

1.1 了解頭身比

正確的頭身比是繪製出合理又好看的人體的基礎，在了解日常生活中正確的頭身比後，可以在此基礎上改變軀幹和肢體的比例，使人物變得更加有趣。

1.1.1 為什麼頭身比這麼重要？

我們首先需要了解日常生活中正確的頭身比，並以此為基礎繪製出不同年齡、體型的人物，然後再透過誇張、變形等方法設計出有趣的形象。

正確的頭身比是設計的基礎



兒童

改變軀幹及四肢的長度和形態，縮小頭身比，可以繪製出兒童形象，但其頭身比依舊在正常範圍內。



老年人

要表現老年人的形象，只需要將人物的四肢畫得更加纖細羸弱，再加入一些佝僂成分。



正常人體

正常的 8 頭身成年男性，軀幹與四肢比例協調，身材勻稱。



變形後 1

弱化四肢，讓上半身更誇張的設計經常在遊戲中看到，此類形象會更具特色。



變形後 2

誇大人物的肚子，讓下肢顯得更瘦弱，可以增強人物的趣味性，顯得遊戲感滿滿。

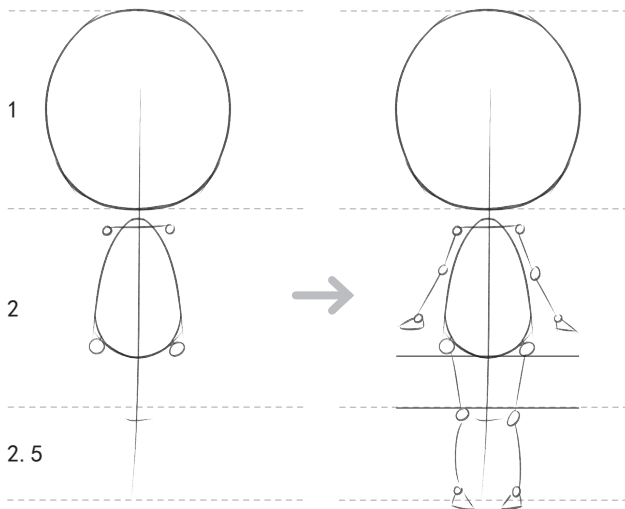
1.2

運用頭身比繪製動漫人物

在遊戲動漫人物中，常見的形象包括 2.5 頭身 Q 版人物、6 頭身少女及 8 頭身成年男性。掌握常見的頭身比後，讓我們來一起繪製上述形象吧。

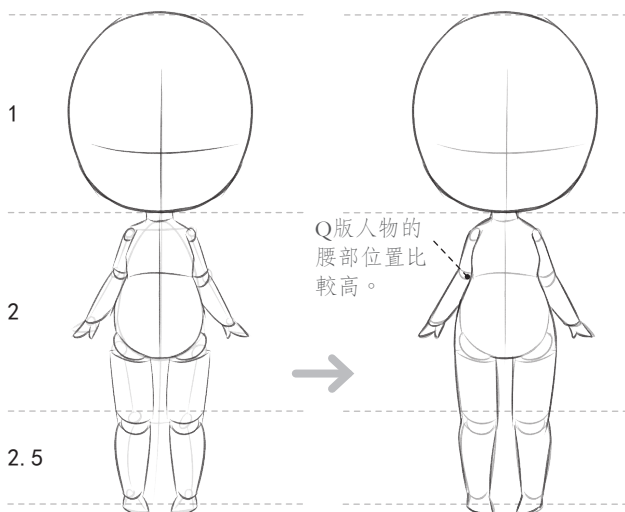
1.2.1 繪製 2.5 頭身 Q 版人物

可愛的 2.5 頭身 Q 版人物外形輪廓圓滾滾的，整個軀幹為 0.7 個頭長，手臂為 0.5 個頭長，腿部的長度為 1 個頭長，其中大腿與小腿的長度幾乎相等。



確定頭部與軀幹的大致位置，在畫 Q 版人物時可以用瓜子形來表示軀幹。

用火柴棍繪製出人物的四肢，其中從頭頂到膝蓋為 2 個頭長。



Q 版人物的腰部位置比較高。

在火柴人的基礎上用幾何體畫出人物的關節、軀幹和四肢。

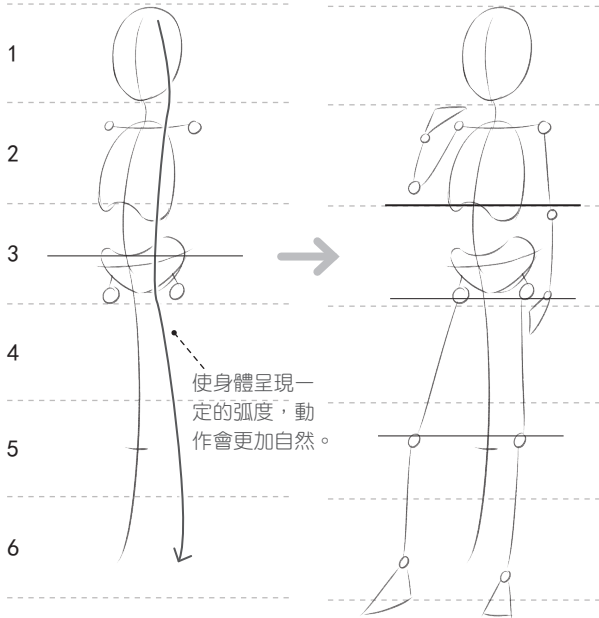
用流暢的線條繪製出人物的外輪廓。



描繪人物的部分五官、頭髮和身體細節等，再擦除多餘的線條，保留乾淨的線稿，完成繪製。

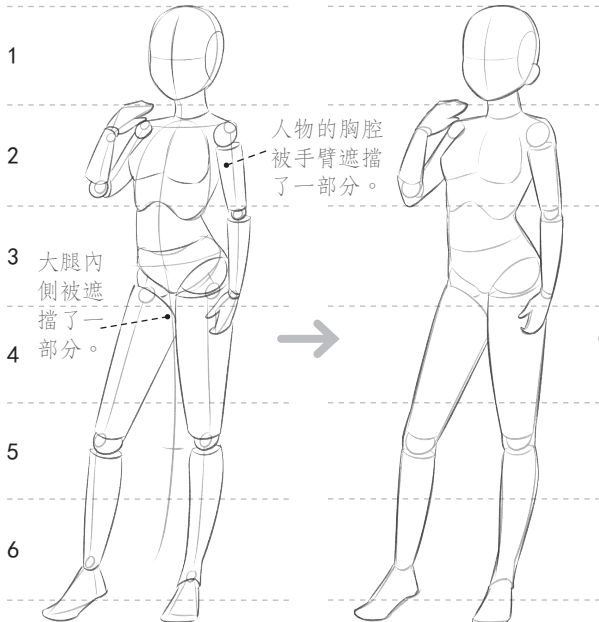
1.2.2 繪製6頭身少女

6 頭身少女上半身的長度為 3 個頭長，下半身的長度為 3 個頭長，上臂與前臂的長度幾乎相等，整條手臂的長度約為 2 個頭長，大腿與小腿的長度幾乎相等。



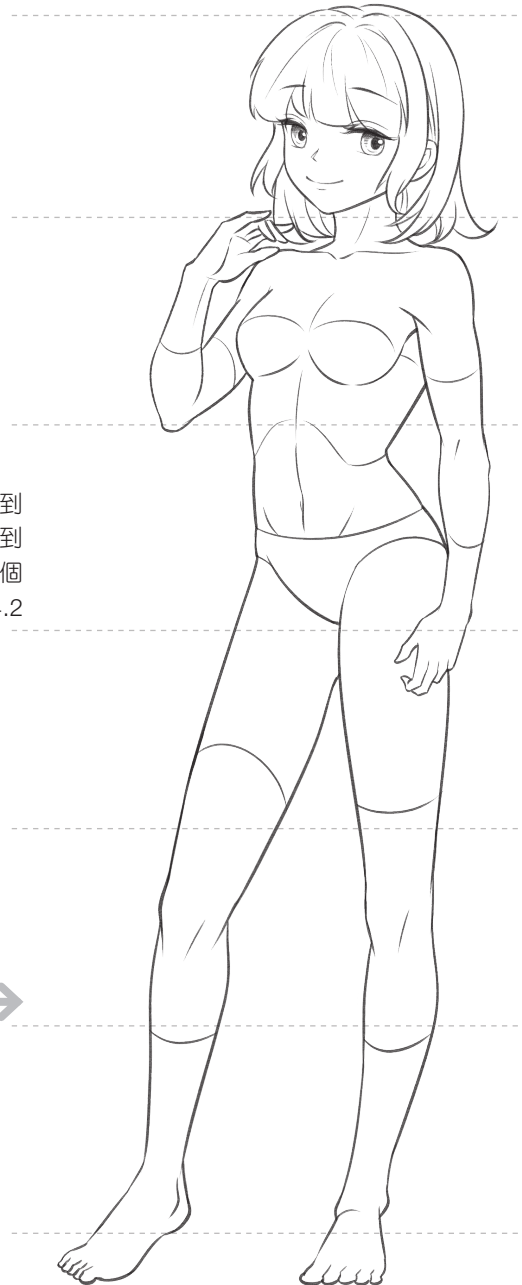
確定人物頭部的位罝，從頭頂到胸腔底端為 2 ~ 3 個頭長，骨盆為 2.5 個頭長。注意人物需要有一定的自然律動。

繪製出火柴人形象，從頭頂到手肘約為 2 個頭長，從頭頂到大腿根部和左手手腕約為 3 個頭長，從頭頂到膝蓋約為 4.2 個頭長。



畫出人物的關節、軀幹和四肢，注意表現人體的厚度，部分結構具有一定的遮擋關係。

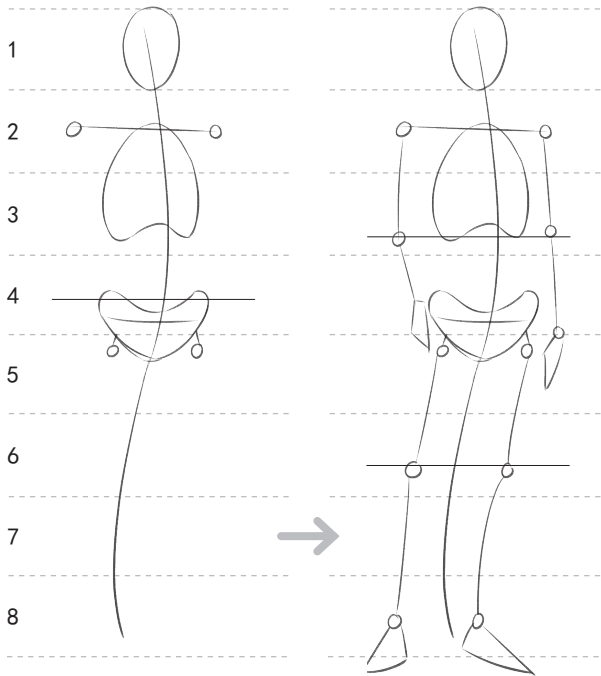
用長線條繪製出人物的外輪廓。



畫出人物的五官和身體細節，注意身體肌肉的起伏，擦除多餘的線條，保留乾淨的線稿，完成繪製。

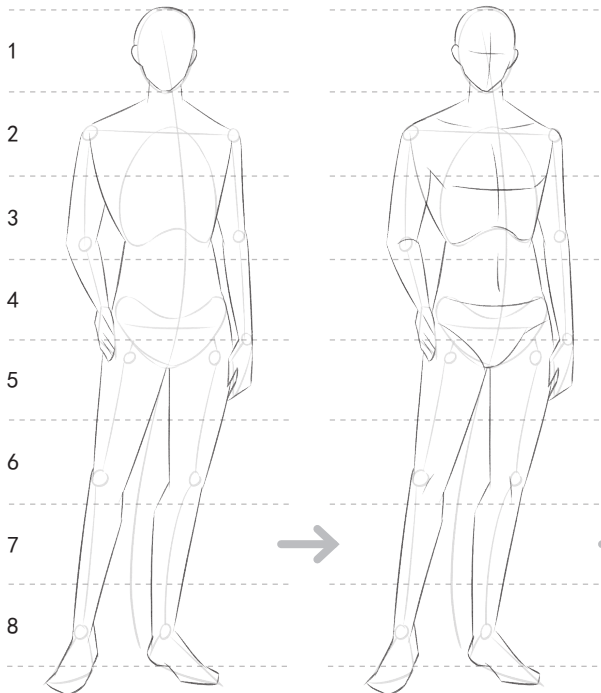
1.2.3 繪製8頭身男性

8 頭身成年男性肌肉比較結實，身材勻稱。人物上半身和下半身的長度均約為 4 個頭長，其中手臂的長度約為 2.5 個頭長，上臂與前臂幾乎等長，大腿與小腿幾乎等長。



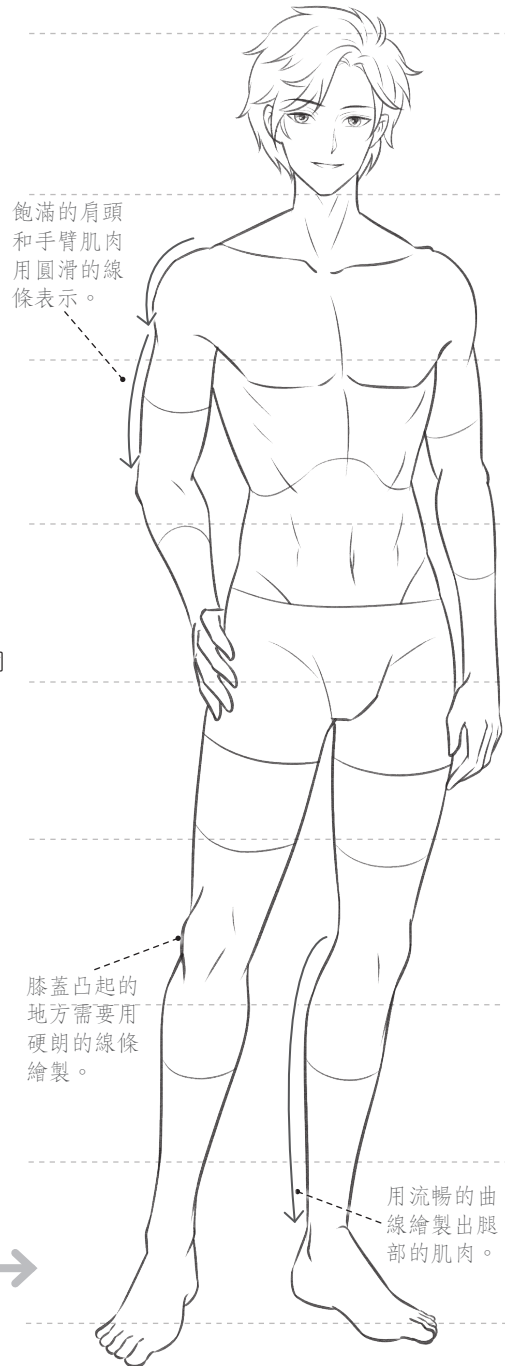
確定人物上半身的位置，其中骨盆頂端約在 3.5 個頭長處。

確定手肘的位置，即 2.8 個頭長處，膝蓋在 5.6 個頭長處。



在火柴人的基礎上畫出人物的軀幹、四肢和關節。

描繪出人物的外輪廓，注意其胸腔是有厚度的。



飽滿的肩頭和手臂肌肉用圓滑的線條表示。

膝蓋凸起的地方需要用硬朗的線條繪製。

用流暢的曲線繪製出腿部的肌肉。

用長短線交替畫出人物整體的細節，注意肌肉、骨骼的不同表現，擦除多餘的線條，保留乾淨的線稿，完成繪製。

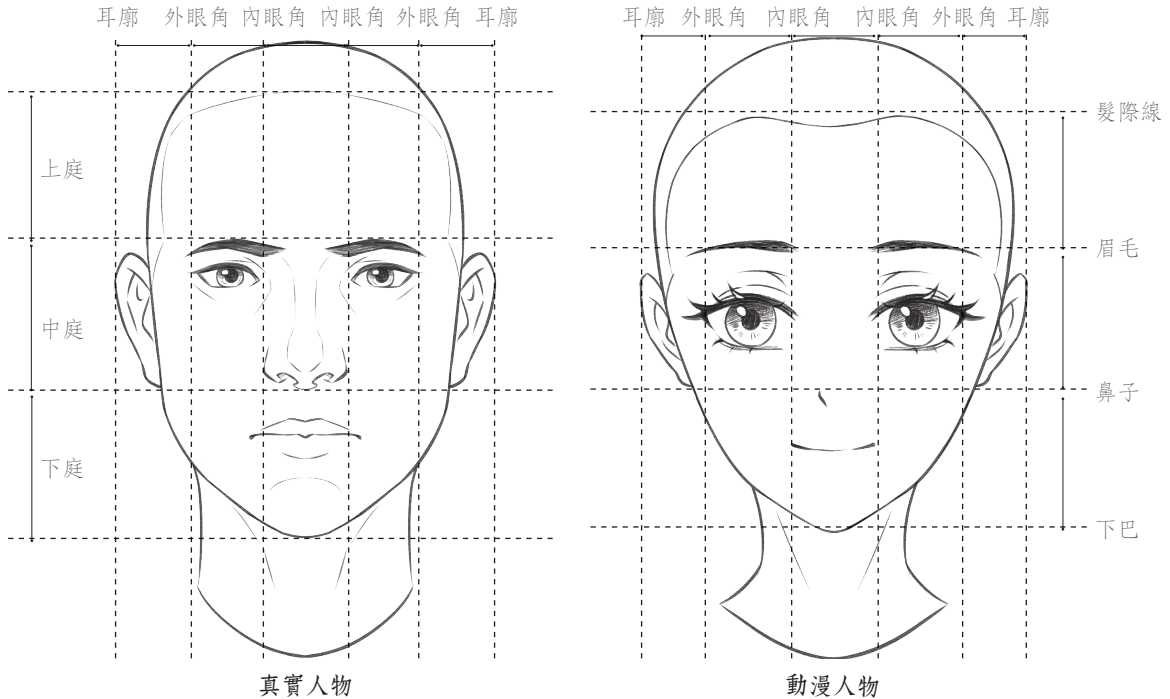
2.2

五官的結構與變化

要想畫出不同長相、不同性格的人物的面部，首先要掌握面部的基本比例，正確平衡的五官比例是塑造自然的面部的關鍵。

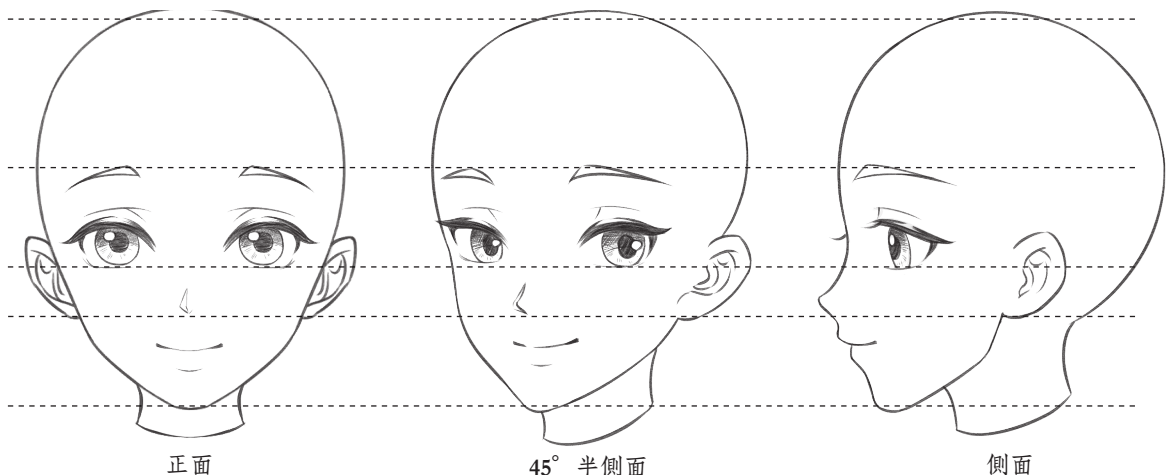
2.2.1 面部的基本比例

三庭五眼



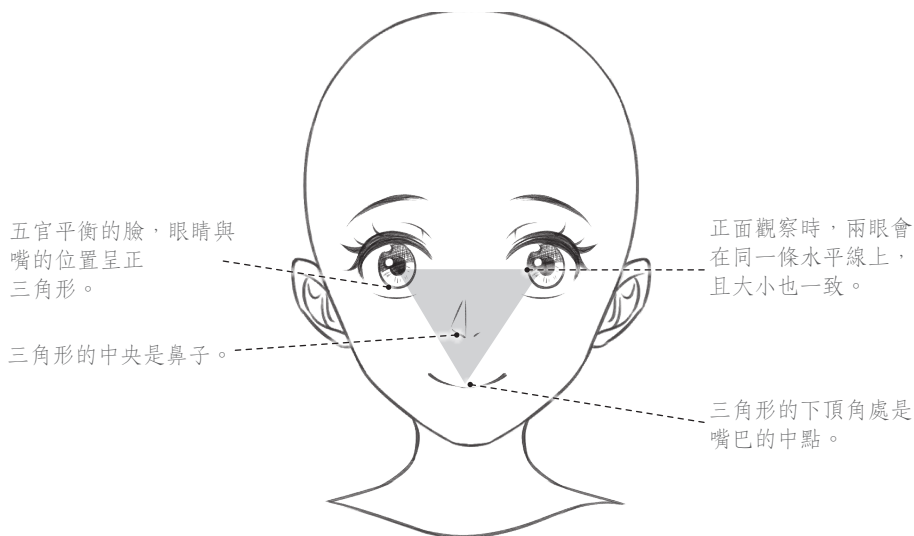
三庭是指可以將人物的面部從上到下分成上庭、中庭、下庭 3 個長度相等的部分。其中上庭是髮際線到眉毛，中庭是眉毛到鼻底，下庭是鼻底到下巴。五眼則表示以一隻眼睛的長度為基準，將面部的寬度等分成 5 份。動漫人物的眼睛會大一點兒，耳朵會小一點兒，五官會更加集中。

不同角度下五官的位置

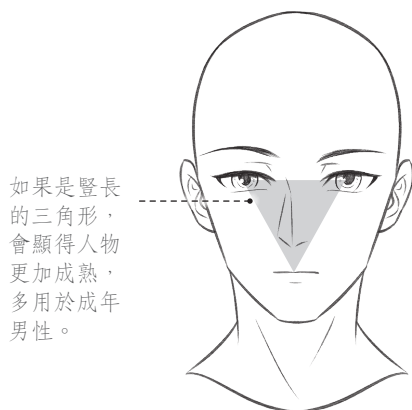


在同一高度下，五官在面部的位置並不會隨著左右角度的改變而發生變化。很多人會因此而改變五官的位置，然而這樣做會導致繪製出的人物形象發生變化。

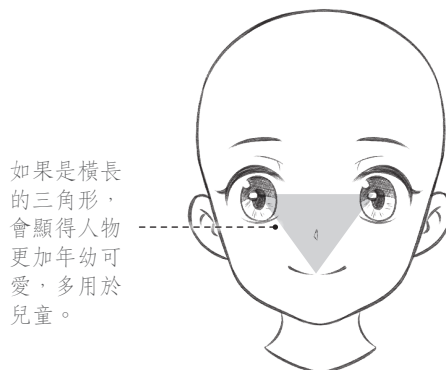
面部五官的基本平衡



改變五官的平衡



豎長三角形



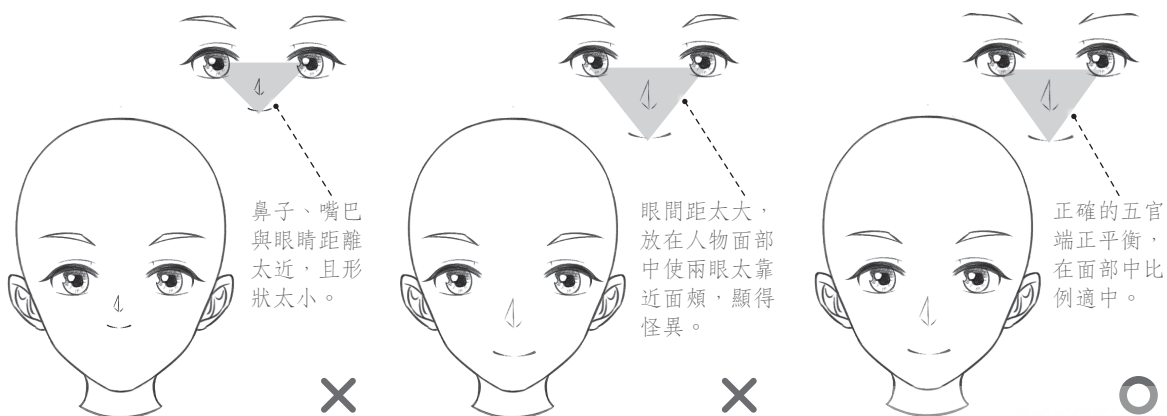
橫長三角形

改變五官的平衡，不僅是人物的年齡，其表情和性別也會有所變化。

小提示

正確五官的繪製

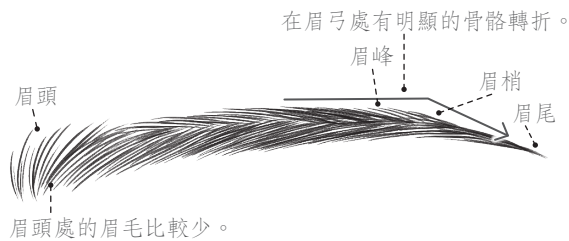
有的五官繪製出來雖然也呈三角形，但由於比例大小等問題，放在人物面部中會給人怪異的感覺。



2.2.2 眉毛也很重要

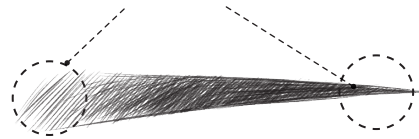
眉毛有不同的種類，可使人物給觀者不同的感覺，並且能夠輔助眼睛將人物的情緒表現得更加深刻。我們在繪製前需要先了解眉毛的結構和種類。

眉毛的結構



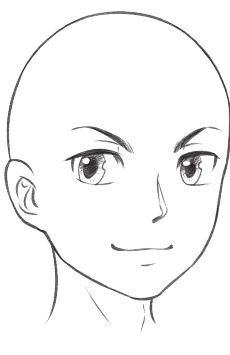
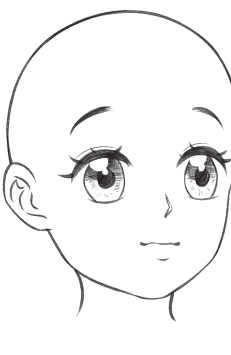

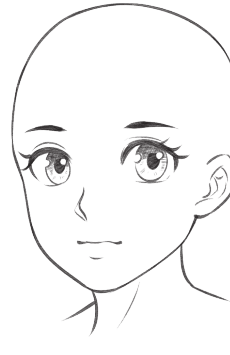
真實的眉毛

繪製動漫時，可以先畫出眉毛的整體輪廓，再於其中依次排短線，注意眉頭處排線較疏，眉尾處排線較密。



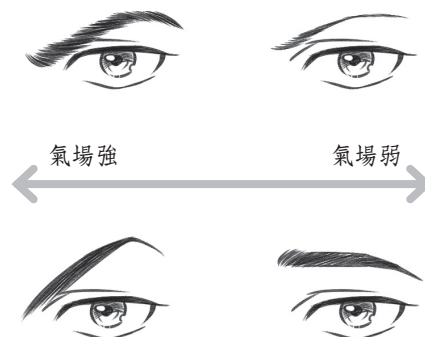
動漫中的眉毛

眉毛的種類

			
眉頭向下	八字眉	眉眼間距小	眉眼間距大
眉頭向下使人物看起來充滿活力	八字眉使人物顯得天真、可愛	眉眼間距小的男性給人陽剛嚴肅的感覺	眉眼間距較大的女性給人溫婉可人的感覺

小提示

改變眉毛的粗細可以使人物氣質發生變化。眉毛越粗或傾斜角度越大，氣場越強；眉毛越細或傾斜角度越小，氣場越弱。



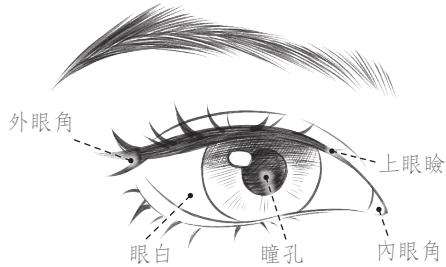
沒有眉毛的人物給人的感覺是神秘、冷酷。



2.2.3 攝人心魄的雙眼

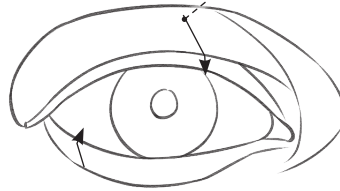
眼睛是人物面部非常重要的器官，了解眼睛的結構和運動有助於我們畫出攝人心魄的雙眼。在繪製時需要注意，不可以將眼睛畫得太過平面化。

眼睛的結構



真實的眼睛

眼睛被很多肌肉包圍著，它們的存在使得眼睛有凹陷凸起的結構。

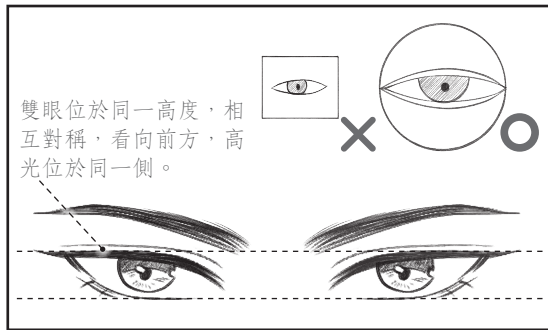


在動漫中我們會省略內眼角的描繪，這樣會顯得眼睛更圓、更大。

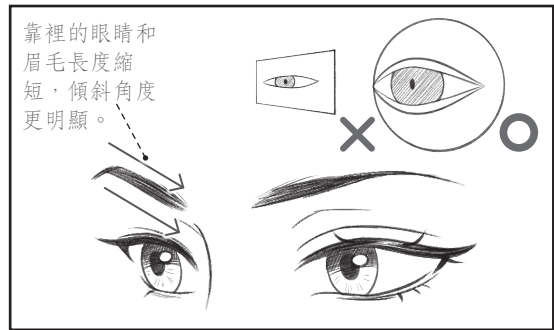


動漫中的眼睛

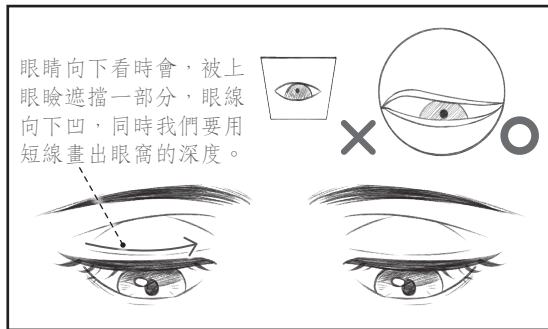
眼睛的運動



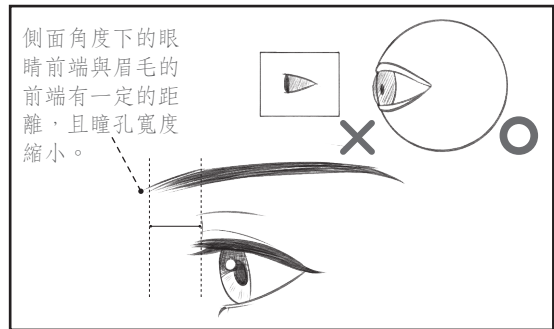
正面直視



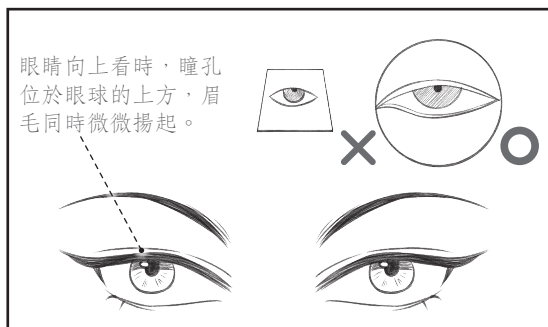
45° 半側面直視



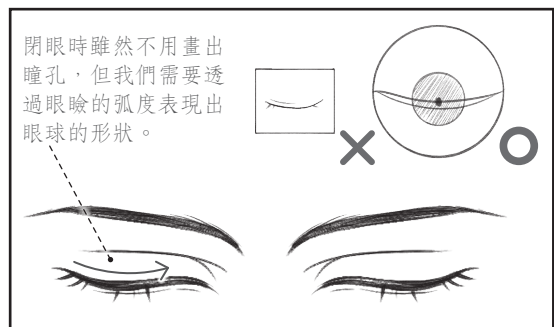
正面向下看



側面直視



正面向上看



正面閉眼

2.3

生動豐富的表情

表情的變化集中表現在眉眼和嘴巴上，掌握不同表情的人物面部特徵可以幫助我們繪製出活靈活現的人物形象。

2.3.1 喜悅

喜悅是人物常見的情緒之一。喜悅時人物的眉眼會舒展，嘴角會向上翹起。非常開心時人物會將眼睛眯起，張大嘴巴，笑出聲來。

喜悅時的眉眼變化



人物心情平靜時眉頭靠近眼睛，眉梢向上挑起。

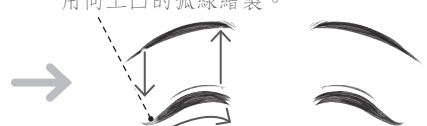
微笑時眉毛上揚，與眼睛有一定距離。



下眼瞼向上彎。

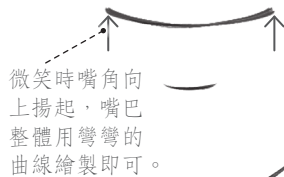
咯咯地笑時眉毛彎曲程度提高。

開懷大笑時眉頭上挑、眉梢下落，眼睛不自覺地眯起，一般用向上凸的弧線繪製。



一隻眼睛可以眯起來表示開心程度加深，與眉毛之間的距離比睜開的眼睛遠。

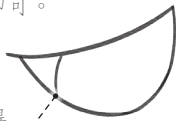
喜悅時的嘴巴變化



微笑時嘴角向上揚起，嘴巴整體用彎彎的曲線繪製即可。



嘴巴咧開，笑的程度加深。



當嘴巴張得更大時會看到內部的舌頭。



為增強趣味性，可以在嘴巴裡畫出虎牙。



小提示

對人物臉頰不同的處理方式也可以表示人物情緒的起伏變化。



人物激動時，臉頰泛紅，可透過排短線繪製。



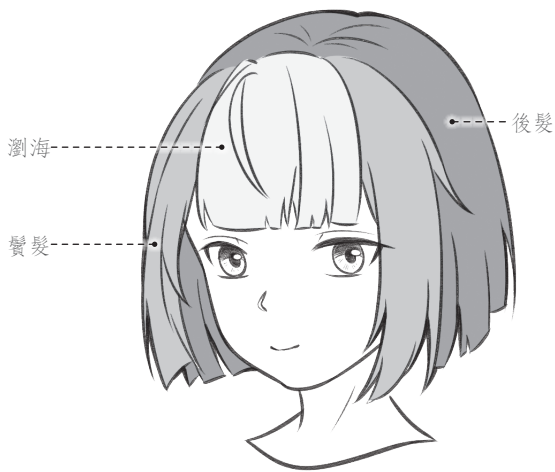
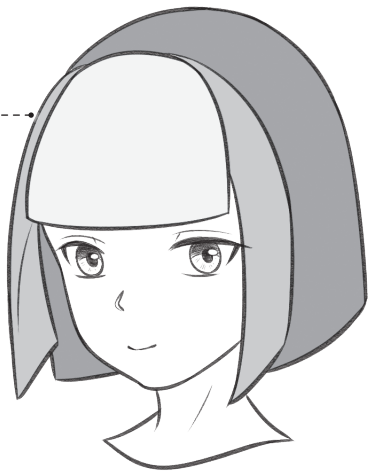
當嘴巴做出一些比較大的動作時，臉頰肌肉會向上方擠。

2.4.2 頭髮的分組和繪製方法

人物的頭髮是基於頭型結構生長的，包括位於額頭前方的瀏海、兩側的鬢髮和其他頭髮3個部分。我們在繪製時可以先將頭髮分組。

頭髮的分組

頭髮可以分為3組，即位於頭部前方、中方、後方的頭髮。

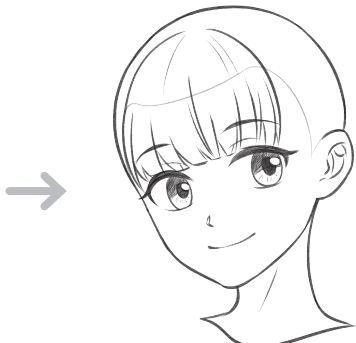


繪製頭髮時一般將頭髮分為瀏海、鬢髮、後髮3組，在細化時還會在大分組中分出一些小分組。

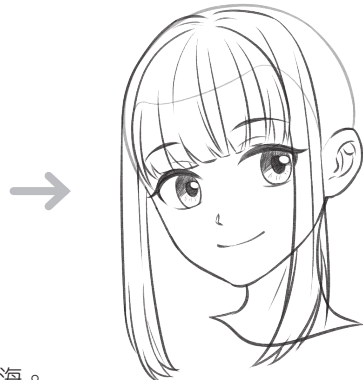
頭髮的繪製方法



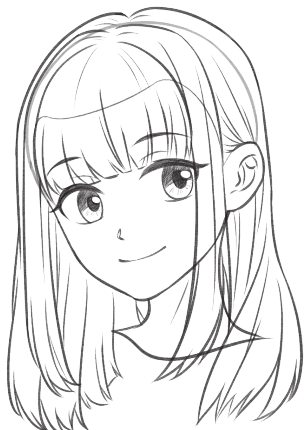
畫出一個女孩子的頭部，並在上圖標出髮際線的位置。



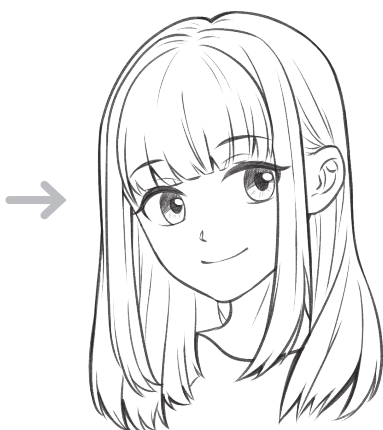
確定髮旋的位置，畫出人物的瀏海。



在瀏海兩側畫出兩鬢的長髮。



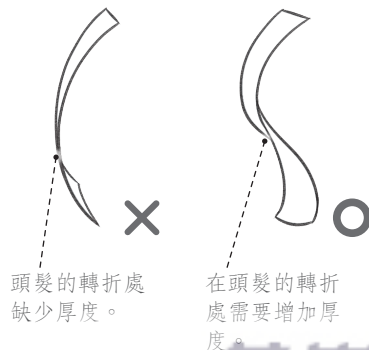
在離頭頂一定距離的位置畫出後髮，表現出頭髮的厚度。



擦去多餘的線條，保留乾淨的線稿，繪製完成。

小提示

頭髮的厚度

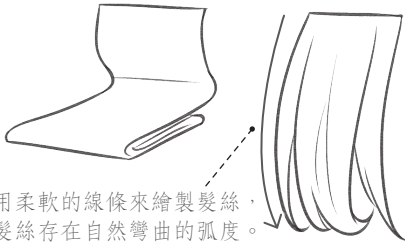


2.4.3 髮質軟硬的表现

髮質通常分為軟質髮與硬質髮，就如柔軟與硬挺的布料質感相異，不同的髮質因特徵不同，表現方式也有所不同。

軟硬髮質的不同表現

軟髮質



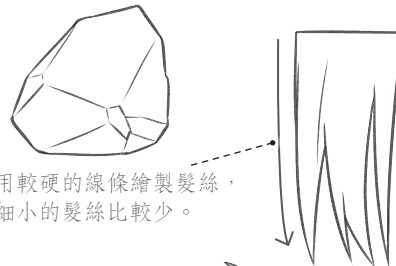
軟髮質的表現

短而柔軟的髮絲飛揚起來，顯得輕盈柔順。



軟髮質的髮型塑造

硬髮質



硬髮質的表現

硬髮質可以被固定為特定的造型。



硬髮質的髮型塑造

3.3

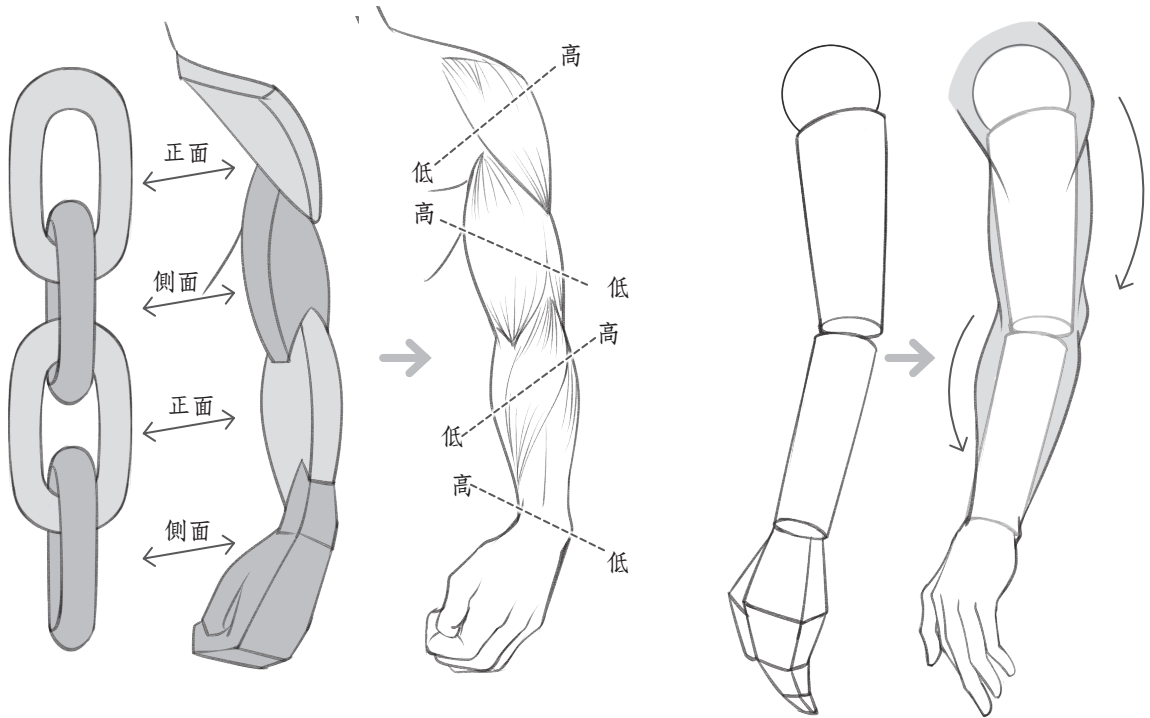
四肢的繪製表現

將軀幹部分的繪製學完之後，只要再對四肢的繪製進行對比式學習，就能快速將人體結構的繪製學習透澈，因為手臂和腿的繪製有很多共同特點。

3.3.1 手臂結構的簡化理解

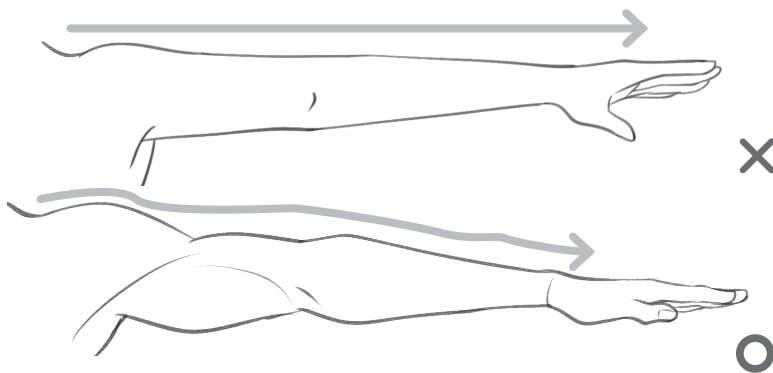
手臂上有著複雜的肌肉，可動性極強。手臂上有凹陷的地方，也有突出的部位，看似很難繪製。這裡藉由鎖鏈來總結並學習手臂結構的起伏規律。

手臂結構的起伏規律



手臂可以在肩關節、肘關節、腕關節3處進行扭轉，肌肉的生長不會對其產生阻礙，呈現出高低起伏的穿插關係。

可以用圓柱表現手臂的體積感，並透過觀察圓柱外多餘的空間來記憶手臂外輪廓的形狀。

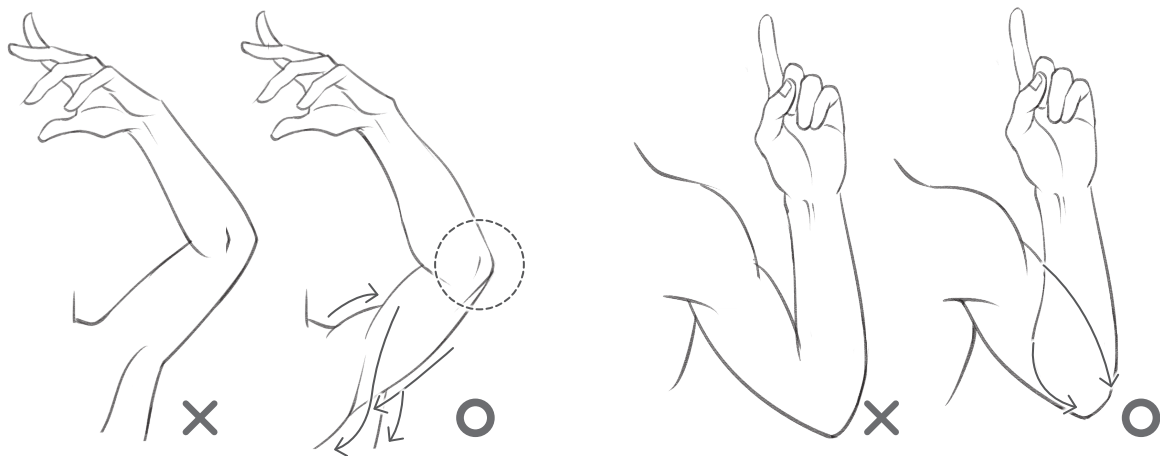


手臂也有其起伏規律，不是像圓柱一般直直的，其從肩膀到手肘，再到手掌都呈現出從高到低階梯般的弧線變化。

手臂的運動變化



手腕只能向上下及外側屈曲或擺動，因此這個動作下前臂與拳頭朝向一致，不會發生彎曲；且由於透視，會產生手臂長度縮短的視覺效果。

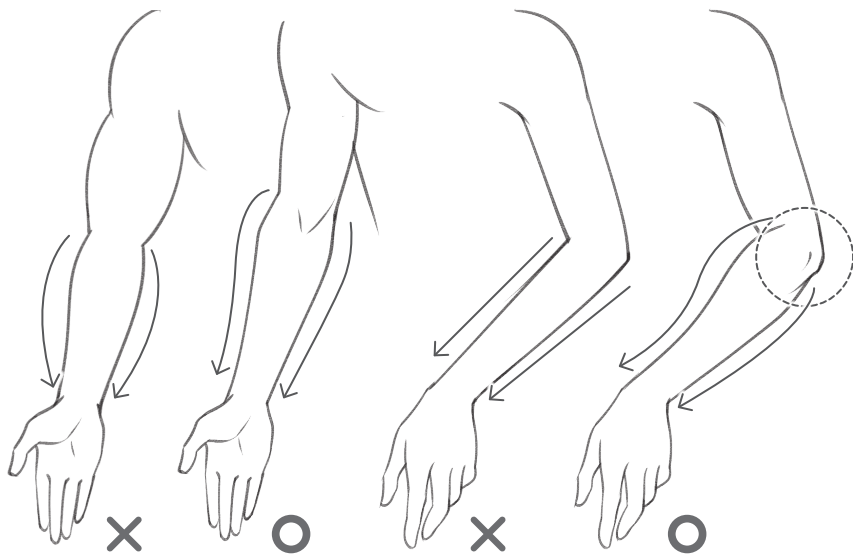
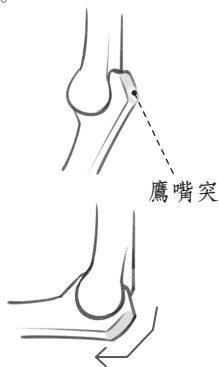


手臂抬起時，肩膀和腋下的肌肉形成明顯的交叉效果，且此時手肘朝外，能看到手肘處明顯的骨點凸起。

在這個動作因為前臂更靠前，從正面觀察時，前臂會和上臂形成空間遮擋關係，所以我們無法看到完整的上臂。

小提示

小臂骨骼的背面有一個凸起的骨點，這在手肘彎曲時會明顯突出，且形成方形鈍角，而非尖角。



手臂的肌肉是穿插生長的，但外輪廓的起伏並不是對稱的，靠拇指一側的前臂上端稍微粗一些，並有明顯的轉折，靠近小指一側的肌肉線條稍微平緩一些。

5.1.2 上衣褶皺的繪製方法

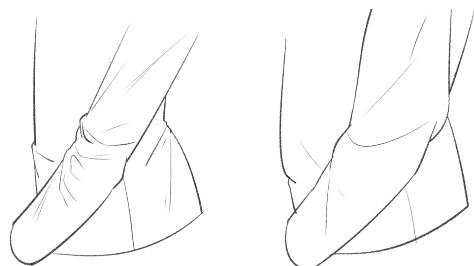
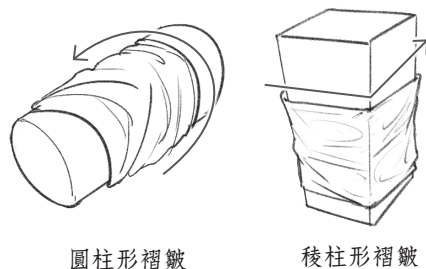
了解褶皺的基礎形態後，我們先分區塊學習上半身重點部位，即手肘、腋下和腰部的褶皺繪製規律，再了解不同動作和不同材質下上衣褶皺的表現方式。

重點部位解析



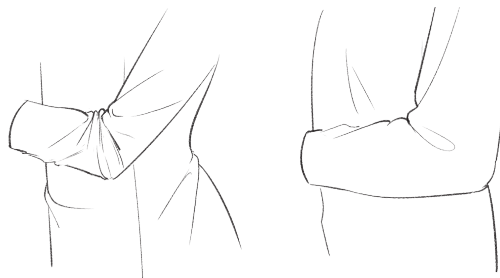
小提示

布料受物體結構的影響而產生褶皺，其邊緣形態應與物體的邊緣形態保持一致。



手臂放下時的不同褶皺

貼身衣物的褶皺窄而密集，寬鬆衣物的褶皺寬而稀疏。



手臂抬起時的不同褶皺

受到擠壓後，褶皺集中在肘部，薄衣物褶多，厚衣物褶少。

上衣褶皺的繪製過程



以手臂自然垂下時的長袖T恤為例，先勾勒出大致的輪廓。

進行受力分析，衣身自然垂墜至腰，腋下和肘部受到擠壓。

順著力的走勢畫出褶皺線，注意腰部 and 肘部邊緣褶皺的穿插關係。

6.1

構圖的基本方法

構圖是繪製插畫時奠定插畫整體氛圍的基礎，不同的構圖會使觀者對相同的內容產生截然不同的觀感。在繪製插畫前，先來了解構圖的相關知識。

6.1.1 構圖的常見誤區

構圖是指根據題材和想法，把要表現的元素組織起來，構成一個和諧、完整的畫面，所以使空白區域和內容區域平衡就是構圖的思考方向。下面從主體大小和主體位置這兩方面來介紹構圖的常見誤區。

主體大小問題



主體太小會導致畫面空白過多，內容過少。



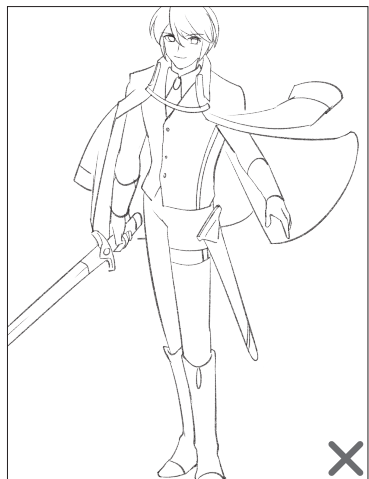
裁切頭、手等重要部位
會讓畫面失衡。

主體太大會讓觀者分不清畫面元素的主次關係，導致內容發散、對比不強。

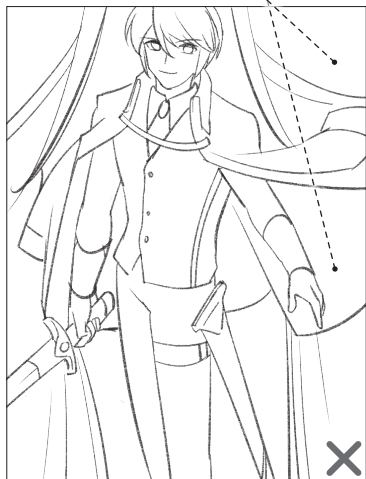


主體大小適中，四周空白分布合理，內容分布集中且完整。

主體位置問題

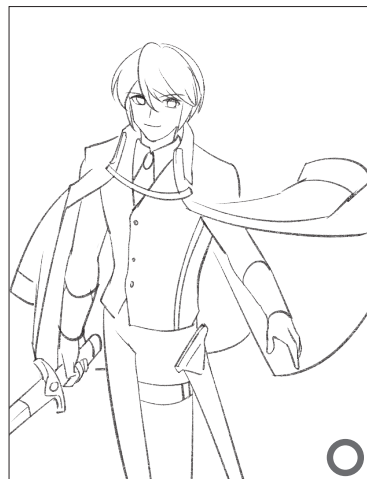


主體「頂天立地」，內容上下過於集中或左右分布不均，會導致畫面失衡。



相同大小的主體和背景太多，會讓人分不清主次。

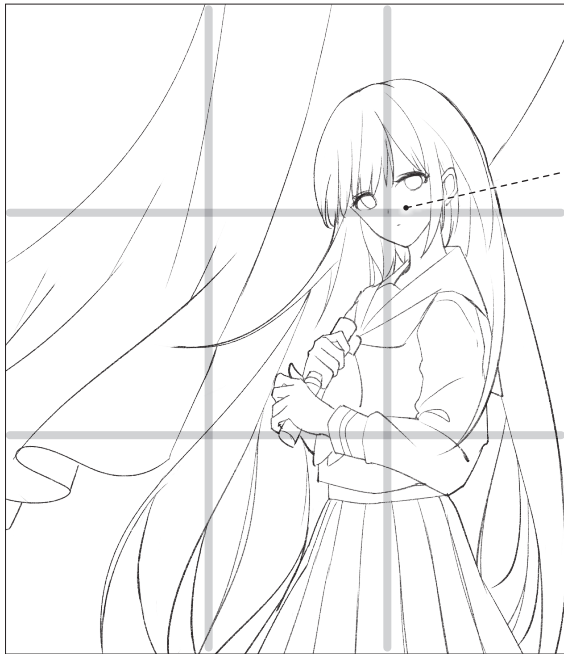
畫面透視感不佳，主體周圍的線條多而冗雜。



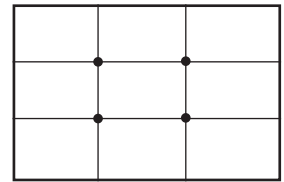
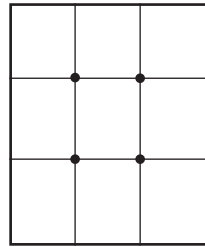
主體位置合理，右邊的披風面積大，所以人物靠左，使空白與內容達成平衡。

6.1.2 經典的構圖方案

合理的構圖方案能夠引導觀者的視線，強化整體的氛圍，達到凸顯視覺中心的效果。透過了解典型的構圖方案，我們可以站在巨人的肩膀上，打好插畫構圖學習的基礎。

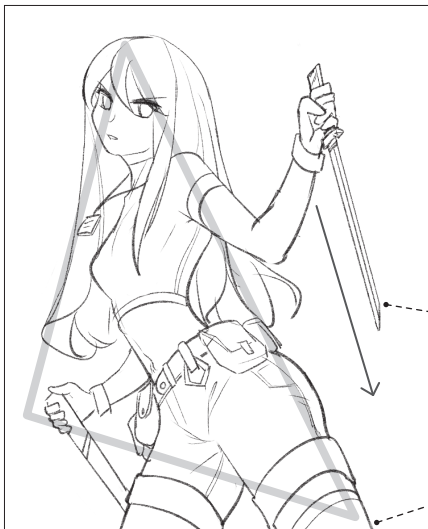


把面部放在視覺中心，畫面會更加吸引人。



九宮格構圖是將畫面橫向、縱向分別三等分，線條交點就是視覺重點，將主體的重點部位放在視覺中心，可以增強表現效果。

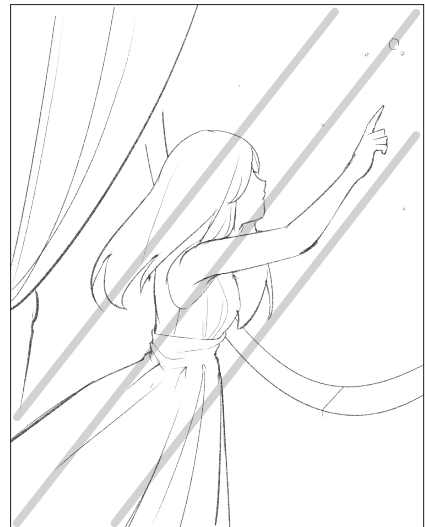
九宮格構圖



平行於三角形某條邊的直線，可以在三角形之外而不突兀。

某個角向下的三角形構圖，可增強視覺衝擊力和緊張感。

三角形構圖



對角線構圖

畫面中有3個重點，它們相連會形成三角形，這種構圖就是三角形構圖。三角形的一邊在最下方可以增強畫面的穩定感，某個角在最下方可以增強對抗感，易於營造特殊氣氛。

對角線構圖就是把畫面主體安排在畫面的對角線上，使主體和陪體直接發生關係，產生線條的匯聚感，藉此吸引觀者的視線。