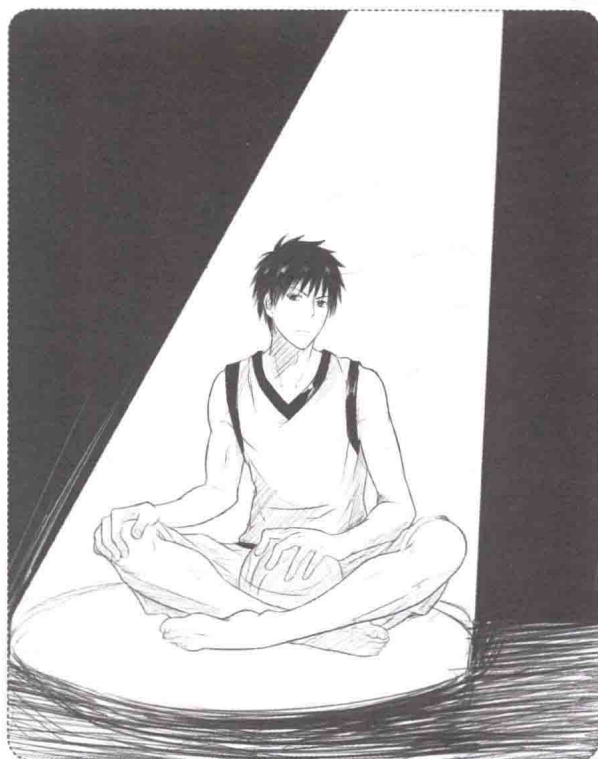
光是一种不确定的物质，我们要根据光的扩散和强弱程度的不同，来观察光的性质变化和特殊的光源表现等。下面我们就一起来看看光的特殊性质与表现。

1-1 指定光（聚光灯）细节分析



◎聚光灯

聚光灯要比白炽灯亮很多，光能射到很远的地方，光的幅度被固定。光路以外的地方都是黑色的，光束不会扩散。

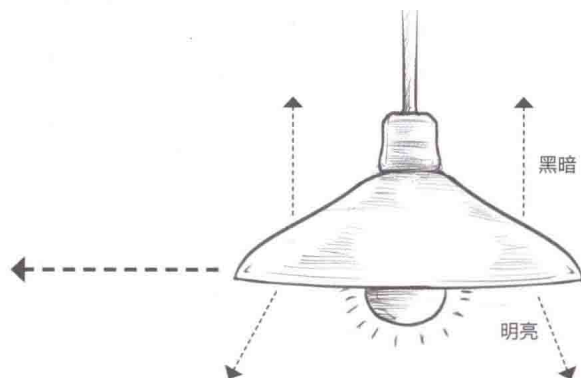


1-2 发散光（灯光）细节分析

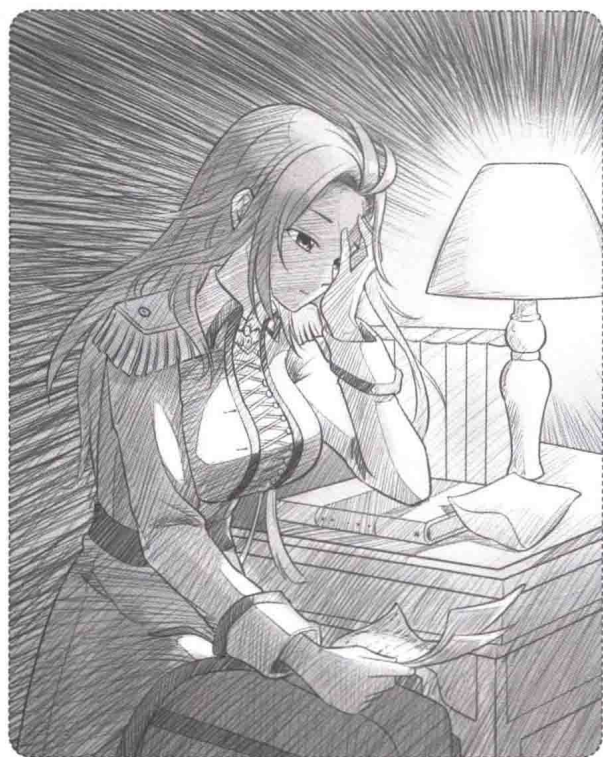


◎白炽灯

如果没有灯罩，光会向四面扩散，是发散光。



装上灯罩以后，光的扩散范围受到了限制，光的照射范围是灯罩敞开的方向。



1-3 光的强度表现



光源在左边

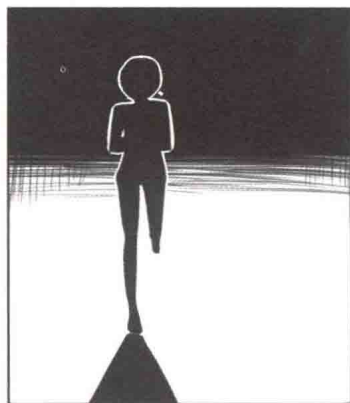
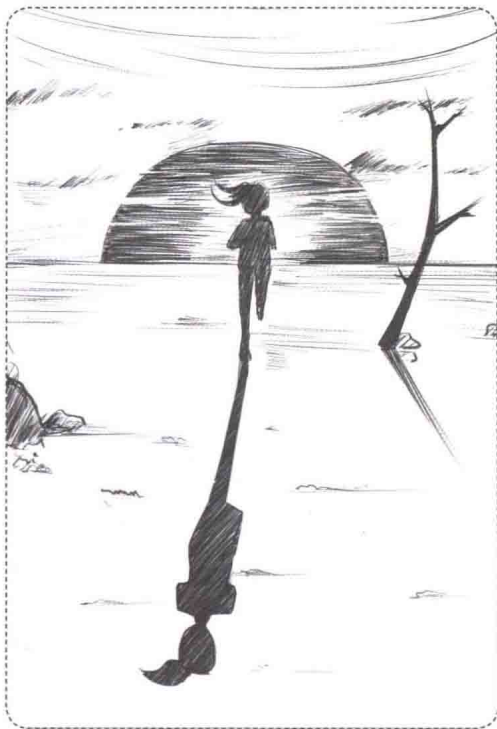


一般的光照强度。确定人物的光源以后将人物的阴影表现出来，特别是头发与服饰之间的层级关系。



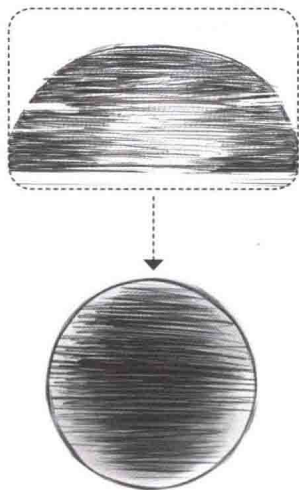
光线强烈的场合。人物之间明暗关系对比十分强烈，人物的服饰和头发的阴影可以用涂黑来表现。

1-4 逆光的表现



在表现逆光的人物身影时，可以用涂黑表现，将人物的轮廓边缘留白，感觉会更有意境。

如果光源在背后，要表现出人物的脸部和影子的阴影效果。逆光大多用于戏剧性的表现，人物的影子拉得很长。



逆光的太阳。用线条表示太阳的光晕。

阴影与投影

阴影和投影虽然都属于影子，但也有不同之处。阴影与投影到底哪个颜色更深，我们也无法确定，这需要根据光的强度、光照方式以及材质等因素，来考虑阴影与投影的变化。

1-5 具有代表性的面部阴影

☞ 正面



光在右上方，左侧脸颊上阴影明显。



光在头顶，刘海在面部上方产生阴影。



光在左侧，右侧脸颊上阴影较少。



光在脑后，逆光的脸颊要留一点白。

☞ 半侧面俯视



光在右下方，左侧脸颊上产生阴影。



光在头顶，刘海下的脸颊沿着鼻子的轮廓形成阴影。



光在左上方，右侧脸颊有很少的阴影。



光在脑后，正面脸颊上都是阴影。

☞ 正侧面



光在左边，右侧脸颊、眉、眼及下巴位置有阴影。



光在头顶，刘海下的脸颊会顺着鼻子的轮廓形成阴影。



光在脑后，脸颊上会形成阴影。

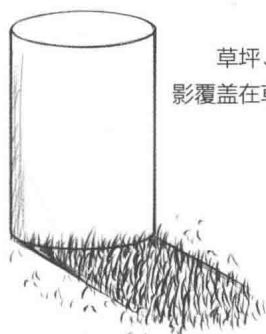
1-6 地面上的投影



地面的材质并不重要，除非在加入阴影的同时还想要表现出地面的质感，这时阴影的描绘才会格外重要。



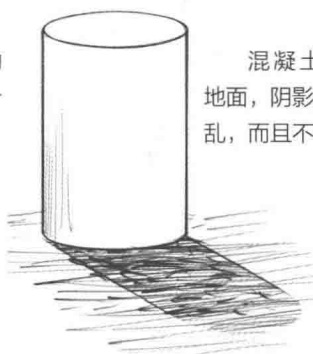
平滑、坚硬的地面，阴影十分光滑，还有一点反光。



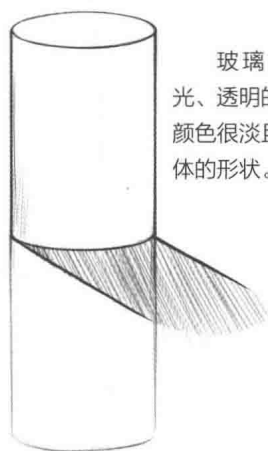
草坪、草地等，阴影覆盖在草地上。



特殊的阴影常在动画中出现，圆筒像被什么怪物附体了一样。

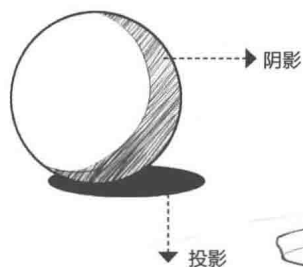


混凝土或粗糙的地面，阴影显得有点杂乱，而且不平整。



玻璃或金属等反光、透明的地面，阴影颜色很淡且能反射出物体的形状。

1-7 人物身体的投影



◎球体上的阴影关系示意图



◎身体上的投影示意图

人物身体上的投影一般产生于脖子、腋下、胸部下方、大腿内侧等，因物体的遮挡而产生投影关系。

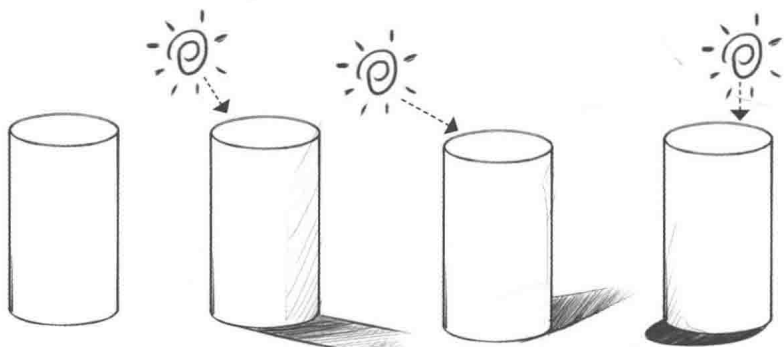


投影的表现一般是用斜线排出渐变效果，不会产生明显的轮廓线。涂黑也是一种很好的表现投影的方式，可以让光影关系更加明显。

因为胸部是向外突出的，所以会在胸部下方产生投影。

1-8 漫画中人物的阴影

📍 光源和阴影的位置



处于很高的荧光灯下和阴天的时候，没有阴影。

光源在左上方的位置。

光源在前面斜上方的位置。

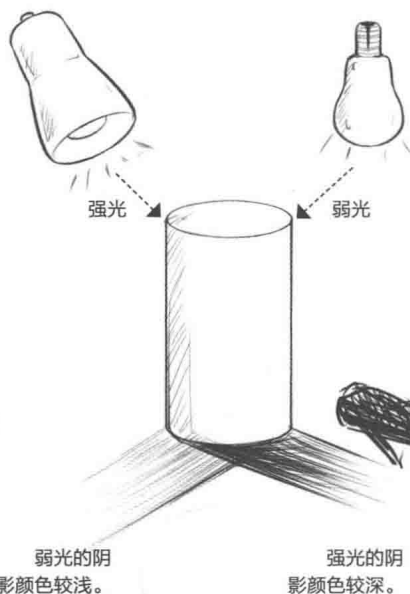
光源在正上方，稍微偏右一点的位置。

◎ 光源在正上方的人物表现

当光源在人物正上方时，人物的影子会在身后压缩，身体上的阴影关系也十分简单。



1-9 复数光源下的阴影表现



◎ 复数光源照射的人物表现

当人物同时受强光和弱光两种光源照射时，会产生两个不同的影子，强光照射的影子颜色较深，且影子拉得很长，弱光照射的影子则相反。

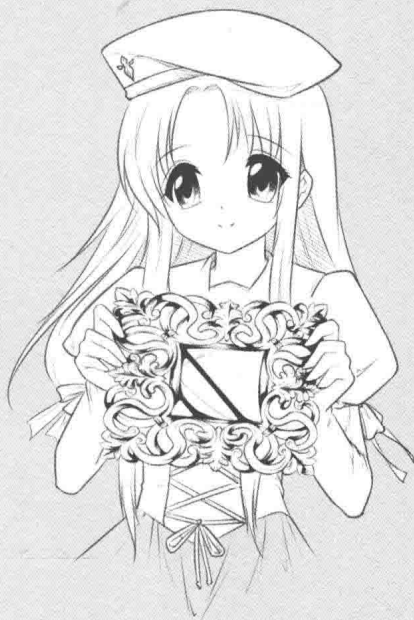
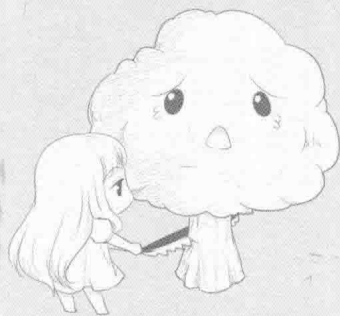
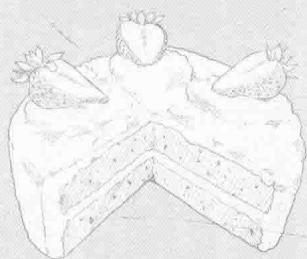
弱光的阴影颜色较浅。

强光的阴影颜色较深。

质感表现的 必要元素

第2章

物体的质感其实
是通过我们自己的感官来
感受的。视觉让我们了解物
体的纹理和光泽；触觉让我们
了解物体的软硬、平整和粗
糙，这些元素便是组成质
感的元素。



纹理

纹理是物体质感最直接的表现。比如，木头有“回”形的纹理，岩石有斑驳的纹理，牛仔布有斜线纹理……绘制出准确的纹理可以让物体的质感更加真实。

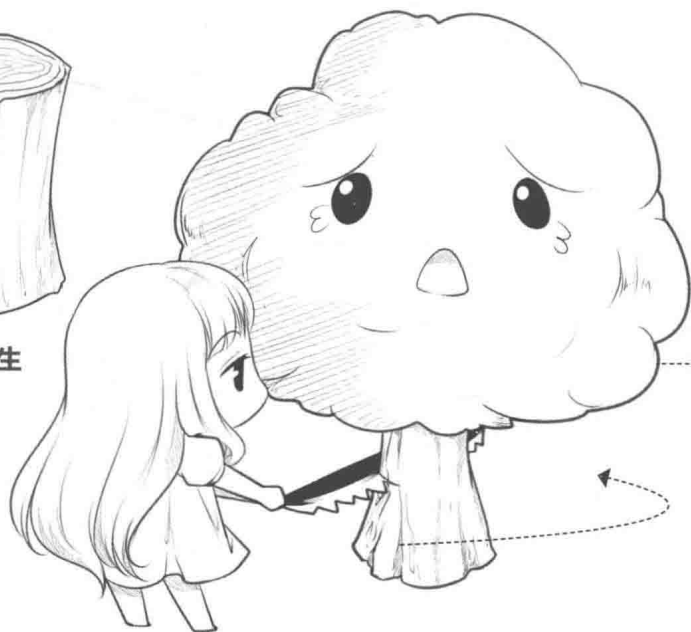
2-1 木纹

木纹其实是树木生长时所产生的年轮，这是一种天然的纹理。根据我们切割树木的不同方式，会产生环状的木纹和条状的木纹。

📍 横切

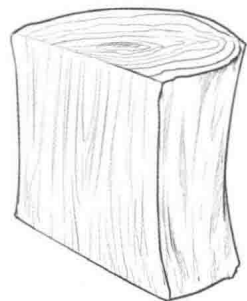


◎ 横向切割产生环状的木纹

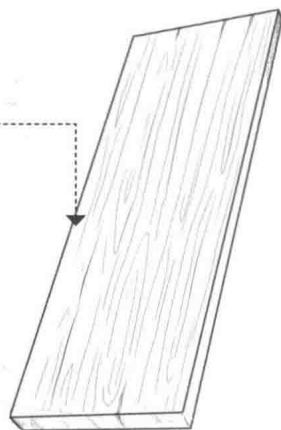


我们在木质器皿上看见环状木纹的情况非常少，通常只能在没有加工过的原木和树林中的树桩上看见这种木纹。

📍 纵切



◎ 纵向切割产生条状的木纹



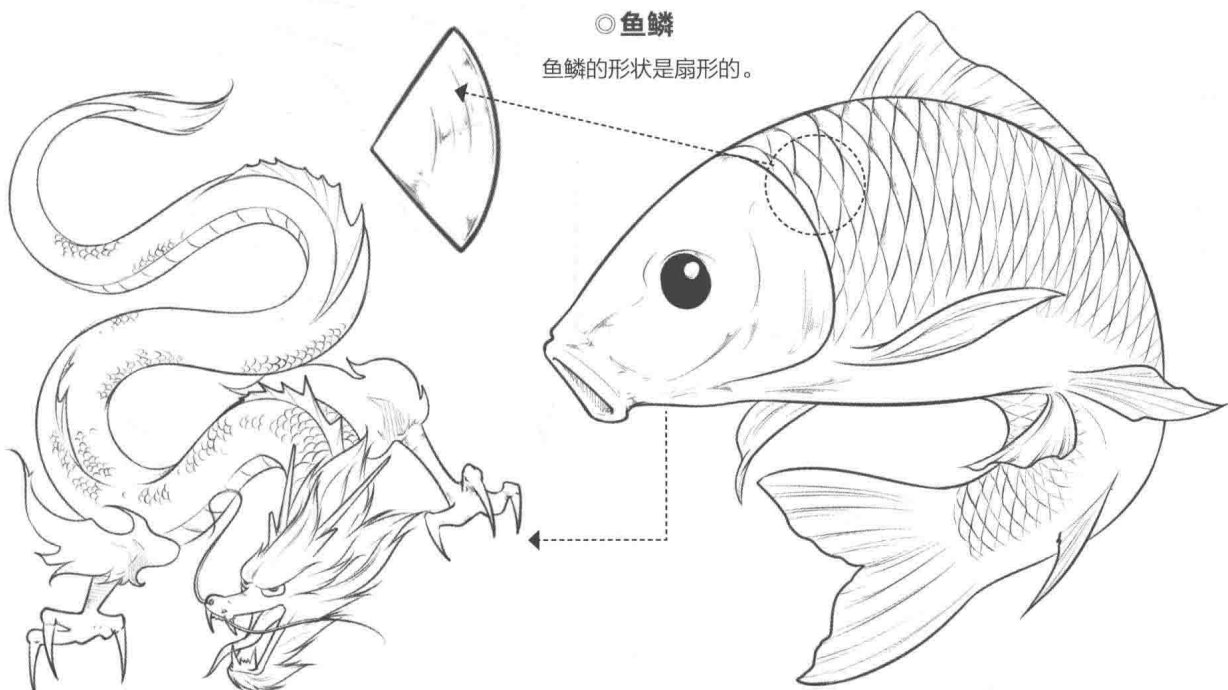
加工过的木料表面大都是这种条状的木纹，这是由于纵向切割可以让木料更长，以便制成各种物品。

2-2 鳞甲

鳞甲表现出来的纹理是生物天然生成的，我们绘制的时候需要找到参考的图片，依照真实的图片来描绘鳞甲的形状及质感，这样才能使我们的作品显得更加真实。

◎鱼鳞

鱼鳞的形状是扇形的。



◎神龙

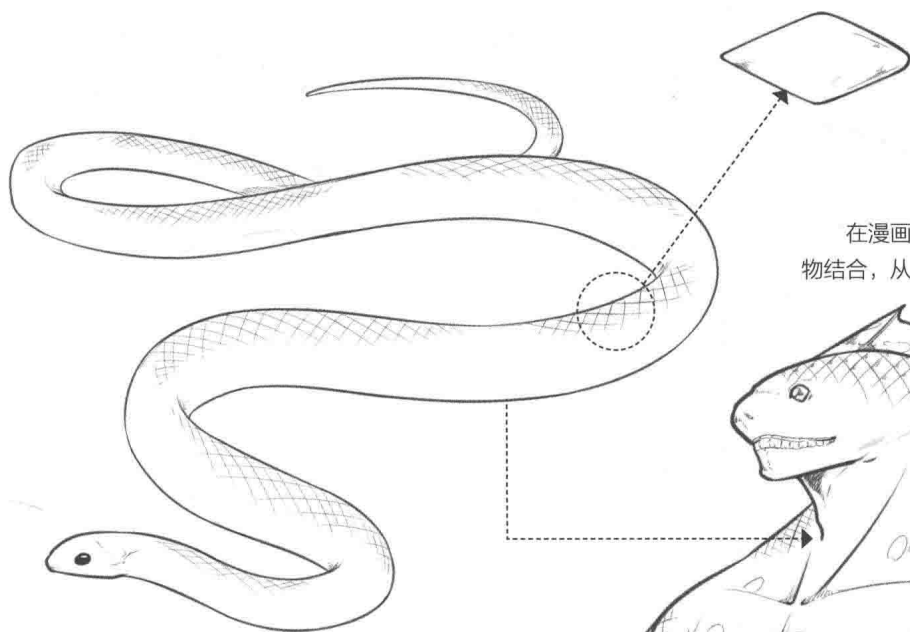
神龙虽然是传说中的生物，但是它的身体特点都来源于现实中的生物，比如它身体上的鳞甲是鱼鳞的形状。

◎鱼类

鱼类鳞甲的甲片比较大，表面覆盖着一些黏液。绘制的时候我们可以简化成弧形的花纹。

◎蛇鳞

蛇鳞的形状是菱形的。



◎蜥蜴人

在漫画中，我们经常将动物的特点与人物结合，从而设计出外形奇特的拟人角色。

◎爬行类

爬行类动物的鳞甲比较细密，触感非常干燥。绘制的时候，我们可以将其简化成网状的花纹。

