

02.1

人物臉型的基本畫法

漫畫人物的臉型大致分為鵝蛋形、圓形、三角形和方形四種，根據角色的不同，臉型各不相同。本節我們將著重學習人物四大臉型的畫法，並了解不常見的幾種臉型。

技術專欄

同一個人物的臉型變化

不同的臉型給人不一樣的感覺，為人物選擇一張合適的臉型有利於漫畫角色的性格塑造。下面我們給同一個人物換幾種不同的臉型看看其效果有什麼不同。



原型：鵝蛋形臉



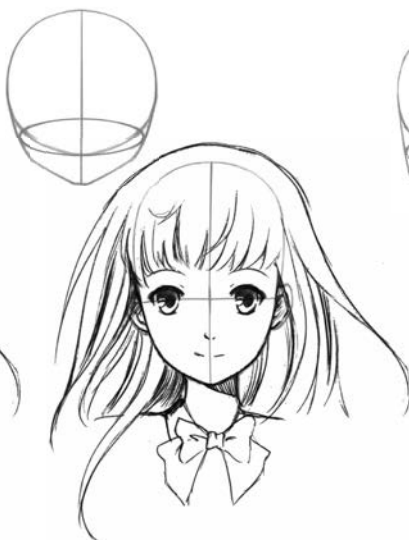
鵝蛋形臉：主角臉型

給人青春靚麗的感覺。



三角形臉：配角臉型

給人清瘦柔弱的感覺。



圓形臉：主角臉型

給人幼小可愛的感覺。

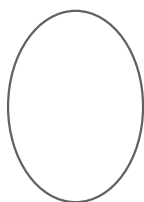


方形臉：配角臉型

給人踏實可靠的感覺。

2.1.1 鵝蛋形臉

鵝蛋形臉是漫畫中最常見的臉型，是塑造俊美角色的萬用臉。



總體表現呈橢圓形或鵝蛋形。



鵝蛋形臉的結構

鵝蛋形臉在下巴處呈順滑的弧線，沒有明顯的轉折。下巴較尖。



02



鵝蛋形臉的女性

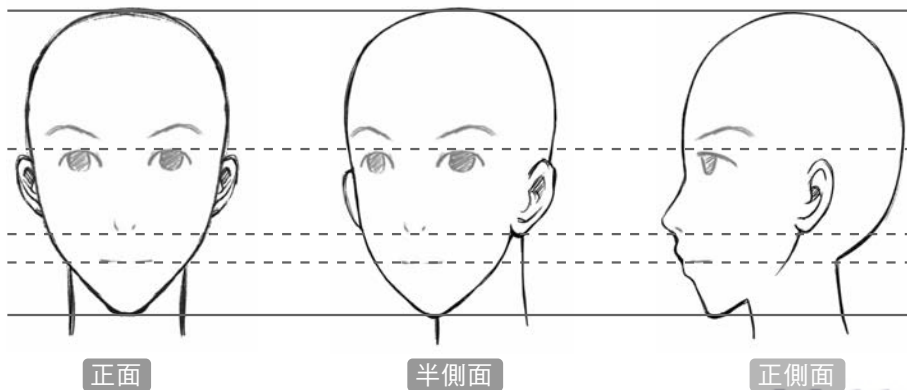


鵝蛋形臉的男性

鵝蛋形臉適合表現年輕美貌的角色，給人年輕、秀氣、有活力的感覺。繪製時注意下巴不要過尖或過圓。

下面看看鵝蛋形臉的三視圖。

鵝蛋形臉半側面的外側弧線柔順，正側面耳根連接線平滑。



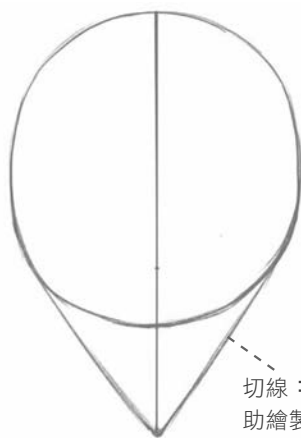
正面

半側面

正側面

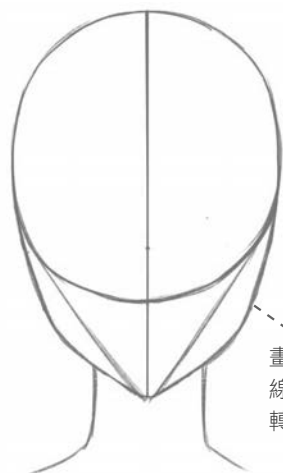
特訓練習

繪製鵝蛋形臉的美少女



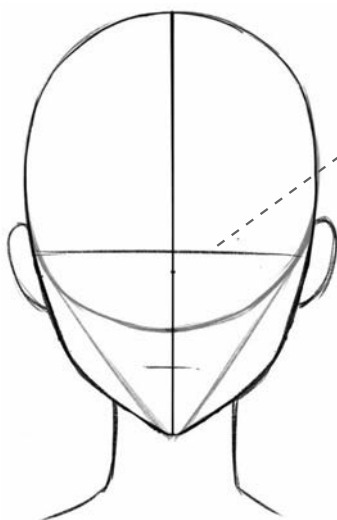
切線：主要輔助繪製對稱的臉型

- 1 先繪製一個正圓，再垂直地畫一條直徑，延伸出圓外，確定臉部長度。以延伸線的終點為起點，對兩側圓周畫切線作為輔助線。



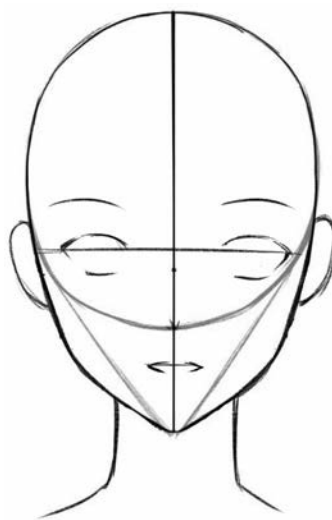
畫出圓滑的弧線，沒有明顯轉折

- 2 根據輔助線畫出人物的臉型。注意繪製出鵝蛋形臉的特徵，並加上脖子。



眼睛的位置

- 3 畫出表示眼睛位置的橫線，與垂直的直徑形成臉部十字線。標出臉部五官的位置。



- 4 根據十字線畫出人物五官的大致輪廓。注意眼睛要左右對稱。

02



- ⑤ 進一步添加髮型的大致輪廓，注意留出頭髮的厚度，厚薄要適當。



- ⑥ 仔細刻畫臉型和五官。表現出眼睛的瞳孔，注意瞳孔上半部分色調較深、下半部分色調較淺。



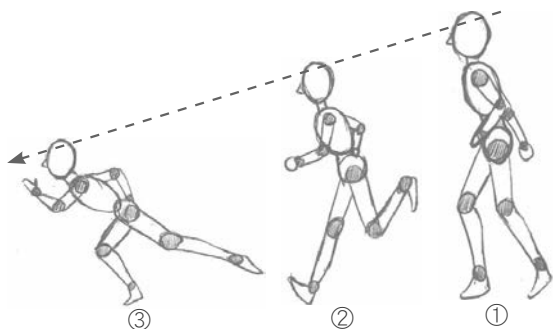
- ⑦ 刻畫髮絲的質感和層次。注意頸後的頭髮髮絲較密集。



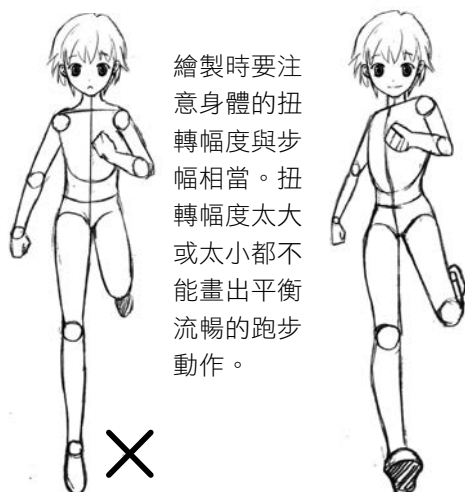
- ⑧ 為人物的肖像圖加上領口並添加陰影。

6.1.4 奔跑

奔跑實際上是步行動作的延伸，步幅較大，身體的扭轉更明顯，手臂和腿部的彎曲幅度也更大。

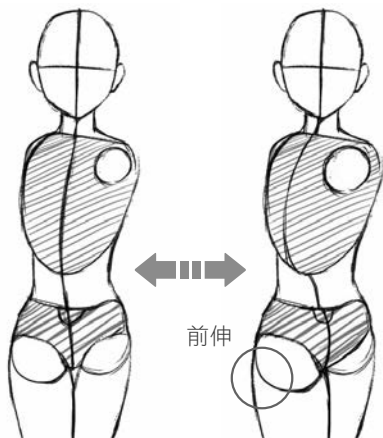


跑步動作從小跑①，到勻速跑②，再到衝刺③，身體的傾斜程度和動作幅度呈遞增趨勢。



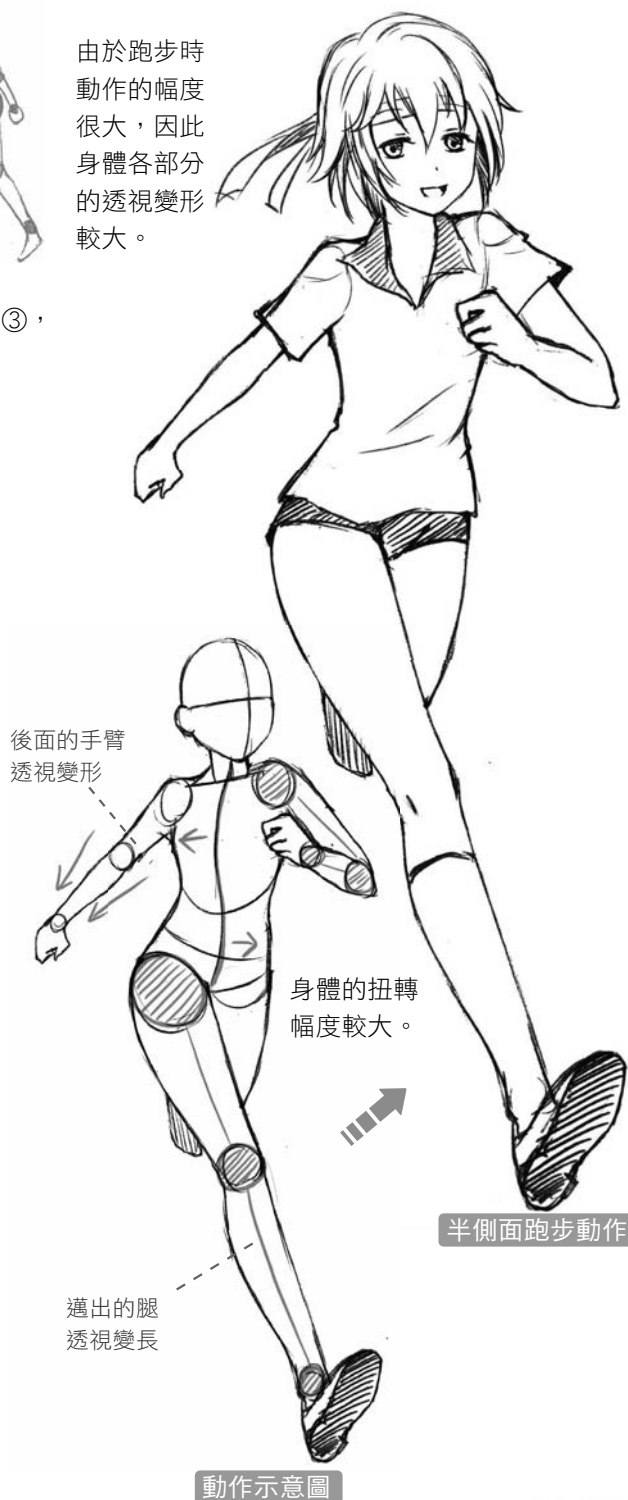
繪製時要注意身體的扭轉幅度與步幅相當。扭轉幅度太大或太小都不能畫出平衡流暢的跑步動作。

跑比走的上身扭動幅度更大



腿邁開幅度越大身體的扭轉越明顯。

由於跑步時動作的幅度很大，因此身體各部分的透視變形較大。

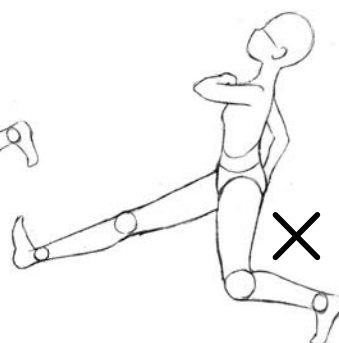


下面看看幾種典型的跑步動作的繪製。

正側面的跑步動作最具有跑步的典型特徵，要畫出正確的身體重心和手腳交叉運動的規律。



正側面跑步動作



重心錯誤給人向後倒的感覺。

06



動作示意圖



小腿被鞋底遮擋。

背面跑步動作



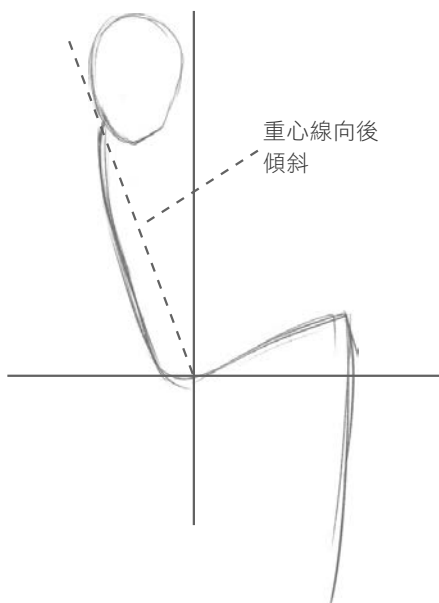
被牽引著奔跑時，打破了上半身的扭轉規律，因此可能造成「同手同腳」的效果。

手也可能被拉得直直的。

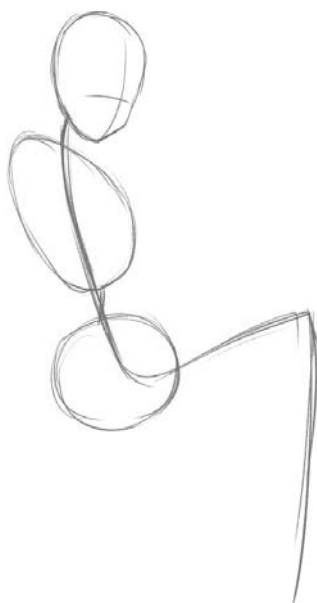
動作示意圖

特訓練習

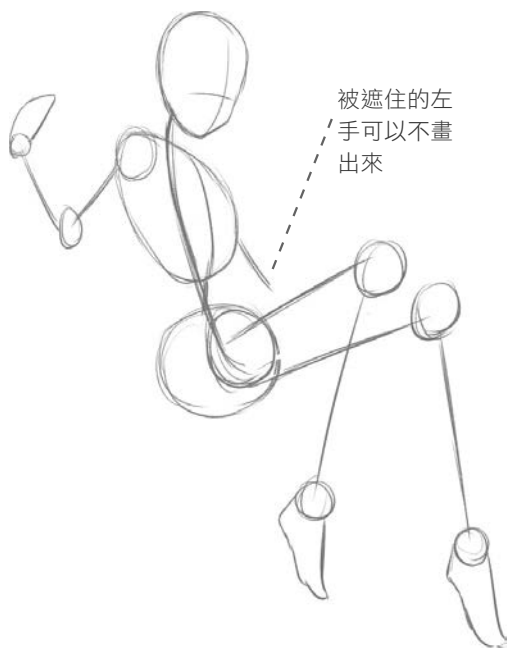
繪製漂浮的美少女



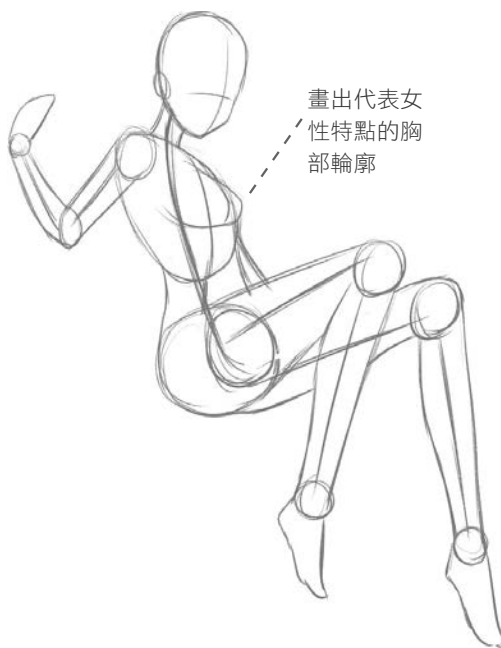
- ① 先大致畫出人物動作的動態線，這裡應注意人體的比例。



- ② 用兩個圓圈表現出人體胸腔與腹腔的位置，並畫出臉部十字線確定臉部朝向。



- ③ 在軀幹結構上添加四肢的動態，分清各個關節所在的位置。



- ④ 在步驟3的基礎上添加人體各部分的結構。人體結構圖繪製完成。



- ⑤ 接下來添加人物的五官、髮型和服飾。注意各部分的飄動表現。



- ⑥ 在步驟 5 草圖的基礎上從上往下勾勒人物的細節。首先勾勒出臉部和髮型，注意短髮在漂浮動態下的狀態。



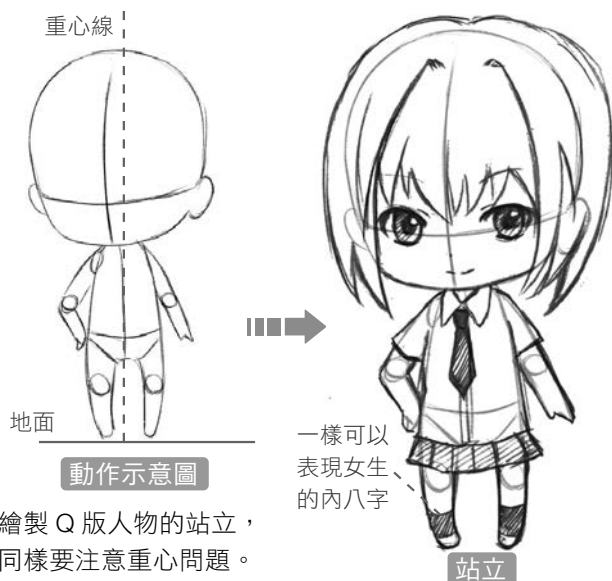
- ⑦ 接著勾勒服裝，注意褶皺的表現和風向的特徵。



- ⑧ 整理線條，畫出部分陰影，增強畫面的立體感。完成。

6.3.2 Q 版人物的基本動作

站、坐、臥、走、跑、跳等基本動作在 Q 版人物身上的演繹與正常頭身的人物沒有多少差異，繪製時要注意表現得可愛乖巧。



繪製 Q 版人物的站立，同樣要注意重心問題。



Q 版的盤腿坐，仍然要注意腿部的透視變形。



在繪製正常頭身人物的走、跑、跳時要注意的問題，在繪製 Q 版人物時同樣要注意。下面看看如何繪製這些 Q 版變形的動作。

上半身向邁出腿的方向轉動。



動作示意圖

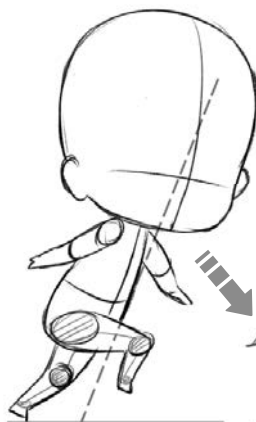


走



正面的走姿

Q 版正面的走路動作，也要加入透視的原理。



動作示意圖

繪製 Q 版跑步動作也要注意身體前傾。

右腿有點誇張地高高跨出，左腿蹬地。兩手自然分開。



跑



跳

Q 版向前跳的動作，雙腿自然前伸，手臂後甩，顯得非常可愛。



動作示意圖

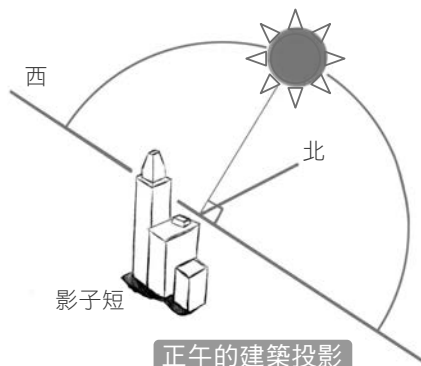
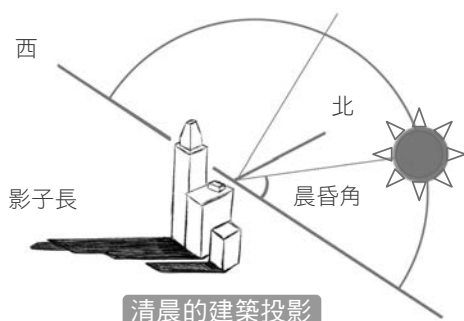
10.2

場景的光影表現

場景的光與影的明暗變化，常常是營造氛圍的關鍵所在，如何繪製明朗的白天場景和黑暗的夜晚場景？本節我們將透過範例來說明場景白天和黑夜的轉換。

10.2.1 表現白天的場景

白天的光源主要來自太陽，而建築物的投影往往是表現時間的重要資訊。下面先看看太陽的角度對建築投影的影響。



下面看一個表現白天場景的例子。



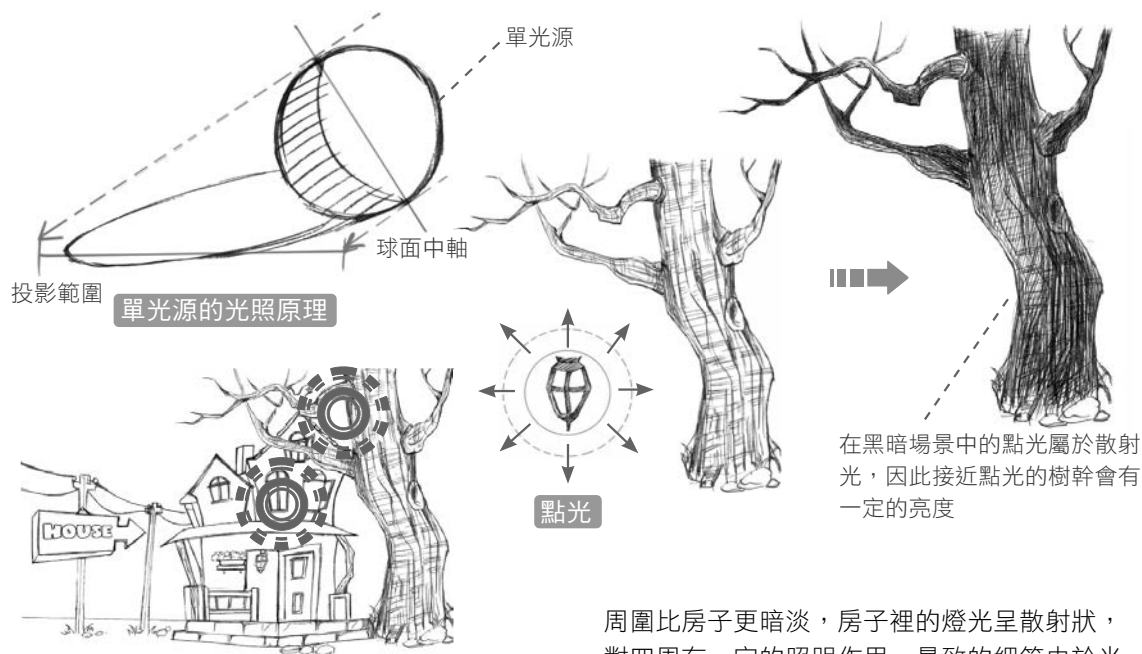
這是一個接近正午的場景，景物的清晰度高。繪製時要仔細刻畫細節。

投影較短，
景致的造型
和細節表現
清晰。



10.2.2 表現夜晚的場景

夜晚的主要光源來自月亮與人造光，尤其是人造光，它對整個場景的明暗影響極為顯著。



周圍比房子更暗淡，房子裡的燈光呈散射狀，對四周有一定的照明作用。景致的細節由於光線暗淡而簡化。

場景光源分析圖



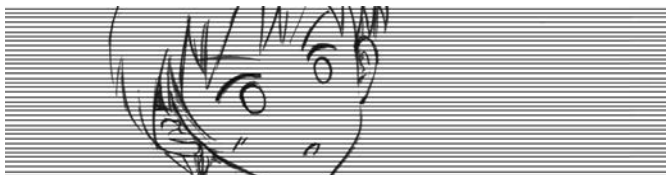
黑夜場景

影子的色調深且拉得很長。

10.4.3 表現情緒的背景

漫畫中有一類特殊的背景，常用效果線繪製，用於表現人物的情緒，也稱為「情緒背景」。

先看看表現吃驚的三種方式：



覆蓋整個畫框的直排線。

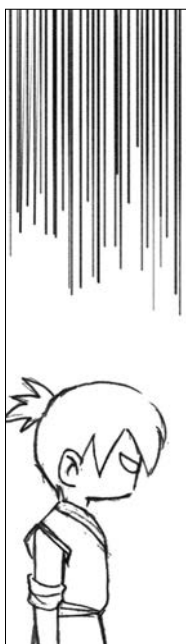


其他部分塗黑，耳旁有閃電留白的表現。

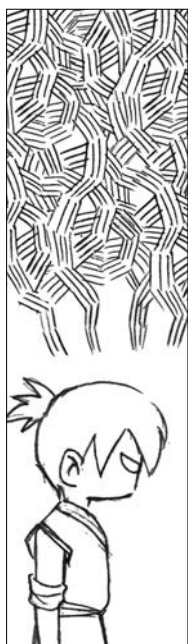


集中線也可以表現驚訝。

相同的人物如果加入不同的效果線有哪些情緒差異？



無言：豎線。表現無可奈何。



憤怒：交叉效果線。表現心中的怒火。

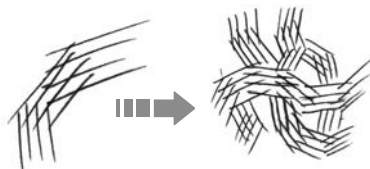


打擊：雷電圖案。表現受到強烈刺激的瞬間。

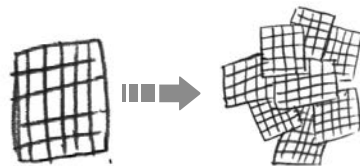
漫畫中幾種常見的交叉效果線



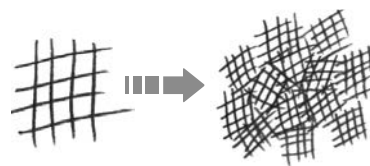
不重疊線條



重疊線條



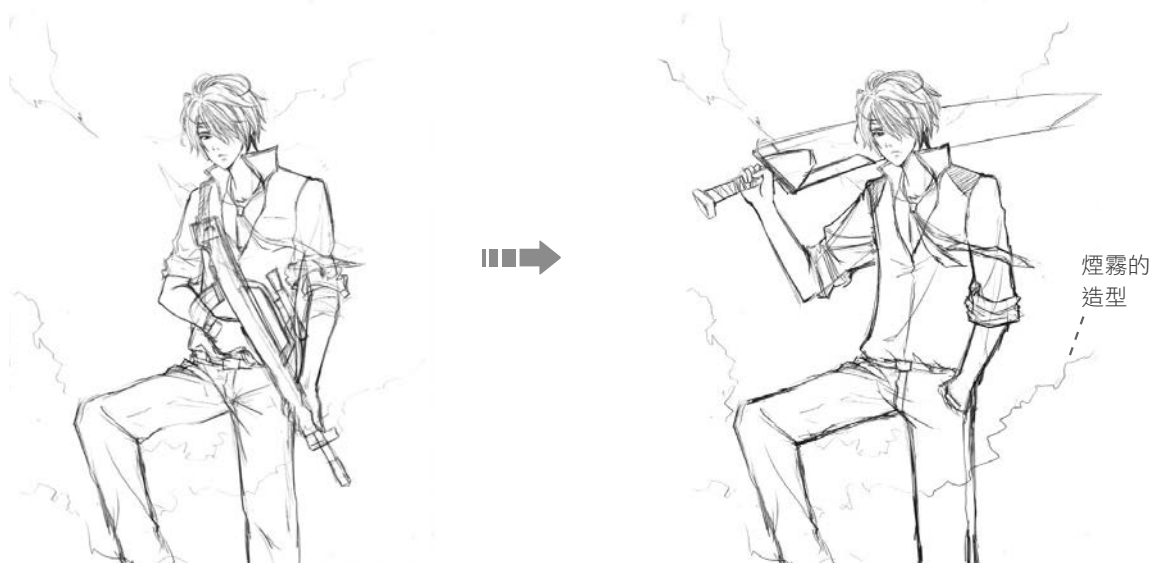
疊壓方塊



疊壓方塊

11.2.2 硝煙戰士

拿到這個命題，首先考慮戰士的形象問題，硝煙只作為背景的輔助元素添加即可。



最初設計的是一個手持衝鋒槍的戰士形象。



為了加深科幻感，給原本普通的人物服裝添加上科幻鎧甲。

設計背景——廢墟中的城市。加入人物造型，草稿完成。

草稿

下面來看看線稿和網點的製作。



線稿



提示②

先處理主體的網點，再處理背景的漸變網。注意色調的搭配。



提示①

臉部在整個畫面中比例較小時，可不貼網點。

明



暗

背景採用上明下暗的漸變網整體進行削刮。



留出人物位置後再進行處理。