

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 23

超级漫画古典人物素描技法

MCOO动漫 编著



动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 23

超级漫画古典人物素描技法

MCOO动漫 编著



mcoo
www.mcoo.org

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫秀场. 超级漫画古典人物素描技法 / MCOO动漫
编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2011.1
ISBN 978-7-115-24254-9

I. ①动… II. ①M… III. ①漫画—素描—技法 (美术)
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第226633号

内 容 提 要

各式各样的人物造型演绎出了一幕幕精彩的漫画故事。从古至今,不同时代的人物拥有不同的造型特征,本书主要向大家介绍东、西方古典人物的素描技法,作者用大量的图例和简洁的语言进行了细致的讲解。全书内容详尽,包含古典人物的头部、五官、发型、身体、表情、动作、服饰及配饰的绘制技法等内容。

本书讲解清晰,图例丰富,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画古典人物素描技法

- ◆ 编 著 MCOO 动漫
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
中国铁道出版社印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13
字数: 260 千字
印数: 1-4 000 册
- 2011 年 1 月第 1 版
2011 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-24254-9

定价: 29.00 元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

CONTENTS

目录

第一章 古典人物造型基础

古典人物的头部绘制·····	006
古典人物的头部绘制流程·····	006
十字线的运用·····	007
东西方人物的头部轮廓差异·····	008

古典人物的五官绘制·····	010
眼睛的绘制·····	010
耳朵的绘制·····	011
嘴巴的绘制·····	012
鼻子的绘制·····	012

古典人物的发型绘制·····	013
直发的绘制·····	013
卷发的绘制·····	014
辫子的绘制·····	015
束发的绘制·····	016
古典发饰的绘制·····	017

古典人物的身体绘制·····	024
骨骼的特点·····	024
肌肉的表现·····	025
四肢的表现·····	027
手的表现·····	028
脚的表现·····	030

第二章 古典人物的千姿百态

古典人物的表情绘制·····	032
微笑的绘制·····	032
大笑的绘制·····	033
愤怒的绘制·····	034
哀伤的绘制·····	035
害羞的绘制·····	036
惊讶的绘制·····	037
呆滞的绘制·····	038

古典人物的动作绘制·····	039
坐姿的绘制·····	039
站姿的绘制·····	042
坐卧的绘制·····	045
跪姿的绘制·····	048
走姿的绘制·····	051
跑姿的绘制·····	054
跳跃的绘制·····	057
飞踢的绘制·····	060
拔剑的绘制·····	063

挥剑的绘制·····	066
弹奏的绘制·····	068
骑马的绘制·····	071

第三章 东方古典人物

东方古典人物的配饰·····	075
发簪的绘制·····	075
玉佩的绘制·····	081
兵器的绘制·····	086

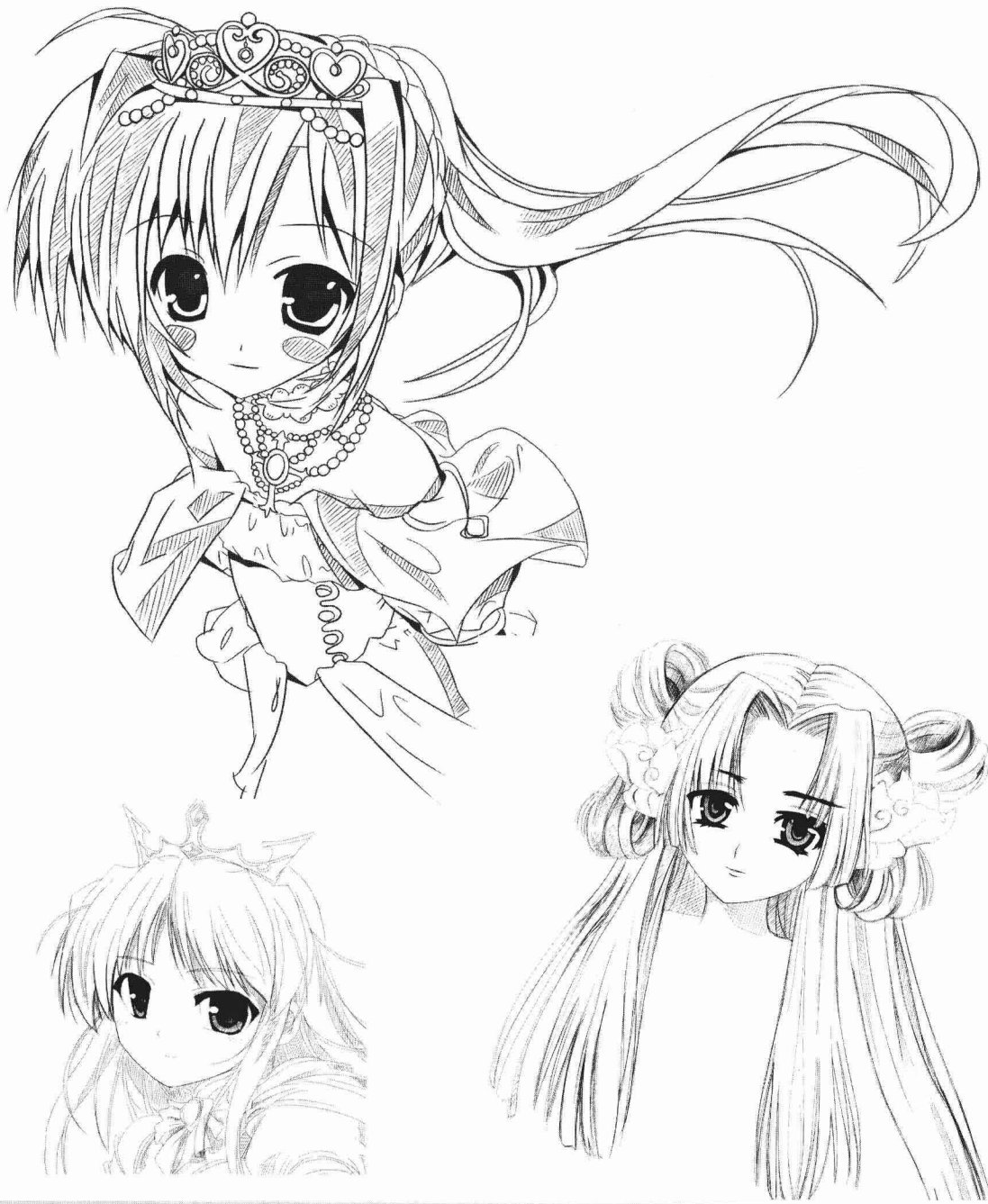
东方古典人物的服饰·····	097
民族装·····	097
武士装·····	100
襦裙·····	105
汉服·····	110
宽裳羽衣·····	115
铠甲·····	119
和服·····	125
神官服·····	132
日式铠甲·····	135
忍者装·····	139

第四章 西方古典人物

西方古典人物的配饰·····	144
首饰的绘制·····	144
武器的绘制·····	147

西方古典人物的服饰·····	166
斗牛士装·····	166
婚纱·····	168
巫女装·····	171
仕女装·····	174
少妇装·····	181
乡村装·····	183
格斗装·····	188

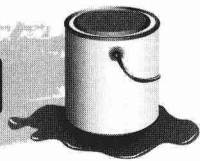
西方古典人物绘制范例·····	192
船上的威尼斯贵族·····	192
拔剑的男子·····	194
挥剑的女士·····	196
打伞的女士·····	198
出行的小姐·····	200
弓箭手·····	202
持匕的少年·····	204
吃苹果的少女·····	206



第一章 古典人物造型基础

不同地区、不同时代的人物拥有不同的造型特征，根据这些不同的特征，我们可以将东西方人物区分开来，而这些特征对于古代人物同样适用。本章将为大家讲述古典人物造型的特征。

古典人物的头部绘制



古典人物的头部绘制流程

人物造型的最大特点在于人物头部的表现，正确了解并学习头部的绘制流程，便于我们对人物的头部刻画有一个系统的认识。



① 首先我们需要考虑人物的面部朝向，然后用简单的线条勾勒出人物头部结构的草稿线。



② 在人物头部绘制头发结构，并利用十字线准确绘制出五官的结构。

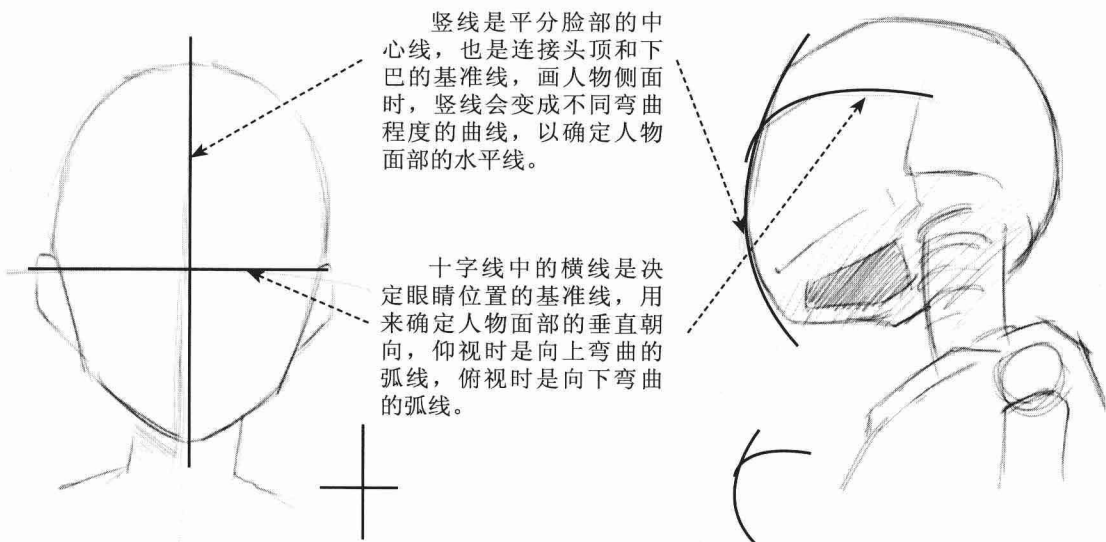


③ 将人物头部进行细化，擦除所有的辅助线，为上调子做好准备。



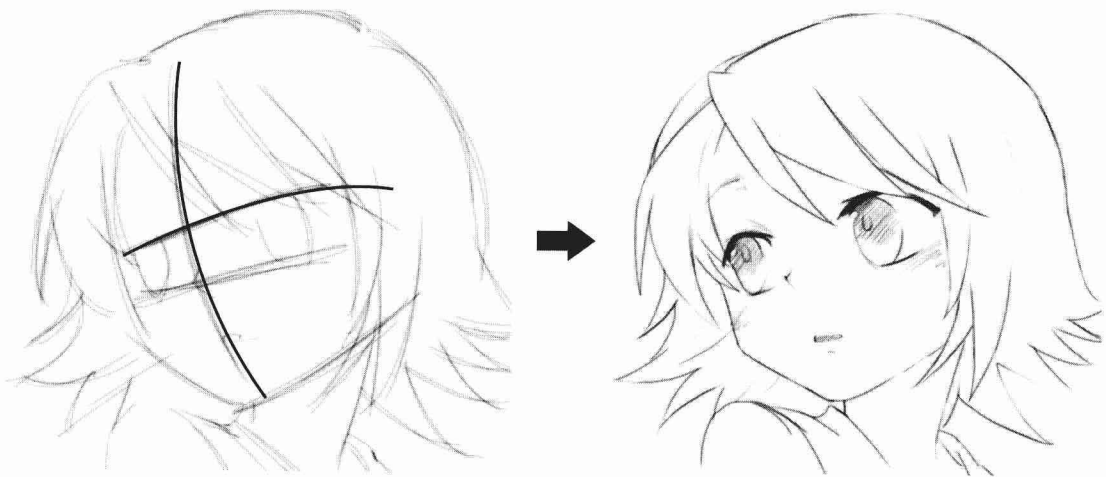
④ 添加简单的阴影并调整细节，完成绘制。

十字线的运用



人物的脸型多种多样，但在绘制的时候都可以从“0”和“+”开始。“0”和“+”表示人物脸部的基线，“0”代表人物脸部的轮廓，“+”代表十字线。在头部轮廓中添加十字线可以确定人物面部的朝向和五官位置，帮助我们正确地掌握脸部大体动态。

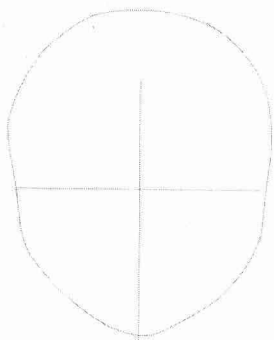
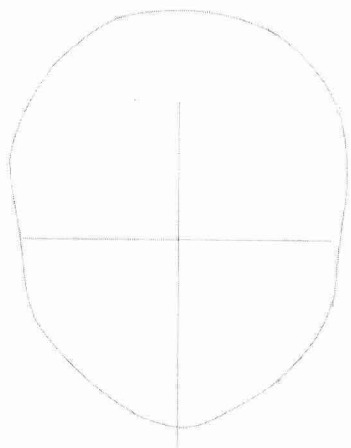
“+”线中的横线是初学者不容易把握的，因为不知道如何定位面积较大的眼睛，较为常用的定位方式分别是以横线定位眼睛的下边缘和上边缘两种。



在绘制动态的人物头部时，“+”线起到了至关重要的作用。横线的弧度标示出了画面视角，弧度向上是仰视；竖线向左偏则标示出了角色脸部的朝向（以上图为例，在绘制时横线标示出了眼睛上端的位置）。

东西方人物的头部轮廓差异

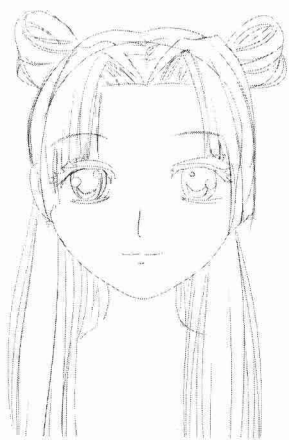
鹅蛋脸型适合于东方的古代人物。饱满的额头和圆润的下巴，鹅蛋脸型的头部结构像一个倒立的鸡蛋，这些都是在绘制时需要注意的细节。



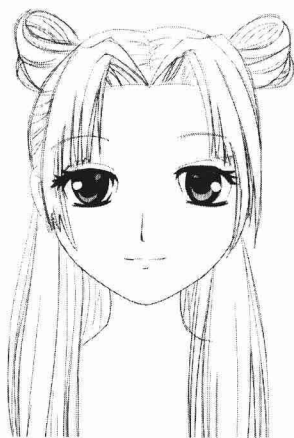
① 用简单的线条勾勒出人物的头部结构，要注意下巴处的转折。



② 画出人物的五官结构，要注意结构的比例。

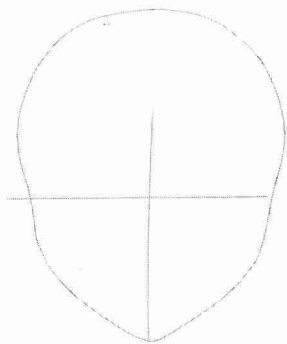
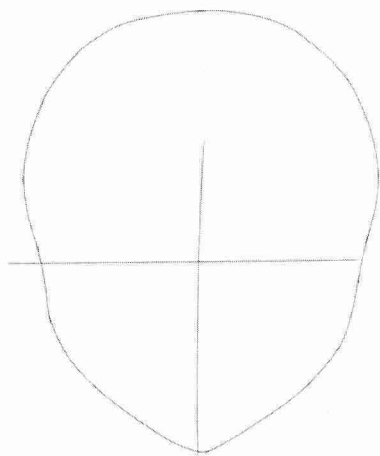


③ 设计好发型，然后添加头发的细节部分。



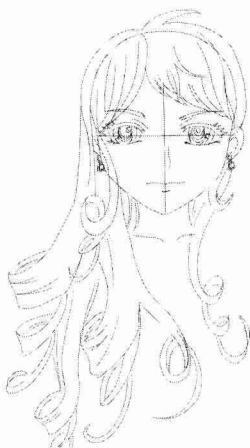
④ 绘制完头部细节后，清理线条，完成绘制。

西方人的脸部结构比较立体，下巴看起来比较尖，线条分明，因此三角形的脸型非常适合西方人，给人棱角分明的感觉。



① 用简单的线条勾勒出人物的头部结构，要注意下巴处的转折。

② 画出人物的五官结构，要注意它们的比例。

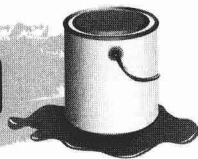


③ 设计好发型，然后添加头发的细节部分。

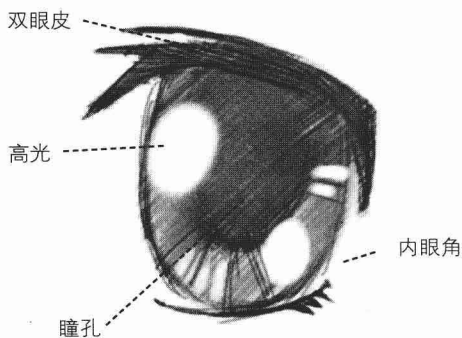
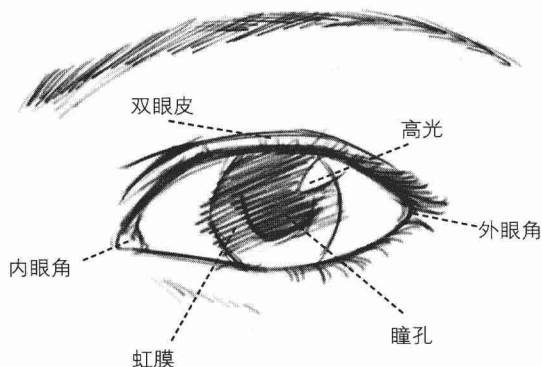


④ 绘制完头部细节后，清理线条，完成绘制。

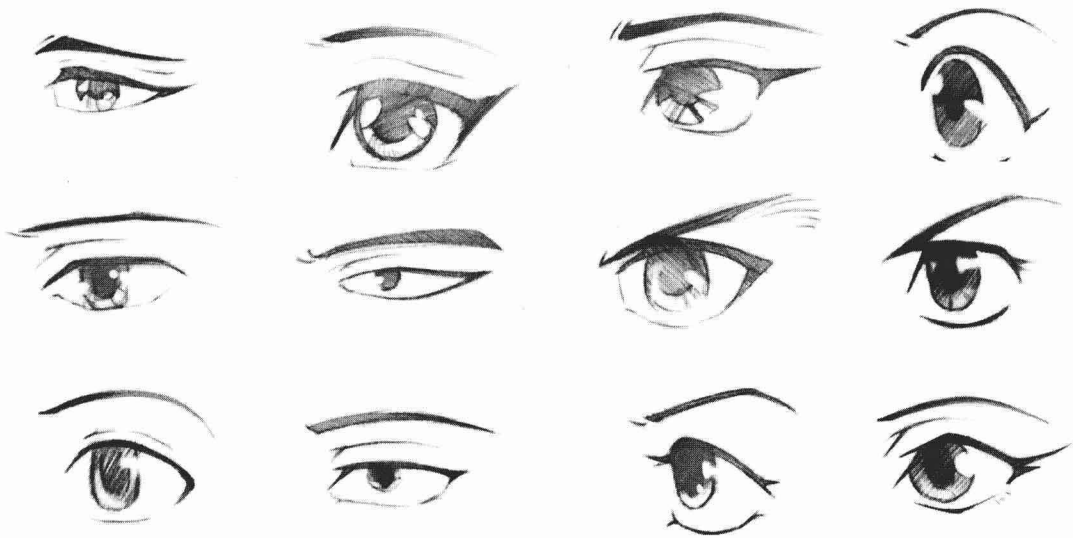
古典人物的五官绘制



眼睛的绘制



将黑眼珠画大，角色会显得更加乖巧（通常以女性角色应用为主），而将黑眼珠画小，则显得更加深邃成熟。将高光不分大小也会产生相似的效果。同时，瞳孔与高光的位置是表现角色视线的关键（如下图所示）。

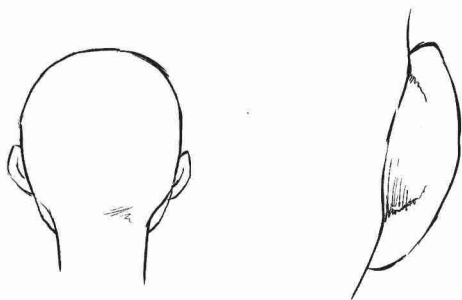
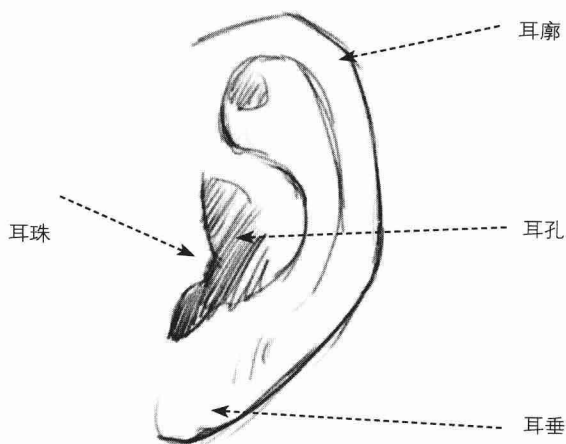


眼睛中的反光和瞳孔很重要，不同位置、不同形状、不同大小都能创造出不同的效果。无论是表现人物的可爱俏皮，还是妩媚帅气，都能通过恰当的反光和瞳孔的形状来体现。

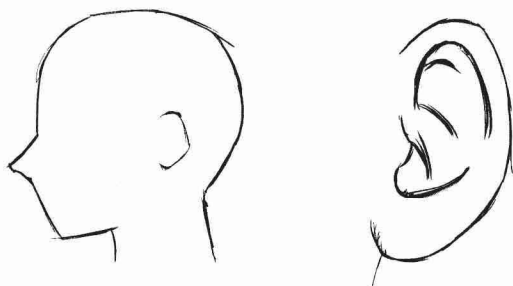
含有笑意的眼睛一般会微合，带有悲伤等情绪的眼睛形态则较多。

耳朵的绘制

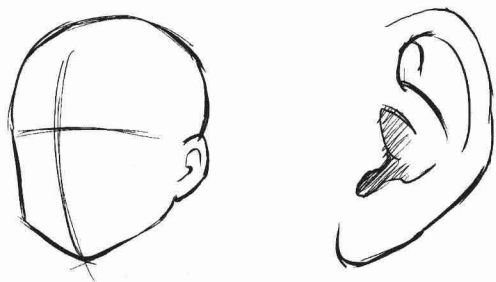
相对于其他五官而言，耳朵的形态是五官中变化最小的。实际上，仔细观察后，我们就会发现，每个人的耳朵形状具有一定的差异，有宽大的耳廓，也有棱角分明的耳廓，形态各异。在动漫作品中，通过改变耳朵的形状大小或厚度，就可以表现出不同的角色特征。



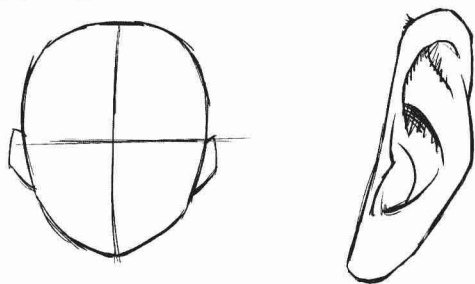
从背面看耳朵的形状非常有立体感。



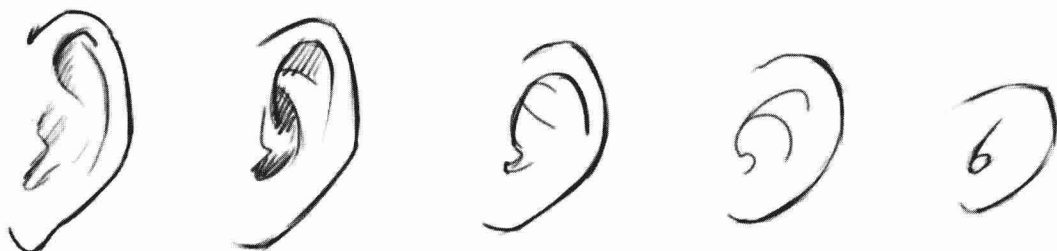
正侧面的耳朵形状比半侧面的耳朵形状看起来更窄一些。



半侧面的耳朵比正面的耳朵要宽一倍。



正面的耳朵比侧面更窄，且耳廓外侧面积更小，甚至完全看不到。

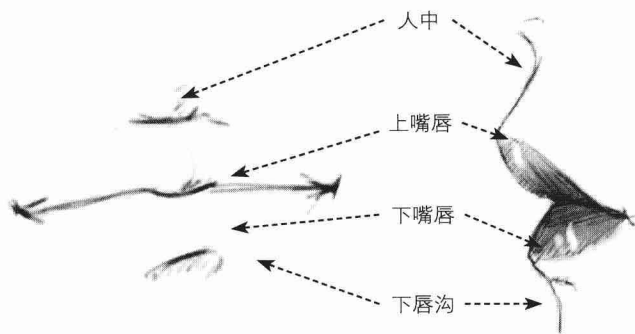


写实风格

动漫风格

Q版风格

嘴巴的绘制

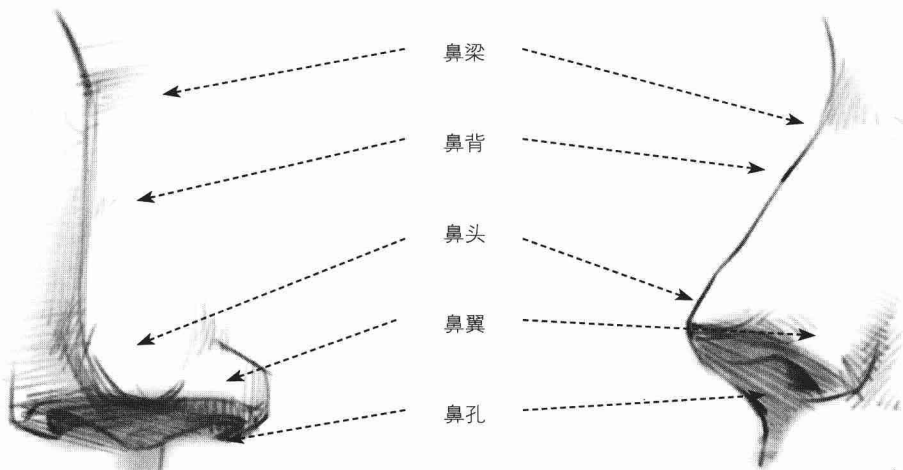


在绘制动漫人物的嘴唇时，往往只用两条简单的曲线进行表示，但是，如果想将嘴部画得更加生动，那么就不能只用简单的两条线表现了。

在简单线条的基础上，添加一定的明暗关系，表现嘴部各个部分的结构。



鼻子的绘制

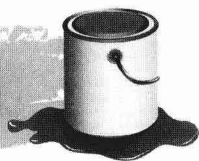


鼻子也随着年龄的增长而变化着。年龄越小，人物的鼻梁越短；越是成熟的人物，鼻梁就越突出。同时男性的鼻梁也会比女性的鼻梁更高，突出的鼻梁会给人一种强势的感觉。

在绘制Q版人物和年龄较小的人物时，不用绘制鼻梁，只绘制出鼻头部分。



古典人物的发型绘制



直发的绘制

直发是比较常见的发型。在绘制长发时，一定要注意将不同朝向（发股及生长朝向）的头发进行分组，每一组头发有其独立的体积，同时又要将各组头发控制在整体头发的体积中。

① 绘制直发前，我们首先要绘制出头部的基本结构。

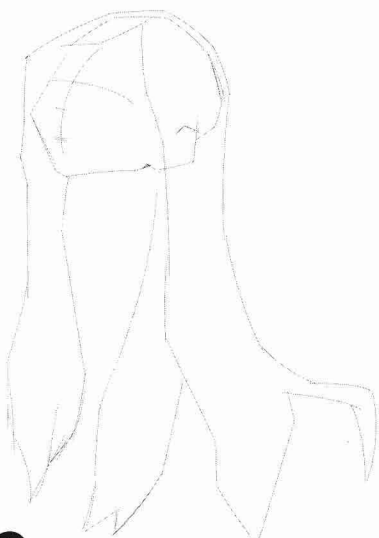
② 然后我们要考虑发型应该是什么样子，再在头部结构的基础上绘制发型结构。

③ 将直发细化，绘制时，直发的线条要遵循头发生长趋势，另外要将头发的发丝表现出来，并要体现出头发间的层次感。

④ 擦除头部所有的辅助线，并添加简单的阴影，表现出头发的体积感。

卷发的绘制

在绘制卷发的过程中，我们可以将卷发想象成弹簧的形状来绘制。绘制时，我们可以将发卷的位置相互错开，不要互相干扰，否则会看起来比较呆板。在绘制完成后，可以适当添加一些发丝，使头发看起来更加自然，发卷绘制不可以太过密集，那样会使画面看起来太呆板。



① 绘制卷发前，我们首先要绘制出头部的
基本结构。



② 在考虑好头发走势及五官后，添加人
物的五官及头发结构。



③ 当绘制完发型后，就可以进行细节的
绘制及线稿的整理。



④ 完成线稿修改后，适当添加一定的明
暗关系可以使头发和整个头部的体积感更加
突出。

辫子的绘制

古代人物的发型比较繁杂，绘制时需要注意的问题也比较多。辫子是古代人物的常用发型，在辫子的表现上需要注意它是一束一束绘制出来的。



① 绘制辫子前，我们首先要绘制出头部的
基本结构。



② 将辫子整体的大致走向绘制出来。



③ 在绘制好的结构上添加辫子的纹路，
注意要根据前面确定的走向绘制。



④ 最后清理整幅画稿，注意添加细节物品。

束发的绘制

束发是比较随意的发型，而且在表现形式上也多种多样。通常我们以簪子或者绳子之类的物品来固定头发，以达到所要的发型效果，我们统称为束发或盘发。



① 绘制束发前，我们首先要绘制出头部的
基本结构。



② 绘制人物的发型结构，用简单的线条
勾勒出发型的基本形态。



③ 在上一步的结构基础上，细致地绘制
出人物的发丝及五官。



④ 最后清理整幅画稿，注意添加细节
物品。