

超级



张利敏
编著

漫画 绘制

技法

人体篇



辽宁科学技术出版社
LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

超级漫画绘制技法——人体篇

张利敏 编著

辽宁科学技术出版社
沈阳

图书在版编目 (CIP) 数据

超级漫画绘制技法. 人体篇 / 张利敏编著. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2013.5

ISBN 978-7-5381-7921-7

I. ①超… II. ①张… III. ①漫画—人物画—绘画技法
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第039374号

出版发行: 辽宁科学技术出版社
(地址: 沈阳市和平区十一纬路29号 邮编: 110003)
印刷者: 沈阳市新友印刷有限公司
经销者: 各地新华书店
幅面尺寸: 185mm × 260mm
印 张: 19
字 数: 200千字
印 数: 1 ~ 4000册
出版时间: 2013年5月第1版
印刷时间: 2013年5月第1次印刷
责任编辑: 于天文
封面设计: 潘国文
责任校对: 唐丽萍

书 号: ISBN 978-7-5381-7921-7
定 价: 45.00元

投稿热线: 024-23284740
邮购热线: 024-23284502
E-mail: mozi4888@126.com
<http://www.lnkj.com.cn>

第1部分 人物动态赏析

第1章 人物动态赏析 009

1.1 人物动态分析 009

1.1.1 躺着的人物动态分析 009

1.1.2 跪坐动态分析 011

1.2 人物动态欣赏 012

1.2.1 走路 012

1.2.2 上楼梯 014

1.2.3 跑步 015

1.2.4 高抬腿 016

1.2.5 跳 017

1.2.6 推、拉 019

1.2.7 举胳膊 021

1.2.8 伸胳膊 022

1.2.9 扭转 023

1.2.10 掷球 024

1.2.11 滑倒 025

1.2.12 跳舞 026

1.2.13 扶额头 027

1.2.14 脱衣服 028

1.2.15 穿衣服 029

1.2.16 捡东西 030

第2部分 人的结构与差异

第2章 人的结构与形态 032

2.1 人的骨骼结构与肌肉构成 032

2.1.1 人的骨骼结构 032

骨骼结构 032

男性与女性骨骼上的区别 033

骨骼简化处理 034

2.1.2 肌肉结构 037

男性与女性的身体特征 037

男性与女性身体结构的区别 038

2.2 头部结构 040

2.2.1 头部结构 040

头部骨骼结构 040

头部肌肉结构 040

面部五官比例 041

性别差异 041

漫画中男性与女性头部的表现 042

成年人、婴儿、老人头颅比较 043

儿童和成年人、老年人的脸部特征 043

漫画中不同年龄阶段头部的表现 044

2.2.2 眉毛 046

眉毛的基本结构 046

眉毛的类型 046

2.2.3 眼睛 046

眼睛的透视 047

漫画中眼睛和眉毛的表现 048

眼睛和眉毛表现情绪 050

2.2.4 鼻子 053

鼻子结构 053

鼻子不同角度的变化 053

漫画中鼻子的表现 054

不同年龄阶段鼻子的画法 054

鼻子的不同种类 054

2.2.5 嘴巴 055

嘴巴的透视 055

嘴巴不同角度的变化 056

不同类型的嘴巴在角色中的应用 057

2.2.6 耳朵 058

不同角度时耳朵的形态 058

漫画中耳朵的表现 059

2.3 头部的绘制 060

2.3.1 3/4侧面的绘制 060

2.3.2 正面的绘制 063

2.3.3 侧面的绘制 066

2.3.4 俯视的头部绘制 069

2.3.5 仰视的头部绘制 071

2.4 躯干的结构 073

2.4.1 躯干的结构 073

骨骼结构 073

躯干的肌肉构成 074

2.4.2 躯干与颈部的关系 077

喉结的外形 077

颈部的运动 078

2.4.3 躯干的扭转 079

躯干的左右运动 079

躯干的前后运动 079

躯干的扭转 080

前倾实例 081

后仰实例 082

2.4.4 躯干运动绘制 083

目录 Contents

躯干向右运动的绘制	083	3.1.2 男性不同体形举例	127
前倾的绘制	088	3.1.3 女性不同体形举例	129
后仰的绘制	092	3.2 不同比例的差异	134
扭转的绘制	096	3.2.1 男性比例	134
2.5 手	099	3.2.2 女性比例	135
2.5.1 手部结构	099	3.2.3 儿童比例	136
手指	100	3.3 人体头身比例	137
性别体现	101	3.3.1 2头身	138
2.5.2 手部动态	102	2头身角色的头身比例	138
握拳的手部动态	103	2头身角色绘制	139
拿球的手部动态	104	3.3.2 2.5头身	142
叉腰的手部动态	104	2.5头身角色的头身比例	142
开门的手部动态	105	2.5头身角色绘制	143
胜利的手部动态	106	3.3.3 3头身	146
2.5.3 手的绘制	107	3头身角色的头身比例	146
男性手的绘制	107	3头身角色绘制	147
女性手的绘制	108	3.3.4 3.5头身	150
握笔的手的绘制	109	3.5头身角色的头身比例	150
2.6 脚	110	3.5头身角色绘制	151
2.6.1 脚的结构	110	3.3.5 4头身	154
脚的骨骼结构	110	4头身角色的头身比例	154
脚部的运动形态	112	4头身角色绘制	155
为脚穿上鞋	113	3.3.6 4.5头身	158
2.6.2 脚的绘制	114	4.5头身角色的头身比例	158
侧面脚的绘制	114	4.5头身角色绘制	159
背3/4面脚的绘制	115	3.3.7 5头身	163
脚面的绘制	116	5头身角色的头身比例	163
2.7 腿部的结构	117	5头身角色绘制	164
2.7.1 腿部结构形态	117	3.3.8 6头身	168
腿部骨骼和肌肉结构	117	6头身角色的头身比例	168
腿部的活动范围	118	6头身角色绘制	169
2.7.2 膝盖	119	3.3.9 7头身	173
2.7.3 腿部动态	120	7头身角色的头身比例	173
2.8 胳膊的结构	121	7头身角色绘制	174
2.8.1 肘部的结构	121	3.3.10 8头身	178
2.8.2 胳膊结构	122	8头身角色的头身比例	178
2.8.3 胳膊不同面的表现	123	8头身角色绘制	179
2.8.4 握拳时前臂不同角度的变化	123	3.3.11 9头身	183
2.8.5 胳膊的活动范围	124	9头身角色的头身比例	183
第3章 人体差异	125	9头身角色绘制	184
3.1 体形差异	125	3.3.12 10头身	188
3.1.1 各种各样的体形	126	10头身角色的头身比例	188
		10头身角色绘制	189

3.4 不同年龄的差异	193
3.4.1 婴幼儿的体态特征	194
3.4.2 少儿的体态特征	195
3.4.3 青年的体态特征	196
3.4.4 成年人的体态特征	197
3.4.5 老年人的体态特征	198

第3部分 人体动态与透视

第4章 人体动态	200
4.1 重心和重心线	200
4.1.1 站立时身体的重心	200
4.1.2 坐着时身体的重心	202
4.1.3 其他动作身体的重心	203
4.2 运动中的动态线	206
4.2.1 水平	206
4.2.2 垂直	207
4.2.3 倾斜	208
4.2.4 弯曲	209
4.2.5 曲折	210
4.3 人物基础动作	211
4.3.1 站立	211
双脚站立	211
单脚站立	212
4.3.2 坐姿	213
双腿弯曲坐	213
坐在腿上	214
跪坐	215
坐在地面上	216
单腿弯曲坐	217
两条腿弯曲坐	219
坐在物体上	220
靠着东西坐	222
4.3.3 卧	223
仰卧	223
侧卧	224
俯卧	225
4.3.4 蹲姿	226
单腿蹲	226
双腿蹲	227

踮脚蹲	228
4.3.5 走	229
走的瞬间动态	229
走的运动规律	230
4.3.6 跑	231
跑步的运动规律	232
慢跑	233
快跑	234
冲刺	235
各就位和预备	236
4.3.7 跳	237
4.4 动态设计	239
4.4.1 不同性别的动态设计	239
4.4.2 不同性格的动态设计	240
4.4.3 动态能够表达角色的神态	241
4.4.4 动态能够强化角色的身份	242
4.5 实例绘制	243
4.5.1 走路的角色绘制	243
4.5.2 拿小号的角色绘制	247
4.5.3 单脚跳的角色绘制	251
4.5.4 跳跃	255
4.5.5 仰卧	259
4.5.6 滑滑板的女孩绘制	263

第5章 人体的透视	267
5.1 立方体透视规律在人体透视中的应用	267
5.2 人体关节圆形运动轨迹的透视变化	271
5.2.1 人体局部透视变化实例	272
头部的透视	272
手部的透视	274
腿部的透视	274
5.2.2 动态的透视变化实例	275
5.3 实例绘制	281
5.3.1 仰卧的女孩绘制	281
5.3.2 仰视的角色绘制	285
5.3.3 躺着的女孩绘制	289
5.3.4 趴着的角色绘制	293
5.3.5 溜旱冰的角色绘制	297
5.3.6 单手撑地的角色绘制	301

超级漫画绘制技法——人体篇

张利敏 编著

辽宁科学技术出版社
沈阳

图书在版编目 (CIP) 数据

超级漫画绘制技法. 人体篇 / 张利敏编著. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2013.5

ISBN 978-7-5381-7921-7

I. ①超… II. ①张… III. ①漫画—人物画—绘画技法
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第039374号

出版发行: 辽宁科学技术出版社
(地址: 沈阳市和平区十一纬路29号 邮编: 110003)
印刷者: 沈阳市新友印刷有限公司
经销者: 各地新华书店
幅面尺寸: 185mm × 260mm
印 张: 19
字 数: 200千字
印 数: 1~4000册
出版时间: 2013年5月第1版
印刷时间: 2013年5月第1次印刷
责任编辑: 于天文
封面设计: 潘国文
责任校对: 唐丽萍

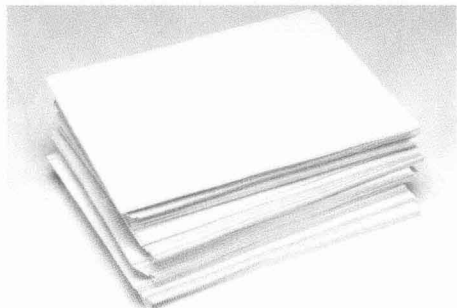
书 号: ISBN 978-7-5381-7921-7
定 价: 45.00元

投稿热线: 024-23284740
邮购热线: 024-23284502
E-mail: mozi4888@126.com
<http://www.lnkj.com.cn>

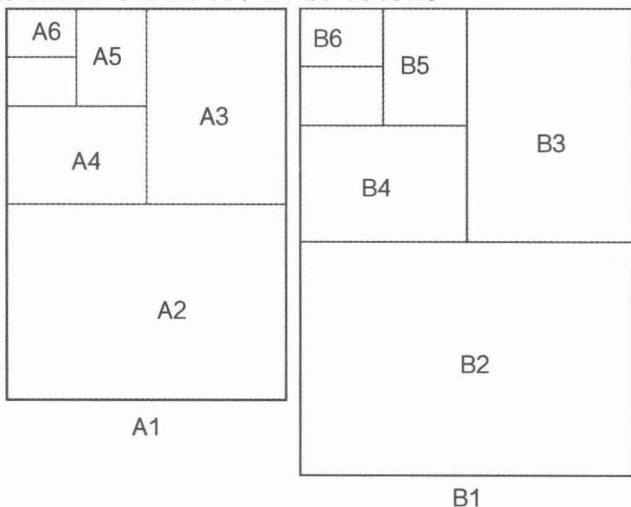
绘画工具

纸张

纸张的类型有很多种，通常要求纸张洁白光滑，具有一定的强度和吸水性，上墨后易干，而且使用橡皮擦过以后不容易起毛。常见的专业动漫画纸有绘图纸、水彩纸、白卡纸和漫画原稿纸。



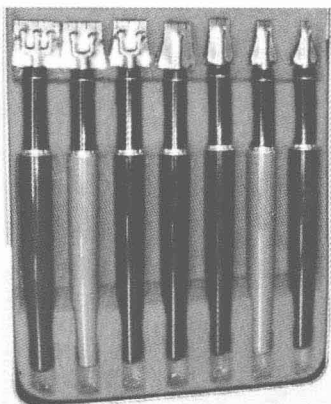
漫画原稿纸分为A和B两种型号，A1稿纸和B1稿纸的长宽比相同，但大小不同，A1稿纸的1/2大小为A2稿纸，A2稿纸的1/2大小为A3稿纸，A3稿纸的1/2大小为A4稿纸，以此类推。B型稿纸的分切方式与A型稿纸相同，作者可以根据需求来选择。



笔



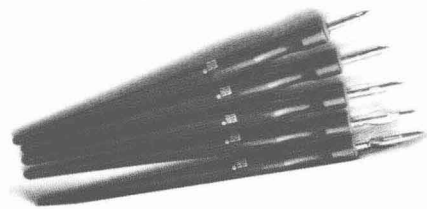
铅笔，主要是用来打草稿，现在有很多人习惯用自动铅笔。在使用的时候我们可以根据个人的喜好选择不同硬度的笔芯。



鸭嘴笔，用来画墨稿中的直线，画出的线条边缘整齐，粗细一致。



绘图笔非常的纤细，绘制的线条没有笔锋，常用来绘制边框和粗细均匀的线条。



蘸水笔用来上墨线。蘸水笔的种类繁多，笔尖的粗细和形状各不同，所以可以根据需求来选择。

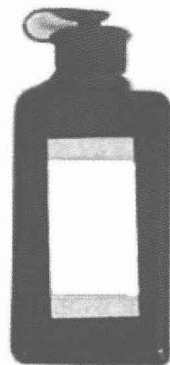


毛笔可用来上大面积的颜色，也可以蘸白色颜料进行修改。



麦克笔可用来画大面积的黑或做特殊效果，麦克笔有不同类型的笔尖，可用来画细线，也可用彩色麦克笔为彩稿上色。

墨

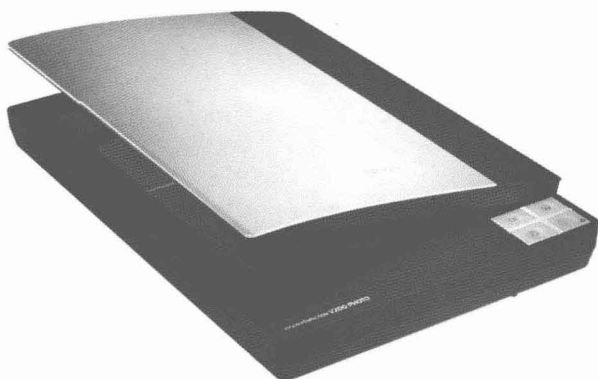
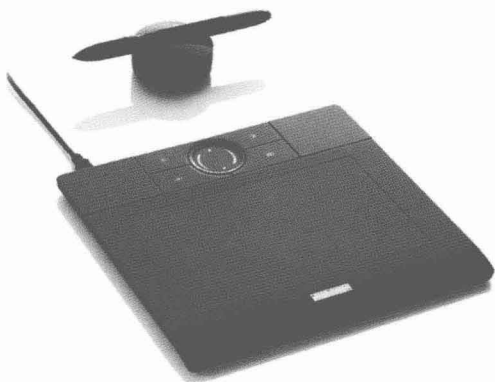


黑墨水笔墨汁干得快，黑墨水常用用来画线条。

修正白就是白颜料，用来修改画或弄脏的部分。

墨汁用在需要全部涂黑的地方，墨汁比墨水更黑亮。

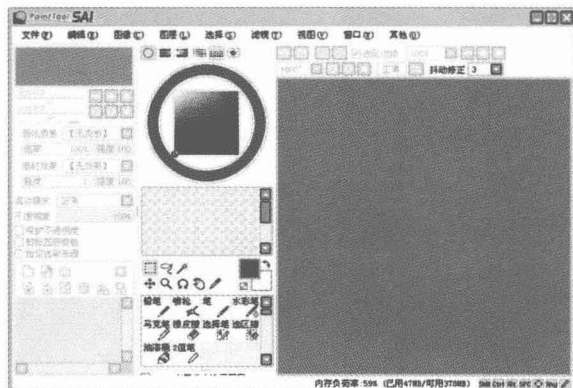
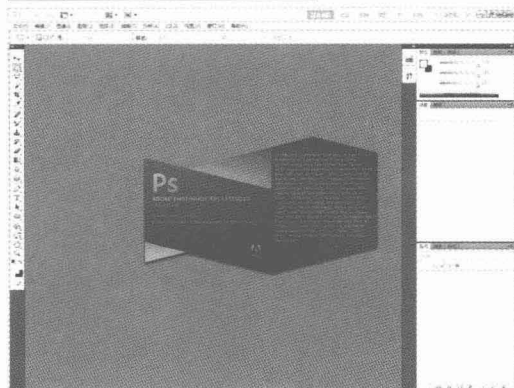
数位板、扫描仪



数位板是用电脑软件绘画的辅助工具，可用数位板在软件上绘画。

扫描仪，手绘后可用扫描仪扫入到电脑里进行后期制作。

绘图软件



Photoshop常用来上色等加工处理。由于电脑的普及，使用软件来绘制漫画受到很多人的青睐。

Easy Paint Tool SAI这套软件相当小巧，SAI是专门用来绘图的，许多功能较Photoshop更人性化。

第1部分 人物动态赏析

第1章 人物动态赏析 009

1.1 人物动态分析 009

1.1.1 躺着的人物动态分析 009

1.1.2 跪坐动态分析 011

1.2 人物动态欣赏 012

1.2.1 走路 012

1.2.2 上楼梯 014

1.2.3 跑步 015

1.2.4 高抬腿 016

1.2.5 跳 017

1.2.6 推、拉 019

1.2.7 举胳膊 021

1.2.8 伸胳膊 022

1.2.9 扭转 023

1.2.10 掷球 024

1.2.11 滑倒 025

1.2.12 跳舞 026

1.2.13 扶额头 027

1.2.14 脱衣服 028

1.2.15 穿衣服 029

1.2.16 捡东西 030

第2部分 人的结构与差异

第2章 人的结构与形态 032

2.1 人的骨骼结构与肌肉构成 032

2.1.1 人的骨骼结构 032

骨骼结构 032

男性与女性骨骼上的区别 033

骨骼简化处理 034

2.1.2 肌肉结构 037

男性与女性的身体特征 037

男性与女性身体结构的区别 038

2.2 头部结构 040

2.2.1 头部结构 040

头部骨骼结构 040

头部肌肉结构 040

面部五官比例 041

性别差异 041

漫画中男性与女性头部的表现 042

成年人、婴儿、老人头颅比较 043

儿童和成年人、老年人的脸部特征 043

漫画中不同年龄阶段头部的表现 044

2.2.2 眉毛 046

眉毛的基本结构 046

眉毛的类型 046

2.2.3 眼睛 046

眼睛的透视 047

漫画中眼睛和眉毛的表现 048

眼睛和眉毛表现情绪 050

2.2.4 鼻子 053

鼻子结构 053

鼻子不同角度的变化 053

漫画中鼻子的表现 054

不同年龄阶段鼻子的画法 054

鼻子的不同种类 054

2.2.5 嘴巴 055

嘴巴的透视 055

嘴巴不同角度的变化 056

不同类型的嘴巴在角色中的应用 057

2.2.6 耳朵 058

不同角度时耳朵的形态 058

漫画中耳朵的表现 059

2.3 头部的绘制 060

2.3.1 3/4侧面的绘制 060

2.3.2 正面的绘制 063

2.3.3 侧面的绘制 066

2.3.4 俯视的头部绘制 069

2.3.5 仰视的头部绘制 071

2.4 躯干的结构 073

2.4.1 躯干的结构 073

骨骼结构 073

躯干的肌肉构成 074

2.4.2 躯干与颈部的关系 077

喉结的外形 077

颈部的运动 078

2.4.3 躯干的扭转 079

躯干的左右运动 079

躯干的前后运动 079

躯干的扭转 080

前倾实例 081

后仰实例 082

2.4.4 躯干运动绘制 083

目录 Contents

躯干向右运动的绘制	083	3.1.2 男性不同体形举例	127
前倾的绘制	088	3.1.3 女性不同体形举例	129
后仰的绘制	092	3.2 不同比例的差异	134
扭转的绘制	096	3.2.1 男性比例	134
2.5 手	099	3.2.2 女性比例	135
2.5.1 手部结构	099	3.2.3 儿童比例	136
手指	100	3.3 人体头身比例	137
性别体现	101	3.3.1 2头身	138
2.5.2 手部动态	102	2头身角色的头身比例	138
握拳的手部动态	103	2头身角色绘制	139
拿球的手部动态	104	3.3.2 2.5头身	142
叉腰的手部动态	104	2.5头身角色的头身比例	142
开门的手部动态	105	2.5头身角色绘制	143
胜利的手部动态	106	3.3.3 3头身	146
2.5.3 手的绘制	107	3头身角色的头身比例	146
男性手的绘制	107	3头身角色绘制	147
女性手的绘制	108	3.3.4 3.5头身	150
握笔的手的绘制	109	3.5头身角色的头身比例	150
2.6 脚	110	3.5头身角色绘制	151
2.6.1 脚的结构	110	3.3.5 4头身	154
脚的骨骼结构	110	4头身角色的头身比例	154
脚部的运动形态	112	4头身角色绘制	155
为脚穿上鞋	113	3.3.6 4.5头身	158
2.6.2 脚的绘制	114	4.5头身角色的头身比例	158
侧面脚的绘制	114	4.5头身角色绘制	159
背3/4面脚的绘制	115	3.3.7 5头身	163
脚面的绘制	116	5头身角色的头身比例	163
2.7 腿部的结构	117	5头身角色绘制	164
2.7.1 腿部结构形态	117	3.3.8 6头身	168
腿部骨骼和肌肉结构	117	6头身角色的头身比例	168
腿部的活动范围	118	6头身角色绘制	169
2.7.2 膝盖	119	3.3.9 7头身	173
2.7.3 腿部动态	120	7头身角色的头身比例	173
2.8 胳膊的结构	121	7头身角色绘制	174
2.8.1 肘部的结构	121	3.3.10 8头身	178
2.8.2 胳膊结构	122	8头身角色的头身比例	178
2.8.3 胳膊不同面的表现	123	8头身角色绘制	179
2.8.4 握拳时前臂不同角度的变化	123	3.3.11 9头身	183
2.8.5 胳膊的活动范围	124	9头身角色的头身比例	183
第3章 人体差异	125	9头身角色绘制	184
3.1 体形差异	125	3.3.12 10头身	188
3.1.1 各种各样的体形	126	10头身角色的头身比例	188
		10头身角色绘制	189

3.4 不同年龄的差异	193
3.4.1 婴幼儿的体态特征	194
3.4.2 少儿的体态特征	195
3.4.3 青年的体态特征	196
3.4.4 成年人的体态特征	197
3.4.5 老年人的体态特征	198

第3部分 人体动态与透视

第4章 人体动态	200
4.1 重心和重心线	200
4.1.1 站立时身体的重心	200
4.1.2 坐着时身体的重心	202
4.1.3 其他动作身体的重心	203
4.2 运动中的动态线	206
4.2.1 水平	206
4.2.2 垂直	207
4.2.3 倾斜	208
4.2.4 弯曲	209
4.2.5 曲折	210
4.3 人物基础动作	211
4.3.1 站立	211
双脚站立	211
单脚站立	212
4.3.2 坐姿	213
双腿弯曲坐	213
坐在腿上	214
跪坐	215
坐在地面上	216
单腿弯曲坐	217
两条腿弯曲坐	219
坐在物体上	220
靠着东西坐	222
4.3.3 卧	223
仰卧	223
侧卧	224
俯卧	225
4.3.4 蹲姿	226
单腿蹲	226
双腿蹲	227

踮脚蹲	228
4.3.5 走	229
走的瞬间动态	229
走的运动规律	230
4.3.6 跑	231
跑步的运动规律	232
慢跑	233
快跑	234
冲刺	235
各就位和预备	236
4.3.7 跳	237
4.4 动态设计	239
4.4.1 不同性别的动态设计	239
4.4.2 不同性格的动态设计	240
4.4.3 动态能够表达角色的神态	241
4.4.4 动态能够强化角色的身份	242
4.5 实例绘制	243
4.5.1 走路的角色绘制	243
4.5.2 拿小号的角色绘制	247
4.5.3 单脚跳的角色绘制	251
4.5.4 跳跃	255
4.5.5 仰卧	259
4.5.6 滑滑板的女孩绘制	263

第5章 人体的透视	267
5.1 立方体透视规律在人体透视中的应用	267
5.2 人体关节圆形运动轨迹的透视变化	271
5.2.1 人体局部透视变化实例	272
头部的透视	272
手部的透视	274
腿部的透视	274
5.2.2 动态的透视变化实例	275
5.3 实例绘制	281
5.3.1 仰卧的女孩绘制	281
5.3.2 仰视的角色绘制	285
5.3.3 躺着的女孩绘制	289
5.3.4 趴着的角色绘制	293
5.3.5 溜旱冰的角色绘制	297
5.3.6 单手撑地的角色绘制	301



第1部分 人物动态赏析

这一部分将向大家介绍经典的人物动态，列举几种常见的动作，通过欣赏来了解人的结构，以便我们更准确地绘制，也为之后的创作打下基础。

第1章 人物动态赏析

1.1 人物动态分析

1.1.1 躺着的人物动态分析



躺着的人体正面。从这个图上我们得到的信息是：侧躺；头部、胸部和臀部的角度；一只手撑地托着头，另一只手放在身前以及该手和腿之间的距离；两条腿蜷起，上边的腿弯曲的角度大。

为了更清晰、准确地了解这个动态，我们还需从其他角度观察。



从头部这个角度来看，可以清楚地看出上臂、小臂与手之间的角度变化；手与头之间的关系。



俯视的角度，了解躯干与腿的角度；两条腿的弯曲角度以及两条腿之间的关系；两只脚的角度；放在身前胳膊的上臂与身体的角度，撑着头部的上臂与身体的角度。

背面：明确臀部的弯曲状态；脊柱的状态。



从多角度观察、多方面分析角色，以便正确地表现人体的动作和结构；正确表现人体结构的相互穿插和连接，塑造出更加生动、形象的人体。



1.1.2 跪坐动态分析



背3/4面可以清楚地看到脊椎的线条。

正面可以了解两腿之间的距离和躯干左右弯曲的变化。



俯视角度的角色跪坐的姿势。



侧面观察身体、大腿、小腿之间的角度。



背面看出两只脚之间的距离。