

男性角色绘制要点

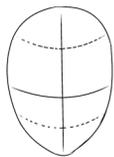
1.1 男性角色头部绘制要点

1.1.1 头部结构把控

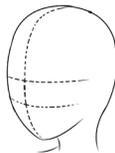
绘制男性角色最基本的重点在于头部的绘制，正确地把握好头部的基本结构和面部的绘制就能更好地绘制出形形色色的魅力角色。注意其中几个要点牢记于心，时久而久之就能创作出自己所喜爱的角色。首先掌握人物头部的三视图，之后还要根据透视线画出不同角度的人物头像。



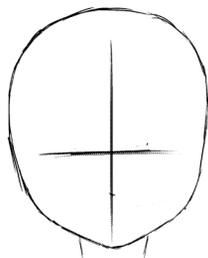
正视图与其结构线



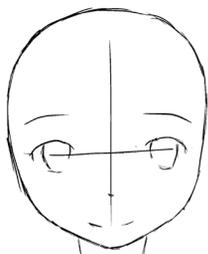
3/4视图与其结构线



侧视图与其结构线



1.画出脸部的大概结构，并画出十字线。



2.画出五官的轮廓。



3.绘制出头发的轮廓。



发际线

十字线

脸颊线

4.清除线稿，完成。



悲伤的表情。人物常用的表情可以用喜怒哀乐来归纳。构成人物表情的元素有眼睛、眉毛和嘴巴。



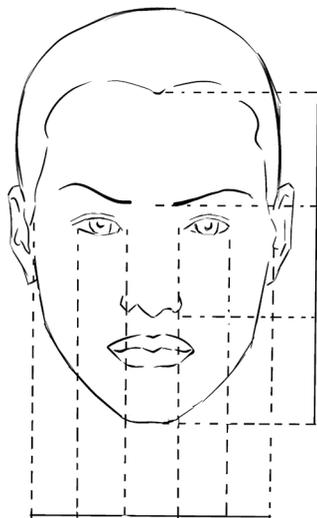
生闷气无语的表情。丰富的脸部表情才能表现出人物的特性，能绘制出各种表情也很重要。



Q版的头身比例也有很多，所以脸上的五官比例也会不一样。

1.1.2 面部各部位的刻画

绘制男性头部重点在于五官的绘制，首先要掌握好五官的位置和比例，再进行细致刻画，各种不同的五官能带给人不同的感受。最终创作出帅气的脸。



平均1/5

平均1/3



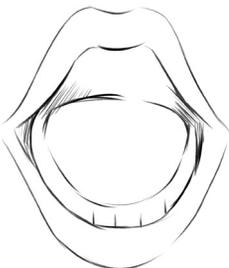
写实眼睛



漫画眼睛



眼睛绘制延伸



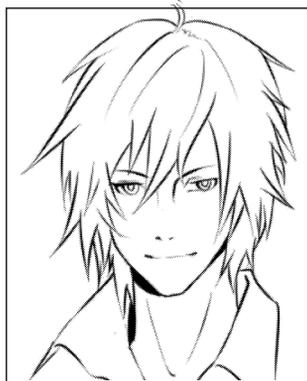
写实嘴巴



漫画嘴巴



嘴巴绘制延伸



不同年龄段的人物，头上的装饰和发型都会发生较大的变化。除了岁月应有的痕迹外，人物也会显得更成熟。



写实耳朵



漫画耳朵



耳朵绘制延伸



写实鼻子



漫画鼻子



鼻子绘制延伸

1.2 男性角色发型的魅力

1.2.1 发型的绘制

绘制人物发型的基础，首先要了解头部的结构，了解发际线和中心点、头发的走势等。只有了解了这些最基本的，才能在接下来的学习中绘制出各种各样不同的发型。绘制不同角度的发型也很重要，还有外力作用下头发的走势，了解了这些再多做练习，就能绘制出帅气的男生头像。



头发略高于头皮，找到头顶最中心的位置，以此为中心绘制出发型。



先画出大致轮廓



根据结构线画出大致状态



刻画细节，完成头像



仰视+风吹效果



俯视



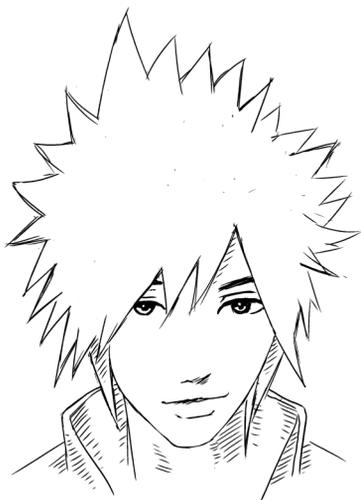
3/4侧



侧面

1.2.2 发型的类别

男性发型的种类很多，发质和长短的不同能体现出人物不同的性格。绘制不同的人物发型也是男性角色中重要的一环，可以体现出人物不同的个性和气场。



发质偏硬的刺猬头，体现人物的个性很开朗。



中等硬度的发型，人物潇洒帅气。



很软飘逸的发型，人物中性，温和。

在漫画中绘制不同的发型，即使是同样一张脸也可以带给人不同的感受，所以选择适合角色性格的发型很重要。练习各种发型，有助于在日后进行自主角色的创作。



温和型



阳光型

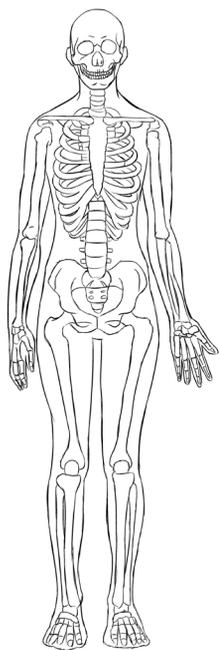


硬朗型

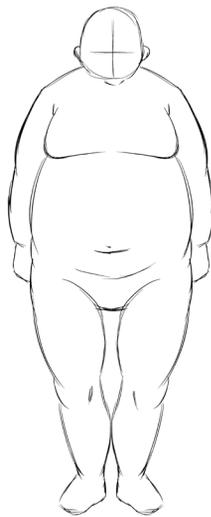
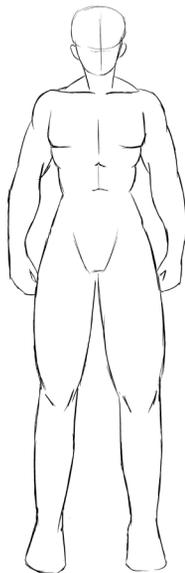
1.3 人体的身体结构

1.3.1 男性的基本结构

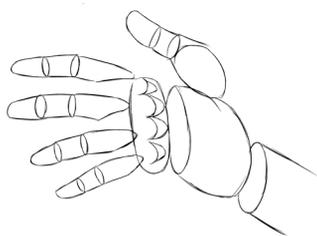
男性的身体结构绘制，从了解骨骼开始，之后了解男性的肌肉，因为男性的肌肉比女性的肌肉从外观上看更为明显，肌肉的了解是男性人体绘制较为重要的一环。不同的体型练习也是重点，手部和脚部的绘制也同样重要，与女性角色要区分开。



人体骨骼结构示意图



人体体型示意图



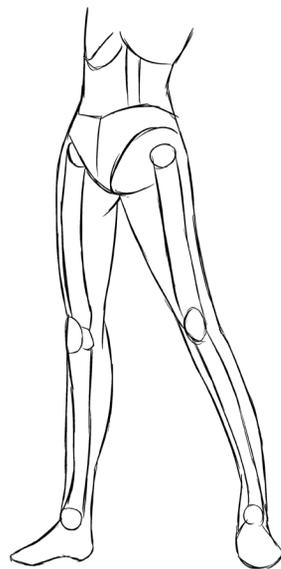
手的范例



脚的范例



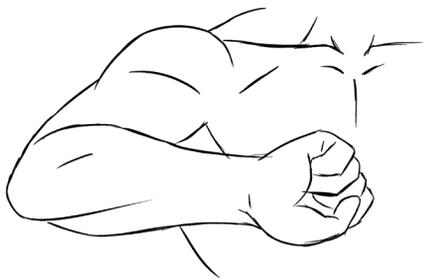
手臂肌肉示意图



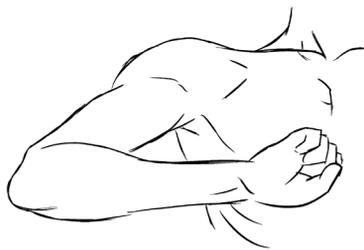
腿部结构示意图

1.3.2 人体各部位范例

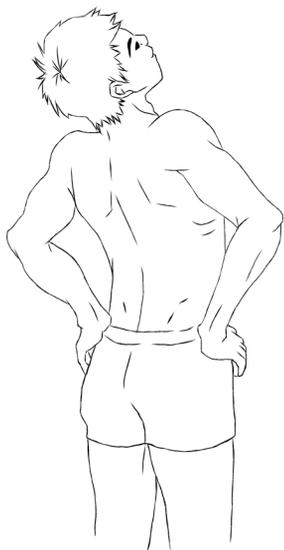
多练习一些不同的男性人体结构，有助于提高对男性人体的理解，在绘制当中有了结构的把控后，再来详细地绘制出人物的整体，才能更准确地绘制出正确的人体结构。



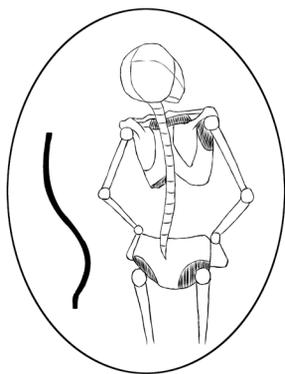
较为结实的男性手臂



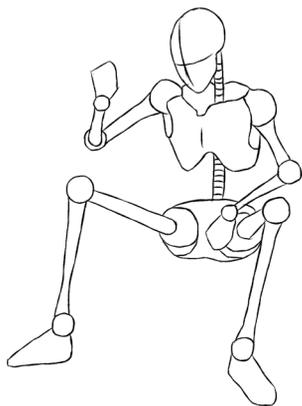
普通的男性手臂



人物与其结构对比



手部范例



绘制出结构线

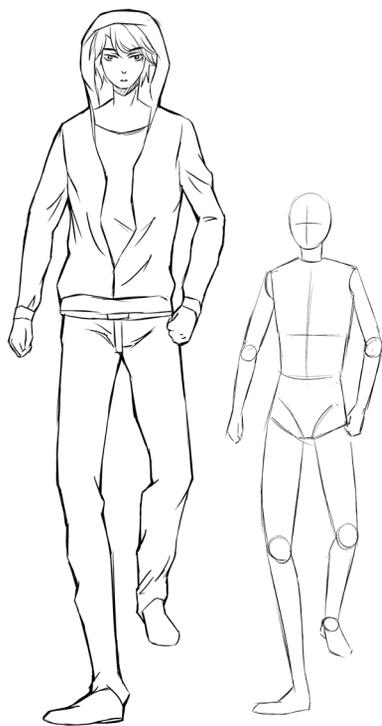


绘制出完整人物

1.4 人体基本动态的表现手法

1.4.1 动态分类

绘制人物的动态，运用在不同的地方。让人物更加生动，这里列举出各种不同动作的人物绘制效果，读者可以依照做练习，绘制当中要注意人物的气氛，做出符合角色的动态。



走路的姿势



注意姿势要放松，手臂随意摆放。

打电话的时候



盘腿看书的姿势

漫画角色绘制中，Q版的形象也会不时出现，这里也会针对某一部分列举出一些Q版的范例。



Q版人物慌张，即将摔倒的动态

1.4.2 人物动态组合

人物角色在漫画中经常不是单独出现的，所以人物的动态组合在绘制漫画中也是很重要的，男性角色的互动很多是亲密的朋友，在这里列举出一些动态效果，要注意人物和人物之间的空间关系。



三人人物组合



学院朋友组合



三人人物组合结构示意图



学院朋友组合

1.5 人物服饰的绘制

1.5.1 人物日常服饰分类讲解

服饰的绘制，首先需要了解衣服与人体的关系，接着是衣褶出现的位置和走势，这样才能把衣服画得好看、不生硬。日常人物服饰包括：学生服、西服和常见的职业服饰。列举出各种不同服饰，有助于丰富角色设定。



学院校服高中生



厨师的正视图和背视图



Q版职场精英男



男性角色休闲服饰绘制流程

1.5.2 特殊职业服饰

除了日常服饰，还有经常会出现的古装类、幻想未来类游戏角色等不同的服装，各种形形色色的服饰丰富人物角色，可根据自己的喜好选择练习的方向，但各种类型的都试一下，都是有好处的。



中国古风是很常见的风格，人物偏消瘦，服饰和头发飘逸，装饰较为复杂，给人很华丽的感觉。



踩着滑板背着剑的形态，在日式漫画里，是很有个性的少年角色，现代中透着热血青年的架势，是很好的人物设定。

中国古风少数民族服饰



五头身男性角色魔法师的绘制流程

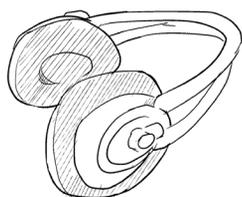


Q版篮球男生

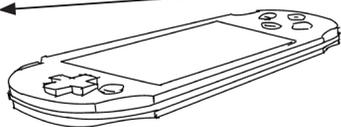
1.6 道具绘制基础

1.6.1 各种道具范例

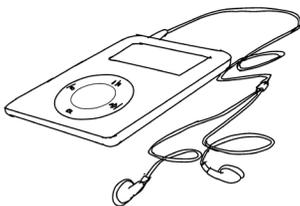
在生活当中常用的日用品、娱乐用品、交通工具和不常见的枪支等都算是道具，道具的运用也是角色绘制的一环，绘制好道具能很好地丰富画面，所以即使是道具也要用心画好。这里会列举一些常用的道具。



耳麦

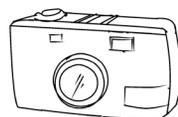


游戏机



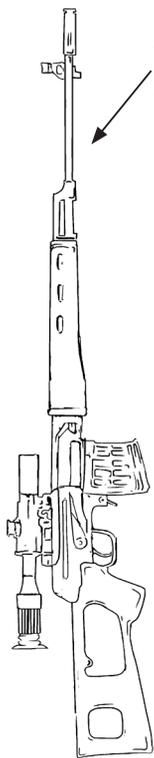
mp3

这些道具经常出现在年轻人身上，当我们仔细观察后，就能很容易知道什么类型、职业的人会用到哪些道具。

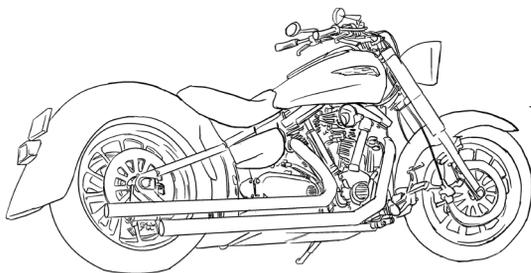


相机

枪支在特定的环境下会出现，喜好的朋友可以尝试画一下。

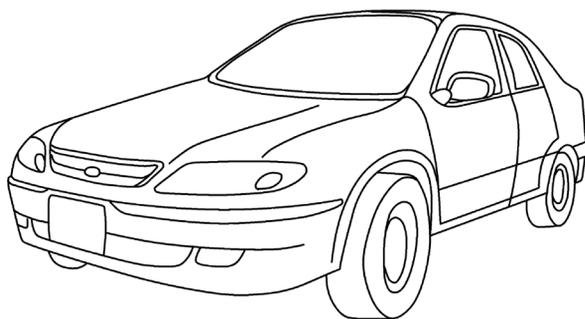


狙击步枪



摩托车

交通工具是日常生活中很常见的道具，有些比较复杂的可以根据照片来绘制，并不一定只能依靠想象力。



汽车

1.6.2 道具的应用

道具并不是单独出现的，只有和场景或人物一起出现才有其意义，这里会讲到道具应用到角色身上会出现的范例，绘制中也要注意人物与道具间的关系，注意结构。



人物与自行车的互动



人物与铅笔的互动

人物有时不会只持有一个道具，较为复杂的道具互动也要掌握好。



人物与耳麦的互动

注意耳麦的结构，与耳朵的位置。

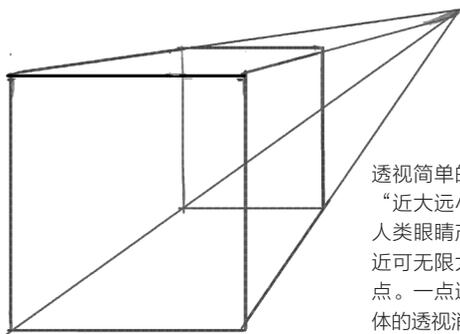


古代人物与马和弓箭的互动

1.7 基本的场景透视

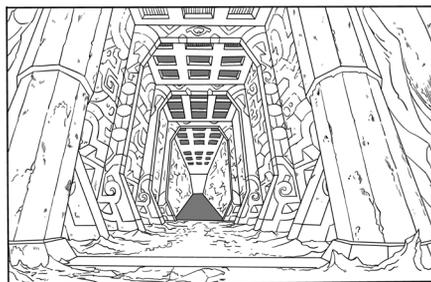
1.7.1 场景绘制基础

绘制场景是较为困难的一环，但一旦掌握了环境透视的要点，绘制场景也并不是特别困难的事情。所以首先要掌握好基础，绘制场景时就会觉得轻松得多。透视是场景设计中很重要的因素，有了透视现象也就产生了立体空间，立体空间是由透视现象所决定的，透视是产生空间的第一条件，在现实空间中，任何物体都是在一定透视状态下展现出来的。

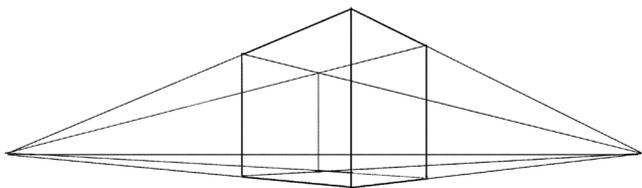


一点透视

透视简单的来讲就是遵循着“近大远小”的规则，这是人类眼睛产生的视觉显现。近可无限大，远可消失至一点。一点透视就是指一个物体的透视消失点只有一个。

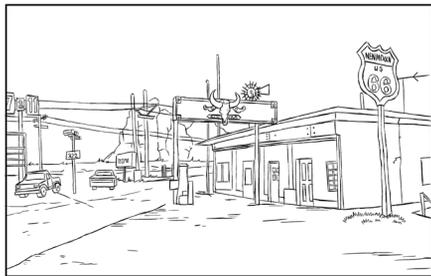


一点透视场景范例

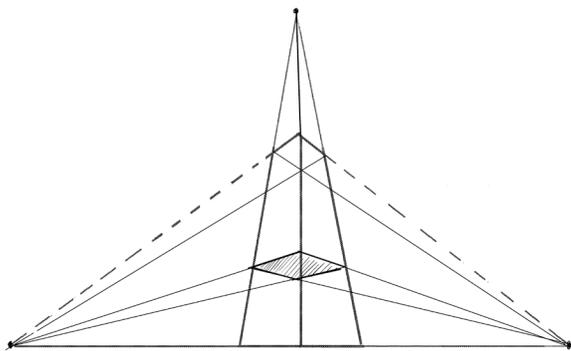


两点透视

两点透视，首先要拉出视平线。确定两个消失点，将它们设置在视平线上。再根据透视线绘制出正方形。

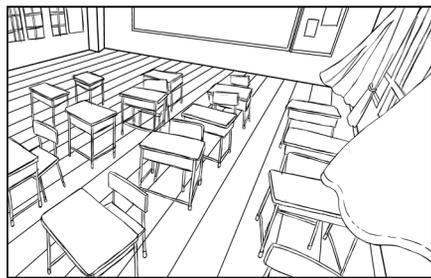


两点透视场景范例



三点透视

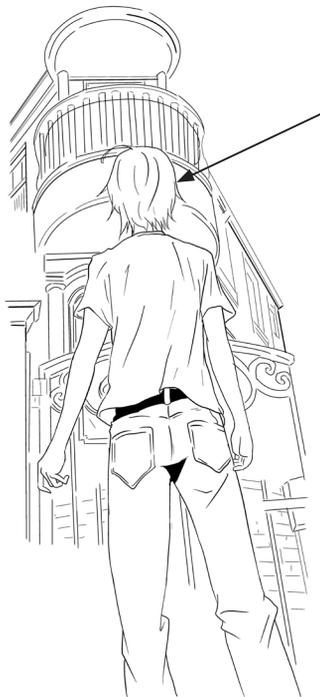
三点透视就是在视平线上安置两个消失点后，进一步在视平线的上方或下方安置第三个消失点的透视作图法。因为三点透视不只有左右的消失点，还有安置在上方或下方的消失点，所以可以让画面形成“仰视”或“俯视”的视角。高度线肯定会对着第三个消失点。



三点透视场景范例

1.7.2 场景的绘制方式

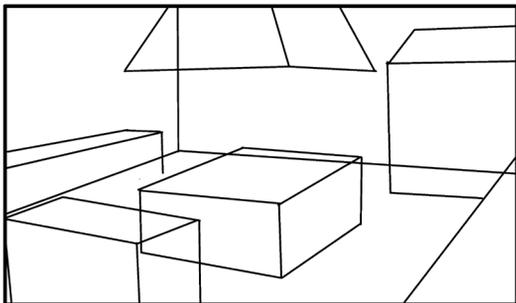
我们不仅要学习“一点透视”、“两点透视”和“三点透视”。我们还要根据视平线的定位来夸张透视，最长见的是平视，还有俯视和仰视、鱼镜头等特殊透视。这些不同的透视，在故事中有着各种不同的运用。仰视一般用来表现建筑的宏伟、高大；俯视可以看到整个地表的全貌，在大场景中经常见到。



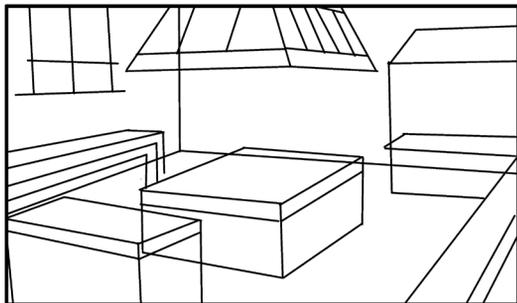
在大都市中，这类钢筋混凝土结构的摩天大楼随处可见。它们有着与钢质如出一辙的坚实感，且拥有更光洁的外表。因此在表现都市气息极重的高楼大厦时，应当表现出其光影效果。



咖啡厅的门口抬头看向镜头，这种俯视图是为了渲染气氛的。这是一张温馨亲和度很高的图，会让人想要停留来喝一杯咖啡，放松一下心情。



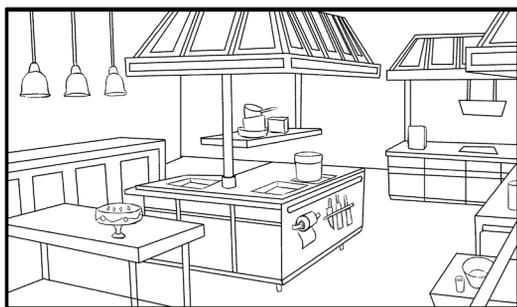
步骤一，用几何体模拟场景透视关系。



步骤二，按照透视线增加细节。



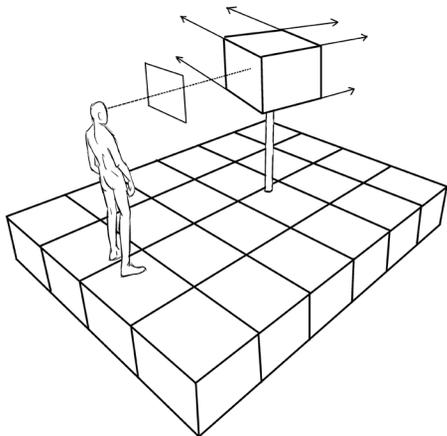
步骤三，深入刻画细节。



步骤四，擦除多余的线，绘制完成。

1.7.3 同一个场景在不同角度的变现

在现实生活中男性的身体与头部的比例大概是7~7.5个头长，而漫画中为了美观，男性的身体会画得修长一些，头身比例一般是8~8.5个头长，有时候甚至9~10个头长的比例都会有，所以整体看来漫画风格的男性身体会比写实风格男性身体更显修长，轮廓棱角更加分明一些。



当不好把握亮点透视时，可以把画面中的透视关系想象成几何图形，图形的边就是等分线。



在原始深林里，岩石的表达需要大量的线条来表达，图中富含许多岩石，一般可以用密集的短线来体现出岩石的层次感，特别是岩石体面表现比较丰富的地方。远方的岩石必须使用更密集、更短的线条来表达，这样能表达出整个画面的空间。不仅如此，暗部与受光面的线条也要体现出虚实，让画面生动。



人体在运动过程中也要有透视变化，根据不同的角度透视也一直在变化。这个过程透视很难把握，建议在绘画的时候多找一些照片来参照。有依据的作画才能让画面更有说服力。



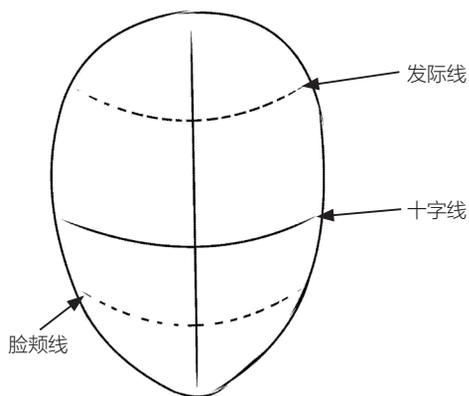
破旧的木板上画出黑斑，以显示出年代感，木墙也可以适量增加破洞，画出木板的质感。注意尽量不要用网点和排线来代替涂黑。利用影子制造出恐怖的气氛和空间感，细节的刻画让画面更加生动。注意刻画时要遵循透视规律，才能让画面更加真实。

绘制男性角色头部

2.1 绘制男性角色头像的基本方法

2.1.1 正面脸型的基础

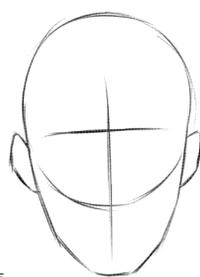
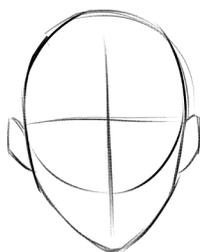
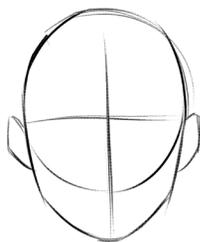
人物头像的形状把握在于绘画前的结构图。结构图是最能直观表现出头像各种信息的方式，例如十字线、发际线和脸颊线。依靠辅助线来确定各元素结构后，即可轻松、准确地绘制人物的头部了。因此，绘制精准的结构线是非常重要的。



鹅蛋脸

三角脸

长脸



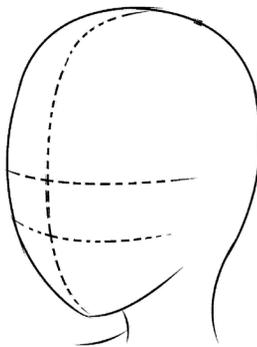
十字线是在人物脸型上垂直相交的线条，它能表达出眼睛在脸部的位置和其他五官的辅助位置、头发在面前的生长位置。脸颊线决定的脸颊和嘴巴的大致位置，它的宽度也决定了脸型。



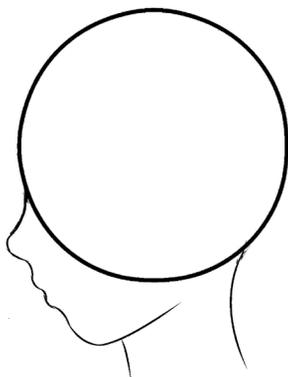
在十字线下面，脸颊线可以改变不同的脸型。

2.1.2 侧面脸型的基础

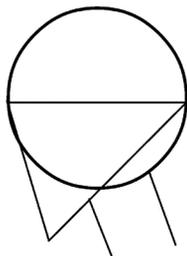
人物的头部是一个球体，无论在哪个角度都要注意头部的立体感。只要牢记之前的辅助线位置，是可以轻松画出结构的。



把头部当作几何体看待，
绘画时会轻松很多。



侧脸结构可以用圆形和三角形相结合。圆形决定了头部的大小；三角形决定了脸型。



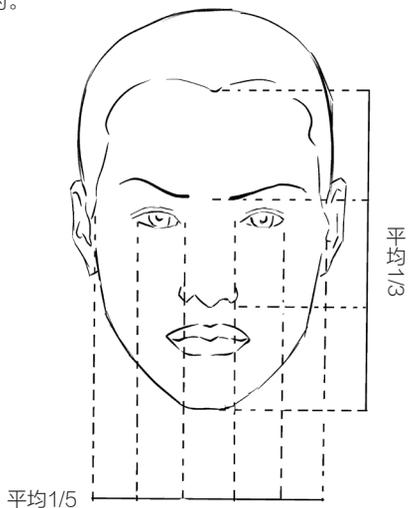
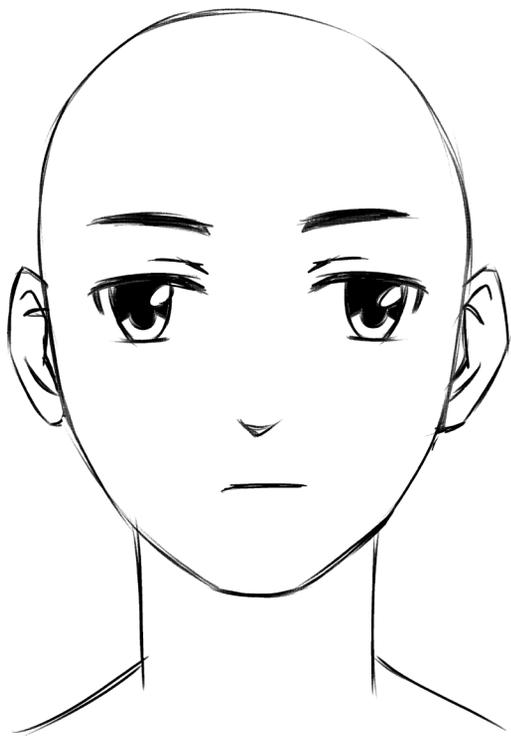
脸部变为婴儿肥似的弧线时，人的年龄、
外形及给人的印象就会有大的改变。

圆脸的后侧面，婴儿肥的弧线就会凸显出来。

2.1.3 五官的比例

“三庭五眼”是指人物脸型与五官位置的比例。一般人的脸型比例一定会遵循这个比例，可以说是标准人脸。

“三庭”是额头到眼睛、眼睛到鼻底、鼻底到下巴的距离；“五眼”是指脸部宽度正好是五个眼睛的宽度。虽然在漫画中，不同的画风会轻微地改变这一规律，但是万变不离其宗，认识正确的比例知识是必需的。



不同的风格会造成比例有较小的变化。最近流行眼睛稍大的画风，所以变化较大的多数是“五眼”。我们在绘制漫画和遵循标准的比例时，也要迎合风格的变化，让画面更协调。



不同的脸型和年龄也会有特殊比例，但是变化还是会有规律。

以上两张都是“五眼”的变化。