02

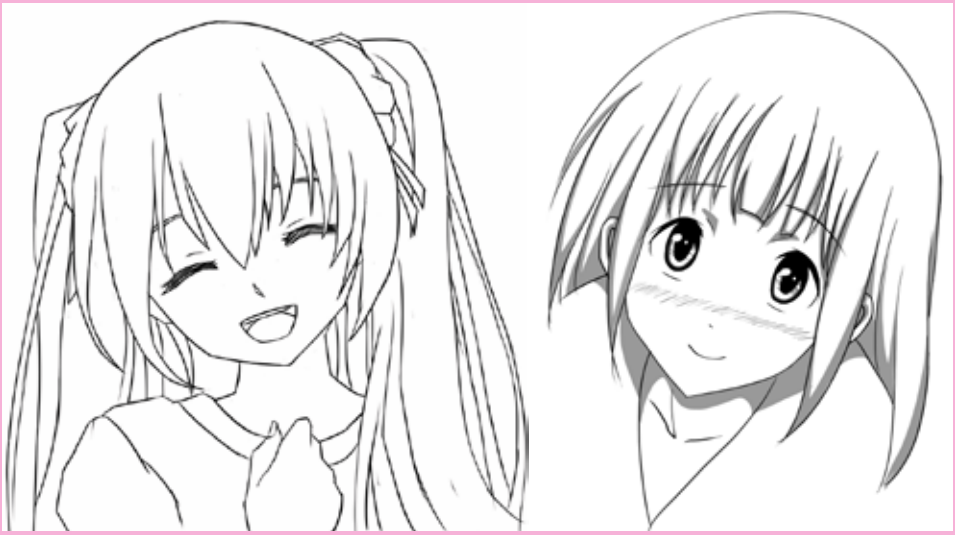
第2章　新人入门：漫画插画绘制基础

学习提示

要想学习绘制漫画插画，首先要了解人体的基础知识。本章主要介绍人体基本结构，人物五官、躯干以及四肢的绘制，从认识到实际操作，慢慢掌握绘制漫画的有关知识。

本章重点

- 人体的结构
- 人物五官的绘制方法
- 人体各部位的绘制方法
- 三大类型头身比例的认识
- 人物头部的绘制方法



2.1 人体的结构

身体的骨骼和肌肉，是支撑人体运动的基础，关节转折的正确性，关系到画面是否自然，因此，只有先了解人物的身体结构，才能够正确地绘制出好的漫画人物。

2.1.1 人体的骨骼

骨骼是一般绘制漫画时看不到的部分，但骨骼决定了人物的身高和形态，而漫画人物的体态都是以现实人体的基本结构为基础的，所以在学习绘制人体前，首先要了解人体基本的骨骼构成。在人体的结构中，骨骼主要起支撑作用，由各种不同形状的骨头组成，属于人体运动系统的一部分，如图 2-1 所示。

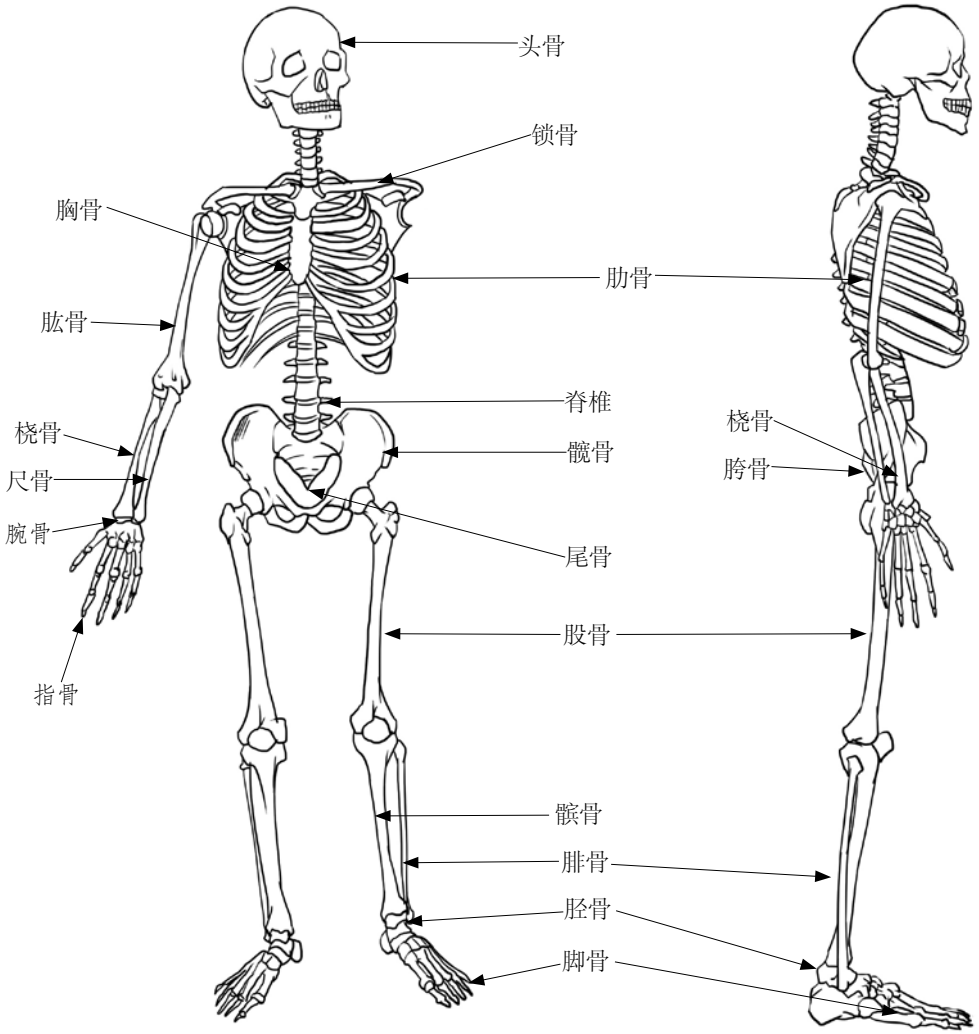


图2-1 人体骨骼

2.1.2 人体的肌肉

人体的肌肉是附着在骨骼上的，肌肉与骨骼的结合就构成了一个比较完整的人体形态。人体的肌肉形状决定了人体轮廓线条的外形，了解肌肉的结构可以帮助我们更好更快地掌握人体的基本形态，如图 2-2 所示。

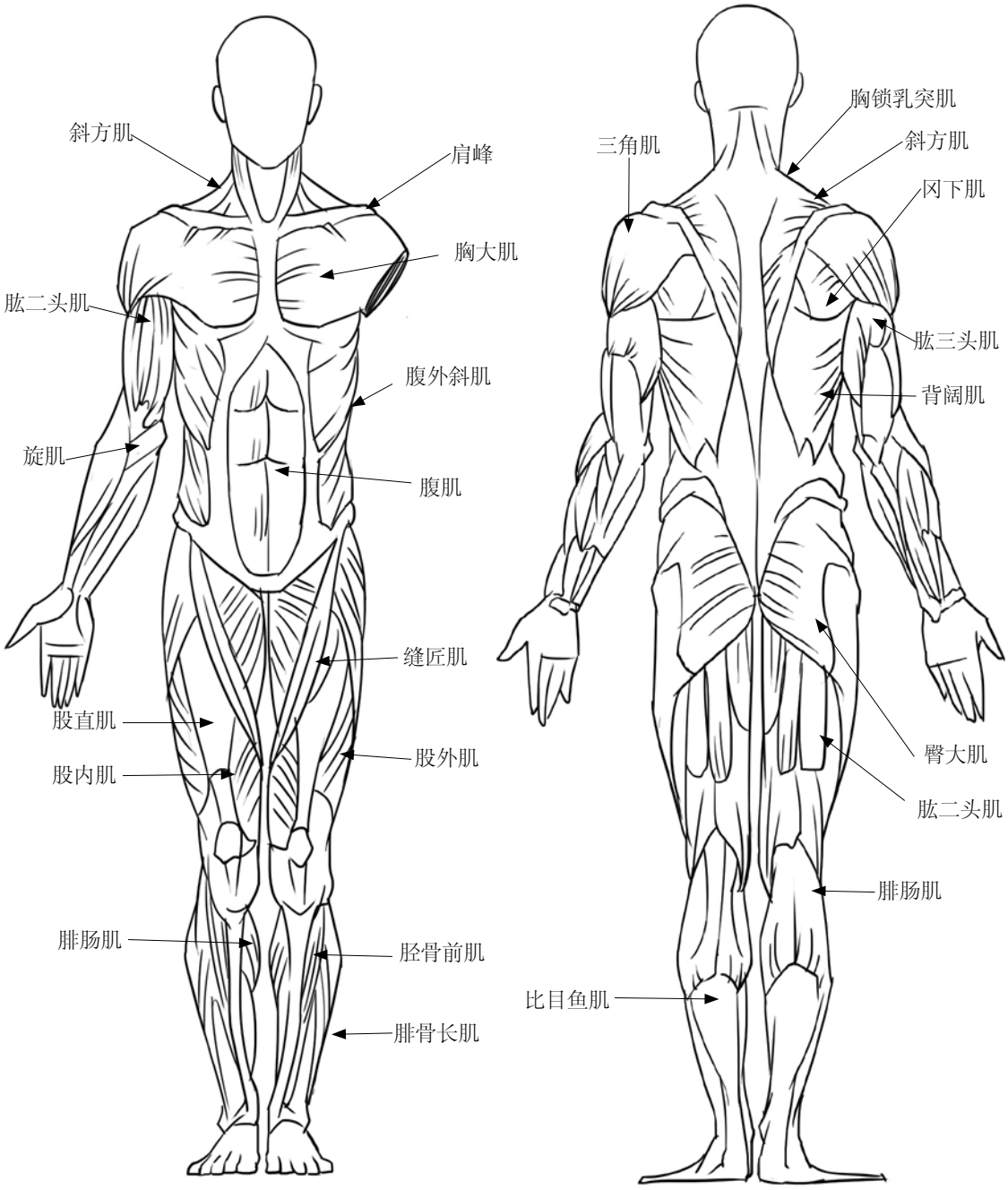


图2-2 人体肌肉

2.2 三大类型头身比例的认识

在漫画中，人物的头身比例虽然会出现相应的改动，但是人物的头身还是基本符合实际情况的。下面就一起来认识写实人物和漫画人物的头身比例。

2.2.1 写实人物男女的头身比例

不同年龄人的头身比例也会有所差异，如图 2-3 所示，成人的头身比例一般都是 7 至 9 个头身，7 个头身是现实人物中比较常见的身高，下巴到肚脐的长度约等于肚脐到胯部的长度。

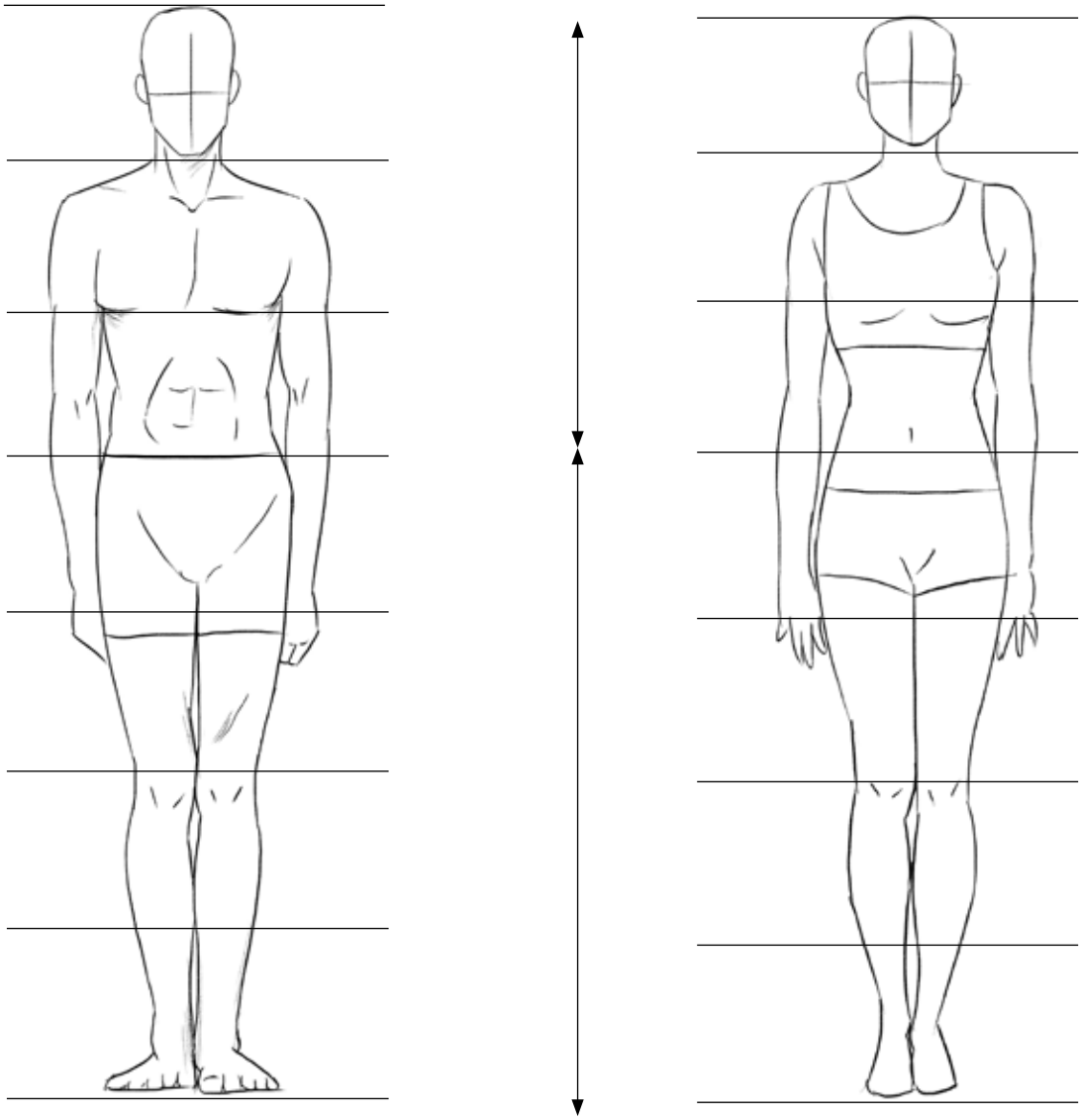


图2-3　7个头身的写实男人与7个头身的写实女人

2.2.2 漫画人物男女的头身比例

在漫画中，一般适中的成人头身比是 7 至 8 个头身，这在生活中并不常见。由于个体的差异性使人物的比例并不是绝对性的，也会存在小数点的情况。在漫画中，8 个头身的男人和 7 个头身的女人是比较常见的，如图 2-4 所示。

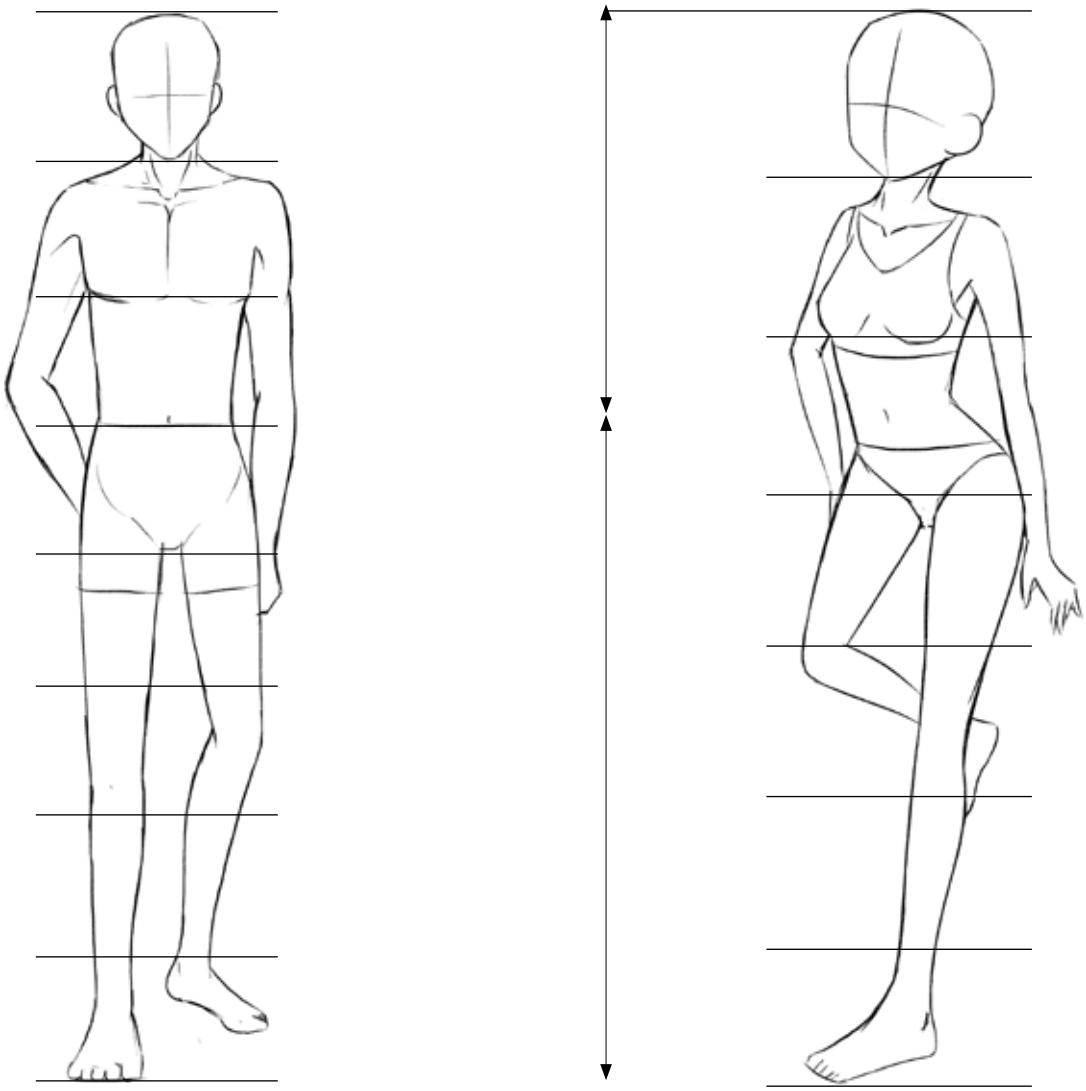


图2-4　8个头身的漫画男人与7个头身的漫画女人

2.2.3 Q 版漫画中常用的头身比例

在不同风格的漫画中，人体的比例也会有所差异。如少女漫画中的人物变化比较多，7 至 9 个头身可以表现角色的高挑帅气，2 至 4 个头身可以表现角色的可爱小巧。

2 至 3 个头身常用于 Q 版人物，头部变大，四肢简化，使人物的身材娇小可爱，如图 2-5 所示。

3.5 至 4 个头身在 Q 版人物中较少用，相对于 2 至 3 个头身人物结构会更加明显，如图 2-6 所示。

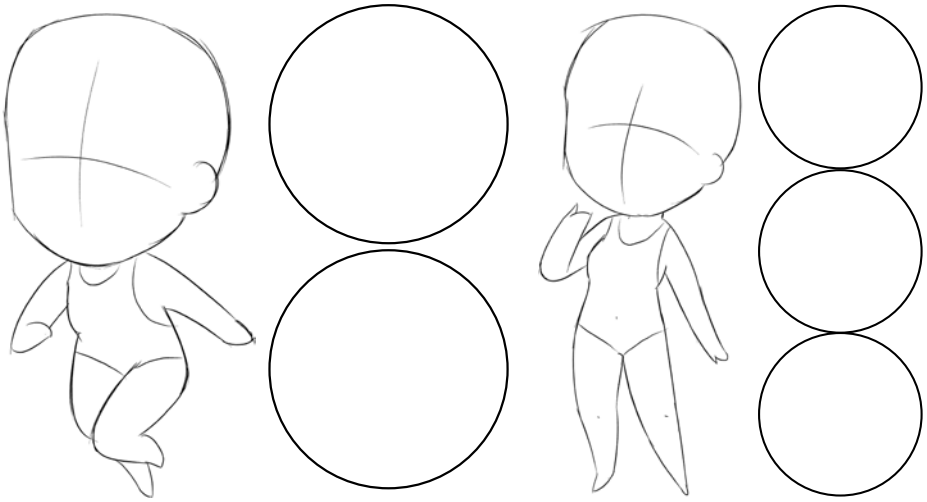


图2-5　2个头身与3个头身

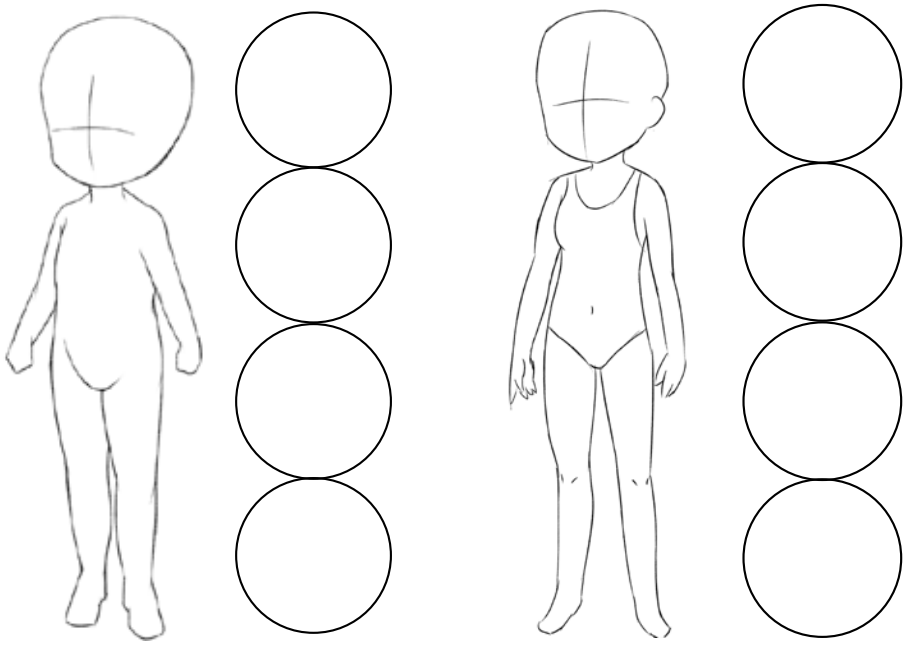


图2-6　3.5个头身与4个头身

2.3　人物五官的绘制方法

在漫画中，头部的五官影响着人物的表情变化和整体形象，好的五官可以让漫画人物更有特色。下面来介绍五官的绘制方法。

2.3.1 实战——绘制眉毛

在绘制漫画时，通常表示眉毛的方法有两种，填色与不填色，分别表现为白眉和黑眉。

步骤 01 绘制出眉毛的大致结构，白眉不用填色，如图 2-7 所示，一般用在奇幻的美少年角色绘制中。

图2-7 白眉

步骤 02 给眉毛填上黑色，如图 2-8 所示，黑眉比较普遍，浓黑的眉毛使人物看起来更加英气逼人。

图2-8 黑眉

2.3.2 实战——绘制眼睛

绘制眼睛时要特别注意眼睑要厚重一些，下面来介绍眼睛的绘制。

步骤 01 首先绘制出眼睛的大致结构，如图 2-9 所示。

图2-9 绘制结构

步骤 02 用线条表现出眼睛的轮廓，如图 2-10 所示。

图2-10 绘制轮廓

步骤 03 涂黑眼睫毛、瞳孔和投影，如图 2-11 所示。

图2-11 涂黑眼睛

步骤 04 用线条填充瞳孔，注意虚实变化，再绘制高光，如图 2-12 所示。

图2-12 绘制高光

步骤 05 一双明亮的大眼睛绘制完成，注意人物眼睛的高光方向要一致，如图 2-13 所示。

图2-13 绘制完成

2.3.3 实战——绘制鼻子

在绘制漫画时，鼻子一般是一笔带过的，但是也不能忽略其存在，下面来介绍鼻子的绘制。

步骤 01 绘制出鼻梁，如图 2-14 所示。

图2-14 绘制鼻梁

步骤 02 绘制出鼻孔，如图 2-15 所示。

图2-15 绘制鼻孔

步骤 03 完善鼻子，绘制鼻翼，如图 2-16 所示。

图2-16 绘制鼻翼

2.3.4 实战——绘制嘴巴

在漫画中，嘴巴能表现人物心情的一部分，下面来介绍嘴巴的绘制。

步骤 01 用弧线绘制出嘴巴大致的线条和人中，如图 2-17 所示。

图2-17 绘制嘴巴的线条和人中

步骤 02 用弧线绘制出上嘴唇，再用一条短直线绘制下嘴唇，如图 2-18 所示。

图2-18 绘制上下嘴唇

2.3.5 实战——绘制耳朵

虽然耳朵经常被隐藏至头发中，但也是一个重要的器官，下面来介绍耳朵的绘制。

步骤 01 绘制耳朵的大致结构，如图 2-19 所示。

图2-19 绘制结构

步骤 02 绘制耳朵的外轮廓线，如图 2-20 所示。

图2-20 绘制外轮廓线

步骤 03 绘制耳朵的内部轮廓线，如图 2-21 所示。

图2-21 绘制内部轮廓线

步骤 04 完善耳朵结构，即可完成绘制，如图 2-22 所示。

图2-22 完善耳朵结构

2.4 人物头部的绘制方法

绘制人物的头部是很重要的一步，初学者对于头部的绘制都会感觉非常困难，其实只要明白了其中的规律，绘制头部就不会感觉艰难了。从不同的角度看，头部会有所变化，因此人物的头部有正面、侧面和半侧面之分，本节主要介绍多种角度头部的绘制。

2.4.1 五官的位置

在绘制漫画人物的头部时，初学者往往找不到五官的正确位置，对于如何正确地把握人物头部的五官，众多的绘画者都遵循一个规律，那就是“三庭五眼”比例法。

所谓的“三庭”是指头部发际线到眉毛、眉毛到鼻底、鼻底到下巴三个部分，这三个部分高度大致相等。“五眼”是指正面头部，两耳外沿的距离大致是五个眼睛的宽度，如图 2-23 所示。

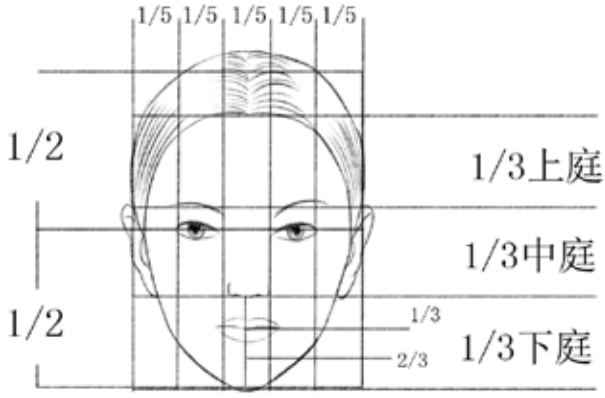


图2-23　三庭五眼

人物的正面，发际线一般在人物的头顶到眼睛一半的位置偏上一点，眼睛大致位于头顶到下巴中间的位置，鼻部一般在眼睛到下巴中间的位置，而嘴巴则大致在鼻底到下巴中间的位置。

在宽度上值得注意的是，两眼之间为一个眼睛的宽度，鼻翼大致与两眼角处于同一垂直线上，嘴的宽度比两眼角间距稍大，如图 2-24 所示。

人物的正侧面，主要注意的是耳朵的位置。耳朵的顶部与眼睛处于同一水平线，耳朵的下部，也就是耳垂的底部大致与鼻尖处于同一水平线上。

在水平方向，耳朵位于鼻子到后脑勺中间的位置，如图 2-25 所示。

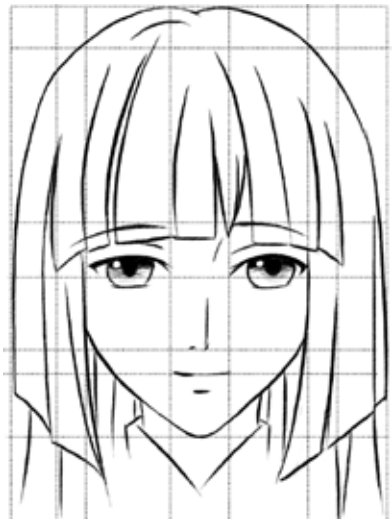


图2-24　正面的头部

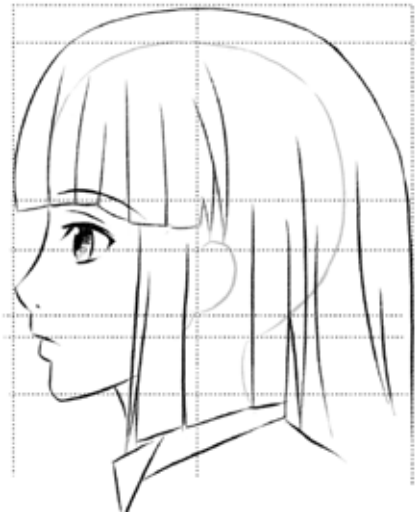


图2-25　侧面的头部

2.4.2　确定头部的基准线

人物的脸型多种多样，头部由于运动所产生的透视也非常复杂，而如何准确地通过“三庭五眼”比例抓住五官的位置，就不得不借助脸部基准线的作用。脸部的基准线分成两个部分，即“0”和“+”，“0”用来表示人物的脸部轮廓，“+”代表十字线，可以通过“+”来确定人物面部的朝向和五官位置，帮助初学者正确地掌握人物脸部的大体动态。

1．基准线

什么是基准线，下面通过一个实例来说明。

步骤 01 用线条勾勒出人物的头型，可以用十字线标出人物五官大概的位置，如图 2-26 所示。

图2-26 勾勒头型

步骤 02 继续用线条细分出人物额头、眉毛、鼻子和嘴巴的大概位置，如图 2-27 所示。

图2-27 细分五官位置

步骤 03 给人物添加头发，注意头发的厚度要适宜，绘制头发时要有层次感，如图 2-28 所示。

图2-28 添加头发

步骤 04 绘制出人物的五官，将多余的线条去除，最终效果图完成，如图 2-29 所示。

图2-29 最终效果

2．十字线中的“横线”

十字线的竖线表示的是脸部的中心线，用来确定人物面部的水平线，当人物头部做水平运动时，竖线也会变成不同程度的弯曲线条。横线是决定眼睛位置的基准线，人物仰视时，横线向上弯曲，人物俯视时，横线向下弯曲。

关于横线，很多初学者不知道如何运用它来定位眼睛，较为常用的方法有两种，用横线定位眼睛的上边缘或者是定位眼睛的下边缘。

如图 2-30 所示，这个是 3/4 的右侧面头部，横线在人物眼睛上方，竖线向左弯曲。如图 2-31 所示，为头部添加五官与头发，整理画面。在基准线的帮助下，把握人物五官的位置非常简单。

图2-30　勾勒头型与十字线

图2-31　绘制五官

如图 2-32 所示，这是一个 3/4 的左侧面头部，横线在人物眼睛的下方，竖线向右弯曲。如图 2-33 所示，对于大眼睛的头部案例，熟练运用横线是非常有必要的。这张完成稿可以很好地帮助初学者理解横线的作用。

图2-32　勾勒头型与十字线

图2-33　绘制五官

3．基准线的作用

基准线在人物头部运动时，会产生相应的透视变化，通常正面是标准的十字线，但是如果是侧面，十字线便会弯曲。下面列举了几种常见的基准线，如图 2-34 所示。

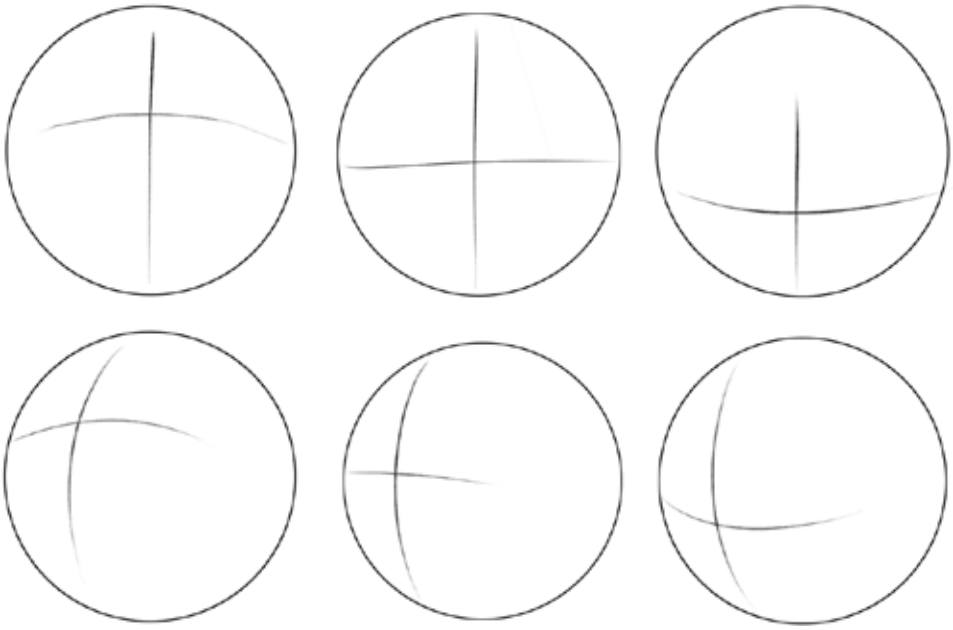


图2-34　常见的基准线

2.4.3　实战——绘制正面头部

正面的头部，五官都可以很好地展示出来。下面来介绍正面头部的绘制方法。

步骤 01　用线条勾勒出人物的头型，可以用十字线标出人物五官大概的位置，如图 2-35 所示。

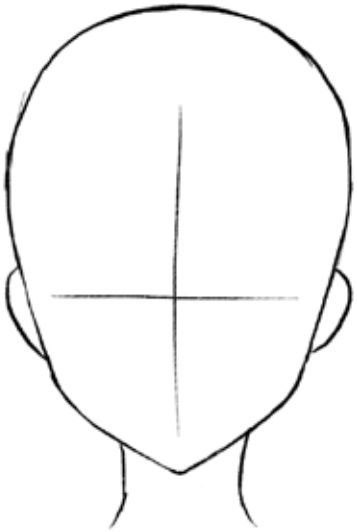


图2-35　勾勒头型

步骤 02　继续用线条绘制人物额头、眉毛、鼻子和嘴巴的大概位置，如图 2-36 所示。

图2-36　绘制五官

步骤 03　给人物添加头发，注意头发的厚度与层次感，如图 2-37 所示。

图2-37　添加头发

步骤 04　将多余的线条去除，绘制阴影，最终效果图完成，如图 2-38 所示。

图2-38　绘制阴影

2.4.4　实战——绘制侧面头部

侧面可以很好地表现人物脸部的轮廓，下面来介绍人物侧面的绘制方法。

步骤 01　用十字基准线表示眼睛和耳朵的位置，勾勒出人物侧面的头部轮廓，如图 2-39 所示。

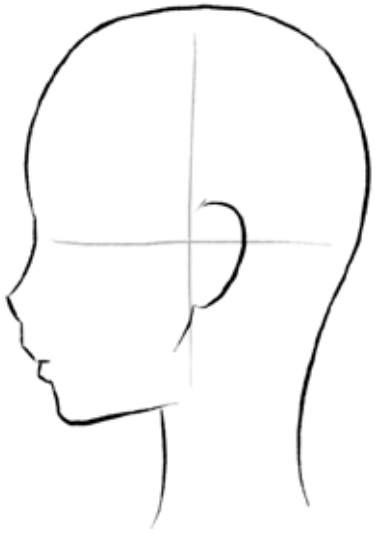


图2-39　勾勒头部轮廓

步骤 02　根据基准线绘制出人物的眼睛，侧面的眼睛为三角形状，如图 2-40 所示。

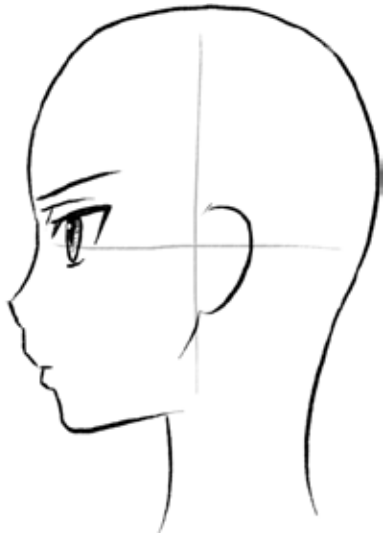


图2-40　绘制眼睛

步骤 03 绘制头发，注意要根据人物的头型来绘制头发，头发厚度要适宜，如图 2-41 所示。

图2-41 绘制头发

步骤 04 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感更加强烈，如图 2-42 所示。

图2-42 添加阴影

2.4.5 实战——绘制侧面仰视头部

侧面仰视会使人物显得非常高傲，下面来介绍侧面仰视的绘制方法。

步骤 01 用线条勾勒出人物仰视的头部轮廓，用十字线表现仰视的五官样式，如图 2-43 所示。

图2-43 勾勒头部轮廓

步骤 02 绘制出五官，因为是仰视的，所以人物的下巴有些拉长，如图 2-44 所示。

图2-44 绘制五官

步骤 03　根据头型绘制头发，注意仰视时头发的绘制，头顶部分的头发是看不到的，如图 2-45 所示。

图2-45　绘制头发

步骤 04　擦去多余的线条，给瞳孔填色，绘制出阴影效果，增强人物的立体感，如图 2-46 所示。

图2-46　绘制阴影

2.4.6　实战——绘制正面俯视头部

正面低头的人物会显得有些阴沉或忧郁，下面来介绍正面低头的绘制方法。

步骤 01　大致绘制正面头部轮廓，注意俯视时下巴比较短，如图 2-47 所示。

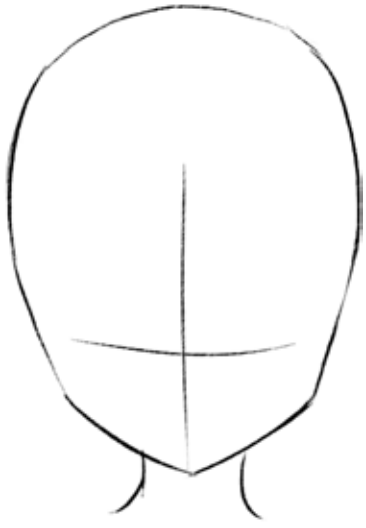


图2-47　绘制头部轮廓

步骤 02　绘制人物的头发和五官样式，五官偏下，嘴巴与下巴的距离缩短，如图 2-48 所示。

图2-48　绘制出头发和五官

步骤 03 绘制出瞳孔细节，擦去多余的线条，完善人物的线稿，如图 2-49 所示。

图2-49 完善线稿

步骤 04 绘制出人物的阴影，注意脖子上也要绘制，增强人物的立体感和画面感，如图 2-50 所示。

图2-50 绘制阴影

2.4.7 实战——绘制俯视头部

俯视时，头部在水平线以下，形成脸部缩小、头顶放大的透视关系。

步骤 01 勾勒出少女抬头张望的头部轮廓，少女虽然是抬头张望，但视角是在视平线下方，所以画面是俯视效果，如图 2-51 所示。

图2-51 勾勒头部轮廓

步骤 02 根据头部轮廓，绘制出少女尖尖的脸蛋、细长的眉毛和可爱的杏眼，绘制出小鼻子、小嘴和长发，如图 2-52 所示。

图2-52 绘制五官头发

步骤 03　用上深下浅的绘制方法，加深上眼睑，加深瞳孔，加上灰色，点上高光，刻画出炯炯的眼神，添加上红晕，如图 2-53 所示。

图2-53　细化眼睛

步骤 04　光是从头顶向下照射，注意颈部以下也要绘制阴影，这样俯视效果才会更加明显，如图 2-54 所示。

图2-54　绘制阴影

2.5　人体各部位的绘制方法

除了人物的头部以外，人体就是绘制漫画人物时最重要的部分了，人体可以表现出角色的年龄、性别以及性格。下面就来看看人体各部位如何绘制。

2.5.1　颈部和肩膀的构造与绘制方法

绘制人物面部特写时少不了颈部和肩膀的绘制，在学习绘制颈部和肩膀之前，要先了解它的构造，如图 2-55 所示。下面就来看看如何表现人物的颈部和肩膀。

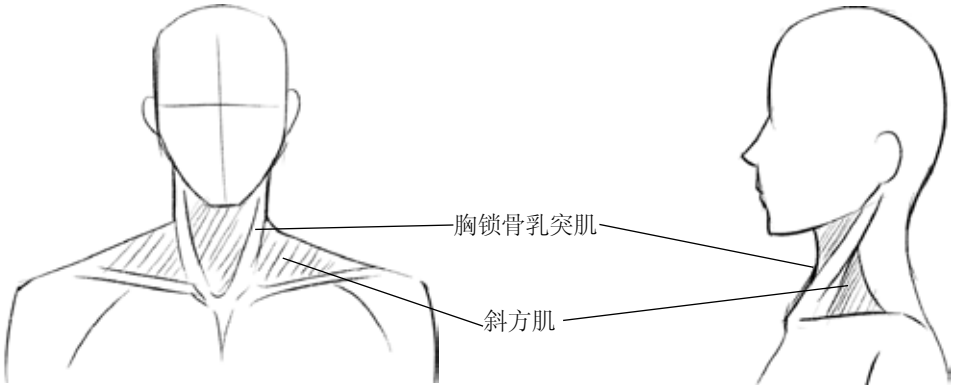


图2-55　人体颈部和肩膀的正面结构图与侧面结构图

脖子是连接头部和身体的重要关节，了解脖子的运动对表现人物的表情和动作有很大的帮助。肩膀是两只手臂重要的连接处，两肩的关节可以使手臂做出许多动作，使人物的肢体语言变得丰富，所以了解颈部和肩膀的构造是很关键的。

正常的人体肩宽等于 3 个头部的宽度，以中心线为基准左右对称，如图 2-56 所示。女性的肩膀相对男性来说会比较窄，绘制时，注意肩膀的对称性和斜方肌的连接，如图 2-57 所示。

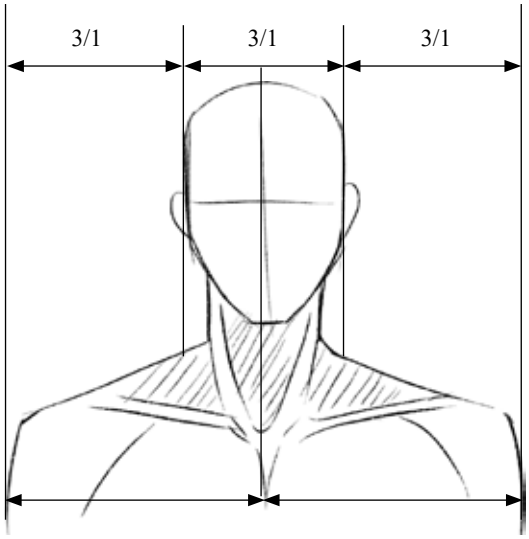


图2-56　男性结构图

图2-57　女性示意图

1．不同年龄的角色，肩膀的宽度有差异

幼儿的肩膀较窄，约为 1.5 个头宽，如图 2-58 所示。

少女的肩膀较瘦弱，宽度适中，如图 2-59 所示。

成年女性的肩膀要绘制得宽一些，如图 2-60 所示。

图2-58　幼儿的肩膀

图2-59　少女的肩膀

图2-60　成年女性的肩膀

2．脖子与肩膀的表现

正面表现：头部保持正面时，颈部的肌肉是放松的，如图 2-61 所示。

图2-61　正面表现

歪头表现：头部歪向一边时，一边的颈部肌肉收缩，而另一边呈拉伸状态，如图 2-62 所示。

图2-62　歪头表现

抬肩表现：颈部肌肉同样会像歪头时那样收缩和拉伸，并且肩膀抬起，如图 2-63 所示。

图2-63　抬肩表现

转头表现：头部左右转动时，颈部的肌肉会随之运动，如图 2-64 所示。

图2-64　转头表现

3．实战——半侧面的半身像绘制

步骤 01 绘制出人体结构图，标出五官基准线，如图 2-65 所示。

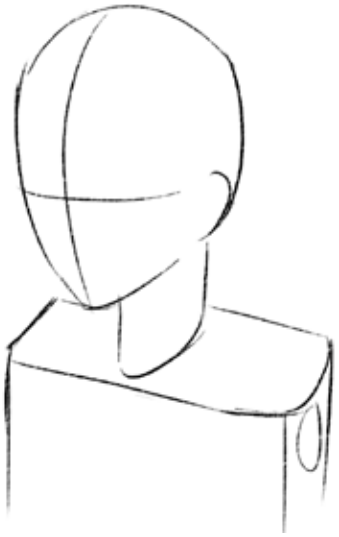


图2-65 绘制人体结构图

步骤 02 根据人体结构图绘制出人体形态，如图 2-66 所示。

图2-66 绘制人体形态

步骤 03 细化人物的头发，绘制出五官，如图 2-67 所示。

图2-67 绘制五官

4．实战——正侧面的半身像绘制

步骤 01　绘制出人体侧面的大致结构，如图 2-68 所示。

图2-68　绘制人体结构图

步骤 02　将人物的侧面样式绘制出来，如图 2-69 所示。

图2-69　绘制人体形态

步骤 03　刻画出人物的头发和五官，如图 2-70 所示。

图2-70　绘制五官

5．实战——背面的半身像绘制

步骤 01 绘制人物背面的结构，如图 2-71 所示。

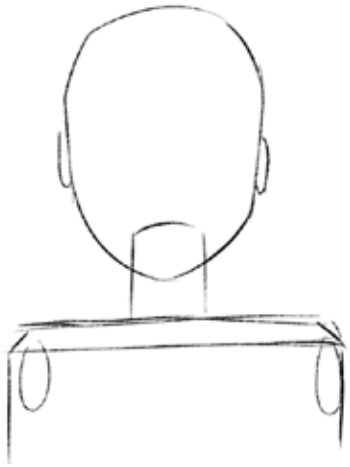


图2-71 绘制人体结构

步骤 02 在结构图的基础上绘制出人体，如图 2-72 所示。

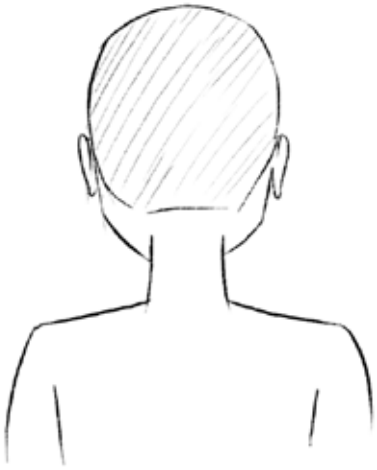


图2-72 绘制人体形态

2.5.2 躯干的表现与绘制方法

躯干是人体最主要的部分，起着承上启下的作用，控制着整个身体各部位的动作。如何表现出躯干的立体感和体积感呢？下面就来学习如何绘制人物的躯干。

利用圆柱体绘制出人体结构图来分别表现人物的头部和躯干，表现躯干的圆柱体是上宽下窄的，如图 2-73 所示。

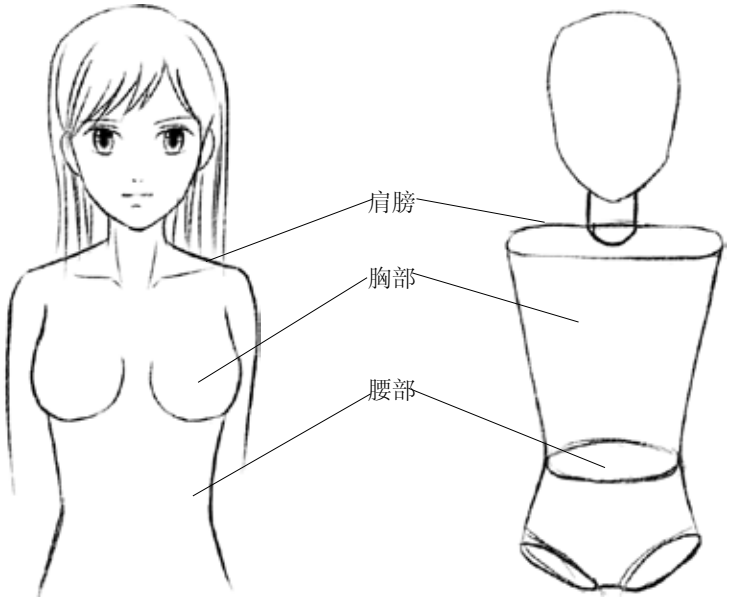


图2-73 人体躯干结构

1．实战——绘制人体躯干的大致流程

步骤 01　利用圆柱体绘制出人物的躯干，注意女性身体的曲线感要表现出来，如图 2-74 所示。

图2-74　绘制躯干

步骤 02　细化躯干的细节部分，将头发的大致样式绘制出来，如图 2-75 所示。

图2-75　细化躯干

步骤 03　继续刻画人物躯干的轮廓线，并将五官绘制出来，如图 2-76 所示。

图2-76　绘制完成

2．实战——躯干半侧面的绘制流程

步骤 01　人物侧面的躯干呈现出圆柱体加上有厚度感的三角体，如图 2-77 所示。

图2-77　绘制躯干

步骤 02　根据躯干结构图绘制出人物的身体，注意侧面的肩部两边不对等，如图 2-78 所示。

图2-78　细化躯干

步骤 03　绘制出人物的头部，完善人物的躯干，添加少许阴影，如图 2-79 所示。

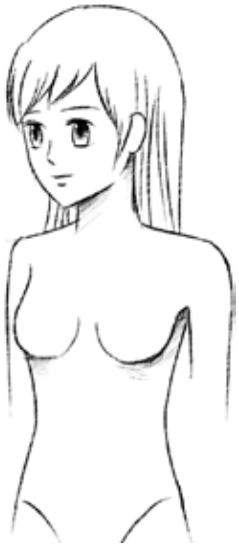


图2-79　绘制完成

3．实战——躯干正侧面的绘制流程

步骤 01　正侧面的躯干形体如同一个侧面的圆柱体，利用侧面圆柱体的厚度感表现人物身躯，如图 2-80 所示。

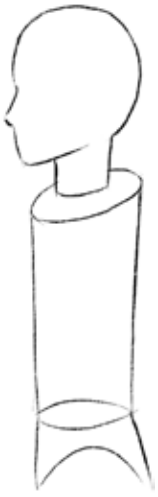


图2-80　绘制躯干

步骤 02　根据圆柱体绘制出人物的侧面躯干，注意锁骨和胸部的侧面形态要绘制正确，如图 2-81 所示。

图2-81　细化躯干

步骤 03　完善人物的头发和五官，侧面的眼睛呈现三角形状，头发要表现出人物头部的立体感，如图 2-82 所示。

图2-82　绘制完成

2.5.3　手臂和手的表现与绘制方法

手臂和手是表现人物肢体语言最重要的一部分，下面就来看看如何绘制手臂和手。

1．手臂的绘制

手臂是支持手的肢体，绘制时要注意各部分的比例，如图 2-83 所示。

人的手臂由上臂和前臂组成，两部分的长度约为1：1。

手臂弯曲时，肘的肌肉突起。

图2-83　手臂的表现

肱二头肌的大小决定手臂的强弱，如图 2-84 所示。

手臂弯曲时，肱二头肌收缩凸起，这种现象只有在强壮的手臂上容易看见，这就是肌肉发达的表现，如图 2-85 所示。

图2-84　瘦弱的手臂

图2-85　强壮的手臂

男性的手臂往往要强壮一些，手臂较粗壮；女性的手臂肌肉没有男性发达，所以手臂比较纤细，如图 2-86 所示。

图2-86　男性手臂与女性手臂

2．实战——绘制不同形态的手

手由手指和手掌构成，手指可以独立运动，也可以做出各种微妙的动作，把握好手的结构，并且灵活运用就能随心所欲地绘制出各种形态的手，如图 2-87 所示。

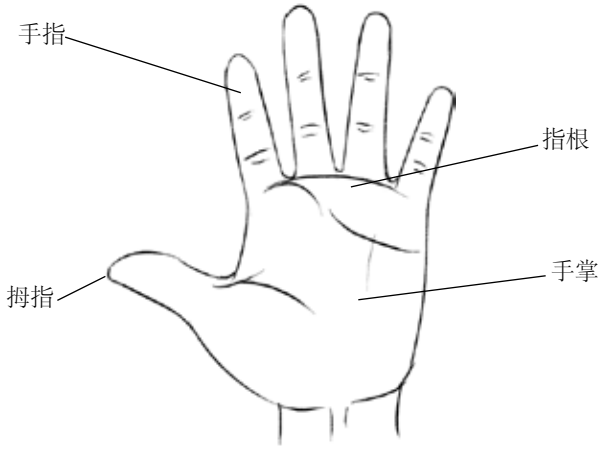


图2-87　手掌

绘制手时，为了更好地掌握形态动作，可将手分为 4 个区域，先绘制出大致轮廓，再慢慢进行细化。绘制时要注意手指关节的动作变化，大拇指左右摆动，其他 4 根手指前后摆动。

步骤 01　勾勒出手掌的 4 个区域，如图 2-88 所示。

图2-88　勾勒手掌的4个区域

步骤 02　根据关节的位置绘制出 4 根手指，如图 2-89 所示。

图2-89　绘制4根手指

步骤 03 给手指的关节处添加纹理，如图 2-90 所示。

图2-90 添加纹理

步骤 02 用圆圈表现手指关节，如图2-92所示。

图2-92 标出手指关节

步骤 01 绘制出手指的大致形态，如图 2-94 所示。

图2-94 绘制手指的大致形态

步骤 01 勾勒出手握拳的结构，如图 2-91 所示。

图2-91 勾勒手的结构

步骤 03 绘制手的轮廓，如图 2-93 所示。

图2-93 绘制手的轮廓

步骤 02 将4根手指勾勒出来，如图2-95所示。

图2-95 勾勒手指

步骤 03 绘制轮廓，添加纹理，如图 2-96 所示。

图2-96 绘制轮廓

3．不同角度的手

不同角度下的手的形态如图 2-97 所示。

图2-97 不同角度下的手的形态

2.5.4 腿部和脚的表现与绘制方法

腿部是体现人物身姿的主要部分，一双修长的腿可以使整个人物看起来高大苗条。在漫画中，一双修长有曲线感的腿可以增添角色的魅力。

1．腿部的绘制

步骤 01 绘制出腿部的结构，利用结构线绘制出腿部的轮廓线，如图 2-98 所示。

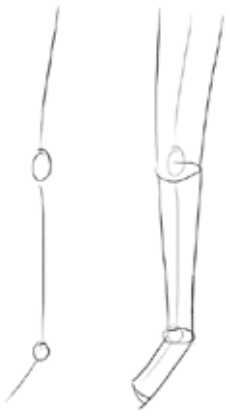


图2-98 绘制腿部结构和腿部轮廓线

步骤 02 在结构线的基础上绘制出腿部的曲线感，如图 2-99 所示。

图2-99 绘制腿部曲线感并擦去多余线条

人的腿部由大腿、膝盖、小腿、脚四部分组成。大腿与小腿的长度比约为 1 ： 1，修长的腿部约占人物整个身体的一半，如图 2-100 所示。

图2-100 腿的长度

小腿能以膝关节为轴心做半周运动，如图 2-101 所示。

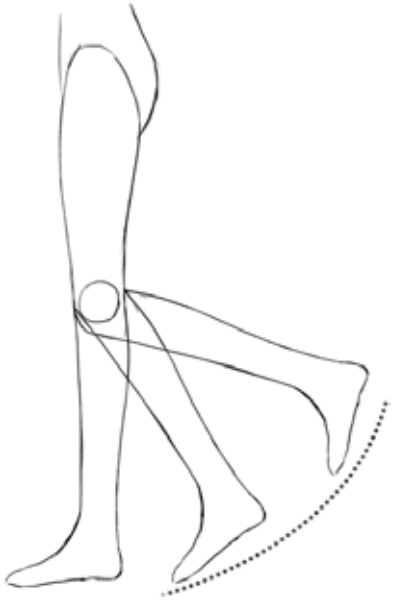


图2-101 小腿做半周运动

2．脚的绘制

脚的骨骼为弯曲的弓形，脚心有一部分无法着地，如图 2-102、图 2-103 所示。

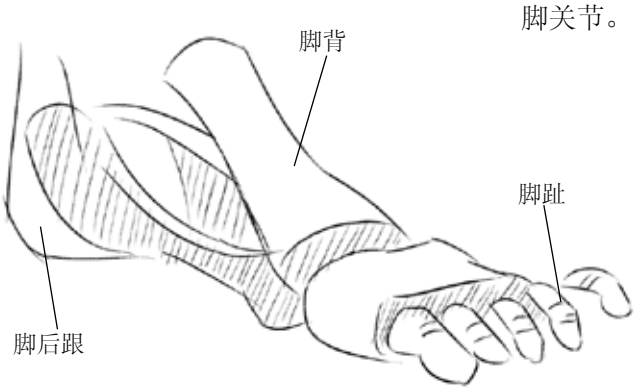


图2-102　脚的骨骼

图2-103　脚无法着地的区域

3．不同角度下的脚

不同角度下的脚的形态如图 2-104 所示。

图2-104　不同角度下的脚的形态