

漫画素描技法 1

基础入门篇

第 1 章

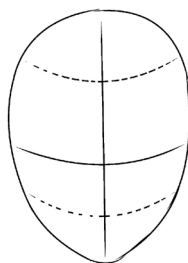
人物头部造型及表情的绘制

1.1 人物脸型的基本绘制

角色的脸部和身体都有中心线。一般都要确定中心线之后再绘制脸部各个部位，如眼睛、鼻子等。用于确定脸部轮廓的圆以及横向和纵向的中心线，都是绘制脸部各部位的基准，所以必须熟练掌握。



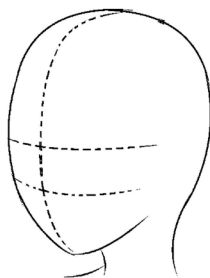
正面人脸



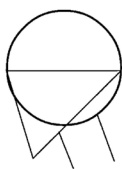
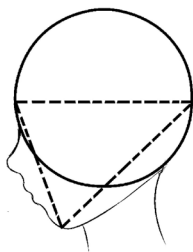
在脸部轮廓上勾画出横纵方向的十字线，组合成脸部基准线。上下各二分之一处分别是发际线和脸颊线。



3/4侧脸



3/4侧脸的结构轮廓线。

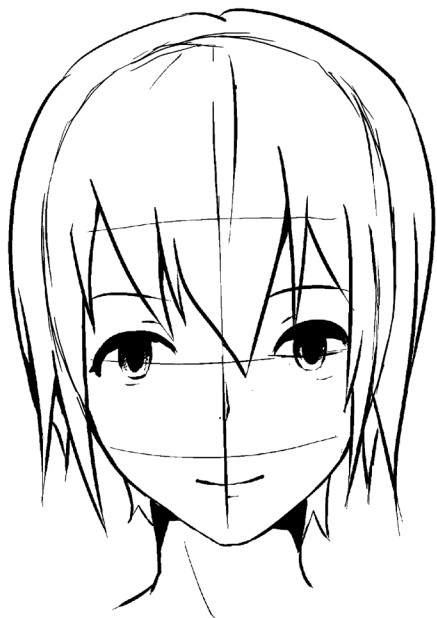


正侧面的脸部朝向正前方的时候，连接额头和下巴的线条是倾斜的。

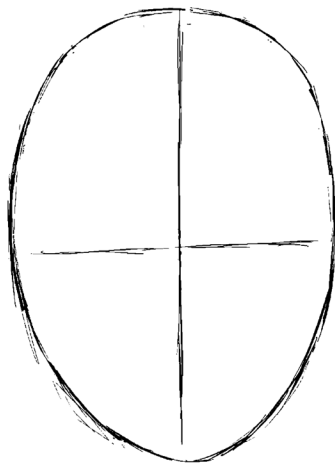


如果没有秃头的角色，几乎没有绘制秃头三面图的机会。不过，这是角色绘制和设计基础中的基础。如果能将秃头勾得英俊帅气，那么普通角色的绘制技法也会进步。

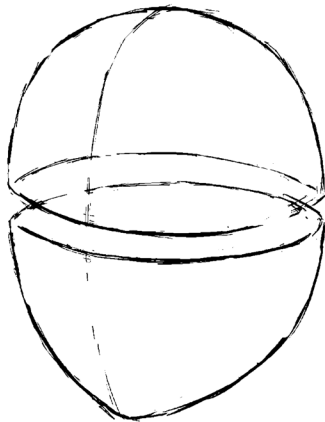
在设计人物的时候，正面脸是必不可少的，人的正面能表现出人物所有的外貌特征，特别在漫画、动画初期人物设计时。



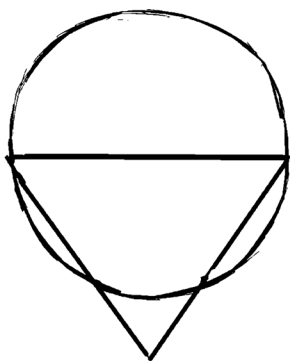
基本的人脸都可以由“鸡蛋”+“十”字线而得来的。



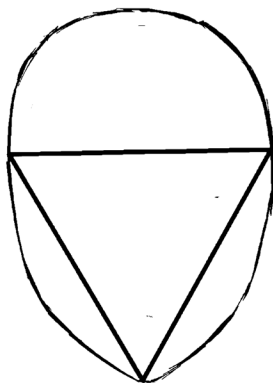
人物的头部从中间分开正好是横向中心线的位置，这个地方也是眼睛所在的位置。



人脸也可以由圆形和三角形组成。这样的人脸会更丰富。



普通的人脸

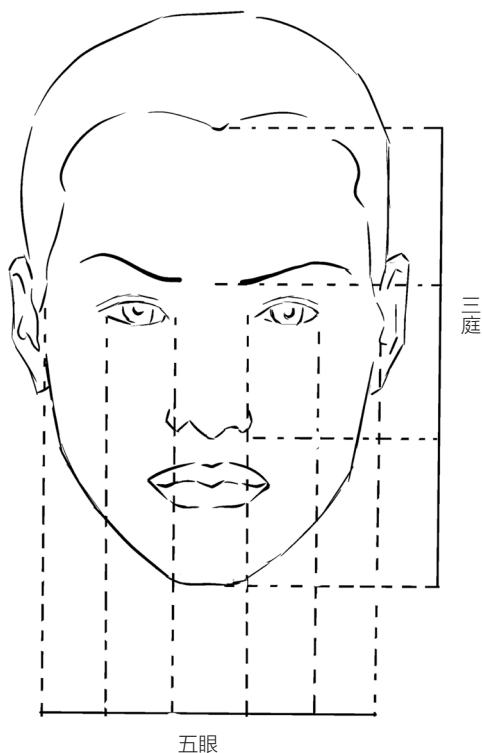


偏长的人脸

1.2 人物五官的基本绘制

1.2.1 五官的位置与比例

五官比例需要遵循“三庭五眼”的规律。“三庭五眼”是人的脸长与脸宽的一般标准比例，不符合此比例，就会与理想的脸型产生距离。在漫画中，不同的画风，所造成的比例差异是不可避免的，但还是有自己的美感规律在里面。



眼睛的宽度，应为同一水平脸部宽度的 $\frac{1}{5}$ ；下巴长度应为脸长的 $\frac{1}{5}$ ；眼球中心到眉毛底部的距离，应为脸长的 $\frac{1}{10}$ ；眼球应为脸长的 $\frac{1}{14}$ ；鼻子的表面积，要小于脸部总面积的 $\frac{5}{100}$ ；理想嘴巴宽度应为同一水平脸部宽度的 $\frac{1}{3}$ 。

脸部的长度（三庭）从额头发际线到下颚为脸的长度，将其分为三等分：由发际线到眉毛，眉毛到鼻尖，鼻尖到下颚为三庭。理想脸型的宽度为五个眼睛的长度，就是以眼睛的长度为标准，从发际线到眼尾(外眼角)为一眼，从外眼角到内眼角为二眼，两个内眼角的距离为三眼，从内眼角到外眼角，又一个眼睛的长度为四眼，从外眼角再到发际线称为五眼。

在漫画和动画中，这种比例明显有不同的变化。



现在市面上多数漫画中，“三庭”的规律还没变，可是“五眼”变成了“三眼”，这是眼睛偏大的画风所造成的。如果是写实的少年漫画，“五眼”的规律改动会很小。

1.2.2 绘制眼睛的详细步骤

眼睛被称为“心灵的窗户”，它由眼眶、眼球和眼睑三部分组成。眼眶是眼睛的内部结构，眼睑分上眼睑和下眼睑，眼球是眼睛的主体，是一个透明的球体，结构上有眼珠、眼白、眼角等，在作画时应充分考虑到眼睛的结构变化，眼睛总体来说是一个球体，一切变化都以球体的绘制基础出发，才能把眼睛画好。



写实的眼睛，结构层次丰富，但是看起来一点儿也不可爱。

把写实眼睛变成漫画眼睛的过程就是一个简化过程。在简化的过程中进行美化和修饰，就成了常见漫画中的眼睛。



去掉眼袋



去掉外眼角



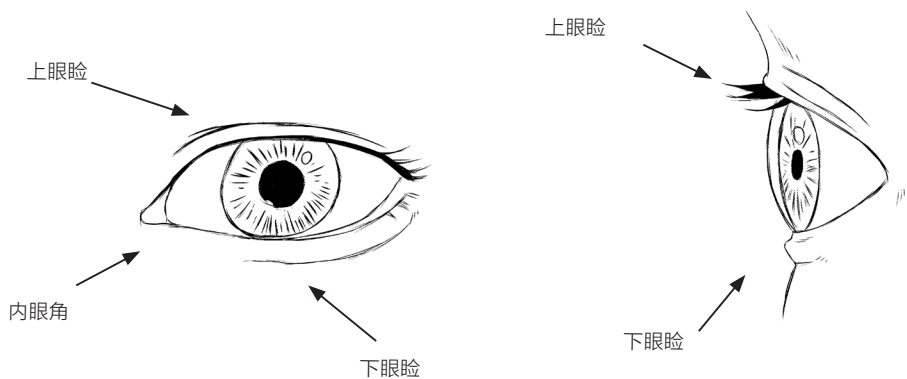
由写实眼睛改版



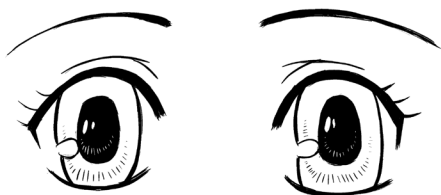
眼睛稍加变形



其实漫画中眼睛的变化是有规律可寻的。最常见的就是眼睛简化，写实画风的漫画按照速写的技法就好。



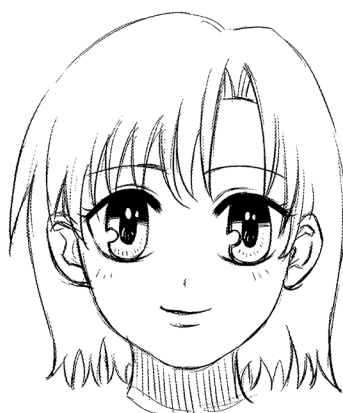
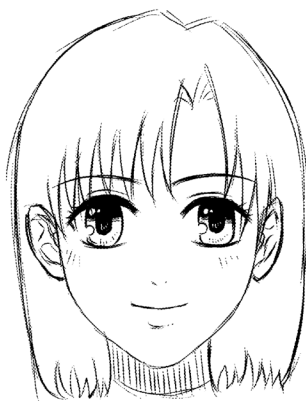
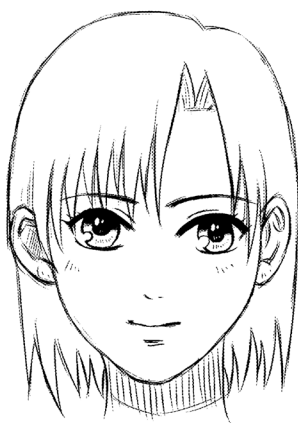
眼睑的结构。上眼睑要有阴影，下眼睑是光直射的部位。上眼睑的线条应该画得粗一些、重一些。



将上眼睑的线条画得粗一些、重一些，就像眼线一样。



下眼睑的线条应该细一些、轻一些，使眼睛看起来更透气。

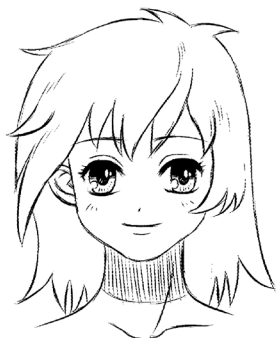


女孩的眼睛应该画大一些，把“五眼”的比例改成“三眼”。重要人物的形象一般都是双眼皮，双眼皮画得好，眼睛就会更加传神。

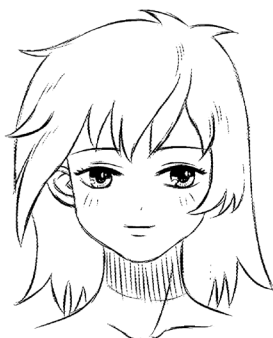
眉毛也是非常重要的，其形状和角度的变化可以表现出各种各样的表情。



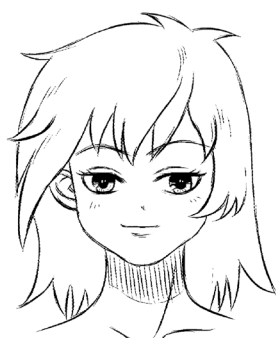
通过改变眉毛的形状与方向，可以表现出人物丰富的表情。眉毛与眼睛在一起可以成为非常不错的表情传感器。绝大多数表情的体现都是在眼睛上，对于人物头像来说，眼睛的重要性远高于其他五官。



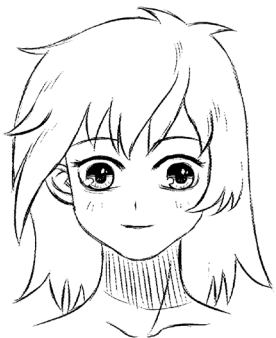
正常的眼睛



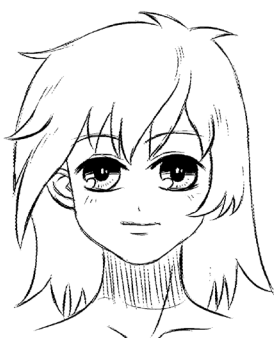
眼角向下的眼睛



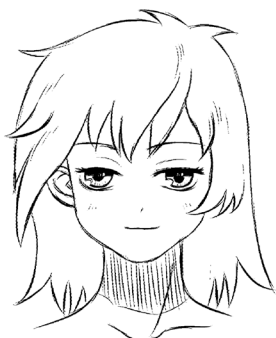
上挑的眼睛



瞪大的眼睛



瞳孔变大的眼睛



半睁的眼睛

眼睛的轮廓线并不是封闭的，但是绘制眼眶的线条时，要确保不会出现黑眼珠像是会从眼眶中出来的效果。眼睛可整体加粗线条，像化妆一样，加重眼睛周围的轮廓线和眼睛的颜色。加上高光，使眼睛看起来更明亮有神。



勾画出眼睛结构的最高点，画出外轮廓。



之后标注出眼睛的大致形状。



添加眼睛结构的细节。



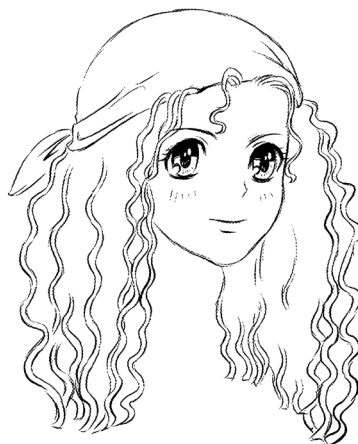
画出眼睛瞳孔与高光。



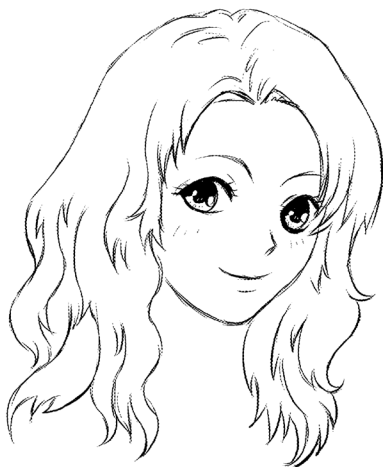
画出眼睫毛、瞳孔以及眼部周围的细节。



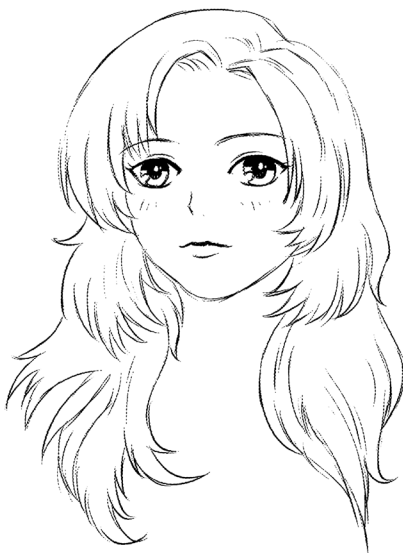
不同的眼睛形状能塑造出不同的人物性格。眼睛半睁开显得人物有点儿忧郁气质。



眼睛大大的，显得人物很阳光，有精气神儿。



眼睛笑咪咪的，看起来非常的和蔼可亲。



眼睛形状比较长，显得人物比较成熟。

嵌在头骨中眼窝内的眼球被眼睑所覆盖，周围还有控制眼球开合的眼轮匝肌，所以我们在绘制眼睛的时候，最好要先熟悉人的面部肌肉结构。



男性角色的眼睛，比较犀利有神，所以这里要用硬朗的线条勾画出眼部最高点。

之后再把眼睛整体轮廓标注出来。

画出眉毛，这里需要提前构思角色的心情状态，好表现出更真实的眼睛。



画出男性角色眼睛的瞳仁和眼球的高光。



加入眼睛细节的表现，细画眉毛。

在漫画中，帅哥的标志正是他传神的眼睛。眉毛要区分于女孩的眉毛，要画的又粗又立，眼睛也要画的黑白分明一些，这样更为眼睛增添一份英气。



眼睛的正面画法。



眼睛的侧面画法。

1.2.3 耳朵的画法

耳朵长在面部的两侧，一些初学者往往会忽略耳朵，但一张好的作品往往不能放弃每一个细节。耳朵与眼眉和鼻底形成相对平行的弧线。耳朵由耳郭、耳轮、耳屏、耳根、耳背、耳垂构成。耳朵的立体框架比较复杂。刻画耳朵时更应该抓住耳朵大部分是由软骨组成，所以更多应该注意它所形成的曲线力量。



01 先画出耳朵的外形结构。



02 刻画耳朵细节。



03 深入刻画耳朵内部细节。



04 清除辅助线，绘制完成。

首先要找准耳朵的外部形状，耳朵的外部形状呈半圆状态，有耳廓、耳孔等结构，在进行绘画表现时，要先用直长线条大体画出耳朵的外轮廓，与此同时还要考虑画面的构图安排。



刻画出耳朵的局部形状，这个阶段要用短直线条表现，便于把形画的较为准确，用线时力度要轻一些，便于修改。



适当的在耳朵上加些阴影，以突显耳朵的层次结构。

1.2.4 嘴巴的画法

嘴巴是脸部运动范围最大、最富有表情变化的部位。嘴依附于上下颌骨及牙齿构成的半圆柱体，形体呈圆弧状。嘴部在造型上由上下口唇、口线、人中和颈唇沟构成。



上下口唇分别是两个相对的W型，上口唇比较长，唇线比较分明，突出于下口唇，中央有一个上唇结节，唇线将上口唇一分为二。人中位于上唇结节线的上部，是鼻子与嘴之间的凹槽，这一部分的结构由凹到凸，使它的对比变化较为突出。下口唇的变化比较圆滑，分别由左右两个唇结节形成两个微突点。颈唇沟位于下唇的中心下部，是突出的是口唇底部与下颏骨正面构成的弧形转折线。这一部分的暗部作用，是使口唇抬起的原因。



在漫画中，嘴巴的变形也是简化的过程。



刻画出嘴巴的局部形状，这个阶段要用短直线条表现。



用线时力度要轻一些，便于修改。



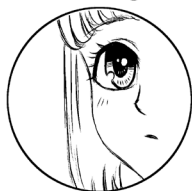
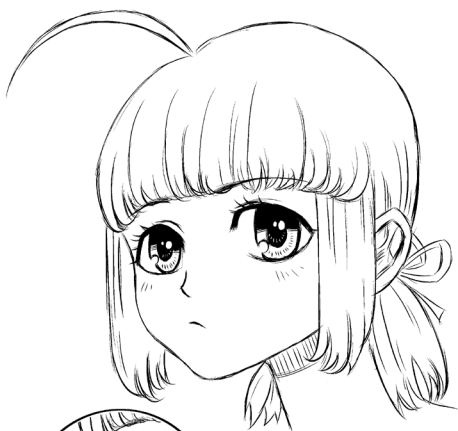
可以直接用一条线来简约的表达。

在不同的画风中，嘴巴的简化度都各不一样，而且不同角度、年龄和性格的变化中，刻画的细致程度也有所不同。口线是上、下口唇闭合后形成的波状线，两端是口唇终端的嘴角。口线的变化很复杂，由口唇缝隙、上口唇形成的投影和结构转折等几个因素构成。嘴部的表情肌肉是很发达的，它使口线和嘴角产生丰富的变化，是刻画人物表情的主要部位。

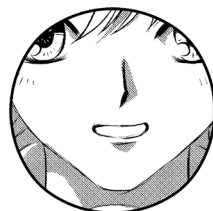
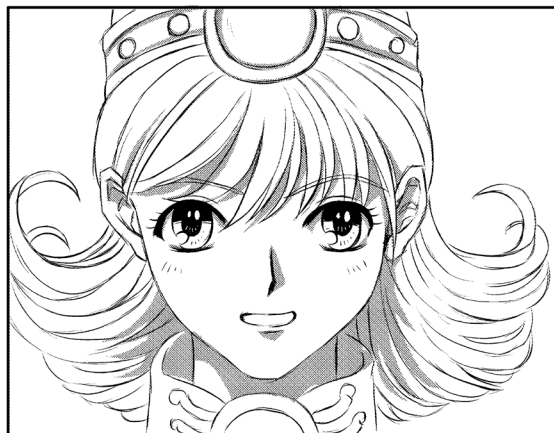


嘴的结构与周围脸部的肌肉联系很密切，嘴的运动会带来一系列面部的变化。唇本身呈现红色，与其他部分有一定色差，训练中要注意这些明暗上的变化。

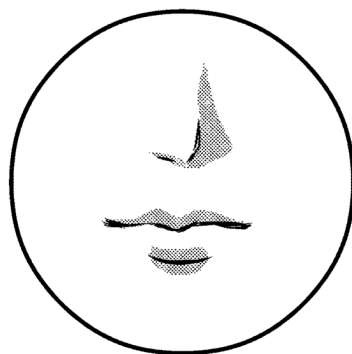
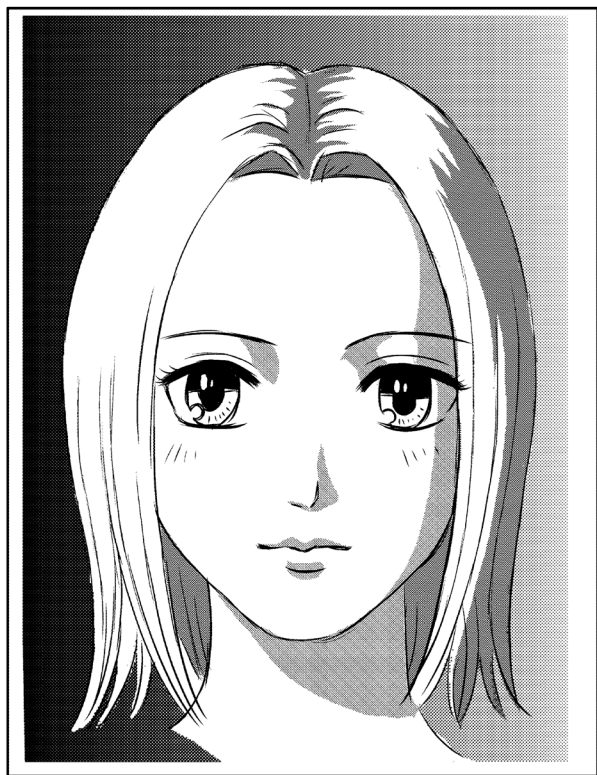
表现嘴唇线条的不一定完全用标准的弧线表示，也有些类型的嘴巴几乎完全在正顶端弯曲。下面我们来找一些漫画中的实例来具体分析一下嘴部的各个角度的画法。



对于萌系角色，嘴巴都要画得小小的，这样看起来才够可爱。

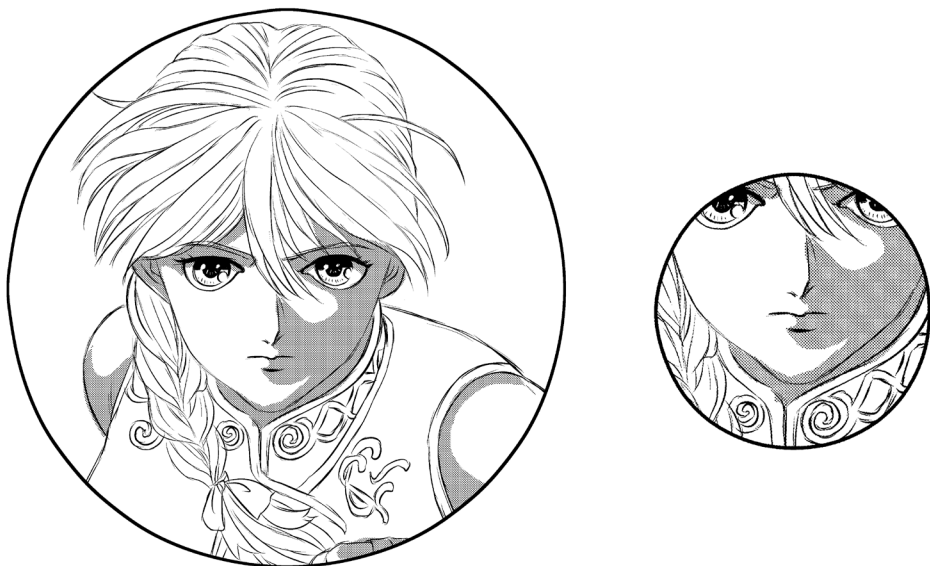


阳光型女孩性格开朗，嘴巴经常张开爽朗的大笑。

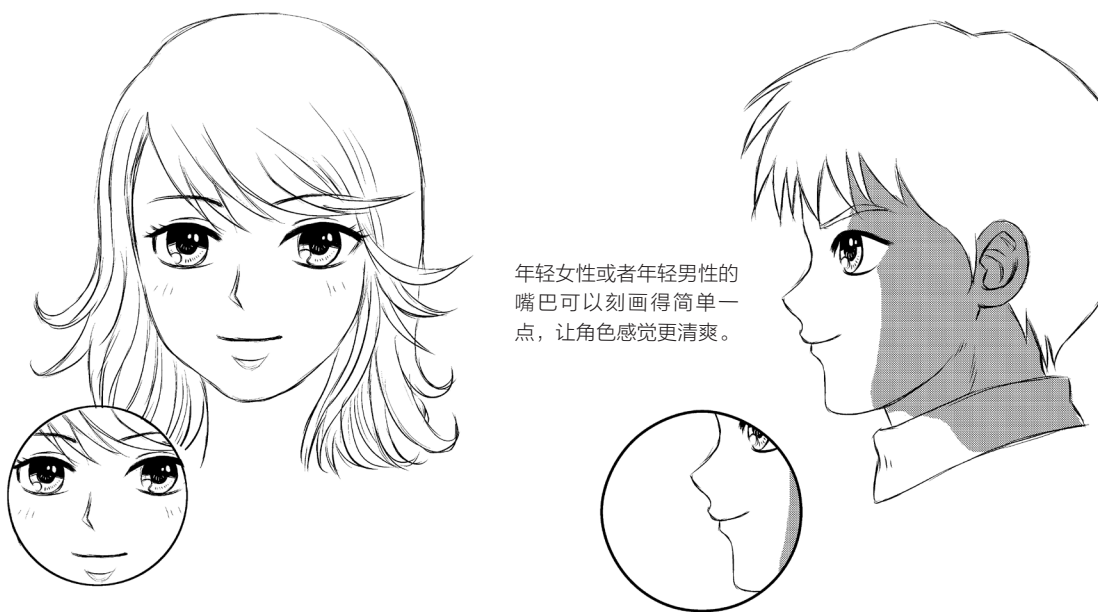


对于女性来说，绘画嘴巴时，加上嘴唇可以提升角色的女人味。

用嘴可以表现出老幼之分。少女漫画的主人公的嘴都很小巧简单，眼睛大大的画得很精细。这样塑造出来的人物现实感比较弱，强调梦幻世界的感觉。而如果将鼻唇沟仔细画出来，满是皱纹就能表现出老人的感觉。基本动画风格的鼻子和嘴巴由三个基本的简单形状所组成：一片楔形的鼻子，一条细长的线作为嘴，还有定义下唇的一条较短的线。



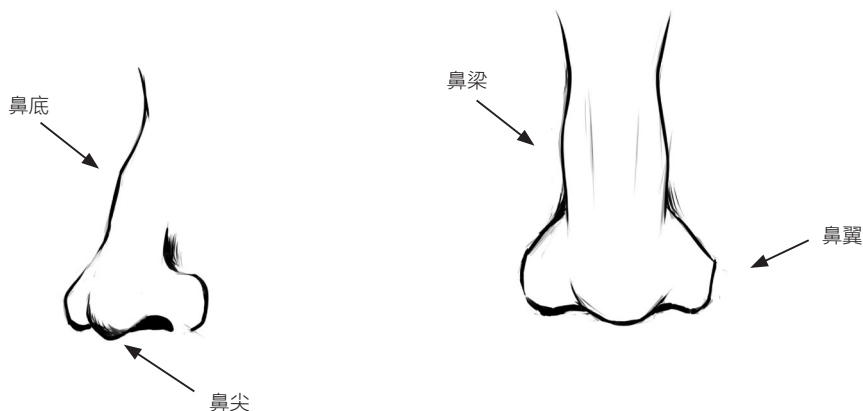
嘴的画法：嘴可以表现微笑、愤怒、讥讽，咬唇可以表现对悲伤的抑制。嘴部的感情表现和变化非常丰富，大大张开的嘴、紧闭的嘴、撅起来的嘴。嘴和眼睛组合在一起很容易塑造出各种表情。



年轻女性或者年轻男性的嘴巴可以刻画得简单一点，让角色感觉更清爽。

1.2.5 鼻子的画法

鼻子位于五官的中轴线上，是面部最凸出的部位。鼻子由四个部分组成，鼻底部分实际上是鼻头的底面，由于它在形体上与鼻子的其他部分在受光后对比强烈，所以，我们习惯上把它作为一个特殊部分来处理；鼻头部分由鼻软骨构成，分为鼻尖和鼻翼两个部分；鼻梁部分由鼻骨的下端和两块鼻软骨构成，位于鼻子的中段，近似标准的梯形；鼻根部分由鼻骨构成，它紧靠双眼的泪阜，上端与额骨的下弯处连接。鼻根是鼻子最窄、转折最“急”的部分。



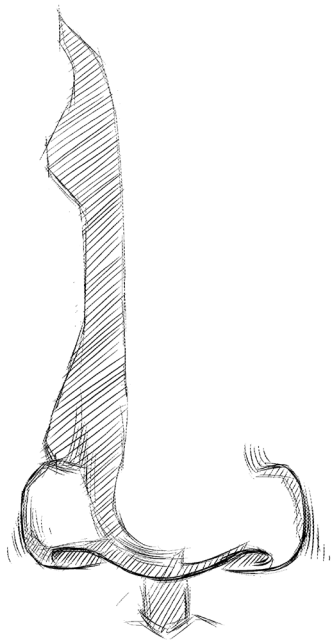
鼻子是脸部最富有体积感的部分，它使脸部产生了较强的明暗变化。刻画这一部分的手段比较灵活，既可强调明暗的作用，也可强调结构的作用，既可加强处理，又可削弱处理。鼻子的造型因人而异，是人物形体特征的一个重要组成部分，表现时要先掌握它的整体形象特征，再进行局部刻画。



不同的画风，鼻子的绘制会越来越简单



虽然漫画的鼻子造型与写实风格的大相庭径，但是结构原理始终与写实相同。画好写实风格是画好漫画五官的基本条件。



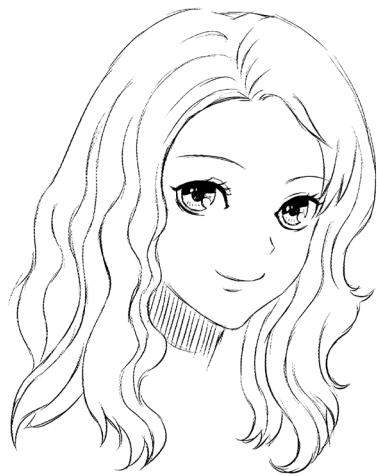
写实版的鼻子，通过观察阴影的表现位置，来了解鼻子的凹凸结构。



鼻子侧面的结构图，观察鼻梁线的凹凸感。



鼻子和嘴的尺寸和形状可根据不同的人物而调整，但必须保证它们在一条直线上，为助于定位，可以画一条垂直辅助线。在画侧面鼻子时，要考虑的是鼻子、嘴唇及下巴构成的曲线。上唇要向内弯曲，而下唇(在侧面像中要稍微靠后些)是向外的曲线。



鼻子是脸部最富有体积感的部分，它使脸部产生了较强的明暗变化。刻画这一部分的手段比较灵活，既可强调明暗的作用，也可强调结构的作用，既可加强处理，又可削弱处理。鼻子的造型因人而异，是人物形体特征的一个重要组成部分，表现时要先掌握它的整体形象特征，再进行局部刻画。



将鼻子看作一个立体的几何形状时，可以看出它有一正两侧三个明显的平面。对这一部分的刻画要注意三个平面的形状和结构变化，还要注意整个梯形的体积感和与其相邻部分的嵌接方式。



鼻尖形似球体，两个鼻翼似半球体，因而它在形体特征上与鼻梁的梯形有明显的区别。这一部分是肖像面部的最高点，它又距离眼部较远，所以可以把它当作面部的第二个重点，进行仔细刻画。



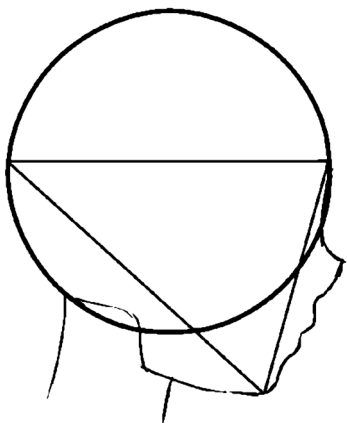
漫画中可爱型女性角色的鼻子要画得圆滑、小巧、可爱。



漫画中邪魅型女性角色的鼻子要画得挺立一些。

1.2.6 侧脸的绘制方法

侧脸是表达人物脸型的常用角度，对于侧脸来说，把头部当作球体来看待是个很有效的绘画方法。



侧脸的结构轮廓线，帮助我们更好的学习结构。



眼睛基本位于头长的1/2的位置。



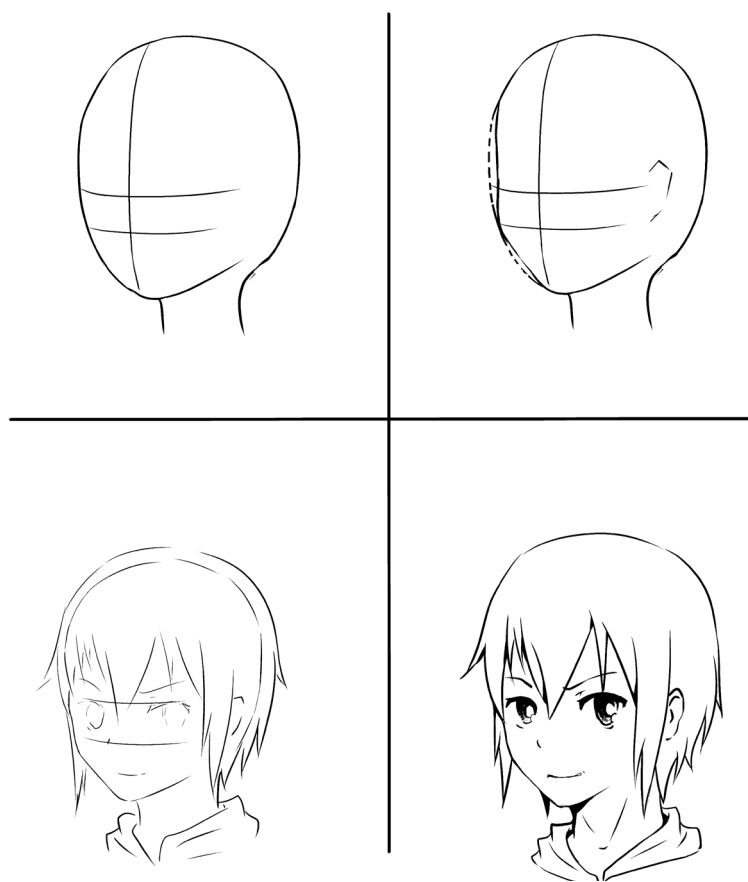
不同的侧脸角度，还会涉及到透视的问题，里面包含了五官的透视。



角度越偏，五官的绘制就越困难。需要对头部结构有很高的认识，才能心领神会地画出正确的侧脸。

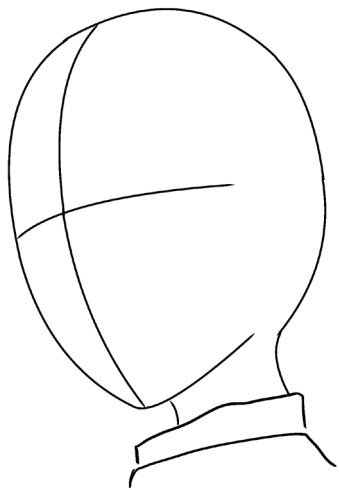


把整个侧脸分成两份，眼睛在侧脸的中间。再把侧脸分成三份，1/3处为眉毛，2/3处为鼻子。嘴巴大概在4/5的位置，耳朵是处于头的正中间。再来区分一下男生或女生，目前能做出区分的只能是颧骨下巴的那块骨头，女生是比较圆滑点的，像红线那样描的，是圆滑的。



画侧脸的步骤基本与正脸一样。必须要牢牢掌握十字线的用法。这样才能轻松、准确地画出人物的侧脸。

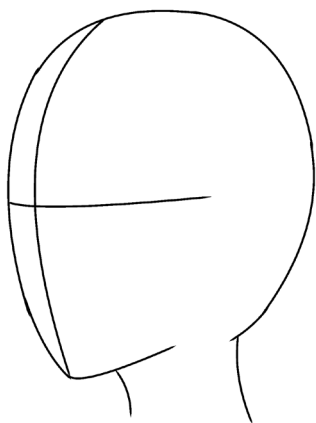
不同角度的结构图。头的形状还是椭圆形的，把脸上的五官画好。应注意，脸的角度不同，眼睛的形状也会有所变化。



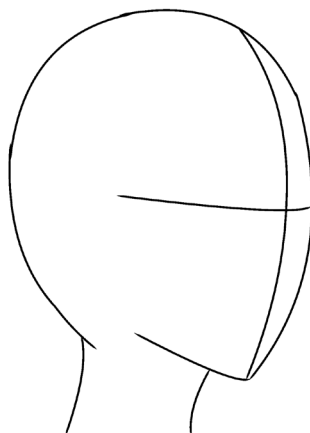
脸部近似于水平状态，眼睛、鼻子、嘴、耳朵等部位却朝上。



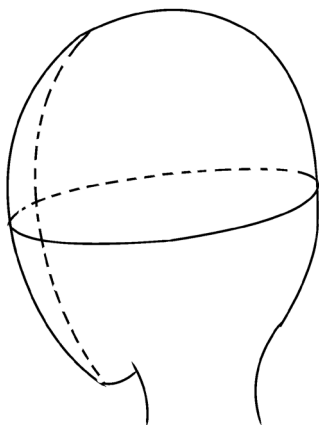
头顶的面积比较大，五官的整体向下移，显得脸较小，以此表现俯视时的样子。



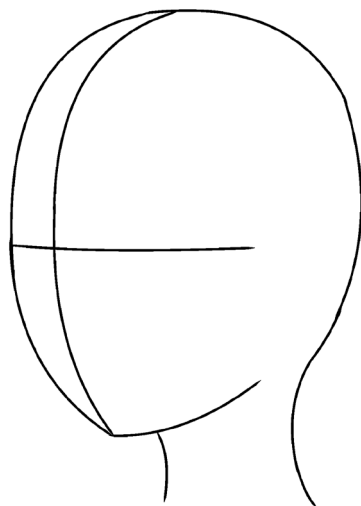
朝向左侧的脸部结构图。



朝向右侧的脸部结构图。

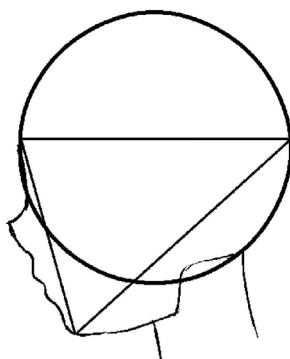


这是从上向下观察时脸部的结构图。头的形状还是椭圆形的，把脸上的五官画出来。应注意，脸的角度不同，眼睛的形状也会有所变化。



头部结构图

绘制头部时，眼睛的大小、形状、位置、距离；瞳孔与眼球大小的对比；眼皮、眼睑的大小和角度；睫毛的长短粗细；眉毛的浓淡、倾斜角度、高低位置，等等。



标准侧脸



仰视的角度是一样的，漫画风格的眼睛最简单的是两个黑点，虽然没有任何其他图形的修饰，但是这个最纯粹的、最基本的图案，利用它的大小变化、高低变化和距离变化产生不同的表情变化。在黑点的基础上，画出上眼皮的逗号眼睛，可以进一步表示眼神的方向。另外，以黑点为瞳孔，在外面画出各种形状的眼睛轮廓，例如，枣形的、压扁的、半圆的等，所传达的表情变化生动、概括。