

专业术语 + 实战技法 + 创意思路 + 趣味插图 + 名师鉴赏 = 绘画技法全收录



漫画素描技法

从新手到高手

MOOKOO动漫组 编著

第2版



广受好评
畅销升级



- 经典大师作品
- 主流绘画技法
- 时尚创意思路
- 巧妙辅助板块
- 丰富精彩配图
- 典型实战范例
- 超级漫迷必备
- 真正从零开始



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



零基础学

漫画素描技法从新手到高手

第2版

MOOKOO 动漫组 编著



机械工业出版社

本书主要提供给酷爱漫画、热衷于漫画角色临摹的读者，是教授如何从一个绘画新手到高手的“宝典”。开始介绍了一些绘画的基础知识，然后是针对人体结构从头部到脚部的分开讲解，接着是整个人物形象的绘画讲解。让读者从简单到更深层次地了解漫画技巧，并学会绘画方法，绘画功底更加扎实，在不知不觉中提高绘画水平。本书讲解系统、图例丰富，可用于对漫画了解不多的漫画爱好者进行基础学习的手册，以及与漫画相关专业教师和学生的参考教材。

图书在版编目(CIP)数据

零基础学：漫画素描技法从新手到高手 / MOOKOO 动漫组编著. —2版.

—北京：机械工业出版社，2013.10

ISBN 978-7-111-44479-4

I. ①零… II. ①M… 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249017号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑：丁 伦

责任印制：李 洋

北京宝昌彩色印刷有限公司印刷

2013年12月第2版·第1次印刷

184mm×260mm·14印张·396千字

0001—4000册

标准书号：ISBN 978-7-111-44479-4

定价：45.00元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心：(010)88361066

教材网：<http://www.cmpedu.com>

销售一部：(010)68326294

机工官网：<http://www.cmpbook.com>

销售二部：(010)88379649

机工官博：<http://weibo.com/cmp1952>

读者购书热线：(010)88379203

封面无防伪标均为盗版



零基础学

漫画素描技法从新手到高手

第2版

MOOK00 动漫组 编著



机械工业出版社

本书主要提供给酷爱漫画、热衷于漫画角色临摹的读者，是教授如何从一个绘画新手到高手的“宝典”。开始介绍了一些绘画的基础知识，然后是针对人体结构从头部到脚部的分开讲解，接着是整个人物形象的绘画讲解。让读者从简单到更深层次地了解漫画技巧，并学会绘画方法，绘画功底更加扎实，在不知不觉中提高绘画水平。本书讲解系统、图例丰富，可用于对漫画了解不太多的漫画爱好者进行基础学习的手册，以及与漫画相关专业教师和学生的参考教材。

图书在版编目(CIP)数据

零基础学：漫画素描技法从新手到高手 / MOOKOO动漫组编著. —2版.

—北京：机械工业出版社，2013.10

ISBN 978-7-111-44479-4

I. ①零… II. ①M… 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249017号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑：丁 伦

责任印制：李 洋

北京宝昌彩色印刷有限公司印刷

2013年12月第2版·第1次印刷

184mm×260mm·14印张·396千字

0001—4000册

标准书号：ISBN 978-7-111-44479-4

定价：45.00元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

电话服务

社服务中心：(010)88361066

销售一部：(010)68326294

销售二部：(010)88379649

读者购书热线：(010)88379203

网络服务

教材网：<http://www.cmpedu.com>

机工官网：<http://www.cmpbook.com>

机工官博：<http://weibo.com/cmp1952>

封面无防伪标均为盗版

前言

Preface

行业现状

随着国家对动漫行业的大力扶持和鼓励，其市场前景看好，规模一步步扩大，人才需求也越来越多。由于中国动漫起步晚、起点低，人才培养条件还不够完善，因此动漫人才有着很大的空缺。当前，中国动漫行业从业人员的现状是：人才质量达不到标准，人才数量严重不足。

本书简介

本书初版首印后取得了广大读者的一致好评，在市场中形成了不错的口碑，因此在征求了广大动漫一线工作者，专家和老师，以及热心读者的意见后，更新了更加常用的绘画技巧，以及部分具有实战参考价值的大量案例，特推出了本次的畅销升级版图书，以回馈广大读者的厚爱 and 期待。全书从漫画工具的使用开始讲解，详细展示了从基础绘画知识到漫画人物形象塑造一整套的漫画绘制流程，帮助读者在阅读本书的同时慢慢完成由新手到高手的跨越。

第1章和第2章讲解了漫画基础知识，包括漫画工具、分类，以及人物造型基础等。

第3章将漫画人物的各种表情进行分解，讲解了每种表情的绘画方法和技巧。

第4章讲解各种人物形象的塑造，让读者轻松掌握漫画中各种人物外在特征的绘制要点。

第5章讲解各种非人类角色的绘制方法，以丰富读者的想象力，增强漫画的塑造能力。

第6章讲解漫画作品中常见的一些特效，让读者掌握更多的特殊技巧。

第7章讲解上色的一些技法，以使漫画作品更加亮丽。

本书特点

(1) 从零开始

本书铺垫了大量的基础知识讲解，哪怕阅读本书的读者仅仅是个对漫画一窍不通的初学者，也完全不用担心会读不懂。

(2) 讲解系统

从人体的构造，到角色的形象，再到主流的特效，最终到绚丽的上色，网罗漫画创作过程中的方方面面，力求让读者对其中每一个过程都了解到位。

(3) 案例丰富

书中涉及的案例比较丰富，每一章都配以多幅图片进行展示，同时配以简洁的文字进行说明，让读者体会轻松学习、快乐学习的乐趣。

本书是一本很值得漫画爱好者临摹和参考的漫画技法书。如果你是一个狂热的漫画爱好者，但暂时还不会画漫画，或是画得很少，那就不要犹豫，赶快把它买回家吧！

参与本书编写的人员主要有：肖亭、关敬、王巧转、卢晓春、刘波、张志敏、闫武涛、张婷、杜婷、马晓彤、惠颖、韩登锋、钱政娟、李斌、刘正旭、朱立银、黄剑。由于时间仓促，作者水平有限，书中不足和疏漏之处在所难免，望广大读者批评指正。

阅读说明

书名



零基础学 漫画素描技法从新手到高手



二级标题

2.9 漫画道具的配合使用



在漫画故事创作中，并不是只有人物在唱独角戏，其中布置场景的道具也是必不可少的。道具不仅能丰富画面，并且可以衬托人物，使人物性格更为鲜明。

正文

三级标题

2.9.1 生活道具

【拿着拖把的女人】



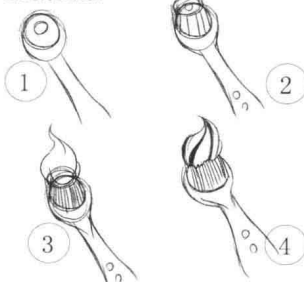
参考配图



生活用品的种类非常多，不单只有扫帚、拖布等清洁用具，还包括个人洗漱用品。

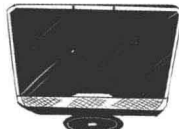
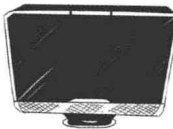
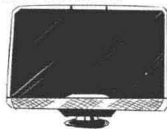
细节注解

【带牙膏的牙刷】



步骤顺序

【显示器各个角度的形态】



平时时，显示器是微微上扬的，看不到顶部和底部，立体感并不是很强。

俯视时，顶部会露出来，显示器的支架会被显示器遮挡一部分。

仰视时，能看到显示器底部。

86

页码

二级标题

6.4.4 特殊情景中的效果

前面讲解了很多材质和元素的简单绘制，下面来介绍一下特殊情景的特效表现。

正文

三级标题

1. 黑夜



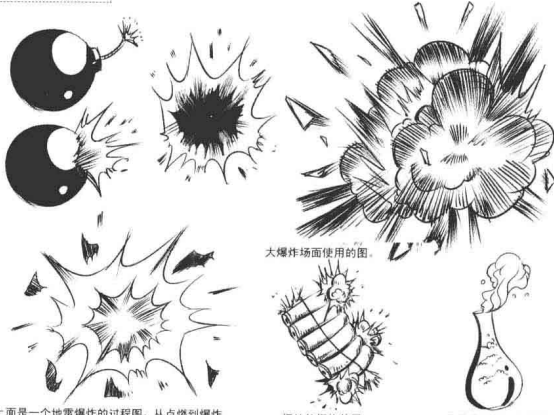
上图是一辆火车在轨道上行驶的场面。漆黑的夜晚，只有车灯打出的一束光。



整个图都非常灰暗，画面给人一种一种压抑感。

参考配图

2. 爆炸场面



大爆炸场面使用的图。

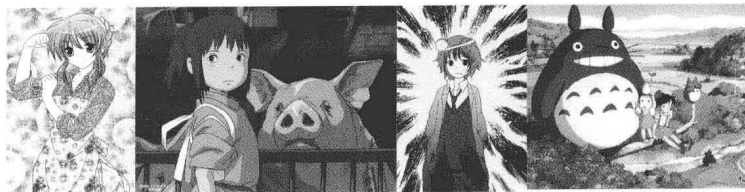
爆竹的爆炸效果。

化学药品的爆炸效果。

图片注解

上面是一个地雷爆炸的过程图，从点燃到爆炸，威力由弱变强。

目录



前言 阅读说明

第1章 漫画概论.....9

1.1 漫画的定义	10
1.1.1 漫画的发展步伐	11
1.1.2 日本动漫的发展	12
1.1.3 欧美动漫的发展	16
1.1.4 中国动漫的发展	19
1.2 主流漫画类型	20
1.2.1 按不同风格分类	20
1.2.2 按不同题材分类	23
1.3 故事漫画的几大要素	28
1.3.1 故事题材	28
1.3.2 人物角色	29
1.3.3 分镜设计	30
1.4 漫画绘制工具的分类	32
1.4.1 手绘工具	32
1.4.2 数码工具	34



第2章 漫画人物造型基础.....35

2.1 丰富多彩的漫画人物	36
2.2 人体解剖概述	37
2.2.1 骨骼分析讲解	37
2.2.2 肌肉分析讲解	38
2.3 从真实形象到漫画形象的转变	39
2.4 漫画人物的头身比例	40
2.4.1 头身比例简介	40
2.4.2 女性头身比例	41
2.4.3 男性头身比例	42
2.4.4 Q版头身比例	43
2.5 漫画人物头部造型方法	44
2.5.1 脸型	44
2.5.2 脸部的绘制流程	45
2.5.3 眉眼	46
2.5.4 嘴巴	48
2.5.5 鼻子	50
2.5.6 耳朵	50
2.5.7 头发	52
2.6 漫画人物身体造型方法	58
2.6.1 骨骼与关节的联系	58
2.6.2 脖子的扭转动态	59
2.6.3 肩膀的转动	61
2.6.4 腰部的转动	63
2.6.5 四肢的表现	64
2.6.6 手的表现	68
2.6.7 脚的表现	71



2.7	漫画人物动作造型方法	74
2.7.1	走路动作	74
2.7.2	跑步动作	75
2.7.3	坐着动作	76
2.7.4	跳着动作	77
2.7.5	蹲着动作	78
2.8	服饰造型基础	79
2.8.1	褶皱的基础画法	79
2.8.2	生活着装	81
2.8.3	校园服饰	82
2.8.4	战斗服饰	83
2.8.5	职业服饰	84
2.8.6	奇幻类服饰	85
2.9	漫画道具的配合使用	86
2.9.1	生活道具	86
2.9.2	交通工具	87
2.9.3	学习用品	89
2.9.4	竞技道具	90
2.9.5	幻想道具	91
2.9.6	古典道具	92
2.9.7	日式古典道具	93
2.10	给漫画人物锦上添花的图案	94
2.10.1	表现人物神秘感的图案	94
2.10.2	表现人物身世命运的图案	95
2.10.3	表现人物可爱的图案	96
2.10.4	特殊图案在漫画中的应用	97



第3章 漫画表情绘制方法 99

3.1	漫画人物的动态之美	100
3.2	产生表情的原因	101
3.2.1	眉毛眼睛组合的表现	102
3.2.2	嘴巴的动态表现	103
3.3	简单表情	104
3.3.1	喜悦	104
3.3.2	生气	105
3.3.3	难过	106
3.3.4	惊讶	107
3.3.5	害羞	108
3.3.6	天然呆	109
3.4	复杂表情	110
3.4.1	惊喜	110
3.4.2	惊愕	111
3.4.3	惊恐	112
3.4.4	哭笑不得	113
3.4.5	悲愤	114
3.4.6	郁闷	115
3.5	各类角色表情图鉴	116
3.6	漫画中的表情夸张变形	117
3.6.1	开心表情的夸张变形	117
3.6.2	愤怒表情的夸张变形	117
3.6.3	惊恐表情的夸张变形	118
3.6.4	伤心表情的夸张变形	118
3.6.5	面部表情夸张实例	119
3.7	情绪动态	121
3.7.1	开心的动态	121
3.7.2	愤怒的动态	122
3.7.3	哀伤的动态	123
3.7.4	惊恐的动态	124



第4章 各种角色形象设计..... 125

4.1 超萌的蝴蝶结小女孩	126
4.2 可爱的低年级女学生	130
4.3 摇滚风格的酷美女	134
4.4 穿着水手服的漂亮女生	138
4.5 居家风情的成熟女孩	142
4.6 雍容华贵的老妇人	146
4.7 手捧礼物的小男生	150
4.8 扑蝴蝶的男孩	154
4.9 非主流的个性少年	158
4.10 异域风情的海盗	162
4.11 饱经沧桑的枪手	166
4.12 冷酷无情的武士	170
4.13 经典人物形象欣赏	174



第5章 漫画世界的非人类角色..... 175

5.1 充满想象力的漫画世界	176
5.2 漫画动植物的表现	177
5.2.1 猫	177
5.2.2 狼	177
5.2.3 鸟	177
5.2.4 狗	177
5.2.5 花	178
5.2.6 企鹅	178
5.2.7 兔子	178
5.2.8 小猪	178
5.3 拟人化动物的表情示范	179
5.4 兽人的表现方式	180
5.4.1 猫科类妖精	180
5.4.2 犬科类妖精	181
5.4.3 鱼类妖精	182



第6章 漫画特效..... 183

6.1 极富冲击力的画面特效	184
6.2 漫画构图	185
6.2.1 一人构图	185
6.2.2 二人构图	185
6.2.3 三人构图	186
6.2.4 多人构图	186
6.3 光与影的表现	187
6.3.1 光影知识	187
6.3.2 光影实例	189
6.4 各种材质的表现	193
6.4.1 用线条表现画面质感	193
6.4.2 用网点表现画面层次	196
6.4.3 常见材质绘制范例	197
6.4.4 特殊情景中的效果	203
6.5 利用背景表现人物情绪	206
6.6 声响的表现	207



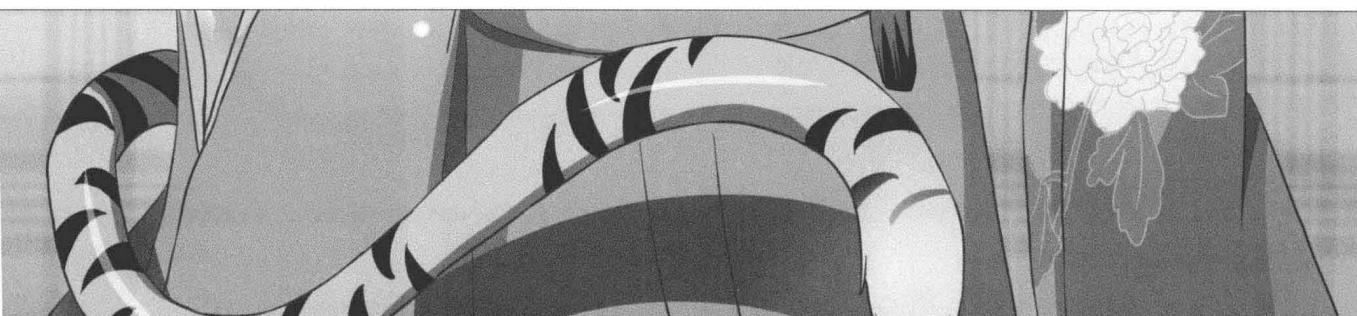
第7章 彩色技法讲解..... 209

7.1 色彩知识范讲	210
7.1.1 三原色	210
7.1.2 补色和同色	210
7.1.3 冷色调和暖色调对比	211
7.1.4 光影知识简介	211
7.2 范例一：吃冰激凌的美少女	212
7.3 范例二：英武帅气的刀客	218





第 1 章 漫画概论





1.1 漫画的定义



漫画为一种艺术形式，是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。一般运用变形、比拟、象征、暗示、影射等方法，构成幽默诙谐的画面或画面组，以取得讽刺或歌颂的效果。它是一种具有强烈的讽刺性或幽默感的绘画。常采用夸张、比喻、象征等手法，讽刺、批评或歌颂某些人和事，具有较强的社会性。也有纯为娱乐的漫画作品，往往分为搞笑型和人物创造（设计一个作者所虚拟的世界与规则）两种。



《加奈日记》



《地狱少女》



《火影忍者》



《NANA》

以上是日本流行的漫画作品，相信翻阅本书的读者对于漫画是有一定了解的。这些漫画中的人物与现实中的事物有很大的区别，它精简概括了人物的特点，并将其特征夸张放大。故事涵盖多种多样的情节，向多元化发展。

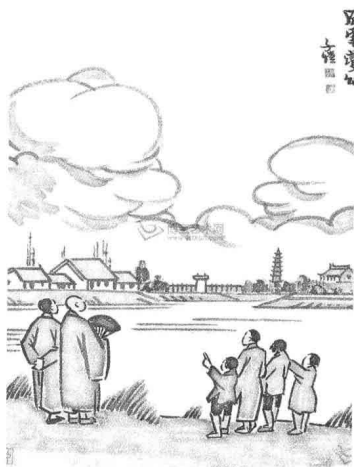
1.1.1 漫画的发展步伐

“漫画”起源于中国北宋，最初用“漫画”二字的是北宋学者画家晁以道，在其著作《景迂生集》中说：“黄河多淘河之属，有曰漫画者，常以嘴画水求鱼。”这里说的漫画是一种水鸟的名称，因为它捕鱼时潇洒自如，像在水上作画而得名。1925年5月《文学周报》连载丰子恺的画并注明为漫画，这是中国最早称之为漫画的作品。西方漫画源自英国，19世纪法国画家杜米埃在西方漫画史上取得了最瞩目的成就。

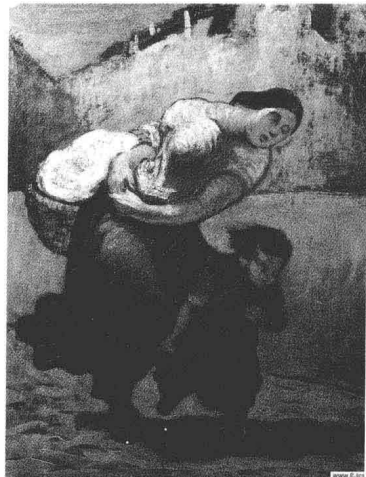
作为绘画艺术的一个分支，漫画发展至今天，已演变成了三种形态，即讽刺幽默的传统漫画、叙事的多幅或连环卡通漫画、探索性的先锋漫画。讽刺、幽默的传统漫画我们在日常生活中经常会看到。卡通漫画是借鉴卡通手法、风格而编画的连环漫画。先锋漫画——至今在国际上仍然没有清晰的定义，一般指介于幽默的传统漫画和叙事的多幅或连环卡通之间，漫画与前卫艺术之间的边缘艺术形式，或者说是受当代先锋艺术催化而生的一种新的漫画流派，强调在价值观和审美取向上的探索功能，对传统漫画具有“颠覆性”。



《北斋漫画》



《风雪变幻》丰子恺



杜米埃作品

溯本求源，漫画自诞生那天起，就标志着它高贵的艺术血统，据史料记载，早在15世纪的欧洲，一些夸张变形人物形象就出现在绘画作品中。



《时髦婚姻》贺加斯

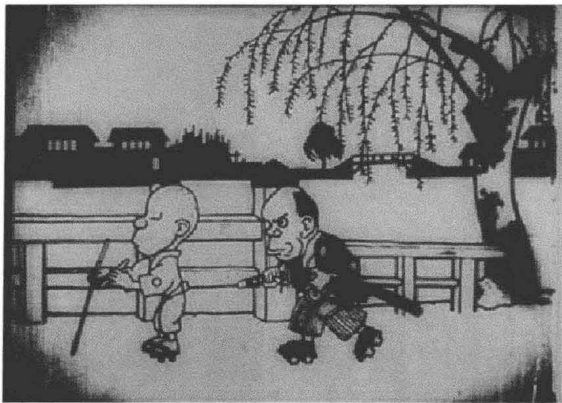
有史可查的是意大利文艺复兴时期的著名画家达·芬奇和英国工业革命时期的画家威廉·贺加斯在他们的素描稿和油画中频频出现一些夸张变形人物造型，尤其是贺加斯的代表作《打瞌睡的教友》、《时髦婚姻》、《性格与漫画》等，标志着近代西洋漫画的形成。



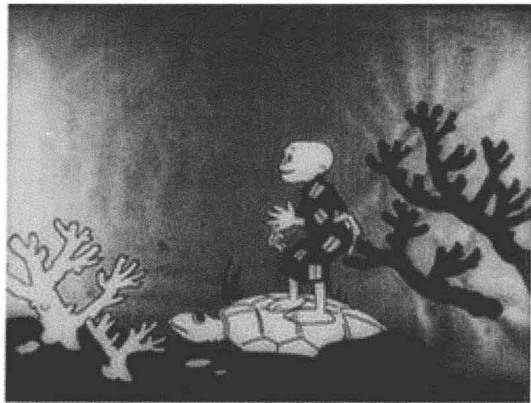
1.1.2 日本动漫的发展

日本动漫是日本动画和日本漫画的合称。其中，日本漫画享有绝对的全球第一地位，而日本动画因过于庞大的市场需求等因素，导致大部分作品出现了为节约资金而制作过于快速等情况，所以很多作品不如美国极少数动画电影特效那么炫目，但是凭着艺术、人设、剧情、气质、创新、趣味性和魅力等因素在全球仍拥有绝对第一的地位，拥有广大的收看人群。这里所指的美国少数动画电影，主要是一年只生产屈指可数，有时候甚至一年只有一部甚至连一部都没有的好莱坞电影动画。由于数量极少，所以可把钱全数投资在这些项目，也可以说是资金砸出来的作品。除了极少数的好莱坞动画电影外，绝大部分美国动画（包括电视TV动画和电影）水准都远不如绝大多数日本动画。

1917年，下川凹夫摄制《芋川掠三玄关·一番之卷》，北山清太郎制作了《猿蟹合战》，幸内纯一创作了《锅凹内名刃》，此三人为日本动画的奠基人。其中，下川凹夫创作的《芋川掠三玄关·一番之卷》被公认为日本的第一部动画片。

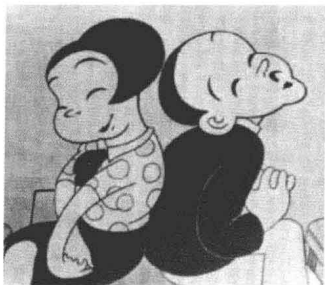


《锅凹内名刃》幸内纯一

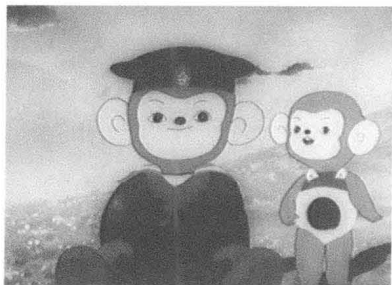


《芋川掠三玄关·一番之卷》下川凹夫摄制

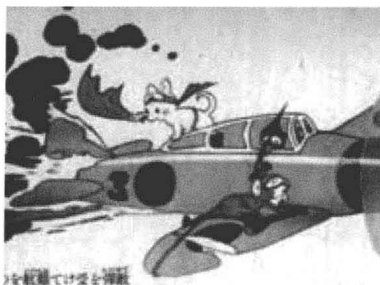
1933年，日本第一部有声动画片《力与世间女子》诞生了，它是由政冈宪三和其学生懒尾光世制作完成的。二战期间，懒尾光世拍摄了“桃太郎”系列动画片，鼓吹侵略，美化夸耀日本军国主义，其中的代表作是1944年制作的《桃太郎·海上神兵》。



《力与世间女子》



《桃太郎·海上神兵》1



《桃太郎·海上神兵》2

1945年，日本战败后，反战题材的动画影片颇受欢迎且影响深远，期间的代表人物是被日本动画界誉为“怪人”的动画家——大藤信郎。他于1927年拍摄了黑白版的《鲸鱼》，并于1952年摄制完成了彩色版的《鲸鱼》。该部动画片成为首部获得国际大奖的日本动画片。大藤信郎把流传在中国数千年的皮影戏和日本独有的千代纸结合起来绘制动画。大藤信郎在日本知名度极高，以他名字命名的“大藤奖”更成为日本一流的动画片奖项。



《鲸鱼》大藤信郎

1974年，日本动画进入了成熟期。

20世纪70年代初期，日本涌现出大批科幻机械类动画的动画大师，代表人物有松木零士、富野由悠季、河森正治、美树本晴彦等。其中最著名的富野由悠季是GUNDAM系列的创始人之一，他执导了《机动战士GUNDAM》（1979年）等SF（Science Fiction，科幻）类动画电影。1982年，河森正治在为《超时空要塞Macross》担当机械设定时，开始崭露头角，随后他出任导演监制了《超时空要塞Macross》的系列剧场版动画影片。



美树本晴彦作品



河森正治作品



《机动战士GUNDAM》富野由悠季

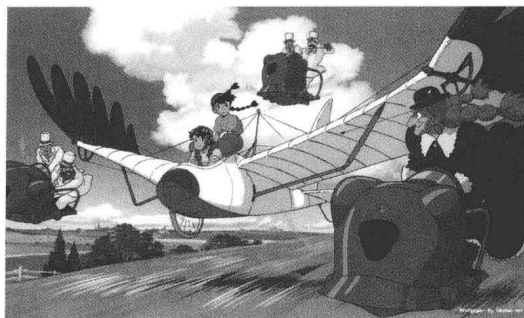


《超时空要塞Macross》河森正治

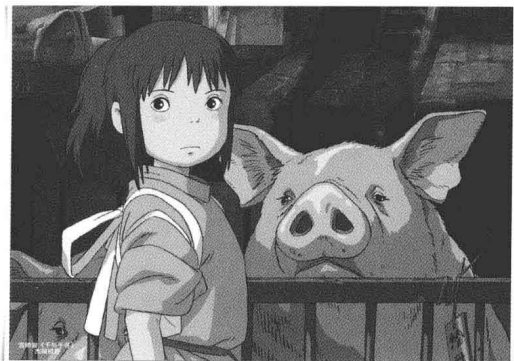


同期的宫崎骏摆脱了 SF 类动画风格的局限，以剧场版动画为切入点，走出了一条“宫崎骏式”的唯美、自然、清新的风格，传达着天、地、人、神的和谐。影片的思想触及人类心灵的深处，启发着人对神的敬畏，对生命的思考。

1984 年的《风之谷》奠定了宫崎骏日本动画宗师的地位。2001 年宫崎骏摄制的《千与千寻》获得第 52 届柏林国际电影节金熊大奖和第 75 届奥斯卡最佳动画长片奖。宫崎骏在日本已成为动画的代名词，其成就与地位无人能及。宫崎骏的其他著名作品还有《卡里奥斯特罗之城》（1979）、《天空之城》（1986）、《龙猫》（1988）、《魔女宅急便》（1989）、《红猪》（1992）、《On Your Mark》（1995 年）、《侧耳倾听》（1995）、《幽灵公主》（1997）、《哈尔的移动城堡》（2004）、《悬崖上的金鱼公主》（2008）、《借东西的小人阿莉埃蒂》（2010）等。



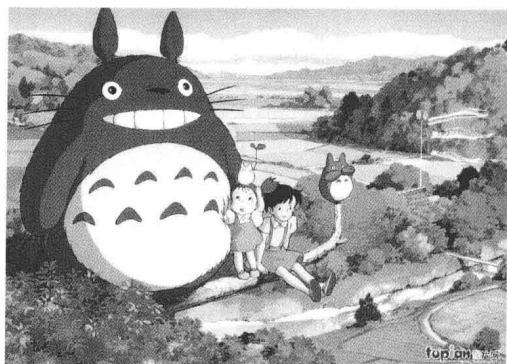
《风之谷》宫崎骏



《千与千寻》宫崎骏



《天空之城》宫崎骏



《龙猫》宫崎骏



《魔女宅急便》宫崎骏



《悬崖上的金鱼公主》宫崎骏



《哈尔的移动城堡》宫崎骏