

不同动漫人物的绘画技巧

成熟型人物的画法

步骤一：草图

1.确定头型

斜侧面的头型是兼有正面和正侧面特点的形状，一面更类似正面，另一面更类似正侧面，大家请结合正面和正侧面的图，想象这个形状的空间立体结构。

2.在鼻中线、水平中线方向画上十字线

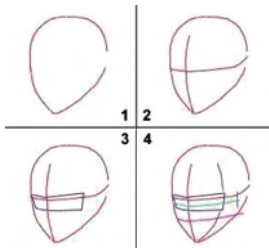
注意两条线都是带有弧度的，一定要画得带有立体感。

3.眉眼框。同样是左右不对称

下线也要带有弧度，靠近的一侧一定要长一些，具体长度要看头部的角度而定。

4.视线与耳鼻线、脸颊线、耳中线

视线与耳鼻线与水平中线画法类似；脸颊线与正侧面类似，是由眉眼框的竖线延长形成。这条线与鼻中线另一侧的脸轮廓线形成的平面就是正面的脸，耳中线的位置则由脸颊线的位置与后脑线推断出。



步骤二：

1.脸轮廓线。一侧从眉线画起（同时带有正面颧骨的突起与正侧面嘴部的收缩特点），另一侧只需要画到耳鼻线即可（更类似于正侧面的下颌骨轮廓，但要注意弧度的变化）。

2.眼睛、眉毛。其中一侧眼睛的内眼角紧靠鼻中线的，另一侧的眼睛则仍要注意“五眼”的关系，保持双眼的距离；一侧的眉毛直接画到眉心点，另一侧的眉毛则要断开，但延长线同样汇聚到眉心点。

3.鼻子、嘴、耳朵。鼻子的起、终点都位于鼻中线上，呈折线型，通常起终点是视线与鼻中线的交点，鼻尖在耳鼻线的平面上。注意折线的距离要与脸的角度保持协调，不要折出去太远。嘴也并不对称，鼻中线两侧的长度与鼻中线两侧的脸部长度相对应，耳朵兼有正面和正侧面的特点。

4.发迹线和头发外轮廓

请注意一侧的头发在脸颊线的位置出现的拐点，这样才能突出脸的立体感。

步骤三：

1.对头发的轮廓线进行修正。



2.对头发的细节进行补充。注意如果是这样的分头，头发要汇聚形成发线，发型才会自然。



3.成品图。



少女型人物的画法

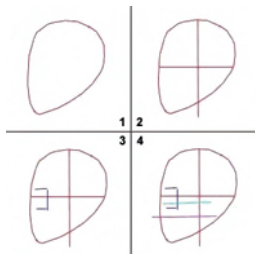
步骤一：草图

1.确定头型。正侧面的头骨基本是一个倾斜的鸡蛋型（略呈三角型）。

2.在横竖方向画上中线，竖线是耳朵所处的脸的侧对称轴。

3.眉眼框。与正面不同，正侧面的眉眼框的竖线并不一定是眉眼的边界，而是眉骨的边界，是脸颊的位置，大致是头宽的1/4以内。

4.视线与耳鼻线。少女型的耳鼻线比萝莉型略高（是越成年人，鼻子以下越偏长）。



步骤二：

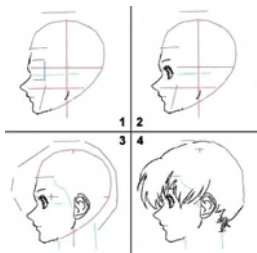
1.脸轮廓线。与正面不同的是，正侧面的脸轮廓要从发迹线开始画起，整个轮廓在眉心处突前，在视线处回收，在鼻尖处大幅度突前，收于下颌（其中在嘴的位置成W型。在颌唇沟至下颌底处略前倾，大致与发

迹至眉心的倾斜度平行）。耳根位于耳鼻线与中轴交点，在该点下面画出咬合部的骨骼轮廓。PS：眉眼框的竖线的延长线与耳鼻线的交点，到下颌底的线就是正面的脸部轮廓线，对女孩来说这个线并不太重要，男性角色经常会画出这个线。

2.眼睛、眉毛。正侧面的眉眼都会较窄，眼角有时是明显收缩成角的（整个眼睛呈三角型），瞳孔一般位于边上而不是中间（一定注意不要画成正面的眼睛），眼睛的前边界与脸的轮廓要有一段距离。

3.完整的发迹轮廓和头发外轮廓、脖子的位置。发迹轮廓的拐点是在眉眼框上线的延长线处，而前后头发的宽度（视线处的宽度），也等于头发最高点到下颌最低点的距离，不要怕过于宽；前脖线位于下颌到耳中线的一半，后脖线比前脖线宽，下端略向外倾（后脖线的延长线一定要超过耳朵的后边界）。

4.沿发迹轮廓和头发外轮廓修正头发的边界，如果是披肩发，耳朵后面就不用再细调。



步骤三：

1.画出其他部分的轮廓（看出画的是谁了吧~）



2.对头发的光泽等处进行细节补正。



3.成品图。



（图片源自网络）

征稿启事

喜欢动漫和绘画的你不要错过啦！《学生导报·中职周刊》开设“动漫”专版，欢迎同学们投稿，我们将邀请专业老师进行作品点评。

投稿要求：
作品为作者原创。漫画投稿作品为单幅，可提交电子作品或邮寄至指定地点。

1.邮件投稿：
2909832453@qq.com

(1) 邮件名称“中职动漫+学校+学生姓名”

(2) 提交电子图片格式要求为JPEG，图片大于2M

(3) 邮件内容包括作品，并在附件内留下

相关信息：姓名、所在学校、班级、家庭地址、邮编。

2.邮寄来稿：静安区梅园路77号1716室《学生导报·中职周刊》动漫版收

邮寄画作背面请注明姓名、所在学校、班级、家庭地址、邮编（复印有效，来稿不退）。