

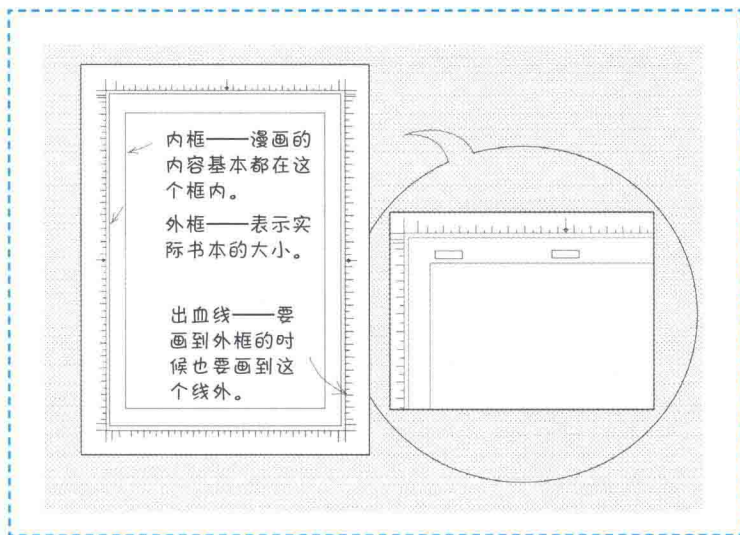
# 绘制动漫所需要的工具

画漫画需要各种各样的工具。原稿纸和蘸水笔可以到美术院校附近或在网上购买，当然有电脑绘画的配置则更好。

## 原稿纸

用于画漫画的原稿纸应该是不易被蘸水笔勾破的纸张，容易起毛的画纸和水彩纸不适宜使用。原稿纸的大小一般为 B5 或 A4。

一般美术用品店里售卖的原稿纸都是用浅蓝色标出了边框的，这种是比较规范的原稿纸。



## 蘸水笔

### 笔头



G 笔

根据力道产生粗细变化最明显的一种笔，画出来的线条柔韧性，很多职业漫画家都爱用。



圆笔

适合画人物的头发及背景等细线条的部分，笔尖容易挂到纸。少女漫画中常使用这种笔。



D 笔

画出的线的粗细不易着力道的增减而产生变化，很多不习惯用蘸水笔的人也用得惯这种笔尖。



学生笔

画出来的线的粗细不会着力道的增减而产生变化，可以画出粗细一致的线条，形成硬朗的画风。适合画背景。

### 笔杆

笔杆的制作材料有木头、塑料、金属等，形状也各有不同，由于要长时间握笔画，所以挑选一个您感觉舒服的吧！



## 铅笔

为了不让草稿留下痕迹，推荐铅笔笔芯的硬度为 HB ~ B，但每个人的用笔情况不同，宜按照自己的笔压感觉来决定用笔的规格。



自动铅笔可以很方便地画出细小的部分，从 0.3 ~ 0.7 毫米的笔芯都可以，硬度为 2B 最合适。



## 橡皮

要选择轻易就能将草稿线擦掉的橡皮，这样的橡皮不伤原稿纸。

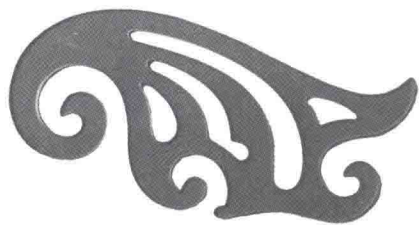


可塑橡皮可以粘起画面上的细小渣滓，还可以减淡多余的草稿线。



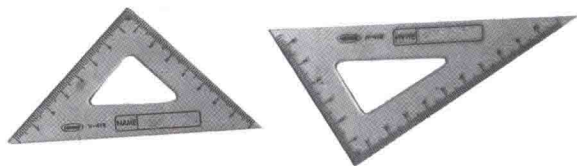
## 云形尺

云形尺可用在画曲线时，注意勾线时要用尺子的反面，这样蘸水笔上的墨不会沾在纸面上。



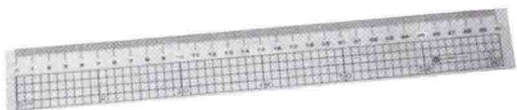
## 三角尺

三角尺可以用于画背景和并行线，也可以将两把三角尺并用来画出效果线。



## 直尺

直尺推荐用有方格的，同时要备有 30 厘米的尺和更短一些的直尺，这样会更方便。



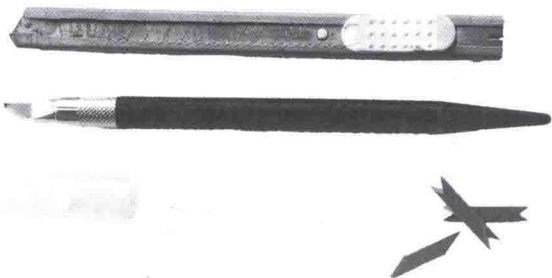
## 墨水

英雄墨水和一得阁墨汁是方便使用的两个种类，也可使用日本产的开明墨汁。除了一般的墨水还有漫画专用墨水，条件允许的话可以多试试。每种墨水的干透时间都不同。画水彩画的线稿需要用耐水性强的墨水。



## 刀

办公类小刀或设计类小刀都可以在画漫画时使用，挂网时可以用办公类小刀，切网则推荐使用设计类小刀。



## 压网笔

压网笔是用来固定网点纸的工具。



## 灌水笔

灌水笔可以用来涂黑色块，例如头发等。



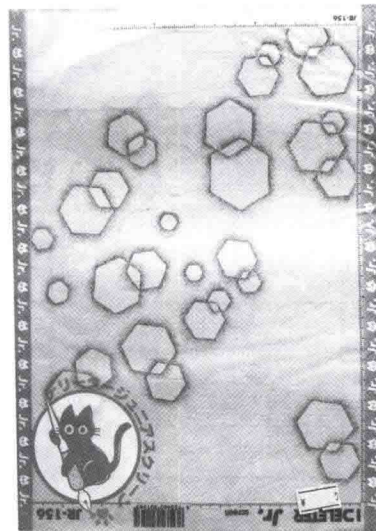
## 马克笔

马克笔可以涂面积大的地方。



## 网点纸

网点纸是印上了各种图案的薄胶纸。由于网点纸的反面可以粘贴，所以可根据情况裁剪下来贴在原稿纸上，用力擦按让其固定。注意在贴之前要把原稿纸上的渣子弄掉。



## 针管笔

针管笔适合用来勾线框。

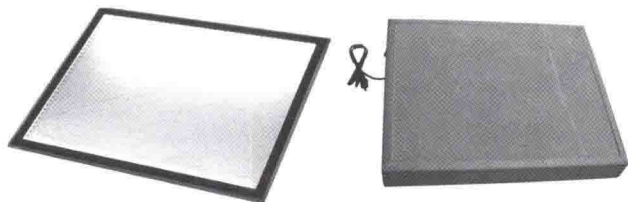
0.5-1毫米的粗针管笔适合勾格子框，0.3毫米以下的针管笔适合勾对话框及背景等。





## 修正液

修正液不仅可以用来修改涂错的地方，还可以用来表现眼瞳的高光、星星等。一般修正错误的地方都是用毛笔类工具来修改，但如果只是小面积的修改，可以使用一般的修正液。



## 透视台

透视台是描画草稿时使用的，打开透视台的开关，透过下面一层的画来进行描绘。此工具可以节省擦草稿线的时间。

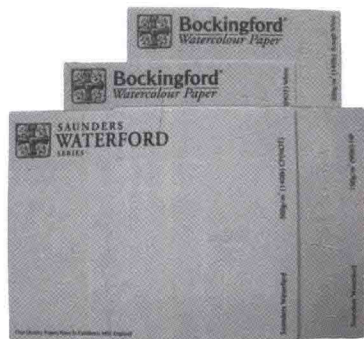
## 丙烯颜料

丙烯颜料可画出油画和水彩的效果，用法和效果与水粉大致相同。



## 水彩用纸

水彩用纸是画水彩稿的专用纸。一般的纸沾水后会起皱，而水彩纸不会。



## 透明水彩

透明水彩的透明性强，在画面中可以形成很好的透气效果。



## 彩色墨水

彩色墨水比一般颜料的效果好。



## 酒精性马克笔

酒精性马克笔很适合涂画，多次涂抹还可以展现出立体感。

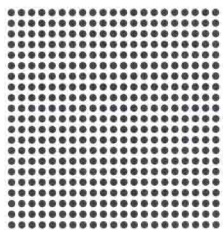


# 动漫基本知识介绍

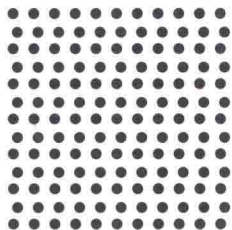
## 1. 绘画基本元素

### 点、线、面

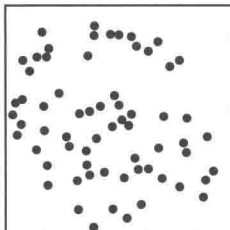
在绘制漫画的过程中，我们不能只依赖网点纸，有很多效果是需要手绘的方式完成的。因此，同其他任何一个画种一样，点、线、面也是绘制漫画的基本元素。通过对它们的了解，我们会更清晰地懂得如何营造不同的绘画效果。



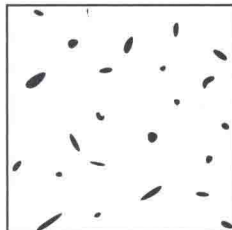
圆点小、间距小、密度大



圆点大、间距大、密度小



间距不规则的点

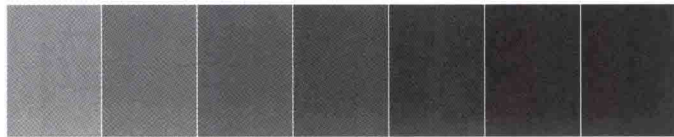


形态不规则的点

点的类型很多，并不限于规范均匀的形状。当圆点聚集到一定程度就会变成面，深浅不同的面可营造出黑夜、白昼等不同效果。

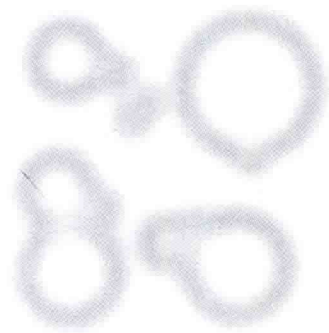


点的渐变

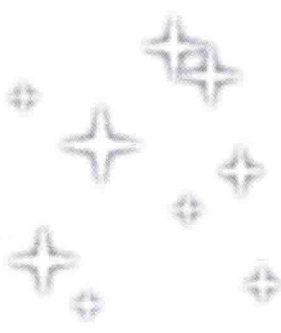


面的渐变

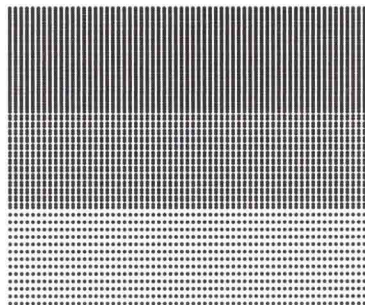
点的渐变是通过点的密度变化来体现的。它的作用不光是塑造立体感。当点变成面时，这类渐变效果的面还可以塑造人物阴影、倒影。当然不规则的渐变面，还可塑造出发光、闪烁、光晕、昏暗等不同效果。



圆形点体现柔光效果



墨形点体现闪光效果



渐变点体现昏暗效果

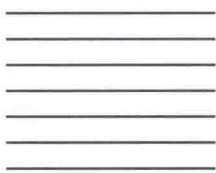
## 直线和曲线

直线也是可以用不同的效果和手法去演绎的。在手绘过程中，线条不用画得太过笔直，需要画直线时用尺子就好了。但是要掌握好力度和间距。即使力度和间距都不相同，所画出的直线也不是杂乱无章的。这点在绘制头发时非常重要。

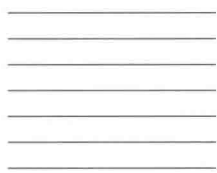
力度不同、间距相同时，直线会营造出这样的效果。



力度重



力度中

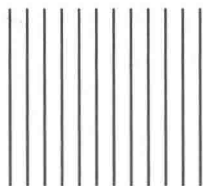


力度轻

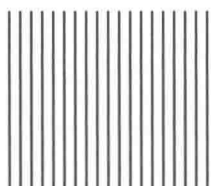


力度不均匀

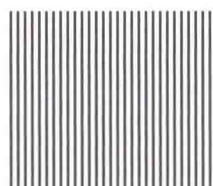
力度相同、间距不同时，直线会营造出这样的效果。



间距大



间距中等

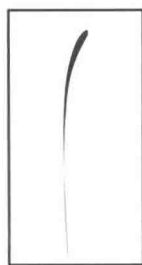


间距小



间距不均匀

曲线在绘画过程中同样重要。在绘制人物和道具的外轮廓时，通常会用到各种不同的曲线。掌握好曲线的弧度也是非常重要的。仔细思考就不难发现，漫画人物其实就是用不同的曲线绘制而成的。



弧度很小



弧度中等



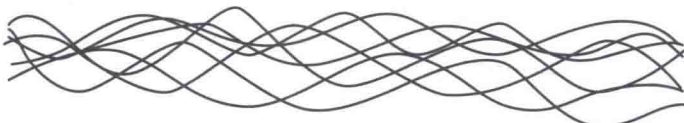
间距均匀，弧度小的波浪线。



间距均匀，弧度大的波浪线。



弧度小，间距不规则的波浪线。



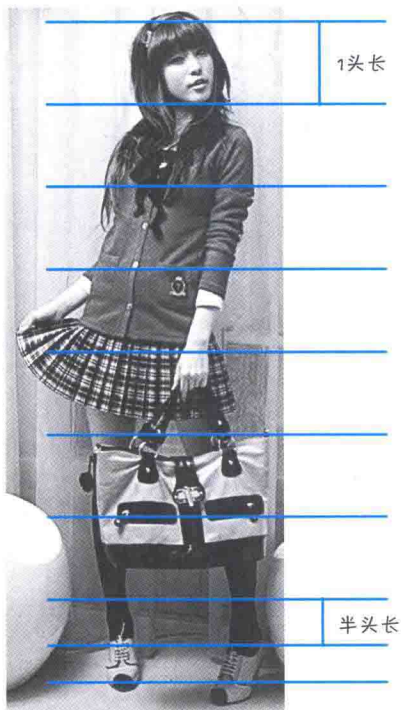
弧度大，间距不规则的波浪线。

同一条弧线会有粗细变化。这种特性在绘制花纹、人物时均可用到。

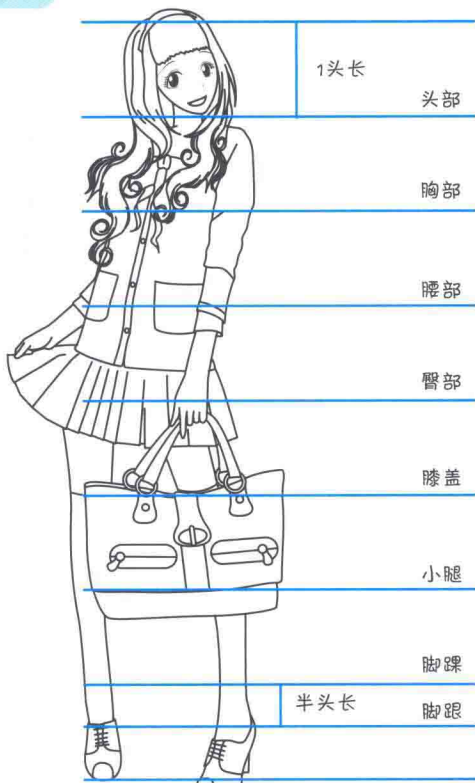


## 2. 真实人物与漫画人物

### 漫画人物身体比例



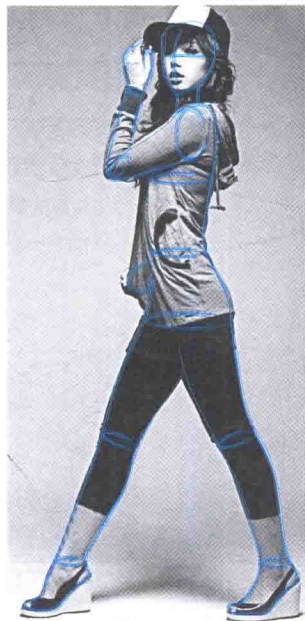
真实照片7.5头身比例



转变为漫画版7.5头身比例

漫画中的人体比例，是用所画人物的头部长度来测量的，某个部位的长度和头部长度相等时，我们就说这个部位的长度为“1个头”。

无论是五官比例位置，还是人物身体结构位置，真实人物与漫画人物之间都有较大差异。即便如此，最终比例大小不会改变。照片中人物为7.5头身比例，转为漫画版后，比例不变，只是在各部分位置上做出相应调整。



真实照片



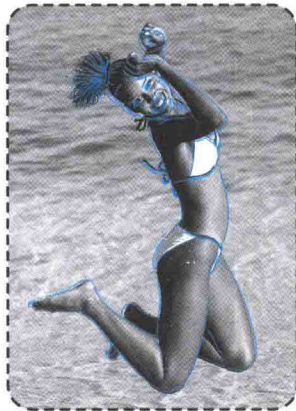
动作幅度小



转变为漫画版

## 真实人物向漫画人物的转变

漫画人物的身体比例可从二头身跨越到八头身。就像时间轴，身体比例值越小越适合幼小的角色和老迈的角色，身体比例值越大越适合成年人。



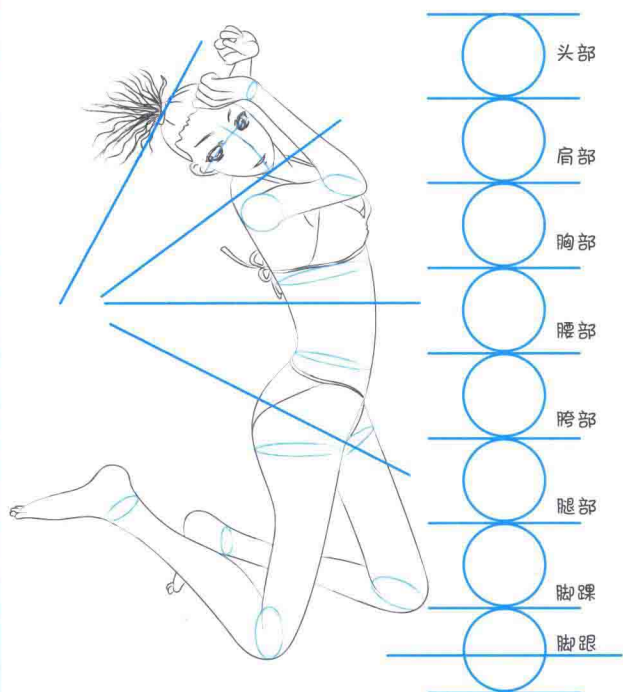
真实人物照片



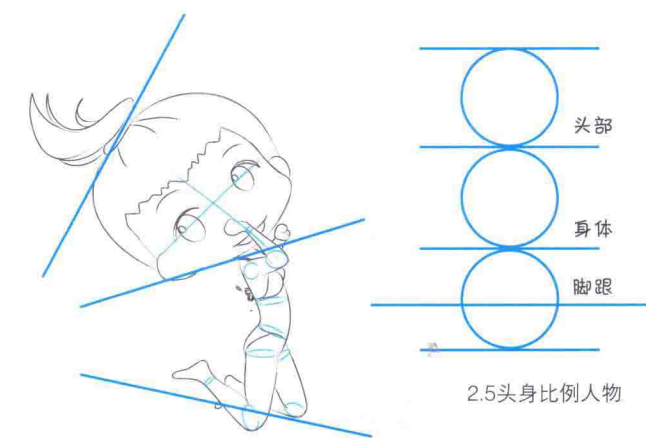
漫画版人物



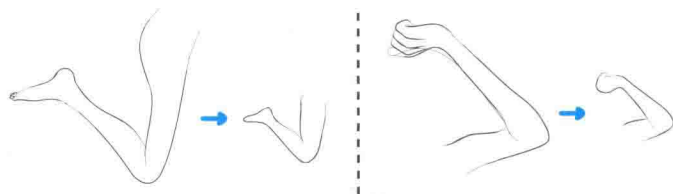
Q版人物



7.5头身比例人物



2.5头身比例人物



四肢比例转变

人体由头部、身体、手臂、腿部四大部位构成。它们的状态、方向等因素可以决定人物的动作姿态，是绘制人物造型的基础。

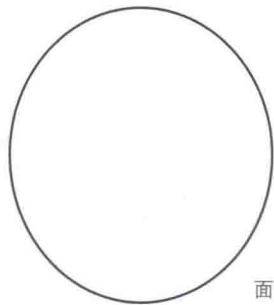


# 第一章 人物头部的绘制

## 1. 人物脸型的画法

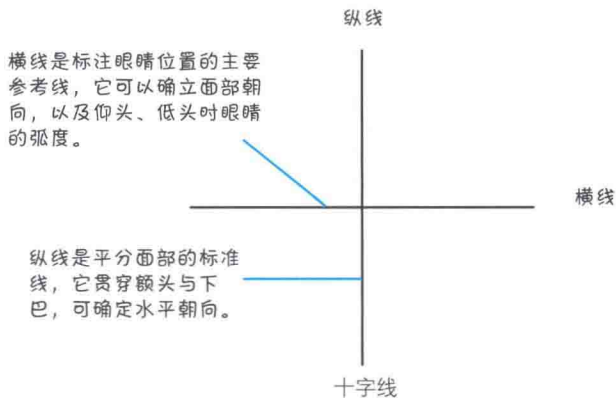
### 脸型与十字线

脸型是人物头部的基本轮廓，是塑造人物不同样貌的基础。提到脸型，不得不说十字线。十字线是与脸型有着密不可分关系的重要参考线，它可以标注面部朝向，可以确立五官位置。



面部基本形状

面部的基本形状为椭圆形，任何脸型均可在此基础上演变。



横线是标注眼睛位置的主要参考线，它可以确立面部朝向，以及仰头、低头时眼睛的弧度。

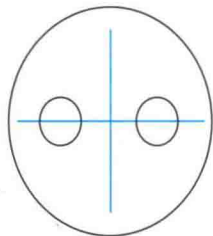
纵线是平分面部的标准线，它贯穿额头与下巴，可确定水平朝向。

十字线

十字线可以确定面部朝向，标注五官位置，能正确掌握面部形态。

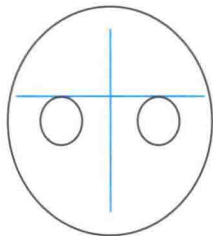
### 不同的标注方式

平面视角下，十字线的纵线基本不动，横线有四种标注方法，分别是单标、上标、下标、双标，均用来标注眼睛的位置。最常见的是单标和双标两种方式。



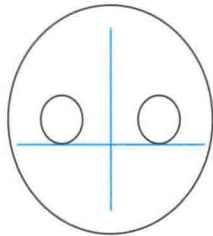
横线单标

单标指一条横线从双眼中心贯穿



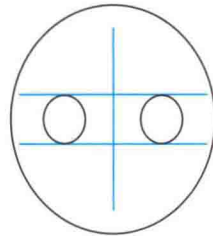
横线上标

上标指一条横线贯穿双眼上眼睑



横线下标

下标指一条横线贯穿双眼下眼睑

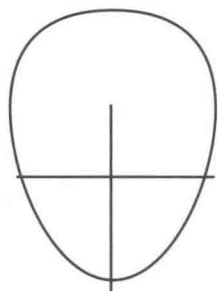


横线双标

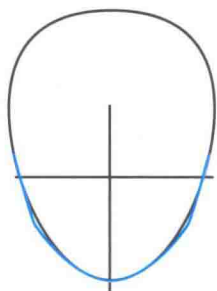
双标指两条横线，分别贯穿上下眼睑，使眼睛处于双线中间

## 人物脸型的种类

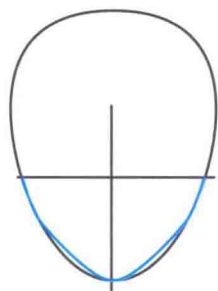
漫画人物的脸型以椭圆形为基准，会因性别、年龄、胖瘦等因素而变化。一般而言，下巴较尖的脸型适合少年、青年；下巴较方的适合较成熟的男性；脸颊凹陷的适合瘦小的老人以及要特意表现消瘦的人物。



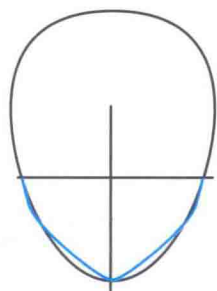
通用脸型



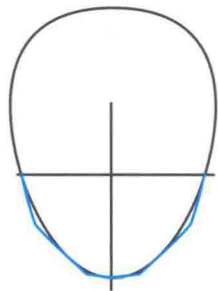
圆脸型



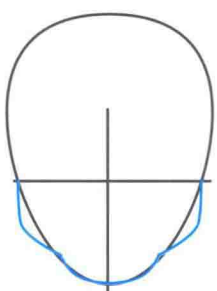
尖下巴脸型



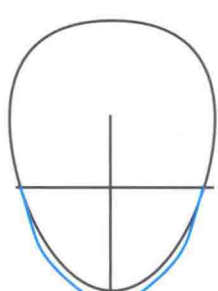
瘦脸型



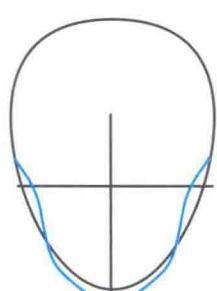
方下巴脸型



胖脸型



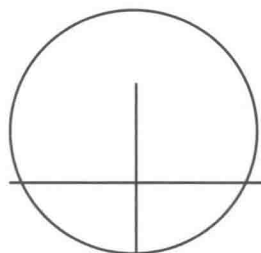
长脸型



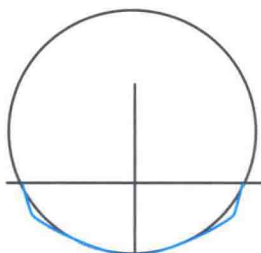
脸颊凹陷

## Q版人物脸型的种类

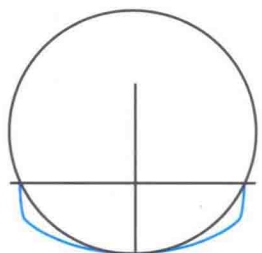
Q版人物脸型很简单，种类较少，以圆形脸为主，主要是为了表现人物的可爱效果。通用型和圆脸型不分性别，任何角色都可以用；方脸型是着重用来表现男孩的；胖脸型顾名思义，是用来表现肥胖人物脸型的。



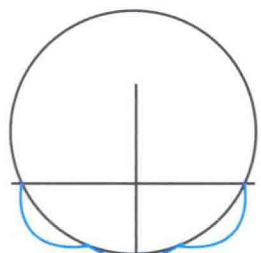
通用型



圆脸型



方脸型



胖脸型

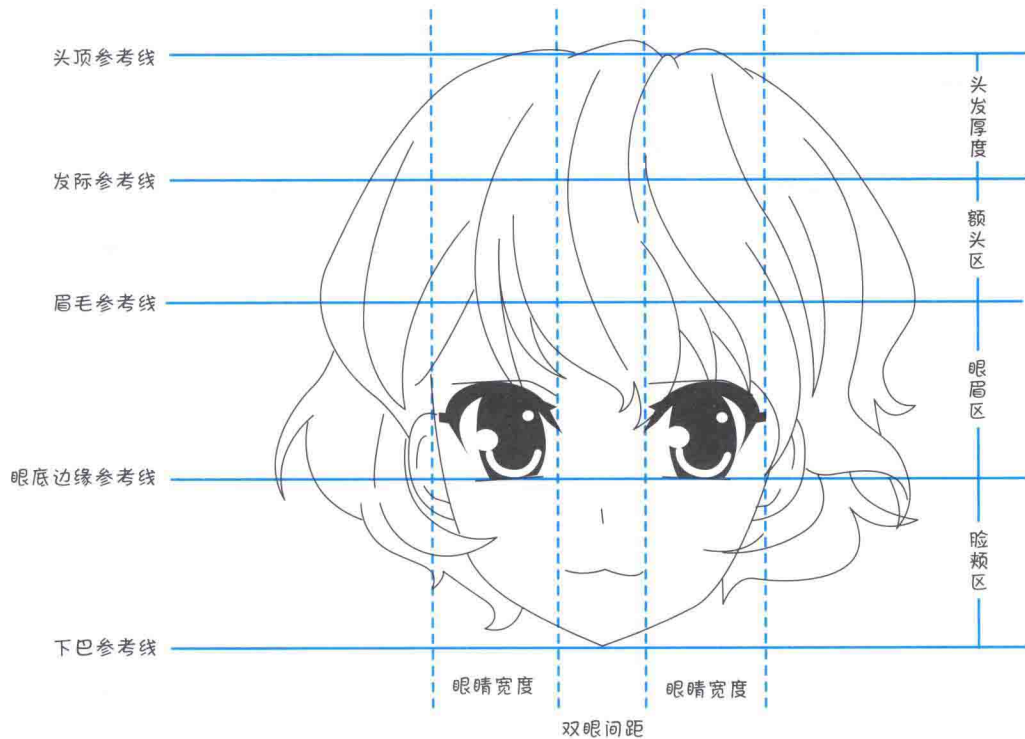
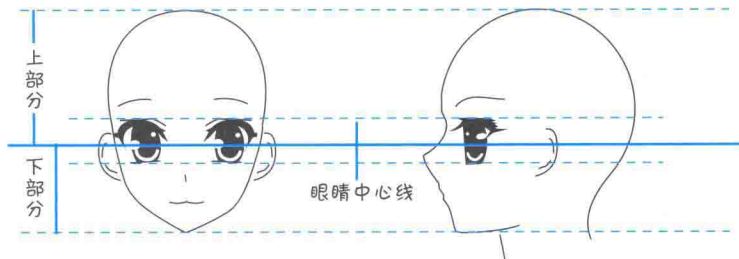
## 漫画人物头部比例划分

在漫画人物五官比例的划分中，眼睛和头发占了很大比重。每个人的眼睛大小、宽度等各有不同，处于头顶到下巴的中心位置，同时可决定耳朵位置。头发的生长区域和厚度因人而异，基本上处于发际参考线以上，在额头1/2的位置。



同一个人头部的正面视角与侧面视角的五官位置是相同的。耳朵顶端在眼睛所在中心线略靠上的地方。

同样以眼睛所在中心线为测量标准，将头部分为上下两部分，上部分所占比例大一些。



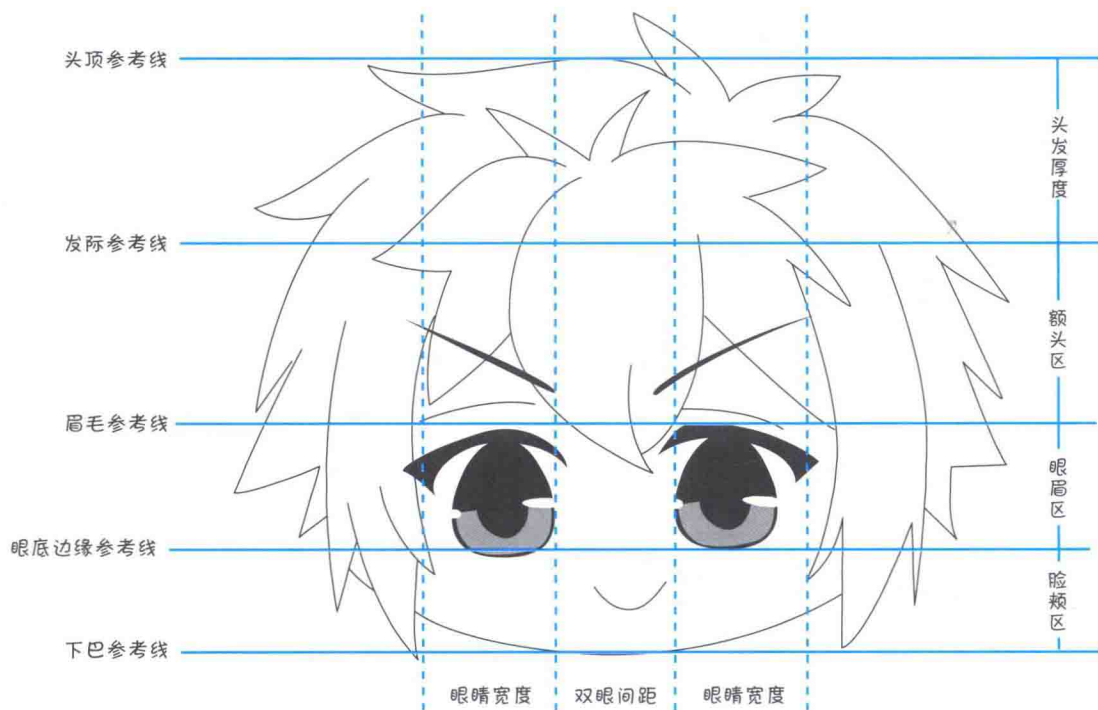
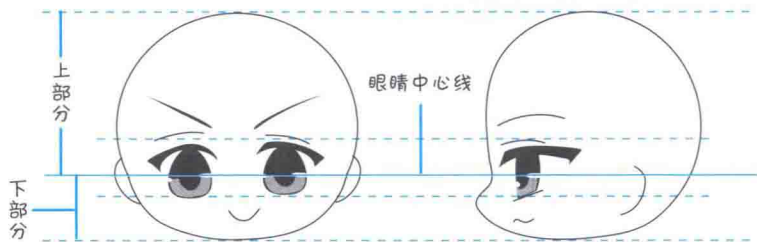


## Q版人物头部比例划分

Q版人物头部更圆些，在位置的划分上与漫画版比较接近。需要注意的是Q版人物额头到头顶之间更高了，额头处也更宽了。相对地，漫画人物与Q版人物的脸颊相比，Q版人物的脸颊会短很多。



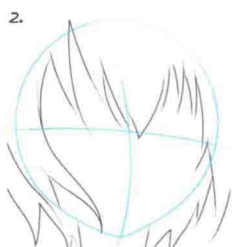
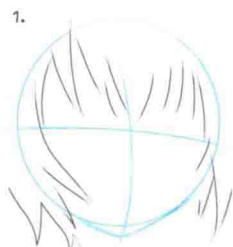
Q版人物耳朵位置与漫画人物耳朵位置相似，耳朵顶端都在眼睛中心线略靠上的地方。以眼睛中心线为参考可以发现，Q版人物头部的上半部分所占比例更大。



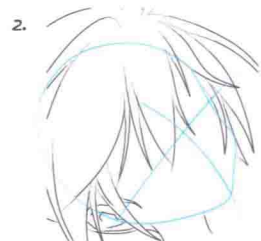
## 不同人物的脸型绘制

人物脸型可分三步绘制。第一步，用圆形、椭圆形勾勒脸型轮廓，在此基础上画出下巴、颧骨等面部线条。第二步，擦去下巴、颧骨等位置的多余线条，修饰脸部轮廓。第三步，配合发型、五官等部分，擦去其他多余的面部线条。

### 年轻人脸型

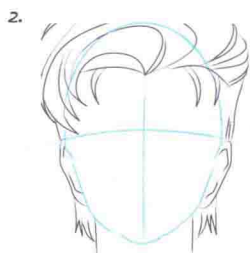
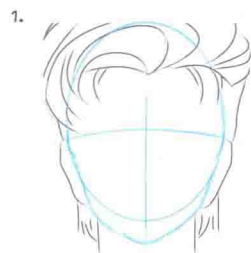
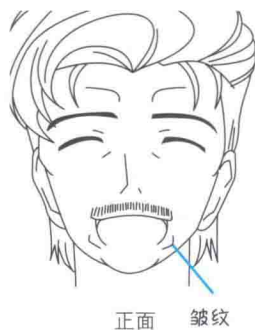


年轻人脸型较短，颧骨不会很高，还要注意下巴的尖锐度。

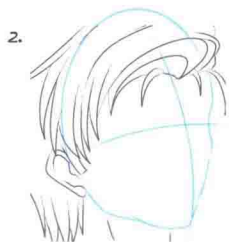
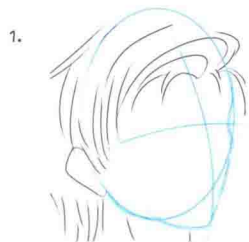


斜侧仰视视角下，右眼会挡住右脸边缘线；可清楚地看到右脸的颧骨。

### 中年人脸型



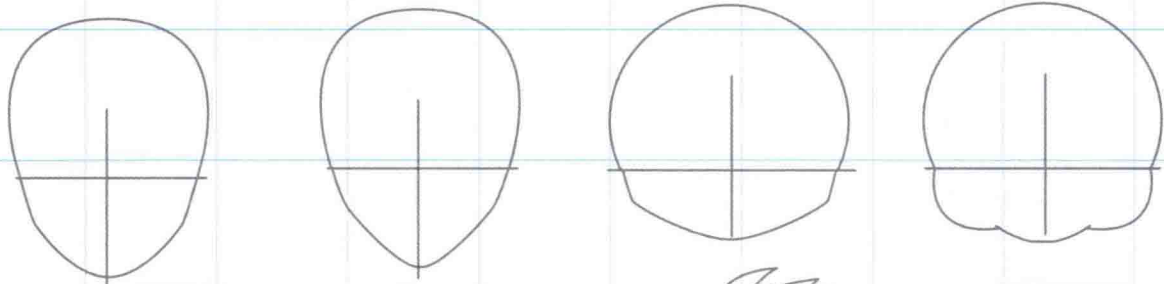
中年人面部肌肉松弛，可清楚看到下巴赘肉，以及嘴角处的皱纹。



侧脸下的中年人脸型，两侧的颧骨线都要画出来。

练习：脸型的绘制

发挥练习页的最大用处，临摹下列例图，记住线条走势并多加练习。

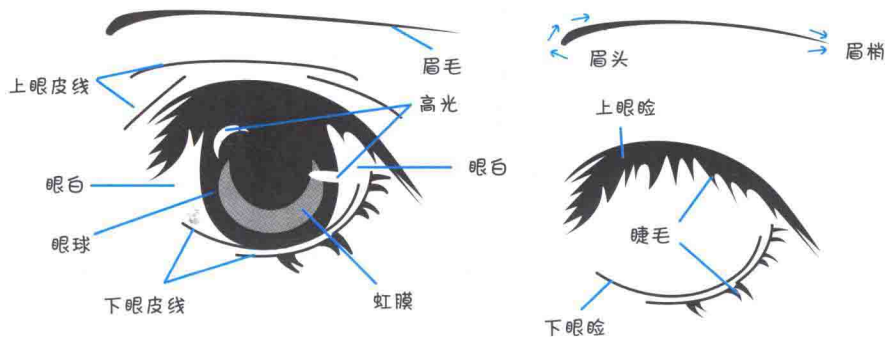




## 2.眼睛的画法

### 眼睛的认识

眼睛由眉毛、上下眼皮线、睫毛、高光、虹膜、眼白等几部分组成。上下眼皮线和浓密的睫毛可使眼睛更有层次，高光和虹膜可表现眼神方向。



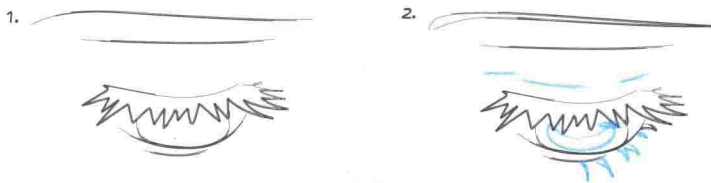
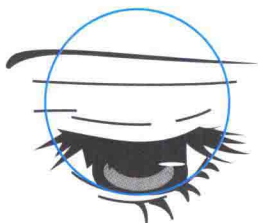
眉毛可分为眉头和眉梢两部分。一般情况下，眉头粗眉梢细，中间拱起，呈细长的弯月形。

虽说睫毛是眼睛的一部分，但很多时候是可以不必表现的，更不必表现得这么浓密。

### 眼睛的不同表现

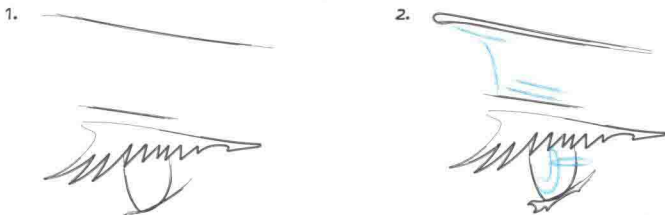
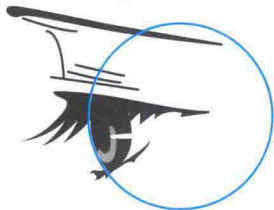
通过圆形标注眼睛弧度，我们会很容易发现，眼珠是在一个标准圆形中活动的。无论是什么方向的眼睛，眼珠的位置，都不会超过这个标准圆形。

眼皮低垂的眼睛



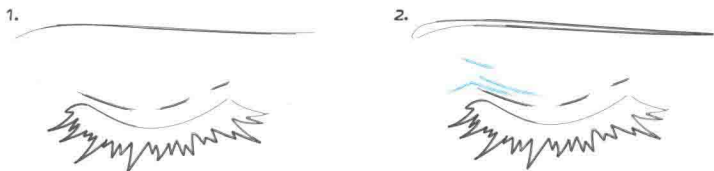
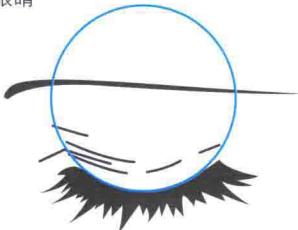
眼皮低垂时眼睑与眼珠同时下弯，眼珠高度较矮。

侧面视角的眼睛



向侧面看的眼睛，眼皮线格外明显，除了横向的，还可添加竖向的。

闭起的眼睛



闭起的眼睛可着重表现睫毛，眼皮下凹呈“U”形，与眉毛间距较大。

## 眼睛的类型

漫画人物的眼睛可分为普通型和夸张型两种。普通型眼睛更适合普通漫画人物，可根据人物样貌进行比例、大小的调整。夸张型眼睛更适合Q版人物使用，这样夸张化的表现，可以更有效地抒发Q版人物的情感。



**微笑的眼睛：**开心时，上下眼睑、眉毛都可以向上弯，形成半睁半闭的样子，甚至直接变成一条向上凸起的弧线。



**悲伤的眼睛：**伤心、哭泣的时候都会用到悲伤的眼睛。眼睛的表现为眉头向上翘，眉梢向下滑；上眼睑下垂，眼中有一团泪水。

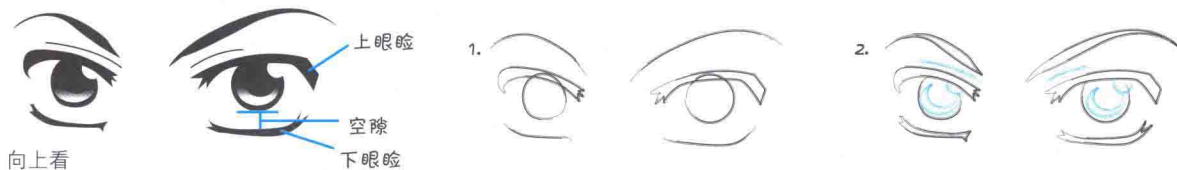


**瞪圆的眼睛：**想表现惊讶、惊恐的感情时会用到瞪圆的眼睛。眼珠会缩小很多，集于上下眼睑中；眉毛倒竖，眉头下滑，眉梢上翘。



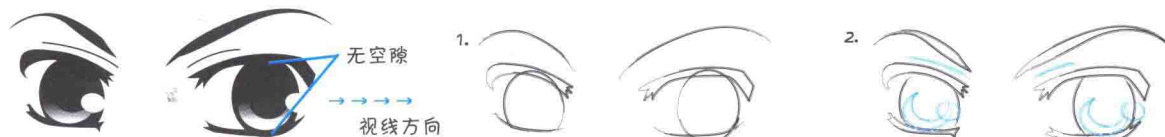
## 眼睛的视角

眼珠和高光的位置可以改变眼神的方向，两只眼睛眼珠和高光的位置要在同一方向。



向上看

向上看的时候，眼珠和高光要同时处在贴近上眼睑的位置，与下眼睑之间有一定空隙。



向侧面看

向侧面看时，眼神为平视效果，眼珠和高光方向与视线相同，眼珠与上下眼睑之间没有空隙。



向下看

向下看时，眼珠和高光位置与向上看时相反，处在贴近下眼睑的位置上，与上眼睑之间有一定空隙。

## 眼睛的性别



男孩的眼睛

男孩眼睛的外形较为狭长，上下眼睑之间距离低，很少会画出睫毛。



女孩的眼睛

女孩眼睛的外形较圆、较大，上下眼睑之间距离高，可以着重表现睫毛。

