

# 超级漫画古风人物素描技法

(第2版)

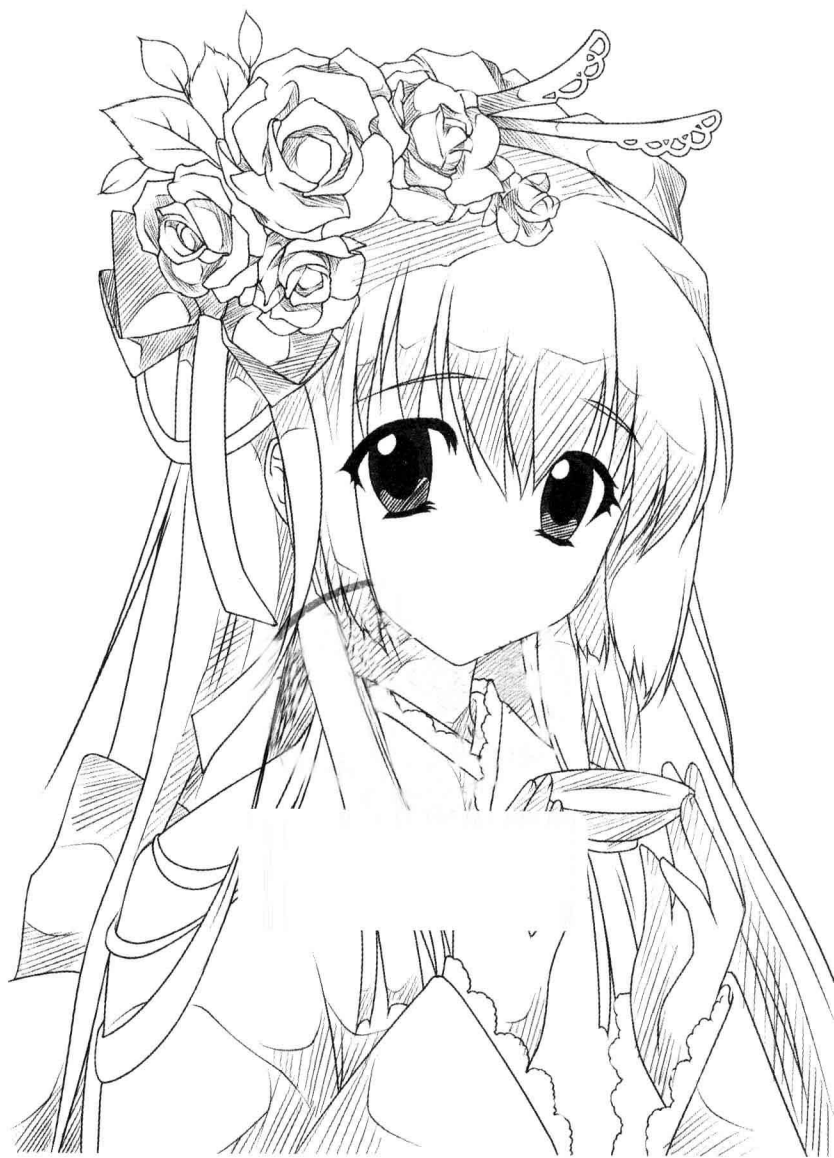
全新升级★超级畅销★第2版★开阔思路★激发想象力★提升创作力



# 动漫秀场<sup>11</sup>

金卡通 韩兴刚 编著

## 超级漫画古风人物 素描技法 (第2版)



人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目(CIP)数据

动漫秀场. 11, 超级漫画古风人物素描技法 / 韩兴刚编著. — 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2013. 10  
ISBN 978-7-115-32752-9

I. ①动… II. ①韩… III. ①漫画—人物画—素描技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第184324号

## 内 容 提 要

古风人物的造型是不是很美呢? 他们的表情与动作应该是怎样的呢? 他们的服饰有什么特色呢? 不同国家的古风人物又有什么区别呢? 什么样的古风人物比较受欢迎呢? 怎样才能将这些特点表现出来呢? 或许本书可以给你一些灵感哦!

本书是“动漫秀场”系列中的一本。主要向大家介绍东西方古风人物造型的素描技法, 作者用大量的图例和简洁的语言进行了细致的讲解。全书内容详尽, 包括古风人物的头部、五官、发型、身体、表情、动作、服饰及配饰的绘制技法等内容。

本书内容丰富, 讲解细致, 语言轻松活泼, 图片生动形象, 结构安排合理, 通过大量的范例介绍古风人物的绘制方法, 是漫画爱好者学习专业绘画技法的入门用书, 也适合初、中级动漫爱好者作为自学用书和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 金卡通 韩兴刚  
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>  
三河市海波印务有限公司印刷
  - ◆ 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: 8 001-12 000册 2013年10月河北第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

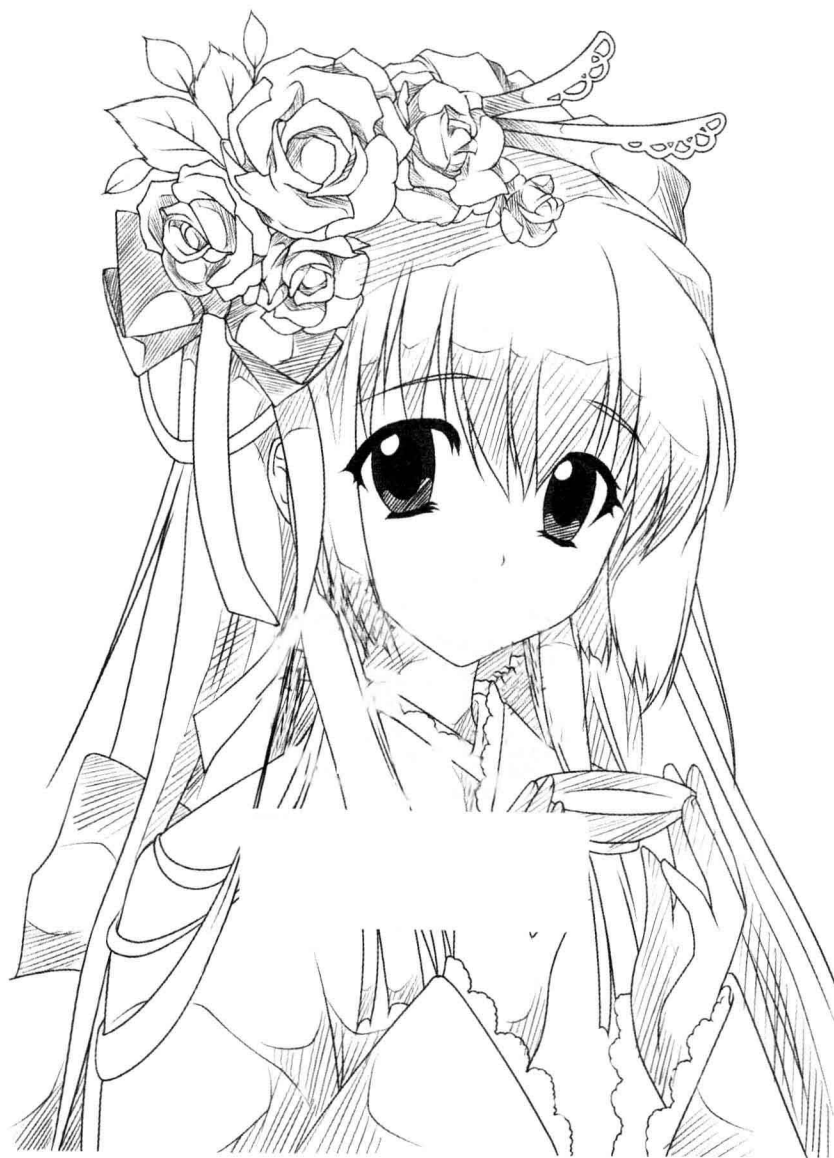
反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

# 动漫秀场<sup>11</sup>

金卡通 韩兴刚 编著

## 超级漫画古风人物 素描技法 (第2版)



人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目(CIP)数据

动漫秀场. 11, 超级漫画古风人物素描技法 / 韩兴刚编著. -- 2版. -- 北京: 人民邮电出版社, 2013. 10  
ISBN 978-7-115-32752-9

I. ①动… II. ①韩… III. ①漫画—人物画—素描技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第184324号

## 内 容 提 要

古风人物的造型是不是很美呢? 他们的表情与动作应该是怎样的呢? 他们的服饰有什么特色呢? 不同国家的古风人物又有什么区别呢? 什么样的古风人物比较受欢迎呢? 怎样才能将这些特点表现出来呢? 或许本书可以给你一些灵感哦!

本书是“动漫秀场”系列中的一本。主要向大家介绍东西方古风人物造型的素描技法, 作者用大量的图例和简洁的语言进行了细致的讲解。全书内容详尽, 包括古风人物的头部、五官、发型、身体、表情、动作、服饰及配饰的绘制技法等内容。

本书内容丰富, 讲解细致, 语言轻松活泼, 图片生动形象, 结构安排合理, 通过大量的范例介绍古风人物的绘制方法, 是漫画爱好者学习专业绘画技法的入门用书, 也适合初、中级动漫爱好者作为自学用书和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 金卡通 韩兴刚  
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>  
三河市海波印务有限公司印刷
  - ◆ 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: 8 001-12 000册 2013年10月河北第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 古风人物造型基础 005

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 1.1 古风人物的头部绘制      | 006 |
| 1.1.1 头部绘制的流程      | 006 |
| 1.1.2 十字线的运用       | 007 |
| 1.1.3 东西方人物的头部轮廓差异 | 008 |
| 1.2 古风人物的五官绘制      | 009 |
| 1.2.1 眼睛的绘制        | 009 |
| 1.2.2 耳朵的绘制        | 010 |
| 1.2.3 嘴巴的绘制        | 011 |
| 1.2.4 鼻子的绘制        | 012 |
| 1.3 古风人物的发型绘制      | 012 |
| 1.3.1 女性发型——直发     | 012 |
| 1.3.2 女性发型——卷发     | 013 |
| 1.3.3 女性发型——辫子     | 014 |
| 1.3.4 女性发型——束发     | 015 |
| 1.3.5 女性发型——姬发式    | 016 |
| 1.3.6 女性发型——包包头    | 017 |
| 1.3.7 男性发型——长发     | 018 |
| 1.3.8 古风发饰的绘制      | 019 |
| 1.4 古风人物的身体绘制      | 025 |
| 1.4.1 骨骼的特点        | 025 |
| 1.4.2 肌肉的表现        | 026 |
| 1.4.3 四肢的表现        | 028 |
| 1.4.4 手的表现         | 033 |
| 1.4.5 脚的表现         | 037 |

## 第2章 古风人物的千姿百态 039

|               |     |
|---------------|-----|
| 2.1 古风人物的表情绘制 | 040 |
|---------------|-----|

|             |     |
|-------------|-----|
| 2.1.1 微笑的绘制 | 040 |
| 2.1.2 大笑的绘制 | 041 |
| 2.1.3 愤怒的绘制 | 042 |
| 2.1.4 哀伤的绘制 | 043 |
| 2.1.5 害羞的绘制 | 044 |
| 2.1.6 惊讶的绘制 | 045 |
| 2.1.7 呆滞的绘制 | 046 |

## 2.2 古风人物的动作绘制 047

|              |     |
|--------------|-----|
| 2.2.1 坐姿的绘制  | 047 |
| 2.2.2 坐卧的绘制  | 049 |
| 2.2.3 跪姿的绘制  | 051 |
| 2.2.4 站姿的绘制  | 054 |
| 2.2.5 走姿的绘制  | 056 |
| 2.2.6 跑姿的绘制  | 058 |
| 2.2.7 跳跃的绘制  | 060 |
| 2.2.8 飞踢的绘制  | 062 |
| 2.2.9 挥剑的绘制  | 064 |
| 2.2.10 舞刀的绘制 | 066 |
| 2.2.11 弹奏的绘制 | 068 |
| 2.2.12 骑马的绘制 | 071 |

## 2.3 古风人物的性情绘制 073

|             |     |
|-------------|-----|
| 2.3.1 豪放的绘制 | 073 |
| 2.3.2 矜持的绘制 | 075 |
| 2.3.3 清高的绘制 | 076 |
| 2.3.4 高贵的绘制 | 077 |
| 2.3.5 儒雅的绘制 | 078 |

## 第3章 古风人物姿态表现 079

|               |     |
|---------------|-----|
| 3.1 优雅端庄的女性姿态 | 080 |
| 3.1.1 东方女性姿态  | 080 |
| 3.1.2 西方女性姿态  | 084 |
| 3.2 优雅端庄的男性姿态 | 087 |

|              |     |
|--------------|-----|
| 3.2.1 东方男性姿态 | 087 |
| 3.2.2 西方男性姿态 | 093 |

## 第4章 东方古风人物的服饰绘制

### 099

|               |     |
|---------------|-----|
| 4.1 东方古风人物的服饰 | 100 |
| 4.1.1 民族装     | 100 |
| 4.1.2 武士      | 103 |
| 4.1.3 襦裙      | 108 |
| 4.1.4 汉服      | 113 |
| 4.1.5 霓裳羽衣    | 118 |
| 4.1.6 铠甲      | 122 |
| 4.1.7 和服      | 126 |
| 4.1.8 神官服     | 131 |
| 4.1.9 日式铠甲    | 134 |
| 4.1.10 女性铠甲   | 136 |
| 4.1.11 忍者装    | 138 |
| 4.2 东方古风人物的配饰 | 142 |
| 4.2.1 发簪的绘制   | 142 |
| 4.2.2 玉佩的绘制   | 147 |
| 4.2.3 兵器的绘制   | 150 |

## 第5章 西方古风人物服饰的绘制

### 161

|               |     |
|---------------|-----|
| 5.1 西方古风人物的服饰 | 162 |
| 5.1.1 斗牛士装    | 162 |
| 5.1.2 婚纱      | 164 |
| 5.1.3 巫女装     | 166 |
| 5.1.4 仕女装     | 169 |
| 5.1.5 少妇装     | 172 |
| 5.1.6 乡村装     | 174 |

|                |     |
|----------------|-----|
| 5.1.7 格斗装      | 177 |
| 5.2 西方古风人物的配饰  | 180 |
| 5.2.1 首饰的绘制    | 180 |
| 5.2.2 武器的绘制    | 183 |
| 5.3 西方古风人物绘制范例 | 202 |
| 5.3.1 船上的威尼斯贵族 | 202 |
| 5.3.2 拔剑的男子    | 204 |
| 5.3.3 挥剑的女士    | 206 |
| 5.3.4 打伞的女士    | 208 |
| 5.3.5 出行的小姐    | 210 |
| 5.3.6 弓箭手      | 212 |
| 5.3.7 持匕的少年    | 214 |
| 5.3.8 吃苹果的少女   | 216 |
| 5.3.9 飞起的少女    | 218 |

## 第6章 场景中的古风人物

### 219

|                  |     |
|------------------|-----|
| 6.1 骑马人物与古风背景的结合 | 220 |
| 6.2 弹琴人物与古风背景的结合 | 222 |
| 6.3 下棋人物与古风背景的结合 | 224 |



## 第1章 古风人物造型基础

不同地区、不同时代的人物拥有不同的造型特征，根据这些不同的特征，又可以将东西方人物区分开来，本章将为大家讲述古风人物的造型特征。

# 1.1 古风人物的头部绘制

## 1.1.1 头部绘制的流程

人物造型的重点在于人物头部的表现，正确了解并学习头部的绘制步骤，便于我们对人物的头部刻画有一个系统的认识。

1 首先我们需要考虑人物的面部朝向，然后用简单的线条勾勒出人物头部结构的草稿。



2 绘制出头发结构，并利用十字线准确绘制出五官的结构。

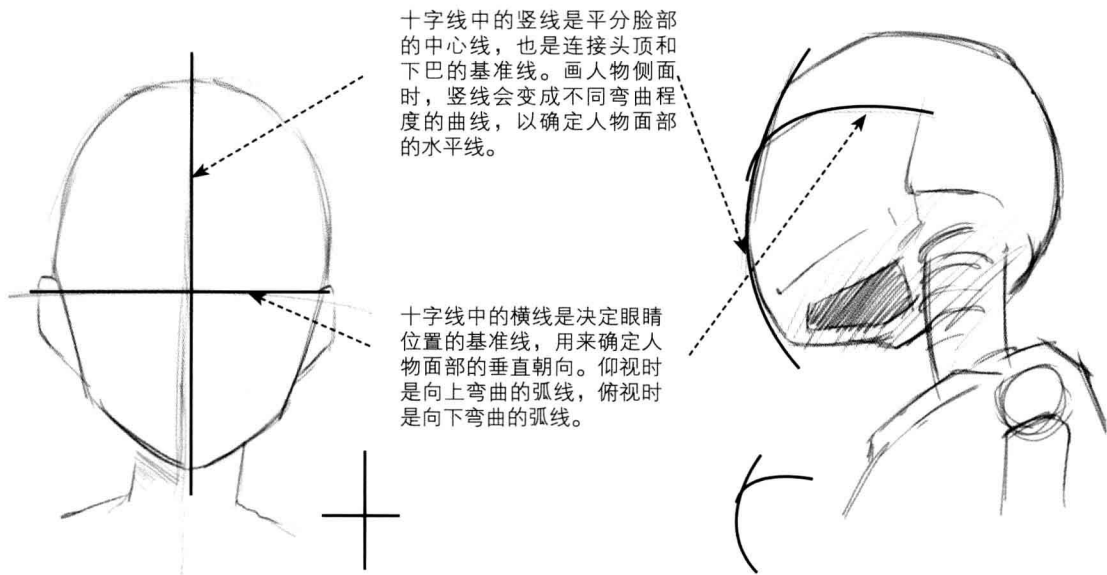


3 细致刻画头发结构，并利用十字线准确绘制出五官。



4 添加简单的阴影并调整细节，完成绘制。

## 1.1.2 十字线的运用



人物的脸型多种多样，但在绘制的时候都可以从“0”和“+”开始。“0”和“+”表示人物脸部的基线，“0”代表人物脸部的轮廓，“+”代表十字线。在头部轮廓中添加十字线可以确定人物面部的朝向和五官位置，帮助我们正确地掌握脸部大体动态。

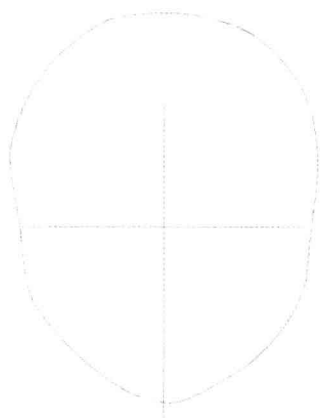
十字线中的横线是初学者不容易把握的，因为不知道如何定位面积较大的眼睛，较为常用的定位方式分别是以横线定位眼睛的下边缘和上边缘两种。



在绘制动态的人物头部时，十字线起到了至关重要的作用。横线的弧度标示出了画面视角，弧度向上是仰视；竖线向左偏则标示出了人物脸部的朝向（以上图为例，在绘制时横线标示出了眼睛上端的位置）。

### 1.1.3 东西方人物的头部轮廓差异

鹅蛋脸型适合于东方的古风人物，具有饱满的额头和圆润的下巴。鹅蛋脸型的头部结构像一个倒立的鹅蛋，这些都是在绘制时需要注意的细节。

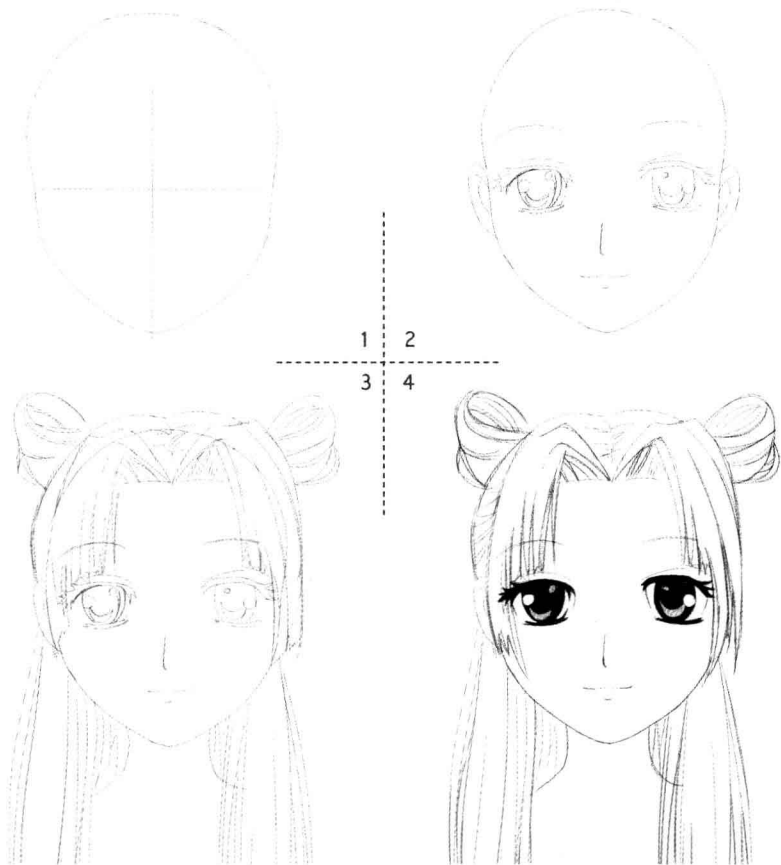


❶ 用简单的线条勾勒出人物的头部结构，要注意下巴处的转折。

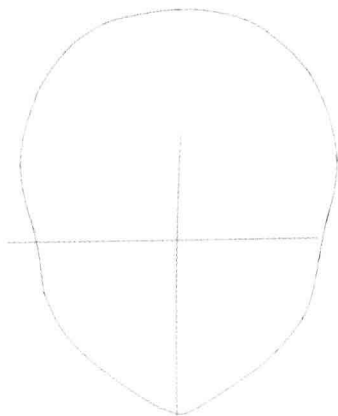
❷ 画出人物的五官，要注意结构和比例。

❸ 设计好发型，然后添加头发的细节部分。

❹ 绘制完头部细节后，清理线条，完成绘制。



西方人的脸部结构比较立体，下巴看起来比较尖，线条分明。因此三角形的脸型非常适合西方人，给人棱角分明的感觉。

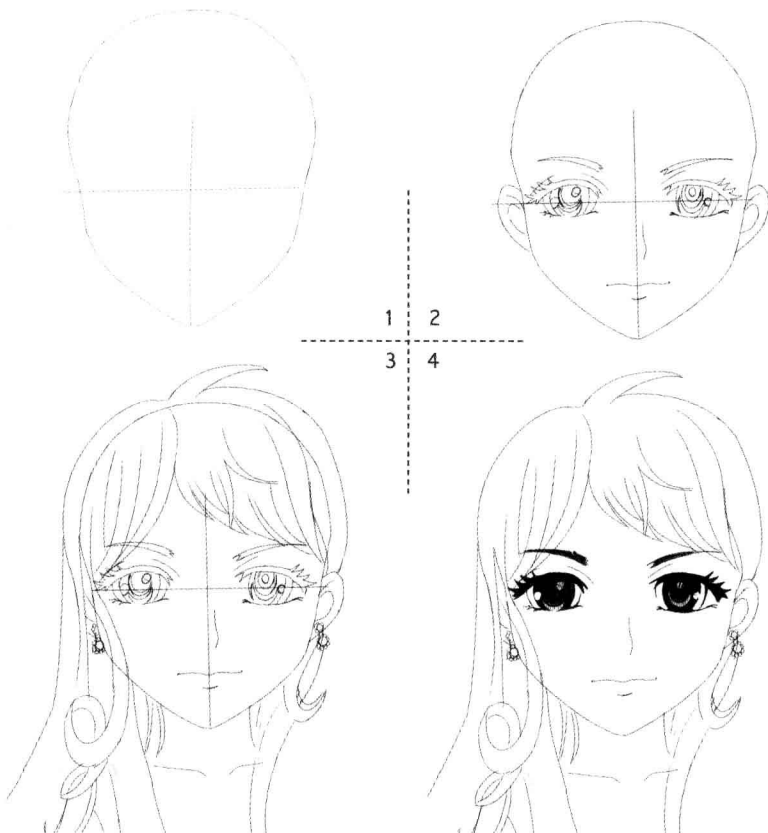


❶ 用简单的线条勾勒出人物的头部结构，要注意下巴处的转折。

❷ 画出人物的五官，要注意结构和比例。

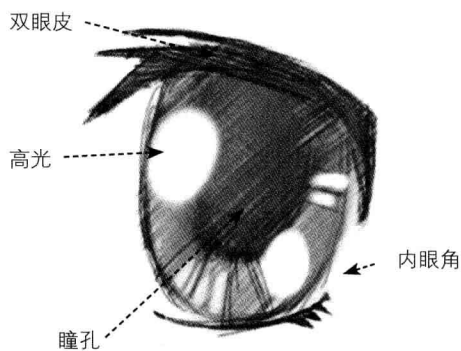
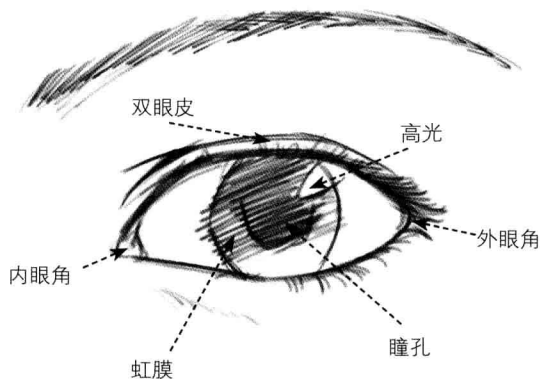
❸ 设计好发型，然后添加头发的细节部分。

❹ 绘制完头部细节后，清理线条，完成绘制。



## 1.2 古风人物的五官绘制

### 1.2.1 眼睛的绘制



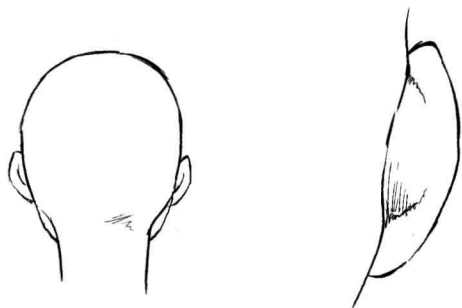
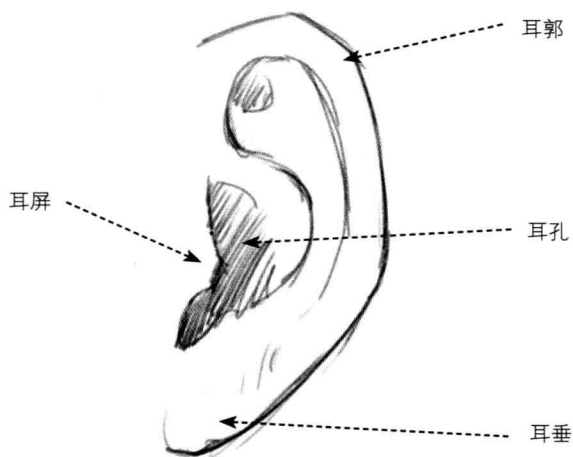
将眼珠画大，角色会显得更加乖巧（通常以女性角色应用为主）；而将眼珠画小，角色则显得更加深邃成熟。将高光部分画大画小也会产生相似的效果。同时，瞳孔与高光的位置是表现角色视线的关键（如下图所示）。



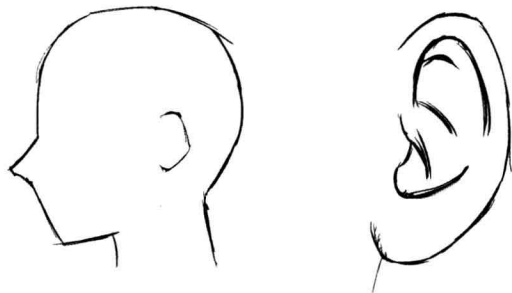
眼睛中的高光和瞳孔很重要，不同位置、不同形状、不同大小的高光和瞳孔能创造出不同的效果。无论是表现人物的可爱俏皮，还是妩媚帅气，都能通过恰当的高光和瞳孔的形状来体现。含有笑意的眼睛一般会微合，带有悲伤等情绪的眼睛形态则较多。

## 1.2.2 耳朵的绘制

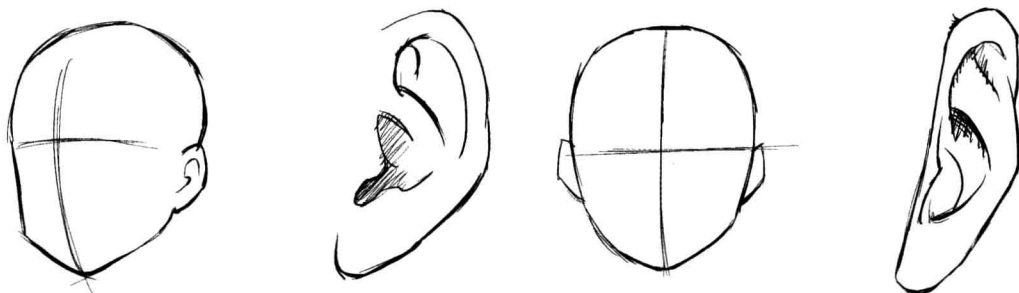
相对于其他五官而言，耳朵的形态是五官中变化最小的。实际上，仔细观察后，我们就会发现，每个人的耳朵形状都具有一定的差异，有宽大的耳郭，也有棱角分明的耳郭，形态各异。在动漫作品中，通过改变耳朵的形状、大小或厚度，就可以表现出不同的角色特征。



从背面看耳朵的形状非常有立体感。



正侧面的耳朵形状比半侧面的耳朵形状看起来更窄一些。

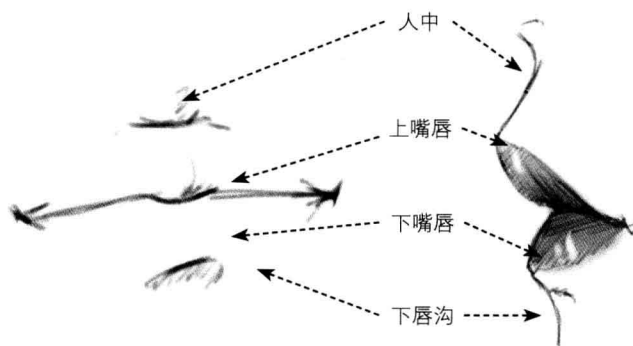


半侧面的耳朵比正面的耳朵要宽一倍。

正面的耳朵比侧面更窄，且耳郭外侧面积更小，甚至完全看不到。



### 1.2.3 嘴巴的绘制

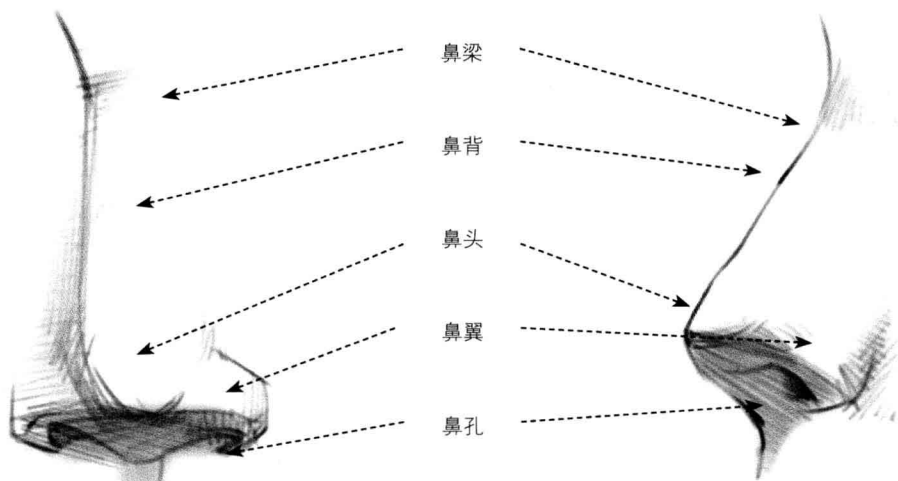


在绘制动漫人物的嘴唇时，往往只用两条简单的曲线进行表示，但是，如果想将嘴部画得更加生动，那么就不能只用简单的两条线表现了。

在简单线条的基础上，添加一定的明暗关系，表现嘴部各个部分的结构。



## 1.2.4 鼻子的绘制



鼻子随着年龄的增长而变化着。年龄越小，人物的鼻梁越短；越是成熟的人物，鼻梁就越突出。男性的鼻梁比女性的鼻梁更高，突出的鼻梁会给人一种强势的感觉。

在绘制Q版人物和年龄较小的人物时，不用绘制鼻梁，只绘制出鼻头部分。



## 1.3 古风人物的发型绘制

### 1.3.1 女性发型——直发

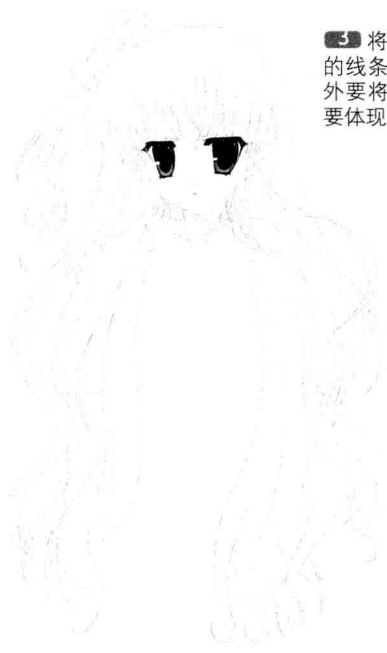
直发是比较常见的发型。在绘制直发时，一定要注意将不同朝向（发股及生长朝向）的头发进行分组，每一组头发有其独立的体积，同时又要将各组头发控制在整体头发的体积中。



■ 绘制直发前，我们首先要绘制出头部的的基本结构和发型的大概位置。



然后我们要考虑发型应该是什么样子，再在头部结构的基础上绘制发型结构。



3 将直发细化，绘制时，直发的线条要遵循头发生长趋势。另外要将头发的发丝表现出来，并要体现出头发的层次感。



4 擦除头部所有的辅助线，并添加简单的阴影，表现出头发的体积感。

### 1.3.2 女性发型——卷发

在绘制卷发的过程中，我们可以将卷发想象成弹簧的形状来绘制。绘制时，我们可以将发卷的位置相互错开，不要互相干扰，否则看起来会比较呆板。在绘制完成后，可以适当添加一些发丝，使头发看起来更加自然。发卷绘制不可以太过密集，那样会使画面看起来太呆板。



1 绘制卷发前，我们首先要绘制出头部的的基本结构和发型的大概位置。



2 在考虑好头发走势及五官后，添加人物的五官及头发结构。

03 当绘制完发型后，就可以进行细节的绘制及线稿的整理。



04 完成线稿修改后，适当添加一定的明暗关系，可以使头发和整个头部的体积感更加突出。



### 1.3.3 女性发型——辫子

古代人物的发型比较繁杂，绘制时需要注意的问题也比较多。辫子是古代人物的常用发型，在辫子的表现上需要注意它是一束一束绘制出来的。



01 绘制辫子前，我们首先要绘制出头部和辫子的基本结构。



02 将辫子整体的大致走向绘制出来。