

# 漫画素描技法

## 完全自学手册

王慧晶 编著

☆ 一学就会

图例精美，讲解细致，适合所有初学者及漫画爱好者。

☆ 内容全面

全面讲解绘制技法，包括人物比例、五官、四肢、各种姿势的画法，不同性格角色的塑造，服饰与场景设定等内容。

☆ 步骤详尽

绘制技法讲解过程中，以大量实例进行分析。图文并茂的方式，有助于读者快速掌握。



科学出版社





# 漫画素描技法

完全自学手册

王慧晶 编著

 科学出版社

## 内 容 简 介

本书以临摹为主要形式,对漫画技法进行详细的分析和讲解。作者按照自学漫画的流程将全书分为两大部分,共七章。第一部分介绍了漫画的基本概念、漫画的种类和漫画的工具;第二部分由浅入深地讲解了漫画人物身体比例,五官、四肢的画法,各种姿势和不同性格角色的设定和塑造,人物服饰的设计,场景设定等相关内容。同时本书提供了大量作者手绘的漫画图例,供读者临摹。

本书可以让初学者通过学习临摹,达到初步掌握漫画技巧的目的。本书内容充实详尽,既可以作为一本漫画欣赏书,也可以作为漫画爱好者的教材。

### 图书在版编目(CIP)数据

漫画素描技法完全自学手册/王慧晶编著. —北京:  
科学出版社, 2010

ISBN 978-7-03-029451-7

I. ①漫… II. ①王… 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215662号

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京市艺辉印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

\*

2011年4月 第 一 版

开本: 16开

2011年4月第一次印刷

印张: 10.25

印数: 1—4 000

字数: 250 000

定价: 35.00元

(如有印装质量问题, 我社负责调换)



## 作者简介

王慧晶

毕业于中央美术学院设计学院视觉传达专业，喜爱绘制漫画和商业插画，作品曾多次刊登在国内大型杂志上。

现从事美术教育工作，其辅导的多名学生考入中央美术学院和清华美院。

## 前言

# Preface

漫画是一种艺术形式，是用夸张的手法绘制人和物的绘画。漫画在日本尤为风靡，很多爱好漫画的读者都希望能亲手绘制出自己心中的漫画角色，那么初学者应该如何以最快的速度掌握漫画的基本技法，能够熟练地绘制出漫画人物呢？

《漫画素描技法完全自学手册》是一本以临摹和讲解的方式让初学者通过学习漫画基本知识，达到独立绘制漫画的漫画教材。

对于初学者来说，“漫画”一词只是模糊的概念，大多数人只接触过漫画图片，想动手绘制却苦于没有章法可循。通过本书的学习，初学者可以全面地了解漫画的概念、漫画的分类和漫画的常用工具，这些基本知识将丰富初学者对漫画的理解。

# Preface

临摹即模仿，即照着原作去画，人类大部分的技能都是通过模仿来学习和掌握的，学漫画也是如此。只有临摹好的作品，学习这些作品中的要点和设计思路，循序渐进地掌握漫画人物基本动态绘制、角色的设定和塑造、人物服饰及场景绘制，才能丰富自己的想象力，才能绘制出精彩的漫画作品。

学习漫画虽非易事，但也并非特别困难，没有人天生就会画漫画，漫画的学习方法和美术中其他门类的学习方法一样，只有一种捷径——练。只有日积月累的练习，才能熟练绘制出自己想要的漫画效果。

希望大家通过对本书的学习，能在很短的时间内掌握漫画技巧，提高绘制漫画的技能。最后祝所有喜爱漫画的朋友都能顺利达到自己的学习目标！

王慧晶

2011年3月于大连

# Contents

## 目录

### Chapter 01 漫画介绍.....003

- 1.1 漫画的种类**..... 004
  - 1 按读者群分类.....004
  - 2 按内容分类.....004
- 1.2 漫画中的术语**..... 006
- 1.3 漫画工具**..... 006

### Chapter 02 从临摹到画漫画.....011

- 2.1 漫画中用线的方法和原则**..... 012
- 2.2 人的头身比例**..... 013
- 2.3 漫画中头部基础画法**..... 015
  - 1 头骨部位名称和比例结构.....015
  - 2 塑造头部立体感的步骤.....017
  - 3 五官的比例和基本画法.....020
  - 4 漫画人物面部画法.....026
  - 5 发型设计.....036
  - 6 颈部构造和肌肉运动走向基本描绘.....041
  - 7 胳膊、手臂、手的造型画法.....042
  - 8 躯干的结构和画法.....043
  - 9 手的结构和漫画手的绘制.....044
  - 10 腿和脚的结构及动态绘制.....046

### Chapter 03 漫画中身体动态的描绘方法...049

- 3.1 关于透视的知识**..... 050
  - 1 透视的原理.....050
  - 2 透视的种类.....050

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| <b>3.2 站姿的画法</b> .....    | 051 |
| 1 平视下的人物站姿.....           | 051 |
| 2 仰视下的人物站姿.....           | 051 |
| 3 俯视下的人物站姿.....           | 051 |
| 4 不同情节的人物站姿绘制 .....       | 052 |
| <b>3.3 行走的姿势</b> .....    | 060 |
| <b>3.4 跑步的姿势</b> .....    | 065 |
| <b>3.5 坐姿</b> .....       | 068 |
| <b>3.6 少女躺卧时的姿势</b> ..... | 083 |
| <b>3.7 骑车的姿势</b> .....    | 085 |
| <b>3.8 运动中的人物画法</b> ..... | 088 |
| <b>3.9 拥抱的姿势</b> .....    | 094 |
| <b>3.10 亲吻的姿势绘制</b> ..... | 097 |

## **Chapter 04 不同角色的设定与塑造.....099**

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| <b>4.1 角色的设定</b> .....     | 100 |
| 1 角色设定的要素 .....            | 100 |
| 2 角色设定的4个步骤.....           | 102 |
| <b>4.2 不同主题的角色设定</b> ..... | 102 |
| 1 童年游戏 .....               | 102 |
| 2 青春校园 .....               | 104 |
| 3 舞会女王 .....               | 106 |
| 4 温婉新娘 .....               | 108 |
| 5 冷艳美女 .....               | 110 |
| 6 白领丽人 .....               | 112 |
| 7 运动型女孩 .....              | 114 |
| 8 海边嬉戏 .....               | 116 |

## **Chapter 05 服饰的种类及其画法.....119**

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| <b>5.1 衣褶的分类和画法</b> ..... | 120 |
|---------------------------|-----|

|                          |            |
|--------------------------|------------|
| 1 交叉衣褶 .....             | 120        |
| 2 挤压衣褶 .....             | 121        |
| <b>5.2 女性服饰的绘制 .....</b> | <b>122</b> |
| 1 淑女类服饰的绘制 .....         | 122        |
| 2 运动类服饰的绘制 .....         | 123        |
| 3 甜美可爱类服饰的绘制 .....       | 124        |
| 4 性感类服饰的绘制 .....         | 125        |
| 5 制服类服装的绘制 .....         | 126        |
| 6 护士服的绘制 .....           | 127        |
| 7 警察制服的绘制 .....          | 128        |
| 8 华丽礼服服饰的绘制 .....        | 129        |
| 9 结婚礼服的绘制 .....          | 130        |
| 10 民族服饰的绘制 .....         | 131        |
| 11 特殊服饰的绘制 .....         | 136        |

## **Chapter 06 漫画场景的设定和画法 .....**

|                          |            |
|--------------------------|------------|
| <b>6.1 花的画法 .....</b>    | <b>142</b> |
| 1 樱花 .....               | 142        |
| 2 梅花 .....               | 142        |
| 3 其他花卉的画法 .....          | 143        |
| <b>6.2 天空的画法 .....</b>   | <b>144</b> |
| <b>6.3 树的画法 .....</b>    | <b>145</b> |
| <b>6.4 灌木的画法 .....</b>   | <b>146</b> |
| <b>6.5 台阶的画法 .....</b>   | <b>147</b> |
| <b>6.6 校园走廊的画法 .....</b> | <b>147</b> |

## **Chapter 07 组合人物构图和绘制 .....**

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| <b>7.1 双人构图 .....</b> | <b>150</b> |
| <b>7.2 三人构图 .....</b> | <b>154</b> |
| <b>7.3 多人构图 .....</b> | <b>155</b> |



# 漫画素描技法

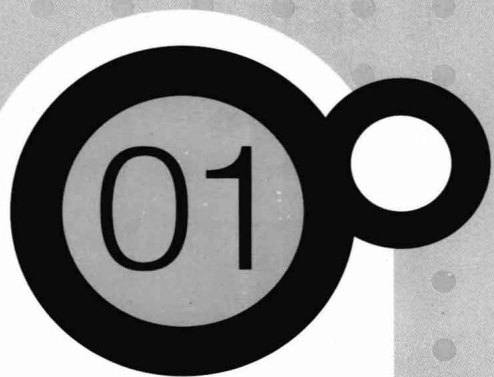
完全自学手册

王慧晶 编著



 科学出版社





# Chapter

## 漫画介绍



漫画的种类

- 按读者群分类
- 按内容分类

漫画中的术语

漫画工具

## 1.1 漫画的种类

### 1 按读者群分类

儿童漫画、少年漫画、少女漫画、BL漫画、成人漫画。

### 2 按内容分类

格斗漫画、爱情漫画、体育漫画、科幻漫画、动物漫画、美食漫画、商业插画等。



#### 1. 儿童漫画

内容以针对儿童为主，内容简单易读，主导思想积极健康，画风比较幼稚、可爱。

例如：藤子·F·不二熊《哆啦A梦》。



#### 2. 少年漫画

内容以针对少男为主，以体育、刑侦、战斗类为题材。

例如：高桥阳《足球小将》、青山刚昌《名侦探柯南》。



#### 3. 少女漫画

内容以针对少女为主，以爱情、魔幻为主要内容为题材，主导思想健康，画风华丽优美。

例如：椎名爱弓《娃娃爱你》、武内直子《美少女战士》等。



#### 4. 成人漫画

题材以成人题材为主，针对18岁以上人群。



#### 5. 商业漫画

题材以商业宣传类为主，以美女、时尚、服饰类为主。



#### 6. 电影漫画

应该说是以电影中的卡通角色为主要表现内容，采用了3D的处理手法，内容以幽默搞笑为主。

例如：《汽车总动员》、《怪物史莱克》。

### 7. 漫画杂志

指定期出版的关于漫画类的杂志，内容以漫画连载、漫画动态介绍和相关新闻为主。



## 1.2 漫画中的术语

**原著:** 在进行漫画创作之前所依据的故事、小说等作品。

**原作:** 指漫画的作者。

**构思:** 创作者构思出漫画的主题、故事情节、人物构图和服饰,并把他们合理地安排在画面中。

**情节:** 一般指构成漫画故事的开端、发展、高潮、结局四部分,围绕主角展开的和其他角色之间的相互关系及一系列生活事件的发展过程。

**主题:** 漫画所表达的中心思想,如友情、爱情、亲情等。

**角色设定:** 指漫画人物的个性特征,不同的人物有各自的特点,从服饰、长相、性格、性别来塑造出每一个角色。

**草稿:** 指用铅笔手绘的草稿。

**描线:** 指在铅笔稿的基础上用墨水笔描边。

**涂黑:** 指将画面需要加深的地方涂黑,如头发或背景等。

**修正:** 指使用修正液将画面中错误的地方修正。

**话框:** 指画面人物之间的对白或主人翁的独白需要用线框圈起来。

**对白:** 指漫画中人物的对话。

**独白:** 指漫画中人物的内心所想。

**拟音拟态词:** 指表现画面内容的声音特色,用以活跃画面气氛。

**构图:** 指如何使人物和背景在画面中的布局美观和谐,达到突出画面人物的视觉效果。

**透视:** 指在二维空间中表现自然物体的空间关系的方法,分为:1点透视、2点透视和3点透视。透视可以使画面显得活跃,不死板。

**背景:** 指漫画中人物后面的景象,表现出人物所处的环境,利于营造气氛。

**Q版:** 指人物全身比例为2~3个头身,线条简单圆润、人物可爱有趣。

## 1.3 漫画工具



**铅笔** 2B的自动铅笔为佳。



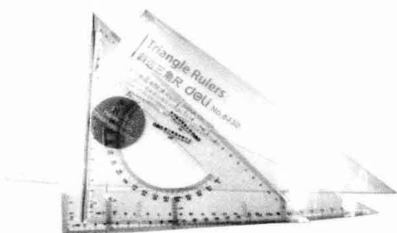
**橡皮** 美术用品店的美术专用橡皮,质地柔软,不要用很硬的橡皮,会把纸擦毛。



**针管笔** 推荐日本樱花牌针管笔，针管笔号有005（眼睛眉毛和一些特细的地方）01、02、03、05、08。



**画笔** 以水彩笔和水粉笔为主，大小号配合使用。



**尺规** 用于画直线和曲线的工具，包括直尺、云尺和蛇尺，还有画规则类图形的模板和圆规。



**漫画专用纸** 画材店的漫画专用纸，一般纸的周围会带有标尺，初学者可以选用不带标尺的专用纸。



**马克笔** 颜色丰富，分为水性、油性和酒精类，适合初学者使用。



**彩色铅笔** 分为水溶性和不可水溶2种，用法同铅笔，水溶性可以和水使用达到铅笔淡彩的效果。



**色彩工具** 水粉、水彩、丙烯作为漫画上色最常见的上色工具，水彩偏向透明，水味十足，水粉和丙烯颜色厚重，适合平涂，丙烯比水粉不容易褪色，保持效果好。

