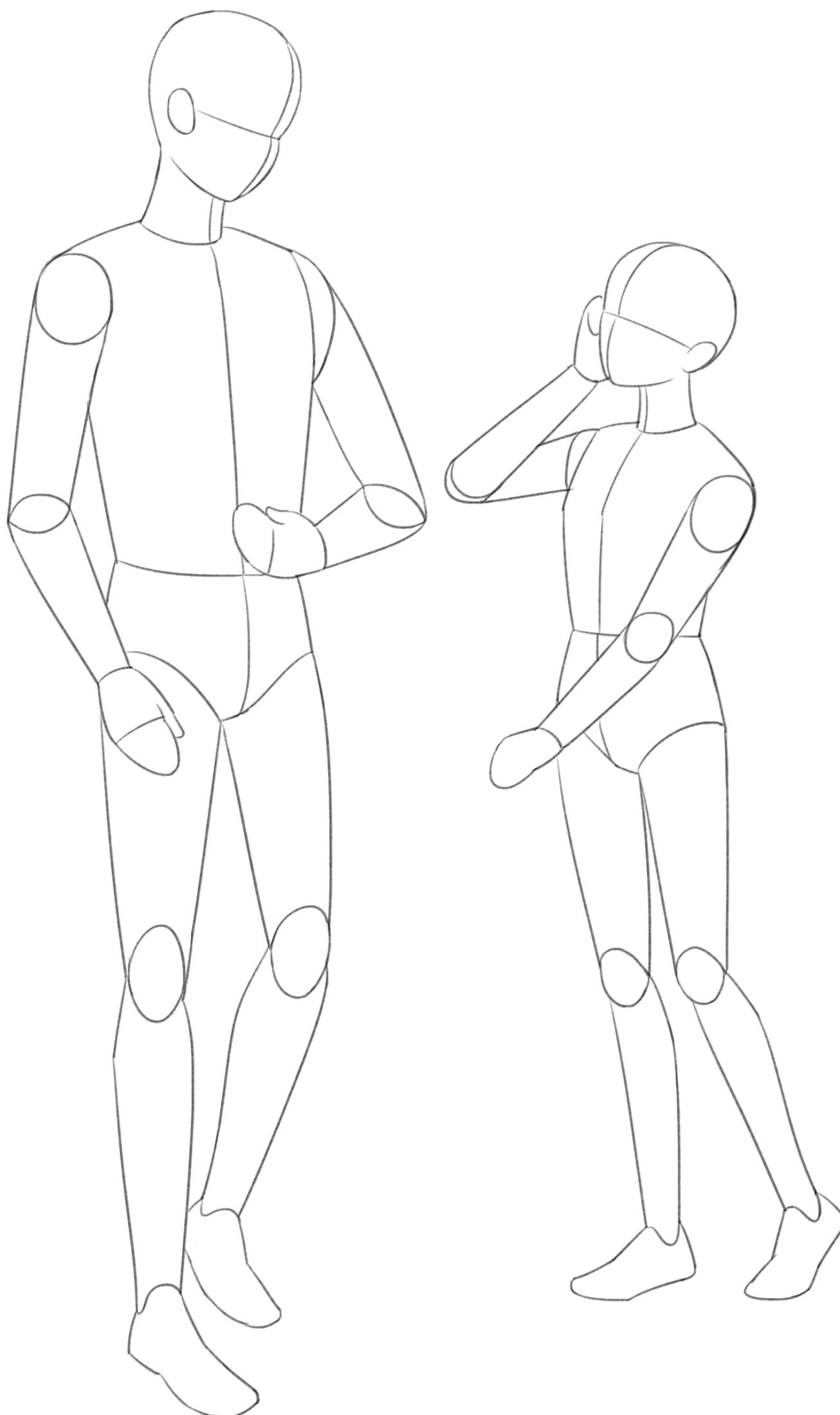
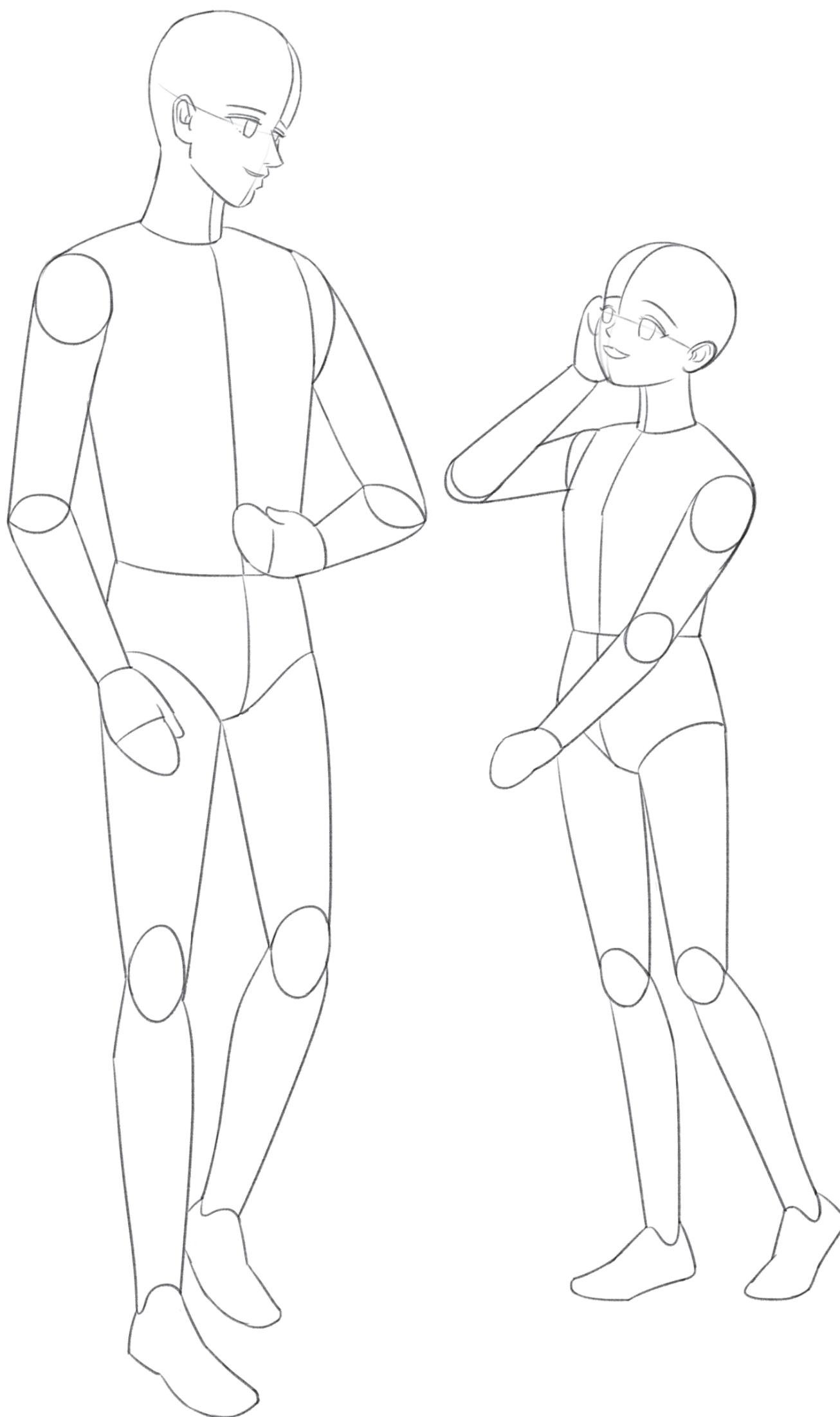


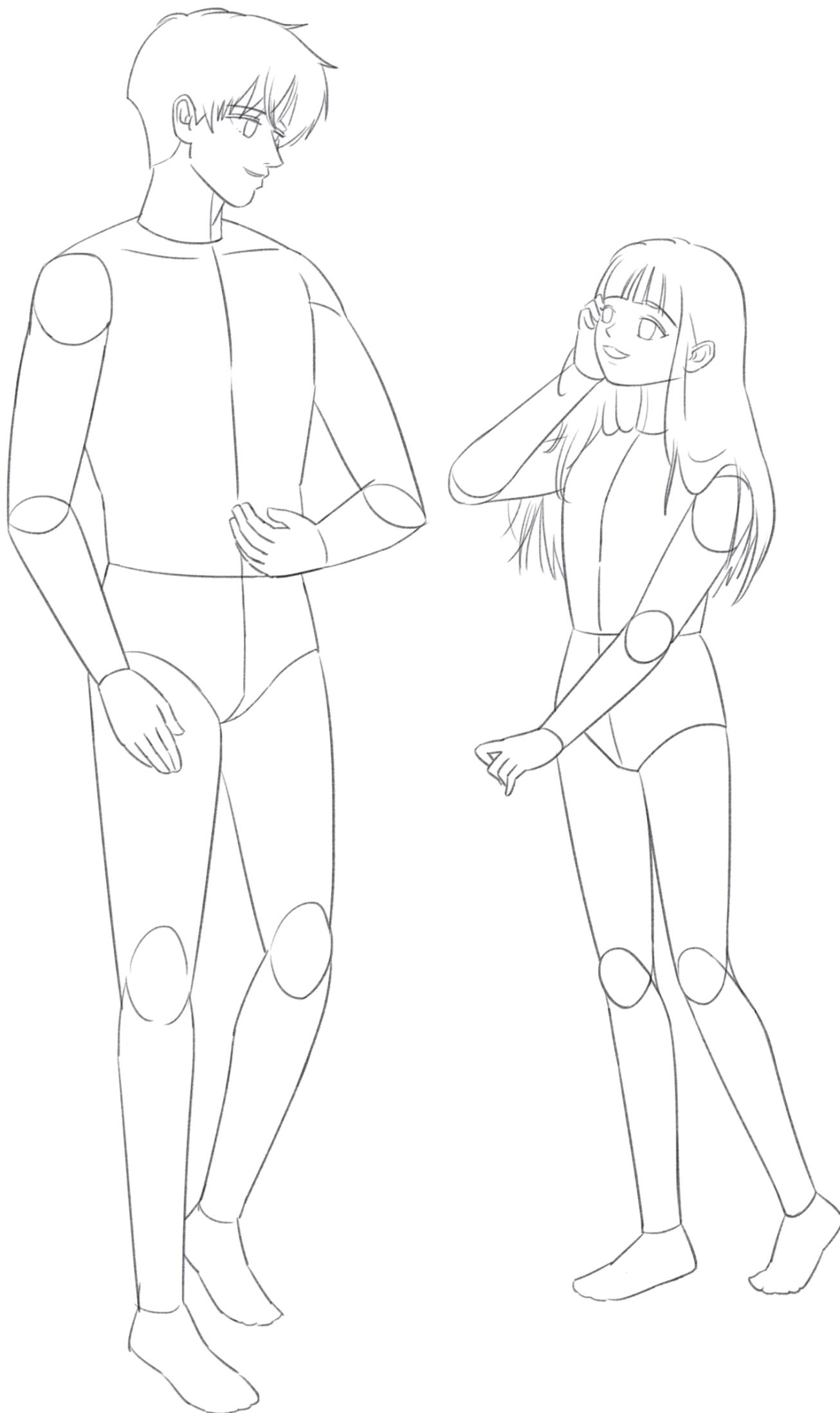
先以幾何形和線條建立人物結構。頭部可用圓形定位，軀幹以方塊或梯形概括，四肢用線段決定動作方向後，以柱體和圓形關節的概念標示出來。



在頭部畫出中線與眼線，決定五官位置，先確認臉型與視角，再畫眼睛、鼻子與嘴巴。這一步會影響角色表情與個性設定。



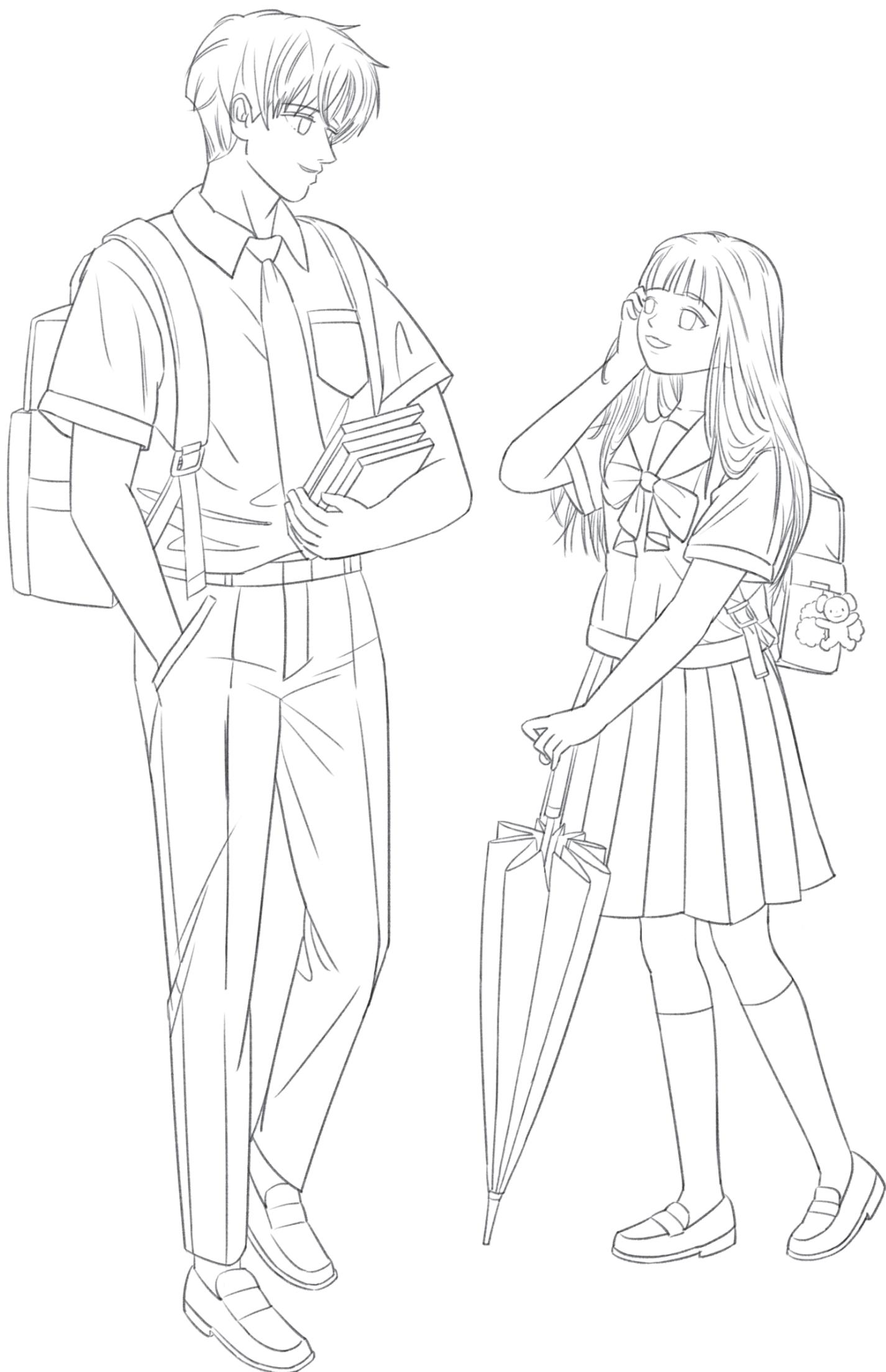
將線條骨架轉為具有厚度的形體，補上頸部、肩膀、手臂、骨盆與腿部體積。手部的繪製在「步驟一」時可先以塊面概括，於本步驟再具體畫出手指構造。



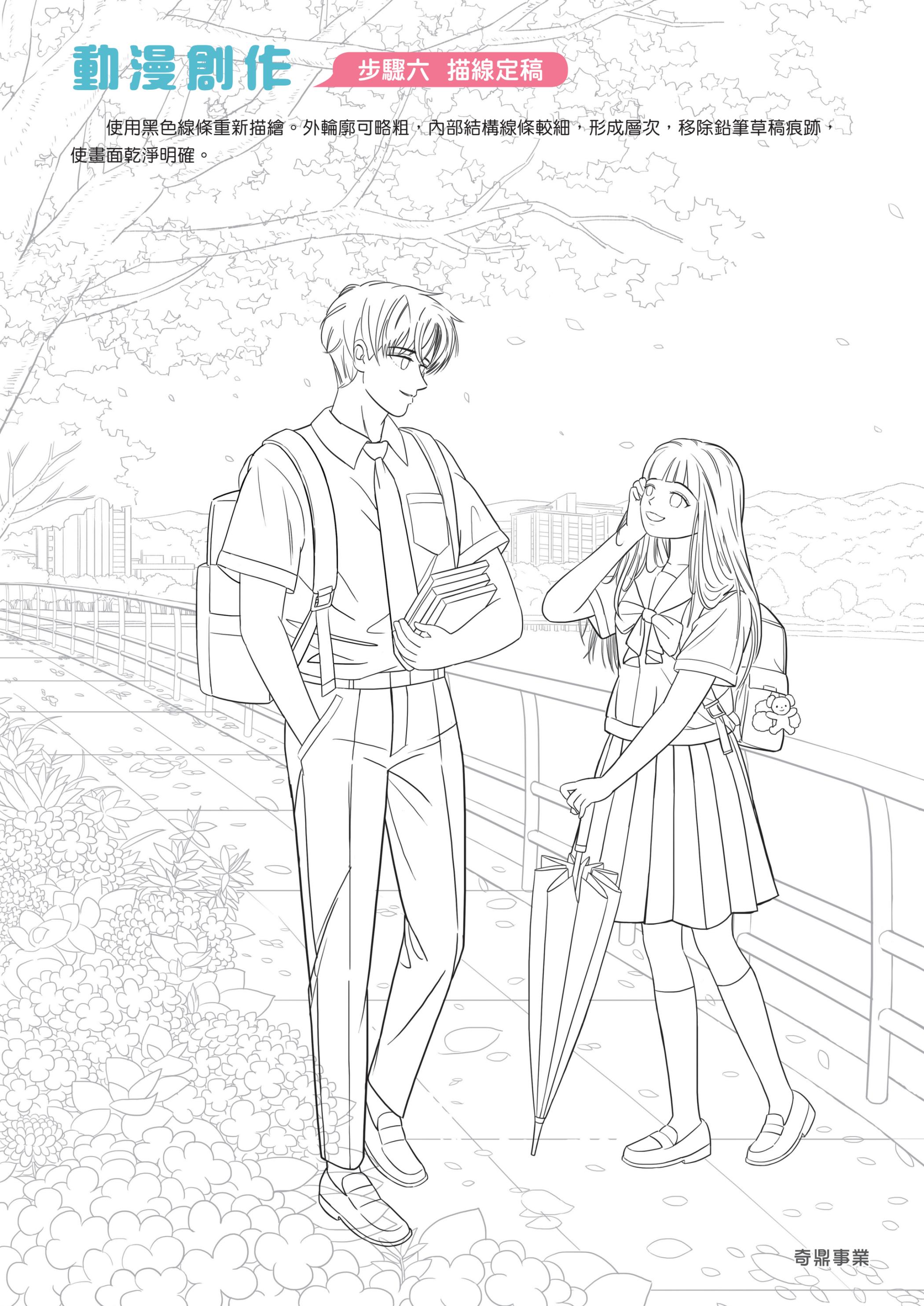
設計髮型與服裝外型，先處理整體剪影與比例關係，再安排領口、袖型與裙襞或褲型。這個階段仍屬草稿，可持續調整。



補充衣褶、配件與道具，此時請關注在布料受力方向與身體轉折的關係。同步檢查透視與四肢長度是否合理。



使用黑色線條重新描繪。外輪廓可略粗，內部結構線條較細，形成層次，移除鉛筆草稿痕跡，使畫面乾淨明確。



動漫創作

步驟七 鋪設基底色

先上整體底色，人物膚色、髮色與服裝色分區處理，色彩保持明度統一，避免過早進入高對比。



動漫創作

步驟八 加強光影與完成

設定單一光源方向，在背光面與轉折處加深陰影，並整理邊緣與色彩平衡，進行畫面細節的處理，最後完成畫面。

