

動漫

簡筆畫

入門教程

木顏色筆篇

目錄



第1章 繪畫工具及其使用技巧..... 7

- 1.1 選擇木顏色筆..... 8
 - 1.1.1 普通木顏色筆.....8
 - 1.1.2 可溶性木顏色筆.....8
 - 1.1.3 普通不溶性木顏色筆與可溶性木顏色筆的區別.....9
 - 1.1.4 不溶性木顏色筆和可溶性木顏色筆繪製欣賞.....10
- 1.2 選擇紙張..... 12
 - 1.2.1 普通紙張..... 12
 - 1.2.2 帶紋理的紙張..... 12
- 1.3 木顏色筆的基本繪畫技巧..... 13
 - 1.3.1 上色筆觸..... 13
 - 1.3.2 疊色效果..... 16
 - 1.3.3 上色步驟..... 17
 - 1.3.4 48 色色卡..... 19

第2章 動漫人物頭部的完美表現..... 20

- 2.1 人物頭部的繪製 21
 - 2.1.1 認識人物的頭部..... 21
 - 2.1.2 人物頭部的透視表現..... 22
- 2.2 人物五官的繪製..... 24
 - 2.2.1 寫實風格與漫畫風格的五官比例..... 24
 - 2.2.2 眼睛的繪製..... 25
 - 2.2.3 眉毛的繪製..... 29
 - 2.2.4 鼻子的繪製..... 31
 - 2.2.5 嘴巴的繪製..... 33
 - 2.2.6 耳朵的繪製..... 35
- 2.3 人物表情的繪製 37
 - 2.3.1 喜表情的繪製..... 37
 - 2.3.2 怒表情的繪製..... 40
 - 2.3.3 哀表情的繪製..... 43
 - 2.3.4 樂表情的繪製..... 46
- 2.4 不同年齡段表情的繪製 49
 - 2.4.1 幼年..... 49
 - 2.4.2 孩童..... 50
 - 2.4.3 少女..... 51
 - 2.4.4 少年..... 52
 - 2.4.5 中年男性..... 53
 - 2.4.6 中年女性..... 54

第3章

動漫人物的多變髮型..... 55

- 3.1 頭髮繪製基礎..... 56
 - 3.1.1 頭髮的生長規律..... 56
 - 3.1.2 頭髮的厚度表現..... 57
 - 3.1.3 頭髮長度的表現..... 59
 - 3.1.4 頭髮不同角度的表現..... 60
- 3.2 髮澤表現..... 61
 - 3.2.1 各種髮色上色技巧..... 61
 - 3.2.2 髮色表現實例講解..... 63
- 3.3 頭髮動態表現..... 65
 - 3.3.1 頭部運動對頭髮的影響..... 65
 - 3.3.2 風對頭髮的影響..... 69
 - 3.3.3 水中的頭髮..... 73
- 3.4 髮飾的表現..... 77
 - 3.4.1 髮帶..... 77
 - 3.4.2 髮夾..... 79
 - 3.4.3 髮箍..... 81
 - 3.4.4 小皇冠..... 82
 - 3.4.5 帽子..... 83

第4章

動漫人物的身體結構..... 085

- 4.1 人物胸部的畫法..... 86
 - 4.1.1 胸部的構造..... 86
 - 4.1.2 男性不同角度胸的變化..... 88
 - 4.1.3 女性各種胸型..... 89
 - 4.1.4 女性不同角度胸的變化..... 90
 - 4.1.5 女性人物動態對胸部的影響..... 91
- 4.2 人物臀部的畫法..... 92
 - 4.2.1 臀部的構造..... 92
 - 4.2.2 不同角度的美臀..... 94
 - 4.2.3 臀部與姿勢..... 95
 - 4.2.4 臀部與體型的平衡感..... 97
- 4.3 人物腿的畫法..... 98
 - 4.3.1 腿的構造..... 98
 - 4.3.2 各種腿型..... 100
 - 4.3.3 各種姿勢的腿..... 102
 - 4.3.4 腳的構造..... 104
- 4.4 人物手與手臂的細節畫法..... 107
 - 4.4.1 手的構造..... 107
 - 4.4.2 繪製彎曲的手指..... 108
 - 4.4.3 手的各種姿勢..... 109
 - 4.4.4 手臂的構造..... 110
 - 4.4.5 各種姿勢的手臂..... 111

第5章

動漫人物的頭身比例繪製..... 113

- 5.1 人物的頭身比例..... 114
 - 5.1.1 男性正面、側面身體比例..... 114
 - 5.1.2 女性正面、側面身體比例..... 115
 - 5.1.3 男性、女性背面身體比例對比..... 116

- 5.2 不同角色與頭身比例的關係 117
 - 5.2.1 適合 Q 版人物的頭身比例 117
 - 5.2.2 適合兒童的頭身比例 120
 - 5.2.3 適合少年、少女的頭身比例... 122
 - 5.2.4 適合成熟女性、男性的頭身比例 124
- 5.3 頭身比例的繪製技巧 126
 - 5.3.1 5 頭身人物繪製技巧 126
 - 5.3.2 6 頭身人物繪製技巧 130
 - 5.3.3 7 頭身人物繪製技巧 134
 - 5.3.4 8 頭身人物繪製技巧 138

第 6 章

動漫人物的動態表現..... 142

- 6.1 動漫人物基本姿勢繪製 143
 - 6.1.1 站姿繪製 143
 - 6.1.2 走姿繪製 147
 - 6.1.3 坐姿繪製 151
 - 6.1.4 跑姿繪製 155
- 6.2 常見姿勢繪製..... 159
 - 6.2.1 生活中人物的姿勢 159
 - 6.2.2 工作中人物的姿勢 167
 - 6.2.3 娛樂中人物的姿勢 171
- 6.3 人物肢體對情緒的表達 176
 - 6.3.1 高興的姿勢 176
 - 6.3.2 生氣的姿勢 178
 - 6.3.3 哭泣的姿勢 180
 - 6.3.4 靦腆的姿勢 182
 - 6.3.5 冷傲的姿勢 184

第 7 章

動漫人物的華麗服飾..... 185

- 7.1 服飾繪製的基礎知識 186
 - 7.1.1 服飾褶皺的表現 186
 - 7.1.2 服飾鬆緊的表現 193
 - 7.1.3 服飾薄厚的表現 195
- 7.2 基本款服飾的繪製 196
 - 7.2.1 上衣的繪製 196
 - 7.2.2 裙子的繪製 198
 - 7.2.3 褲子的繪製 200
 - 7.2.4 鞋子的繪製 202
- 7.3 其他款式服飾的繪製 204
 - 7.3.1 動物服飾 204
 - 7.3.2 禮服 206
 - 7.3.3 演出服飾 208
 - 7.3.4 夏季長裙 210
 - 7.3.5 護士服 212
- 7.4 適合角色的服飾搭配 214
 - 7.4.1 夏季校服服飾 214
 - 7.4.2 秋季校服服飾 216
 - 7.4.3 休閒服飾 218
 - 7.4.4 個性服飾 220
 - 7.4.5 水手服飾 222
 - 7.4.6 泳裝服飾 224
 - 7.4.7 女僕服飾 226
 - 7.4.8 異國服飾 228
 - 7.4.9 套裝服飾 230
 - 7.4.10 空姐制服 232

- 8.1 蘿莉型美少女..... 235
 - 8.1.1 蘿莉角色的基本設定..... 235
 - 8.1.2 蘿莉角色的相貌特徵..... 235
 - 8.1.3 蘿莉角色的表情特徵..... 236
 - 8.1.4 蘿莉角色的形體特徵..... 237
 - 8.1.5 角色的服裝道具..... 238
 - 8.1.6 蘿莉型美少女角色的表現..... 240

- 8.2 御姐型美少女..... 242
 - 8.2.1 御姐角色的基本設定..... 242
 - 8.2.2 御姐角色的相貌特徵..... 242
 - 8.2.3 御姐角色的表情特徵..... 243
 - 8.2.4 御姐角色的形體特徵..... 244
 - 8.2.5 角色的服裝道具..... 245
 - 8.2.6 御姐型美少女角色的表現..... 247

- 8.3 淘氣型美少女..... 248
 - 8.3.1 角色的基本設定..... 248
 - 8.3.2 角色的相貌特徵..... 248
 - 8.3.3 角色的表情特徵..... 249
 - 8.3.4 角色的形體特徵..... 250
 - 8.3.5 角色的服裝道具..... 251
 - 8.3.6 淘氣型美少女角色的表現..... 253

- 8.4 陽光型美少年..... 254
 - 8.4.1 角色的基本設定..... 254
 - 8.4.2 角色的相貌特徵..... 254
 - 8.4.3 角色的表情特徵..... 255
 - 8.4.4 角色的形體特徵..... 256
 - 8.4.5 角色的服裝道具..... 257
 - 8.4.6 陽光型美少年角色的表現..... 258

- 8.5 古典型美少女..... 259
 - 8.5.1 角色的基本設定..... 259
 - 8.5.2 角色的相貌特徵..... 259
 - 8.5.3 角色的表情特徵..... 260
 - 8.5.4 角色的形體特徵..... 261
 - 8.5.5 古典型美少女角色的表現..... 262

- 8.6 冷漠型美少年..... 263
 - 8.6.1 角色的基本設定..... 263
 - 8.6.2 角色的相貌特徵..... 263
 - 8.6.3 角色的表情特徵..... 264
 - 8.6.4 角色的形體特徵..... 265
 - 8.6.5 角色的服裝道具..... 266

- 8.7 可愛型美少女..... 267
 - 8.7.1 角色的基本設定..... 267
 - 8.7.2 角色的相貌特徵..... 267
 - 8.7.3 角色的表情特徵..... 268
 - 8.7.4 角色的形體特徵..... 269
 - 8.7.5 角色的服裝道具..... 270
 - 8.7.6 可愛型美少女角色的表現..... 272

- 8.8 清純型美少女..... 274
 - 8.8.1 角色的基本設定..... 274
 - 8.8.2 角色的相貌特徵..... 274
 - 8.8.3 角色的表情特徵..... 275
 - 8.8.4 角色的形體特徵..... 276
 - 8.8.5 角色的服裝道具..... 277
 - 8.8.6 清純型美少女角色的表現..... 279

- 8.9 森林型美少女..... 280
 - 8.9.1 角色的基本設定..... 280
 - 8.9.2 角色的相貌特徵..... 280
 - 8.9.3 角色的表情特徵..... 281
 - 8.9.4 角色的形體特徵..... 282
 - 8.9.5 角色的服裝道具..... 283
 - 8.9.6 森林型美少女角色的表現..... 286

第 1 章 繪畫工具及其使用技巧

想要畫好動漫木顏色彩色筆人物，首先要選擇合適的繪畫工具。本章，我們就來了解一下繪畫時所用到的工具及其基本使用技巧。



選擇木顏色筆

1.1.1 普通木顏色筆



木顏色筆具有較好的透明度和色彩度，在各類型紙張上使用時都能均勻着色、流暢描繪，筆芯不易從芯槽中脫落。市面上有盒裝的 12 色系列、24 色系列、48 色系列、72 色系列、96 色系列等，因為有些鮮艷的顏色會特別受歡迎，繪畫中這些顏色的鉛筆會先用完，所以市面上有單支賣的木顏色筆。

木顏色筆是極易掌握的塗色工具，畫出來的效果清新淡雅，色彩層次豐富。我們在市场上能看到兩種木顏色筆，一種是可溶性木顏色筆（可溶於水），另一種是普通的不溶性木顏色筆（不能溶於水）。

木顏色筆繪製出的畫面效果顏色淡雅、自然，在繪製時要注意顏色的搭配。



1.1.2 可溶性木顏色筆

可溶性木顏色筆又叫水彩木顏色筆，在沒有蘸水前和不溶性木顏色筆的效果是一樣的。可是在蘸水之後就會逐漸溶解，變為像水彩一樣，顏色非常鮮艷亮麗，十分漂亮，而且色彩很柔和。



在用可溶性木顏色筆時要注意水的分量，水多了顏色會太淡，水少了顏色塗抹不開，水量要適中。多加練習就可以把握好。



可溶性木顏色筆的質地相對來說比較軟。其使用方法相當簡單，就像普通鉛筆一樣畫，畫好後用蘸水的筆在上面塗抹，顏色就會溶化。如果用木顏色筆的筆尖直接蘸水畫，可以畫出很利落的線條，還可以在畫面上自由混色，這是可溶性木顏色筆最大的魅力所在。用含水的筆塗抹畫面上的顏色時，顏色會互相混合，能表達出想表達的色彩，創造出獨特的繪畫風格。

可溶性木顏色筆繪製出的顏色更加柔和，顏色和顏色之間的縫隙可以融合在一起。

1.1.3 普通不溶性木顏色筆與可溶性木顏色筆的區別



不溶性木顏色筆



可溶性木顏色筆



不溶性木顏色筆筆觸遇水後



可溶性木顏色筆筆觸遇水後



使用毛筆塗抹可溶性木顏色筆筆觸

使用可溶性木顏色筆繪製時，水的塗抹很重要，筆上的水要適中。水多了畫面會花，水少了塗抹不開。

不溶性木顏色筆和可溶性木顏色筆的效果對比



不溶性木顏色筆



可溶性木顏色筆

1.1.4 不溶性木顏色筆和可溶性木顏色筆繪製欣賞



可溶性木顏色筆繪製



不溶性木顏色筆繪製



不溶性木顏色筆繪製



不溶性木顏色筆繪製



可溶性木顏色筆繪製

不溶性木顏色筆和可溶性木顏色筆繪製出的畫面顏色差別較大，不溶性木顏色筆的筆觸很明顯，而可溶性木顏色筆的顏色比較柔和。不同的筆觸效果，畫面的感覺也是不同的。



選擇紙張

1.2.1 普通紙張



常見的速寫本，紙張較薄



挑選紙張的時候，不要用過於光滑的紙，這種紙在繪製木顏色筆時不容易着色，尤其是使用可溶性木顏色筆時，蘸水後的繪製效果也不佳。

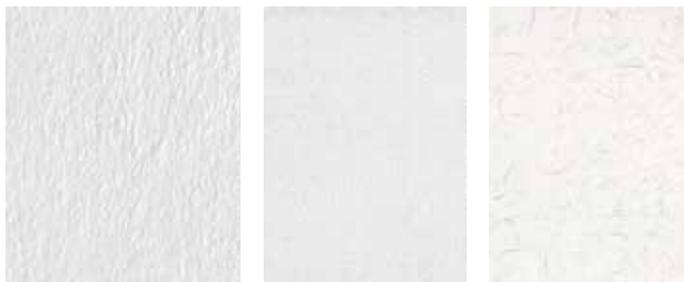


在自由創作時，我們可以準備一本簿，把想到的東西繪在簿內，慢慢積累成為一個繪畫集，方便日後查看。美術用品店中有不同規格的畫簿供我們使用，這些專用畫紙也比較容易着色。



除了在常見的白色紙上作畫，還可以在帶顏色的紙上繪畫。常用的是淺啡色的紙，在這種紙繪製的作品，淺色和高光留白區不會顯得過於刺眼，會呈現出自然的質感。

1.2.2 帶紋理的紙張



不同紋理的紙張畫出的作品效果也是不同的，所以說紙張的挑選很重要。

木顏色筆的基本繪畫技巧

1.3.1 上色筆觸

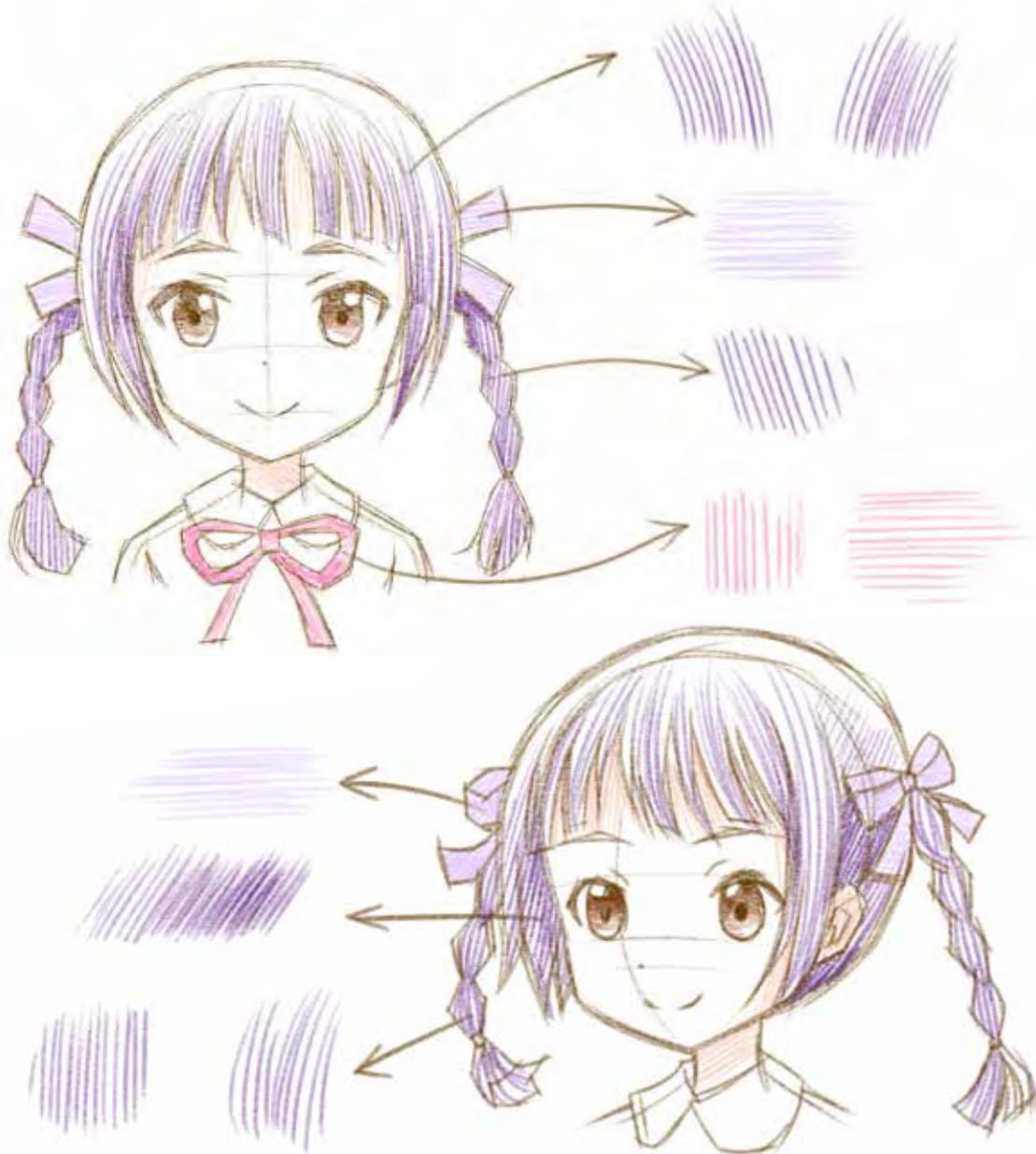
右邊三組線條是我們常見的單一線條筆觸的效果，在繪製的過程中我們可以靈活應用這些筆觸。

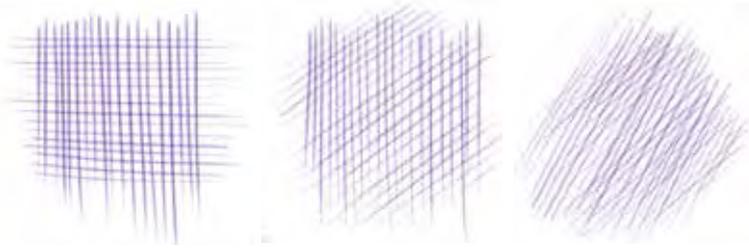


橫線

豎線

斜線





左邊三組線條是我們常見的交叉線條筆觸的效果。在繪製的過程中，第一種比較少用，常用來畫一些衣服上的格子圖案，其他兩種常用來上色。



上色時可以用兩種或三種顏色畫出交叉線條，顏色的變化會更多。但顏色不宜過多，最好不超出三種顏色。





點點筆觸



圈線筆觸



波浪線筆觸

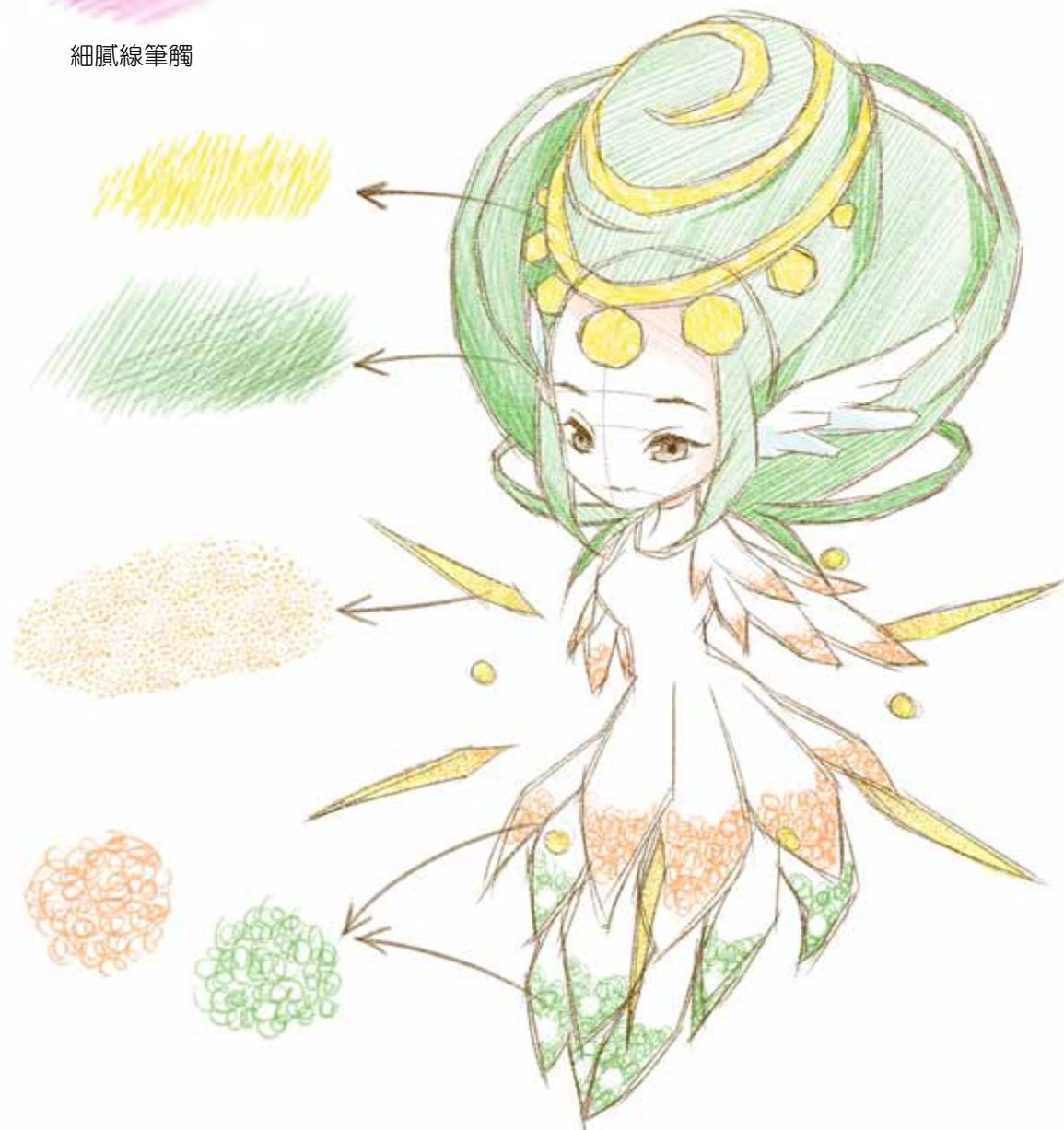


短粗線筆觸



細膩線筆觸

要合理地利用筆觸，不同的筆觸應用得當畫面效果才能更好。



人物五官的繪製

2.2.1 寫實風格與漫畫風格的五官比例



寫實風格的人物五官更接近真實人物的五官，在繪製時要注意人物五官位置的準確性。

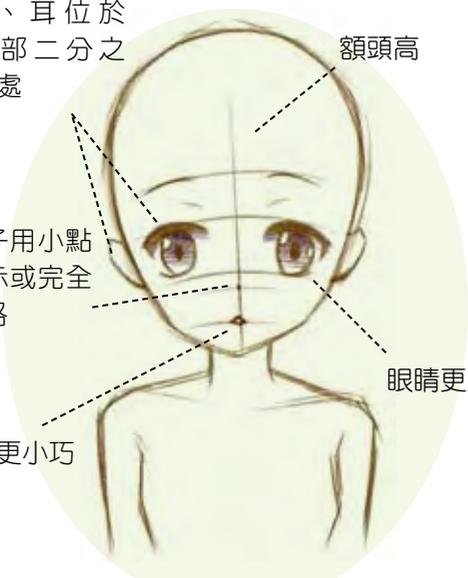
眼、耳位於
面部二分之
一處

額頭高

鼻子用小點
表示或完全
忽略

眼睛更大

嘴更小巧



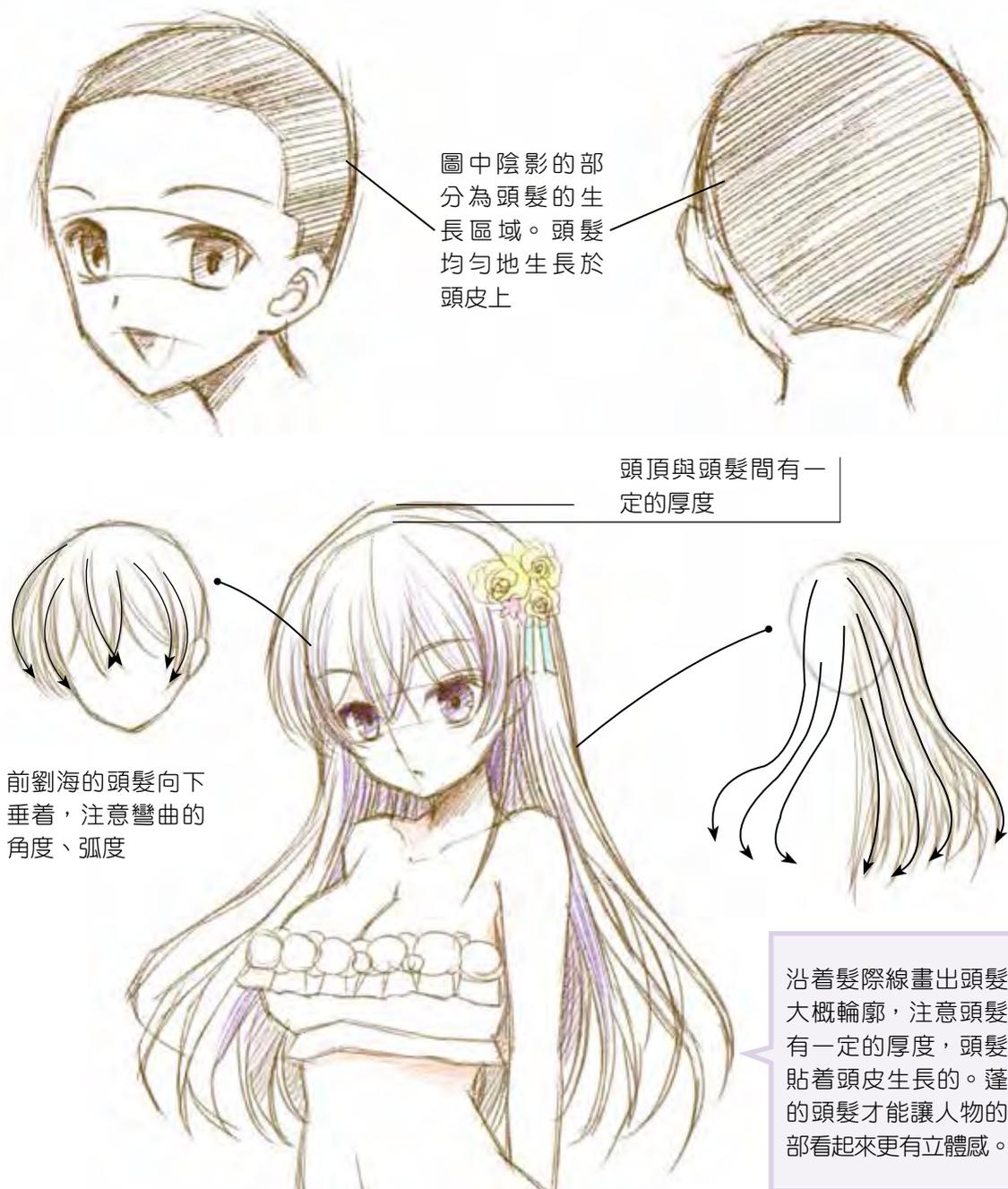
漫畫人物的五官是從真實人物中演變過來的，漫畫的人物五官更誇張，使人物角色看上去更加可愛。

頭髮繪製基礎

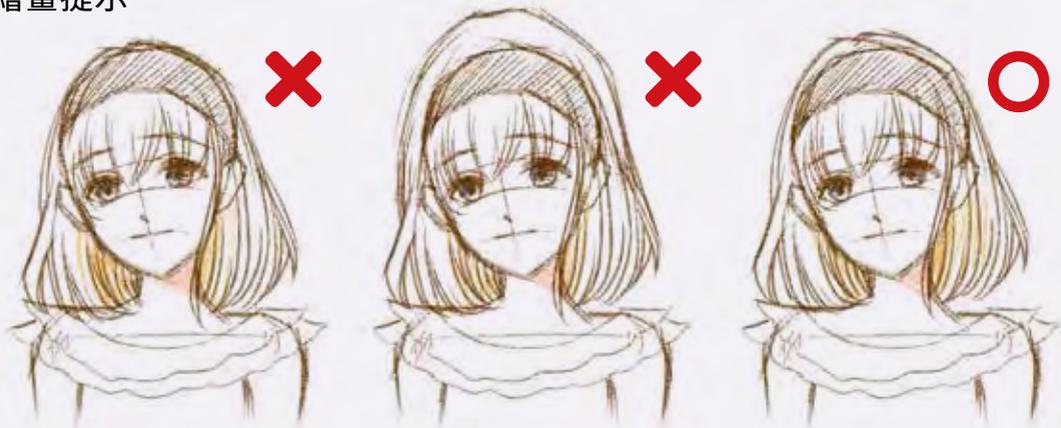
3.1.1 頭髮的生長規律

頭髮其實是體現人物性格的一個重要方面，想要一個人物形象豐滿優美，頭髮是很重要的一部分。表現與人物形象和性格相符合的髮型，會讓人物顯得更生動。

初學者常常會犯的錯誤就是不看整體，先從一根一根頭髮畫起，再湊成整體的髮型，其實這是錯誤。不管表現何種髮型都有一個基本的規律，要先從整體的輪廓入手，再根據髮際線的位置畫出頭髮的大致走向，最後才進行細部的刻畫。



繪畫提示



錯誤的繪製會使頭髮不自然。若頭髮緊貼於頭部，會導致整個頭部看起來沒有立體感；若頭髮離頭部太遠，則頭部的比例會出錯。

3.1.2 頭髮的厚度表現

薄髮量



正面頭髮



背面頭髮



正、側面劉海



從圖中可以很清楚地看到頭髮和頭部之間的距離，很明顯人物的頭髮少、髮量薄。

中等髮量



女孩的頭髮髮量適中，從分解圖中可以清楚地看到。



正面頭髮



正面劉海

在繪製時要注意頭髮是隨着人物的頭部動態變化的。

厚髮量



正面頭髮



正面劉海

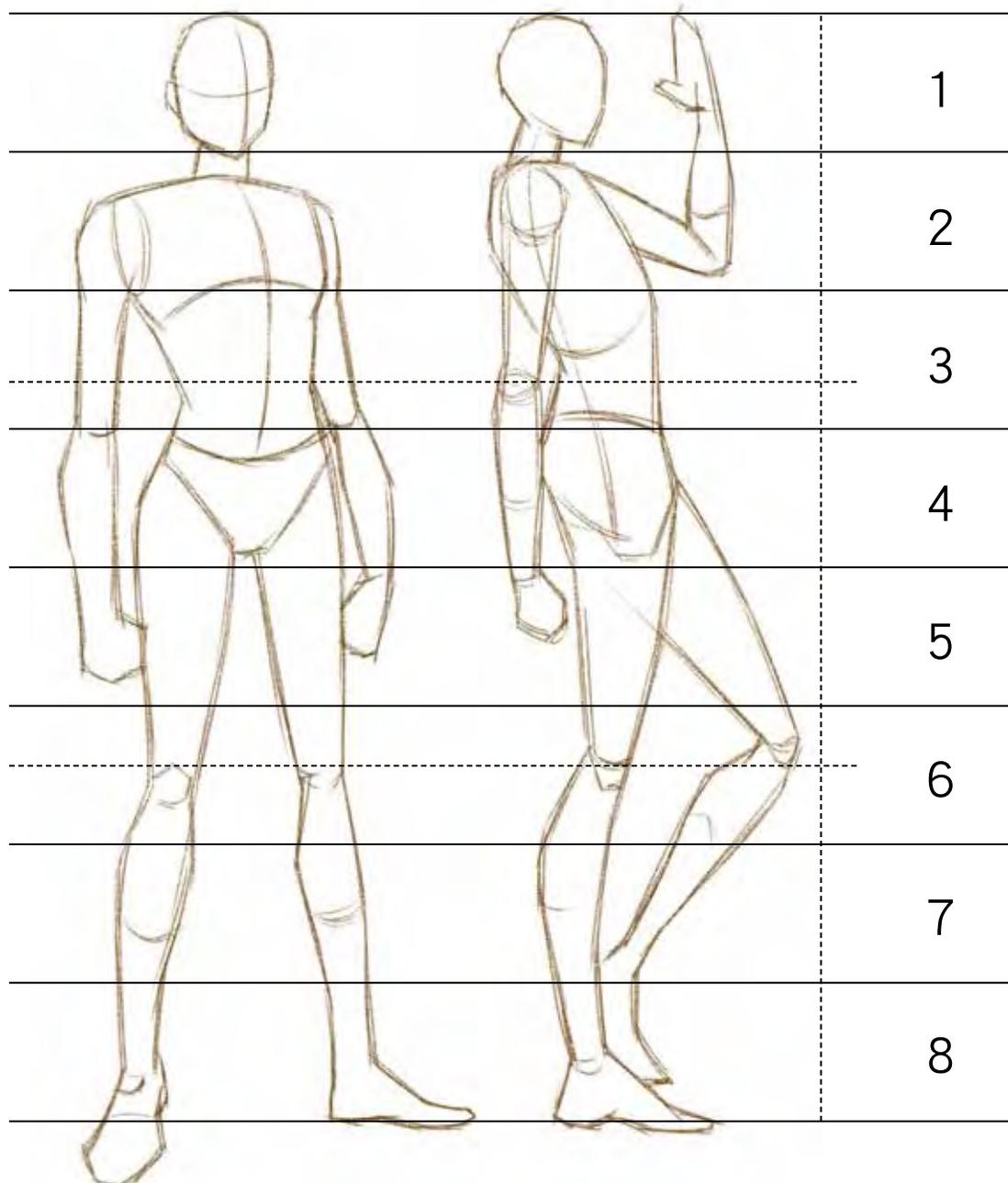
圖中女孩的髮量一看就是厚髮量，而卷髮蓬鬆的感覺更增加了髮量的特點。



人物的頭身比例

5.1.1 男性正面、側面身體比例

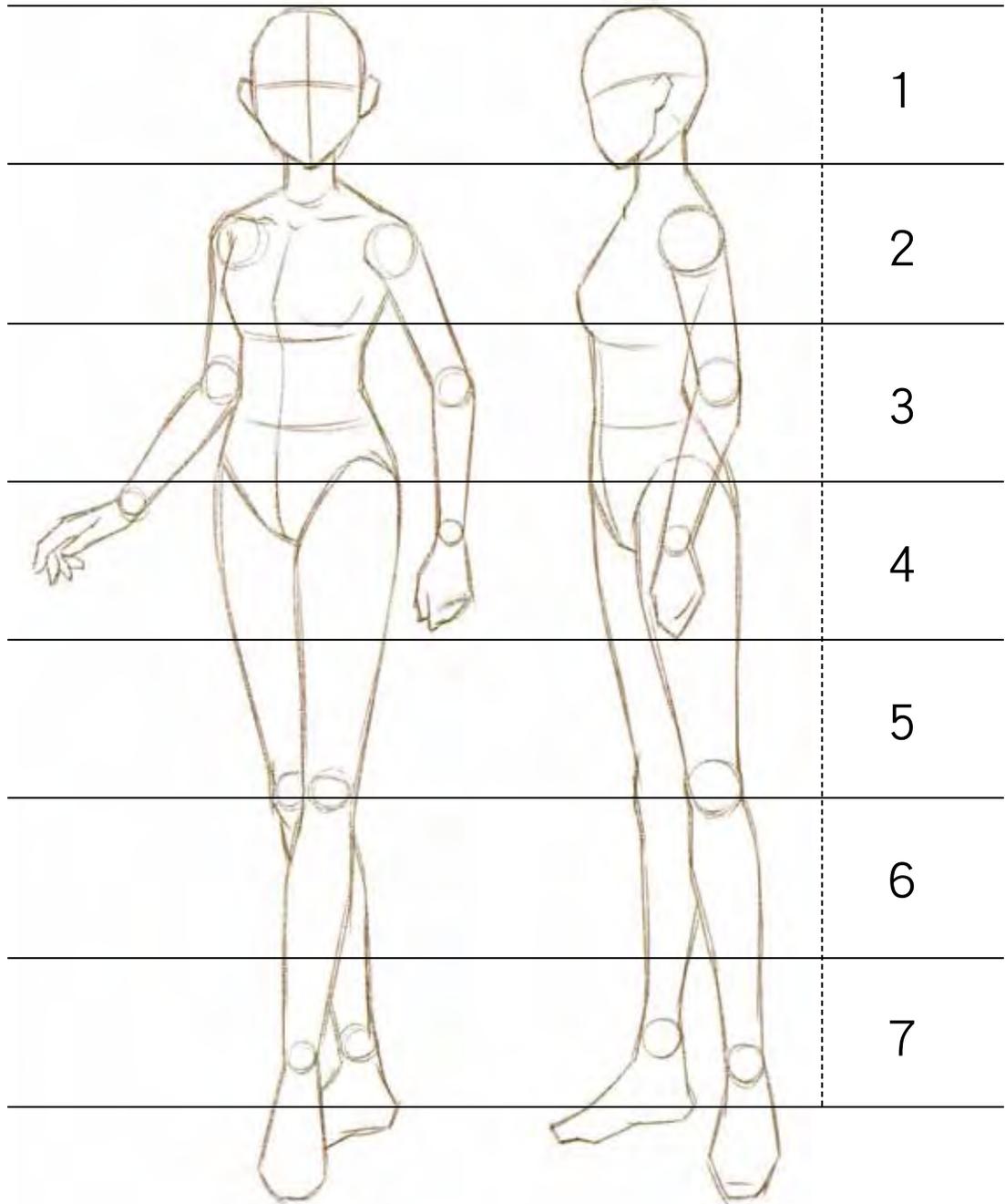
在漫畫中為了更好地表現出人體之美，經常會在適當的部位做一些變形處理，即運用一些誇張手法將人物的身體拉長，但這裏所說的變形是建立在人體基本結構基礎上的。在漫畫繪製中，通常將成年人的身高歸納為 8 個頭。



8 頭身的男性，從正面看，上半身大約佔 3 頭，下半身大約佔 4 頭身，根據動漫人物設定的不同可以加以相應的變化。從側面看，人物手臂的肘關節與腰部位置平齊，膝關節位於腿部中間偏上位置，這都是在繪畫時需要確定的重要位置點。

5.1.2 女性正面、側面身體比例

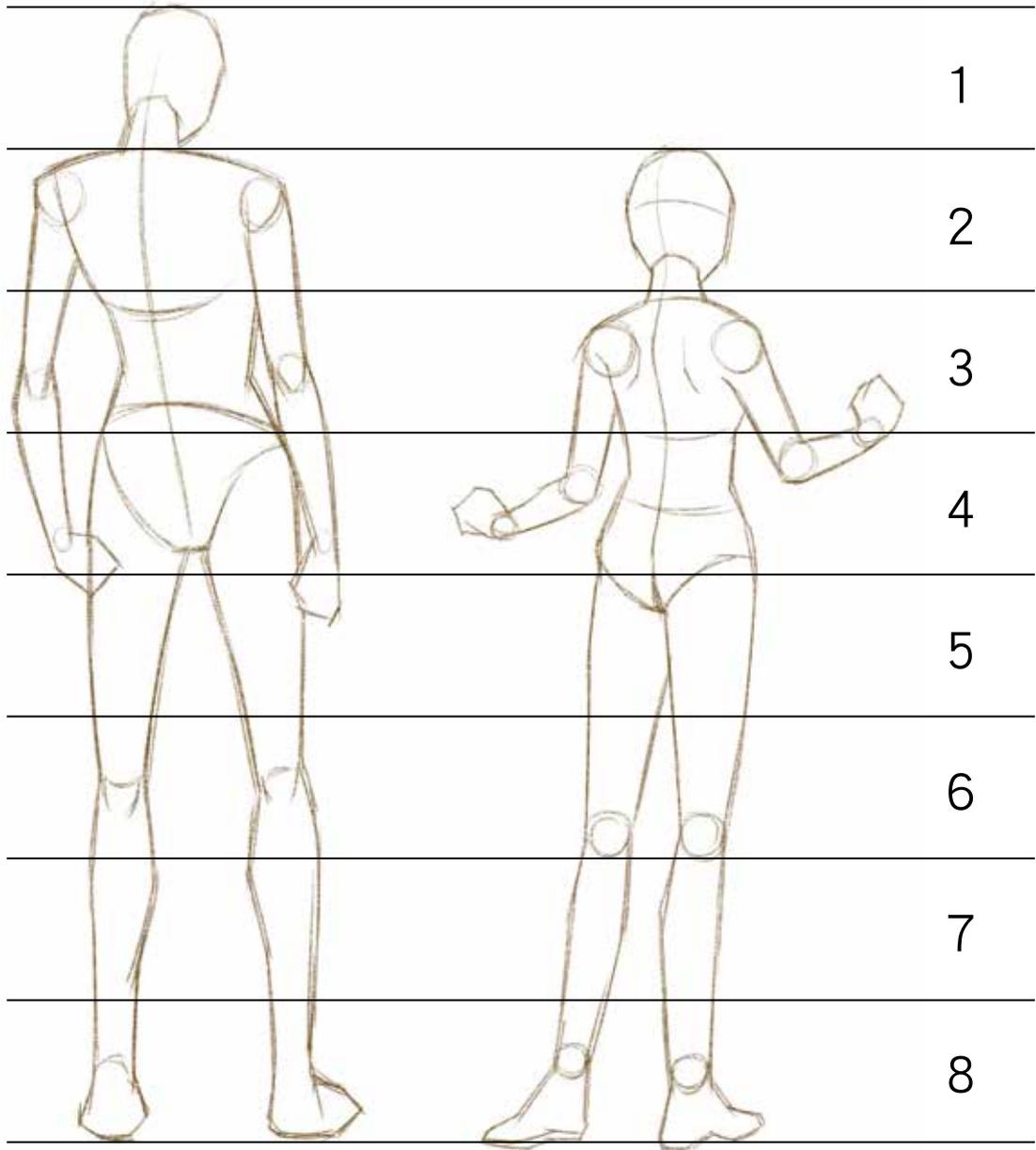
在動漫作品中，女性角色的頭身比以 7 頭身最常見，尤其是少女類動漫作品，但是在繪製不同人物時，也會有相應的改變。



肩膀窄，肩膀坡度較大，脖子較細，四肢比例略小，腰細、胯寬、胸部豐滿，這些是女性人體的基本特徵。從正面來看，從下巴到胸部、胸部到大腿根部，各佔 1 個頭身。在繪製時，會略微提高腰部的置，由此顯示出人物腿部的長度，使身體比例更加符合黃金比例，也更具有美感。畫側面像時，要注意觀手臂和腿部的關節部位、臀部與大腿根部處的關係，同時處理好頸部的長度和肩膀的位置，只有肩膀的置刻畫準確，胳膊才會顯得自然合理。

5.1.3 男性、女性背面身體比例對比

由於兩性的生理結構不同，人體軀幹的性別特徵在外觀上能很明顯地看出來。男性的脂肪層薄，骨骼、肌肉較明顯，胸部寬，髖部窄，頸部粗，喉結凸出；完美的男性體型往往呈現倒三角形，也就是肩膀較寬，愈往下半身愈窄，突出男性強壯的體魄。女性具有一定的脂肪，因此身體各個部位都比較圓潤，沒有明顯的骨點感，肌肉也不明顯，整體表現出纖細的感覺；常見的女性體型基本上都是梯形，肩膀較窄，愈往下，下半身愈寬，具有嬌小的視覺特點。



從背面來看，男性頸部粗些，女性頸部細些；男性肩膀寬厚，女性肩膀窄薄；男性手臂健壯，女性手臂纖弱。這都是由於男性和女性身體結構不同造成的，這種不同在身體比例上的表現也很明顯。

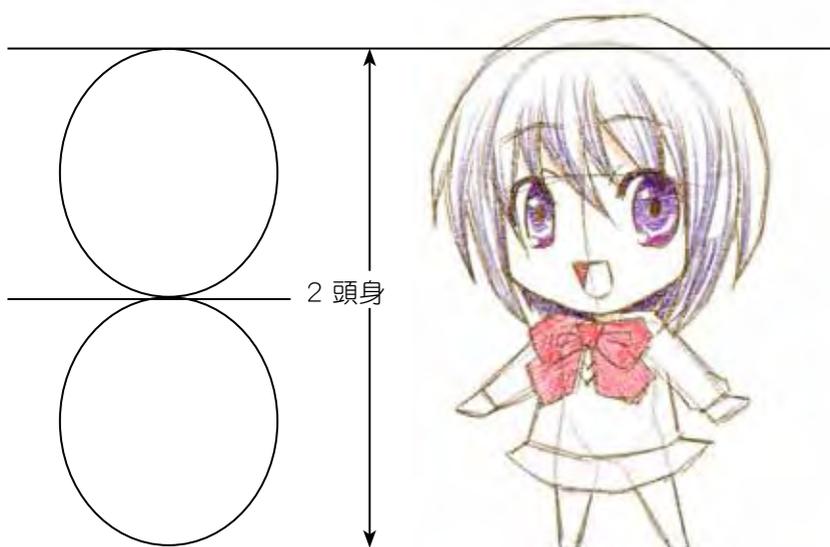
不同角色與頭身比例的關係

漫畫中為了表現人體的美，經常採用一些誇張的畫法，也就是在適當的部位做一些變形處理。常會運用一些誇張手法將人物的身材拉長或是縮短。但是變形是建立在人體基本結構基礎上的，要想準確地繪製出不同類型的動漫人物，就應該掌握不同年齡段人物的頭身比例及其變化。總之，正常掌握人物的比例關係，對畫好漫畫是很重要的。

本節我們將一起學習、探索繪製不同頭身比例的動漫人物的一些基本規律和繪製技巧。

5.2.1 適合 Q 版人物的頭身比例

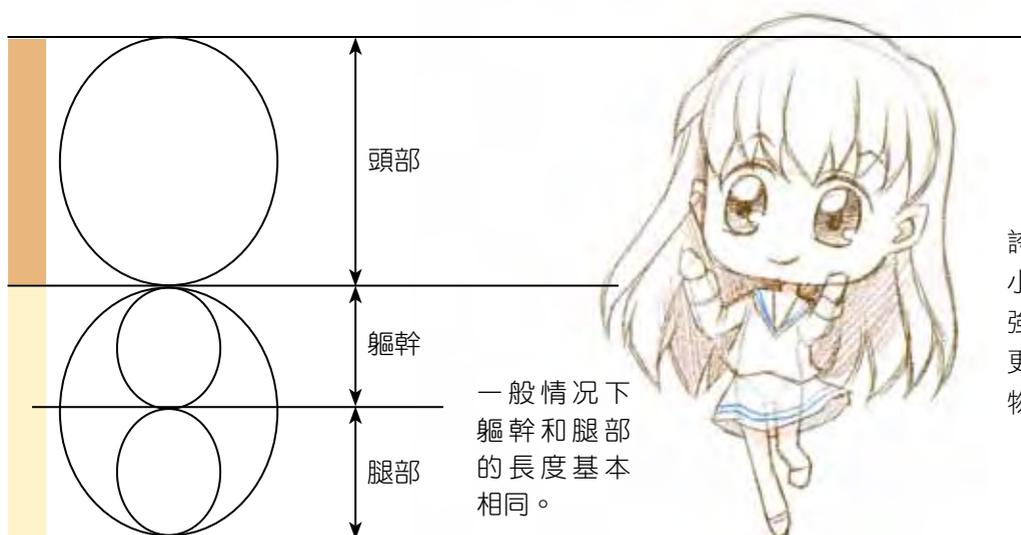
1.5~5 頭身比例的人物，稱為「Q 版人物」，人物造型多以誇張、可愛為主。Q 版人物雖然減少了四肢、服飾等細節的描繪，但這種「簡單」、「直接」的造型手法，反而更加具有獨特的魅力。



「2 頭身」和「3 頭身」是 Q 版人物常採用的頭身比例。

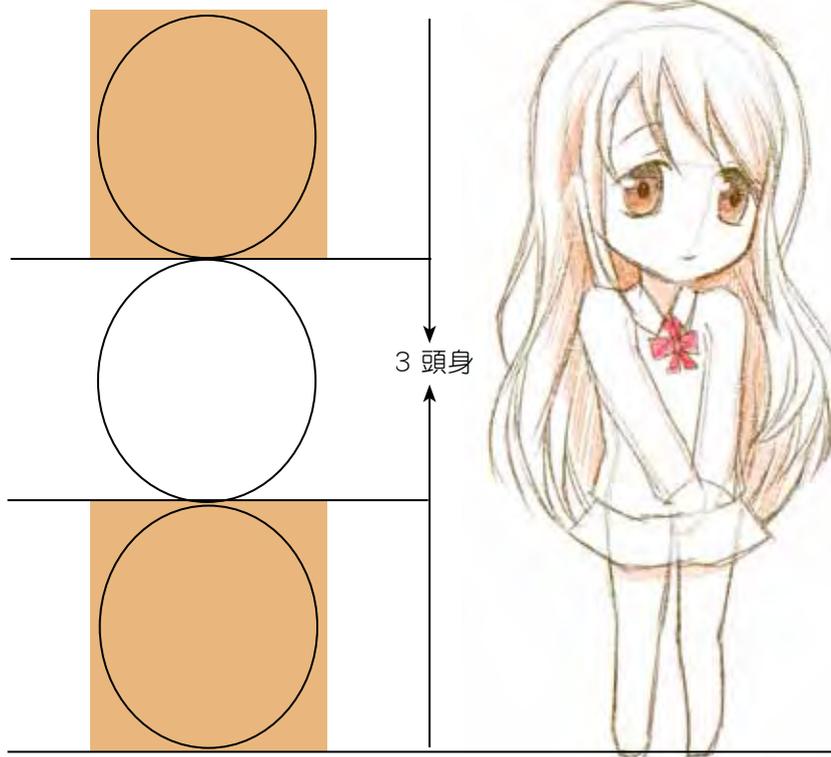
在一些卡通作品中，使用到「Q」的地方往往是要表達一種較為俏皮、可愛的風格。

「2 頭身」比例的 Q 版人物，軀幹加上腿部的長度相當於 1 個頭的高度。

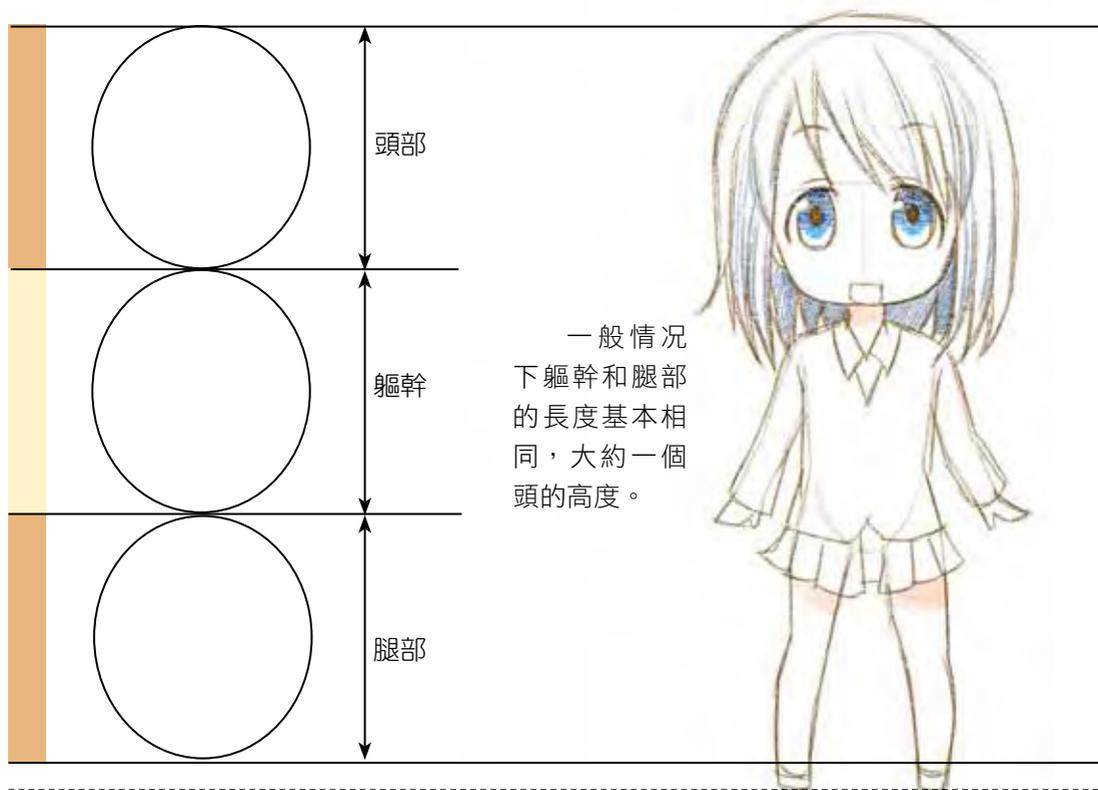


大大的頭、誇張的眼睛與小身體形成了強烈反差對比，更加突出了人物的可愛之處。

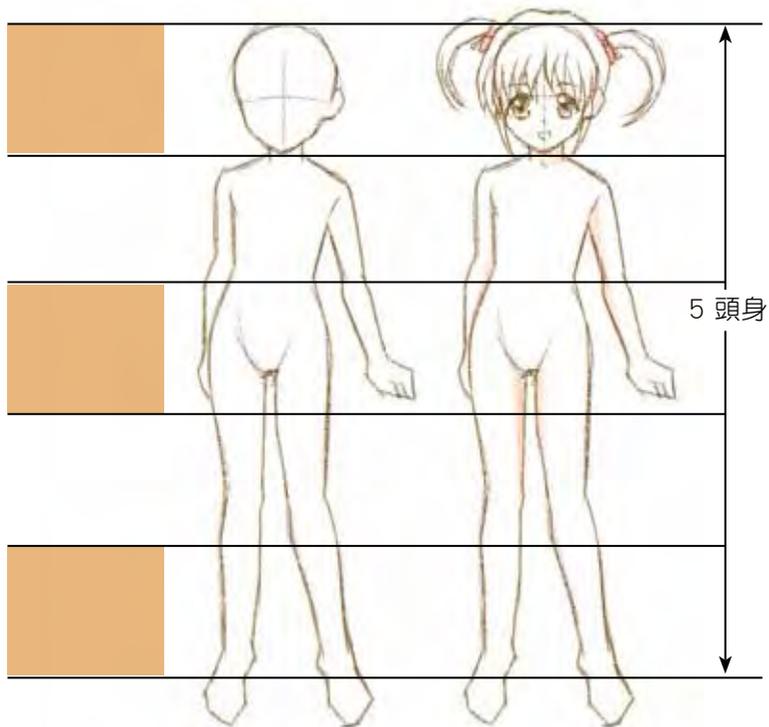
一般情況下軀幹和腿部的長度基本相同。



「3 頭身」比例的 Q 版人物，軀幹加上腿部的長度相當於 2 個頭的高度。



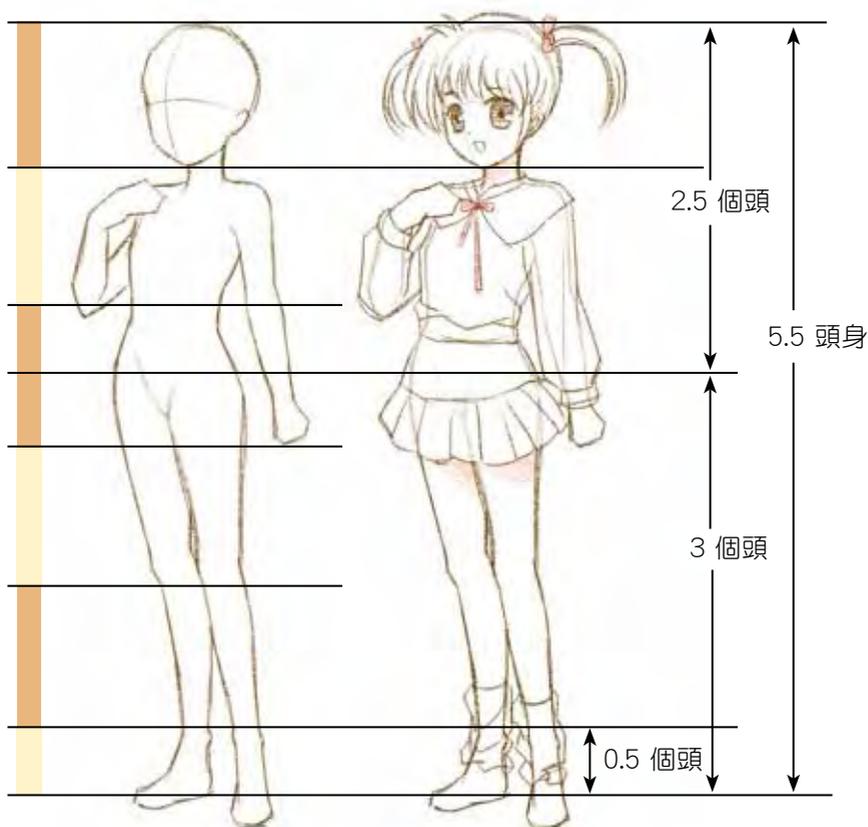
一般情況下軀幹和腿部的長度基本相同，大約一個頭的高度。



5 頭身比例的人物構成簡單，造型可愛多變。常用來表現玩偶類型或者兒童期（年齡 6~8 歲）動漫人物。

5 頭身比例的動漫人物，其高度是將 5 個頭部高度堆積起來的總高度（將全身的高度平均分成 5 份的話，其中一份的高度就是頭部的高度）。

5 頭身比例的美少女，不用過於強調身體的曲線感。腿部的長度一般佔全身的一半，也就是 2.5 個頭的高度。但有時為了強調造型的年幼感，可以適當放低大腿的位置。



由於人物服裝、動態和透視角度等因素，為了更好地營造人物整體結構的平衡感，可以適當地將頭身比例調整到 5.5 個頭高，稍微提高美少女腰部的位置，拉長腿部的比例（大約 0.5 個頭高）。

5 頭身、5.5 頭身比例的美少女在漫畫中多以可愛、調皮的造型出現。繪製時要特別注意五官、姿態的表現。



主編
孟繁潮

責任編輯
周宛媚

封面設計
Nora

排版
陳章力

出版者
萬里機構出版有限公司
香港鰂魚涌英皇道1065號東達中心1305室
電話：2564 7511
傳真：2565 5539
電郵：info@wanlibk.com
網址：<http://www.wanlibk.com>
<http://www.facebook.com/wanlibk>

發行者
香港聯合書刊物流有限公司
香港新界大埔汀麗路36號
中華商務印刷大廈3字樓
電話：2150 2100
傳真：2407 3062
電郵：info@suplogistics.com.hk

承印者
中華商務彩色印刷有限公司
香港新界大埔汀麗路36號

出版日期
二零一九年十一月第一次印刷

版權所有 · 不准翻印
All rights reserved.
Copyright© 2019 Wan Li Book Company Limited.
ISBN 978-962-14-7138-3

本書簡體字版名為《燃燒吧！動漫簡筆劃入門教程（色鉛筆篇）》（ISBN：978-7-115-41069-6），由人民郵電出版社有限公司出版，版權屬人民郵電出版社有限公司所有。本書繁體字中文版由人民郵電出版社有限公司授權萬里機構出版有限公司出版。未經本書原版出版者和本書出版者書面許可，任何單位和個人均不得以任何形式或任何手段複製或傳播本書的部分或全部。