

通向漫画家之路

赵颖等编

动漫素描技法从入门到精通

以专业的视角诠释漫画精髓
丰富的图文让你快速成长为漫画大师



化学工业出版社

通向漫画家之路

动漫素描技法从入门到精通

◎ 赵颖 / 等编



化学工业出版社

· 北京 ·

编写人员名单(排名不分先后)

黎贯宇 母春航 袁 媛 李永军 张德强
吴海燕 訾力铮 王 颖 李晋远 牛雪彤
史淑娴 项 焱 戴苏春 辛 岩 李小燕
李 刚 张利敏 闫 卉 穆思睿 王森海

图书在版编目(CIP)数据

动漫素描技法从入门到精通 / 赵颖等编. — 北京:
化学工业出版社, 2013.9

(通向漫画家之路)

ISBN 978-7-122-18294-4

I. ① 动… II. ① 赵… III. ① 动画—素描技法 IV.
①J218.7②J214

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第203114号

责任编辑: 徐华颖

责任校对: 战河红

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 北京画中画印刷有限公司

880mm×1230mm 1/16 印张16 字数 320 千字 2014年1月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 48.00元

版权所有 违者必究

动漫绘制的基础	1
动漫的绘制工具	2
动漫的分类	6
漫画就是点线面的组合	8
绘制的坏习惯及心理因素	9
动漫作品的绘制流程	10

动漫角色基本结构的画法 11

人体的骨骼结构	12
人体的肌肉结构	13
动漫角色与真实角色比例差异	14
头身比例	15
2头身	15
3头身	15
4头身	16
5头身	16
6头身	17
7头身	18
8头身	19
正常比例角色与Q版角色的转换	20
男性角色与女性角色的不同表现	21
男性角色头部的画法	22
头部不同角度的画法	22
眼睛的画法	25
鼻子的画法	25
耳朵的画法	26
嘴巴的画法	26
发型的画法	27
表情的画法	29
女性角色头部的画法	33
仰视角和俯视角的画法	33
眼睛的画法	35
鼻子的画法	35
嘴巴的画法	36
耳朵的画法	36
发型的画法	37
表情的画法	42
Q版角色头部的画法	46
Q版角色常见的脸形	46
眼睛的画法	47
鼻子的画法	47
耳朵的画法	48
嘴巴的画法	48
发型的画法	49
男性角色身体的画法	51
手臂的画法	51
手的画法	51
躯干的画法	52
腿部的画法	52
脚部的画法	53
男性角色不同体形的画法	53



正常体形.....	53
瘦弱体形.....	54
丰满体形.....	54
强壮体形.....	55
女性角色身体的画法	55
手臂的画法	55
手的画法.....	56
躯干的画法	56
腿部的画法	57
脚部的画法	57
女性角色不同体形的画法	58
正常体形.....	58
瘦弱体形.....	58
丰满体形.....	59
强壮体形.....	59
Q版角色身体的画法	60
Q版角色的手	60
Q版角色的脚	60
Q版角色的肢体语言	61
Q版角色不同体形的画法	62
正常体形.....	62
瘦弱体形.....	62
丰满体形.....	62
强壮体形.....	62



动漫角色的动态画法 63

男性角色的动态画法	64
坐的动态.....	64
走路的动态	66
跑步的动态	68
跳跃的动态	70
拉小提琴的动态	72
拔剑的动态	74
女性角色的动态画法	76
坐的动态.....	76
站的动态.....	78
跪的动态.....	80
趴的动态.....	82
躺的动态.....	84
走的动态.....	86
跑的动态.....	88
跳的动态.....	90
Q版角色的动态画法	92
跪的动态.....	92
坐的动态.....	93
跳跃的动态	94
跑的动态.....	95

动漫角色的服饰画法 96

男性角色的服饰画法	97
校服	97
西装	99



休闲装	101
和服	103
潮流装	105
武士服	107
女性角色的服饰画法	109
校服	109
休闲装	111
潮流装	113
泳装	115
和服	117
旗袍	119
公主装	121
Q版角色的服饰画法	123
校服	123
泳装	124
休闲装	125
潮流装	126
和服	127
公主装	128
战斗装	129
动物装	130



动漫角色的性格表现 131

男性角色的性格表现 132

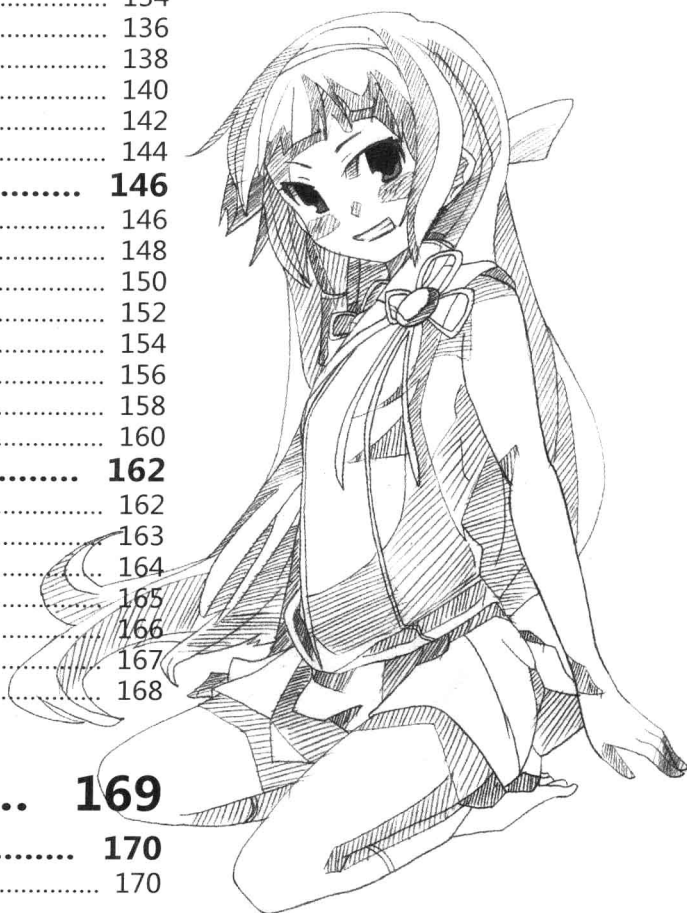
羞涩	132
冷漠	134
慵懒	136
阳光	138
阴郁	140
轻狂	142
阴险	144

女性角色的性格表现 146

开朗	146
激情	148
清纯	150
内向	152
活泼	154
自信	156
强势	158
可爱	160

Q版角色的性格表现 162

文静	162
阳光	163
天真	164
腹黑	165
坚定	166
傲慢	167
狂暴	168



动漫角色的组合画法 169

男性角色的组合画法 170

拿花的少年	170
-------------	-----

三人组	172
大合照	175
女性角色的组合画法	178
同学	178
坐在长凳上的少女们	180
围在一起拍照的女孩	183
Q版角色的组合画法	186
姐妹	186
三人组合	188
多人组合	191
男女角色的组合画法	194
去游泳	194
赏花	196
合影留念	199
正常比例角色与Q版角色的组合画法	202
惊吓	202
玩耍	204

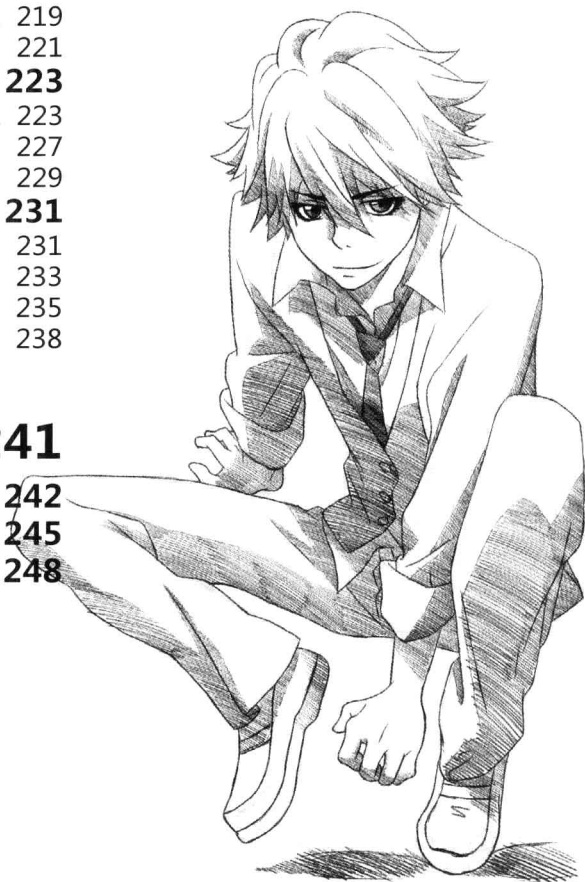


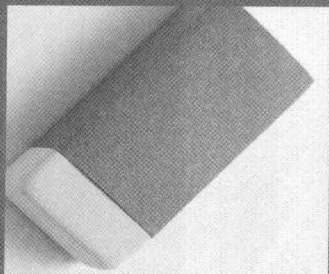
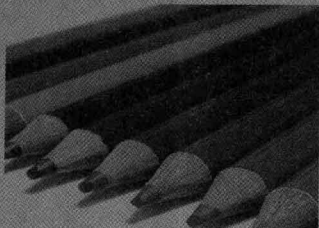
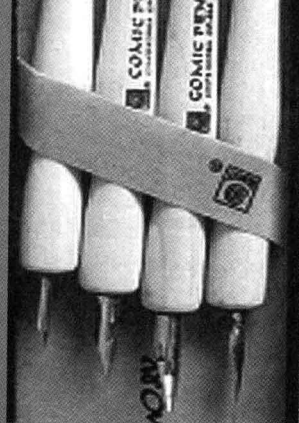
动漫场景的画法 207

场景基础知识	208
场景的透视	208
场景的构图法则	211
自然风景的画法	213
树木	213
花草	215
山石	217
天空	219
河塘	221
人工风景的画法	223
建筑物	223
桥梁	227
街道	229
整体场景的画法	231
车站一角	231
僻静小路	233
校园	235
街心公园	238

人物与场景的组合画法 241

单个人物与场景的组合画法	242
两个人物与场景的组合画法	245
三个人物与场景的组合画法	248

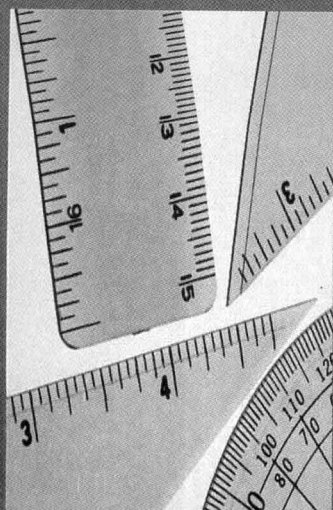




动漫绘制的基础

绘制漫画就要清楚地了解它的基础知识，这样才能熟练运用，创造出满意的动漫作品。

本章主要讲解了绘制动漫的工具、动漫的分类、动漫线条的应用、动漫作品的绘制流程，以及在绘制动漫作品中容易出现的错误和心理因素，全面讲解了动漫绘制的基础知识，下面就来仔细了解吧。



动漫的绘制工具

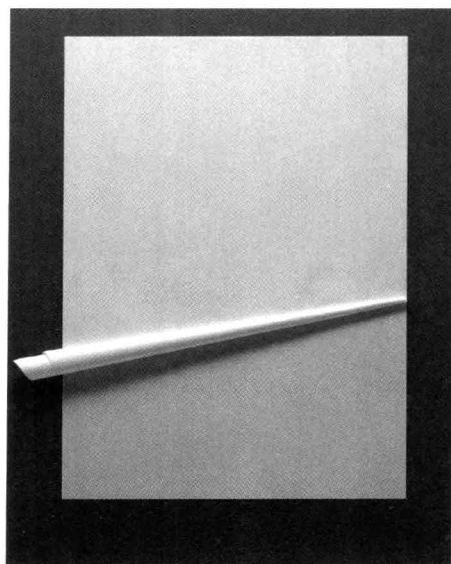
下面将为大家介绍最基本的绘制工具。

纸张

稿纸：用来绘制画稿。对稿纸的要求应是不管画多少次，擦多少次，都不会太起毛，不易破损，用蘸水笔绘制的线条不会晕化，最好选用柔软度高且表面光滑的稿纸。

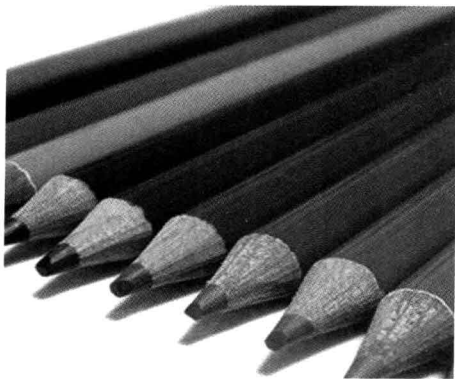


纸张：要求光滑、洁白，有一定强度和吸水性，上墨后容易干，手感好，用橡皮擦过后不起毛。一般选用 80 ~ 100 克的、A4 或 B5 大小的白纸（纸不能太厚，否则透写台难以感光，会造成贴网的不便）。另外还要注意纸的正反两面的区分，正面质地较光滑。

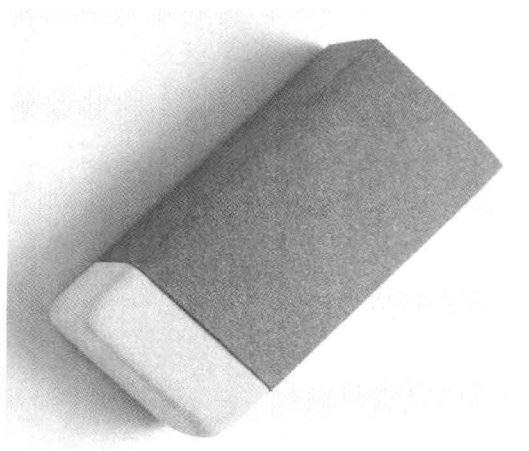


动画家常用的纸有漫画专用画稿纸、绘图纸、水彩纸和白卡纸等。

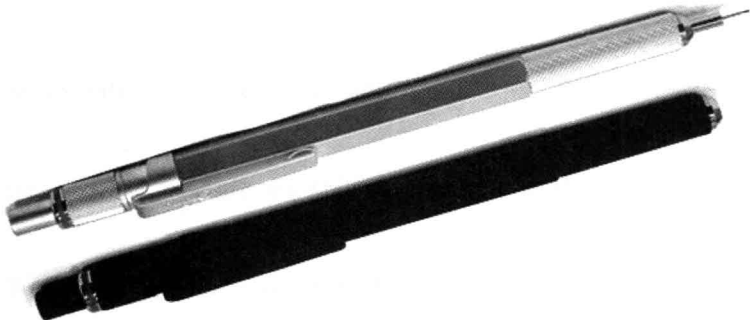
铅笔、橡皮



铅笔：一般用于打草稿，不能太硬，否则会在纸上留下划痕；也不能太软，否则又容易使画面被橡皮弄脏，所以选用 HB ~ 4B 为宜。



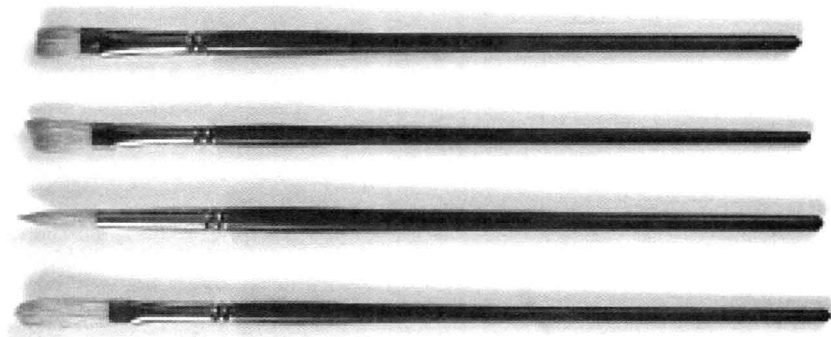
橡皮：没有什么特别的要求，一般是越软越好。



提示：铅笔和自动铅笔的选择可以根据个人使用习惯而定。铅笔的线条变化比自动铅笔更加丰富。

毛笔

毛笔：多作为上色时使用，有时也可代替蘸水笔进行勾线。由于毛笔可以蘸取较多的颜料，也可以蘸取少量的颜料，所以它既可以上大面积的颜色，也可以蘸取少量的白颜色修补画稿。但是蘸取白颜色的毛笔一定要和其他毛笔分开使用，用过的毛笔一定要及时洗干净。



蘸水笔



蘸水笔：用来上墨线，蘸水笔的种类较多，笔尖的粗细及形状各有不同，可以根据所绘制内容的不同来选用不同粗细的蘸水笔。

墨水

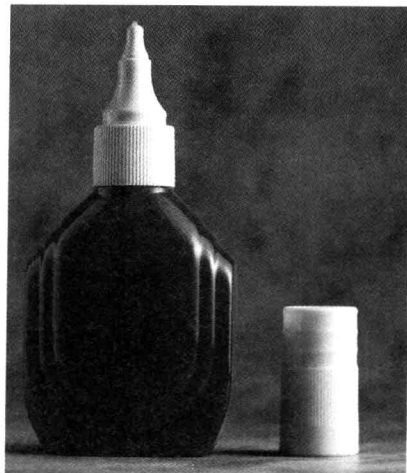
墨水：与蘸水笔配合使用进行勾线，也可以用于大面积黑色的铺绘，还可以用墨汁替代。

提示：在选墨上，制图墨水和墨汁都是较好的选择。在使用墨汁时要稍微稀释，不然会使笔尖上的墨不容易流下而凝固在笔尖上。



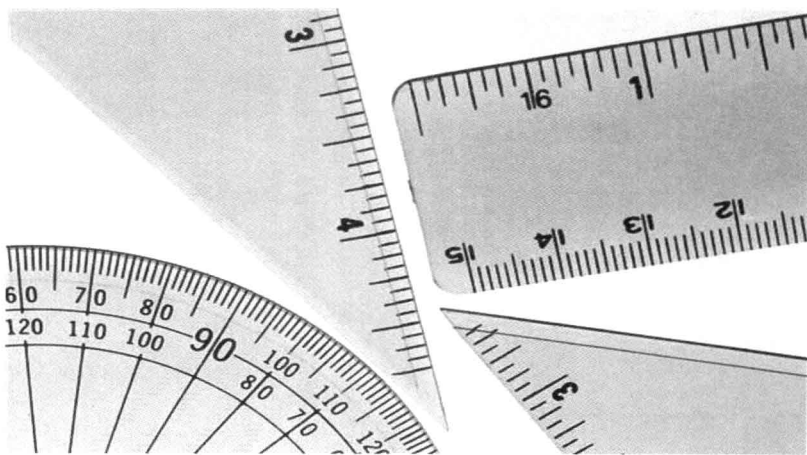
白颜料

白颜料：一般用涂改液或具有覆盖力的白色颜料修改画错、弄脏的部分。白色可以使画面富于变化，常用的有广告颜料的白颜色。此外，在头发、目光、衣服褶皱的高光处画上淡一点白色可以体现其质感、立体感，使画面更有层次而且美观。而随手画上去的飞白线条有光照的感觉，可以起到“画龙点睛”的作用。

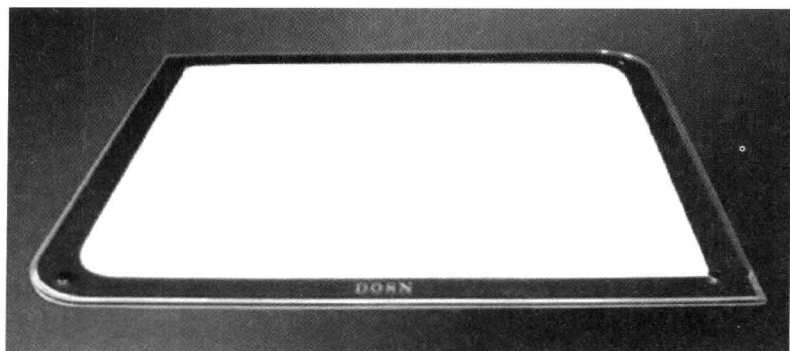


尺子

尺子：画漫画时所用到的尺子大体上有：直尺、三角尺和云形尺3种。直尺最为常见，一般用于画分格框和直线；其次是三角尺，用它来画平行线和直角边；一般用云形尺来画曲线。



拷贝台



拷贝台：又叫透写台，是制作漫画、动画时的专业工具，由一个灯箱上面覆盖一块毛玻璃或亚克力板所组成。使用的时候将多张画稿重叠在一起，可以很清楚地看到底层画稿上的图像，然后拷贝或者修改画到第一张纸上。

扫描仪

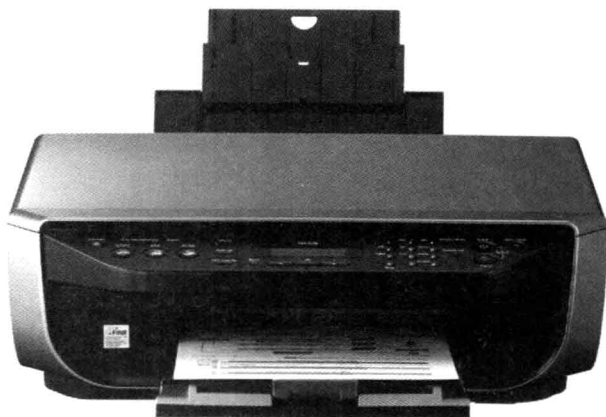
扫描仪：是一种计算机外部仪器设备，通过捕获图像并将其转换成计算机可以显示、编辑、存储和输出的数字化输入设备。使用扫描仪将手绘草稿图以足够的精度扫描之后，再在计算机中应用图像处理软件对其进行上色处理（扫描仪可以将手绘的画稿扫描进计算机，再在计算机中进一步绘制），高品质的线稿对数码上色具有一定的辅助作用。



打印机

打印机：可以将作品打印出来，以校对画面色彩和造型，也可以配合扫描仪等输入设备进行手绘结合计算机进行二次绘制。

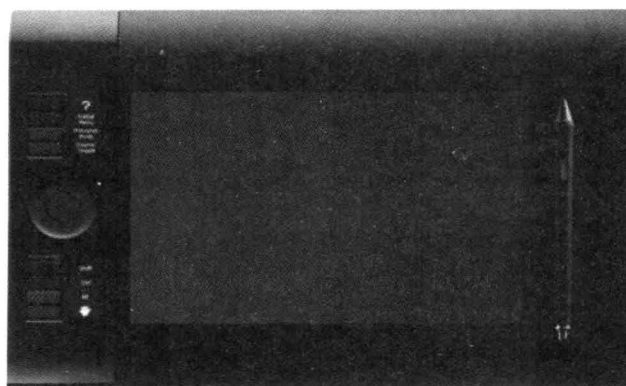
在种类众多的打印机中，喷墨式打印机受到了众多插画师的喜爱，其优点是精度高，相对购买成本低。



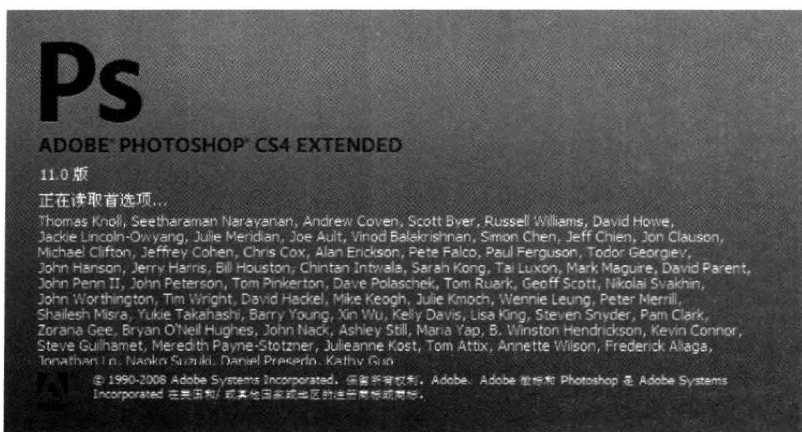
数位板

数位板：又名绘图板、绘画板、手绘板等，是一种仿手工绘制过程的专业输入设备。除了与传统鼠标相对定位不同的绝对定位方式外，它还可以根据使用者用力的轻重绘出浓淡、粗细等不同线条效果，而鼠标是无法根据压力做出任何改变的。越来越成熟的感压技术，可以高度模拟传统绘画的笔触效果，使计算机绘制更加快速、便捷，易于控制，这是鼠标无法替代的，所以它是动漫画家的首选设备。

数位板通常由一块板子和一支压感笔组成，就像画家的画板和画笔一样。数位板的主要参数有感应技术、压感级数、书写方式、个性化造型及识别率。其中压感级数是关键参数，比如手写板标称压感级数 512 级，就是说利用手写笔笔尖从接触手写板到下压 100 克力，在约 5mm 之间的细电磁变化中区分 512 个级数，手写笔将这些信息反馈给计算机，从而形成粗细不同的笔触效果。数位板能真实地反映出输入笔画的笔迹，对专业的 CAD / CAM 设计和从事美术工作者来说有很大的益处。



数码软件



Photoshop 提供了相当简捷和自由的操作环境，从而使我们的工作游刃有余。从某种程度上来讲，Photoshop 本身就是一件经过精心雕琢的艺术品，更像为您量身定做的衣服，使用不久就会觉得备感亲切。当然简捷并不意味着傻瓜化，自由也并非随心所欲，Photoshop 是一款大型图像处理软件，想要用好它不是在朝夕之间就成的，只有长时间地学习和实际操作，我们才能充分利用好它。

Corel Painter 是一款极其优秀的仿自然绘画软件，拥有全面和逼真的仿自然画笔，它是专门为渴望追求自由创意及需要数码工具来仿真传统绘画的数码艺术家、插画画家及摄影师而开发的。它通过数码手段复制自然媒质 (Natural Media) 效果，是同级产品中的佼佼者，获得业界的一致推崇。



动漫的分类

探险类



摘自《海贼王》

探险类动漫多以冒险旅行为主题，在旅途当中会遇到各种艰难险阻，等着他们去战胜困难，从而最终得到胜利。此类具有代表性动漫作品有《七龙珠》、《海贼王》、《西游记》、《神隐之狼》等。

科幻类



摘自《新世纪福音战士》

科幻类动漫会让人联想到宇宙、科技、无限的未知世界地球防卫少年和机器人等，在他们身上会发生很多的神奇故事。此类具有代表性的动漫有《机动战士高达》、《超级机器人大战 OG》、《反叛的鲁鲁修》、《毁灭者战记》、《火箭女孩》、《月面兔兵器》等。

神魔类

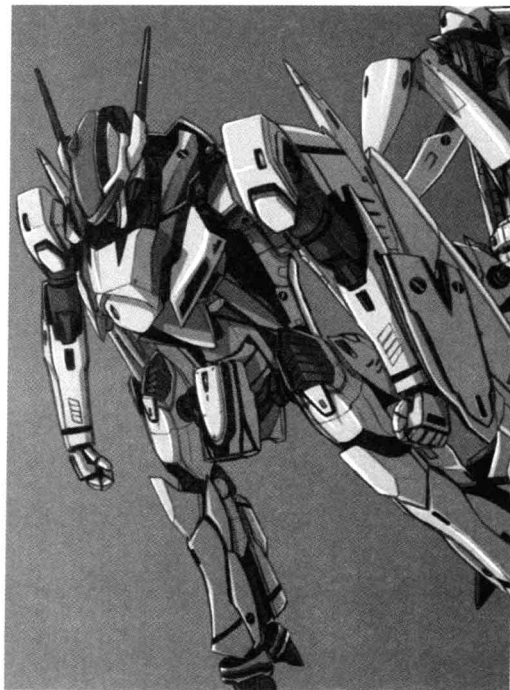


摘自《零之使魔》

神魔类动漫的故事情节多样，但不可缺少魔法、巫术、冒险、超能力等要素。此类具有代表性的动漫作品有《花仙子》、《魔法少女》、《蔷薇少女》、《魔法骑士》、《维纳斯与魔人》、《夜樱四重奏》等。

机战类在动漫中占了很大的比重，儿童、少年均是其忠实观众。此类具有代表性的动漫作品有《机动战士高达》系列、《EVA》、《盖塔》、《全金属狂潮》、《超时空要塞》、《天元突破》等。

机战类



摘自《超时空要塞》

竞技类



摘自《棋魂》

竞技类动漫题材丰富，它一般是日本动漫不可缺少的类型。此类具有代表性的动漫作品有《飞轮少年》、《头文字D》、《灌篮高手》、《足球小将》、《战斗陀螺》、《棋魂》等。

热血类



摘自《死神》

热血类动漫很刺激，很紧张，让人看了之后有一种浑身都要沸腾的感觉，观众多以少年、青年为主。此类具有代表性的动漫作品有《死神》、《火影》、《圣痕炼金》等。

推理类



摘自《名侦探柯南》

推理类动漫故事情节比较有悬念，侦破案件的过程中会有推理的成分。此类具有代表性的动漫作品有《名侦探柯南》、《推理之绊》、《少年金田一事件簿》、《侦探学院Q》等。

感情类



摘自《同班同学》

感情是人类生活不可缺少的，通常有友情、亲情和爱情。此类具有代表性的动漫作品有《灼眼的夏娜》、《魔卡少女樱》、《黑执事》、《家庭教师》等。

搞笑类动漫的剧情幽默搞笑，夸张而轻松，容易引起观者的兴趣。此类具有代表性的动漫作品有《热带雨林的爆笑生活》、《秀逗魔导士》等。

搞笑类



摘自《向阳素描》

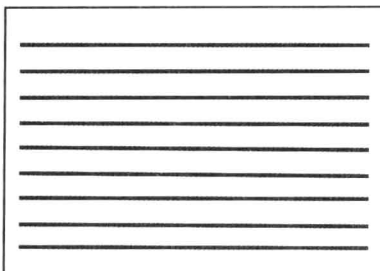
漫画就是点线面的组合

线条是绘制漫画的基本技能，所以在绘制之前，我们需要先熟练使用线条，可以使绘画得心应手。

线条的运用

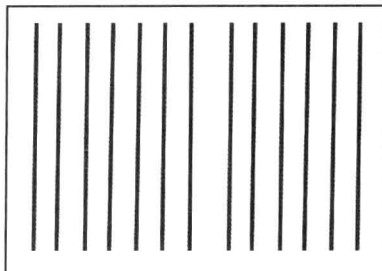
横线

由左至右地绘制。



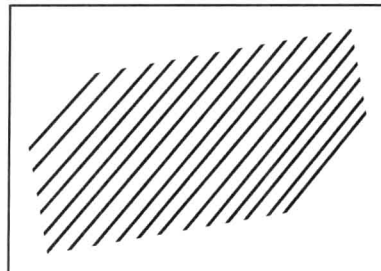
纵线

由右至左地绘制。



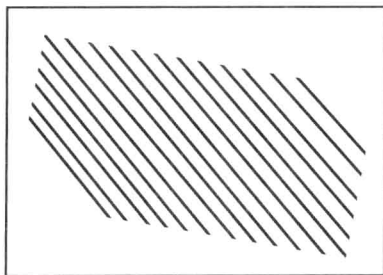
左斜线

从左下方至右上方绘制。



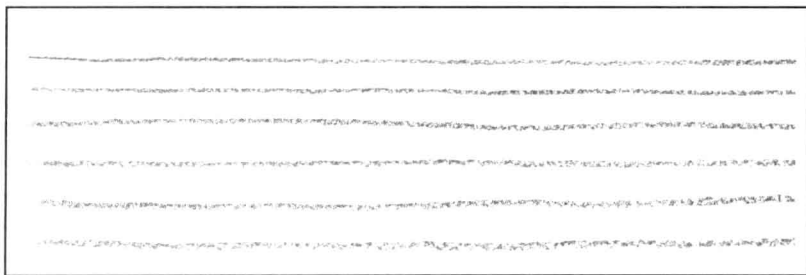
右斜线

从右下方到左上方绘制。



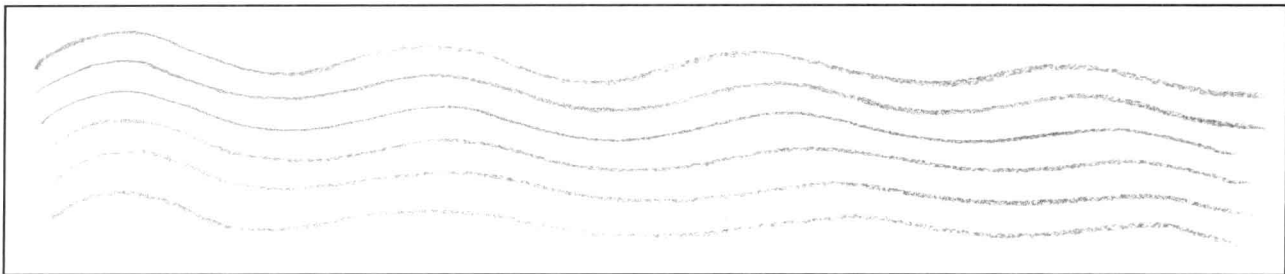
长直线

两点之间形成线段，长直线是在人物身体及衣服绘制时的常用线条。



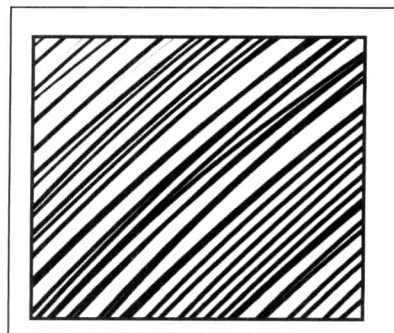
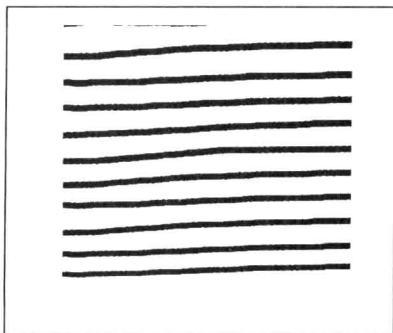
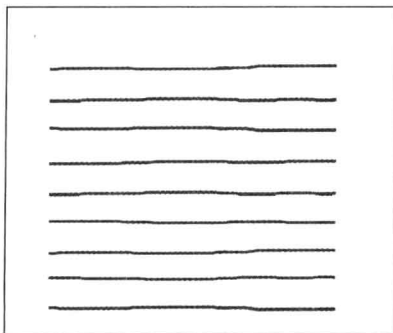
波浪线

试着画出一条表现人物卷发的波浪线，一定要保持线与线之间的间隔。



逐渐绘制缩小间距

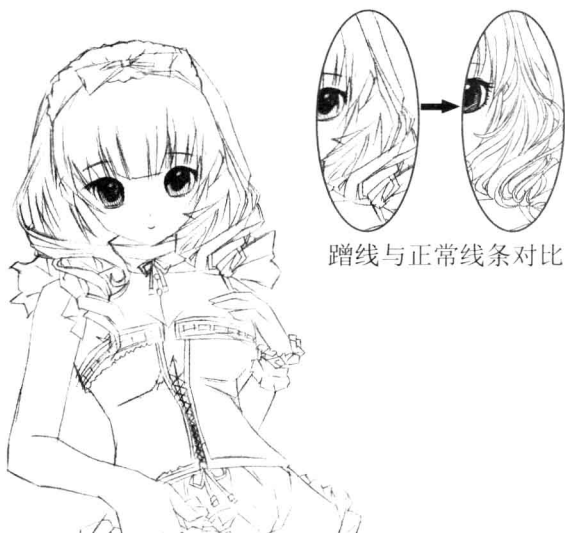
刚开始间距可以略大，然后慢慢缩小间距，线与线之间的距离要保持一致。



绘制的坏习惯及心理因素

蹭线

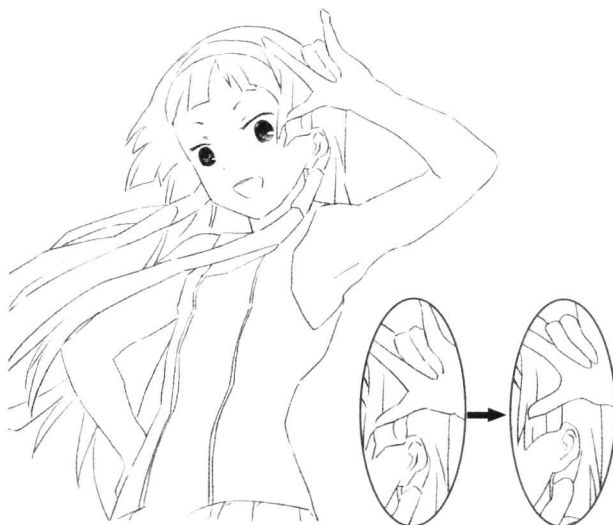
蹭线，也就是在绘制线条时总是来回蹭着画线条，这是绘制者非常想把线条绘制好，但又缺乏自信而害怕犯错，一笔一笔蹭着画，这种习惯就会带到最终线稿之中，影响画面的美观，如果这种习惯不能及时修正，将会很难在练习中进步。



蹭线与正常线条对比

断线

动漫绘制高手在绘制线条时，线条有时候会为了表现光或者某种飘逸的感觉而断开，可是对于初学者而言，在不该断开线条的地方断开线条，就变成了一种失误。而造成这种失误的主要原因，是初学者急于求成，而又对线条效果作用认识不足而造成的。



断线与正常线条对比

飞线

飞线是指在线条绘制中力度不够，只是一味追求快速完成作品，不去考虑线条的具体需求而快速杂乱地描线，感觉线条好像“飞”了起来，缺乏质感上的深刻理解。



飞线与正常线条对比

过分僵硬的线条

僵硬的线条，是由于描线不够熟练或手太过僵硬所产生的，基本上是由于紧张的心情、害怕坏画、对自己的能力产生怀疑等心态，导致了手部肌肉僵硬，长时间会造成手部肌肉劳损，影响健康。



正常线条绘制效果

动漫作品的绘制流程

1. 用铅笔轻轻地勾勒出人物的动态、服饰造型和道具。在绘制人物动态的时候要注意人物膝关节。
2. 将人物的头发、五官、服饰和道具进行大致的绘制。



3. 将辅助线擦去，留下整齐的线稿。在绘制的时候注意腰部衣服的褶皱变化。

4. 绘制光影，让人物的形象立体感增强，画面的效果更加强烈。

