

顶尖漫画家携手一线漫画教师联合创作

MANGA TECHNIQUES STANDARD TUTORIAL

# 漫画技法标准教程

## 人物基础篇

C·C动漫社 著

240分钟独家教学视频  
DVD

资深漫画师全程讲解

愤怒表情绘制视频

喜悦表情绘制视频

人物脸型绘制视频

人物五官绘制视频

人物关节绘制视频

人物手部绘制视频

人物躯干绘制视频

人体体型绘制视频

人物动作绘制视频

身衣服绘制视频

生制服绘制视频

....



中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn

MANGA TECHNIQUES STANDARD TUTORIAL

# 漫画技法标准教程

## 人物基础篇

C·C动漫社 著

图书在版编目(CIP)数据

漫画技法标准教程. 人物基础篇 / C·C动漫社著

—北京: 中国水利水电出版社, 2012. 8

ISBN 978-7-5084-9949-9

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第150056号

书 名: 漫画技法标准教程 人物基础篇

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](http://www.waterpub.com.cn)

E-mail: [sales@waterpub.com.cn](mailto: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](mailto: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 160千字

版 次: 2012年9月第1版 2012年9月第1次印刷

定 价: 29.80元(附赠光盘)

---

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

在创作本套书之前，C·C动漫社已经相继推出了几套成功的漫画技法书。既有手册类的《漫画素描技法从入门到精通》系列，也有实例类的《漫画技法经典77例》系列，虽然这些图书已经覆盖了大多数绘画技法和主题。但我们一直想要创作一套能让更多入门读者学习使用，内容优质、权威、系统，但价格却又很便宜的图书。并且可以作为各大院校动漫专业和相关动漫培训班使用的标准教材。

我们首先面临的最大的挑战和困难是成本问题，既要保证内容的完整和优质，还要保证成书后的成本最低。因此我们想尽一切办法在不降低品质的情况下控制成本。

1.首先我们寻找到信息含量最大的版式和体例，这样就保证了在总体信息含量不变的情况下，最大可能地节省页数，从而控制成本。

2.其次书中大量使用了实拍照片的“案例演示”，通过现场感极强的讲解方式，以最少的经典案例数量保证了读者的学习效果。

3.本书采用了高级的轻型双胶纸来印刷，这种纸的特点是环保、重量轻，但图像的表现力好，虽然价格更贵，但重量的减轻为我们节省了不少成本。

4.针对书中内容附赠的超长教学视频，是本书重中之重，也是本书最具含金量的一点。针对每个章节不同的主题，录制了专门的教学视频，并且所录视频都是与书中所讲案例互补的内容。读者不仅可以看到绘制流程，还可以看到漫画家们在起稿和绘画时的所有辅助动作和技巧，以及用笔排线的习惯，极大地提高了漫画学习的效率和效果。

本书是《漫画技法标准教程》系列中的人物基础篇。在漫画绘制中，人物绘制是重要的部分。本书从人物的头部绘制开始入手，细致讲解了人物面部五官的绘制方法、表情的绘制要点、如何用各种表情符号表现人物情绪。接下来系统讲解了不同体型人物的身体绘制、人物的动作表现，以及不同角度下人体的透视变化。最后还介绍了如何用发型、服饰来表现富有魅力的人物。在本书的配套光盘中放置了12段约240分钟的教学视频，便于读者参考学习。

相信只要你真正喜欢漫画，并认真阅读本书，就一定画出生动形象的漫画人物。现在就让我们一起开始学习吧！

C·C动漫社

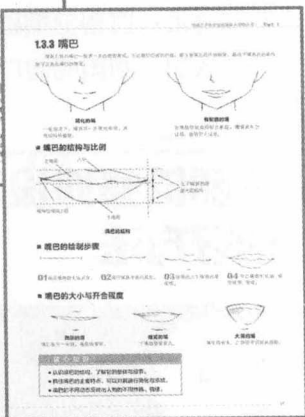
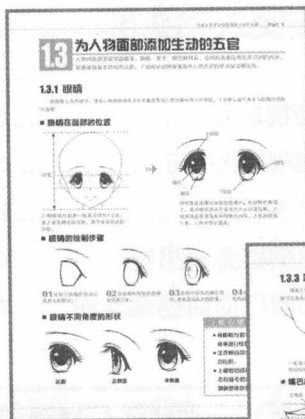




# 本书使用说明

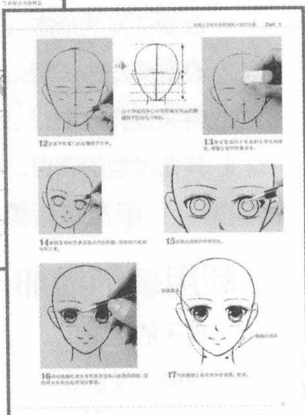
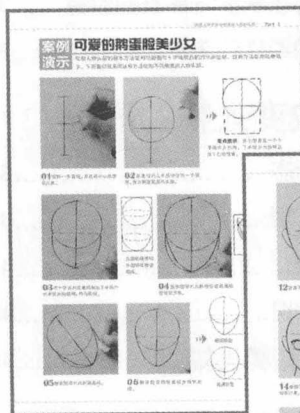
## ■ 知识点分析讲解

通过丰富的图例和详细的解说，让读者能轻松掌握绘制漫画的基础知识和技法。



## ■ 案例演示

通过实际绘制的流程图片，详细地解说绘制漫画中的每一个步骤。



## ■ 核心知识与重难点分析

用简练的文字概括每一章节的核心知识。用图文并茂的方式对绘画技法的重难点进行分析。



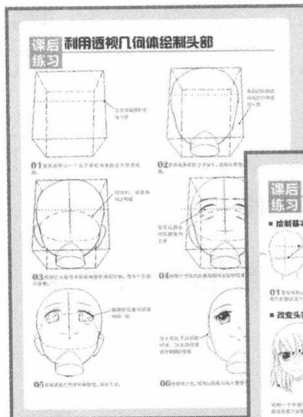
**核心知识**

- 开眼型人物经常以微笑或者大笑的表情出现。
- 开眼型人物由于性格比较直率外向，因此表情较为夸张，眼睛和嘴巴的表现幅度比较大。
- 开眼型人物五官表情一般较为舒展、较为积极。



## ■ 课后练习

在每章的最后，有针对性地提出具体练习的目标，使读者能更好地巩固已学习到的知识和技法。



# 目 录

Contents

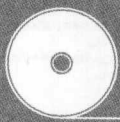


前言

本书使用说明

## Part 1

### 快速上手学会绘制漫画人物的头部



- 人物脸型的绘制
- 人物五官的绘制

#### 11 圆圈与十字线组成人物的头部

- 1.1.1 圆圈与十字线组合 ..... 8
- 1.1.2 绘制不同角度的人物头部 ..... 9

#### 12 巧用几何形表现人物脸型

- 1.2.1 圆脸 ..... 10
- 1.2.2 鹅蛋脸 ..... 11
- 1.2.3 方脸 ..... 12
- 1.2.4 尖脸 ..... 13
- 1.2.5 脸型的性别差异 ..... 14

#### 13 为人物面部添加生动的五官

- 1.3.1 眼睛 ..... 15
- 1.3.2 鼻子 ..... 16
- 1.3.3 嘴巴 ..... 17
- 1.3.4 耳朵 ..... 18
- 1.3.5 五官的性别差异 ..... 19

#### 14 通过改变五官的状态改变面部形象

- 1.4.1 着重表现眼睛 ..... 20
- 1.4.2 着重表现鼻子 ..... 21
- 1.4.3 着重表现嘴巴 ..... 22

#### 15 通过改变五官的位置改变面部形象

- 1.5.1 改变眼睛的位置 ..... 23

- 1.5.2 改变鼻子的位置 ..... 24
- 1.5.3 改变嘴巴的位置 ..... 25

#### 16 利用透视法使人物头部更加生动

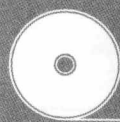
- 1.6.1 简单易懂的透视基础 ..... 26
- 1.6.2 简化头部的透视变化技巧 ..... 27
- 1.6.3 改变视角后的头部变化 ..... 28

案例演示：可爱的鹅蛋脸美少女 ..... 29

课后练习：利用透视几何体绘制头部 ..... 32

## Part 2

### 头部的整体设计是区分角色的好方法



- 人物发型的绘制

#### 21 头发的绘制与表现技巧

- 2.1.1 利用发际线绘制头发 ..... 34
- 2.1.2 利用线条和色块来区分头发的颜色 ..... 35
- 2.1.3 坚硬的头发和柔软的头发表现 ..... 36

#### 22 利用发型改变人物的形象

- 2.2.1 改变头发的形态 ..... 37
- 2.2.2 改变头发的长短 ..... 39
- 2.2.3 将头发扎起来 ..... 41
- 2.2.4 其他发型的表现 ..... 43

案例演示：卷发萌系美少女 ..... 45

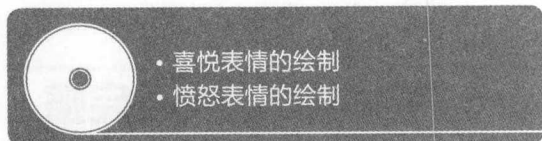
#### 23 利用装饰增加人物的华丽度

- 2.3.1 帽子的画法 ..... 50
- 2.3.2 眼镜的画法 ..... 52
- 2.3.3 发箍和发带的画法 ..... 53
- 2.3.4 发夹的画法 ..... 55

2.3.5 不同装饰品的画法 .....	56
案例演示: 戴帽子的卷发小女孩 .....	57
课后练习: 通过变换发型改变人物的形象 .....	62

## Part 3

# 通过改变五官的形状来改变表情



### 31 通过改变五官的状态来改变表情

3.1.1 改变眼睛的状态 .....	64
3.1.2 改变嘴巴的状态 .....	65

### 32 不同性格的人表情变化有差异

3.2.1 开朗的人物喜怒哀乐形于色 .....	66
3.2.2 忧郁的人物表情显得阴沉 .....	68

### 33 学会使用表情符号

3.3.1 线条的画法 .....	70
3.3.2 象形符号的画法 .....	72
3.3.3 图形符号的画法 .....	74

### 34 常见的面部表情大集合

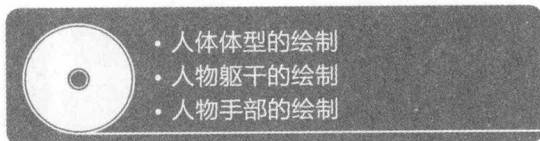
3.4.1 喜悦的画法 .....	76
3.4.2 愤怒的画法 .....	77
3.4.3 哀伤的画法 .....	78
3.4.4 惊讶的画法 .....	79
3.4.5 害羞的画法 .....	80
3.4.6 傲慢的画法 .....	81
3.4.7 疑惑的画法 .....	82
3.4.8 害怕的画法 .....	83
3.4.9 阴险的画法 .....	84
3.4.10 无语的画法 .....	85

案例演示: 微笑的可爱美少女 .....

课后练习: 通过五官的细节表现人物表情 .....

## Part 4

# 人物身体的简单表现



### 41 了解身体的基本构造

4.1.1 骨骼的简化处理 .....	94
4.1.2 肌肉的精简表现 .....	95

### 42 利用头身比改变角色给人的印象

4.2.1 人体不同部位的头身比 .....	96
4.2.2 女性角色惯用的头身比 .....	97
4.2.3 男性角色惯用的头身比 .....	100
4.2.4 表现角色年龄的标准头身比 .....	103

### 43 不同体型的画法

4.3.1 理想体型的画法 .....	108
4.3.2 偏瘦体型的画法 .....	110
4.3.3 肥胖体型的画法 .....	112

案例演示: 拥有模特身材的御姐 .....

### 44 躯干的简单画法

4.4.1 躯干的基本形态 .....	120
4.4.2 女性躯干和男性躯干的差异 .....	122

### 45 手脚的简单画法

4.5.1 手部的结构和简单画法 .....	123
4.5.2 脚部的结构和简单画法 .....	124
4.5.3 女性和男性手脚的差异 .....	125

### 46 利用透视绘制人物的身体

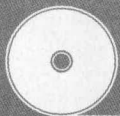
4.6.1 视点在人物身体的1/2处 .....	126
4.6.2 视点低于人物的垂直中心点 .....	127
4.6.3 视点高于人物的垂直中心点 .....	128

案例演示: 体态轻盈的正太 .....

课后练习: 根据头身比绘制不同体型的人物 .....

## Part 5

# 学会绘制人物的动作



- 人物关节的绘制
- 人物动作的绘制

### 5.1 人体动作的奥秘

- 5.1.1 支撑人体动作的关节点 ..... 136
- 5.1.2 人体肩颈的动作 ..... 137
- 5.1.3 人体躯干的动作 ..... 138
- 5.1.4 人体手部的动作 ..... 139
- 5.1.5 人体腿部的动作 ..... 140

### 5.2 把握人物动态的小窍门

- 5.2.1 手臂三处关节的动态表现 ..... 141
- 5.2.2 手肘做支点的动态表现 ..... 142
- 5.2.3 手指的动态表现 ..... 143
- 5.2.4 髋关节的动态表现 ..... 144
- 5.2.5 膝关节的动态表现 ..... 145
- 5.2.6 脚部的动态表现 ..... 146

### 5.3 人物整体的基本动作表现

- 5.3.1 站姿的画法 ..... 147
- 5.3.2 坐姿的画法 ..... 148
- 5.3.3 躺姿的画法 ..... 149
- 5.3.4 走路的画法 ..... 150
- 5.3.5 趴姿的画法 ..... 151
- 5.3.6 跪姿的画法 ..... 152
- 5.3.7 蹲姿的画法 ..... 153
- 5.3.8 跳跃的画法 ..... 154

案例演示：休息中的少女 ..... 155

### 5.4 人物整体的特殊动作表现

- 5.4.1 舞蹈动作的画法 ..... 162
- 5.4.2 飞翔动作的画法 ..... 164
- 5.4.3 格斗动作的画法 ..... 166
- 5.4.4 施展魔法动作的画法 ..... 168

### 5.5 利用透视法绘制人物的身体动作

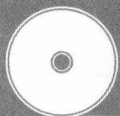
- 5.5.1 表现出近大远小的透视感 ..... 170
- 5.5.2 利用夸大的方式强调动作的力度 ..... 171
- 5.5.3 三个不同视点下的人物动作表现 ..... 172

案例演示：向上跳跃的少年 ..... 175

课后练习：根据关节绘制出人物动态 ..... 182

## Part 6

# 为人物添加服饰表现完整角色



- 紧身衣服的绘制
- 学生制服的绘制

### 6.1 学会在身体的基础上绘制服饰

- 6.1.1 先画身体再画衣服 ..... 184
- 6.1.2 衣服在人体上的三种状态 ..... 185

### 6.2 画好服饰的三大要点

- 6.2.1 缝纫线的画法 ..... 187
- 6.2.2 圆筒的画法 ..... 188
- 6.2.3 褶皱的画法 ..... 189

### 6.3 服饰的三种状态表现

- 6.3.1 紧身型服饰的画法 ..... 191
- 6.3.2 合身型服饰的画法 ..... 192
- 6.3.3 宽松型服饰的画法 ..... 193

### 6.4 身着基本款服饰的人物表现

- 6.4.1 西装的画法 ..... 194
- 6.4.2 套裙的画法 ..... 195
- 6.4.3 休闲装的画法 ..... 196
- 6.4.4 学生装的画法 ..... 197
- 6.4.5 工装服的画法 ..... 198

案例演示：身穿长裙的美少女 ..... 199

课后练习：根据服饰三大要点为人物添加衣服 ..... 207



MANGA TECHNIQUES STANDARD TUTORIAL

# 漫画技法标准教程

## 人物基础篇

C·C动漫社 著



中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn

# 前言

Foreword

在创作本套书之前，C·C动漫社已经相继推出了几套成功的漫画技法书。既有手册类的《漫画素描技法从入门到精通》系列，也有实例类的《漫画技法经典77例》系列，虽然这些图书已经覆盖了大多数绘画技法和主题。但我们一直想要创作一套能让更多入门读者学习使用，内容优质、权威、系统，但价格却又很便宜的图书。并且可以作为各大院校动漫专业和相关专业动漫培训班使用的标准教材。

我们首先面临的最大挑战和困难是成本问题，既要保证内容的完整和优质，还要保证成书后的成本最低。因此我们想尽一切办法在不降低品质的情况下控制成本。

1.首先我们寻找到信息含量最大的版式和体例，这样就保证了在总体信息含量不变的情况下，最大可能地节省页数，从而控制成本。

2.其次书中大量使用了实拍照片的“案例演示”，通过现场感极强的讲解方式，以最少的经典案例数量保证了读者的学习效果。

3.本书采用了高级的轻型双胶纸来印刷，这种纸的特点是环保、重量轻，但图像的表现力好，虽然价格更贵，但重量的减轻为我们节省了不少成本。

4.针对书中内容附赠的超长教学视频，是本书重中之重，也是本书最具含金量的一点。针对每个章节不同的主题，录制了专门的教学视频，并且所录视频都是与书中所讲案例互补的内容。读者不仅可以看到绘制流程，还可以看到漫画家们在起稿和绘画时的所有辅助动作和技巧，以及用笔排线的习惯，极大地提高了漫画学习的效率和效果。

本书是《漫画技法标准教程》系列中的人物基础篇。在漫画绘制中，人物绘制是重要的部分。本书从人物的头部绘制开始入手，细致讲解了人物面部五官的绘制方法、表情的绘制要点、如何用各种表情符号表现人物情绪。接下来系统讲解了不同体型人物的身体绘制、人物的动作表现，以及不同角度下人体的透视变化。最后还介绍了如何用发型、服饰来表现富有魅力的人物。在本书的配套光盘中放置了12段约240分钟的教学视频，便于读者参考学习。

相信只要你真正喜欢漫画，并认真阅读本书，就一定能画出生动形象的漫画人物。现在就让我们一起开始学习吧！

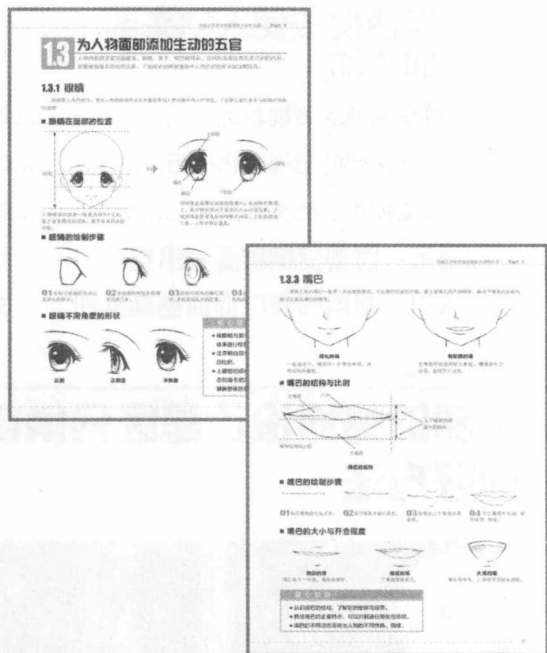
C·C动漫社



# 本书使用说明

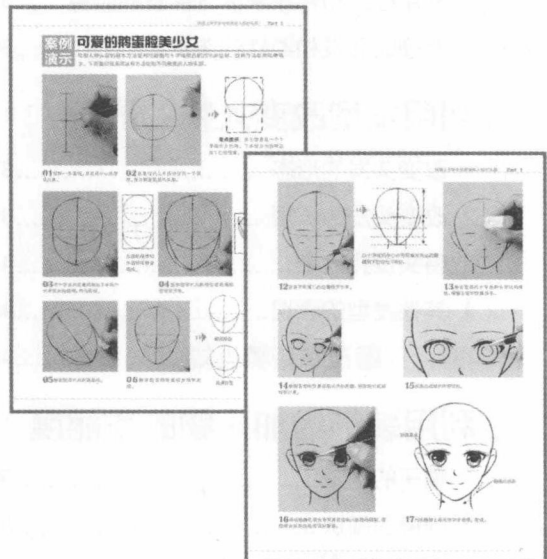
## ■ 知识点分析讲解

通过丰富的图例和详细的解说，让读者能轻松掌握绘制漫画的基础知识和技法。



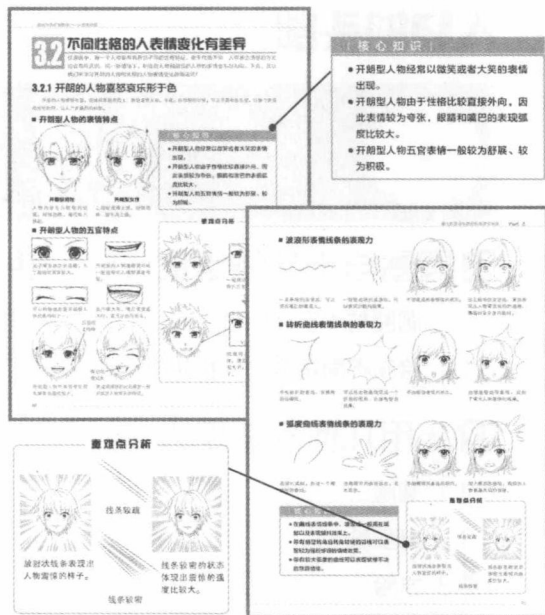
## ■ 案例演示

通过实际绘制的流程图片，详细地解说绘制漫画中的每一个步骤。



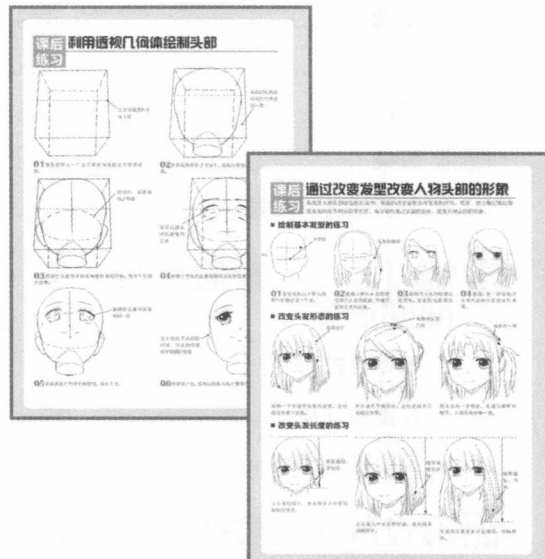
## ■ 核心知识与重难点分析

用简练的文字概括每一章节的核心知识点。用图文并茂的方式对绘画技法的重难点进行分析。



## ■ 课后练习

在每章的最后，有针对性地提出具体练习的目标，使读者能更好地巩固已学习到的知识和技法。



# 目 录

Contents

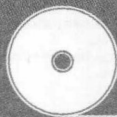


前言

本书使用说明

## Part 1

### 快速上手学会绘制漫画人物的头部



· 人物脸型的绘制  
· 人物五官的绘制

#### 11 圆圈与十字线组成人物的头部

- 1.1.1 圆圈与十字线组合 ..... 8
- 1.1.2 绘制不同角度的人物头部 ..... 9

#### 12 巧用几何形表现人物脸型

- 1.2.1 圆脸 ..... 10
- 1.2.2 鹅蛋脸 ..... 11
- 1.2.3 方脸 ..... 12
- 1.2.4 尖脸 ..... 13
- 1.2.5 脸型的性别差异 ..... 14

#### 13 为人物面部添加生动的五官

- 1.3.1 眼睛 ..... 15
- 1.3.2 鼻子 ..... 16
- 1.3.3 嘴巴 ..... 17
- 1.3.4 耳朵 ..... 18
- 1.3.5 五官的性别差异 ..... 19

#### 14 通过改变五官的状态改变面部形象

- 1.4.1 着重表现眼睛 ..... 20
- 1.4.2 着重表现鼻子 ..... 21
- 1.4.3 着重表现嘴巴 ..... 22

#### 15 通过改变五官的位置改变面部形象

- 1.5.1 改变眼睛的位置 ..... 23

- 1.5.2 改变鼻子的位置 ..... 24
- 1.5.3 改变嘴巴的位置 ..... 25

#### 16 利用透视法使人物头部更加生动

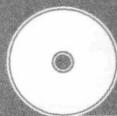
- 1.6.1 简单易懂的透视基础 ..... 26
- 1.6.2 简化头部的透视变化技巧 ..... 27
- 1.6.3 改变视角后的头部变化 ..... 28

案例演示：可爱的鹅蛋脸美少女 ..... 29

课后练习：利用透视几何体绘制头部 ..... 32

## Part 2

### 头部的整体设计是区分角色的好方法



· 人物发型的绘制

#### 21 头发的绘制与表现技巧

- 2.1.1 利用发际线绘制头发 ..... 34
- 2.1.2 利用线条和色块来区分头发的颜色 ..... 35
- 2.1.3 坚硬的头发和柔软的头发 ..... 36

#### 22 利用发型改变人物的形象

- 2.2.1 改变头发的形态 ..... 37
- 2.2.2 改变头发的长短 ..... 39
- 2.2.3 将头发扎起来 ..... 41
- 2.2.4 其他发型的表现 ..... 43

案例演示：卷发萌系美少女 ..... 45

#### 23 利用装饰增加人物的华丽度

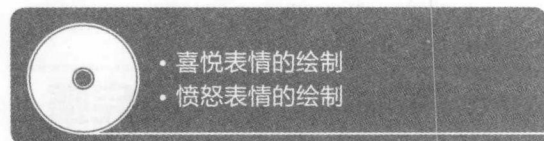
- 2.3.1 帽子的画法 ..... 50
- 2.3.2 眼镜的画法 ..... 52
- 2.3.3 发箍和发带的画法 ..... 53
- 2.3.4 发夹的画法 ..... 55



2.3.5 不同装饰品的画法 .....	56
案例演示: 戴帽子的卷发小女孩 .....	57
课后练习: 通过变换发型改变人物的形象 .....	62

## Part 3

# 通过改变五官的形状来改变表情



### 31 通过改变五官的状态来改变表情

3.1.1 改变眼睛的状态 .....	64
3.1.2 改变嘴巴的状态 .....	65

### 32 不同性格的人表情变化有差异

3.2.1 开朗的人物喜怒哀乐形于色 .....	66
3.2.2 忧郁的人物表情显得阴沉 .....	68

### 33 学会使用表情符号

3.3.1 线条的画法 .....	70
3.3.2 象形符号的画法 .....	72
3.3.3 图形符号的画法 .....	74

### 34 常见的面部表情大集合

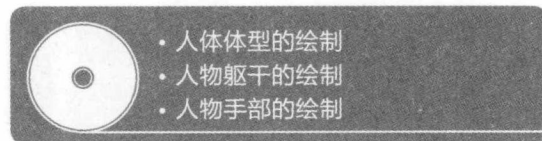
3.4.1 喜悦的画法 .....	76
3.4.2 愤怒的画法 .....	77
3.4.3 哀伤的画法 .....	78
3.4.4 惊讶的画法 .....	79
3.4.5 害羞的画法 .....	80
3.4.6 傲慢的画法 .....	81
3.4.7 疑惑的画法 .....	82
3.4.8 害怕的画法 .....	83
3.4.9 阴险的画法 .....	84
3.4.10 无语的画法 .....	85

案例演示: 微笑的可爱美少女 .....

课后练习: 通过五官的细节表现人物表情 .....

## Part 4

# 人物身体的简单表现



### 41 了解身体的基本构造

4.1.1 骨骼的简化处理 .....	94
4.1.2 肌肉的精简表现 .....	95

### 42 利用头身比改变角色给人的印象

4.2.1 人体不同部位的头身比 .....	96
4.2.2 女性角色惯用的头身比 .....	97
4.2.3 男性角色惯用的头身比 .....	100
4.2.4 表现角色年龄的标准头身比 .....	103

### 43 不同体型的画法

4.3.1 理想体型的画法 .....	108
4.3.2 偏瘦体型的画法 .....	110
4.3.3 肥胖体型的画法 .....	112

案例演示: 拥有模特身材的御姐 .....

### 44 躯干的简单画法

4.4.1 躯干的基本形态 .....	120
4.4.2 女性躯干和男性躯干的差异 .....	122

### 45 手脚的简单画法

4.5.1 手部的结构和简单画法 .....	123
4.5.2 脚部的结构和简单画法 .....	124
4.5.3 女性和男性手脚的差异 .....	125

### 46 利用透视绘制人物的身体

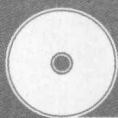
4.6.1 视点在人物身体的1/2处 .....	126
4.6.2 视点低于人物的垂直中心点 .....	127
4.6.3 视点高于人物的垂直中心点 .....	128

案例演示: 体态轻盈的正太 .....

课后练习: 根据头身比绘制不同体型的人物 .....

## Part 5

# 学会绘制人物的动作



- 人物关节的绘制
- 人物动作的绘制

### 5.1 人体动作的奥秘

- 5.1.1 支撑人体动作的关节点 ..... 136
- 5.1.2 人体肩颈的动作 ..... 137
- 5.1.3 人体躯干的动作 ..... 138
- 5.1.4 人体手部的动作 ..... 139
- 5.1.5 人体腿部的动作 ..... 140

### 5.2 把握人物动态的小窍门

- 5.2.1 手臂三处关节的动态表现 ..... 141
- 5.2.2 手肘做支点的动态表现 ..... 142
- 5.2.3 手指的动态表现 ..... 143
- 5.2.4 腕关节的动态表现 ..... 144
- 5.2.5 膝关节的动态表现 ..... 145
- 5.2.6 脚部的动态表现 ..... 146

### 5.3 人物整体的基本动作表现

- 5.3.1 站姿的画法 ..... 147
- 5.3.2 坐姿的画法 ..... 148
- 5.3.3 躺姿的画法 ..... 149
- 5.3.4 走路的画法 ..... 150
- 5.3.5 趴姿的画法 ..... 151
- 5.3.6 跪姿的画法 ..... 152
- 5.3.7 蹲姿的画法 ..... 153
- 5.3.8 跳跃的画法 ..... 154

案例演示：休息中的少女 ..... 155

### 5.4 人物整体的特殊动作表现

- 5.4.1 舞蹈动作的画法 ..... 162
- 5.4.2 飞翔动作的画法 ..... 164
- 5.4.3 格斗动作的画法 ..... 166
- 5.4.4 施展魔法动作的画法 ..... 168

### 5.5 利用透视法绘制人物的身体动作

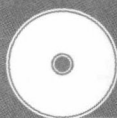
- 5.5.1 表现出近大远小的透视感 ..... 170
- 5.5.2 利用夸大的方式强调动作的力度 ..... 171
- 5.5.3 三个不同视点下的人物动作表现 ..... 172

案例演示：向上跳跃的少年 ..... 175

课后练习：根据关节绘制出人物动态 .. 182

## Part 6

# 为人物添加服饰表现完整角色



- 紧身衣服的绘制
- 学生制服的绘制

### 6.1 学会在身体的基础上绘制服饰

- 6.1.1 先画身体再画衣服 ..... 184
- 6.1.2 衣服在人体上的三种状态 ..... 185

### 6.2 画好服饰的三大要点

- 6.2.1 缝纫线的画法 ..... 187
- 6.2.2 圆筒的画法 ..... 188
- 6.2.3 褶皱的画法 ..... 189

### 6.3 服饰的三种状态表现

- 6.3.1 紧身型服饰的画法 ..... 191
- 6.3.2 合身型服饰的画法 ..... 192
- 6.3.3 宽松型服饰的画法 ..... 193

### 6.4 身着基本款服饰的人物表现

- 6.4.1 西装的画法 ..... 194
- 6.4.2 套裙的画法 ..... 195
- 6.4.3 休闲装的画法 ..... 196
- 6.4.4 学生装的画法 ..... 197
- 6.4.5 工装服的画法 ..... 198

案例演示：身穿长裙的美少女 ..... 199

课后练习：根据服饰三大要点为人物添加衣服 ..... 207

## 光盘目录

- 人物脸型的绘制
- 人物五官的绘制

# Part 1

# 快速上手学会绘制 漫画人物的头部



## ■ 本章要点

人物是漫画中最重要的，首先我们需要学习的是人物头部的绘制技巧。

本章将从简单的圆圈和十字线入手，利用几何体绘制人物的头部结构。

本章将详细讲解人物面部五官的绘制方法和各种五官变化产生的面部印象。

结合本章讲解的绘制技巧绘制出人物富有表现力的头部。

## ■ 漫画家心得

在绘制一个人物头部的时候，我们要抓住头部的基本结构以及相应的五官特点去表现，使人物的头部形象更为生动。

# 1.1 圆圈与十字线组成人物的头部

绘制人物头部的的基本方法是利用简单的圆圈和十字线组合，这种方法非常简单易学。下面我们就利用圆圈与十字线组合的方法来绘制不同角度的人物头部。

## 1.1.1 圆圈与十字线组合

眉毛和眼睛是人脸最具有特征的部分，是表达面部情感的关键，也是最能表现美少女特点的元素。刻画出好看的眉眼能够让人物更加栩栩如生，为人物增添不同的气质。

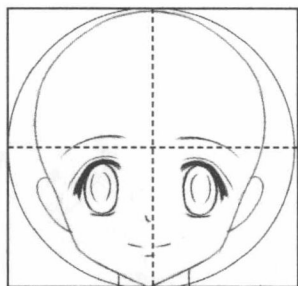
### ■ 将人物头部想象成一个圆

#### 核心知识

- 构图和打草稿的时候，纸张的类型可以用任何一种。
- 如果要绘制成稿和正式投稿时，则需要选用正规尺寸的原稿纸。
- 以正圆形为参照，绘制横轴与纵轴相互垂直的十字线，从圆心位置穿过。

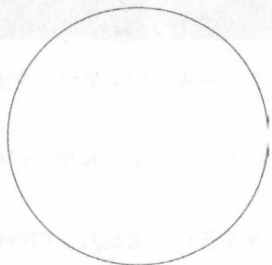


人物的头部



我们将人物的头部看作一个圆形，画人物的头部时，可以先绘制出圆形，在确定其中心十字线的基础上绘制头部。

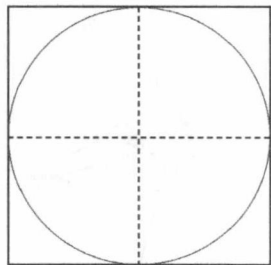
### ■ 利用圆圈与十字线的组合来确定五官位置



绘制出一个正圆形，表示人物的头部。

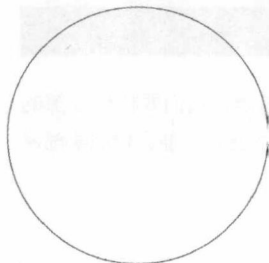


十字线交叉切分，可以切分出面部的位置。

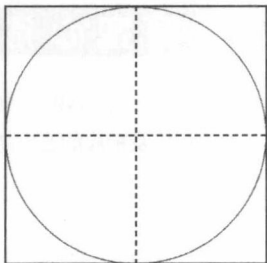


正圆形和十字线相组合，十字线的横轴与纵轴经过圆心并相互垂直。

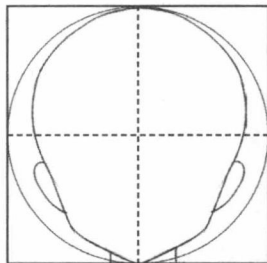
### ■ 人物头部的绘制步骤



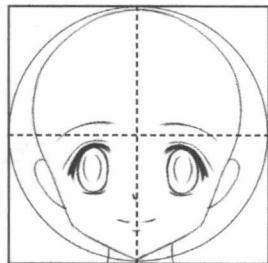
**01** 首先，画出一个圆圈，作为人物的头部参照。



**02** 画出面部十字线，对头部的的位置和朝向定位。



**03** 根据圆形与十字线，画出人物的头部轮廓。



**04** 根据十字线的位置绘制出人物的五官。

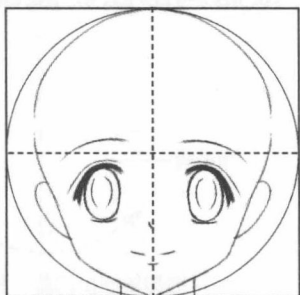


## 1.1.2 绘制不同角度的人物头部

圆圈和十字线不仅可以让我们轻松地绘制出人物的头部，还可以决定面部的朝向。因此，我们可以利用圆圈和十字线的组合绘制出不同角度的人物头部。

### 核心知识

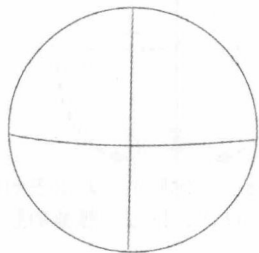
- 十字线的纵轴和横轴将头部的正面平均分割。
- 十字线的位置朝向决定了面部的朝向。
- 十字线横向的弧度大小决定了头部的俯视或者仰视角度。



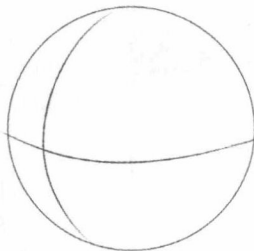
十字线的纵轴和横轴除了将头部的正面平均分割，还可以决定头部的朝向与五官的位置。



### ■ 运用十字线绘制不同角度的头部



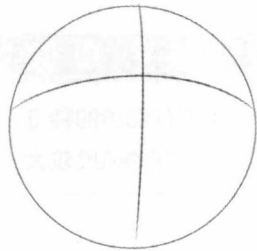
当十字线居中时，为头部正面。



当十字线的纵轴偏向一侧时，为头部的半侧面。

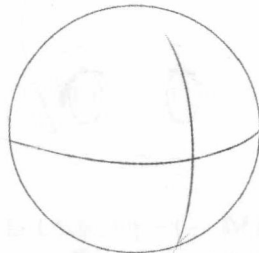


当十字线的纵轴偏向一侧，横轴向下弯曲时，为头部半侧面俯视。



当十字线的纵轴居中，横轴向上弯曲时，为头部正面仰视。

### ■ 利用十字线绘制具有透视感的面部五官



**01** 首先，画出一个圆圈，绘制出十字线，确定好头部的朝向。



**02** 参考十字线的位置与朝向，绘制出人物的头部轮廓。



**03** 根据十字线的位置与朝向确定五官的位置。



**04** 在上一步的基础上绘制出人物五官的轮廓。