一般头身 1 ——1胸 1腰 2跨+大腿 2小腿 上3.下4

Q版插话 2头身 圆乎乎 简化手腿 下面是两个梯形（简化细节） Q版头很圆，下巴是平弧，眼睛很大 高光很强 鼻子一个点或者两个点

骨架图，关节图 头身图

二、基础篇

草图 姿势构思 局部构思

姿势大全 各种动作 弯腰 挺臀 脚尖内扣

锁骨线

嘴角要清晰有力

轻轻地画线探索打草稿

水平反转

不确定线（）也就是叠笔 ……

2、人脸：

眼睛基本在中间 发际线在中间 鼻子在中间 嘴巴在中间（这是最简的）

如果角度不同的话，需要修正十字线位置，十字线决定人的面向

不同面向，眼睛，耳朵形状不同 ：正面 仰视 俯视 左右

3脸形 椭圆 方 圆

圆形脸 大眼睛。 细脖子 小鼻子

青年型：写实，眼睛小，鼻子清晰

变形：八角形

方形+梯形下巴

超短宽下巴：孩子

漫画角色：圆形轮廓

胖子：圆形， 双下巴。加胖

立体 头侧面比正面宽

轮廓线： 脖子从下巴引出 脸夹线连着下巴和耳朵

后头骨：是个大半圆，比耳朵低一点，最后和人的脖子相连

低头，后脑勺

抬头，下巴

3、五官

眼睛 外眼角 内眼角 上下眼皮 平时内外眼角是平行 抬头低头时眼角会是八字

曲线眼皮 ：叶子形 月亮形 s形

鼻子： 正面可看到鼻孔 鼻梁是弯曲， 鼻子两边的肉 拱起 像个箭头

从底下看 鼻子像三叉

鼻子画法： 鼻孔 鼻子头+鼻孔 写实中鼻头是圆的， 漫画中是尖的

鼻梁线连着眉心 （仰视时才画）

嘴张开时下巴拉长，变尖

侧面时嘴唇有凹陷， 正面可以在下面画阴影

耳朵：斜着的椭圆 后面可以看到耳朵的形状 。耳朵背面 耳朵侧面边缘是厚的 耳朵孔是方形

表情： 骨骼和肌肉

愤怒：嘴巴 脸 外眼角 向斜上拉 内眼角向里挤

笑：脸鼓起来，向外扩张 嘴张开

微笑：眉心 向外松弛 外眼角下垂 嘴角上扬，均匀

惊讶 眼睛向上下睁大 ，嘴巴成竖椭圆 肌肉向嘴拉伸 脸不鼓起

眨眼： 眼睛闭起来的时候 是平弧的，不是弓形 一只眼向上拉伸， 嘴角边肌肉扩散，鼻孔打开， 闭着的眼睛，拉起肌肉 脸和鼻子突起

4、身体

脊椎是身体的基本点 是背上的骨骼，就是背的曲线

脊椎是身体中线 火柴人以脊椎为中心

背部线条决定姿势

脊椎和 脖子相连。脖子背部就是 颈椎线

画的时候把背部线画出来，从脖子到屁股 ，人的身形是跟骨骼和肌肉有关的，哪拉哪缩

跪坐 回头 伸展 抱膝 前屈 后扬 扭身 站 坐 跪

肚子肌肉被拉平，背上的肌肉则弯曲 注意肚子和背部肌肉的收与缩

画了脊椎再 画身体 最后四肢

身体： 正后 ：

后脑勺也画中线 脊椎线，肩线（宽，角度），

颈部线，进入头部 腰线

俯视： 可以展现身体线条 S脊椎，背突起，腰收缩，跨突起

正侧： 脊椎在脑的后半 有个曲线 肩膀 腰 跨 胸腔是梯形 肚子是平的 ，盆骨

侧面：斜的肩膀线

可以用圆表示两肩和两跨，表示一些复杂的运动，四个地方都不平行

2、身体宽度

女性肩膀窄，纤细（类三角） 男性肩膀宽 壮实（近乎方形）

正中线： 从锁骨中心 到胸骨中心 肚脐 跨部

利用脊椎和正中线，可以画好人体，肚子走向和背走向 对于侧方向有好处

正中线：斜站着。 人站得不一定端正，侧身 俯身

5、站姿 和重心

先打火柴骨架， 重心在两足之间

人站的位置，头应该在两脚之间 否则是不稳定站姿 属于运动中，或者将要运动

低头 弯腰 单脚站立 跑动 后仰 前屈

骨骼和肌肉 关节可以动，可以旋转

身体轮廓起伏：隆起的 凹陷 前面的隆起遮住后面的

手肘和腋窝处把连线突出一截

体型：普通 肌肉男 营养不良

手上的肌肉：肩膀肌肉+二头肌+下手臂肌肉+手腕

肩膀部位的突起，圆

背部肌肉 ，肩胛骨 和背肌 肌肉就是圆，是山峦一块遮住另一块

男女： 男性表现肌肉夸张 粗壮 ，圆肌肉

女性 柔软脂肪， 要纤细，要平，微肌肉 大腿和小腿肚画成柔和圆弧，其他地方要纤细，平

突出胸部和屁股的曲线，体积感

女性腰细，屁股大，肩窄 男性肩宽，腰宽，屁股平

侧面男性平 女性胸挺腰收屁股大

屁股：男扁平 女浑圆 侧面：女背平 男人背部突出

男的胸腰屁股曲线棱角， 女的曲线圆滑

女性关节小，尖的 男性关节大，方的

女性手臂顺滑，，没有肌肉纹理 男性有手臂肌肉纹理

女性手指修长，细 宽度小 男的粗宽 短，手指棱角

女性脖子 肩膀肌肉少，脖子长 无喉结 男人肩膀肌肉连着脖子，粗壮短

6、主要关节构造和运动

脖子 正面 脖子上凸显的肌肉 一两条线

仰视 脖子连下巴和后脑 喉部肌肉 从耳朵下到锁骨 脸夹线，连着耳朵

侧面

背面 脖子连后脑 穿两条线出头 女性脖子应该是弧线显得细 男性可以外弯

倾斜脑袋，一边伸，一边缩 ，肩膀被拉动 俯仰：伸长缩 转头 伸缩

动作会拉动肩膀肌肉，不同的姿势会拉起不同的肌肉线条

扭头时身体会稍微侧一点

扭动身体和头：

脊椎： 俯视背面S形 俯视正面 C形

很多弯曲靠的是大腿根部的关节，脊椎弯曲是有限的 也就是不管怎么弯，背都是比较平缓的，不太大的弧线，不能有折角

左右弯腰

向前屈

向后仰

把背抬起

扭身： 腰 肩 头 盆骨 画好脊椎

投球： 背部露出 ，肩膀向前

（3）肩膀和手臂的连接 锁骨

抬肩 提肩 推肩

上下 前后

抬起双臂 胸部向上拉紧 锁骨和肩骨向上斜

手臂向后 肩胛骨合拢 锁骨向后弯 胸部向两边拉 背部左右向中间弯

手臂向前 肩胛骨张开 锁骨向前，背部向前弯

手臂旋转 内转 外转

腿部 髋关节 ，盆骨 膝关节 踝关节

旋转：大腿向内 向外

打开双腿

一字马 /高踢腿 这种姿势需要扭腰

后抬腿

大开步

手 手指 手掌;指根 手指 大拇指区块 牛角形，下面大块肌肉，上面两节

画的时候画出四块的交界 指根和手指间，指根和手掌的两个线条应该画出来

大拇指隆起的线也要画 连到手掌中央

手背：看成六边形和手指

指节处的线

握拳 ：弯曲有四个褶皱， 指根和手掌连接处 指根和手指连接处 指节分界，四个弧线

张开和收拢 手掌 褶皱变平 手背 手掌会后弯 手指张开时，手掌也变宽，缝隙变大

脚 趾根

打开

向内弯曲

踝骨 左右突起，外面高里面低

侧面看是三角形 中间一块往里缩，前后突出

从上看是：前面梯形，后面 椭圆形 中间细两边宽

站立时部分不着地

（4） 人物设计 尝试缩小人物尺寸 简笔画起，要求能看出角色

一半 四头身

二头身 超迷你

只画

1、减少线条 简化线条 2、强调特征 脸形（下巴） 头发减少 强调人物特征

嘴巴放大 鼻梁删除 豆豆眼 手减少褶皱 画大手掌画粗手指

四头身 手臂和腿变棍子

Q版 二头身 继续减少手臂和腿 关节是圆的 粗细一致 动作夸张

突出：大眼睛，大嘴 长发 身体特征 服装

2、定形作画 直接画个椭圆

补足作画 正圆加三角 加上一个下巴，先画下巴，再画脖子

3、把人物放进箱子 三视图

4、服装表现 紧贴皮肤 松弛 松弛褶皱 弯曲部分，放射性褶皱 拉伸的褶皱

画法： 构思 人体是怎样的，衣服是怎样的，

把衣服放平。然后模拟重力

衣服上了人身，在重力下是怎么贴身的 宽松形成的褶皱 向内陷 还是向外突出，形成不同的弧线方向

关节处布料松驰，画出松驰的波浪线，褶皱都朝向肘部 顺着波浪线的方向画

简单画法：画出起伏，配合起伏来画线

朝着肘部的线 和被衣服挤压的线

被动作拉伸的线

褶皱可以少一些

宽松衣 褶皱大而少 服 普通衣服 紧身衣服 紧身衣服的褶皱集中在某几处，小而密

仰视图

1. 草图篇

1、半侧面 15度 45度 70度

不同的时候脸部竖中线不同 五官有透视大小 而且后脑勺和脖子不同，耳朵也不同

仰角 俯角 可以看到 头 顶 或者下巴 水平中线变成了弧线

和身体组合 全身仰 仰头俯身（撩人

大仰

大俯