



中青动漫

C·C动漫社 编著

超级 漫画素描技法

升级版

超值独家DVD
视频教学内容

零基础学漫画篇

中青磁猫

中国青年出版社

超级 漫画素描技法

C·C动漫社 编著



零基础学漫画篇

中青雄狮

中国青年出版社

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cyp_law@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法·零基础学漫画篇 / C·C动漫社编著. —北京：中国青年出版社，2013.10

ISBN 978-7-5153-1882-0

I. ①超… II. ①C… III. ①漫画—素描技法

IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 195832 号

超级漫画素描技法——零基础学漫画篇

C·C动漫社 / 编著

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电话：(010) 59521188 / 59521189

传真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：王 颖

责任编辑：刘稚清 刘冰冰

助理编辑：沈 莹

封面绘制：高 姗

书籍设计：六面体书籍设计

唐 棣 孙素锦

印 刷：北京联兴盛业印刷股份有限公司

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：18

版 次：2013 年 12 月北京第 1 版

印 次：2013 年 12 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1882-0

定 价：38.00 元（附赠 1DVD）

本书如有印装质量问题，请与本社联系

电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.cypmedia.com>

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列



1 绘制前的准备工作

1.1 传统手绘漫画的绘制工具	8
1.1.1 绘制草图所需的工具	8
1.1.2 勾勒线稿所需的工具	9
1.1.3 完成成稿所需的工具	10
1.2 数码漫画的绘制工具	11
1.2.1 创作数码漫画的软件及硬件	11
1.2.2 绘制数码漫画的基础知识	12

1.3 用透视观察法认识人物	13
1.3.1 什么是透视	13
1.3.2 漫画角色的立体认识	14
1.4 绘画中的辅助线条	15
1.4.1 用辅助线画出准确的结构	15
1.4.2 绘画中各种辅助线的作用	16

2 人物头像的绘制

2.1 头部的绘制	18
2.1.1 头部的结构	18
2.1.2 用十字线辅助画出头部	19
2.1.3 不同角度的头部	20
2.2 面部的特征	22
2.2.1 不同脸型的画法	22
2.2.2 眼睛的结构与表现	24
2.2.3 眉毛的结构与表现	25
2.2.4 鼻子的结构与表现	26
2.2.5 嘴巴的结构与表现	27
2.2.6 耳朵的结构与表现	28
2.3 头发的绘制	29

2.3.1 头发的生长区域	29
2.3.2 头发的简化绘制	30
2.3.3 不同的头发长度	32
2.3.4 不同的发色与发质	33
2.3.5 漫画式的头发造型处理	35
2.4 不同年龄的头部表现	36
2.4.1 幼儿	36
2.4.2 少年	38
2.4.3 成年	40
2.4.4 中年	42
2.4.5 老年	44
2.5 萝莉头部的绘制流程	46

3 人物表情的绘制

3.1 人物的基本表情	50
3.1.1 笑容	50
3.1.2 哭泣	51
3.1.3 愤怒	52
3.2 积极情绪的表情表现	53
3.2.1 开心	53
3.2.2 兴奋	54
3.2.3 喜欢	55

3.2.4 得意	56
3.2.5 满足	57
3.3 消极情绪的表情表现	58
3.3.1 伤心	58
3.3.2 腹黑	59
3.3.3 烦恼	60
3.3.4 害怕	61

3.4 其他情绪的表情表现	62	3.4.4 慌张	65
3.4.1 认真	62	3.4.5 惊讶	66
3.4.2 害羞	63	3.4.6 傲娇	67
3.4.3 怀疑	64	3.5 女高中生表情的绘制流程	68

4 绘制人体的基础

4.1 人体的骨骼与肌肉	72	4.4.2 脖子与肩膀的男女差异	87
4.1.1 真实人体的骨骼	72	4.4.3 不同视角的脖子画法	88
4.1.2 真实人体的肌肉	73	4.4.4 不同视角的肩膀画法	88
4.1.3 漫画中的简化骨骼与肌肉	74	4.5 胳膊与手	89
4.2 人体的比例	76	4.5.1 胳膊与手的结构	89
4.2.1 头身比的概念	76	4.5.2 胳膊与手的男女差异	92
4.2.2 漫画中的常用头身比	77	4.5.3 不同视角胳膊与手的画法	93
4.2.3 人体的横向比例	78	4.5.4 手部与道具的配合表现	94
4.2.4 用部位比较法来画出准确的人体	79	4.6 腿部与脚	95
4.3 躯干与连接	80	4.6.1 腿部与脚的结构	95
4.3.1 躯干的结构	80	4.6.2 腿部与脚的男女差异	98
4.3.2 躯干的男女差异	82	4.6.3 不同视角腿部与脚的画法	99
4.3.3 不同视角的躯干画法	83	4.6.4 脚与鞋子的配合表现	100
4.4 脖子与肩膀	84	4.7 少女全身的绘制流程	101
4.4.1 脖子与肩膀的结构	84		

5 丰富的人体动作

5.1 人物的静态动作	106	5.2.1 行走	115
5.1.1 站姿	106	5.2.2 奔跑	117
5.1.2 坐姿	109	5.2.3 跳跃	119
5.1.3 蹲姿	111	5.2.4 格斗	121
5.1.4 卧姿	113	5.2.5 舞蹈	123
5.2 人物的动态动作	115	5.3 舞蹈演员的绘制流程	125

6 服装的绘制方法

6.1 服装的各种要素	130	6.1.2 服装的质地	132
6.1.1 服装的厚度	130	6.1.3 服装的剪裁法	133

6.2 用衣褶表现服装的细节	134	6.4.1 上半身的着装	144
6.2.1 衣褶对人物表现的作用	134	6.4.2 下半身的着装	146
6.2.2 伸展与收缩的共同作用	135	6.5 服装配饰的画法	148
6.2.3 不同的衣褶类型	137	6.5.1 帽子	148
6.3 女性外形和服装	140	6.5.2 手套	150
6.3.1 上半身的着装	140	6.5.3 鞋子	151
6.3.2 下半身的着装	142	6.5.4 其他配饰	152
6.4 男性外形和服装	144	6.6 成熟上班族的绘制流程	153

7 动物的绘制方法

7.1 绘制动物的基础知识	158	7.2 不同类型动物的绘制方法	162
7.1.1 动物与人体骨骼的类比	158	7.2.1 陆生动物	162
7.1.2 动物躯干的三部分	159	7.2.2 水生动物	166
7.1.3 不同动物体型的基础知识	160	7.2.3 飞行动物	168
7.1.4 动物四肢与地面接触的原理	161	7.3 可爱小猫的绘制流程	170

8 道具的绘制方法

8.1 绘制道具的基础知识	174	8.2.3 体育用具	180
8.1.1 道具的外形简化方法	174	8.2.4 交通运输工具	182
8.1.2 复杂道具的几何体组合	175	8.2.5 学习用具	184
8.2 不同种类道具的绘制方法	176	8.2.6 武器	186
8.2.1 餐具	176	8.2.7 特殊道具	188
8.2.2 家具	178	8.3 骑摩托车的人的绘制流程	189

9 场景的绘制方法

9.1 场景的基础知识	194	9.2.2 丛林的画法	202
9.1.1 场景的透视法	194	9.2.3 山石的画法	203
9.1.2 不同透视法的表现	195	9.2.4 水的画法	204
9.2 场景元素的表现方法	198	9.2.5 人工建筑的画法	205
9.2.1 单株植物的画法	198	9.3 野外景色的绘制流程	207

10 单幅漫画的创作

10.1 单幅漫画常见的几种构图.....	212	10.2 单幅漫画的完整绘制过程.....	218
10.1.1 画面构图的黄金定律.....	212	10.2.1 用草图调整画面构成.....	218
10.1.2 增强画面稳定感的三角形构图.....	213	10.2.2 对人物进行设计.....	219
10.1.3 具有流动感的S形构图.....	214	10.2.3 整理草图后制作线稿.....	221
10.1.4 给人完整感的圆形构图.....	215	10.2.4 运用后期处理增强画面效果.....	222
10.1.5 富有创意的八卦形构图.....	216	10.3 绘制一幅单幅漫画.....	223
10.1.6 充满新意的其他构图方式.....	217		

11 用色彩表现作品

11.1 色彩的基础知识.....	228	11.2 绘制彩色插图的方法.....	231
11.1.1 色彩的色相、明度和饱和度.....	228	11.2.1 时尚女性.....	231
11.1.2 了解三原色、间色和互补色.....	228	11.2.2 浪漫情侣.....	235
11.1.3 画面颜色的设定原理.....	229		
11.1.4 色彩光影的处理原则.....	230		

附录.....	239
---------	-----



超级

漫画素描技法

C·C动漫社 编著



零基础学漫画篇



中国青年出版社

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cypplaw@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法·零基础学漫画篇 / C·C动漫社编著. — 北京: 中国青年出版社, 2013.10

ISBN 978-7-5153-1882-0

I. ①超… II. ①C… III. ①漫画—素描技法

IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 195832 号

超级漫画素描技法——零基础学漫画篇

C·C动漫社 / 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 王 颖

责任编辑: 刘稚清 刘冰冰

助理编辑: 沈 莹

封面绘制: 高 姗

书籍设计: 六面体书籍设计

唐 棣 孙素锦

印 刷: 北京联兴盛业印刷股份有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 18

版 次: 2013 年 12 月北京第 1 版

印 次: 2013 年 12 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-1882-0

定 价: 38.00 元 (附赠 1DVD)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括: 方正兰亭黑系列



1 绘制前的准备工作

1.1 传统手绘漫画的绘制工具	8
1.1.1 绘制草图所需的工具	8
1.1.2 勾勒线稿所需的工具	9
1.1.3 完成成稿所需的工具	10
1.2 数码漫画的绘制工具	11
1.2.1 创作数码漫画的软件及硬件	11
1.2.2 绘制数码漫画的基础知识	12

1.3 用透视观察法认识人物	13
1.3.1 什么是透视	13
1.3.2 漫画角色的立体认识	14
1.4 绘画中的辅助线条	15
1.4.1 用辅助线画出准确的结构	15
1.4.2 绘画中各种辅助线的作用	16

2 人物头像的绘制

2.1 头部的绘制	18
2.1.1 头部的结构	18
2.1.2 用十字线辅助画出头部	19
2.1.3 不同角度的头部	20
2.2 面部的特征	22
2.2.1 不同脸型的画法	22
2.2.2 眼睛的结构与表现	24
2.2.3 眉毛的结构与表现	25
2.2.4 鼻子的结构与表现	26
2.2.5 嘴巴的结构与表现	27
2.2.6 耳朵的结构与表现	28
2.3 头发的绘制	29

2.3.1 头发的生长区域	29
2.3.2 头发的简化绘制	30
2.3.3 不同的头发长度	32
2.3.4 不同的发色与发质	33
2.3.5 漫画式的头发造型处理	35
2.4 不同年龄的头部表现	36
2.4.1 幼儿	36
2.4.2 少年	38
2.4.3 成年	40
2.4.4 中年	42
2.4.5 老年	44
2.5 萝莉头部的绘制流程	46

3 人物表情的绘制

3.1 人物的基本表情	50
3.1.1 笑容	50
3.1.2 哭泣	51
3.1.3 愤怒	52
3.2 积极情绪的表情表现	53
3.2.1 开心	53
3.2.2 兴奋	54
3.2.3 喜欢	55

3.2.4 得意	56
3.2.5 满足	57
3.3 消极情绪的表情表现	58
3.3.1 伤心	58
3.3.2 腹黑	59
3.3.3 烦恼	60
3.3.4 害怕	61

3.4 其他情绪的表情表现	62	3.4.4 慌张	65
3.4.1 认真	62	3.4.5 惊讶	66
3.4.2 害羞	63	3.4.6 傲娇	67
3.4.3 怀疑	64	3.5 女高中生表情的绘制流程	68

4 绘制人体的基础

4.1 人体的骨骼与肌肉	72	4.4.2 脖子与肩膀的男女差异	87
4.1.1 真实人体的骨骼	72	4.4.3 不同视角的脖子画法	88
4.1.2 真实人体的肌肉	73	4.4.4 不同视角的肩膀画法	88
4.1.3 漫画中的简化骨骼与肌肉	74	4.5 胳膊与手	89
4.2 人体的比例	76	4.5.1 胳膊与手的结构	89
4.2.1 头身比的概念	76	4.5.2 胳膊与手的男女差异	92
4.2.2 漫画中的常用头身比	77	4.5.3 不同视角胳膊与手的画法	93
4.2.3 人体的横向比例	78	4.5.4 手部与道具的配合表现	94
4.2.4 用部位比较法来画出准确的人体	79	4.6 腿部与脚	95
4.3 躯干与连接	80	4.6.1 腿部与脚的结构	95
4.3.1 躯干的结构	80	4.6.2 腿部与脚的男女差异	98
4.3.2 躯干的男女差异	82	4.6.3 不同视角腿部与脚的画法	99
4.3.3 不同视角的躯干画法	83	4.6.4 脚与鞋子的配合表现	100
4.4 脖子与肩膀	84	4.7 少女全身的绘制流程	101
4.4.1 脖子与肩膀的结构	84		

5 丰富的人体动作

5.1 人物的静态动作	106	5.2.1 行走	115
5.1.1 站姿	106	5.2.2 奔跑	117
5.1.2 坐姿	109	5.2.3 跳跃	119
5.1.3 蹲姿	111	5.2.4 格斗	121
5.1.4 卧姿	113	5.2.5 舞蹈	123
5.2 人物的动态动作	115	5.3 舞蹈演员的绘制流程	125

6 服装的绘制方法

6.1 服装的各种要素	130	6.1.2 服装的质地	132
6.1.1 服装的厚度	130	6.1.3 服装的剪裁法	133

6.2 用衣褶表现服装的细节	134	6.4.1 上半身的着装	144
6.2.1 衣褶对人物表现的作用	134	6.4.2 下半身的着装	146
6.2.2 伸展与收缩的共同作用	135	6.5 服装配饰的画法	148
6.2.3 不同的衣褶类型	137	6.5.1 帽子	148
6.3 女性外形和服装	140	6.5.2 手套	150
6.3.1 上半身的着装	140	6.5.3 鞋子	151
6.3.2 下半身的着装	142	6.5.4 其他配饰	152
6.4 男性外形和服装	144	6.6 成熟上班族的绘制流程	153

7 动物的绘制方法

7.1 绘制动物的基础知识	158	7.2 不同类型动物的绘制方法	162
7.1.1 动物与人体骨骼的类比	158	7.2.1 陆生动物	162
7.1.2 动物躯干的三部分	159	7.2.2 水生动物	166
7.1.3 不同动物体型的基础知识	160	7.2.3 飞行动物	168
7.1.4 动物四肢与地面接触的原理	161	7.3 可爱小猫的绘制流程	170

8 道具的绘制方法

8.1 绘制道具的基础知识	174	8.2.3 体育用具	180
8.1.1 道具的外形简化方法	174	8.2.4 交通运输工具	182
8.1.2 复杂道具的几何体组合	175	8.2.5 学习用具	184
8.2 不同种类道具的绘制方法	176	8.2.6 武器	186
8.2.1 餐具	176	8.2.7 特殊道具	188
8.2.2 家具	178	8.3 骑摩托车的人的绘制流程	189

9 场景的绘制方法

9.1 场景的基础知识	194	9.2.2 丛林的画法	202
9.1.1 场景的透视法	194	9.2.3 山石的画法	203
9.1.2 不同透视法的表现	195	9.2.4 水的画法	204
9.2 场景元素的表现方法	198	9.2.5 人工建筑的画法	205
9.2.1 单株植物的画法	198	9.3 野外景色的绘制流程	207

10 单幅漫画的创作

10.1 单幅漫画常见的几种构图.....	212	10.2 单幅漫画的完整绘制过程.....	218
10.1.1 画面构图的黄金定律.....	212	10.2.1 用草图调整画面构成.....	218
10.1.2 增强画面稳定感的三角形构图.....	213	10.2.2 对人物进行设计.....	219
10.1.3 具有流动感的S形构图.....	214	10.2.3 整理草图后制作线稿.....	221
10.1.4 给人完整感的圆形构图.....	215	10.2.4 运用后期处理增强画面效果.....	222
10.1.5 富有创意的八卦形构图.....	216	10.3 绘制一幅单幅漫画.....	223
10.1.6 充满新意的其他构图方式.....	217		

11 用色彩表现作品

11.1 色彩的基础知识.....	228	11.2 绘制彩色插图的方法.....	231
11.1.1 色彩的色相、明度和饱和度.....	228	11.2.1 时尚女性.....	231
11.1.2 了解三原色、间色和互补色.....	228	11.2.2 浪漫情侣.....	235
11.1.3 画面颜色的设定原理.....	229		
11.1.4 色彩光影的处理原则.....	230		

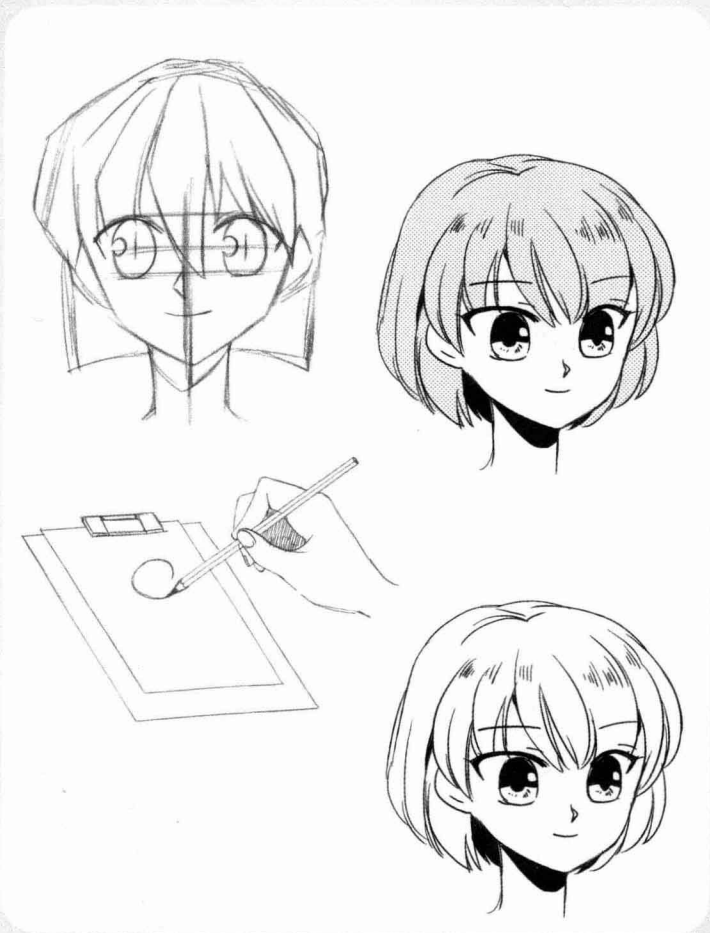
附录.....	239
---------	-----



1

绘制前的准备工作

漫画不是瞬间就能画好的，在下笔之前我们需要进行一些准备工作，比如首先应了解使用什么样的工具来绘制漫画，又如草图上一些常见的辅助线有什么作用等。这一章我们就从绘制前的知识开始讲起，带你进入漫画的世界。



1.1

传统手绘漫画的绘制工具

传统手绘漫画是使用铅笔、钢笔等工具在纸面上进行绘制的方式。这种方式非常传统，也是绘制手感最佳的一种绘画方式。

1.1.1 绘制草图所需的工具

在绘制成稿之前，首先需要画出一张草图，用来确定角色的造型等。绘制草图需要用到铅笔与橡皮，铅笔用于画出线条，橡皮则用于擦去错误的线条。

● 铅笔



● 自动铅笔

▲ 自动铅笔使用较细的笔芯，画出的线条粗细变化不大，线条较硬却很细腻，使用起来也非常方便，是绘制漫画草图的首选

● 彩色铅笔

▲ 彩色铅笔常用于绘制草图，彩色的线条可以在后期被处理掉

● 木质铅笔

▲ 木质铅笔是最为传统的绘制工具，画出的线条较为粗糙，但是很有质感，线条的深浅和粗细也比较容易控制

● 橡皮



● 普通橡皮

修改用的橡皮越软越好，绘制时注意清理橡皮屑，保证画面的清洁

可塑橡皮像胶泥一样，可以被揉成需要的形状，用于将色调减淡

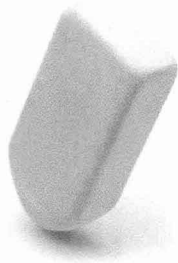
● 可塑橡皮

钢笔橡皮中添加了铁粉，可以擦除钢笔线条，常用于修正线稿

● 钢笔橡皮

▲ 不同橡皮的作用大不相同，充分认识它们，有助于在不同情况下选择适合的橡皮

技巧提示



▲ 使用橡皮擦除一些细节时，可以将橡皮的一头削尖，这样可以擦除细小的部分

1.1.2 勾勒线稿所需的工具

在绘制线稿的时候，我们需要使用一些出墨均匀的工具画出线条，钢笔和蘸水笔就是常用的漫画勾线工具。特别是蘸水笔，根据笔尖的粗细不同，可以在线条绘制上产生许多变化。

● 钢笔和蘸水笔

钢笔可以自动出水，但是笔尖不能选择，常用于速写



● 钢笔

● 蘸水笔

蘸水笔的笔尖可更换，可以根据不同的绘制需求更换笔尖



● 蘸水笔的勾线效果

▲ 蘸水笔勾出的线条清晰明确，在绘制阴影部分时还能直接使用墨水进行涂黑

● 蘸水笔的笔尖分类

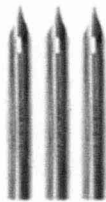


● G 笔尖



● G 笔尖的笔触

▲ G 笔尖富有弹性，容易控制线条的粗细变化，因此常用于绘制人物的主线。一些有经验的漫画家可以灵活掌握 G 笔尖的软硬度，从而使用它从头到尾进行绘画创作



● 小圆笔尖



● 小圆笔尖的笔触

▲ 小圆笔尖较硬，比较容易刮纸，对原稿纸的要求十分高。由于小圆笔尖绘制出的线条十分细腻，常用于细节的描绘，一般用来绘制头发、五官和较细致的地方

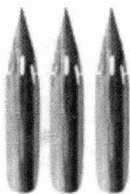


● D 笔尖

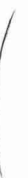


● D 笔尖的笔触

▲ D 笔尖的弹性比 G 笔尖要小一些，但是存墨量比较大，比较容易控制线条的粗细变化，常用于表现布料的质感。因为不容易刮纸，也常被用来绘制各种效果线



● 学生笔尖



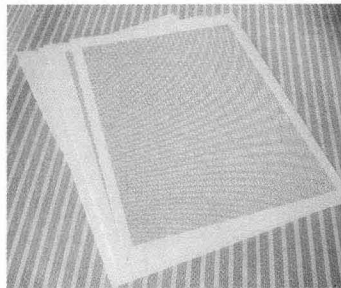
● 学生笔尖的笔触

▲ 学生笔尖的弹性较小，画出的线条比较细而且均匀，常用于绘制背景以及效果线，特别适用于绘制建筑物

1.1.3 完成成稿所需的工具

网点纸是用来上灰色调或制作其他特殊效果的工具，最常用的是灰度网和气氛网，可以通过一些特殊的处理使网点生动表现出物体的质感。

● 网点纸的基础知识



● 纸网

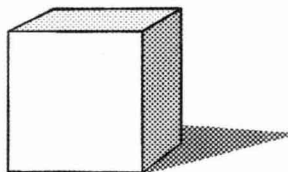
◀ 纸网是一种将网点印在白纸上，使用时需要配合透写台和胶水进行操作



● 胶网

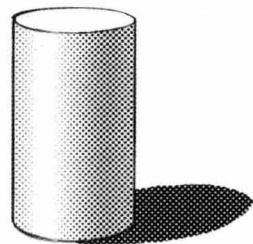
◀ 胶网是一种半透明并且自带粘力的网点纸，使用和修改都非常方便

● 网点的分类



● 平网

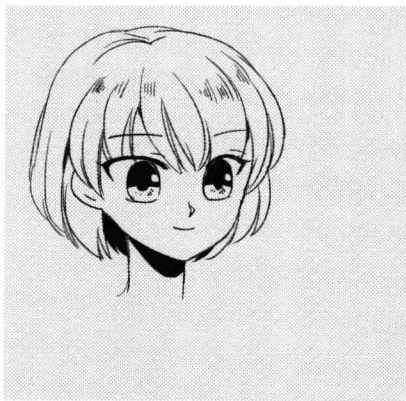
▲ 漫画中最常用的就是平网，一般用来表现人物的阴影。平网比较平整，表现出来的面也比较光滑



● 渐变网

▲ 渐变网利用网点的不同形状形成渐变的效果，通常用于表现一些光亮的强弱关系，可以体现曲面的立体感

● 网点的用法



● 将整张网点纸覆盖在线稿上

▲ 粘贴胶网时，首先将整张网点纸覆盖在画面上，准备下一步使用美工刀裁切需要的部分



● 使用美工刀裁切需要的部分

▲ 将网点纸的底层撕开，将网点贴于画面合适的位置上。使用橡皮和刀具修正网点的粘贴范围，使网点与需要部分的轮廓贴合



◀ 使用美工刀刮去细小的超出部分



● 修正细小的部分