

胡蓉原创漫画工作室  
张焱 刘叠 郑晓刚 编著



1

# 漫画达人速成本

学习一线技术  
挥洒绘画激情

# 角色篇

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

胡蓉原创漫画工作室  
张焱 刘叠 郑晓刚 编著



1

# 漫画达人速成本

学习一线……  
挥洒绘画激情

# 入门篇

人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目(CIP)数据

漫画达人速成本. 角色篇 / 张焱, 刘叠, 郑晓刚编  
著. — 北京: 人民邮电出版社, 2011. 6  
ISBN 978-7-115-25071-1

I. ①漫… II. ①张… ②刘… ③郑… III. ①漫画—  
绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第048602号

## 内 容 提 要

如果你爱看动漫, 爱画画, 热衷于绘画动漫角色, 却苦于不知从何入手, 那么, 这本书正是为你量身定做的。

书中首先介绍最基本的表情绘制方法, 然后绘制可爱萝莉型、御姐女王型、类人型等热门的女性角色和美少年型、热血型、正太型、大叔型等男性角色。全书以清晰的步骤, 讲解每个角色绘制的过程和重点, 使读者在绘制每一幅完整作品的过程中, 学到该类作品的绘画技法, 从而触类旁通。

达人都是从菜鸟走过来的, 所以, 不用害怕和犹豫, 拿起笔来尽情地画, 目标会越来越近!

## 漫画达人速成本——角色篇

- 
- ◆ 编 著 胡蓉原创漫画工作室 张 焱 刘 叠 郑晓刚  
责任编辑 王雅倩
  - ◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京艺辉印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 14.75  
字数: 300千字 2011年6月第1版  
印数: 1-5000册 2011年6月北京第1次印刷

---

ISBN 978-7-115-25071-1

定价: 35.00元

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

反盗版热线: (010)67171154

# 目 录

<b>第1章 人体的基本绘制方法</b> .....	5	娇蛮少女	62
1.1 人体的整体比例 .....	6	天使少女	64
1.2 不同年龄的人体比例 .....	7	雨中少女	66
1.2.1 儿童	8	大提琴少女	68
1.2.2 青年	10	耳机少女	70
1.2.3 壮年	11	格斗少女	73
1.3 身体局部的画法 .....	12	歌舞少女	75
1.3.1 头部	12	哥特少女	77
1.3.2 躯干	13	地狱少女	79
1.3.3 四肢	15	回旋镖女孩	81
1.3.4 手、足	18	牛仔少女	83
1.4 角色的三视图 .....	21	驾驶员	85
1.4.1 少年三视图	22	竹剑少女	87
1.4.2 少女三视图	25	长发少女	89
<b>第2章 不同类型女生角色的绘制</b> ....	28	飞轮少女	91
2.1 萝莉可爱型 .....	29	乒乓球少女	93
草莓女孩	29	<b>2.2 御姐女王型</b> .....	95
万圣节少女	31	女剑士	95
保姆	33	马戏女郎	98
工人	35	白领	100
啦啦队少女	37	老师	102
女仆	39	娇艳女郎	104
兔女郎	41	丰满的少女	106
网球少女	43	女骑士	108
女中学生	45	女王	110
魔法少女	48	未来少女	113
运动服少女	50	女警	115
和服少女	52	女弓箭手	117
女高中生	54	空姐	119
打球少女	56	女武士	121
清纯少女	58	持枪少女	124
泳装少女	60	<b>2.3 类人型</b> .....	126
		小恶魔	126
		精灵	128



猫耳少女..... 130  
 狐仙..... 132  
 小狼女..... 134  
 女仆机器人..... 136  
 人型电脑..... 138  
 人鱼少女..... 140  
 兵器少女..... 142  
 女吸血鬼..... 144  
 长羽少女..... 146

### 第3章 不同类型男生角色的绘制 .. 148

#### 3.1 少年型..... 149

剑客..... 149  
 飞行员..... 152  
 文艺少年..... 154  
 驱魔少年..... 156  
 围棋少年..... 158  
 魔术少年..... 160  
 骑士..... 162  
 少年牧师..... 164  
 网球王子..... 167  
 飞轮少年..... 169  
 笔记少年..... 172  
 反叛的少年..... 174  
 镰刀少年..... 176  
 奔跑的少年..... 178

#### 3.2 热血型..... 180

篮球少年..... 180  
 高中生..... 182

拳术少年..... 184  
 摇滚少年..... 186  
 牛仔少年..... 188  
 糕点师..... 190  
 佣兵..... 192  
 武士..... 194  
 少年忍者..... 196  
 剑道少年..... 198  
 驯兽师..... 200  
 足球少年..... 203  
 受伤的少年..... 205  
 半妖少年..... 207  
 机械师..... 209  
 旅行者..... 211  
 炼金术师..... 213  
 暗杀者..... 215  
 怪盗少年..... 218

#### 3.3 正太型..... 220

魔法少年..... 220  
 猫耳少年..... 222  
 送信少年..... 224

#### 3.4 大叔型..... 226

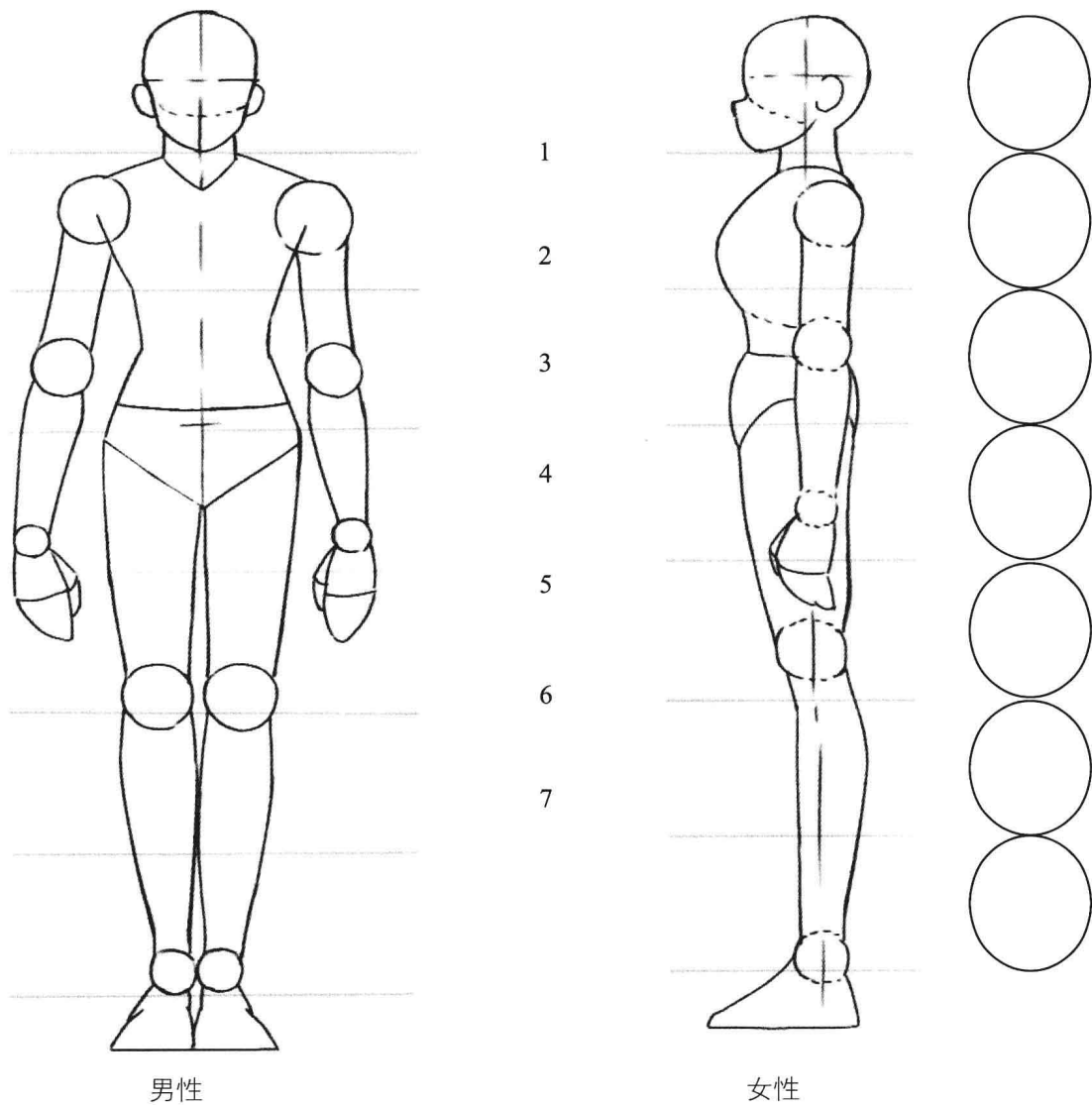
男白领..... 226  
 科学家..... 228  
 力士..... 230  
 侠士..... 232  
 枪神..... 235

# 第1章 人体的基本绘制方法





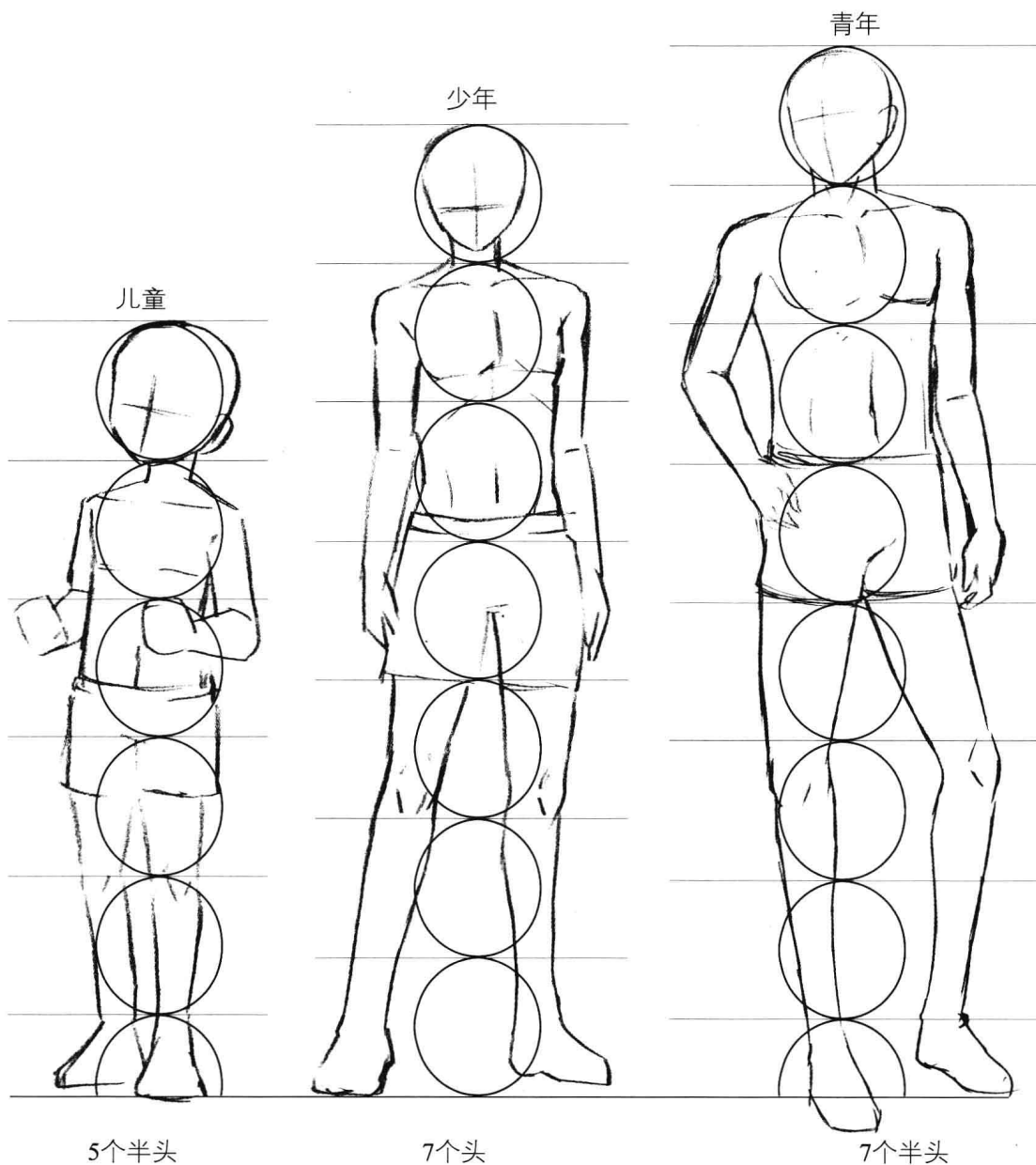
## 1.1 人体的整体比例



人体的比例是指人体各部位之间的比例关系。以一个头的大小为计算单位，画出人体整体结构。一般来说，7头身和现实生活中的人的比例是相似的。在画好一个或几个人物之前，先要画准整体的比例，才能再画后面复杂的部分。上图从正面到侧面分别画出了人体的整体比例，这样可以更清晰地展示出来，这个知识点要记住。



## 1.2 不同年龄的人体比例



5 头或 5 头半的高度是用来表现儿童期的人物造型。相对于青少年和成人来说，是比较简单的一种造型。

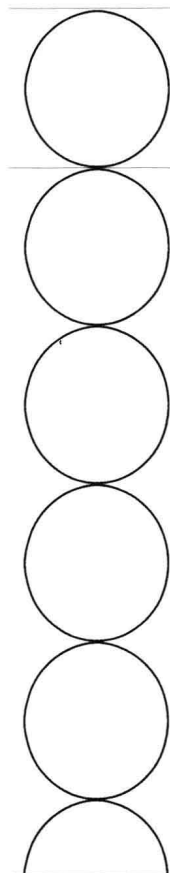
7 头身的高度是用来表现少年时期的人物造型。少女的造型也可以按照这个比例来画。这个比例也是在动漫作品中常用到的。

7 头半的高度适合画青年及成年人，比少年要成熟。画之前先要在脑中有个大概的轮廓，这样有助于对人物的描绘。





## 1.2.1 儿童



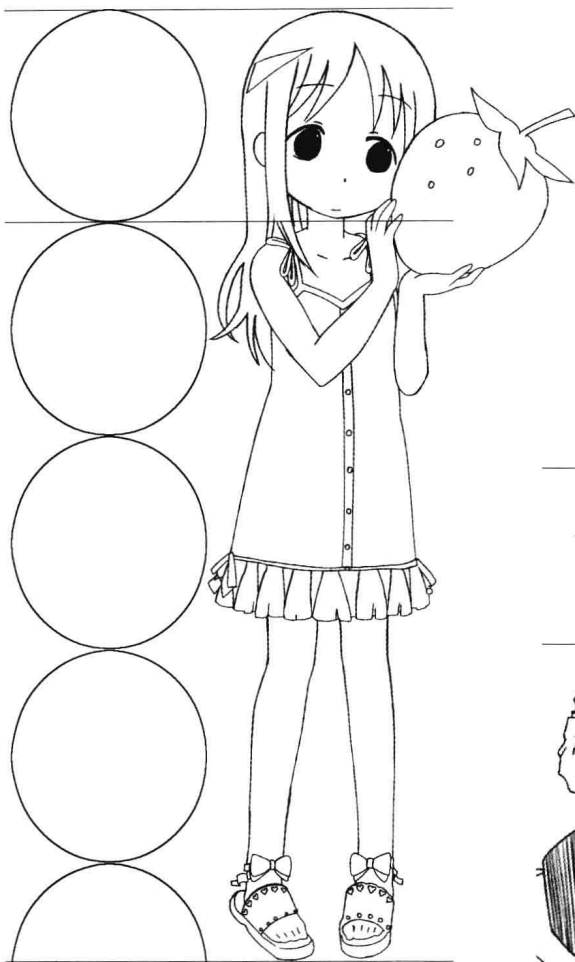
儿童背面

小男孩的背面，同时脚下还有动作。在考虑细画动作前，画准整体结构是最重要的。



儿童正面

这是一个5头身的小男孩正面站立的样子。先画对整体的比例再画细节。



4头半身的小女孩十分可爱,这样的身材很接近Q版,是在画萝莉型女孩子时常用到的头身比例。

在画这个比例的角色时要注意头部和肩膀的大小关系,肩膀不要太宽,那会让角色看起来头重脚轻,很不自然。

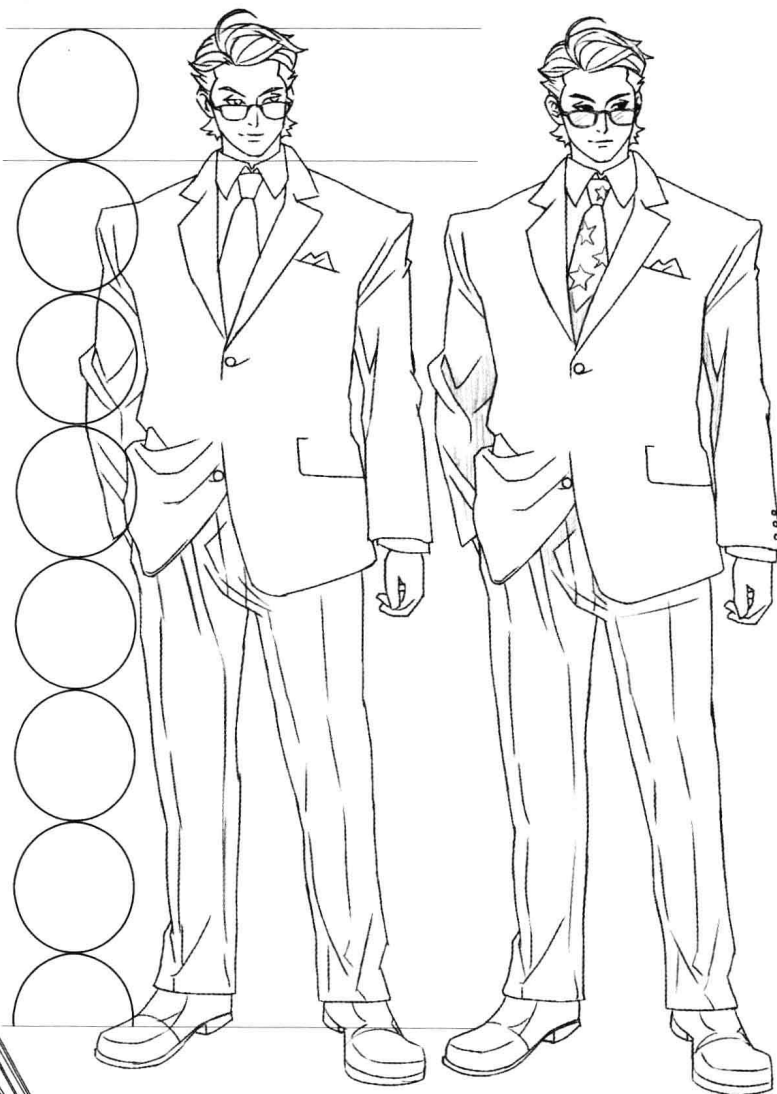


6头身的少年头部稍大,肩部则稍窄,这样身材比例看上去才比较舒服。6头身的上下半身正好是各三头身。



## 1.2.2 青年

青年或成年人一般都是7头半身的比例。这样的人体比例看上去更成熟一些。这些规律要记住。

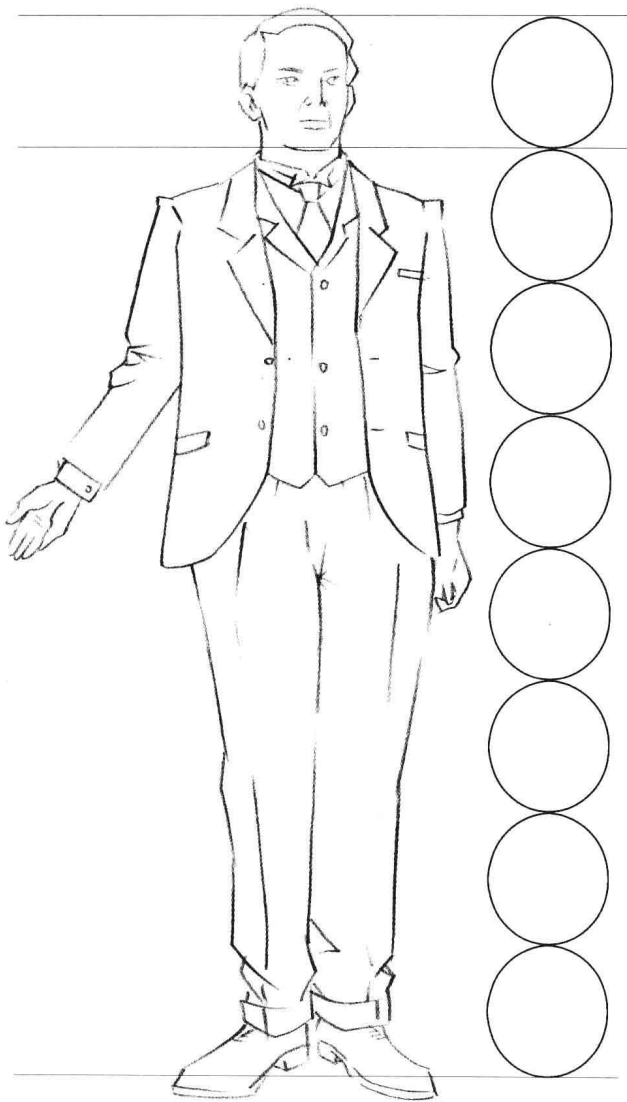


对于一些复杂的人物，开始先不要着急动笔画。

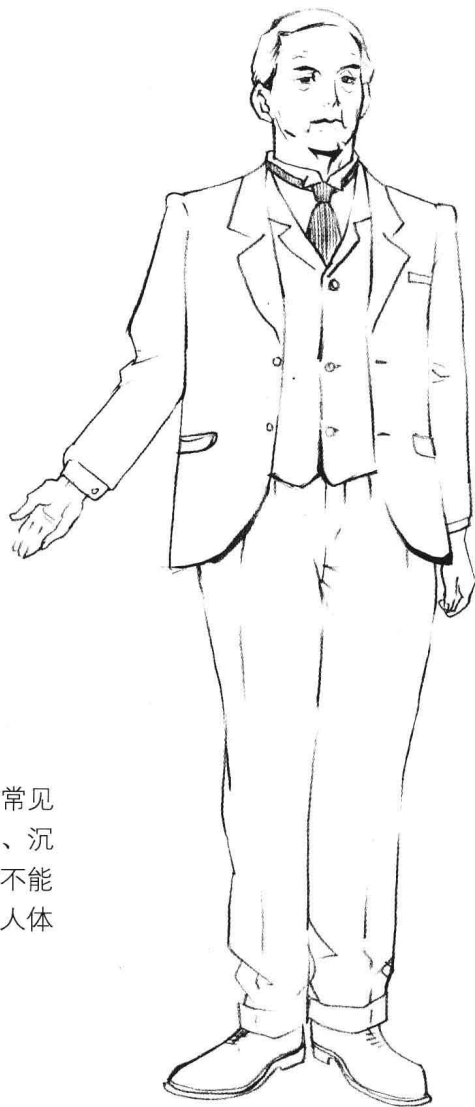
先分析角色的头身比例，有了准确的定位之后再画比较好，在服装上也容易细致地描绘。最重要的是要画准人体的整体比例。



### 1.2.3 壮年



在描绘成年人的时候，可以根据角色，适当地把头身比例调整成为 8 头身。

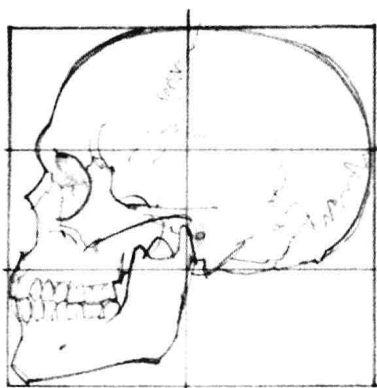


右边的这张图，是生活中常见的类型。整体看上去是很稳重、沉着的感觉。画此类人物的时候不能画得太过夸张和变形。先画准人体的整体结构是最重要的。



## 1.3 身体局部的画法

### 1.3.1 头部



头部的骨架形状是介于圆球体和立方体之间的六面体，头部又分脑颅骨和面颅骨两部分，脑颅骨是卵圆形的，约占整个头部的三分之一。面颅部则由颧骨区的扁平体块、上颌骨区的圆柱体块、下颌部区的三角形体块组成，约占整个头部的三分之二。



#### 三停

三停是指将人面部正面横向分为上中下三个等分，即上中下三停，从发际至眉心为一停，眉心至鼻翼下缘为一停，鼻翼下缘至下巴尖为一停。

#### 五眼

五眼是指将面部正面纵向分为五等分，以一个眼长为一单位，即两眼之间的距离为一个眼的距离，从外眼角垂线至外耳孔垂线之间为一个眼的距离，整个面部正面纵向分为5个眼的距离。

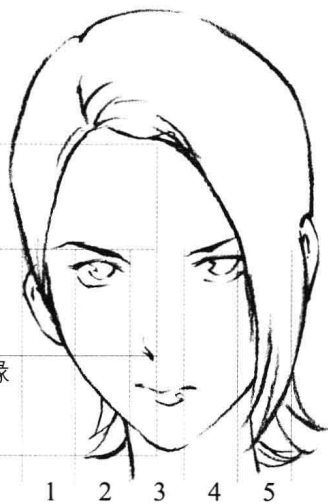
发际线

眉心

鼻翼下缘

下巴尖

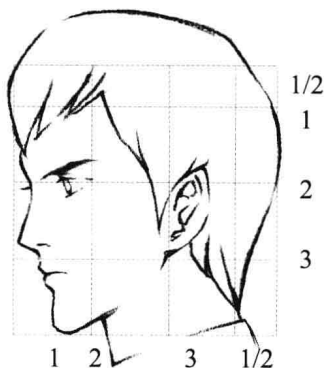
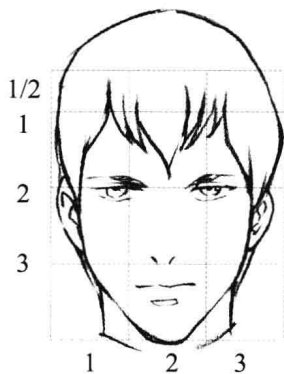
三停



五眼

#### 头部的整体比例

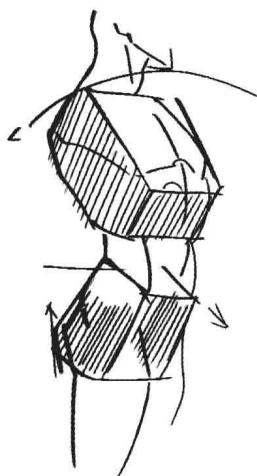
将头部的正面宽度定为3个单位；高度定为3.5个单位，即将前面所讲的三停加上发际线以上的部分。从侧面看头部，是3.5个单位宽，3.5个单位长。





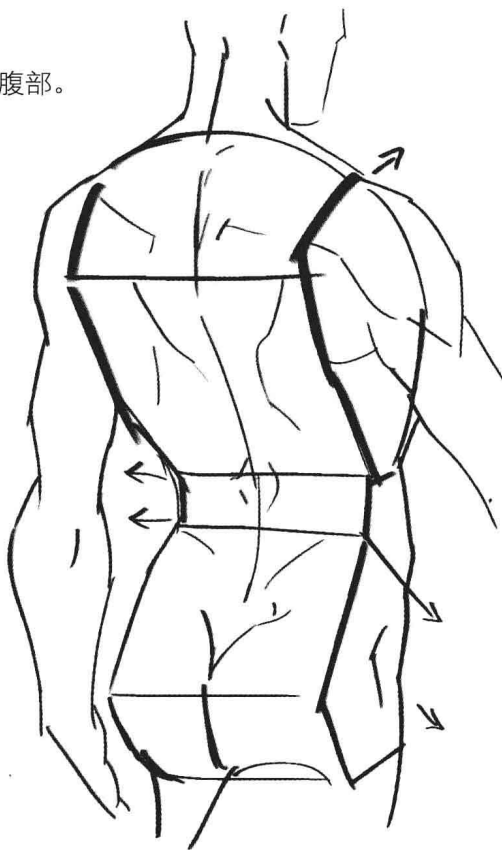
## 1.3.2 躯干

躯干在结构上可以分成4大块：胸部、腰部、臀部和腹部。  
一般来说，胸部和臀部是很少运动的。

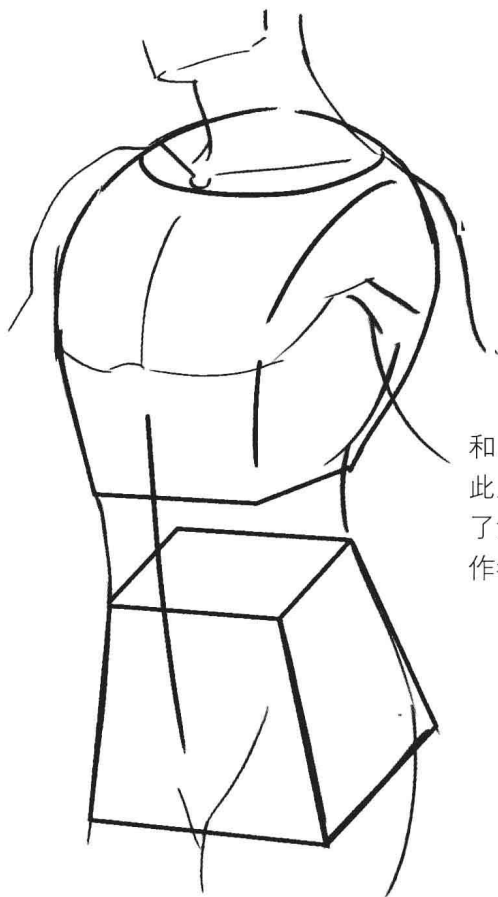


胸部和腹部之间的部分是腰椎。腰椎负责很多动作，比如弯曲和伸展及大部分的运动都依靠这个部位。

我们在画躯干时可以将它看成是两大块长方体按一定角度用腰椎相连。就是变换了角度，我们也可以把它以长方体来透视，就相对比较简单方便了。



男性与女性躯干的最大不同在于肩与胯骨。男性肩膀较宽于胯骨，女性则相反。



女性的躯干线条比较柔和。腹部更像一个梯形体。因此显得腰部很细。这些都突出了女性身体的曲线性，是很多作者喜欢表现的地方。



女性的肩膀比较纤细，没有男性那样发达的肌肉。而胸上两点与喉部呈  $90^\circ$  的直角。



耸起肩膀时，肩膀会向内收拢，这时会感觉脖子变短，同时会将整个上身肌肉向上拉，腹部向内收。



做伸展运动时，上身的肌肉与皮肤都会被拉伸。而肩部的肌肉则向内收，这时要注意乳房在身体上的位置与走向。



女性的手臂细弱柔美，不像男性的手臂有凸起的肌肉。女性的腰椎更具有柔韧性，所以在画女性角色时，要注意腰椎的弯曲感。这有助于表现女性的柔美。

在表现强壮型肌肉时，需要将人体肌肉的体积绘制得大一些，尤其是一些大的肌肉块更要绘制丰满一些，就像绵延起伏的山峦。这样角色的整体造型才能给人以强壮无比的感觉。



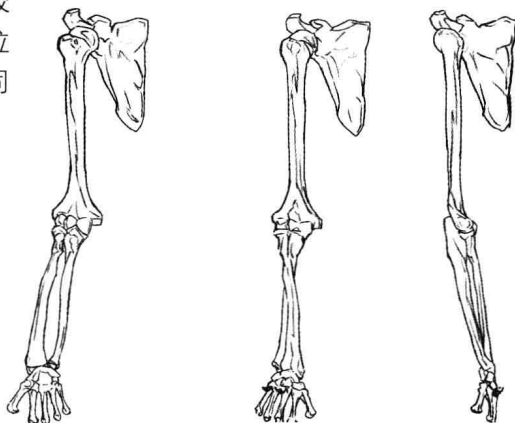


### 1.3.3 四肢

#### 手臂

手臂在人体中是动作比较多发的部位。手臂的弯曲或拉直，都能反应出一个动作，同时肌肉也跟着发生变化。

手臂骨骼



肱三头肌

手臂肌肉



三角肌

三角肌的外型像三角形，负责手臂的抬起和放下或者手臂的前后运动。

三角肌的外型像三角形，负责手臂的抬起和放下或者手臂的前后运动。

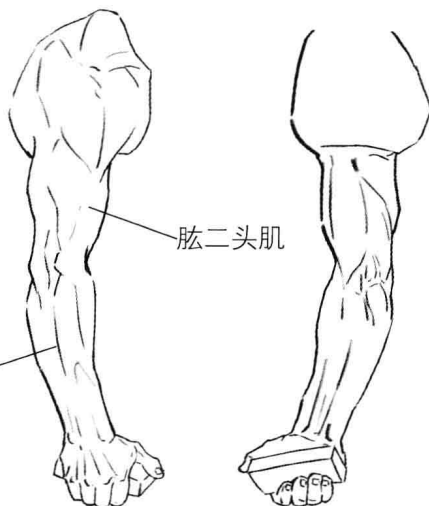
肱二头肌可以使胳膊上的肘部和前臂弯曲。

肌肉较发达的男性手臂，可以看出肌肉的轮廓。

前臂肌群

肱二头肌

真实的手臂

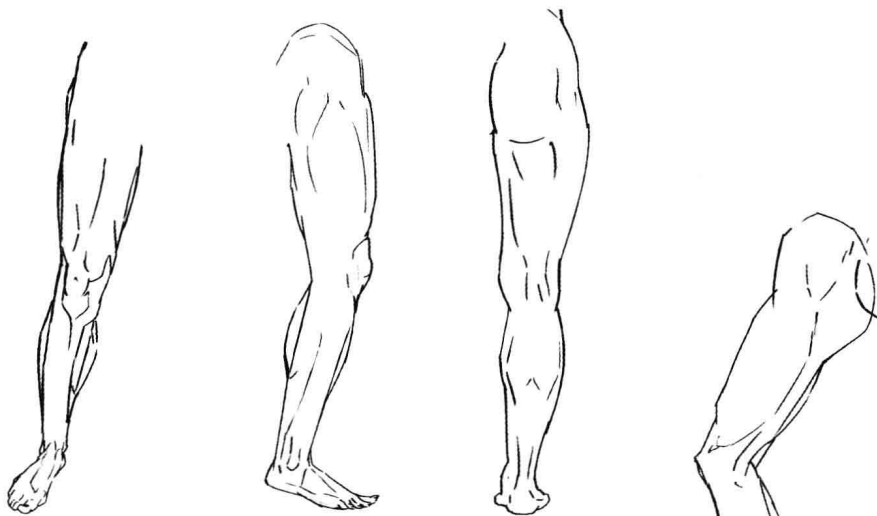
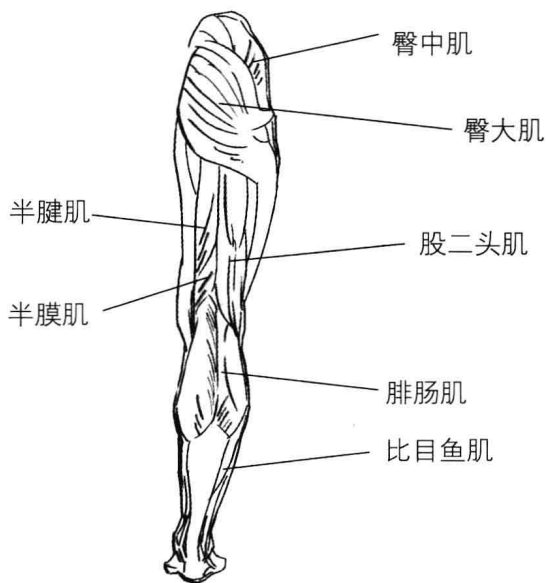






# 腿

下肢分为3个部分：大腿、小腿和脚。这些部分与上肢的胳膊、前臂和手都是相对应的。大腿从骨盆延伸到膝盖，小腿这部分是从膝盖到脚。



各种动态下的腿部肌肉

各部分肌肉的作用如下。

**半腱肌：**负责膝盖部分的弯曲和转动内侧的小腿。

**股二头肌：**负责膝盖的弯曲和向外转动大腿。

**半膜肌：**负责膝盖的弯曲和向内转动小腿。

**腓肠肌：**负责伸脚以及在行走过程中上提身体。

**比目鱼肌：**负责伸脚以及在行走过程中提起身体。

