



造型
专辑

超级 漫画 技法宝典

5

C·C动漫社 / 编著

漫迷必备!

学习流行漫画

技法, 引发无限

创意想像的

超值宝典!



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权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。

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

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

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画技法宝典. 5, 造型专辑 / C·C动漫社编著. —北京：中国青年出版社，2010.10

ISBN 978-7-5006-9532-5

I. ①超… II. ①C… III. ①漫画—技法(美术) IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第176488号

超级漫画技法宝典⑤——造型专辑

C·C动漫社 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) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：唐丽丽 王丽锋 白 峥

封面设计：刘 娜 王 蓉

印 刷：中国农业出版社印刷厂

开 本：889×1194 1/16

印 张：17

版 次：2010年10月北京第1版

印 次：2010年10月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9532-5

定 价：45.00元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

“北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列

造型
专辑

超级 漫画 技法宝典⑤

C·C动漫社 / 编著



第1章

漫画中的角色塑造

1. 角色塑造在漫画中的重要性	6
2. 不同风格的漫画人物塑造	7
2.1 写实漫画	7
2.2 少年漫画	7
2.3 少女漫画	8
2.4 Q版漫画	8
2.5 其他漫画	8
3. 人物绘制步骤与实用工具	9
3.1 构思	9
3.2 绘制草图	10
3.3 钢笔描线	15
3.4 网纸上色	17
4. 角色造型的单幅表现	20

第2章

为人物做头部设定

1. 脸型的设定	26
1.1 鹅蛋形轮廓	26
1.2 三角形轮廓	28
1.3 四角形轮廓	30
1.4 圆形轮廓	32
2. 五官的设定	34
2.1 传神的眼睛	34
2.2 精致的耳朵	36
2.3 多变的嘴巴	37
2.4 简单的鼻子	39
2.5 五官的位置和比例	40

3. 发型的设定

41

3.1 前发的画法	41
3.2 后发的画法	42
3.3 耳发的画法	43
3.4 长发的画法	44
3.5 中短发的画法	46
3.6 头发的动态表现	48

4. 多角度头部的画法及绘制步骤

50

4.1 正面的头部	50
4.2 正侧面的头部	52
4.3 斜侧面的头部	54
4.4 仰视的头部	56
4.5 俯视的头部	58

5. 面部的个性化变形

60

5.1 小孩的面部	61
5.2 青少年的面部	63
5.3 中老年的面部	65

第3章

人物的性格与表情

1. 各种表情的基础画法

68

1.1 高兴的画法	68
1.2 悲哀的画法	69
1.3 疑惑的画法	70
1.4 惊讶的画法	71
1.5 愤怒的画法	72
1.6 恐惧的画法	73
1.7 害羞的画法	74
1.8 男性角色的其他表情	75
1.9 女性角色的其他表情	76

2. 不同人物面部表情的个性化绘制

77

2.1 活力十足的少年	77
-------------------	----

2.2 邪恶的男子	79
2.3 气质出众的御姐	81
2.4 傲娇的少女	83
2.5 个性随意的角色	85
2.6 天然呆少女	87
3. 漫画中表情的夸张变形	89
3.1 眉眼的表现	89
3.2 嘴巴的表现	90

第4章

人物的头身比例

1. 头身比例的基础知识	92
2. 头身比例在漫画中的运用	95
2.1 6.5头身人物	96
2.2 7.5头身人物	97
2.3 2~5头身人物	98
3. 不同年龄头身比例的变化	100
3.1 幼儿	100
3.2 儿童	101
3.3 少年	102
3.4 青年	103
3.5 中年	104
3.6 老年	105
4. Q版变形	106
4.1 4头身人物	106
4.2 3头身人物	108
4.3 2头身人物	110

第5章

表现人物的身体

1. 人体的肌肉与关节	112
1.1 人体的肌肉分布	112
1.2 人体的关节分布	114
2. 头与颈的关系与画法	116
2.1 颈部的基本结构	116

2.2 颈部的运动	117
3. 手臂与手的画法	119
3.1 手臂的结构与基本形态	119
3.2 手的结构与基本形态	123
4. 腿部与脚的画法	127
4.1 腿部的结构与基本形态	127
4.2 脚的结构与基本形态	130
5. 躯干的画法	134
5.1 躯干的基本形态	134
5.2 脊椎与躯干的动作	136
5.3 躯干的不同表现形式	139
6. 人体的绘制流程	140
7. 不同角度下的人体	141
7.1 平视的人体	141
7.2 仰视的人体	143
7.3 俯视的人体	145
8. 刻画不同年龄的人物	147
8.1 幼年	147
8.2 少年	149
8.3 青年	151
8.4 中年	153
8.5 老年	155
9. 刻画不同体态的人物	157
9.1 匀称	157
9.2 丰满	159
9.3 健壮	161
9.4 消瘦	163
9.5 肥胖	165
9.6 异形	167

第6章

肢体语言的造型基础

1. 描绘高兴时的体态	170
2. 描绘受惊时的体态	173
3. 描绘难过时的体态	175

4. 描绘害羞时的体态	178
5. 描绘紧张时的体态	181
6. 描绘气愤时的体态	183
7. 描绘其他体态	186

第7章

为角色搭配合适的装束

1. 传统样式装束的绘制	190
1.1 中式传统服饰的绘制	190
1.2 东洋传统服饰的绘制	193
1.3 西欧传统服饰的绘制	195
2. 现代装束的绘制	198
2.1 男性正式装束的绘制	198
2.2 女性正式装束的绘制	199
2.3 男性休闲装束的绘制	200
2.4 女性休闲装束的绘制	201
3. 制服装束的绘制	202
3.1 学院制服的绘制	202
3.2 侍者服饰的绘制	204
3.3 医务人员服饰的绘制	206
3.4 其他职业服饰的绘制	208
4. 各类运动装束的绘制	213
4.1 田径运动服的绘制	213
4.2 泳装的绘制	215
4.3 网球服的绘制	217
4.4 排球服的绘制	218
4.5 其他运动装束的绘制	219
5. 各种科技感装束的绘制	221
5.1 金属风格	221
5.2 机械肢体	222
5.3 战斗服风格	223
5.4 科幻风格道具	224
6. 盔甲装束的绘制	225
6.1 传统盔甲的绘制	225
6.2 奇幻盔甲的绘制	227

第8章

异想世界人物设定集

1. 云游四海的诗人	230
2. 地狱的恶魔公主	232
3. 法力强大的魔法师	234
4. 紫霞王城的女帝	236
5. 圣殿的主教	238
6. 人偶屋的恋人	240
7. 沼泽中的隐士	242
8. 神秘的道化师	244
9. 持镰刀的死神	246
10. 日落天使	248
11. 末日的审判者	250
12. 荒野的战士	252
13. 强壮的格斗家	254
14. 热情奔放的舞女	256

第9章

为漫画角色上色

1. 上色实例：《夕阳下的末日 审判者》	258
1.1 上色顺序	258
1.2 人物的绘制	259
1.3 背景的绘制	263
1.4 光效的绘制	264
2. 上色实例：《夜色中的隐者》	265
2.1 人物的绘制	265
2.2 背景的绘制	270
2.3 光效的绘制	271

第 1 章

漫画中的角色塑造

在漫画中，人物是串联整部作品的要素，不同的角色一起活动是支撑剧情的关键，因而漫画中对角色的塑造就显得尤为重要。下面我们一同来详细了解漫画中人物塑造的要点，以及漫画人物塑造的实用工具与绘制流程，最后通过造型实例的赏析进一步提高大家对漫画人物造型的了解。

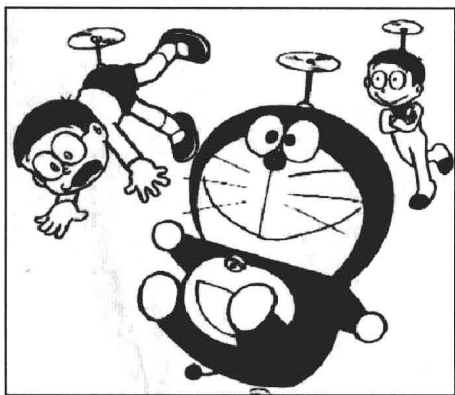


1 角色塑造在漫画中的重要性

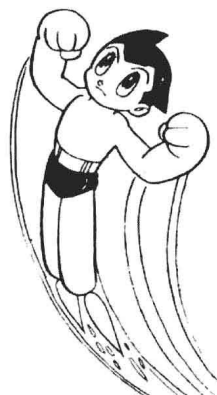
一部好的漫画不仅要有好的剧情，同时也要具有深入人心的人物角色，因而成功的角色塑造就变得必不可少。不同的角色给人不同的心理感受，一部成功的漫画中，形形色色的人物塑造也使得漫画内容变得丰富多彩。

在漫画中，各种故事都是通过不同的角色演绎的。那些拥有出众的样貌、独特的造型、鲜明的性格的角色会得到读者的认可，同时也会吸引更多的人关注。因此，在一部好的漫画作品中，成功的人物造型就发挥了非常重要的作用。完美的角色塑造使漫画作品熠熠生辉，使读者意犹未尽，也使漫画形象深入人心。最典型的例子就在我们身边，那些经典的漫画作品同名著一样，让人百看不厌。

还记得小时候，从漫画到动画，再到电影，影响了整整两代人的《哆啦A梦》和《铁臂阿童木》吗？即使是现在看到这些漫画也会忍不住拿起来翻阅，仿佛又回到了妙趣横生的童年。还记得为了正义与和平而战的《圣斗士星矢》吗？历经20多年不难发现圣衣神话的周边玩具在市场上依然卖得红红火火，人们也总是能在众多的圣斗士中找到自己的最爱。



藤子·F·不二雄的《哆啦A梦》



手冢治虫的《铁臂阿童木》



车田正美的《圣斗士星矢》

还记得唤醒了无数少年运动热情的《灌篮高手》和《足球小将》吗？就在大家笑谈大空翼精彩的射球和樱木那搞笑的一举一动时，正表现了这些饱满的人物形象深入人心的一面。



高桥阳一的
《足球小将》



井上雄彦的
《灌篮高手》

仔细想想不难发现，那些让我们记忆深刻的漫画，并不仅是因为我们喜欢漫画本身，还因为漫画中那些演绎故事的角色让我们印象深刻，这一点也足以证明角色塑造在漫画中的重要性。

2 不同风格的漫画人物塑造

市面上的漫画风格层出不穷，题材更是五花八门。漫画的风格与题材常常相互影响、相映成趣，不同的题材和风格往往也决定了漫画人物在塑造上的个性化倾向。其中具有代表性的包括写实漫画、少年漫画、少女漫画、Q版漫画等，下面我们就对不同类型的漫画在人物塑造上的特点为大家做详细阐述。

2.1 写实漫画

顾名思义，写实漫画中的人物会塑造得很贴近现实，表现的剧情也不会过于夸张。这类漫画很少有夸张的变形，只有在活跃气氛的剧情中可能会出现一些简化的人物。像北条司的《城市猎人》和井上雄彦的《浪客行》就是写实风格的代表。



北条司的《城市猎人》



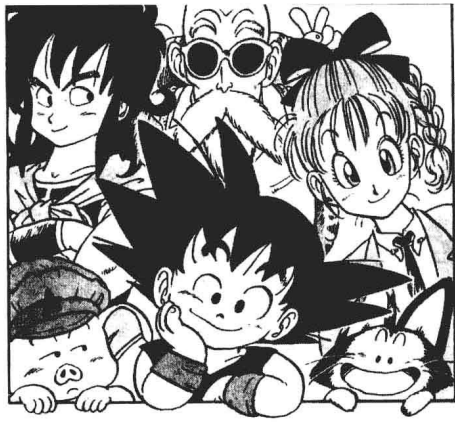
井上雄彦的《浪客行》

2.2 少年漫画

主要面向少年群体，但现今越来越多的女生也非常喜欢少年漫画。风格会由于画家的不同而略有差异，但一般都以简洁的线条来塑造角色，重在表现角色的特征，内容多以热血的情节居多，以夸张的手法表现内容，主要通过动作场面来吸引读者。比如尾田荣一郎的《航海王》和鸟山明的《龙珠》就是这一类型。



尾田荣一郎的《航海王》



鸟山明的《龙珠》



2.3 少女漫画

主要面向少女群体。较少年漫画而言，在人物塑造上显得更为华丽和美型，特别是服饰的样式和细节处理大都十分细腻。侧重于人物的心理描写，在动作表现上柔美帅气，扭曲和变形的动态运用较少。比如Clamp的早期作品《X战记》、《东京巴比伦》和《Clamp学园侦探团》。



Clamp的《X战记》



Clamp的《X战记》

2.4 Q版漫画

人物都用Q版绘制，造型简单可爱，人物的动作和表情都会有夸张的变形，题材也主要以轻松和搞笑为主，通常会用四格或者简单分格的形式以一个小故事的手法来表现。美水镜的《幸运星》和臼井仪人的《蜡笔小新》就是典型的Q版漫画。



美水镜的《幸运星》



臼井仪人的《蜡笔小新》

2.5 其他漫画

随着人们思想的不断进步，漫画也在逐渐发展。对于漫画风格和题材也没有太严格的规定界限，各种漫画都得以面世，风格也不拘一格。如为提高日本青少年对围棋的热情而委托小畑健创作的《棋魂》，其人物塑造就介于写实和漫画之间。又如Clamp的近期作品《翼》，向人们诠释了简洁的线条也可以表现出华丽至极的人物。而河下水希在《草莓100%》和《初恋限定》中对女性角色的描绘也征服了无数男性读者的心。



小畑健的《棋魂》



Clamp的《翼》

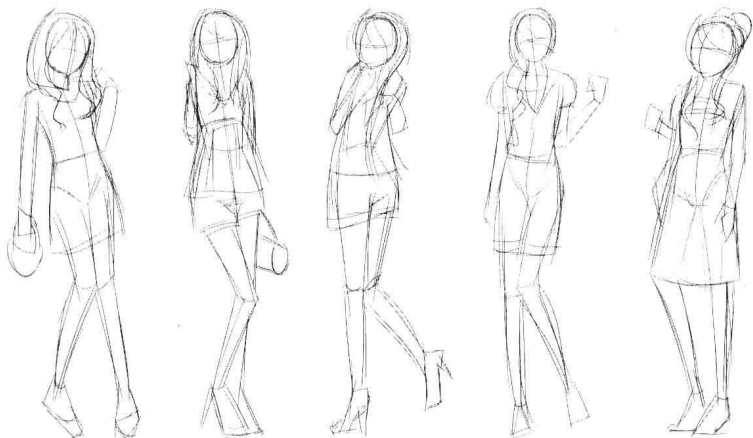
3 人物绘制步骤与实用工具



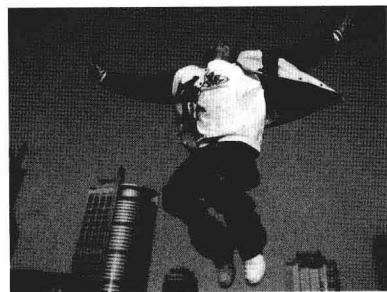
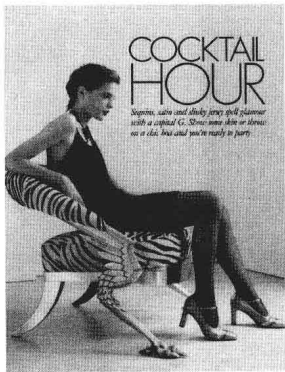
了解了漫画中各种人物的塑造之后，下面我们通过对单个人物绘制过程的讲解，来了解漫画创作的步骤和使用的工具。

3.1 构思

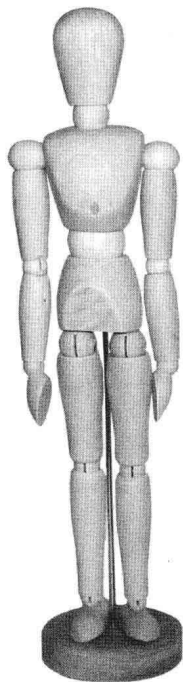
在绘制单个人物时，首先要从整体出发，构思好人物的整体造型。初学者可以用笔将构思简单记录在纸上。这里对纸和笔没有特别的规定，可以根据画者喜好自行选择。可以是任何纸和笔，只是用于记录构思而已，一般选择白纸和铅笔。



在不确定的情况下，可以多构思几个人物造型。不用画得很清楚，只要画出人物的大概形态就可以了。画完之后进行比较，选择最适合的造型。然后，就可以开始绘制人物草图了。



可以作为参考的各种人物图片



在构思时也不是完全凭空想象的，可以借助外界的资源激发灵感。杂志、书籍里的人物图片都可以作为参考，也可以将人体模型摆出各种姿势作为参照。

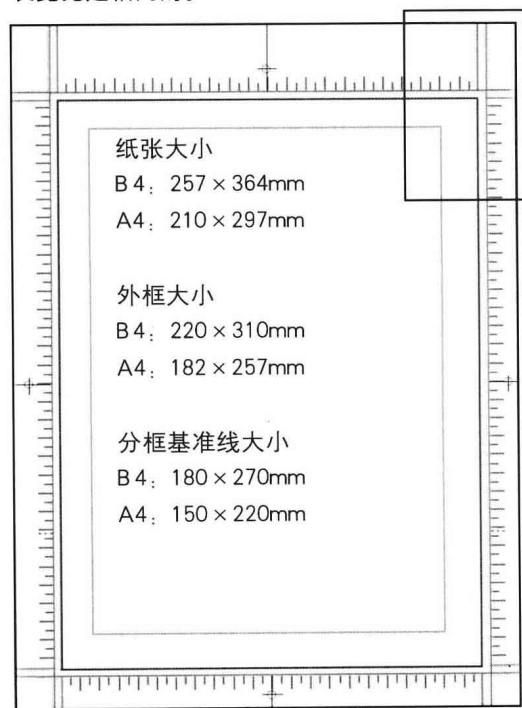
绘画时用作参考的木制人体模型

3.2 绘制草图

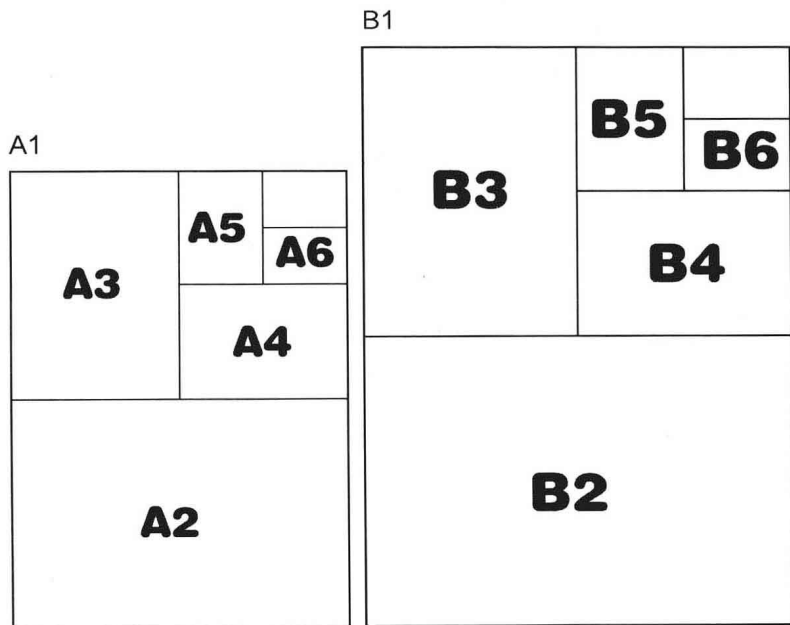
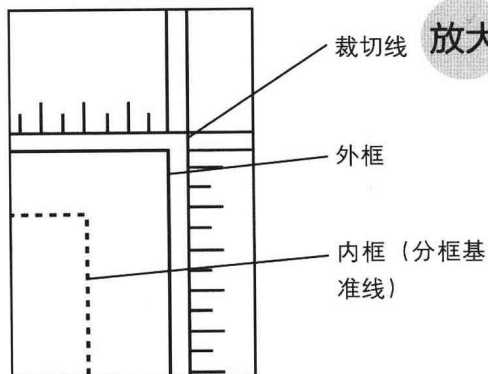
● 绘制草图的工具

构思完成后，就可以开始绘制人物的草图了。下面我们先来了解一下绘制人物草图的各种工具。

画草图的纸和笔就不能像前面画构思图一样方便了，草图必须要用铅笔画在漫画专用的原稿纸上。原稿纸分为A类和B类，假设A1稿纸的尺寸是单位1，B1稿纸是1.5。A2稿纸的尺寸是A1稿纸的1/2，A3的稿纸尺寸是A2稿纸的1/2，A4稿纸是A3稿纸的1/2，以此类推。B类稿纸的划分与此基本相同。另外，A类稿纸和B类稿纸的长宽比是相同的。



漫画原稿纸



原稿纸的分类

向普通的漫画杂志投稿用B4纸，如果是同人志，就用A4纸。



铅笔的选择没有严格的要求，普通铅笔和自动铅笔都可以。不过，笔芯应选择B~2B的，因为笔芯太硬容易划伤纸面，而太软又会弄脏画面。



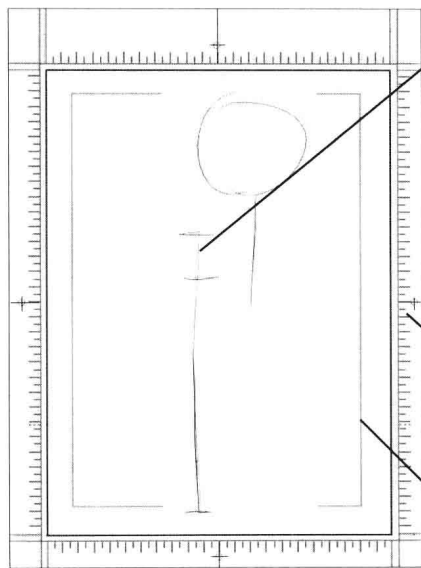
橡皮擦一定要选择质量好的，能轻松、干净地擦掉铅笔印。不要使用脏或旧的橡皮擦，那样会弄脏画稿。



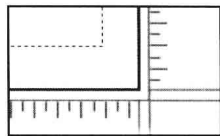
● 在原稿纸上构图

了解了绘制草图的工具后，下面我们就将之前构思好的人物画到原稿纸上。

选择构思图中的这个人物造型进行绘制。

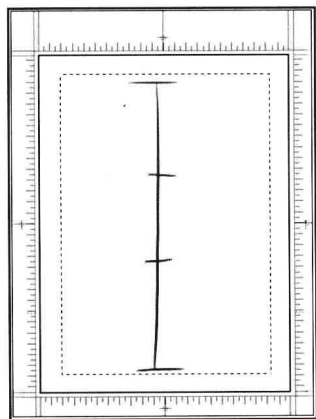


用铅笔轻轻画一条线表示人物整体的长度，这样有助于我们确定人物在画面中的位置与整体所占比例，避免将人物画到稿纸外或出现大小不合适的情况。



原稿纸上外框以内的画面才会被印刷出来，所以在绘制草图时，只要不超出外框就可以。

内框是在绘制故事漫画时分框的基线，在绘制单幅漫画时可以考虑不用。



先画出人物的整体长度，再根据这个长度绘制人物的草图。完成后的人物比例适中、画面充实，且人物位置合理。

绘制草图时可能出现的问题



人物画得过大，已经超出外框。



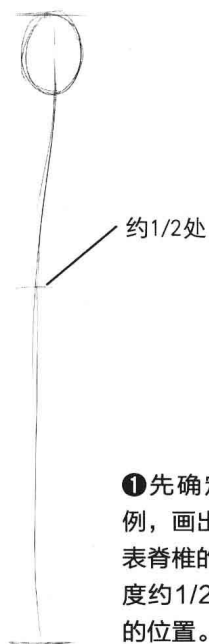
人物画得太小，画面不充实。



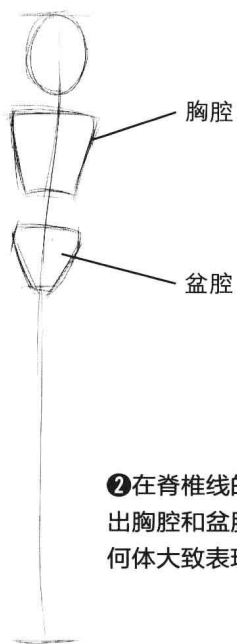
人物在画面中的位置不妥当。

● 绘制人物草图流程

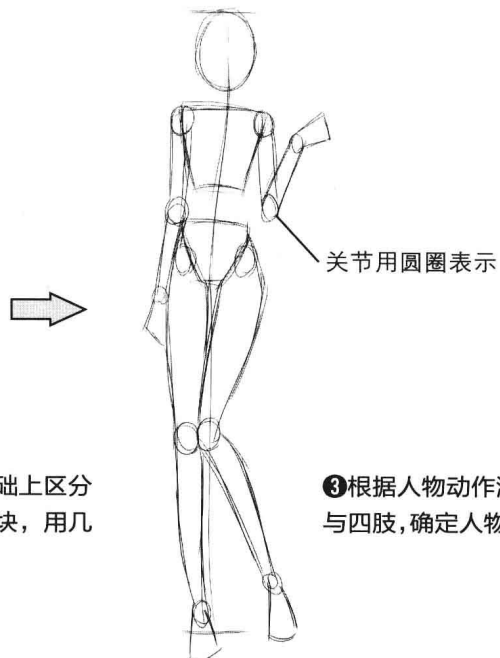
我们从人物的整体框架入手，把握人物的整体结构。



❶ 先确定人物的整体比例，画出头部的轮廓和代表脊椎的线条。将身体长度约1/2处作为大腿根部的位置。

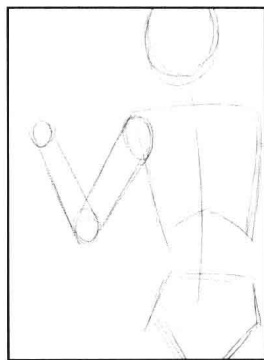
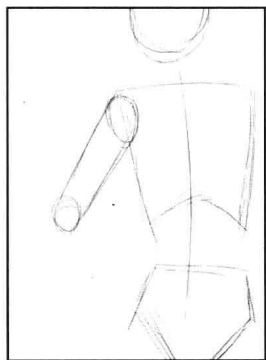


❷ 在脊椎线的基础上区分出胸腔和盆腔体块，用几何体大致表现。

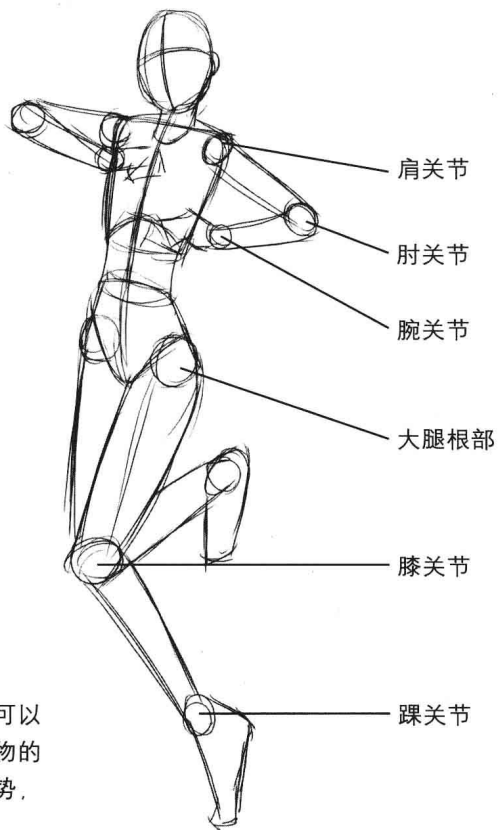


❸ 根据人物动作添加关节与四肢，确定人物的姿势。

添加四肢与关节



四肢是这样一节一节添加的。

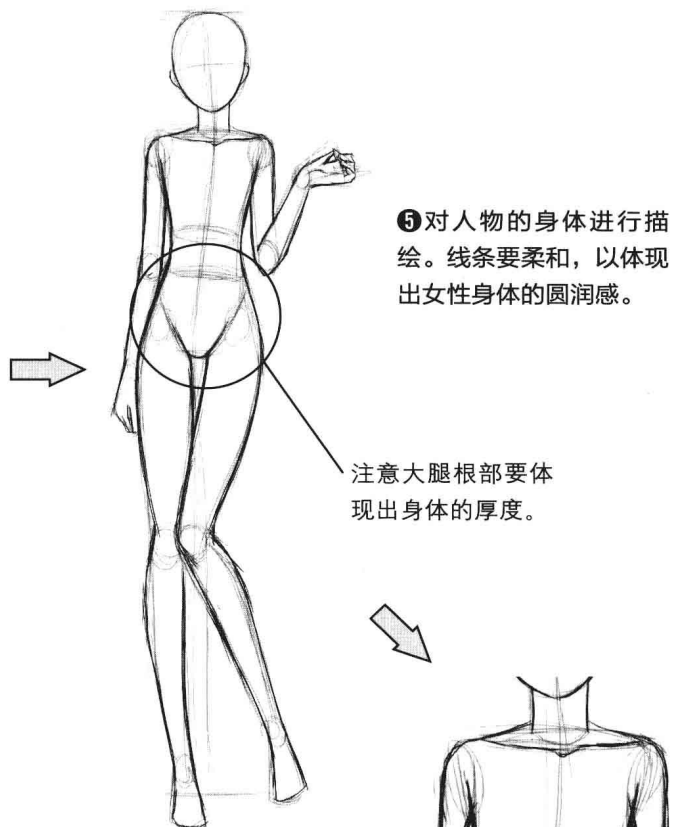


通过确定关节的位置，可以帮助我们自然地画出人物的身体造型。无论什么姿势，都能轻松画出来。





画出人物的整体结构后，根据这个框架，画出人物的胴体草图。

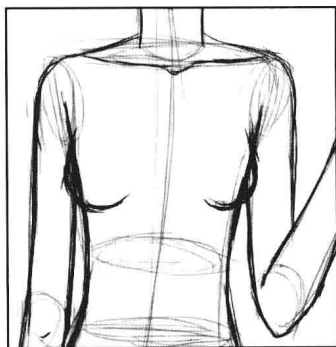


⑥在人物的胸腔上添加人物的胸部曲线，注意线条要柔和，以体现出女性胸部的柔软感和立体感。



● 先画出胸腔对表现胸部的作用

如果直接画胸部轮廓，不容易准确把握胸部的形状与大小。先画出胸腔，根据胸腔的位置添加胸部，有助于我们更准确地调整胸部的形状与大小。



较小的胸部



较大的胸部

可以轻松画出不同大小的胸部。

接下来, 根据人物的胴体草图, 逐步添加五官与服饰并进行细化。

先将五官和发型粗略地画出来, 然后再逐步修改和细化。

放大



⑦根据人物的胴体为人物添加五官、头发和衣服。先用铅笔轻轻画出轮廓, 再逐步修改并添加细节。

放大



放大



腰带一定要画在衣服和裤子的外面, 这样才能体现出人物身体的厚度与腰带的立体感。

要根据人物的胴体添加衣服的褶皱。关节处的褶皱会比较多, 在绘制草图时要仔细画出来。

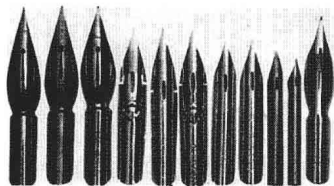
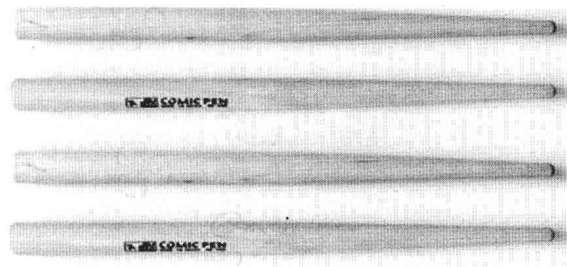
⑧仔细描线并画出人物面部及全身细节。反复描线并确定线条, 人物草图就绘制完成了。



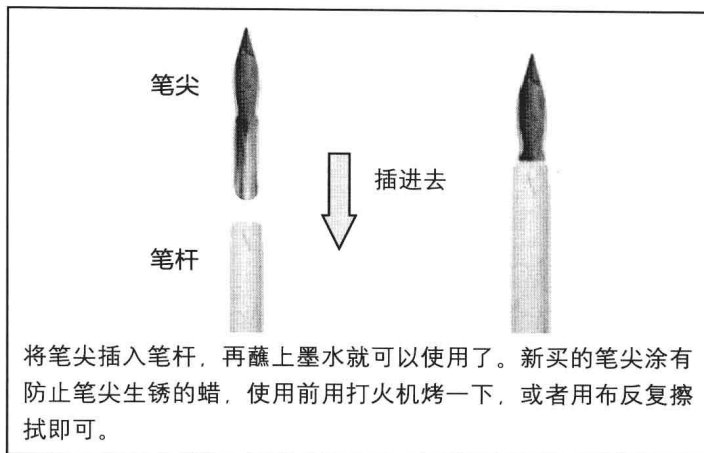
3.3 钢笔描线

● 描线的工具

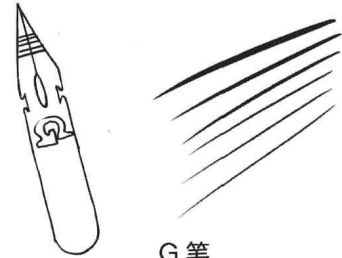
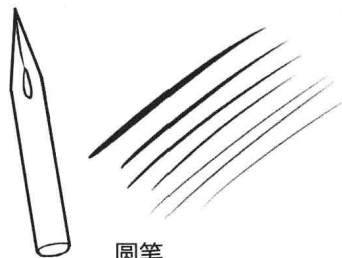
画好了铅笔草图，接下来就要用钢笔对草图进行描线了。漫画所用的钢笔和墨汁与我们平时写字用的普通钢笔和墨汁不同，都是漫画专用的。下面我们就先来了解一下漫画的专用钢笔和墨汁。



漫画专用的钢笔，其笔尖和笔杆是分开的。笔尖容易磨损，所以要多准备几个，留做备用。



笔尖大致分为四种：G笔、圆笔、铗笔和斯克尔笔。不同的笔尖有不同的特点和用处，在画漫画时，要根据需要选择不同的笔尖绘图。下面让我们了解一下这四种笔尖各自的特点。

 G 笔 G笔是最常用的笔尖，柔软有韧性，能轻松画出不同粗细的线条。	 圆笔 圆笔常用于画较细的线条，虽然线条比较生硬，但粗细的抑扬感很强。用力画也可以画出粗线来。
 铗笔 铗笔有画细线的铝制笔尖和画粗线的铬制笔尖两种。线条粗细变化不明显，画粗线条的铬制笔反过来也能画出很细的线条。常用于绘制背景的线条。	 斯克尔笔 斯克尔笔画出的线条粗细相同，适合画细而硬的效果线及表现硬质的画面。

墨水分为普通墨水和绘图墨水。普通墨水延展性好，适合用来平涂。绘图墨水干得快，如果不习惯就不容易涂均匀，适合用于描线。买墨水的时候尽量购买小瓶的，放久的墨水效果不好，并且会损伤笔尖。

