

漫画技法全攻略



漫画人体透视技法

昱文 编著




化学工业出版社



漫画技法全攻略

漫画人体透视技法

昱文 编著

 化学工业出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

漫画人体透视技法 / 昱文编著. -- 北京 : 化学工业出版社, 2010.12
(漫画技法全攻略)

ISBN 978-7-122-09585-5

I. 漫… II. 昱… III. 漫画: 人物画-绘画透视-技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第190431号

责任编辑: 徐华颖

装帧设计: 昱文

责任校对: 王素芹

排版设计: 余韵

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 北京画中画印刷有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张 10 2011年1月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 28.00元

版权所有 违者必究

前言

本套漫画教程总共分为5本——《漫画基础入门技法》、《漫画 Q版绘制技法》、《漫画人体透视技法》、《漫画钢笔表现技法》、《漫画故事制作技法》。本套书的特点是：内容广泛、观点系统、案例活泼。

首先，内容广泛是指在编写的过程中查阅了大量的同类资料，分析了很多的教学中的实际案例，涉及的知识点较全面。在编写的过程中本着实事求是、去粗取精的原则，客观实用地介绍了很多学习方法和学习工具。

其次，系统性是这部教程的又一个显著特点。初学者要避免走错路、走弯路。所以，如何在一开始的时候就有一张全面的“地图”至关重要，强调的是统观全局以后，能够选择对的方法，而不是通过大量的耗费时间的练习来强硬堆积。虽说勤奋练习是必需的，但如果思考方法错了，就如同开始的时候走错路一样，也许最后也能到达终点，但还是颇费周折，最终浪费很多宝贵的时间和精力。

最后，案例活泼是为了让读者开心阅读、引起共鸣、记忆深刻，特别是针对青少年朋友。

《漫画人体透视技法》是本套丛书的第三本。内容相对比较难，想要完全掌握的读者朋友需要认真阅读并且做同步练习。本书着重强调“透视理解”。通常情况下，初学者都是凭着兴趣绘画漫画人体，也许没有关注过人体结构，没有学习过骨骼、肌肉，没有考虑过透视知识在漫画人体绘画中起到的作用。本书学习的目的就是希望初学者的目光能从“眼睛漂亮不漂亮？头发美不美？”这样的表面性问题转移开，进入到人体结构、人体透视等更深层面的理解中去，这样才是能真正提高我们艺术修养、掌握绘画的根本方法。

本套丛书适合中级漫画绘画爱好者阅读。书中涉及的很多技法都有一定的难度，希望您能开卷有益、学有所获。

感谢帮助过我的朋友们：亢文君、王塞利、李菲、吴玲、徐亮亮、余韵、梦心、许晶、杜肖牧、王梦佳、胡敏、星海琦、建晓东、张越、刘志、王强、郦欢……因为有了你们的支持，才能让我坚持理想一直走到今天。

编著者

目录

第一章 漫画人体的基本概念	1
第一节 漫画人体的基本概念	3
一、绘制漫画人体的全套步骤.....	3
二、人体的骨骼解剖.....	10
三、人体的肌肉解剖.....	14
四、人体的头身和比例.....	20
五、人体的平衡力和中轴线.....	24
第二节 漫画人体的头部理解	27
一、头部是一个立体的圆.....	27
二、从圆到真实头部的理解过程.....	28
三、五官比例.....	30
四、各种各样的脸形.....	32
五、眼睛.....	34
六、鼻子.....	36
七、眉毛.....	38
八、耳朵.....	39
九、嘴巴.....	40
十、知识点补充.....	41
第三节 漫画人体的四肢理解	43
一、手部的基本理解.....	43
二、手部和胳膊的关系.....	46
三、记住手形的简单方法.....	48
四、手部的透视理解.....	50
五、用手部表达情感.....	53
六、脚部的基本理解.....	56
七、脚部的透视理解.....	58
八、脚部和腿部的关系.....	60
第二章 漫画人体的透视理解	63
第一节 人体透视的各个角度	65
一、立体地理解人体.....	65
二、透视在人体中的作用.....	66
三、透视理解的基本概念.....	68
四、人体主要角度的透视.....	69
五、人体主要动作的透视.....	76

第二节 女性的人体透视	87
一、女性的透视.....	87
二、女性不同年龄的透视.....	90
第三节 男性的人体透视	95
一、男性的透视.....	95
二、男性不同年龄的透视.....	98
第三章 漫画人体的体态特征	103
第一节 人的身体特征	105
一、体态特征的重要性.....	105
二、高的特征.....	106
三、矮的特征.....	108
四、胖的特征.....	110
五、瘦的特征.....	112
六、不同人种的特征.....	114
七、反面角色的特征.....	116
第二节 人的情感特征	119
一、情感特征的重要性.....	119
二、喜的情感.....	120
三、怒的情感.....	123
四、哀的情感.....	126
五、惊的情感.....	129
第三节 人的着衣透视	133
一、服装也要遵循透视规律.....	133
二、女性的着衣透视.....	134
三、男性的着衣透视.....	142
第四节 人体的综合刻画	151
一、自由地创作漫画人物.....	151
二、总结创作漫画人物的步骤.....	152
 御风者漫画社留言板.....	154



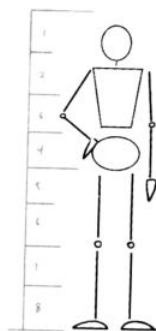
第一章 漫画人体的基本概念

对于大多数漫画初学者来说，都是通过随意的练习学习漫画，没有太多的理论依据。用这种随意练习的学习方法，在达到一定的水平以后，就会出现一些难以解决的问题，具体表现为实际出现的画面效果和开始设想、追求的画面效果不一样。

“看自己创作的漫画人物会觉得哪里不对，可就是找不到问题所在。”这种情况其实上就是理论缺乏，对骨骼、肌肉、透视、结构这些基本的人体概念没有学习。

为了达到“知其然，并知其所以然”的目的，让我们一起来研究严谨的人体绘画理论吧！

火柴人不等于人体结构!



第一节 漫画人体的基本概念

一、绘制漫画人体的全套步骤

1. 绘制火柴人的简单动态

最初火柴人动态会影响最终的草图效果。



运用上述法则，绘制多个火柴人增加内容可选性。

绘制火柴人这个步骤的目的是简单、明确地表达自己的创作意图，然后选择其中最好的一个造型，深化表现这个想法。

我们可以通过绘制火柴人草稿这个步骤，来减少后期的工作量。不用开始就抓着一个造型蒙着头画，等到最后才猛然发现自己辛辛苦苦画好的稿件居然不符合要求。

火柴人的构思可以画得非常小，在一张纸上可以画三四个，甚至十几个，然后从中选一个成为最终需要。



2. 思考火柴人在画面中的构图

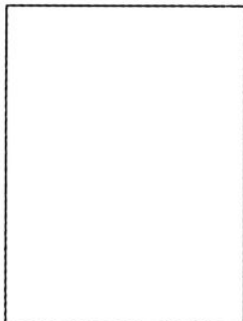
当确定选用某一个火柴人动作以后，下一步需要考虑的是构图。构图阶段看起来很简单，好像就是把选出的那个造型放大一遍即可。其实不竟然，这个步骤真正目的是要解决画面本身的美感问题。

包括以下三点。

- ①确定大小尺寸（基本的绘画步骤）。
- ②推敲构图（避免构图错误、发现最美布局）。
- ③推敲人体比例结构（成为刻画人体细节的重要依据，人体绘画的主干）。

如果跳过构图步骤不做，直接进入草图步骤，就会因为忽视整体的规划而陷入混乱当中。

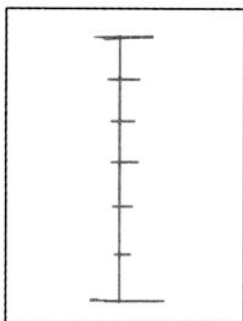
正确的构图例子



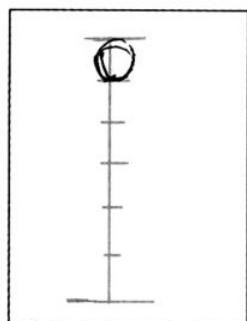
面对一张白纸，如果没有最初的想法和火柴人，我们也许会不知如何下笔。



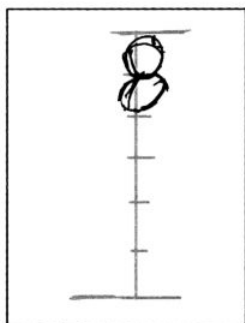
在细化草图前，首先要构图。第一步就是定出主体的上下位置。



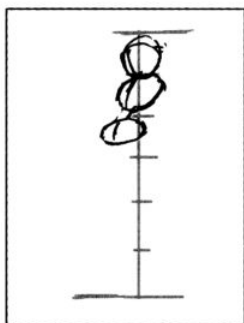
第二步定出头身比例。为了画得可爱点，我们画的是6头身的萌系MM。



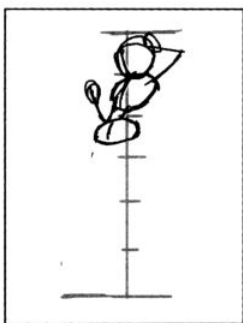
第三步从头部开始刻画。先把头部当成一个椭圆来刻画。



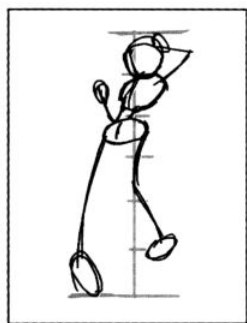
第四步画出胸腔。也把它看成是不规则的椭圆。



第五步绘制出盆腔的椭圆。这些步骤都不用想太复杂，简洁即可。



第六步绘制出上肢的动态。手掌当成是小椭圆，手掌比脚掌短。



第七步定出下肢动态。注意两个脚的前后透视，前面的大，后面小。

错误的构图例子



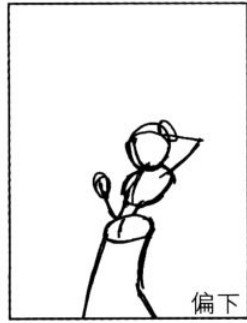
偏大



偏小



偏其中一方

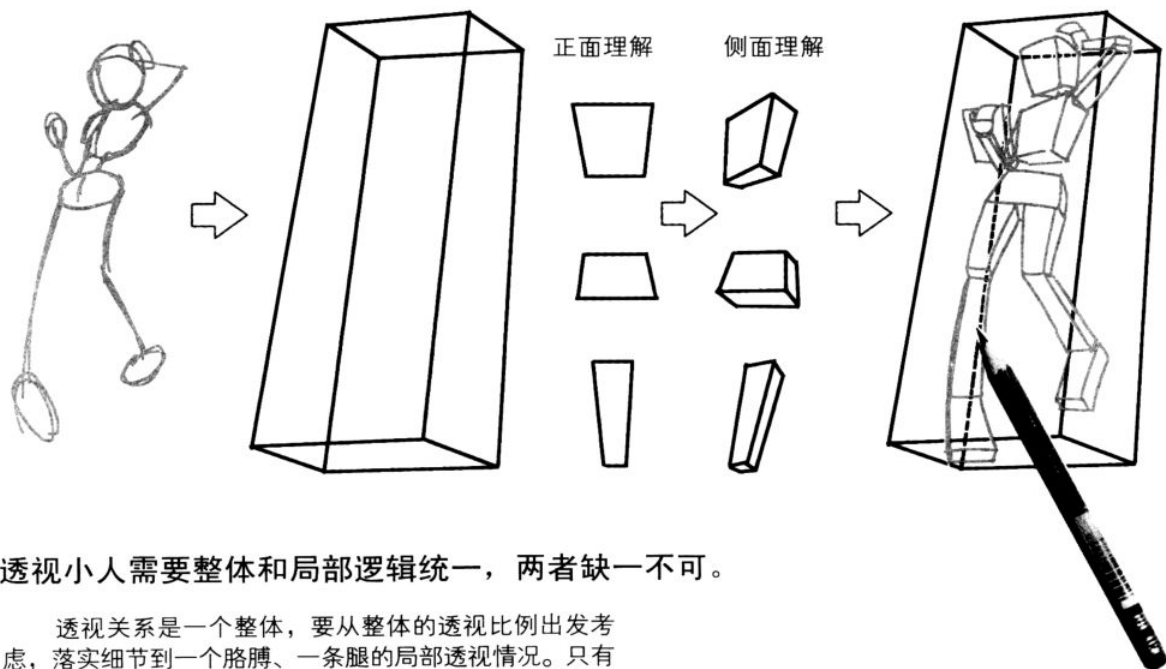


偏下

3. 把单线火柴人绘制成双线透视人

完成了放大构图，需要继续把火柴人深化画成双线透视人，这样做的目的是为了分析人体透视。如果你是初学者，可以使用蓝色铅笔绘制，因为蓝色铅笔不容易被印刷出来。

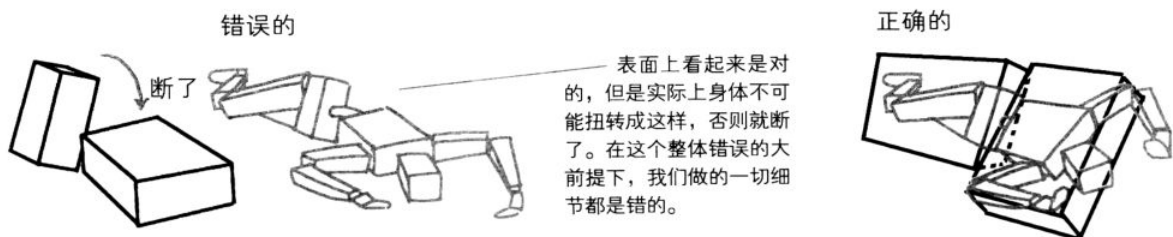
有的成熟作者画画不打草图，并不是没有做这个透视理解的步骤，而是在脑海中用思想代替蓝铅笔，已经做完了。这是他们几十年的积淀和对人体完全理解的表现。



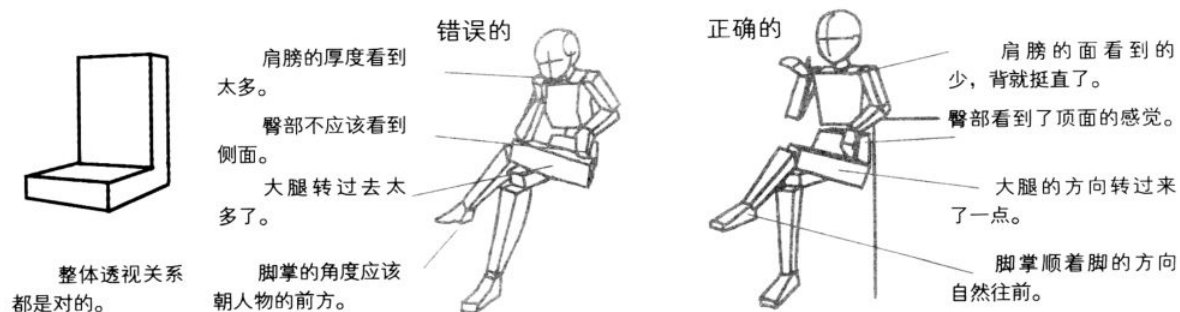
透视小人需要整体和局部逻辑统一，两者缺一不可。

透视关系是一个整体，要从整体的透视比例出发考虑，落实细节到一个胳膊、一条腿的局部透视情况。只有整体透视和局部透视相互符合、相辅相成，人物透视才会合情合理。

局部透视关系正确，但整体透视关系错误的例子。

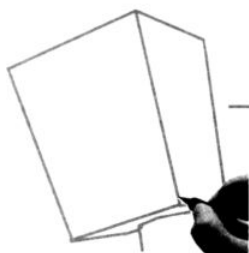


整体透视关系正确的，但局部透视关系错误的例子。

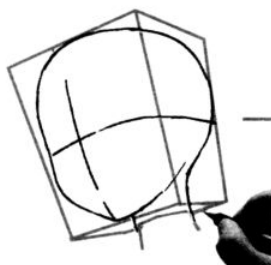


4. 在双线透视人的基础上绘制人体结构

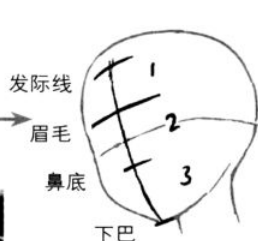
刻画脸部细节



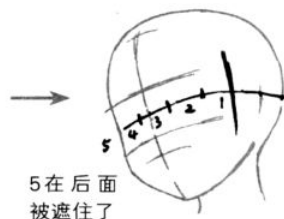
人头部的透视在双线透视人中是用方盒子表示的。



根据方盒子的透视，画出头的透视、水平线和中轴线。



定出三庭位置。发际线、眉毛、鼻底、下巴称为三庭。



5在后面被遮住了

定出五眼的位置。眼宽、眼间距、眼到耳称为五眼。



定出耳朵和嘴巴的具体位置。耳朵的高度在鼻子和眼睛之间。



根据定出的位置添加一些五官的细节，用笔尽量准确。



更细腻地添加细节，包括眼睫毛、眼仁、头发位置。



定出头发的厚度，设计出发型的具体模样。



添加头发细节并加上发饰，注意发饰被头部遮挡的透视关系。

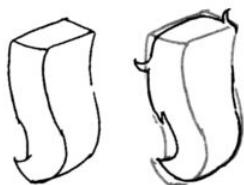


进一步添加头发以及五官的细节。

最终效果



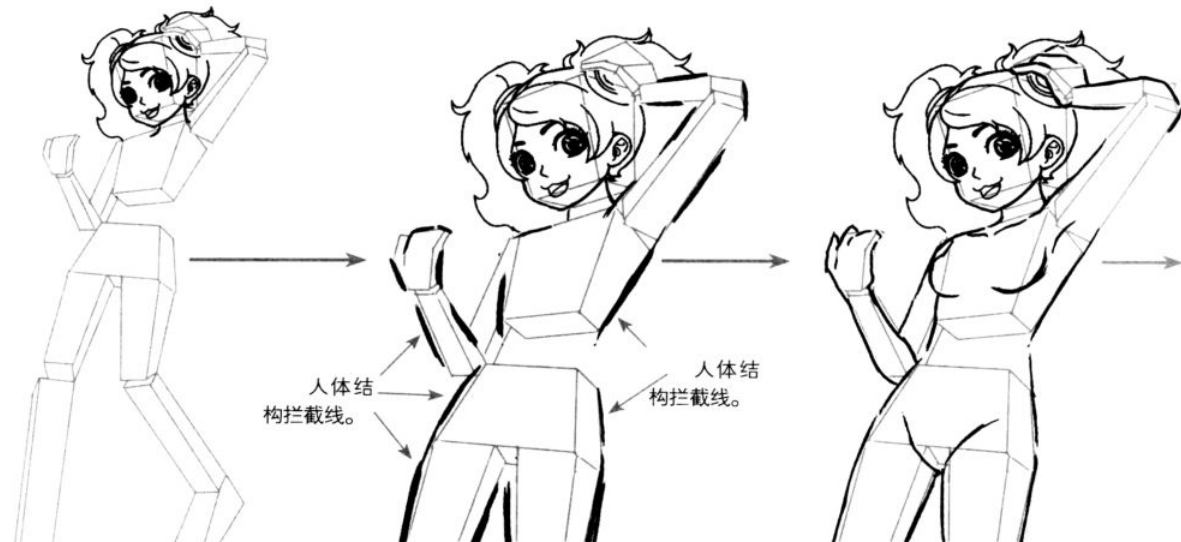
其他内容



发饰也是有块面理解的，在侧面的时候是上图中画的透视关系，大家可以借鉴。

经过一步一步地推敲，人物头部就能很轻松地画完了。细节是附着在整体透视理解之后的，所以千万不要从开始就陷入一根一根画头发这样的错误方法中。

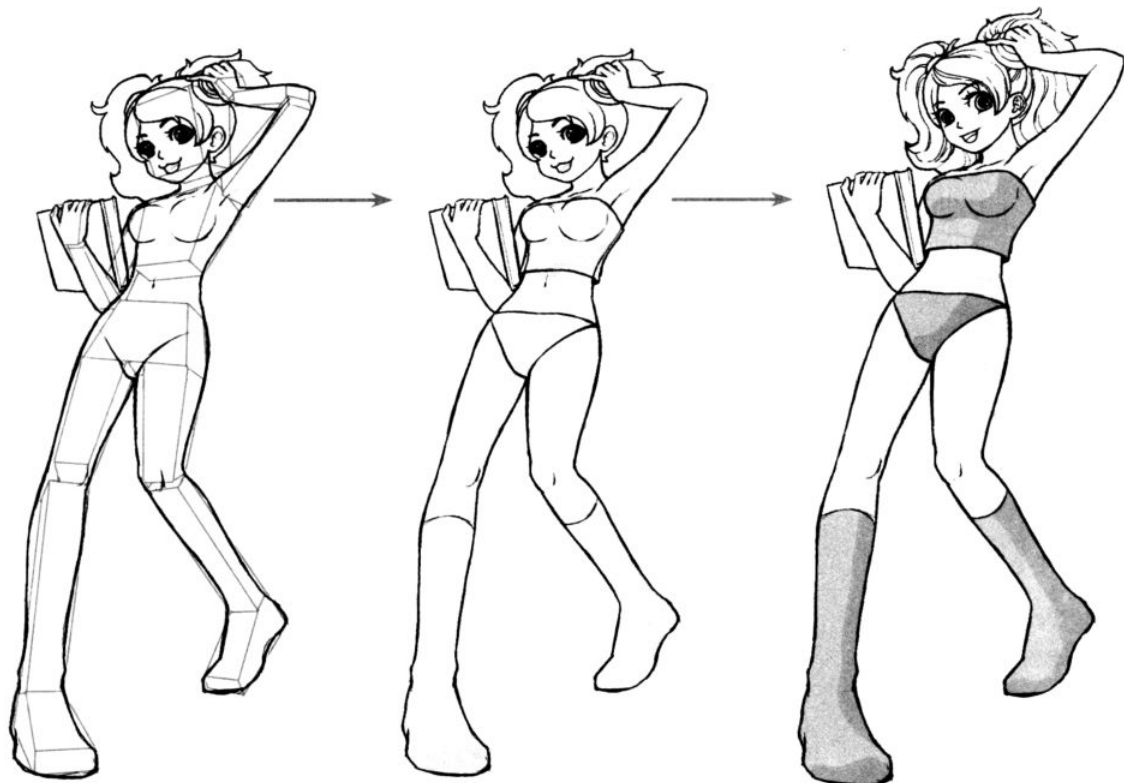
刻画身体细节



刚才绘制的头部是在整体构图的基础上画的，仅仅是整体中的局部细节。

在透视的基础上，用线条截断法，拦截刻画躯干的大致结构。拦截法类似下围棋中的缩小包围圈的方法。

针对拦截的结构线，进行细节添加、去粗取精。这个步骤需要人体结构知识的理论支持。



继续深化细节，刻画人体肌肉。需要注意女孩子的肌肉不如男孩明显。

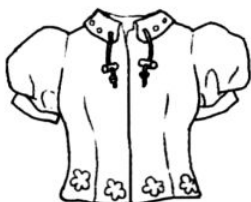
简单理解概括光影，加深暗部的人体结构，对朝亮部的人体结构不能过度处理。

我们会发现用这种方法绘制人体步骤清晰，不会有太多恐惧感。

5. 在人体结构的基础上添加服装

设计服装

先构思一下要给人物穿什么样子的衣服，如果没想法可以去查阅服装杂志。



上衣是校服的基本款式，蓬蓬的袖子很适合表现可爱的外形。

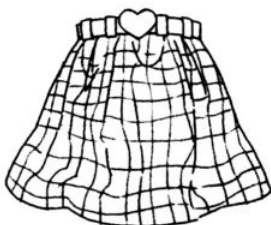
刻画大轮廓

准确画出衣服款式的大轮廓，型准是第一位的。

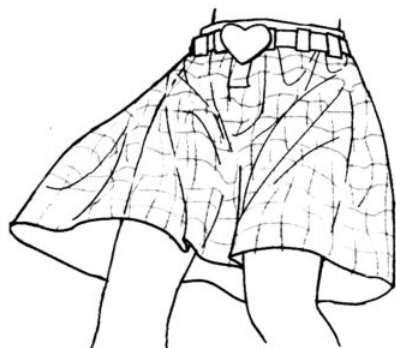


添加局部细节

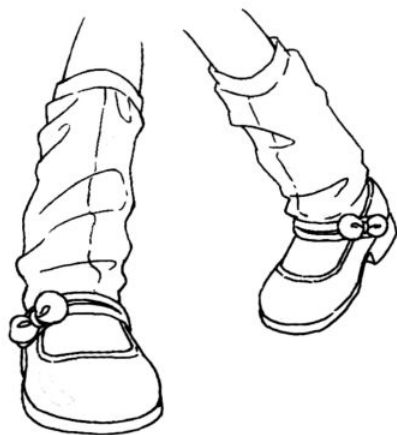
最后再添加衣服细节。花纹都是附着于服装结构之上的。



裙子的基本款式都是一样的，配上腰带、加上方格子之后就会带入一定的设计感。



皮鞋加上袜套的搭配是很经典的。另外，鞋子配上蝴蝶结造型也可以增加亮点。

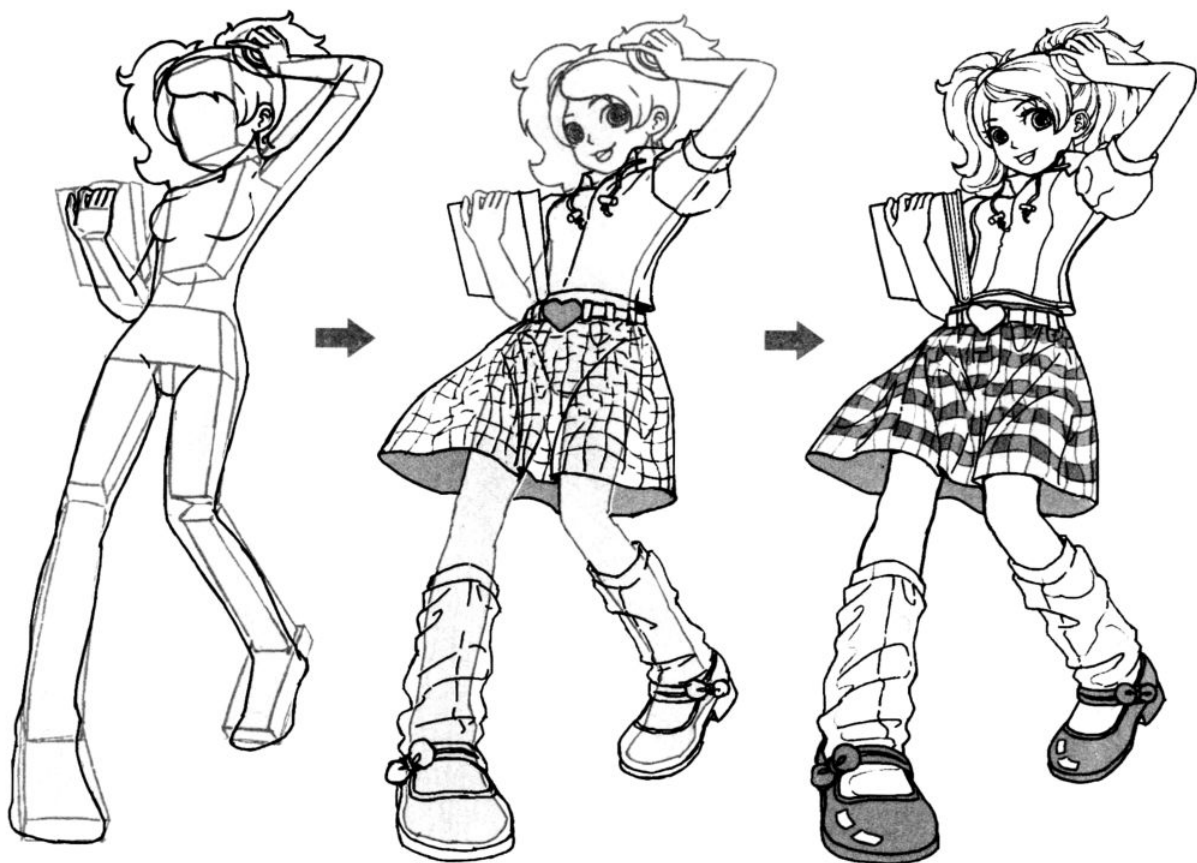


6. 最终效果和总结

人体结构、透视

添加细节、衣物

最终效果



立意构思
单线小人草图

构图

双线透视
考虑透视关系

深化草图
控制笔的轻重

最终效果
谨慎使用钢笔

基础部分	细节部分
考虑骨骼	考虑衣服
考虑肌肉	考虑神态
考虑美感	考虑细节

初学者必须从第一步开始入手，逐一做到。千万不要因为惧怕麻烦而省略这些步骤，否则就会养成步骤混乱的坏习惯。如果每次都从深化草图的阶段入手、只关注局部，就会欠缺整体性、思维和逻辑性，绘画作品平面、不立体，构图没有章法、欠缺美感。日子久了，会最终导致没有提高的余地。

在注意整体性的同时，也需要意识到深化草图是最主要的、耗时最多的。

合理地刻画细节，例如人体的角度、骨骼与肌肉的结构、服装的设计。只有反复练习，把所有的步骤都融会贯通，才能做到“一气呵成”。

二、人体的骨骼解剖

1. 男性女性骨骼对比

男性与女性的骨骼在数量上并没有不同。女性的骨架比男性小巧，胸廓比男性的小，肩部比男性窄，腰部比较细。但由于女性生育的原因，盆骨比男性的宽，这就是为什么女性的臀部会比男性大的根本缘故。

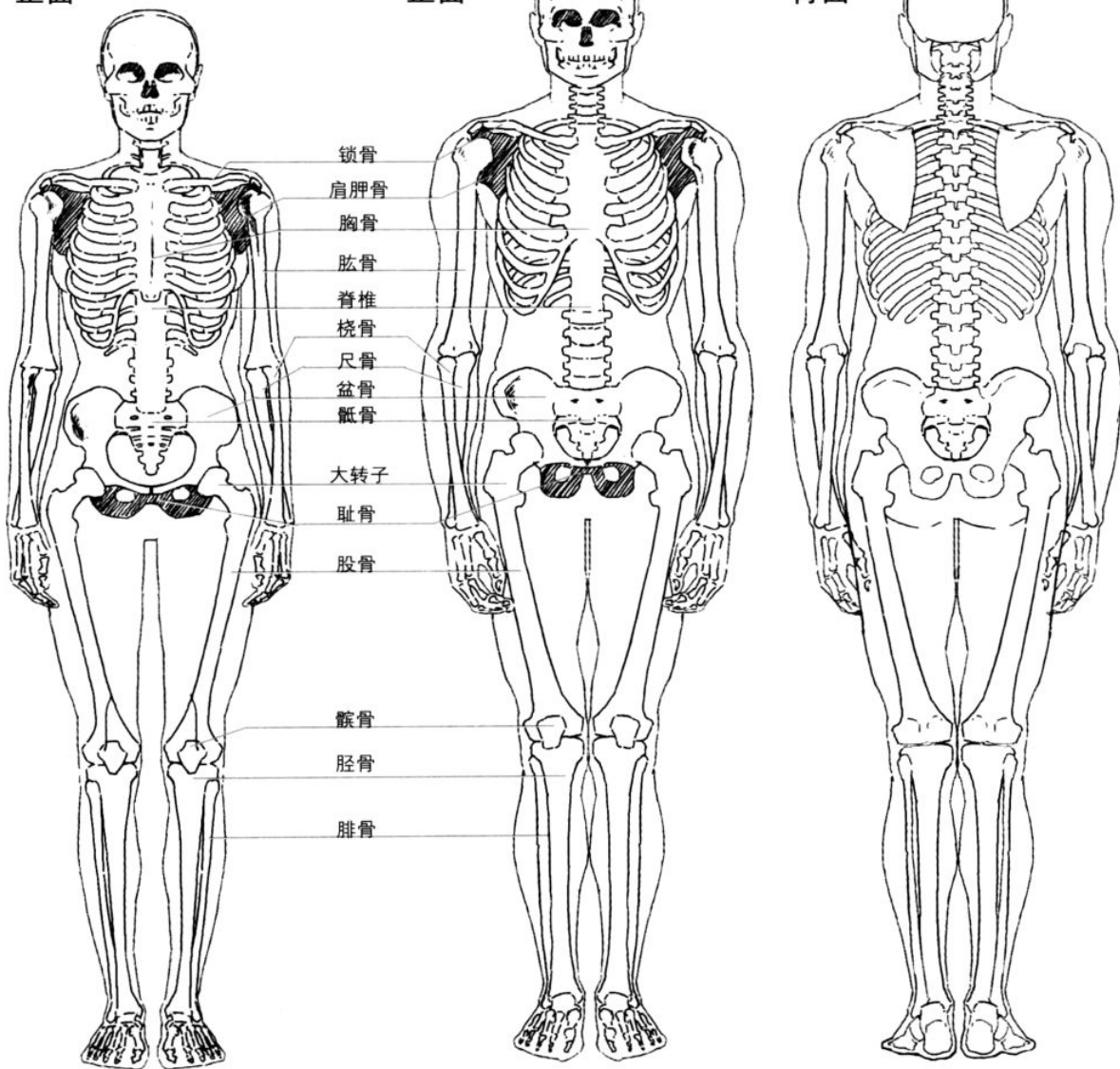
由于男女骨骼的这些根本区别，使我们很容易区分男性和女性的骨骼。也由于骨骼的不同，让男女外形有明显的差异。

在我们学习中，没必要记住所有骨骼的名字，以下有选择地介绍主要骨骼，方便大家记忆。

女性骨骼
正面

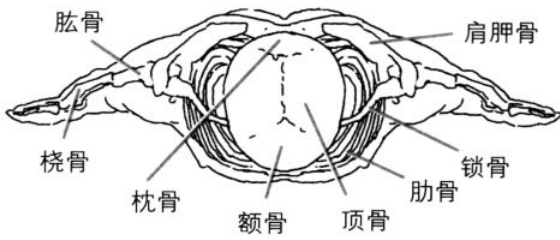
男性骨骼
正面

男性骨骼
背面

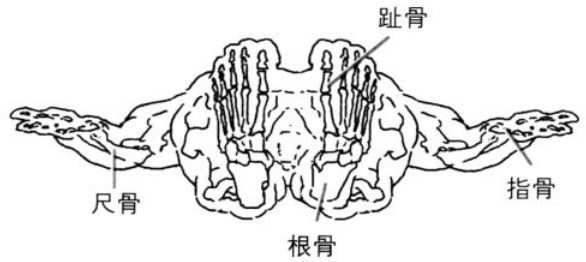


2. 全侧面、全背面骨骼对比

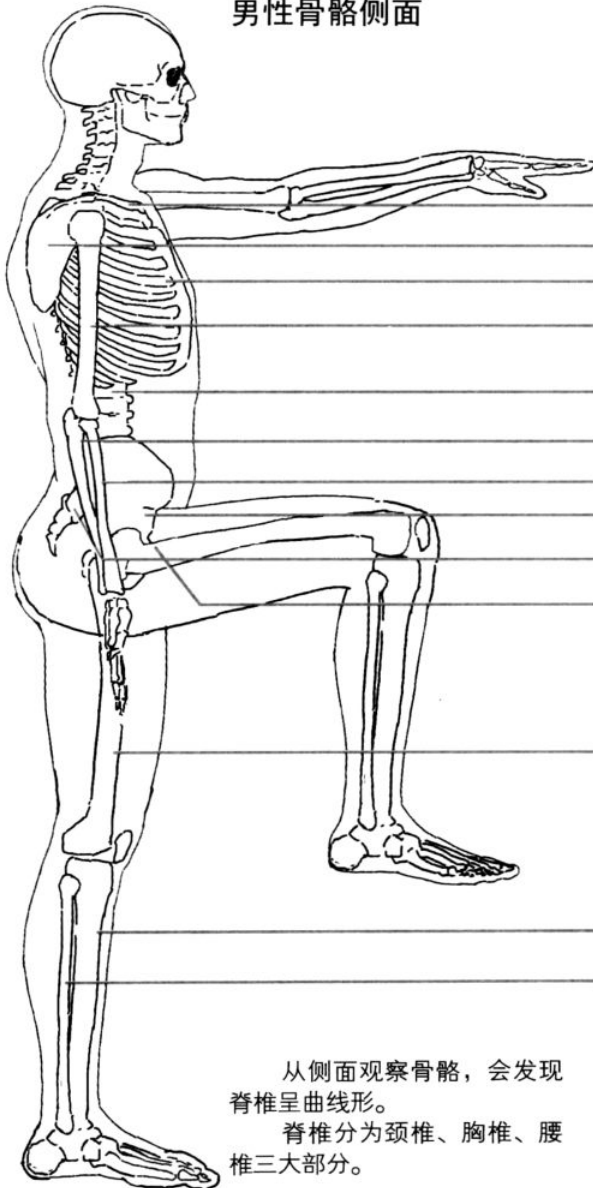
骨骼俯视图——头部



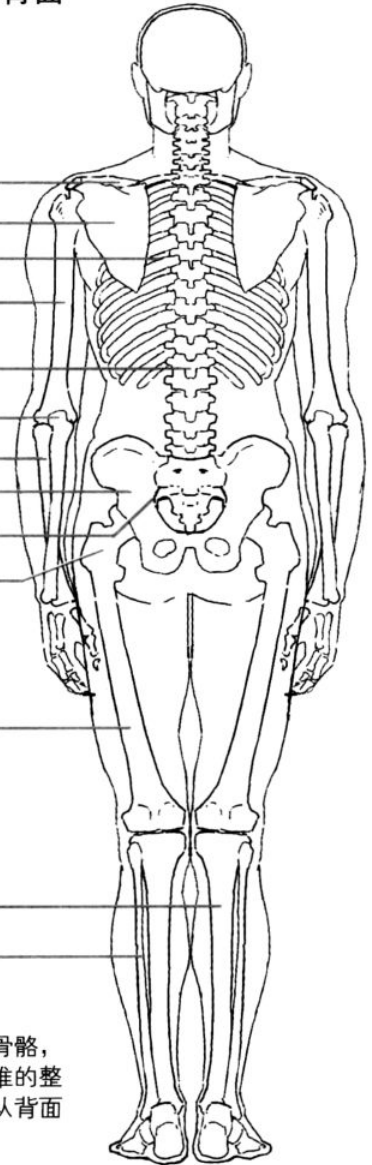
骨骼仰视图——脚部



男性骨骼侧面



男性骨骼背面



从侧面观察骨骼，会发现脊椎呈曲线形。脊椎分为颈椎、胸椎、腰椎三大部分。

从背面观察骨骼，能清晰地看到脊椎的整体结构，脊椎是从背面穿插于躯干的。