

超级好学漫画技法

何弢 编著

# 无敌铅稿入门

Super-Easy Techniques For Drawing  
Cartoons And Comics



超级好学漫画技法

何弢 编著

# 无敌铅稿入门

Super-Easy Techniques For Drawing  
Cartoons And Comics

湖北长江出版集团 湖北美术出版社





图书在版编目(CIP)数据

无敌铅稿入门 / 何弢编著. —武汉: 湖北美术出版社, 2011. 3

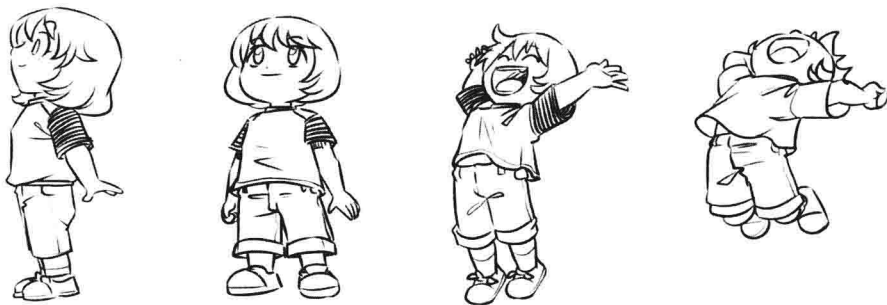
(超级好学漫画技法丛书)

ISBN 978-7-5394-4015-6

I. ①无… II. ①何… 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035853号



责任编辑: 向冰

主 编: 汤玲

整体设计: 向冰

绘 制: 何弢 汤玲 代承谦 王钢 孔巧丽 张珣 章露  
梅茗 方卿家 王小象 杨艳 肖朵朵 陈浩

出版发行: 湖北美术出版社

地 址: 武汉市雄楚大街268号B座

电 话: 027-87679520 87679521 87679522

邮 编: 430070

网 址: [www.hbapress.com.cn](http://www.hbapress.com.cn)

电子邮箱: [hbapress@vip.sina.com](mailto:hbapress@vip.sina.com)

印 刷: 武汉安捷印刷有限公司

开 本: 787mmX1092mm 1/16

印 张: 9

印 数: 4000册

版 次: 2011年4月第1版 2011年4月第1次印刷

定 价: 28.00元



# 前言



草图决定一个好的开始！

草图是在正式画之前确定自己的想法。是画一个“快乐的小孩”，还是“酷酷的小孩”？确定想法后，再从整体入手，“快乐的小孩”会有怎样的表情，会做怎样的动作。

画草图时切记不要先拘泥于细节，无论是脸或是身体，不要一开始就想到具体细节，如：眼睛有多大，头发该往哪边偏，嘴部线条是向上或向下。这样画下去，就会忘了开始的意图，最后达不到预期的效果。

一定要带着自己的想法来画草图，好的草图就是一个好的开始，它直接关系到最后作品的成败。

本书用简单的画作和说明，将整个草图创作过程尽可能地呈现在大家面前，希望能借此方式与大家共同探讨和交流。

# 目 录

|                            |                |
|----------------------------|----------------|
| <b>第1章 先从人物的脸部讲起</b>       | <b>1</b>       |
| 第一节 经典的3/4侧面               | 2              |
| 第二节 一个人的不同侧面               | 4              |
| 第三节 脸部的轮廓                  | 8              |
| 第四节 仰视和俯视的面部               | 12             |
| 第五节 同一张脸的各个角度              | 16             |
| 第六节 有动感的仰视和俯视              | 20             |
| 第七节 圆和十字分割线                | 24             |
| 第八节 肖像画中的脖子和肩膀             | 30             |
| 第九节 各种人物的面部画法              | 33             |
| 第十节 一张有生动表情的脸              | 41             |
| <br><b>第2章 同一漫画人物的不同造型</b> | <br><b>49</b>  |
| 第一节 不同角度的人物面部              | 50             |
| 第二节 肖像画                    | 64             |
| 第三节 半身像                    | 70             |
| 第四节 俯视角度肖像                 | 76             |
| 第五节 全身像                    | 80             |
| <br><b>第3章 有动态的人物肢体语言</b>  | <br><b>90</b>  |
| 第一节 肖像中的脖子和肩膀              | 91             |
| 第二节 半身像中的身体和胳膊             | 107            |
| 第三节 全身像中的腰和腿               | 119            |
| 第五节 特殊感情的表现                | 121            |
| <br><b>第4章 用服饰表达角色</b>     | <br><b>125</b> |
| 第一节 合适紧身型                  | 126            |
| 第二节 宽松舒适型                  | 129            |
| 第三节 混搭型                    | 132            |
| 第四节 不同个性人物的不同服饰表现          | 136            |



# 第①章

## 先从人物 的脸部讲起



想塑造出有魅力的人物，要把握3个要点：

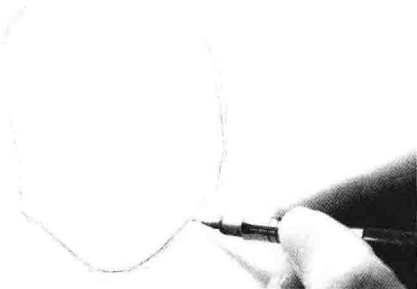
人物表情（脸）、人物姿态（动作）、人物服饰（穿着）。

我们先从最具表现力的人物表情（脸）开始，一般的步骤是先用基本的几何形圈出大轮廓，再开始细部刻画。

理顺一下思路，一起开始吧！

# 第一节 经典的3/4侧面

3/4侧面的面部草图是漫画里最常见的，也可称为 $15^{\circ}$ 的半侧面。既能清晰地表现人物，又不显呆板，是一个完美的角度。这里我们就一起来学习一下如何画经典的3/4侧面吧。



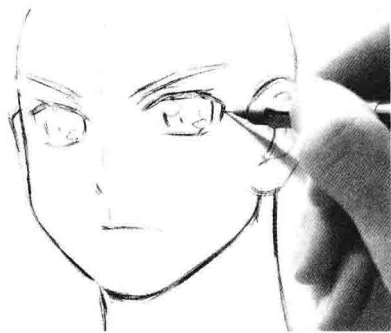
1. 很多人喜欢从眼睛、鼻子开始画起，这里我希望大家和我一样先打好轮廓再开始画。首先画一个椭圆，把面部轮廓大致在纸面上定位，这样画人物才比较容易走形。



2. 画出十字线竖线（正中线），然后画出耳朵的位置，确定脖子与头部连接部的位置，从耳朵下方延伸出脖子。



3. 根据正中画出五官。一般少年的形象眉毛都比较粗壮且上挑，眼睛大概在整个头部（头顶到下巴） $1/2$ 处，画出有棱角的方形表现力量感，鼻子大概在从眉毛到下巴这段距离的 $1/2$ 处，嘴巴在鼻子到下巴的 $1/3$ 处。五官把握大概的位置，细节上可以根据自己的喜好调整。



4. 画眼睛需要注意，半侧面的眼睛距离也会变窄，左右眼睛的形状和宽度也会变。正面时，双眼之间距离和眼睛到脸边的距离是相等的；半侧面时，眼睛的间距比正面脸时要窄，左右眼睛的形状和宽度也会发生变化，左边眼睛相对变小宽度变窄，右边眼睛变大。

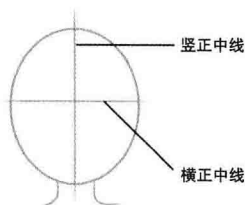


5. 头发是体现人物魅力的关键要素之一，画头发的时候要注意协调头与身体之间的平衡，确定好头发大概的量。



## 小贴士：

根据头骨的形状画头发，头发画多或画少都会显得很奇怪。



## 正中中线：

将面部左右分成两部分的棱线，也就是画正面面部的时候正中间的一条线。这条正中中线不仅用于面部描绘，画整个身体的时候也会用到。





6. 左边的头发呈一簇交叉的三角形，在头顶处加一簇头发，成为主角的特色。右边加一大簇头发与左边对应，平衡画面。

## 眼睛的绘制步骤



上眼睑要加深、加宽，这样人物眼睛会炯炯有神。瞳孔画在正中的位置，左上高光和右下的高光要相互对应。这样眼睛显得灵动。

### 小贴士：

画眼睛高光是有窍门的，一般眼睛望向哪里，最明亮的高光就点在哪里，这样眼睛就有望向哪边的感觉。



7. 完成。画面部的一个关键就是眼睛，看向前方的眼睛不仅可以

## 头发的绘制步骤

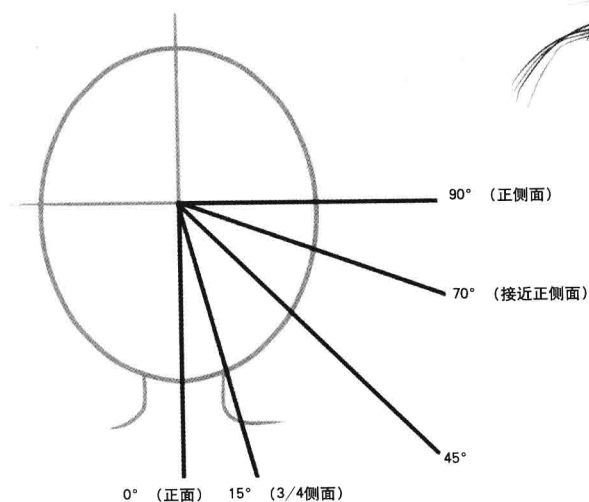


画头发的时候一定要根据人物头骨结构，顺着头皮画，不管是长发还是短发，头发走势都是有规律可循的。

## 第二节 一个人的不同侧面

半侧面能体现面部的立体感，根据角色的方向分为三种： $15^{\circ}$ 、 $45^{\circ}$ 、 $70^{\circ}$ 半侧面。掌握了这三个角度的半侧面画法，就可以画出角色的各种侧面。

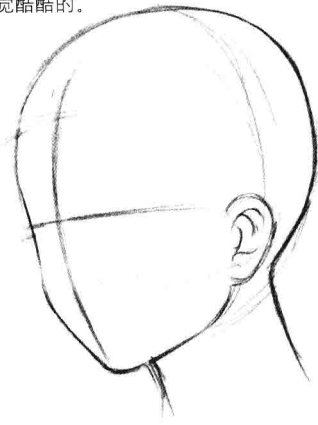
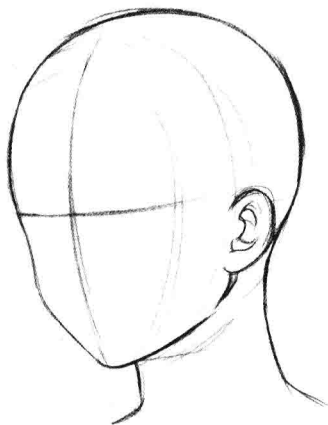
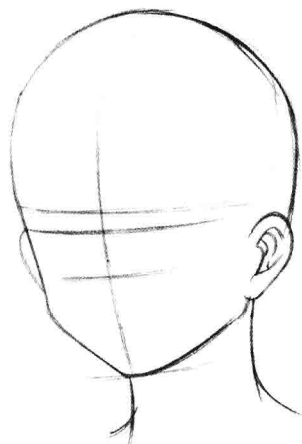
我们通常以鼻线为标准来区分这几个角度，如下图：



最常用的半侧面角度是 $15^{\circ}$ ，想要向读者展示角色面部的时候常用这个角度。

$45^{\circ}$ 的半侧面的方向性比较明显，表现戏剧感的时候可以使用这个角度。

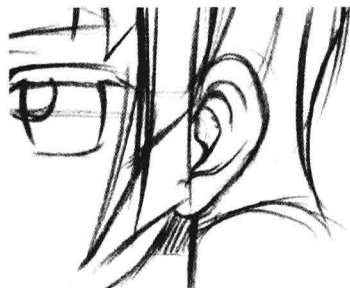
$70^{\circ}$ 的半侧面接近正侧面，一侧的眼睛几乎藏在鼻梁的后面，很有电影味道的场景感，这个角度画出的角色会让人感觉酷酷的。



人物平视左转 $90^{\circ}$ 的头部变化

## 绘画重点

在画不同侧面的时候，需要注意面部和头部（后脑勺）形状的变化，耳朵形状和眼睛形状的变化。



15° 的半侧面

这个角度的耳朵比较瘦长

左眼要抓住基本形



45° 的半侧面

耳朵的造型比15° 时要宽些

左睛会变得瘦长些

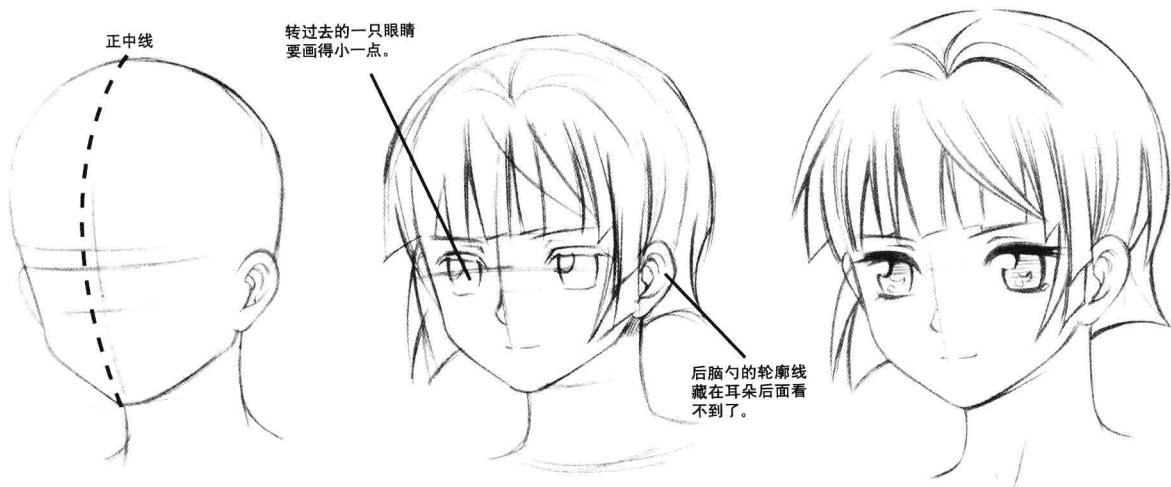


70° 的半侧面

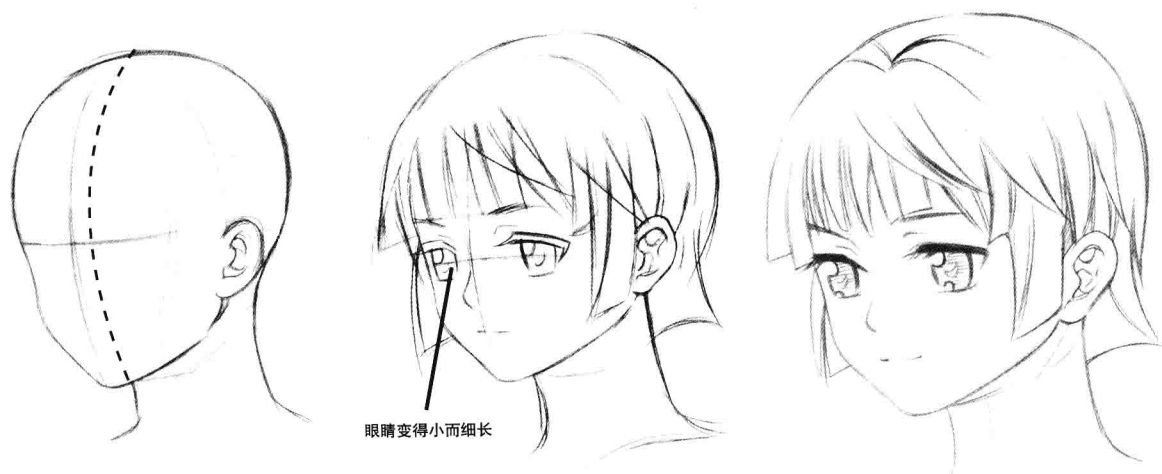
基本和45° 的耳朵相同

眼睛的一部分被鼻梁挡住

# 绘画步骤

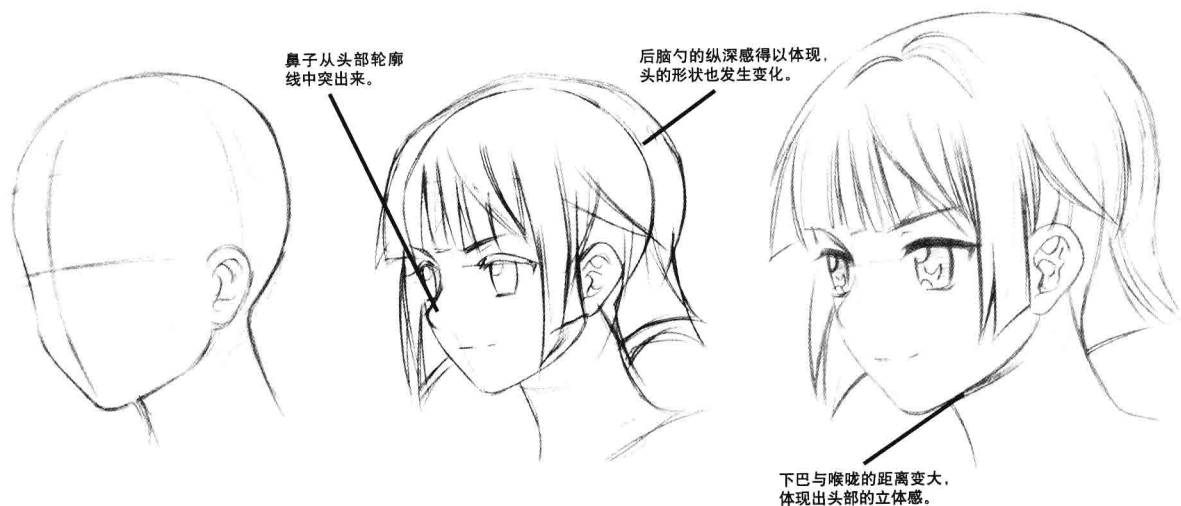


15° 的半侧面，正中线比头部的正中位置稍微偏一点。



45° 的半侧面，参考 15° 半侧面的正中线，画出眼睛的正中线。

70° 的半侧面，正中线与头部轮廓线位置接近。



## 15° 半侧面与正面的比较

正面时直视前方的眼睛，瞳孔基本上是正圆的。

在15° 半侧面时眼睛的瞳孔变成椭圆。



正面的耳朵是竖长形的。



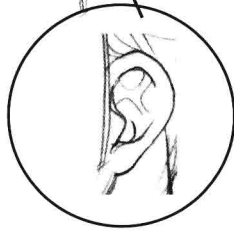
侧面的耳朵要比正面的耳朵显得更宽，耳廓里的结构也要画出来。

## 70° 侧面与正侧面的比较

嘴唇不会影响脸部轮廓



眼睛是竖长的椭圆形



角度不同，耳朵的宽度也会不一样。正面看最窄，侧面看最宽。



正侧面的眼睛要比70° 半侧面的眼睛画得更加细长。

嘴唇形状很明确



### 小贴士：

侧面耳朵的外轮廓像一个大的数字“3”，数字“3”的下端就是耳垂，中间的耳廓就像一个空心的跳舞小人，刚开始画会比较难，多练习一下就好了。



耳朵要画得倾斜些



## 第三节 脸部的轮廓

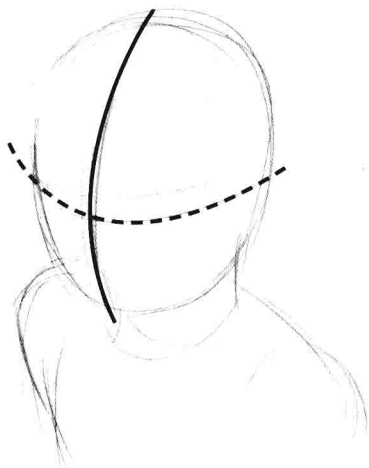
在平视角度完成脸部草图后，接下来画透视角度的草图。首先要知道的是圆和十字分割线。圆是脸部的轮廓线，而十字分割线中横线是眼睛的位置，竖线是鼻子的位置。圆和十字分割线能描绘出角色头部大致的轮廓。

### 人物从“不确定线”中诞生

从圆和十字分割线的基础轮廓开始，经过多次的线条勾勒，人物才得以成形。要一边画一边思考，边想边画得到的结果是大量的“不确定线”的堆叠，而作为目标人物的轮廓以及各个部位就从这些“不确定线”中诞生了。



3. 在十字分割线里找出眼睛的位置，按着头骨的结构画出头发和人物的大致形象。



1. 简单的圆和十字分割线，是作画的第一步。



2. 用“不确定线”慢慢地描绘出想要的脸部轮廓，可先确定出耳朵的位置。



4. 确定出人物的五官、发型、衣着。到这一步草稿就算是完成了。

## 圆和十字分割线

头部的圆和十字分割线是人物头部大小和朝向的基准线。

圆是脸的大致轮廓，十字分割线中的横线是眼睛的位置，竖线是鼻子的位置。圆和十字分割线可以描绘出角色的大致轮廓。



圆和十字分割线是人物头部的基准线。

贯穿脸部的中心线



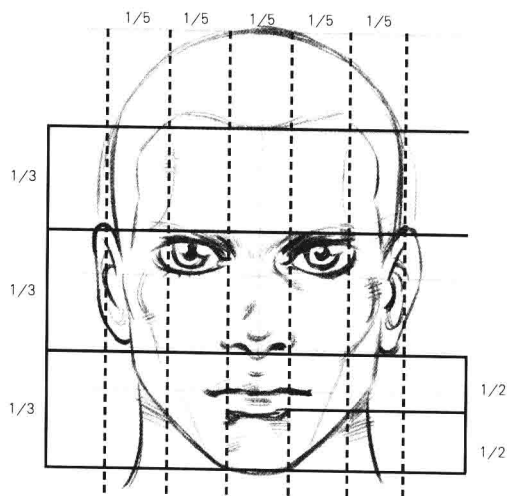
将脸部分出上下两个部分。

头部大致的中线



眼睛大致的位置

定出脸部的大小



“三停五眼”的示意图

## 脸部各部位的比例（三停五眼）

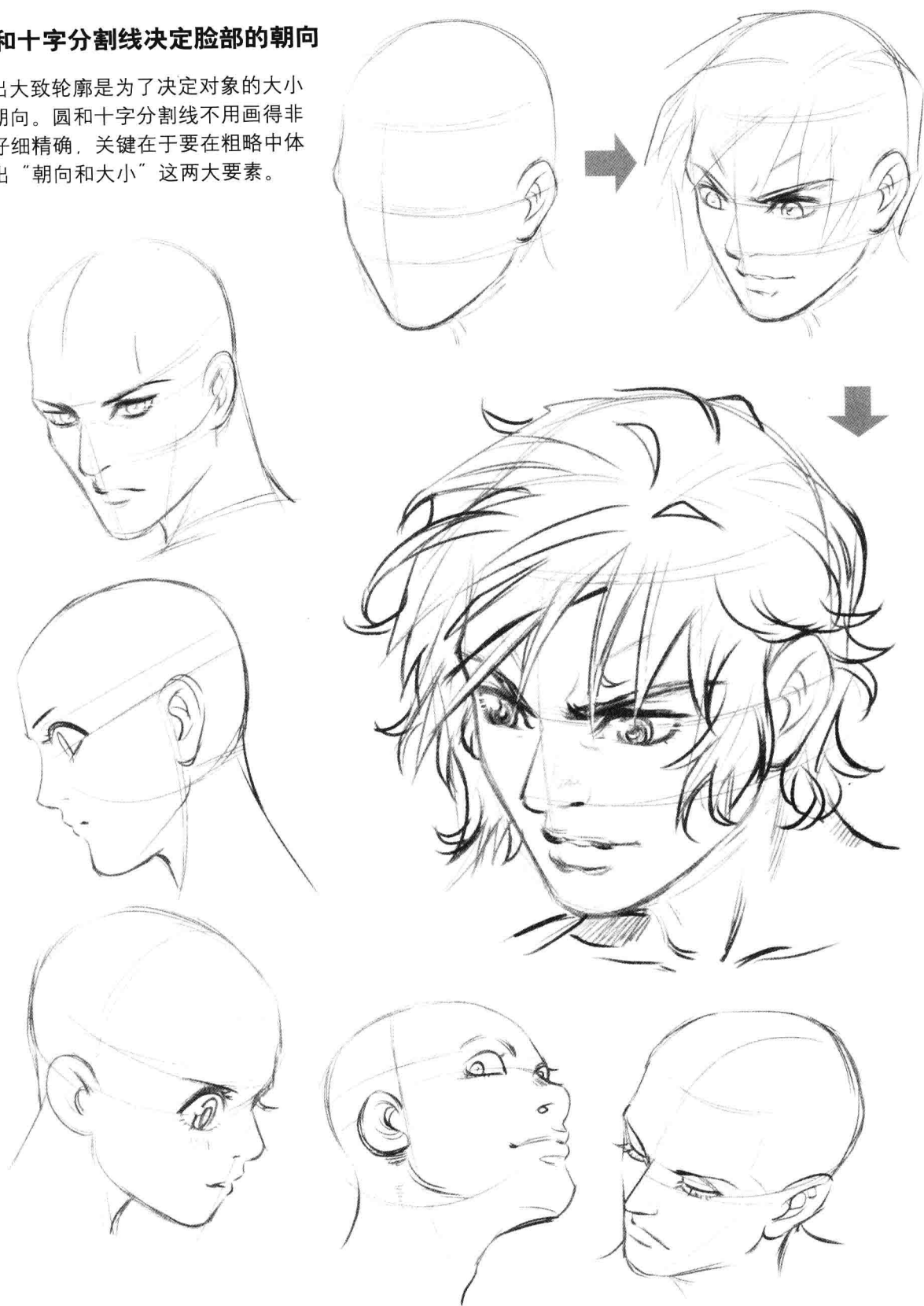
“三停五眼”是人的脸长与脸宽的一般标准比例。

眼睛的宽度，应为同一水平脸部宽度的 $\frac{3}{10}$ ；下巴长度应为脸长的 $\frac{1}{5}$ ；眼球中心到眉毛底部的距离应为脸长的 $\frac{1}{10}$ ；眼球应为脸长的 $\frac{1}{14}$ ；鼻子的表面积要小于脸部总面积的 $\frac{5}{100}$ ；理想嘴巴的宽度应为同一水平脸部宽度的 $\frac{1}{2}$ 。

首先，我们在面部正中画一条垂直的中轴线（从头顶—额部—鼻尖—人中—下巴）；然后通过眉弓画一条水平线；再通过鼻尖画一条水平线，这样，两条平行线就将面部分成3个部分，从发际线到眉间连线，眉间到鼻尖，鼻尖到下巴尖，各占 $\frac{1}{3}$ ，称为“三停”。“五眼”是指眼角外侧到同侧发际边缘的距离，两个眼睛之间的距离，另一侧眼角到发际线的距离都等于一个眼睛的长度。我们在绘画时一般都要遵循这个基本标准。

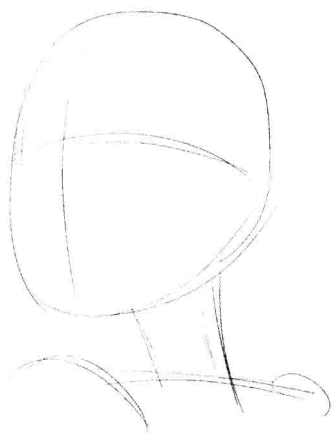
## 圆和十字分割线决定脸部的朝向

画出大致轮廓是为了决定对象的大小和朝向。圆和十字分割线不用画得非常仔细精确，关键在于要在粗略中体现出“朝向和大小”这两大要素。



抓住大致轮廓构图是决定作品好坏的关键。  
无论脸的朝向是哪里，只要把握住圆和十字分割线，就能轻松地画出脸部的大致轮廓。

## 画脸的顺序



1. 用圆和十字分割线来起稿，决定好人物朝向和大小。



2. 用“不确定线”一点点描绘出人物的脸部轮廓。



3. 利用“三停五眼”的位置基准，找出面部五官的位置。



4. 完成。即使是充满戏剧效果的角度，只要灵活运用好圆与十字分割线也可以轻松描绘出来。