

# 上吧! 漫画达人必修课

## Chapter 1

### 好身材，只靠剪影也能萌死你

全身的骨骼和肌肉 身材的视觉效果  
身体的姿态表现 剪影法塑造出完美身材 .....

## Chapter 2

### 年龄可不只是几道皱纹

头部比例改变年龄  
不同年龄角色的头部表现 身体的年龄变化表现 .....

## Chapter 3

### 萌妹子的一天！贴身24小时，姿态全收入

清爽的早上  
在学校/职场的情景 回家后的情景 .....

## Chapter 4

### 服装穿越大作战

对服装的立体认识 灵活地表现褶皱  
角色与服装的搭配 画出增强可观赏度的细节 .....

## Chapter 5

### 单幅漫画，拼的就是气势

单幅漫画的构图 画面的透视  
背景的效果 用细节增强画面气势 .....

## Chapter 6

### 漫画就是要黑白分明

光影的表现原理 制造阴影的方式  
不同区域质感的体现 光影在人体上的表现 .....

C·C  
动漫社  
著

# 综合篇



中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn

# 上吧！漫画达人 必修课

综合篇

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. 综合篇 / C·C动漫社著  
— 北京: 中国水利水电出版社, 2013. 12  
ISBN 978-7-5170-1418-8

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277057号

书 名: 上吧! 漫画达人必修课 综合篇  
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: 北京隆昌伟业印刷有限公司

规 格: 187mmx260mm 16开本 12印张 140千字

版 次: 2013年12月第1版 2013年12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

越来越多的人喜欢上用漫画这种方式来表达自己的想法了，网站或者微博，随处都可以见到晒作品的同好们。那么，你是不是想知道让图画得更好，从众人中脱颖而出的诀窍呢？

如何快速画出一个迷死人的角色？把握人物的年龄变化，下至9岁上到99岁都难不住的高手有什么速成秘笈？怎么能够24小时贴身观察两个萌妹子，各种动态随便画？如何打造百变服装？如何画出让人精神一震的单幅漫画？所有的问题都能在这本书中得到解答！！

如果《上吧！漫画达人必修课——入门篇》能帮你养成良好的绘画习惯，为你铺就一条进阶的坦途。那么这本综合篇就是你技惊四座，迈向职业级画者的敲门砖。从第1章分析人体结构开始，就采用了只在高手圈子中流传的，传说中的“剪影法”！这绝对可以快速帮你找准人体的结构。接下来的第2章用大量的案例进行对比并总结了角色各个年龄段的绘画要点和特征，让你能够迅速把握年龄增减的窍门。第3章用24小时贴身跟拍的方式，呈现两个不同性格萌妹子一天的生活。要知道，这些生活中的小事如何表现出美感，可是漫画画出来够不够好看和吸引人的关键！第4章中，我们用角色扮演的方式来展示漫画中常用的服装，既增加了趣味性，又能让平面的教学跟漫画实战结合起来。最后两章重点讲解单幅漫画绘制的要点和技巧。

光看书可不会进步，想要画得好还得靠勤于练习！有了正确高效的学习方法，就好像拥有了在漫画之路上前进的永恒指针，只要勤于练习，多多实践就一定能够获得位于终点的宝藏，以及那个让人振奋的称号——漫画达人！

# CONTENTS 目录

## 前言

### 书前练习

## 第1章

### 好身材，只靠剪影也能萌死你

1.1 全身的骨骼和肌肉	8
1.1.1 骨骼和肌肉的意义	8
1.1.2 标准人体的骨骼与肌肉	9
1.1.3 起草时骨骼的简化要点	11
1.1.4 起草时肌肉的简化要点	12
1.2 身材的视觉效果	13
1.2.1 全身的比例	13
1.2.2 不同高矮的体现	15
1.2.3 强壮肌肉的体现	16
1.2.4 身材的风格化夸张	18
1.3 身体的姿态表现	21
1.3.1 全身的可动区域	21
1.3.2 人体的基本站立姿势	22
1.3.3 不同角度的站姿表现	25
1.3.4 不同的静态姿势	26
1.3.5 重心的偏移形成动作	29
1.3.6 动作的自然展现	30
1.4 剪影法塑造出完美身材	34
1.4.1 剪影的涂绘方式	34
1.4.2 用剪影修正全身比例	36
1.4.3 用剪影表现出曼妙站姿	37

## 第2章

### 年龄可不只是几道皱纹

2.1 头部比例改变年龄	40
2.1.1 幼儿的头部比例	40
2.1.2 青年的头部比例	41
2.1.3 中年人的头部比例	42
2.1.4 老年人的头部比例	43

2.2 不同年龄角色的头部表现	44
2.2.1 眼部的大小与皱纹的变化	44
2.2.2 鼻唇部分的形状与变化	46
2.2.3 脸部轮廓的改变	47
2.2.4 夸张的头部表现	48
2.2.5 发量的变化	49
2.3 身体的年龄变化表现	50
2.3.1 头身比的变化	50
2.3.2 肩宽的变化	53
2.3.3 身体轮廓的变化	55
2.4 人物的动作习惯	56
2.4.1 天真儿童的动作	56
2.4.2 活泼青少年的动作	58
2.4.3 干练社会人的动作	60
2.4.4 平和老年人的动作	62
2.5 成熟感的体现	64
2.5.1 用发型和服装让角色成熟起来	64
2.5.2 性格能改变心理年龄感	66
2.6 挑战绘制一个中年人吧	67

## 第3章

### 萌妹子的一天！ 贴身24小时，姿态全收入

3.1 清爽的早上	72
3.1.1 刚刚醒来	72
3.1.2 洗漱和打扮	74
3.1.3 早餐时间	77
3.1.4 上学/通勤路上	79
3.2 在学校/职场的情景	81
3.2.1 进入教室	81
3.2.2 课堂进行中	82
3.2.3 艺体课上	84
3.2.4 处理办公室工作	86
3.2.5 外务和打杂	88
3.2.6 休息时间	90

<b>3.3 回家后的情景</b>	92
3.3.1 换衣服	92
3.3.2 做家务事	94
3.3.3 晚间娱乐	96
3.3.4 入浴时间	98
3.3.5 睡觉	101

## 第4章 103

# 服装穿越大作战

<b>4.1 对服装的立体认识</b>	104
4.1.1 挂起来和穿上身的区别	104
4.1.2 身体框架与服饰轮廓的关系	105
4.1.3 让服装上的缝纫线立体起来	106
<b>4.2 灵活地表现褶皱</b>	108
4.2.1 全身出现褶皱的地方	108
4.2.2 褶皱的种类	109
4.2.3 动作对褶皱的改变	113
4.2.4 身材与褶皱的相互影响	114
<b>4.3 角色与服装的搭配</b>	115
4.3.1 学生与夏季校服	115
4.3.2 职员与工作制服	118
4.3.3 运动员与运动服装	121
4.3.4 流行男女与时尚服装	124
4.3.5 新人与漂亮礼服	127
4.3.6 穿越与古典服饰	130
<b>4.4 画出增强观赏度的细节</b>	133
4.4.1 特殊褶皱带来花纹效果	133
4.4.2 自然地表现平铺花纹	134
4.4.3 需要添加细节的位置	135
<b>4.5 服装与其适合的性格</b>	136
4.5.1 表现温柔性格的软面料	136
4.5.2 表现硬朗性格的硬面料	137
4.5.3 服装的样式变化	138
<b>4.6 画出心目中的服装吧</b>	140

## 第5章 145

# 单幅漫画，拼的就是气势

<b>5.1 单幅漫画的构图</b>	146
5.1.1 黄金分割与构图运用	146

5.1.2 画面中的主角与配角	147
5.1.3 用图形来构图	148
5.1.4 画面的进深感	149

## 5.2 画面的透视 150

5.2.1 基础的透视原理	150
5.2.2 特殊透视对画面效果的影响	152
5.2.3 用假想镜头刻画人物的透视	154
5.2.4 人物与背景透视的一致性	155

## 5.3 背景的效果 156

5.3.1 装饰性背景的表现	156
5.3.2 室内场景的表现	158
5.3.3 室外场景的表现	160

## 5.4 用细节增强画面气势 162

5.4.1 利用飘动的物体	162
5.4.2 尝试夸张的动作	164
5.4.3 用鸟瞰图确定人物位置	166

## 5.5 单幅漫画的实战演练 167

## 第6章 173

# 漫画就是要黑白分明

## 6.1 光影的表现原理 174

6.1.1 不同光影制造的效果	174
6.1.2 光源的投影原理	175
6.1.3 物体的受光表现	176
6.1.4 环境对影子的影响	177
6.1.5 镜面效果	178

## 6.2 制造阴影的方式 179

6.2.1 用灰度铺出阴影色	179
6.2.2 用大面积涂黑画出个性的阴影	180
6.2.3 排线和灰度的共同运用	181

## 6.3 不同区域质感的体现 182

6.3.1 物体分量感的体现	182
6.3.2 拉开画面的层次感	183
6.3.3 提升画面的精致度	184

## 6.4 光影在人体上的表现 185

6.4.1 漫画化的头部光影	185
6.4.2 身体各部分的光影表现	186
6.4.3 逆光和反光的表现	187

## 6.5 表现整体光影的方式 188

## 成果展示 192

# 上吧！漫画达人 必修课

综合篇

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. 综合篇 / C·C动漫社著  
— 北京: 中国水利水电出版社, 2013. 12  
ISBN 978-7-5170-1418-8

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277057号

书 名: 上吧! 漫画达人必修课 综合篇  
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: 北京隆昌伟业印刷有限公司

规 格: 187mmx260mm 16开本 12印张 140千字

版 次: 2013年12月第1版 2013年12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

越来越多的人喜欢上用漫画这种方式来表达自己的想法了，网站或者微博，随处都可以见到晒作品的同好们。那么，你是不是想知道让图画得更好，从众人中脱颖而出的诀窍呢？

如何快速画出一个迷死人的角色？把握人物的年龄变化，下至9岁上到99岁都难不住的高手有什么速成秘笈？怎么能够24小时贴身观察两个萌妹子，各种动态随便画？如何打造百变服装？如何画出让人精神一震的单幅漫画？所有的问题都能在这本书中得到解答！！

如果《上吧！漫画达人必修课——入门篇》能帮你养成良好的绘画习惯，为你铺就一条进阶的坦途。那么这本综合篇就是你技惊四座，迈向职业级画者的敲门砖。从第1章分析人体结构开始，就采用了只在高手圈子中流传的，传说中的“剪影法”！这绝对可以快速帮你找准人体的结构。接下来的第2章用大量的案例进行对比并总结了角色各个年龄段的绘画要点和特征，让你能够迅速把握年龄增减的窍门。第3章用24小时贴身跟拍的方式，呈现两个不同性格萌妹子一天的生活。要知道，这些生活中的小事如何表现出美感，可是漫画画出来够不够好看和吸引人的关键！第4章中，我们用角色扮演的方式来展示漫画中常用的服装，既增加了趣味性，又能让平面的教学跟漫画实战结合起来。最后两章重点讲解单幅漫画绘制的要点和技巧。

光看书可不会进步，想要画得好还得靠勤于练习！有了正确高效的学习方法，就好像拥有了在漫画之路上前进的永恒指针，只要勤于练习，多多实践就一定能够获得位于终点的宝藏，以及那个让人振奋的称号——漫画达人！



# CONTENTS 目录

## 前言

## 书前练习 6

## 第 1 章 7

### 好身材，只靠剪影也能萌死你

#### 1.1 全身的骨骼和肌肉 8

1.1.1 骨骼和肌肉的意义 8

1.1.2 标准人体的骨骼与肌肉 9

1.1.3 起草时骨骼的简化要点 11

1.1.4 起草时肌肉的简化要点 12

#### 1.2 身材的视觉效果 13

1.2.1 全身的比例 13

1.2.2 不同高矮的体现 15

1.2.3 强壮肌肉的体现 16

1.2.4 身材的风格化夸张 18

#### 1.3 身体的姿态表现 21

1.3.1 全身的可动区域 21

1.3.2 人体的基本站立姿势 22

1.3.3 不同角度的站姿表现 25

1.3.4 不同的静态姿势 26

1.3.5 重心的偏移形成动作 29

1.3.6 动作的自然展现 30

#### 1.4 剪影法塑造出完美身材 34

1.4.1 剪影的涂绘方式 34

1.4.2 用剪影修正全身比例 36

1.4.3 用剪影表现出曼妙站姿 37

## 第 2 章 39

### 年龄可不只是几道皱纹

#### 2.1 头部比例改变年龄 40

2.1.1 幼儿的头部比例 40

2.1.2 青年的头部比例 41

2.1.3 中年人的头部比例 42

2.1.4 老年人的头部比例 43

#### 2.2 不同年龄角色的头部表现 44

2.2.1 眼部的大小与皱纹的变化 44

2.2.2 鼻唇部分的形状与变化 46

2.2.3 脸部轮廓的改变 47

2.2.4 夸张的头部表现 48

2.2.5 发量的变化 49

#### 2.3 身体的年龄变化表现 50

2.3.1 头身比的变化 50

2.3.2 肩宽的变化 53

2.3.3 身体轮廓的变化 55

#### 2.4 人物的动作习惯 56

2.4.1 天真儿童的动作 56

2.4.2 活泼青少年的动作 58

2.4.3 干练社会人的动作 60

2.4.4 平和老年人的动作 62

#### 2.5 成熟感的体现 64

2.5.1 用发型和服装让角色成熟起来 64

2.5.2 性格能改变心理年龄感 66

#### 2.6 挑战绘制一个中年人吧 67

## 第 3 章 71

### 萌妹子的一天！ 贴身24小时，姿态全收入

#### 3.1 清爽的早上 72

3.1.1 刚刚醒来 72

3.1.2 洗漱和打扮 74

3.1.3 早餐时间 77

3.1.4 上学/通勤路上 79

#### 3.2 在学校/职场的情景 81

3.2.1 进入教室 81

3.2.2 课堂进行中 82

3.2.3 艺体课上 84

3.2.4 处理办公室工作 86

3.2.5 外务和打杂 88

3.2.6 休息时间 90

<b>3.3 回家后的情景</b>	92
3.3.1 换衣服	92
3.3.2 做家务事	94
3.3.3 晚间娱乐	96
3.3.4 入浴时间	98
3.3.5 睡觉	101

## 第4章 103

### 服装穿越大作战

<b>4.1 对服装的立体认识</b>	104
4.1.1 挂起来和穿上身的区别	104
4.1.2 身体框架与服饰轮廓的关系	105
4.1.3 让服装上的缝纫线立体起来	106
<b>4.2 灵活地表现褶皱</b>	108
4.2.1 全身出现褶皱的地方	108
4.2.2 褶皱的种类	109
4.2.3 动作对褶皱的改变	113
4.2.4 身材与褶皱的相互影响	114
<b>4.3 角色与服装的搭配</b>	115
4.3.1 学生与夏季校服	115
4.3.2 职员与工作制服	118
4.3.3 运动员与运动服装	121
4.3.4 流行男女与时尚服装	124
4.3.5 新人与漂亮礼服	127
4.3.6 穿越与古典服饰	130
<b>4.4 画出增强观赏度的细节</b>	133
4.4.1 特殊褶皱带来花纹效果	133
4.4.2 自然地表现平铺花纹	134
4.4.3 需要添加细节的位置	135
<b>4.5 服装与其适合的性格</b>	136
4.5.1 表现温柔性格的软面料	136
4.5.2 表现硬朗性格的硬面料	137
4.5.3 服装的样式变化	138
<b>4.6 画出心目中的服装吧</b>	140

## 第5章 145

### 单幅漫画，拼的就是气势

<b>5.1 单幅漫画的构图</b>	146
5.1.1 黄金分割与构图运用	146

5.1.2 画面中的主角与配角	147
5.1.3 用图形来构图	148
5.1.4 画面的进深感	149

### 5.2 画面的透视 150

5.2.1 基础的透视原理	150
5.2.2 特殊透视对画面效果的影响	152
5.2.3 用假想镜头刻画人物的透视	154
5.2.4 人物与背景透视的一致性	155

### 5.3 背景的效果 156

5.3.1 装饰性背景的表现	156
5.3.2 室内场景的表现	158
5.3.3 室外场景的表现	160

### 5.4 用细节增强画面气势 162

5.4.1 利用飘动的物体	162
5.4.2 尝试夸张的动作	164
5.4.3 用鸟瞰图确定人物位置	166

### 5.5 单幅漫画的实战演练 167

## 第6章 173

### 漫画就是要黑白分明

#### 6.1 光影的表现原理 174

6.1.1 不同光影制造的效果	174
6.1.2 光源的投影原理	175
6.1.3 物体的受光表现	176
6.1.4 环境对影子的影响	177
6.1.5 镜面效果	178

#### 6.2 制造阴影的方式 179

6.2.1 用灰度铺出阴影色	179
6.2.2 用大面积涂黑画出个性的阴影	180
6.2.3 排线和灰度的共同运用	181

#### 6.3 不同区域质感的体现 182

6.3.1 物体分量感的体现	182
6.3.2 拉开画面的层次感	183
6.3.3 提升画面的精致度	184

#### 6.4 光影在人体上的表现 185

6.4.1 漫画化的头部光影	185
6.4.2 身体各部分的光影表现	186
6.4.3 逆光和反光的表现	187

#### 6.5 表现整体光影的方式 188

## 成果展示 192

# 第 1 章

## 好身材，只靠剪影也能萌死你

肢体就像人体上的零部件，要画好全身，需要连贯地组装这些零部件，将之形成一个完美整体。本章将介绍如何绘制完美的身材，并教你如何用剪影法画出曼妙的身姿。



# 1.1 全身的骨骼和肌肉

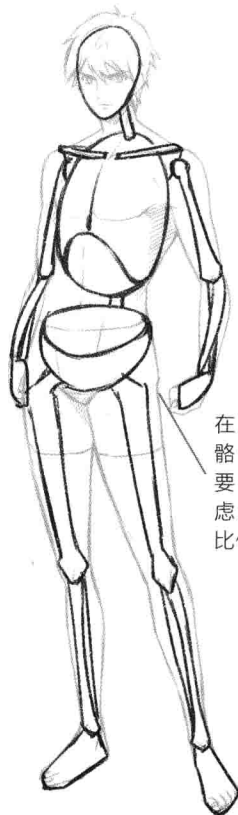
骨骼和肌肉是构成人物身体的基础部分，要画好人体的线条，应该对骨骼和肌肉有一定的了解。

## 1.1.1 骨骼和肌肉的意义

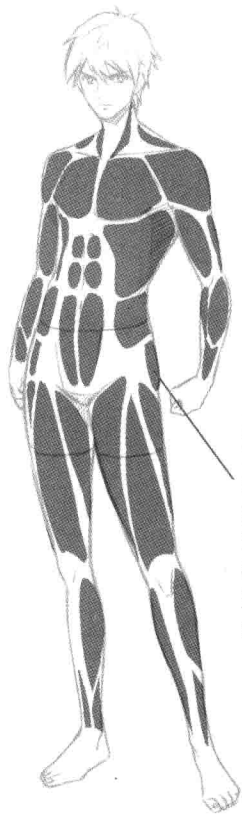
骨骼较长较硬，是支撑起全身的架子，而肌肉像包裹在架子上的气垫，对架子起保护作用的同时，也形成了身体的轮廓。



骨骼的正面结构



在绘制骨骼阶段就要慎重考虑身体的比例。



在绘制肌肉阶段要全方位考虑肌肉的形状和透视，保证形态轮廓的准确。

身体的比例主要由骨骼决定，但骨骼并不能决定身材。轮廓主要由肌肉的形状决定，肌肉越发达，身体显得越强壮。

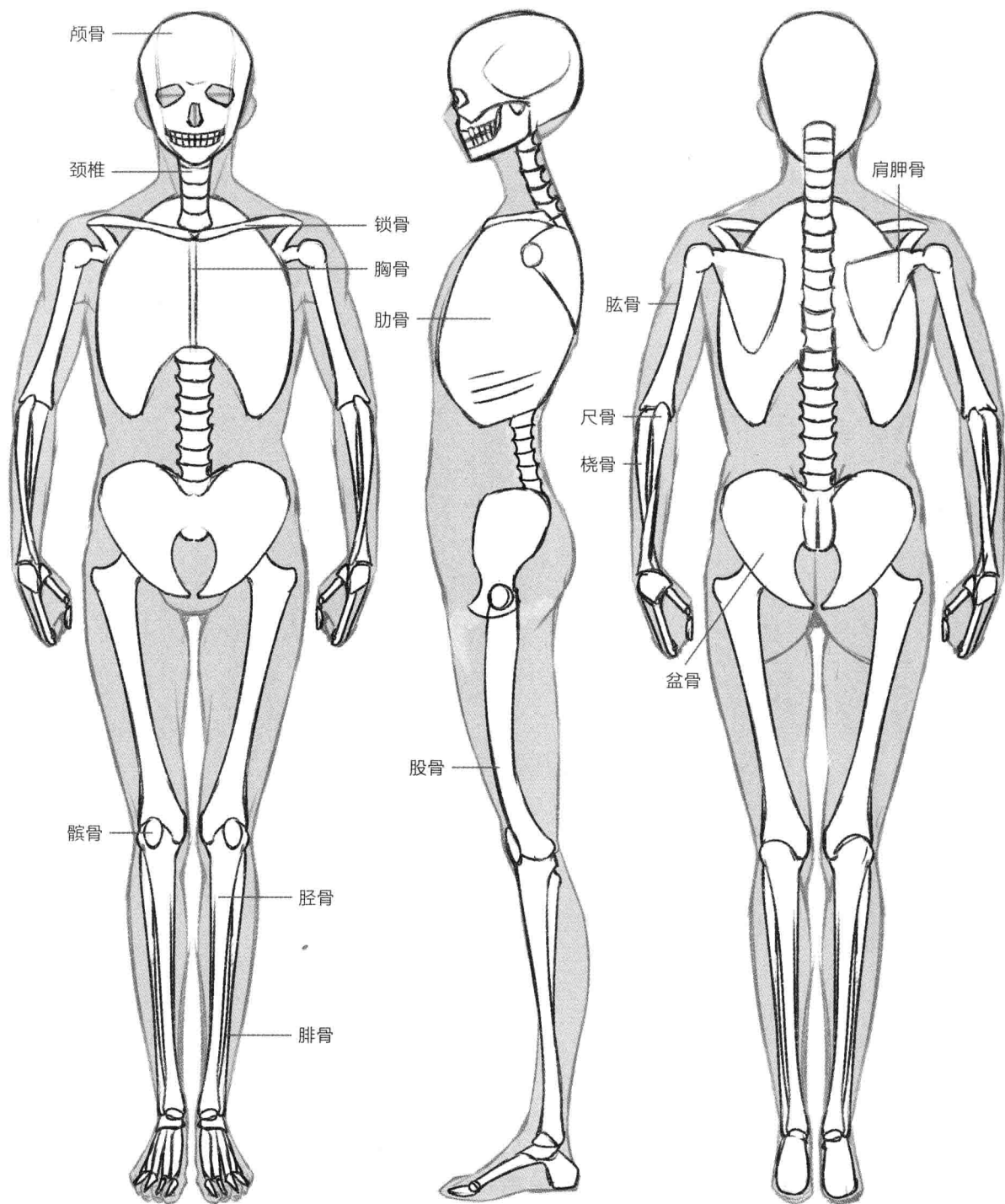
注意一些由骨骼和肌肉的形状共同形成的线条部分，如颈部线条由胸锁乳突肌和锁骨共同组成。



## 1.1.2 标准人体的骨骼与肌肉

标准人体的骨骼与肌肉是绘制漫画人体的基础，我们可以了解一些骨骼与肌肉的名称，并选择性记忆一些重要的骨骼与肌肉的位置和形状，以便绘制人体时参考。

### 标准人体的骨骼

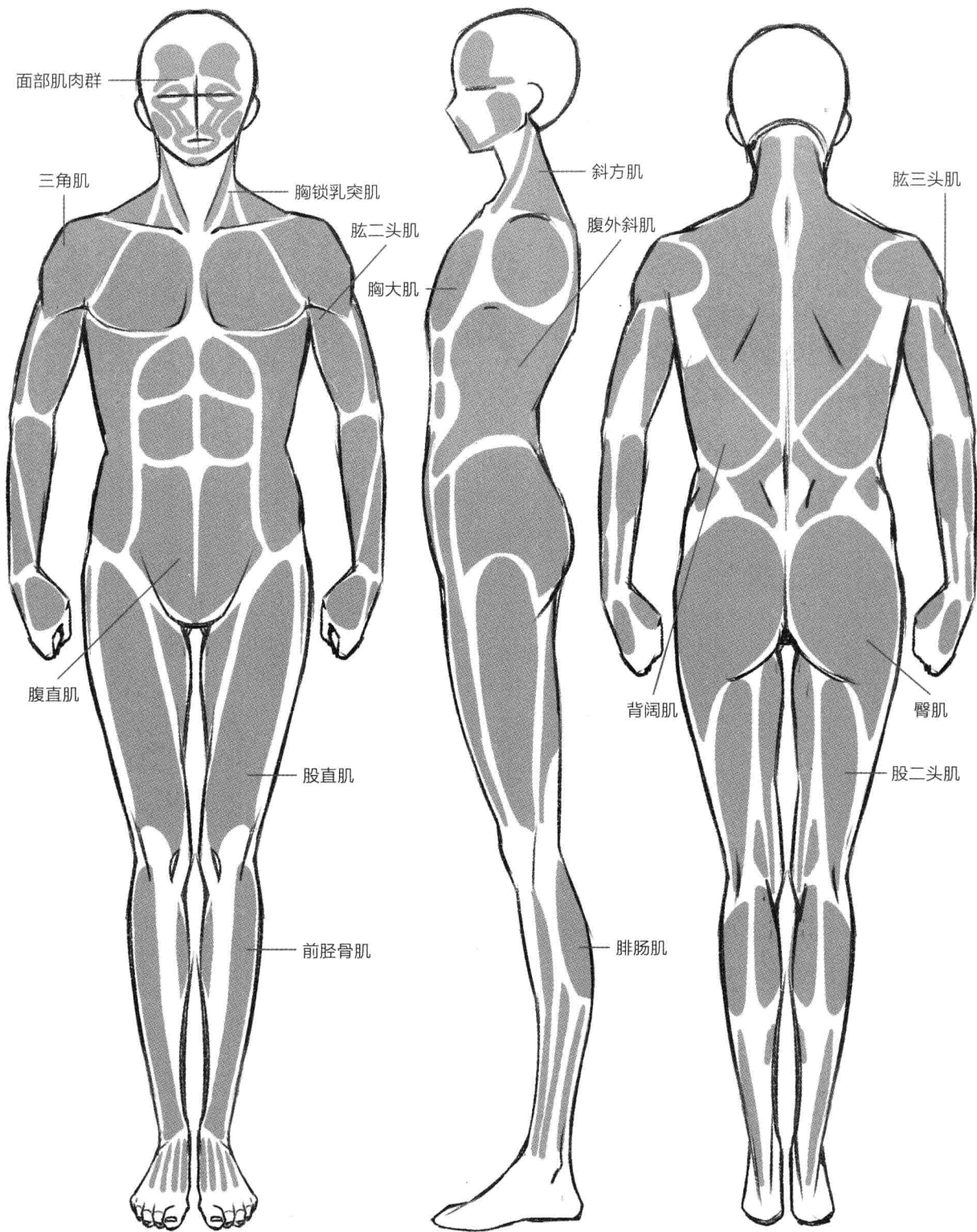


人体骨骼的正面结构

人体骨骼的正侧面结构

人体骨骼的背面结构

# 标准人体的肌肉



人体肌肉的正面结构

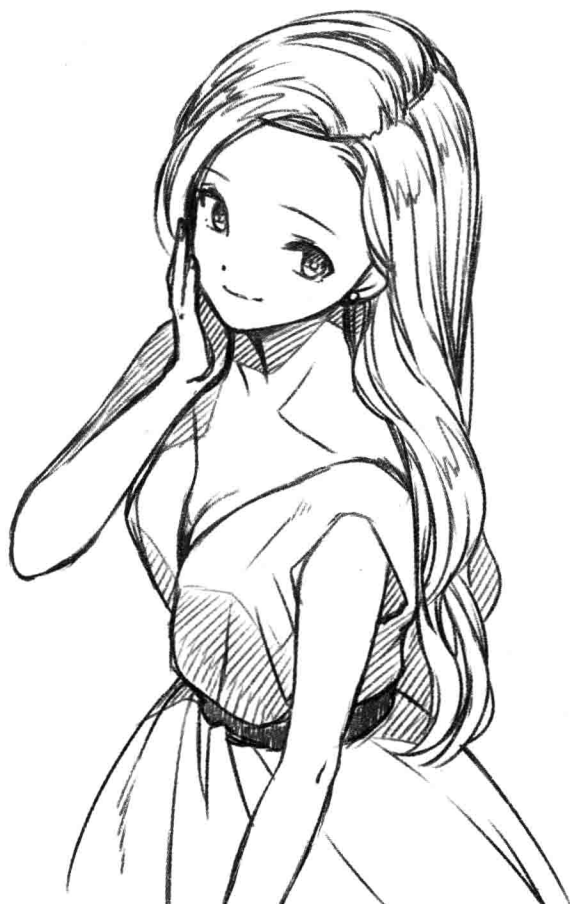
人体肌肉的正侧面结构

人体肌肉的背面结构



## 1.1.3 起草时骨骼的简化要点

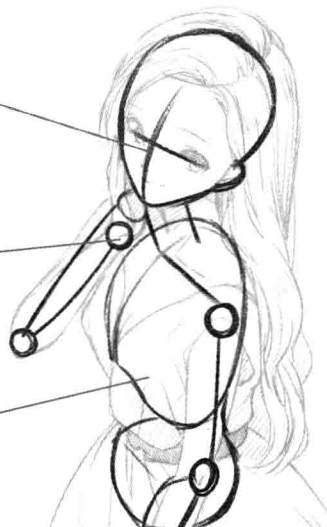
我们在起草画面时，会用到火柴人结构，在加入了透视和角度的概念以后，我们应该抓住火柴人结构关节的位置，准确表现这些点后再画出全身的结构，尽量做到在这一步就把动作确定准确。



简化骨骼快速表现头部相对于身体的位置。

用肩关节的位置确定肩膀部分是否透视准确。

用胸腔的下边缘检查肘关节的位置是否正确。



容易忽略透视，习惯性地画出下塌的肩膀。



如果不用关节确定结构，很容易画出透视混乱的身体。

### 关节的绘制步骤



**1** 首先画出头部、胸腔和盆腔三个最大的结构部分。这一步需要确定脊柱的方向。



**2** 然后画出肩关节与腕关节，并连接它们，检查两个部分的连线是否透视准确。



**3** 根据身体的方向，画出腿部的姿势，这一步可用于确定和检查重心。



**4** 最后画出双臂的结构，并用胸腔的轮廓来检查手臂的比例是否正确。