

全新升级★超级畅销★第2版★开阔思路★激发想象力★提升创作力

超级漫画机甲素描技法

(第2版)



动漫秀场¹⁷

黎贯宇 编著

超级漫画机甲 素描技法（第2版）



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫秀场. 17, 超级漫画机甲素描技法 / 黎贯宇编著. -- 2版. -- 北京: 人民邮电出版社, 2013. 10
ISBN 978-7-115-32591-4

I. ①动… II. ①黎… III. ①漫画—素描技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第178699号

内 容 提 要

是不是很喜欢科幻题材呢? 是不是很喜欢将各种小零件组装成各种各样的东西呢? 是不是梦想有一天可以制作出属于自己的小机器人呢? 其实, 不是只有通过组装才能完成你的心愿哦, 还可以用漫画的形式将你心中所想的各种机甲形象出现在你的画笔下, 想画成什么样就画成什么样, 是不是心动了呢? 那就快翻开本书行动吧!

本书是“动漫秀场”系列中的一本。共7章, 内容详尽, 包括机甲零件的构造和特征、绘制零件的要点及阴影表现手法、零件组合的技巧、机甲的身体构造及绘制技法等内容, 后面也以较大的篇幅专门讲解了机甲宠物、机甲怪兽、各种类型的机甲人物及操作类机甲的具体绘制过程。

本书讲解清晰, 图例丰富, 适合初、中级动漫爱好者作为自学用书, 也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。同时本书还给大家提供了前八页的临摹练习, 增加了学习漫画的互动性和阅读乐趣, 使大家能更快地提高漫画绘制的水平。

◆ 编 著 黎贯宇

责任编辑 郭发明

责任印制 方 航

◆ 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>

北京鑫正大印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 14

彩插: 4

字数: 455千字

2013年10月第2版

印数: 8 301-12 300册

2013年10月北京第1次印刷

定价: 29.80元

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

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

动漫秀场¹⁷

黎贯宇 编著

超级漫画机甲 素描技法（第2版）



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫秀场. 17, 超级漫画机甲素描技法 / 黎贯宇编
著. — 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2013. 10
ISBN 978-7-115-32591-4

I. ①动… II. ①黎… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第178699号

内 容 提 要

是不是很喜欢科幻题材呢? 是不是很喜欢将各种小零件组装成各种各样的东西呢? 是不是梦想有一天可以制作出属于自己的小机器人呢? 其实, 不是只有通过组装才能完成你的心愿哦, 还可以用漫画的形式将你心中所想的各种机甲形象出现在你的画笔下, 想画成什么样就画成什么样, 是不是心动了呢? 那就快翻开本书行动吧!

本书是“动漫秀场”系列中的一本。共7章, 内容详尽, 包括机甲零件的构造和特征、绘制零件的要点及阴影表现手法、零件组合的技巧、机甲的身体构造及绘制技法等内容, 后面也以较大的篇幅专门讲解了机甲宠物、机甲怪兽、各种类型的机甲人物及操作类机甲的具体绘制过程。

本书讲解清晰, 图例丰富, 适合初、中级动漫爱好者作为自学用书, 也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。同时本书还给大家提供了前八页的临摹练习, 增加了学习漫画的互动性和阅读乐趣, 使大家能更快地提高漫画绘制的水平。

◆ 编 著 黎贯宇

责任编辑 郭发明

责任印制 方 航

◆ 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>

北京鑫正大印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 14

彩插: 4

字数: 455千字

2013年10月第2版

印数: 8 301-12 300册

2013年10月北京第1次印刷

定价: 29.80元

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

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

目录

第1章 机甲基础知识 005

- 1.1 机甲与机械的基本知识 006
 - 1.1.1 机甲的概念 006
 - 1.1.2 机甲的分类 007
 - 1.1.3 机械的概念 008
 - 1.1.4 机甲与机械的区分 009
- 1.2 零件的基本原理和特征 010
 - 1.2.1 部分原理与构造 010
 - 1.2.2 零件的基本构造 011
- 1.3 零件的绘制要点 012
 - 1.3.1 零件的分布与应用 012
 - 1.3.2 基本零件的绘制 013
 - 1.3.3 零件阴影的表现 014
 - 1.3.4 零件组合的方法与技巧 015
- 1.4 经典机甲形象参考 016

第2章 机甲的构造与组成 018

- 2.1 机甲头部的绘制 019
 - 2.1.1 与人物头部的区别 019
 - 2.1.2 机甲头部的绘制步骤 020
- 2.2 机甲手臂的绘制 024
 - 2.2.1 与人物手臂的区别 024
 - 2.2.2 机甲手臂的绘制步骤 025
- 2.3 机甲腿部的绘制 033
 - 2.3.1 与人物腿部的区别 033
 - 2.3.2 机甲腿部的绘制步骤 034
- 2.4 其他机甲部分的绘制 042
 - 2.4.1 机甲尾巴的绘制 042
 - 2.4.2 尾巴与人物的结合与展现 045

第3章 机械宠物的绘制 046

- 3.1 观赏性宠物的绘制 047
 - 3.1.1 蜻蜓的画法 047
 - 3.1.2 蝴蝶的画法 049
- 3.2 战宠的绘制 051

3.3 骑宠的绘制 056

3.4 家养宠物的绘制 061

第4章 机甲造型的绘制 065

- 4.1 常见的机甲造型 066
 - 4.1.1 类人形机甲 066
 - 4.1.2 动物造型的机甲 067
- 4.2 机甲的基本结构 068
 - 4.2.1 机甲的整体结构 068
 - 4.2.2 机甲人物的头部结构 070
 - 4.2.3 机甲人物的头部转面 070
 - 4.2.4 机甲人物的手部结构 072
 - 4.2.5 机甲人物的手臂结构 073
- 4.3 不同造型机甲美少女的绘制 074
 - 4.3.1 老虎造型的机甲美少女 074
 - 4.3.2 飞行器造型的美少女 076
 - 4.3.3 科幻造型的机甲少女 078
- 4.4 机甲怪兽的绘制 080
 - 4.4.1 机甲怪兽与机甲宠物的区别 080
 - 4.4.2 机甲怪兽的绘制与表现 081
 - 4.4.3 细节的注意要点 085

第5章 人形机甲的绘制 086

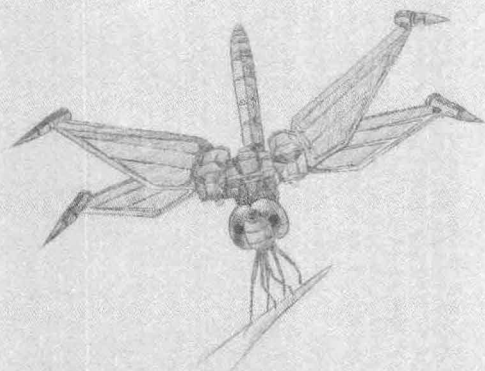
- 5.1 医疗篇 087
 - 5.1.1 半机械化少女 087
 - 5.1.2 实验少女 090
 - 5.1.3 医疗手术 094
- 5.2 装饰、改造篇 098
 - 5.2.1 战斗男子 098
 - 5.2.2 机甲异变少女 103
 - 5.2.3 机甲可爱少女 109
 - 5.2.4 机甲组装少女 111
- 5.3 着装、武器篇 113
 - 5.3.1 站立少女 113
 - 5.3.2 铠甲少女 116
 - 5.3.3 翅膀少女 120
 - 5.3.4 头盔少女 126
 - 5.3.5 佩刀少女 130

5.3.6 眼镜少女	136
5.3.7 全机甲着装	140
5.3.8 盾牌少女	142
5.3.9 双人展示	146
5.3.10 小巧少女	152
5.3.11 长发陀螺少女	156
5.3.12 短发拿枪少女	162
5.3.13 手持弓箭的少女	165
5.3.14 大型枪械	168
5.3.15 短发少女	176
5.3.16 持刀少年	183
5.3.17 持斧男子	190

第6章 操作类机甲的绘制 199

6.1 操作机甲(1)	200
6.2 操作机甲(2)	202
6.3 飞行机甲(1)	204
6.4 飞行机甲(2)	207
6.5 破损的汽车	213

第7章 机甲欣赏 222





第1章 机甲基础知识

不同的机甲个体都是由不同的常用零件组合而成的，但是这些常用零件的数量是有限的，只是在组装的过程中进行了布局的变化和设计。

1.1 机甲与机械的基本知识

1.1.1 机甲的概念

机甲意指机动武器及装甲，基本上是以大型机器人为形态体现，可以通过人力操纵或远程遥控的助战工具，也可以通过电脑芯片授予提示或行动的机械类活动制件。

机甲主要出现在游戏和动漫作品中，以想象力为基础，以材质、零件与结构的拼合来进行绘制与创作。在创作的过程中，不仅要参考实际生活的机械制件的结构与组合，同时也要参考人体能动学的规律与活动结构。

在实际的生活运用中，机甲制件已经可以制造并生产，还能够投放到实际的操作领域，为人们的生活服务。



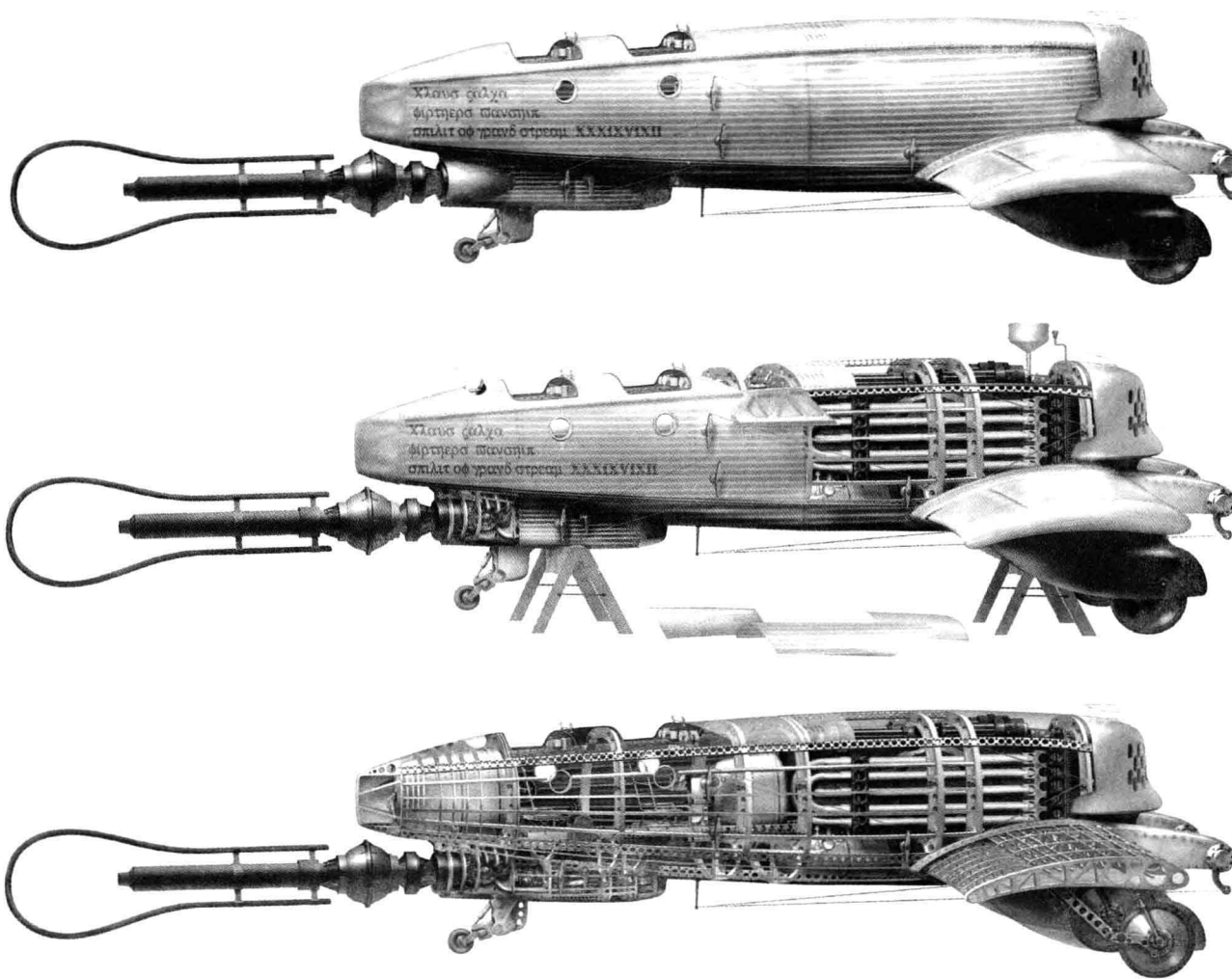
1.1.2 机甲的分类

机甲是有类别的，主要从表现风格上来区分。在机甲的类别中，主要以日系和欧美系这两种表现方式为主。

日系机甲表现机体的风格主要是，像人一样的机械。用这样的语言描述就表明了表现的主体就是像人一样，但基本结构是机械。因此，在表现风格时，更注重的是外表的华丽感与肢体灵活度，对基本构成的零件不予太多的关注，主要是追求外形的美化与观感。

欧美系机甲表现机体的风格主要是，像机械一样的人。这是与日系完全不同的风格，它主要是以机械作为主体，体现其像人一样的行动能力和行为。因此，这种类型的机甲要更注重结构和零件的拼接应用及其组合原理。

但是，这只能作为两种风格的基本借鉴。在如今的绘制创作中，两者的特点都有充分地融合与穿插。在一些作品中，两种风格会同时表现出来。因此，这两种风格并没有明显的区别与界线。

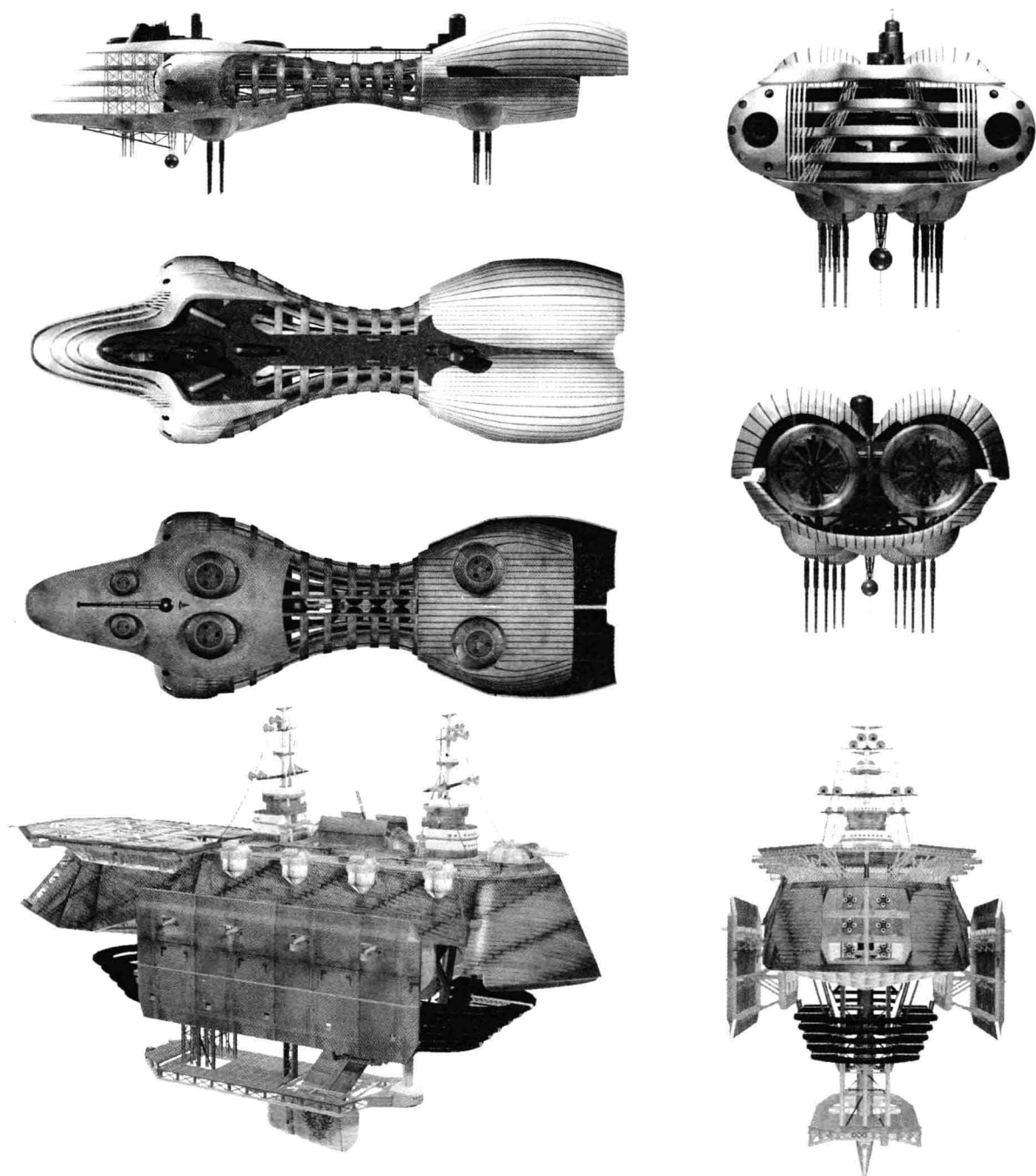


1.1.3 机械的概念

机械是一种利用动力学原理、人为创造的各种金属体装置，并且，这些金属实物构件之间都存在着相对运动关系。机械的存在目的则是代替人类完成一定的机械运动及工程操作。机械的定义是十分广泛的，简而言之，一切具有确定的运动系统的机器和机构的总称即是机械。因此，机甲应该是从属于机械的，是机械的一个分支，只是在表现方式上有一些特殊之处，机甲丰富了外观上的视觉感受。

机械能够改变物体的结构形状，从而创造出新的实物与器具。在现实生活中，每天都有许多机械在为我们工作。

机械是人类科技上升到一定阶段的产物，它能够反映生产的时代水平及各个领域的发展现状。

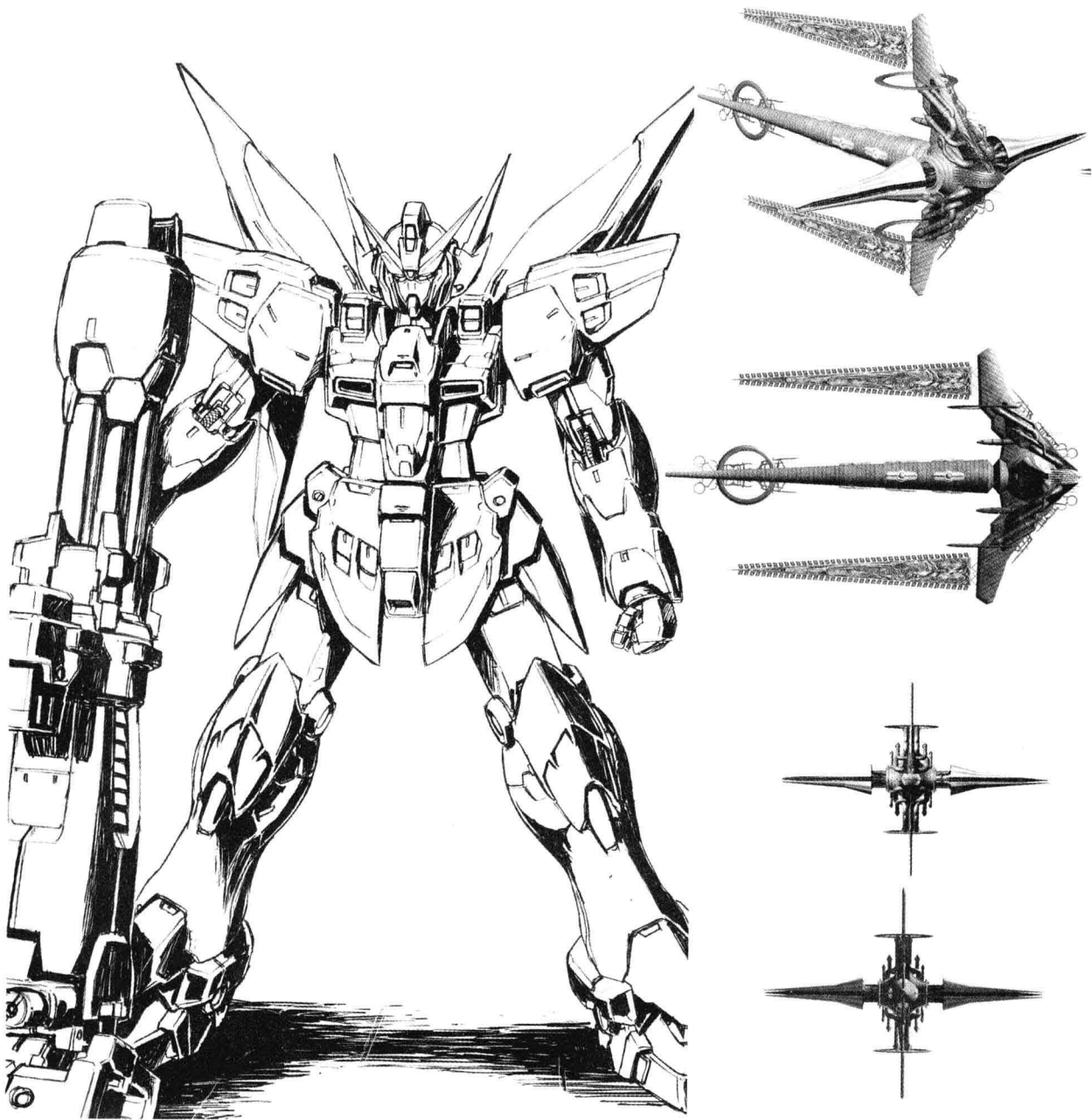


1.1.4 机甲与机械的区分

机甲与机械其实没有过于分明的界线。机械主要考虑的是机械的能动性，在创造外观时并没有过度的刻画，而是以简洁的表现方式为主；机甲则是缩小了制件的使用范围，主要应用于战斗及装饰。

但在表现机甲的时候，会融合机械的结构特征和零件使用。机甲是隶属于机械的，所以在机甲的绘制与创作中也会融入大量的机械组装与零件构成。因此，两者其实是密不可分的关系。

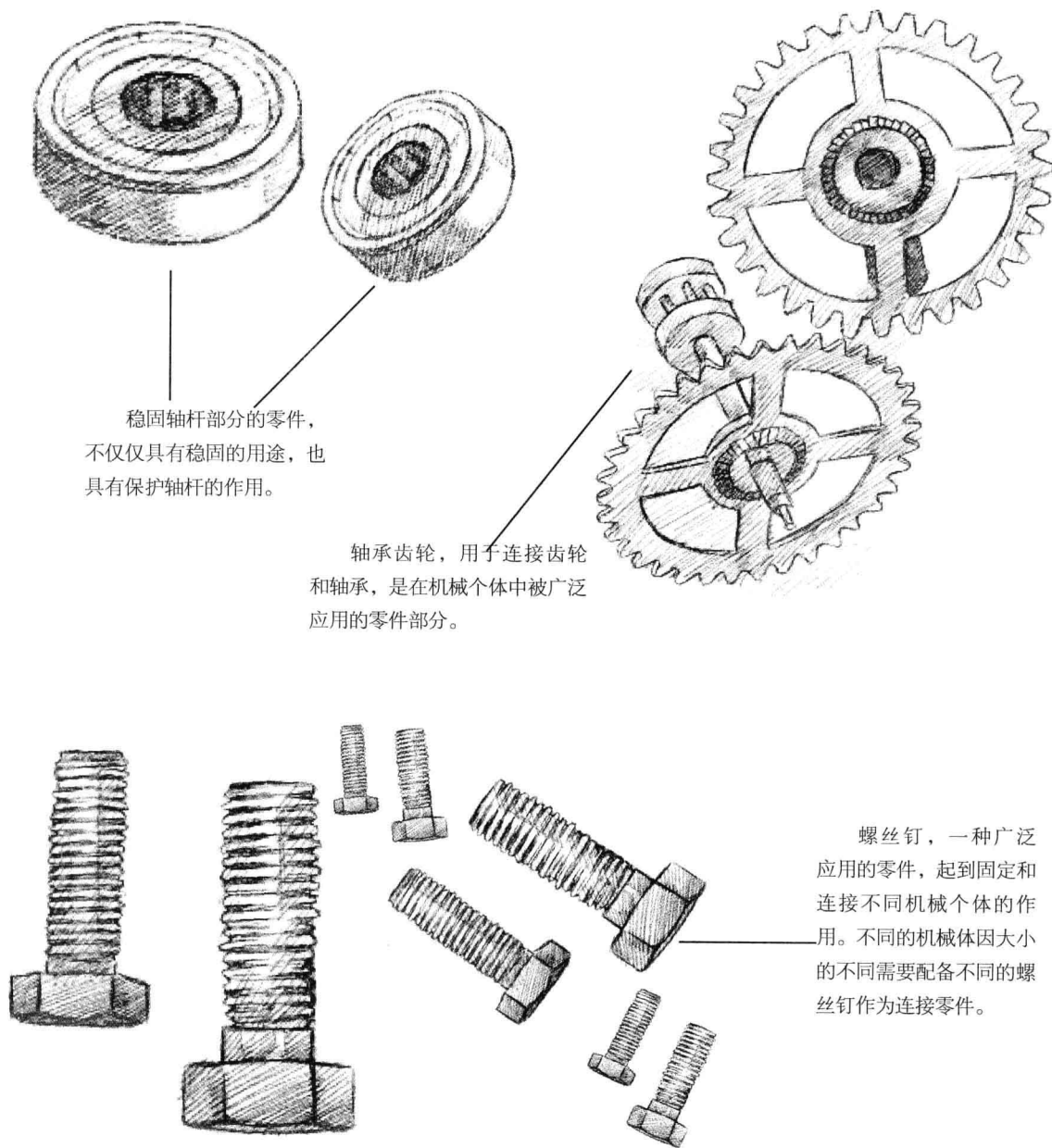
机甲的表现形式也是由风格决定的，不同的风格导致机甲的形态具有明显的差异。但是，在多元素融合与创造的今天，风格也开始有了同流的趋势。在一些作品中，不同的风格都进行了体现与展示。



1.2 零件的基本原理和特征

1.2.1 部分原理与构造

绘制漫画机甲也是需要参考现实机械构造的。零件的部分也不是全部空想的，而是在借鉴、参考实物的基础上，进行美观的设计和零件细节的部署。



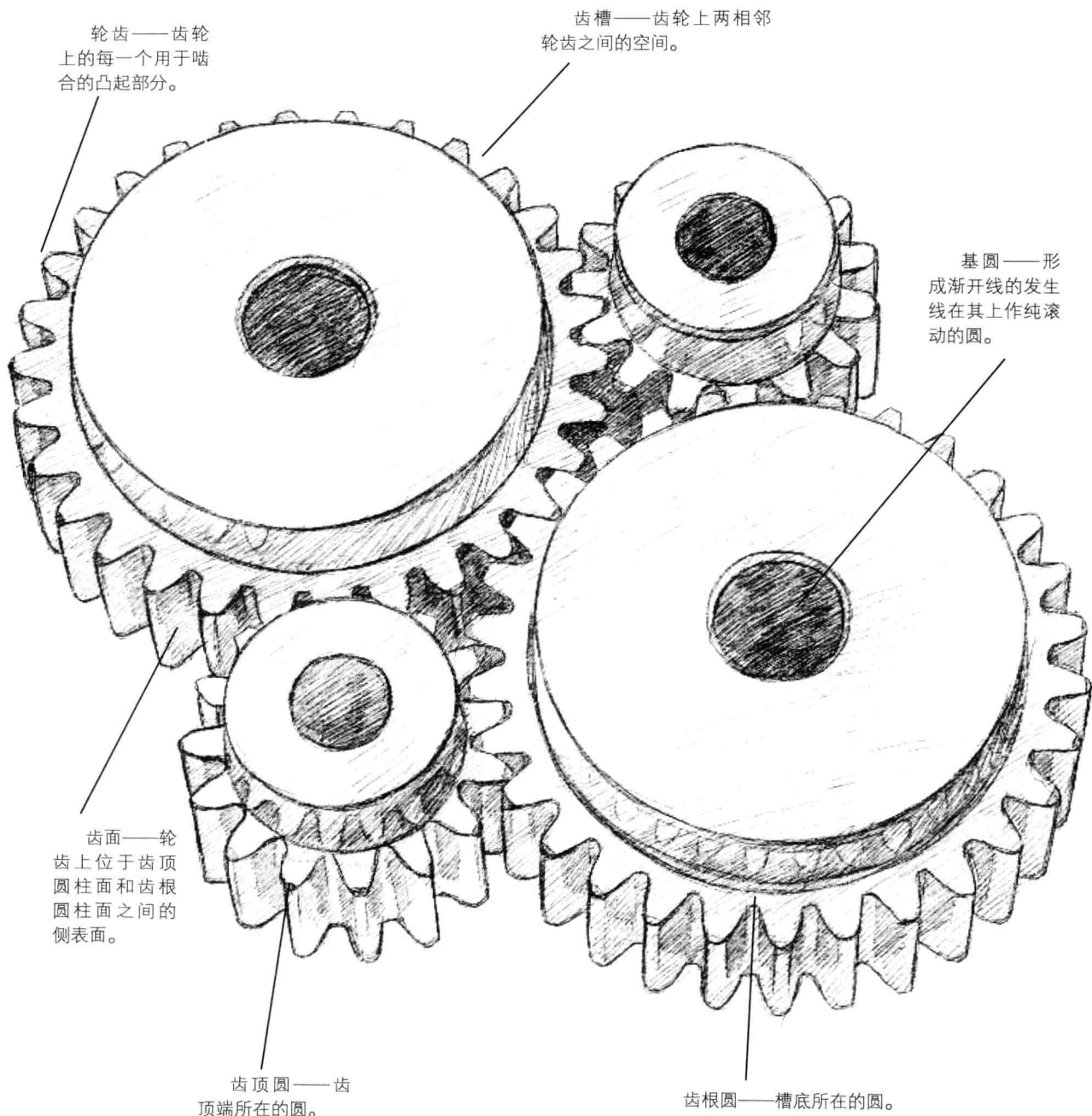
零件是机械体的重要组成部分，它是组成机械和机器的不可拆分的单个制件。机械与机器都是由大量的机械零件组合而成的。通过不同的拼接和组合，来达到视觉的设计感。

1.2.2 零件的基本构造

在绘制漫画机甲的过程中，需要对实物的零件和轴轮进行认识与了解。只有深知零件的名称与特性，才能够较为正确地掌握其形态和组成规律。专业的运用词汇可以给参考和搜索零件带来便利，能更好地掌握机械的特性，有利于漫画机甲的设计与创作。

以齿轮为例，齿轮的各个部分都有着不同的名称。

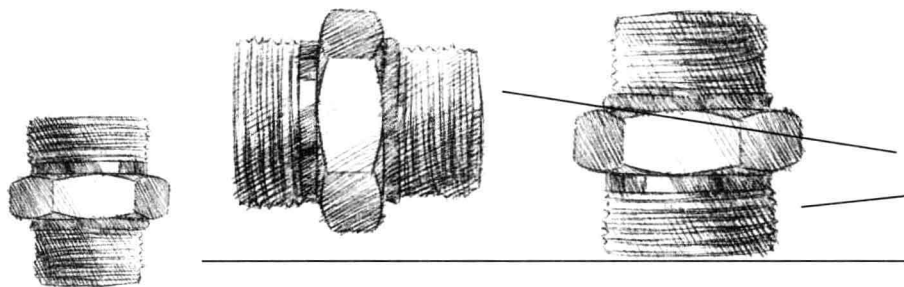
齿轮是轮缘上有齿、能连续啮合传递运动和动力的机械元件。齿轮一般是由轮齿、齿槽、端面、法面、齿顶圆、齿根圆、基圆、分度圆组成的。



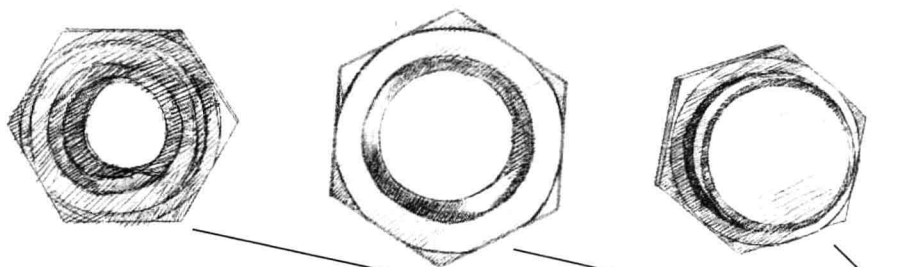
1.3 零件的绘制要点

1.3.1 零件的分布与应用

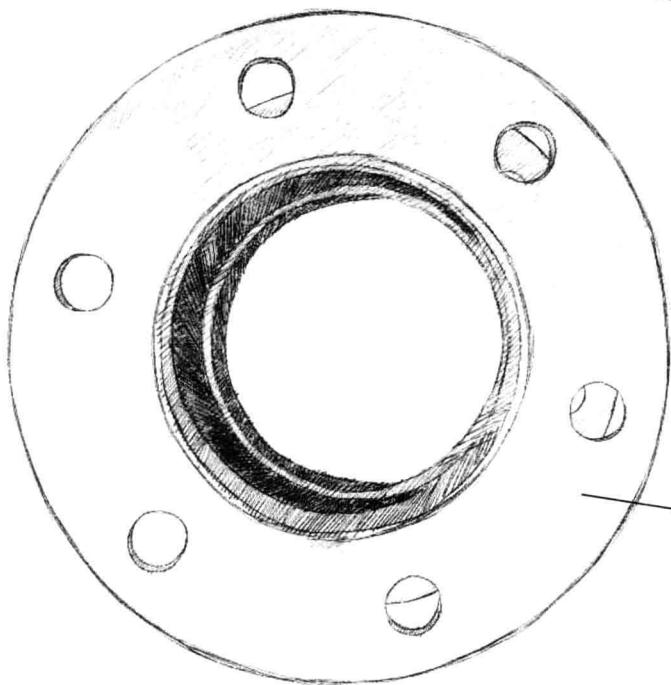
零件的分布在机甲的绘制中占有很重要的地位。机甲的美观与展现基本体现在整体的设计上，但细节的部分会涉及大量的零件绘制。因此，参考实物零件并加以美化的绘制是十分必要的。



管状零件常用于各圆形零件的连接。在连接的结构中，是作为可活动和承载的支点。在零件分布中，它是常用零件，并且运用范围极其广泛。



承接零件是连接各个大型部件的中转部分，也是机械体的组成部分，一般在大型机械体中，它的运用数量非常之多。

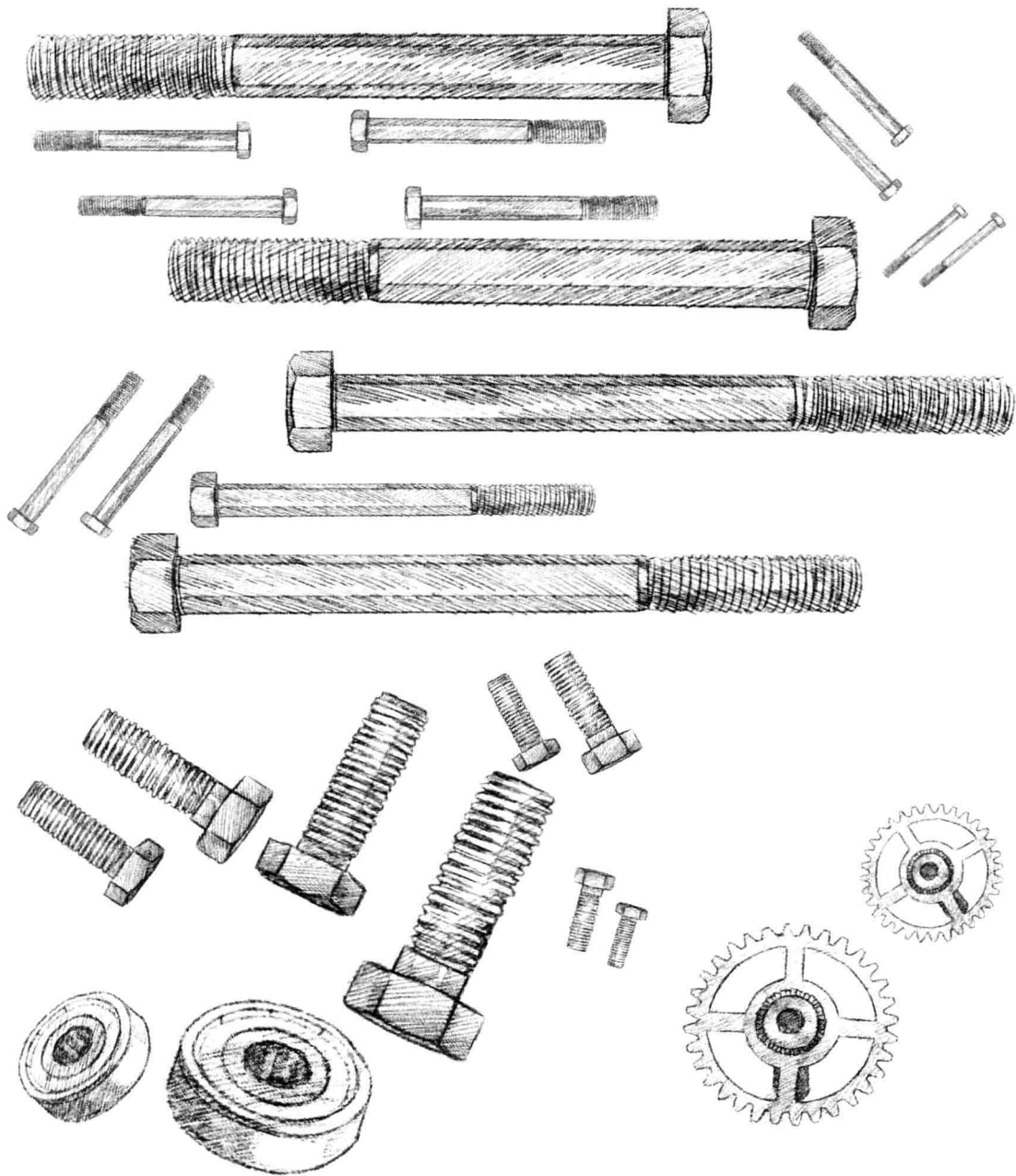


轴承零件是固定杠杆制件的支撑点，也有保护杠杆制件的作用。在机械体中，杠杆的调配和运作是机械运动的基础，因此，作为杠杆制件的配备零件，轴承是必不可少的。

1.3.2 基本零件的绘制

作为组成机械体的主要部分，零件功不可没。因此，如何绘制机械零件并体现其质感，在绘制漫画机甲的过程中占很重的位置。漂亮的机甲质体，必须有好的细节和结构。而细节与结构的最好体现，就是表现在部分裸露的零件上。

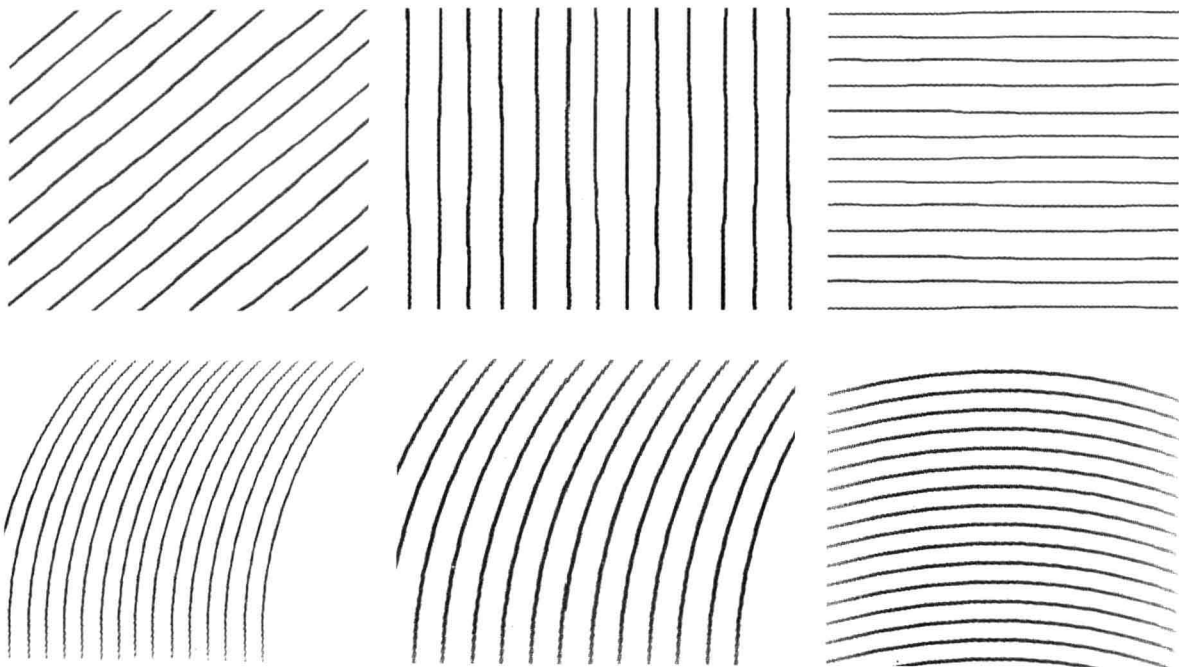
作为基本零件，在绘制其形态的时候，需要特别注意细节的部分，比如螺丝的螺杆和螺帽部分、齿轮的锯齿与边缘部分等。绘制基本零件时，不能因为其小而进行粗糙地绘制，要注意细节的标注和纹理的清晰。



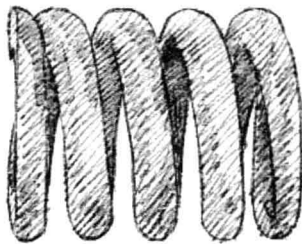
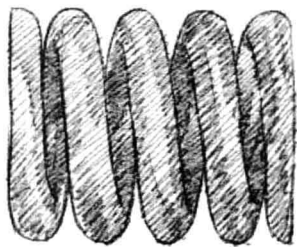
在绘制基础零件时，要绘制出零件的质感和立体感，不能因其个体较小，就疏忽它。细节能够决定主体的丰富感和画面的层次感。掌握基本零件的绘制方法对绘制机械体来说是非常必要的。

1.3.3 零件阴影的表现

零件的立体结构是由阴影部分来展现的，阴影能衬托出零件的层次感和厚重感。在绘制机械体时，除了理解与掌握结构以外，最重要的就是体现机械体的整体质感。质感能够让画面立体并且突出，而整体的质感取决于细节的绘制，因此，零件阴影的绘制是必须掌握的。



笔触的走向是绘制阴影的好方法。练习并熟悉笔触的走向有助于阴影的绘制。阴影的表现主要是取决于排线的疏密和线条的走向，要想绘制出精细且立体的阴影轮廓，就必须先从练习线条开始。



绘制弹簧等卷形零件时，阴影部分要特别注意疏密和深浅的变化。圆柱面的阴影也是外深内浅的，只有这样绘制才能够体现其凸起而圆润的效果。

齿轮的阴影部分也是不太好表现的。它不仅有高光部分，还有哑光和深色部分。深度也有分级，各部分的深度都与光感和结构有关。因此，在绘制齿轮类零件的阴影时，要注意深浅明暗的变化，并且需要掌握主光源的走向。细腻的阴影可以展示出齿轮的厚度和颗粒感，使金属风格更加强烈。

