

动漫秀场 15

天授卡通 王芳 编著

超级漫画

表情与动作

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

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



动漫秀场 15

天授卡通 王芳 编著

超级漫画表情与动作 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. 15, 超级漫画表情与动作素描技法 / 王芳编著. — 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2013.10
ISBN 978-7-115-32547-1

I. ①动… II. ①王… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第182943号

内 容 提 要

表情和动作可以赋予人物丰富的情感,那么想不想知道怎样赋予不同人物不同的表情和动作呢?想不想用不同的表情来表现不同人物的喜怒哀乐呢?想不想知道怎样用不同的动作让你笔下的人物变得栩栩如生呢?想不想看看动作将会赋予人物怎样的性格特征呢?本书可以满足你这些要求哦!

本书是“动漫秀场”系列图书中的一本。全书共8章,书中分别就面部表情和全身的动作如何表现人物心理和性格特征进行全面讲解,其中包含五官的绘制、男女生面部表情的绘制、特殊人物造型的表情绘制、借助道具烘托人物表情、人物动作基础、人物基本动作与表情和运用综合知识绘制人物的表情与动作等内容。

本书讲解系统,图例丰富,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合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 天授卡通 王 芳
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: 9 101-13 100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 15

天授卡通 王芳 编著

超级漫画表情与动作 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. 15, 超级漫画表情与动作素描技法 / 王芳编著. — 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2013.10
ISBN 978-7-115-32547-1

I. ①动… II. ①王… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第182943号

内 容 提 要

表情和动作可以赋予人物丰富的情感,那么想不想知道怎样赋予不同人物不同的表情和动作呢?想不想用不同的表情来表现不同人物的喜怒哀乐呢?想不想知道怎样用不同的动作让你笔下的人物变得栩栩如生呢?想不想看看动作将会赋予人物怎样的性格特征呢?本书可以满足你这些要求哦!

本书是“动漫秀场”系列图书中的一本。全书共8章,书中分别就面部表情和全身的动作如何表现人物心理和性格特征进行全面讲解,其中包含五官的绘制、男女生面部表情的绘制、特殊人物造型的表情绘制、借助道具烘托人物表情、人物动作基础、人物基本动作与表情和运用综合知识绘制人物的表情与动作等内容。

本书讲解系统,图例丰富,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合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 天授卡通 王 芳
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: 9 101-13 100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 头部的绘制方法 005

- 1.1 不同类型的脸部轮廓 006
 - 1.1.1 甲字形脸 006
 - 1.1.2 国字形脸 006
 - 1.1.3 圆形脸 007
 - 1.1.4 三角形脸 007
- 1.2 五官的绘制 007
 - 1.2.1 眼睛的表现 008
 - 1.2.2 鼻子的表现 009
 - 1.2.3 耳朵的表现 009
 - 1.2.4 嘴的表现 009
- 1.3 各个角度的头部透视 010
- 1.4 人物发型的绘制 012
 - 1.4.1 短发的画法 013
 - 1.4.2 长发的画法 014
 - 1.4.3 卷发的画法 015

第2章 人物面部表情的绘制 016

- 2.1 表情的基本构成 017
- 2.2 男生面部表情的绘制 018
 - 2.2.1 正常的表情 018
 - 2.2.2 微笑的表情 019
 - 2.2.3 藐视的表情 020
 - 2.2.4 诡异的表情 021
 - 2.2.5 冷酷的表情 022
 - 2.2.6 愤怒的表情 023
 - 2.2.7 开心的表情 024
- 2.3 女生面部表情的绘制 025
 - 2.3.1 女生正面表情 025
 - 2.3.2 微笑的表情1 026
 - 2.3.3 微笑的表情2 027
 - 2.3.4 冷淡的表情 028
 - 2.3.5 俏皮的表情1 029
 - 2.3.6 俏皮的表情2 030
 - 2.3.7 开心的笑容1 031
 - 2.3.8 开心的笑容2 032
 - 2.3.9 愉快的笑容1 033
 - 2.3.10 愉快的笑容2 034
 - 2.3.11 惊讶的表情1 035
 - 2.3.12 惊讶的表情2 036
 - 2.3.13 疑惑的表情1 037
 - 2.3.14 疑惑的表情2 038
 - 2.3.15 难过的表情1 039
 - 2.3.16 难过的表情2 040
 - 2.3.17 忧郁的表情1 041

- 2.3.18 忧郁的表情2 042
- 2.3.19 妩媚的表情1 043
- 2.3.20 妩媚的表情2 044
- 2.4 各种表情大全 045

第3章 同一种表情的不同表现方法 047

- 3.1 男生的表现方法 048
 - 3.1.1 性格温顺的男生 048
 - 3.1.2 性格冷酷的男生 049
- 3.2 女生的表现方法 050
 - 3.2.1 性格温柔的女生 050
 - 3.2.2 性格活泼的女生1 051
 - 3.2.3 性格活泼的女生2 052
- 3.3 不同年龄段表情的绘制 053
 - 3.3.1 小男生的表情 053
 - 3.3.2 少男的表情 054
 - 3.3.3 成年男性的表情 055
 - 3.3.4 小女生的表情 056
 - 3.3.5 少女的表情 057
 - 3.3.6 成年女性的表情 058

第4章 特殊人物造型的表情绘制 059

- 4.1 精灵表情的绘制 060
 - 4.1.1 精灵略带惊讶的表情 060
 - 4.1.2 精灵温和的表情 061
 - 4.1.3 精灵战士悲伤的表情 062
- 4.2 萌少女表情的绘制 063
 - 4.2.1 少女吐舌头的表情 063
 - 4.2.2 女仆微笑的表情 064
 - 4.2.3 古装少女灵动的表情 065
- 4.3 其他人物表情的绘制 066
 - 4.3.1 魔法师温柔的表情 066
 - 4.3.2 祭祀者疑惑的表情 067
 - 4.3.3 恶魔可爱的表情 068
 - 4.3.4 天使忧郁的表情 069

第5章 借助道具烘托人物表情 070

- 5.1 借助帽子烘托人物表情 071
 - 5.1.1 遮阳帽 071
 - 5.1.2 绒帽 072
 - 5.1.3 棒球帽 073
 - 5.1.4 时尚潮帽 074
 - 5.1.5 圆顶学生帽 075

5.2 借助眼镜烘托人物表情	076
5.2.1 太阳镜	076
5.2.2 近视镜	077
5.2.3 泳镜	078

5.3 借助其他道具烘托人物表情	079
5.3.1 头巾	079
5.3.2 头戴花	080
5.3.3 抱着熊玩具	081
5.3.4 骑车站姿	084
5.3.5 骑摩托车的坐姿	087
5.3.6 双腿向后抬起	090
5.3.7 和企鹅说话	093

第6章 人物动作基础 096

6.1 手部的绘制	097
6.1.1 手的结构	097
6.1.2 手的分析	099
6.2 脚部的绘制	100
6.2.1 脚的结构	100
6.2.2 脚步的动作	101
6.3 躯干的绘制	102
6.3.1 脊椎	102
6.3.2 常见的腰部动作结构示意图	103
6.4 人物整体动作绘制	104
6.4.1 双三角绘制方法	104
6.4.2 体型的表现	105

第7章 人物基本动作与表情 106

7.1 动作的表现	107
7.1.1 骨骼对动作的影响	107
7.1.2 重心对动作的影响	108
7.1.3 运动线对动作的影响	109
7.2 常见的基本动作	111
7.2.1 站	111
7.2.2 坐	112
7.2.3 走	113
7.2.4 跑	114
7.2.5 跳	115
7.3 不同类型人物的表情与动作	116
7.3.1 开心的少女	116
7.3.2 单腿翘起	118
7.3.3 蹲着	121
7.3.4 盘腿坐	124
7.3.5 双手支地	127
7.3.6 正面坐姿	130
7.3.7 向前冲刺	133
7.3.8 坐着吃东西的男生	136

7.3.9 拿棋子的少年	139
7.3.10 可爱的站姿	141
7.3.11 背背包	144
7.3.12 跪坐着扎辫子	147
7.3.13 跪坐	150
7.3.14 怀抱花束	153
7.3.15 手提裙摆	156
7.3.16 转身打招呼	159

第8章 运用综合知识绘制人物的表情与动作 162

8.1 表情的绘制	163
8.1.1 微风下的忧郁少女	163
8.1.2 快乐的少女	166
8.1.3 雀跃的少女	164
8.1.4 冷漠的成熟女性	171
8.1.5 冷峻的战斗少年	174
8.1.6 冷酷的忍者	177
8.1.7 愤怒的少女	180
8.1.8 焦急的少女	182
8.2 人物动态的绘制	184
8.2.1 打排球的女孩	184
8.2.2 奔跑的警察	186
8.2.3 踢足球的少年	188
8.2.4 提裙子的少女	190
8.2.5 向后张望的少女	192
8.2.6 整理头发的女孩	194
8.3 通过表情刻画人物动态	196
8.3.1 提鞋微笑的少女	196
8.3.2 提包打招呼的阳光少女	199
8.3.3 跪坐着面露疑惑的少女	202
8.4 双人组合绘制	205
8.4.1 坐着的小男生与小女生	205
8.4.2 嬉戏的女孩	208
8.4.3 战斗中的伙伴	211
8.4.4 骑着扫把飞行的少女组合	214
8.4.5 逛街交谈中的少女组合	216
8.4.6 运动中的少女组合	218

第9章 表情与动作欣赏 220



第1章 头部的绘制方法

由于初学者对五官的结构及绘制流程不够清楚，五官的绘制一直是他们很难逾越的难题。

本章将着重讲解五官的绘制方法，使初学者对五官的绘制有一个较为清晰的认识。

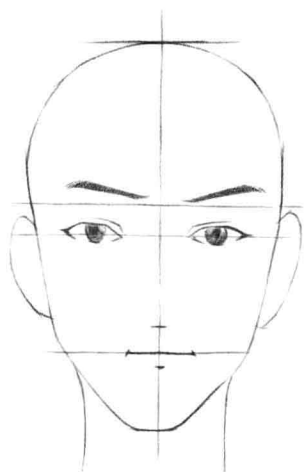
1.1 不同类型的脸部轮廓

角色的表情是由面部肌肉拉动产生的。表情肌，属于头肌的一种，多分布于口裂和眼裂的周围，如眼轮匝肌、口轮匝肌都是起自颅骨，止于皮肤，收缩时可改变眼裂和口裂的形状，从而表现出喜、怒、哀、乐等各种表情。

角色的表情是角色性格、心理等表现最直观的部分。

1.1.1 甲字形脸

甲字脸型的男性在漫画中是最为常见的，尤其在少女类的漫画中。他们在故事中扮演的角色大多以阳光帅气的男主角，或是邻家大哥哥的形象为主，所以是深受女孩子喜爱的一类角色。



潇洒的王子



忧郁的文员

1.1.2 国字形脸

国字脸型的男性角色给人一种正直、稳重的感觉。因此，在动漫里这样的人物通常塑造成正义的英雄或职位较高、说话很有分量的一类人物。



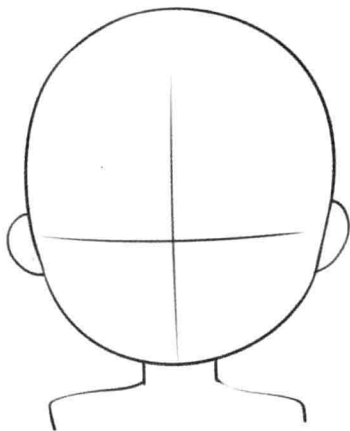
严肃的海盗



英俊的街舞男孩

1.1.3 圆形脸

圆形脸型的女性角色给人一种可爱的感觉。因此，在动漫里这样的人物通常塑造成给人憨厚、老实、有亲和力的感觉。



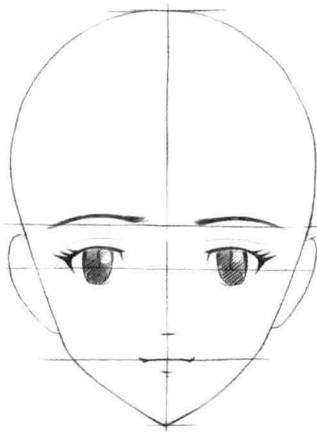
发懵的少女



俏皮的舞蹈演员

1.1.4 三角形脸

三角形脸型的女性在漫画中是最为常见的，尤其在少女类的漫画中，她们或可爱，或俏皮，或严肃的形象都给读者留下了深刻的印象。



可爱的女仆



俏皮的女生

1.2 五官的绘制

1.2.1 眼睛的表现

无论是喜悦还是悲伤，是困惑还是愤怒，都可以通过对眼神的刻画来表现。眼部的刻画不仅是对眼睛本身的刻画，掌握好眉毛和眼睛之间的距离，也会起到很好的效果。另外，还要注意眼睛视线和瞳孔大小的刻画。

眼睛是表现人物角色表情和特征最重要的部分之一，眼神绘制得好坏直接影响整个面部的效果。

眉毛的生长方向对描述人物的性格有很大的影响。例如，纤细的眉形可以表现甜美、清纯的美少女，而眉角翘起的眉形则给人一种狡诈、邪恶的印象。



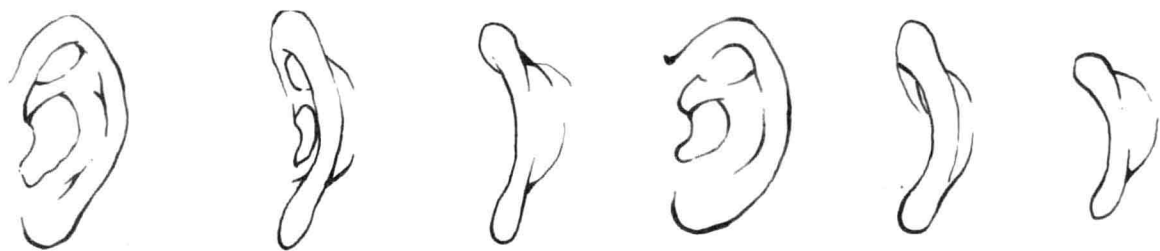
1.2.2 鼻子的表现

在几何形状的基础上进行细致的刻画，可以绘制出鼻子的细节。在实际绘制中，往往会将鼻子“概念化”。所谓概念化，就是指所绘制的鼻子都是一样的，没有人物之间的区别。



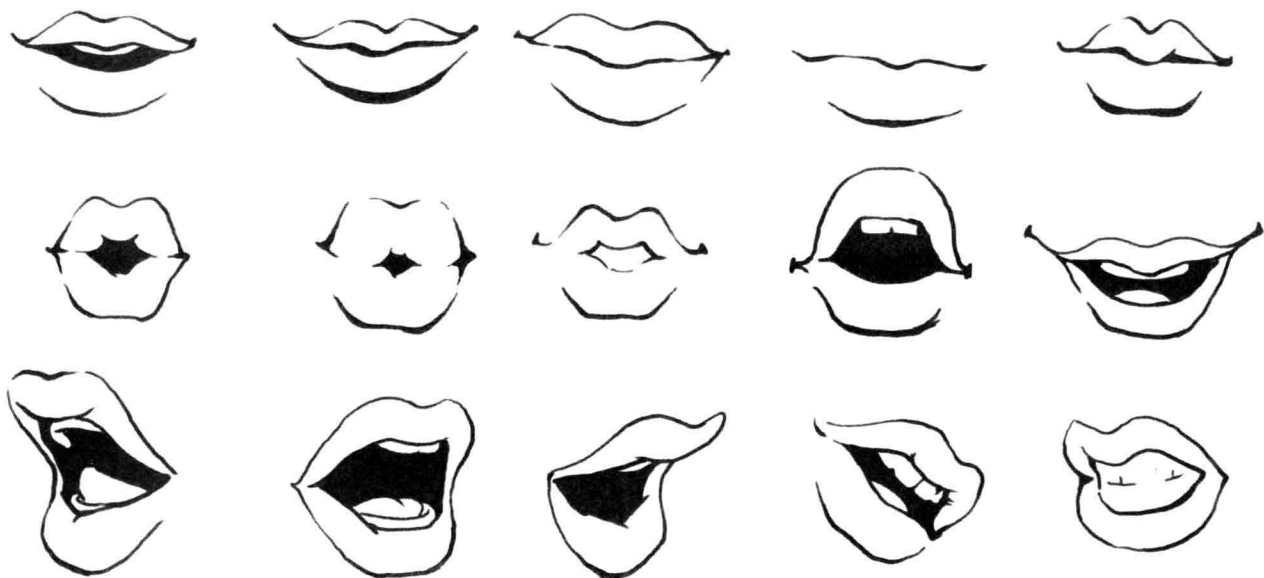
1.2.3 耳朵的表现

相对于其他器官而言，耳朵的形态是五官中变化最小的。但实际上，仔细观察后我们就会发现，每个人的耳朵形状也具有一定的差异，有宽大的耳廓；也有棱角分明的耳廓，形态各异。在动漫中，可以通过改变耳朵的形状大小或厚度来表现不同的人物特征。



1.2.4 嘴的表现

嘴部整体的起伏变化是嘴部个性化体现的最重要的部分。不同的起伏标志着不同的嘴部形态。在实际绘制中不能仅表现观察到的轮廓的形状，也要理解空间感的起伏和转折。



1.3 各个角度的头部透视



正面俯视效果

下颔非常短，这样才能体现头部是在向下看。



正面上仰效果

下颔稍微长点。



平视效果

脸部各个部分的比例相等。



斜侧俯视效果

因为是侧面，所以下颔偏三角形。



斜侧仰视效果

上仰的头下颔呈大三角形，体现头部向上仰视。



斜侧面仰视效果



正面平视效果



正侧面仰视效果

各种视角的头部变化会使整个人物生动起来，所以我们在画漫画人物的时候一定要注意头部的视角。



侧面仰视效果



斜侧面仰视效果



侧面俯视效果

1.4 人物发型的绘制

发型其实是体现人物性格的一个重要方面，想要使一个人物形象丰满优美，头发是很重要，也很出彩的一部分。表现与人物性格相符的发型，会让人物显得更生动。

初学者常常会犯的错误就是不看整体，先从一根一根头发画起，再凑成整体的发型，其实这是个误区。不管表现何种发型，都有一个基本规律，即先从整体的轮廓入手，再用几根线条画出大致的走向，最后才是细部的刻画。



图中的阴影部分为头发的生长区域。



头发不要紧贴在头皮上，这样画出来的头发立体感和蓬松感不强。



先沿着发际线画出头发的大概轮廓，注意头发要有一定的厚度，以及头发的生长规律，这样画出来的头发更有立体感。

1.4.1 短发的画法

短发常给人活泼好动的感觉。相对于长发，短发更注重层次感，要注意头发与脸部的衔接。



除了头顶的后方，前面有时也会出现发旋。



从图中我们可以看出，头发是从发旋开始向四周旋转分散的流动性线条，发旋的位置一般在头顶偏后的位置。



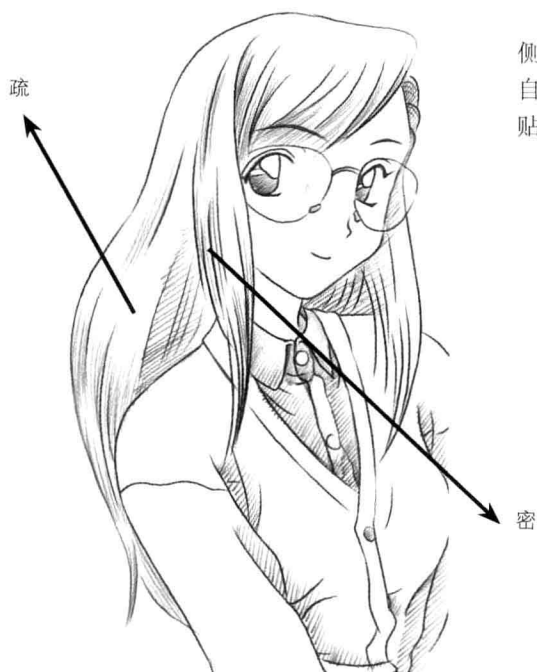
用比较直的线把外轮廓画出来，里面不要画任何的线，这样表现出来的头发会比较粗犷。

用线条疏密的变化来体现头发的立体感，使头发更加有厚度。



我们稍微给人物的头发做了一些小的变化，整个人物的感觉立刻就不同了。

1.4.2 长发的画法



稍带弯曲的长发从侧面看是从后脑勺开始自然垂下，不是向内侧贴在后脑勺上。



在画长发的时候应注意头发的疏密关系，这样有紧有松，能拉开头发的层次感。

自然卷的长发，头顶部分与直发相同，只是发梢微微卷曲。



前面的头发画得具体，后面的头发只用外轮廓，这样表现的头发给人一种大方的感觉。

把长发过度扭曲变形螺旋状，会使整个人物更有时尚感。

