

上吧!

漫画达人必修课

CC 动漫社 著

入门篇

Chapter 1 拿起笔! 从画线开始

线条的改造计划
基础画面效果的制造 ……

Chapter 2 基础的基础! 漫画第一眼看的就是脸

头部的立体认识 面部的解构和定位
在面部轮廓上画出眉眼 表情的产生 ……

Chapter 3 自然而流畅! 揭开秀发的绘制秘密

头发的绘制基础
头发的生长方式 用发簇来造型吧 ……

Chapter 4 手部秘诀大公开! 告别断臂维纳斯

构成手部的几何形 手部画法的解剖
典型手部动作的画法 手臂的绘制方式 ……

Chapter 5 别怕画不好! 让你的草图也有大师范

草图的泛用模型
确定人体的比例 身体各部分的透视 ……

Chapter 6 1、2、3! 三步打造完美半身像

美型脸部的设计
头颈肩的关系与胸部的塑造 身体的美感与手臂的塑造 ……

Chapter 7 改造! 主角变身计划

印象分加倍
的发型 直击路人大改造 ……

上吧！漫画达人 必修课

入门篇

C·C 动漫社 著



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

图书在版编目 (C I P) 数据

上吧! 漫画达人必修课. 入门篇 / C·C动漫社著

— 北京: 中国水利水电出版社, 2013. 11

ISBN 978-7-5170-1272-6

I. ①上… II. ①C… III. ①漫画—绘画技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第224673号

书 名: 上吧! 漫画达人必修课 入门篇

作 者: C·C动漫社 著

出版发行: 中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038)

网址: www.waterpub.com.cn

E-mail: sales@waterpub.com.cn

电话: (010) 68367658 (发行部)

企 划: 北京亿卷征图文化传媒有限公司

电话: (010) 82960410、82960409

E-mail: sales_bookexplorer@163.com

经 售: 全国各地新华书店和相关出版物销售网点

印 刷: 北京机工印刷厂

规 格: 187mmx260mm 16开本 13印张 155千字

版 次: 2013年11月第1版 2013年11月第1次印刷

定 价: 32.80元

凡购买我社的图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

CONTENTS 目录

前言

书前练习 6

第 1 章 7

拿起笔！从画线开始

1.1 线条的改造计划 8

1.1.1 用曲线画出柔和的线条 8

1.1.2 直线带来轮廓的硬朗感 9

1.1.3 画面的层次由线条的粗细决定 10

1.1.4 单线与复线 12

1.2 基础画面效果的制造 14

1.2.1 基础画面效果的范畴 14

1.2.2 少量排线带来阴影效果 15

1.2.3 用不同灰度表现色调 17

1.2.4 画面的装饰性体现 18

第 2 章 19

基础的基础！ 第一眼看的就是脸

2.1 头部的立体认识 20

2.1.1 用几何形快速描绘整个头部 20

2.1.2 不同角度头部的形状 21

2.2 面部的解构和定位 23

2.2.1 脸部轮廓的构造 23

2.2.2 不同角度的脸部轮廓 25

2.2.3 脸部轮廓与头的衔接 27

2.2.4 寻找耳朵的位置 28

2.2.5 确定眼鼻的位置 30

2.2.6 传说中的十字线 31

2.3 在面部轮廓上画出眉眼 33

2.3.1 眼睛的组成部分 33

2.3.2 用眼眶决定眼睛的形状 34

2.3.3 眼珠内的秘密 36

2.3.4 睫毛的存在意义 38

2.3.5 那条叫做双眼皮线的 39

2.3.6 眉毛的绘制方式 40

2.3.7 双眼的距离很重要 41

2.4 鼻子、嘴和耳朵 43

2.4.1 鼻子的构成 43

2.4.2 鼻子的挺立程度 44

2.4.3 鼻子与下眼眶的距离 45

2.4.4 嘴巴的构成 46

2.4.5 嘴唇的薄厚 48

2.4.6 耳朵的构成 49

2.4.7 耳朵轮廓的简化 51

2.5 脸部的动作 52

2.5.1 眼睛的闭合 52

2.5.2 眉毛与鼻梁的运动 55

2.5.3 嘴部的开合 56

2.5.4 五官运动对脸部轮廓的影响 59

2.6 表情的产生 60

2.6.1 不同表情的面部表现 60

2.6.2 漫画式夸张表情的体现 68

第 3 章 71

自然而流畅！ 揭开秀发的绘制秘密

3.1 头发的绘制基础 72

3.1.1 头发的用线 72

3.1.2 从发丝到发簇 73

3.1.3 发根和发梢的处理 76

3.2 头发的生长方式 77

3.2.1 发际线决定头发的生长范围 77

3.2.2 发际线的绘制方式 79

3.2.3 头顶的表现 80

3.2.4 检查头发的轮廓线 82

3.2.5 头发的效果表现 83

3.3 用发簇来造型吧 86

3.3.1 不同的刘海造型 86

3.3.2 自然的短发 88

3.3.3 柔顺的长发 90

3.3.4 男性发型的绘制诀窍 93

3.3.5 女性束发的绘制诀窍 95

3.4 头发的不同状态 99

3.4.1 长发与身体阻挡 99

3.4.2 风与头发 101

3.4.3 湿润的头发 102

第4章 103

手部秘诀大公开! 告别断臂维纳斯

4.1 构成手部的几何形	104
4.1.1 观察自己的手部	104
4.1.2 用几何形构成手部结构	105
4.2 手部画法的解剖	108
4.2.1 手指关节的长短	108
4.2.2 五指与手心的比例	109
4.2.3 弯曲的手指的变化	110
4.2.4 指关节根部的运动	112
4.2.5 手指的运动范围	113
4.2.6 指甲的画法与透视	115
4.2.7 手腕的构造	116
4.2.8 手与头部的关系	118
4.3 典型手部动作的画法	121
4.3.1 自然张开的手	121
4.3.2 握拳的手	123
4.3.3 半弯手指的手	125
4.3.4 手势的画法	126
4.3.5 与道具接触的手	129
4.4 手臂的绘制方式	132
4.4.1 手臂的比例和结构	132
4.4.2 用几何形表现手臂	133
4.4.3 手臂的动态表现	136
4.5 手部的情绪	138
4.5.1 欢喜时的手部情绪	138
4.5.2 紧张时的手部情绪	140
4.5.3 惊讶时的手部情绪	141
4.5.4 愤怒时的手部情绪	143
4.5.5 悲伤时的手部情绪	145

第5章 147

别怕画不好! 让你的草图也有大师范

5.1 草图的泛用模型	148
5.1.1 用火柴人表现人物的动作	148
5.1.2 用关节球人表现人物的状态	149
5.1.3 中线的重要性	151
5.1.4 用块状几何形表现肌肉	153
5.2 确定人体的比例	154
5.2.1 头身比的概念	154
5.2.2 肩宽的应用	157
5.2.3 用身体结构定位关节位置	159

5.3 身体各部分的透视	161
5.3.1 人体透视的概念	161
5.3.2 手臂的透视	163
5.3.3 腿部的透视	165
5.3.4 身体的透视	167
5.4 完整草图的实战练习	168
5.4.1 确定角色的最佳动作	168
5.4.2 在另一张纸上设定角色造型	169
5.4.3 用关节球人表现角色结构	170
5.4.4 为角色添加造型要素	171

第6章 173

1、2、3! 三步打造完美半身像

6.1 美型脸部的的设计	174
6.1.1 突出角色性格的五官	174
6.1.2 不同状态下面部角度的处理	177
6.1.3 发型与角色类型的配合	178
6.2 头颈肩的关系与胸部的塑造	180
6.2.1 颈部的构造	180
6.2.2 颈部与身体的衔接	182
6.2.3 肩膀的形成	184
6.2.4 胸部的塑造	186
6.3 身体的美感与手臂的塑造	189
6.3.1 身体的表现要点	189
6.3.2 不同的体型	190
6.3.3 完美手臂的塑造	192
6.4 开始打造心中的角色	193

第7章 197

路人大改造! 主角变身计划

7.1 脸部微调, 印象分加倍	198
7.1.1 面部形象的再构造	198
7.1.2 用表情为角色注入灵魂	200
7.2 构造出非凡的发型	202
7.2.1 用剪影法进行发型设计	202
7.2.2 创新发型的绘制方式	204
7.3 直击路人大改造	206

成果展示 208

上吧！漫画达人 必修课

入门篇

C·C 动漫社 著



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

图书在版编目 (C I P) 数据

上吧! 漫画达人必修课. 入门篇 / C·C动漫社著
— 北京: 中国水利水电出版社, 2013. 11
ISBN 978-7-5170-1272-6

I. ①上… II. ①C… III. ①漫画—绘画技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第224673号

书 名: 上吧! 漫画达人必修课 入门篇

作 者: C·C动漫社 著

出版发行: 中国水利水电出版社(北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038)

网址: www.waterpub.com.cn

E-mail: sales@waterpub.com.cn

电话: (010) 68367658(发行部)

企 划: 北京亿卷征图文化传媒有限公司

电话: (010) 82960410、82960409

E-mail: sales_bookexplorer@163.com

经 售: 全国各地新华书店和相关出版物销售网点

印 刷: 北京机工印刷厂

规 格: 187mmx260mm 16开本 13印张 155千字

版 次: 2013年11月第1版 2013年11月第1次印刷

定 价: 32.80元

凡购买我社的图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

前言 FOREWORD

还记的第一次看漫画的感觉吗？

美型的角色带给你的触动，精彩的故事带给你的震撼。想一想是什么让你选择拿起笔来画漫画！每一个喜欢画画的人都是怀揣梦想的探险家，用自己的画笔在空白的纸面上修建一片乐土。这不是一本简单的技法教程书，这是一本分享经验与避免失败的方法秘籍！

罗马不是一天建成的，画画也不可能一蹴而就。虽然我们都很努力，但总会遇到这样那样的问题，有时候一句贴心的讲解或者是简单的演示，就能帮你突破一个小小的瓶颈。这本全新定义的漫画技法书，从对角色的绘制方式进行再思考，对一些惯性认识进行修正和梳理，让你重新建立起正确的绘画习惯。本书总结了C·C动漫社众位骨干成员多年的绘画经验和他们曾经遇到的各种难点，真正的从学习漫画的人的角度出发，细致贴心地讲解那一个个虽然不起眼，但确能一下子让你进步一大截的绘画技法。

全书分为入门篇和综合篇两册，本册为入门篇。讲解从最基础的知识，到漫画人物半身肖像的绘制（也是故事漫画中出现频率最高的部分）。摒弃大部分技法书循规蹈矩的讲解方式，从重点着手，带有技巧性的呈现需要掌握的知识结构。看完这本书后，你将会对绘制漫画人物的方式有一个全新的认识！第1章从最基础的线条开始讲解，用线的方式和技巧将决定你所绘画面的效果。第2章和第3章讲解面部和头发，能让你笔下的人物一下子变得出彩。手是角色的第二生命，第4章将重点剖析手部的绘制方式，让你的画面不再为只有脸部能看而尴尬。从第5章起，我们将系统地学习如何实现构思，表现自己的创意。第6章和第7章会在角色设计方面给出专业的建议，让你笔下的角色栩栩如生，更惹人喜爱。

没有画不好画的人，只有不屑于学习的庸者。要想成为画得一手好画的漫画达人，现在的你必定还有大量的知识有待掌握。立刻翻开本书吧，让我们一起开始漫画达人的必修课！

CONTENTS 目录

前言

书前练习 6

第 1 章 7

拿起笔！从画线开始

- 1.1 线条的改造计划 8
 - 1.1.1 用曲线画出柔和的线条 8
 - 1.1.2 直线带来轮廓的硬朗感 9
 - 1.1.3 画面的层次由线条的粗细决定 10
 - 1.1.4 单线与复线 12
- 1.2 基础画面效果的制造 14
 - 1.2.1 基础画面效果的范畴 14
 - 1.2.2 少量排线带来阴影效果 15
 - 1.2.3 用不同灰度表现色调 17
 - 1.2.4 画面的装饰性体现 18

第 2 章 19

基础的基础！ 第一眼看的就是脸

- 2.1 头部的立体认识 20
 - 2.1.1 用几何形快速描绘整个头部 20
 - 2.1.2 不同角度头部的形状 21
- 2.2 面部的解构和定位 23
 - 2.2.1 脸部轮廓的构造 23
 - 2.2.2 不同角度的脸部轮廓 25
 - 2.2.3 脸部轮廓与头的衔接 27
 - 2.2.4 寻找耳朵的位置 28
 - 2.2.5 确定眼鼻的位置 30
 - 2.2.6 传说中的十字线 31
- 2.3 在面部轮廓上画出眉眼 33
 - 2.3.1 眼睛的组成部分 33
 - 2.3.2 用眼眶决定眼睛的形状 34
 - 2.3.3 眼珠内的秘密 36
 - 2.3.4 睫毛的存在意义 38
 - 2.3.5 那条叫做双眼皮线的 39
 - 2.3.6 眉毛的绘制方式 40
 - 2.3.7 双眼的距离很重要 41

- 2.4 鼻子、嘴和耳朵 43
 - 2.4.1 鼻子的构成 43
 - 2.4.2 鼻子的挺立程度 44
 - 2.4.3 鼻子与下眼眶的距离 45
 - 2.4.4 嘴巴的构成 46
 - 2.4.5 嘴唇的薄厚 48
 - 2.4.6 耳朵的构成 49
 - 2.4.7 耳朵轮廓的简化 51

- 2.5 脸部的动作 52
 - 2.5.1 眼睛的闭合 52
 - 2.5.2 眉毛与鼻梁的运动 55
 - 2.5.3 嘴部的开合 56
 - 2.5.4 五官运动对脸部轮廓的影响 59
- 2.6 表情的产生 60
 - 2.6.1 不同表情的面部表现 60
 - 2.6.2 漫画式夸张表情的体现 68

第 3 章 71

自然而流畅！ 揭开秀发的绘制秘密

- 3.1 头发的绘制基础 72
 - 3.1.1 头发的用线 72
 - 3.1.2 从发丝到发簇 73
 - 3.1.3 发根和发梢的处理 76
- 3.2 头发的生长方式 77
 - 3.2.1 发际线决定头发的生长范围 77
 - 3.2.2 发际线的绘制方式 79
 - 3.2.3 头顶的表现 80
 - 3.2.4 检查头发的轮廓线 82
 - 3.2.5 头发的效果表现 83
- 3.3 用发簇来造型吧 86
 - 3.3.1 不同的刘海造型 86
 - 3.3.2 自然的短发 88
 - 3.3.3 柔顺的长发 90
 - 3.3.4 男性发型的绘制诀窍 93
 - 3.3.5 女性束发的绘制诀窍 95
- 3.4 头发的不同状态 99
 - 3.4.1 长发与身体阻挡 99
 - 3.4.2 风与头发 101
 - 3.4.3 湿润的头发 102

第4章 103

手部秘诀大公开! 告别断臂维纳斯

- 4.1 构成手部的几何形 104
 - 4.1.1 观察自己的手部 104
 - 4.1.2 用几何形构成手部结构 105
- 4.2 手部画法的解剖 108
 - 4.2.1 手指关节的长短 108
 - 4.2.2 五指与手心的比例 109
 - 4.2.3 弯曲的手指的变化 110
 - 4.2.4 指关节根部的运动 112
 - 4.2.5 手指的运动范围 113
 - 4.2.6 指甲的画法与透视 115
 - 4.2.7 手腕的构造 116
 - 4.2.8 手与头部的关系 118
- 4.3 典型手部动作的画法 121
 - 4.3.1 自然张开的手 121
 - 4.3.2 握拳的手 123
 - 4.3.3 半弯手指的手 125
 - 4.3.4 手势的画法 126
 - 4.3.5 与道具接触的手 129
- 4.4 手臂的绘制方式 132
 - 4.4.1 手臂的比例和结构 132
 - 4.4.2 用几何形表现手臂 133
 - 4.4.3 手臂的动态表现 136
- 4.5 手部的情绪 138
 - 4.5.1 欢喜时的手部情绪 138
 - 4.5.2 紧张时的手部情绪 140
 - 4.5.3 惊讶时的手部情绪 141
 - 4.5.4 愤怒时的手部情绪 143
 - 4.5.5 悲伤时的手部情绪 145

第5章 147

别怕画不好! 让你的草图也有大师范

- 5.1 草图的泛用模型 148
 - 5.1.1 用火柴人表现人物的动作 148
 - 5.1.2 用关节球人表现人物的状态 149
 - 5.1.3 中线的重要性 151
 - 5.1.4 用块状几何形表现肌肉 153
- 5.2 确定人体的比例 154
 - 5.2.1 头身比的概念 154
 - 5.2.2 肩宽的应用 157
 - 5.2.3 用身体结构定位关节位置 159

- 5.3 身体各部分的透视 161
 - 5.3.1 人体透视的概念 161
 - 5.3.2 手臂的透视 163
 - 5.3.3 腿部的透视 165
 - 5.3.4 身体的透视 167
- 5.4 完整草图的实战练习 168
 - 5.4.1 确定角色的最佳动作 168
 - 5.4.2 在另一张纸上设定角色造型 169
 - 5.4.3 用关节球人表现角色结构 170
 - 5.4.4 为角色添加造型要素 171

第6章 173

1、2、3! 三步打造完美半身像

- 6.1 美型脸部的设计 174
 - 6.1.1 突出角色性格的五官 174
 - 6.1.2 不同状态下面部角度的处理 177
 - 6.1.3 发型与角色类型的配合 178
- 6.2 头颈肩的关系与胸部的塑造 180
 - 6.2.1 颈部的构造 180
 - 6.2.2 颈部与身体的衔接 182
 - 6.2.3 肩膀的形成 184
 - 6.2.4 胸部的塑造 186
- 6.3 身体的美感与手臂的塑造 189
 - 6.3.1 身体的表现要点 189
 - 6.3.2 不同的体型 190
 - 6.3.3 完美手臂的塑造 192
- 6.4 开始打造心中的角色 193

第7章 197

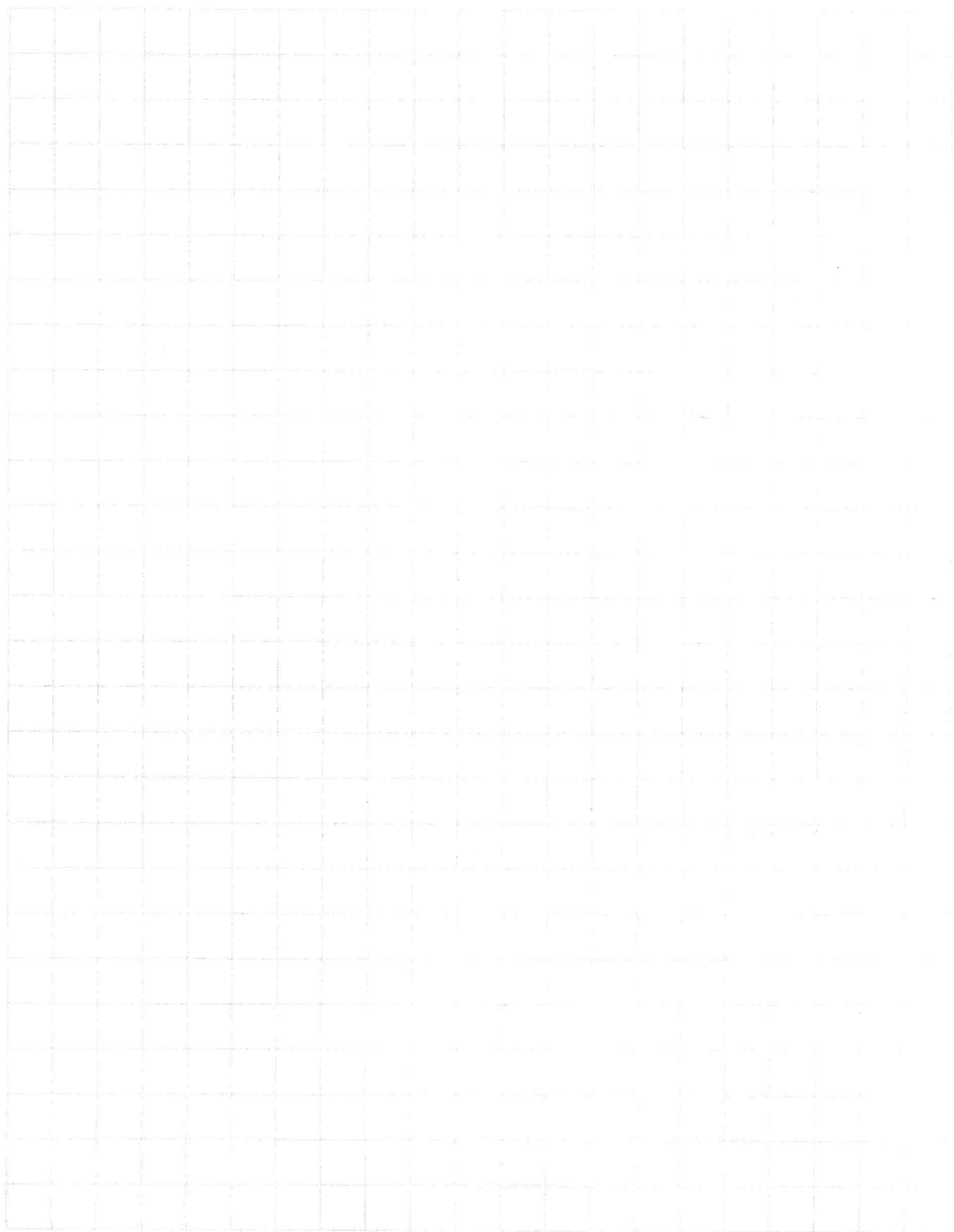
路人大改造! 主角变身计划

- 7.1 脸部微调, 印象分加倍 198
 - 7.1.1 面部形象的再构造 198
 - 7.1.2 用表情为角色注入灵魂 200
- 7.2 构造出非凡的发型 202
 - 7.2.1 用剪影法进行发型设计 202
 - 7.2.2 创新发型的绘制方式 204
- 7.3 直击路人大改造 206

成果展示 208

START 书前练习

在正式学习本书之前，请拿起画笔大胆地绘制出一个角色吧，看看自己能画成什么样。当你学习完本书之后，再回过来看看，对比一下自己是否有进步。



第 1 章

拿起笔！从画线开始



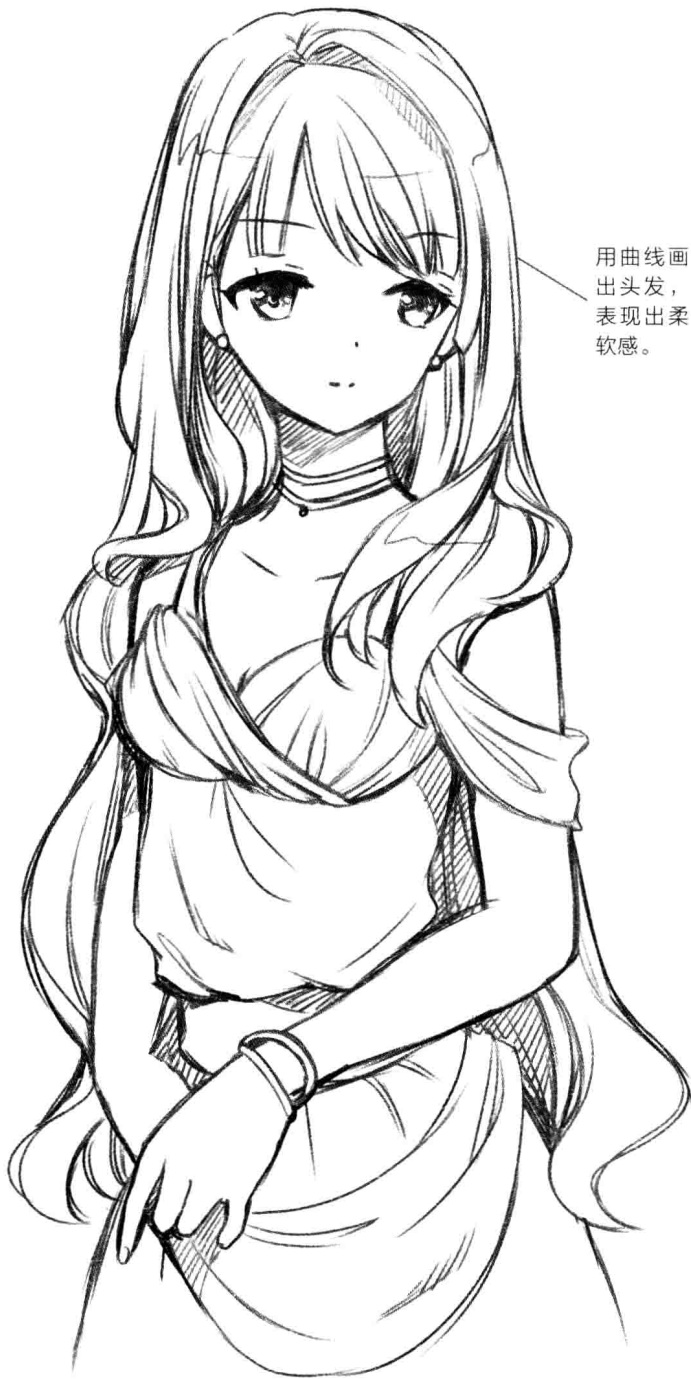
绘制一幅画时，用线的差异和不同画面基础效果的添加，会对这幅画带来不小的影响。本章介绍画画之前需要具备的基础知识，如果在绘画时带着这些知识点去画，也许会有与之前绘画时不一样的感觉。

1.1 线条的改造计划

绘画的用线与写字的线条有较大不同，特别是漫画的线条，要求细腻准确，能区分出层次感，下面就一起来画出美丽的绘画线条吧！

1.1.1 用曲线画出柔和的线条

在绘制的人物中，有一些部位的轮廓线条需要制造出柔和感，如女性的皮肤、柔顺的头发等等。这时候，在画线时要抱有曲线的意识，用流畅的曲线表现出轮廓的柔和感。



用曲线画出头发，表现出柔软感。

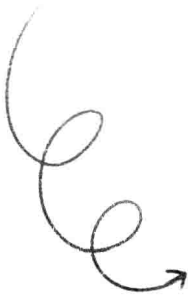


用短直线拼凑的线条，显得比较刻板生硬。



用流畅的线条，体现出一气呵成的柔美感。

画曲线时手腕越放松，画出的线条越流畅，感觉也更柔软。



带着画出连贯曲线的意识，表现出头发的柔软感。

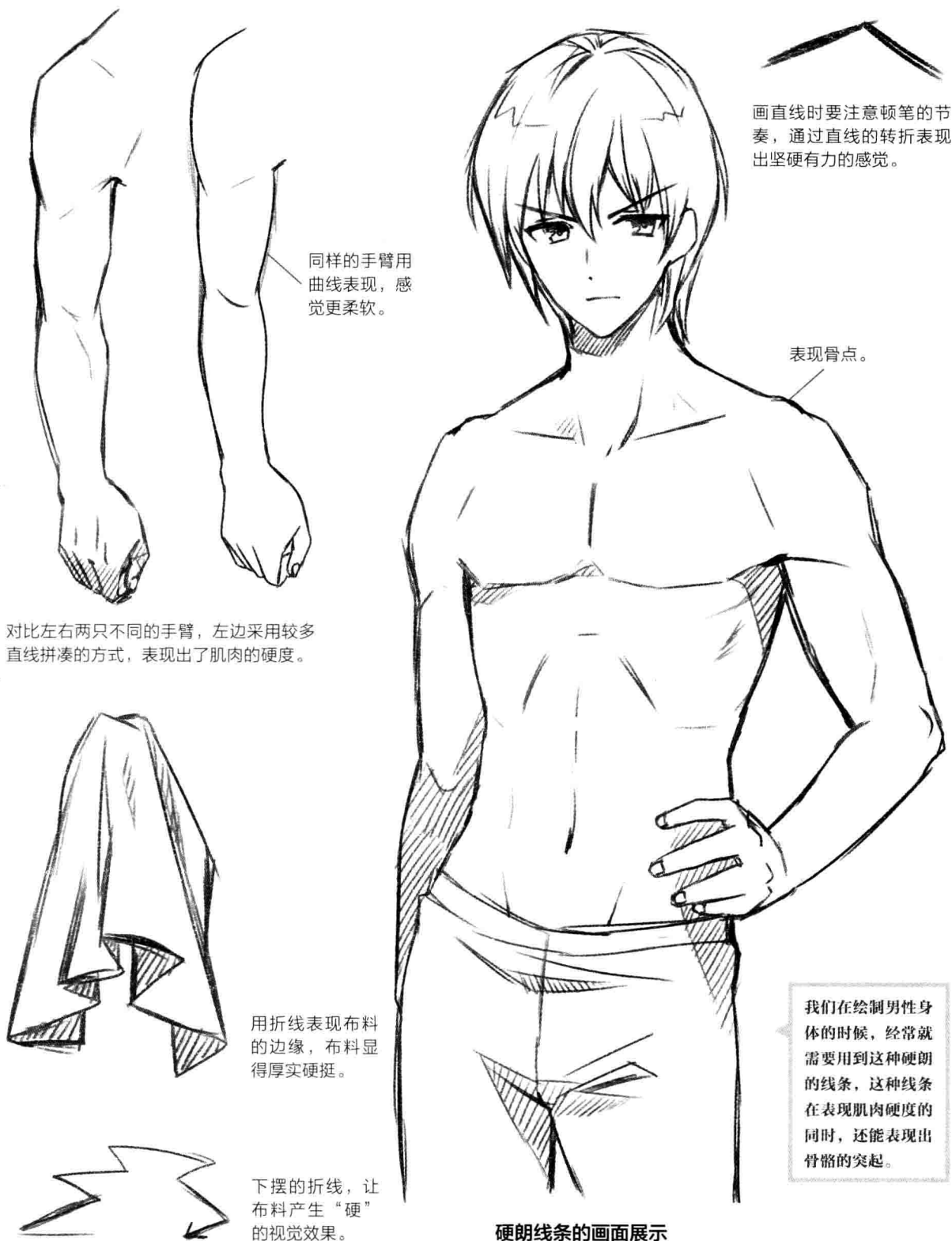


用曲线表现布料的边缘，让布料显得轻薄柔软。

柔和线条的画面展示

1.1.2 直线带来轮廓的硬朗感

与曲线相反, 如果采用较多的直线, 就会形成线条间的不连贯, 从而带来轮廓比较硬朗的画面效果, 直线可以表现男性的肌肉感和较硬物体的质感。



1.1.3 画面的层次由线条的粗细决定

漫画的线条通常都比较简单，在没有灰度做辅助的前提下，我们可以用线条的粗细决定画面中物体的前后空间感，从而体现出整个画面的层次感。

线条对画面的影响

刘海处轮廓的粗线，使其与马尾部分区分开了前后关系。

加粗下巴部分的线条，体现出其与脖子的前后关系。



裙子的下摆线条加粗后，与头发的线条区分明显。

手部较粗的轮廓线，让其有处于裙子上方的效果。

刻意加粗的线条除了能够凸显画面的重点，让画面更有层次感之外，还可以加强光影的感觉，让人物更立体。



当线条没有粗细变化的时候，容易分不清层次，造成前后关系的混乱。

画人一言

用力



放松

加粗不一定用多次涂抹的形式，用力不同，也能让线条产生粗细的变化。



没有强调线条，就无法体现出刘海与后发的区别。加粗线条后，刘海与后发的区分明显。

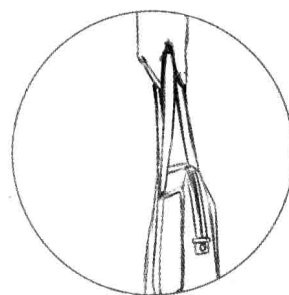
添加线条的位置



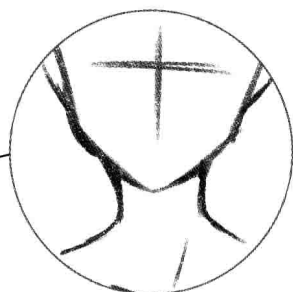
头发发簇之间的缝隙处，需要加粗一些。



头发搭在身体上时，与身体接触部分的头发轮廓线条需要加粗。



绘制与手接触的道具时，接触处的线条需要加粗。



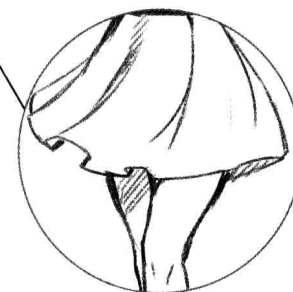
脸庞轮廓以及脖子与下巴轮廓的交界处需要加粗。



身体线条与手臂线条连接处需要加粗。

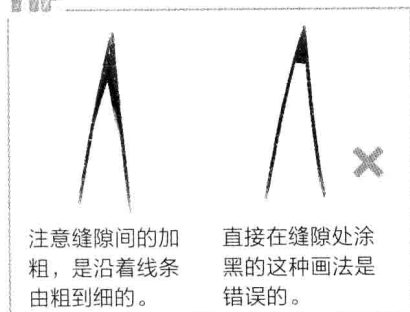


为了突出表现手部的层次感，整个手部轮廓的线条需要加粗。



腿部上端与服装交界处需要加粗。

TIP



注意缝隙间的加粗，是沿着线条由粗到细的。

直接在缝隙处涂黑的这种画法是错误的。



1.1.4 单线与复线

在漫画的线条表现中，除了线条的粗细外，还涉及到单线和复线的概念，加粗线条的本质也是复线的一种。了解这两种线条的不同，能让我们画出更有表现力的画面。

单线与复线的含义



单线效果由单条线段构成轮廓。



复线效果由多条线段共同组成轮廓。



单线表示一条线段的形状和走向，它对轮廓的表现十分清晰。



用多条线表现轮廓，它们在相同的线条走向上有一定范围内的波动，从而产生出复线的效果。

不同画面中的单线和复线效果



单线效果表现出来的画面显得比较干净整洁，很适合后期涂上灰度和上色。



复线表现的轮廓有不确定性，通过多次下笔能让线条更加准确和灵活，这种效果通常出现在初稿中。