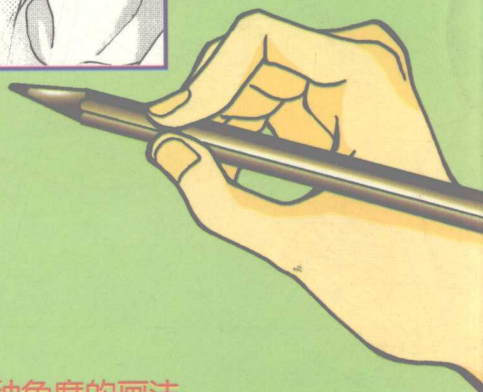


观学观画

COMIC BY 唐卡

唐卡·编绘



脸型篇3 ● 脸型各种角度的画法



湖北少年儿童出版社

现学现画

脸形篇 3《脸形各种角度的画法》



10174251

唐卡·红

协力著作:游素兰 张静美 乔英 承菱

(鄂)新登字 04 号

图书在版编目(CIP)数据

现学现画·脸形篇 3, 脸形各种角度的画法/唐卡
编绘. —武汉: 湖北少年儿童出版社, 2004.7

ISBN 7-5353-2936-5

I. 现… II. 唐… III. 漫画—技法 IV. J21

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 062493 号

本著作 2001 年于台湾正式出版, 有关本著作所有权利归属于唐卡。
简体中文版权 2004 年经由狂龙国际出版有限公司正式授权予湖北
少年儿童出版社。

责任编辑 彭吉 美术编辑 梁巍

现学现画·脸型篇 3
脸形各种角度的画法

湖北少年儿童出版社出版发行 新华书店湖北发行所经销

人民日报社武汉印务中心印刷

880×1230 毫米 32 开本 1.75 印张

2004 年 8 月第 1 版 2004 年 8 月第 1 次印刷

ISBN 7-5353-2936-5

J·386 定价: 5.00 元

本书如有印装质量问题 可向承印厂调换

网 址: <http://www.hbcp.com.cn>

电子邮件: hbcp@public.wh.hb.cn

业务电话: (027) 87679199 87679179

序 言

游素兰

在漫画界打拼了十几年,也算有了一些成就。很多漫画迷问我,如何才能和我一样画出一幅幅细腻、优美的漫画。我想这里面的答案是:除了天赋、勤奋,还要讲究方法。

漫画属于大众娱乐的范畴,爱好者很多,但成为漫画家,画出人见人爱的漫画,却不是那么容易的事情。很多想学画漫画的朋友,呆板地照着漫画书临摹,或者自己胡乱地模仿,从一开始就缺乏正确方法的指导,结果离成功越来越远。

好的漫画技巧学习方法才是引你进入奇妙的漫画创作世界的关键。

《现学现画》就可以将这个方法传授给你!!!

《现学现画》是一套初级教程,目的是使那些喜欢画漫画却没有基础的漫画迷们能一学就会,轻轻松松地掌握画漫画的基本方法。

书中详细地分析了各步骤、分解图、骨架结构,只要按照书中教的方式来完成每一个步骤,应该就能立即创造出自己心目中的人物来,这可是练习漫画的最大乐趣哟!

预祝每个人都能学习愉快!





目录索引

脸形篇 3

《脸形各种角度的画法》

- 1 第一回 半侧面的画法——P.05
- 2 第二回 男生半侧面画法——P.15
- 3 第三回 仰角的画法——P.23
- 4 第四回 男生仰角的画法——P.33
- 5 第五回 俯视的画法——P.39
- 6 第六回 男生俯视的画法——P.47

不可错过的精彩内容，
赶快翻下一页吧！



现学现画

现学现画

脸形篇 3《脸形各种角度的画法》



10174251

唐卡·红

协力著作:游素兰 张静美 乔英 承菱



序 言

游素兰

在漫画界打拼了十几年,也算有了一些成就。很多漫画迷问我,如何才能和我一样画出一幅幅细腻、优美的漫画。我想这里面的答案是:除了天赋、勤奋,还要讲究方法。

漫画属于大众娱乐的范畴,爱好者很多,但成为漫画家,画出人见人爱的漫画,却不是那么容易的事情。很多想学画漫画的朋友,呆板地照着漫画书临摹,或者自己胡乱地模仿,从一开始就缺乏正确方法的指导,结果离成功越来越远。

好的漫画技巧学习方法才是引你进入奇妙的漫画创作世界的关键。

《现学现画》就可以将这个方法传授给你!!!

《现学现画》是一套初级教程,目的是使那些喜欢画漫画却没有基础的漫画迷们能一学就会,轻轻松松地掌握画漫画的基本方法。

书中详细地分析了各步骤、分解图、骨架结构,只要按照书中教的方式来完成每一个步骤,应该就能立即创造出自己心目中的人物来,这可是练习漫画的最大乐趣哟!

预祝每个人都能学习愉快!





目录索引

脸形篇 3

《脸形各种角度的画法》

- 1 第一回 半侧面的画法——P.05
- 2 第二回 男生半侧面画法——P.15
- 3 第三回 仰角的画法——P.23
- 4 第四回 男生仰角的画法——P.33
- 5 第五回 俯视的画法——P.39
- 6 第六回 男生俯视的画法——P.47

不可错过的精彩内容，
赶快翻下一页吧！



现学现画

1.

半侧面的画法



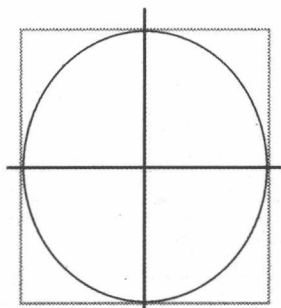
角度变化解说

要转动脸蛋最简单的方法就是转动它的——
“基准线”。

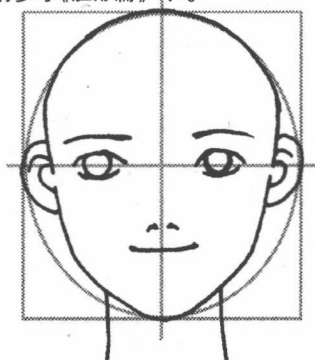


简单地以一个圆形来代表脸，圆上面的十字线就是代表五官的“基准线”。

※脸形的画法请参考《脸形篇》1、2。



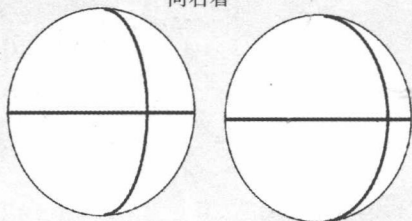
★ 此为基准线



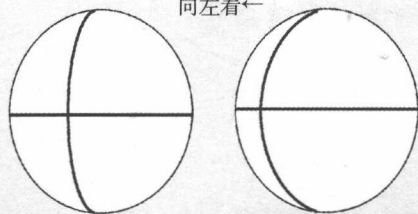
※这是正面“脸蛋”的部分。

以五官的十字线作为圆的轴心加以转动，变化就清楚了。

向右看→



向左看←



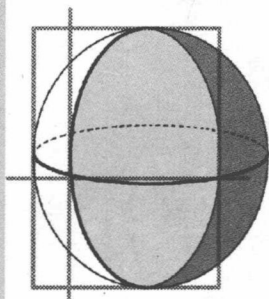
只画脸蛋会使人物太过于平面化。若想让画出来的人物具有立体感，就不能忽略了后脑的重要性哦。



注意事项一

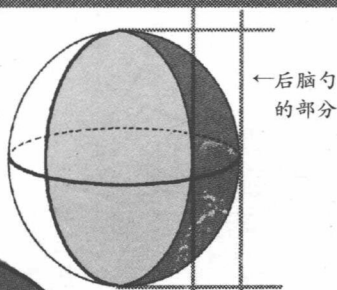
※画成立体时可分成三个部分

1. 最亮的部分(脸蛋的半侧面)
2. 次亮的部分(脸蛋的正面)
3. 最暗的部分(脸蛋的背面/后脑)



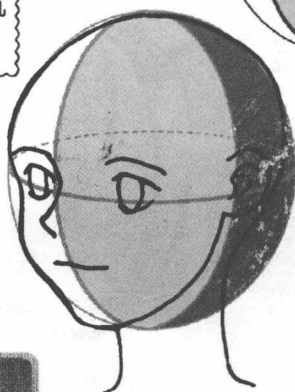
↑面(脸蛋)的部分

配合上人物就更清楚了。



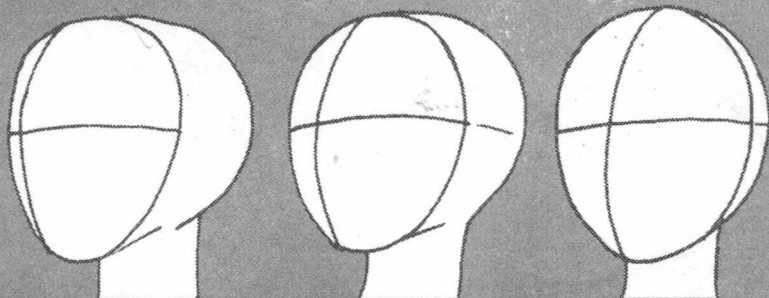
←后脑勺的部分

↑耳朵—介于脸蛋和后脑的分界线



为了方便起见,只要运用简单的一个蛋形再加上代表后脑的圆,就完成了最基本也最简单的脸形草图!

草图示范图例



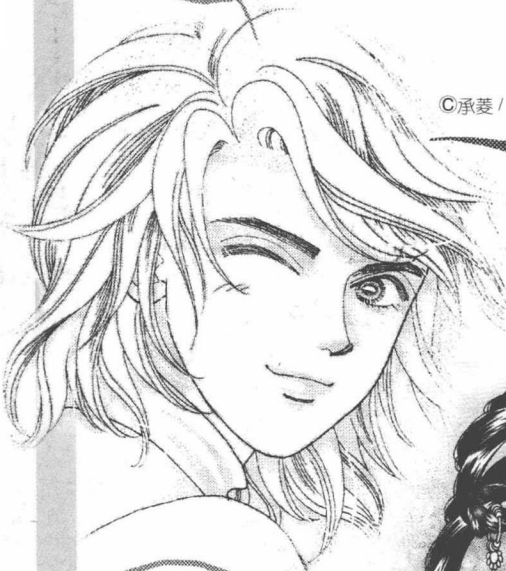
※随着脸转动,十字线也跟着转动,后脑和耳朵也逐渐明显起来。

漫画家示范图

©张静美 / 青春小鸟



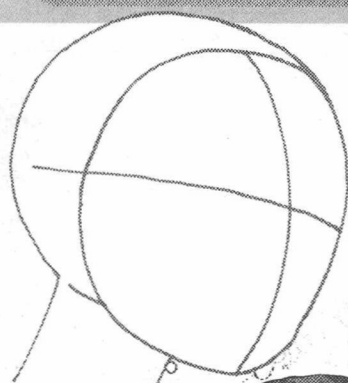
©承菱 / 蓝风之恋



©张静美 / 青春小鸟



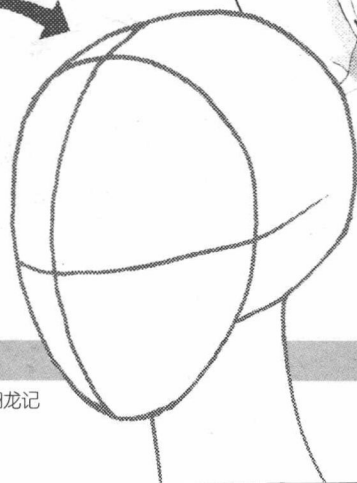
©乔英 / 异宝斋



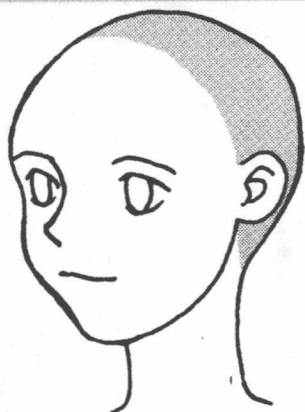
©唐卡 / 倾国怨伶同人志



©游素兰 / 翔龙记

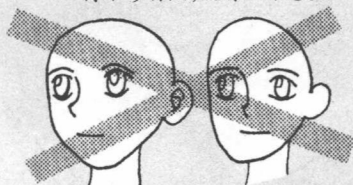


透视头颅骨骼



半侧面的画法须先区分面与头颅。
面是脸部、五官的部分，
头颅是后脑和颈子的部分。

※忽略了这两项，人物就会显得不够自然，没有立体感。

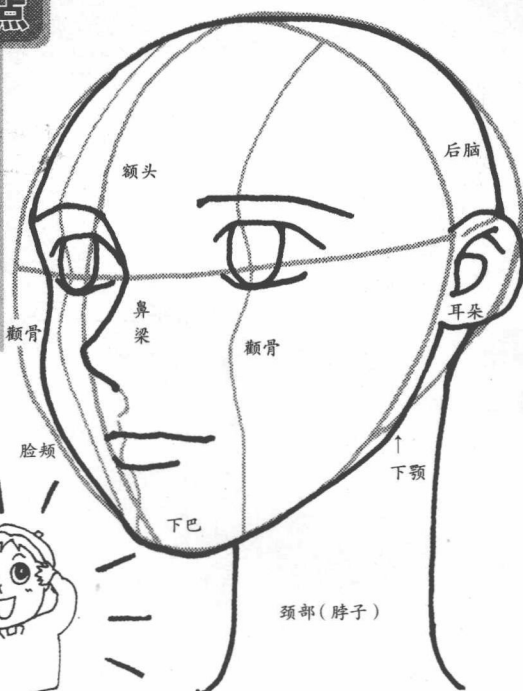


骨骼构造的特点



骨骼的十项要点一

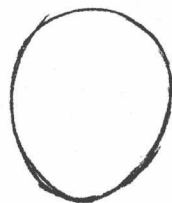
额头、眉毛
颧骨、脸颊
鼻梁、下巴
下颔、耳朵
后脑、颈部



※只要能够清楚地表现出这十项要点，就可以完成一张具“立体感”的脸蛋啰！

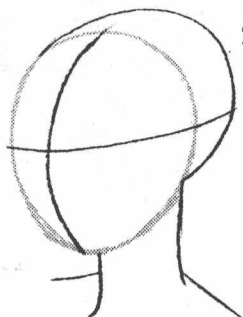
半侧面步骤画法

1. 同正面的画法一样先画出一个蛋形来(代表脸蛋)。

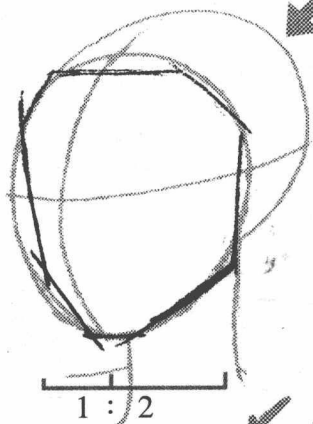


※参考前面介绍的草图方法。

2. 再画一个圆代表后脑, 然后定出五官的十字线, 来决定脸转动的角度。

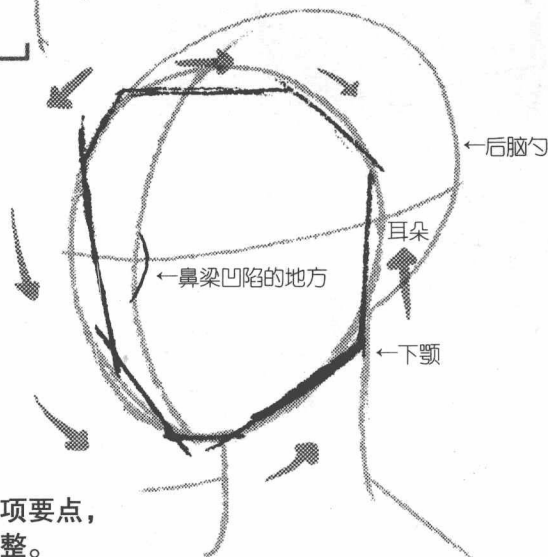


3. 运用线条先简单勾出大概的脸形来。注意脸颊两边的比例约为1:2。



※请参考现学现画之《脸型篇》1、2。

参考笔画的顺序

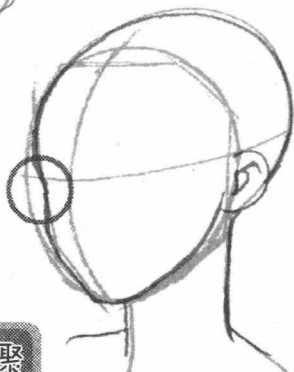


再根据前述的十项要点, 一一地作修饰调整。

脸形的修饰

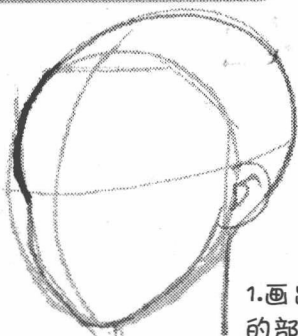


先强调出颧骨的部位来。颧骨是人的最大特色点，画出来后其他的就容易多了。

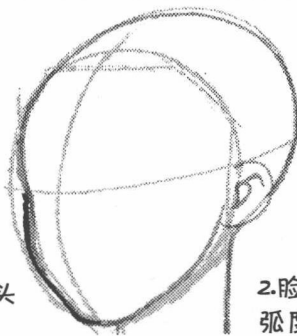


注意人的脸是圆滑的，因此线条应避免太过于僵硬哦！

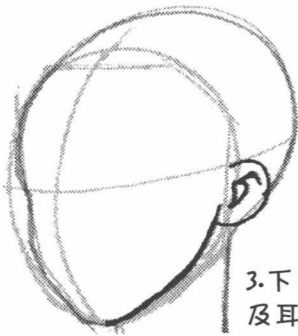
脸形修饰步骤



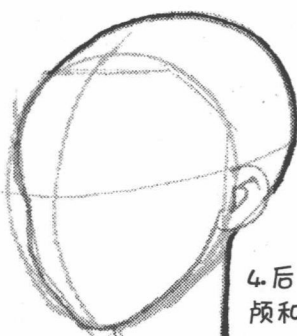
1. 画出额头的部分



2. 脸形的弧度



3. 下巴和下颔及耳朵的弧度



4. 后脑头颅和脖子