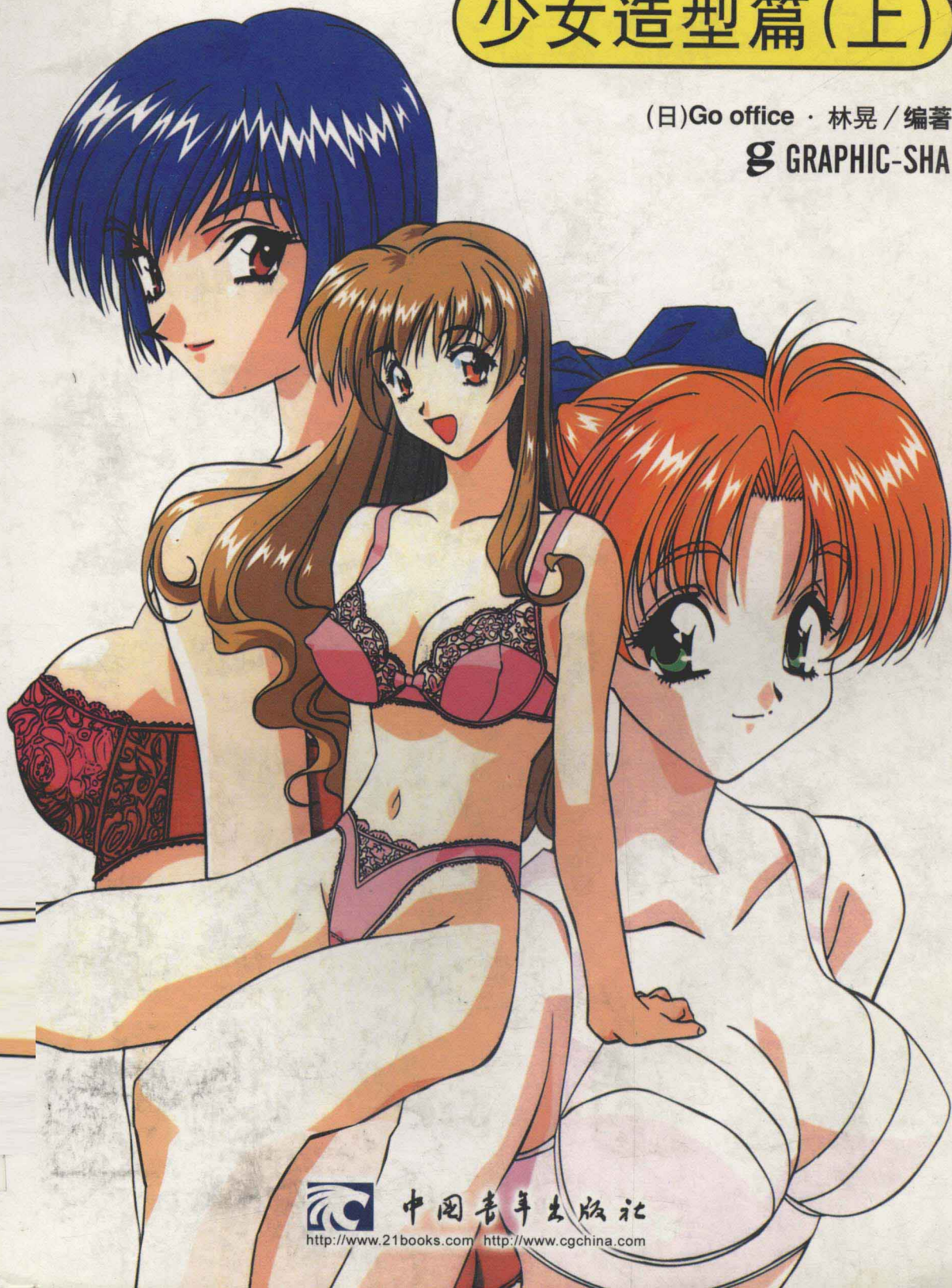


卡通漫画技法百科

少女造型篇(上)

(日)Go office · 林晃 / 编著

GRAPHIC-SHA



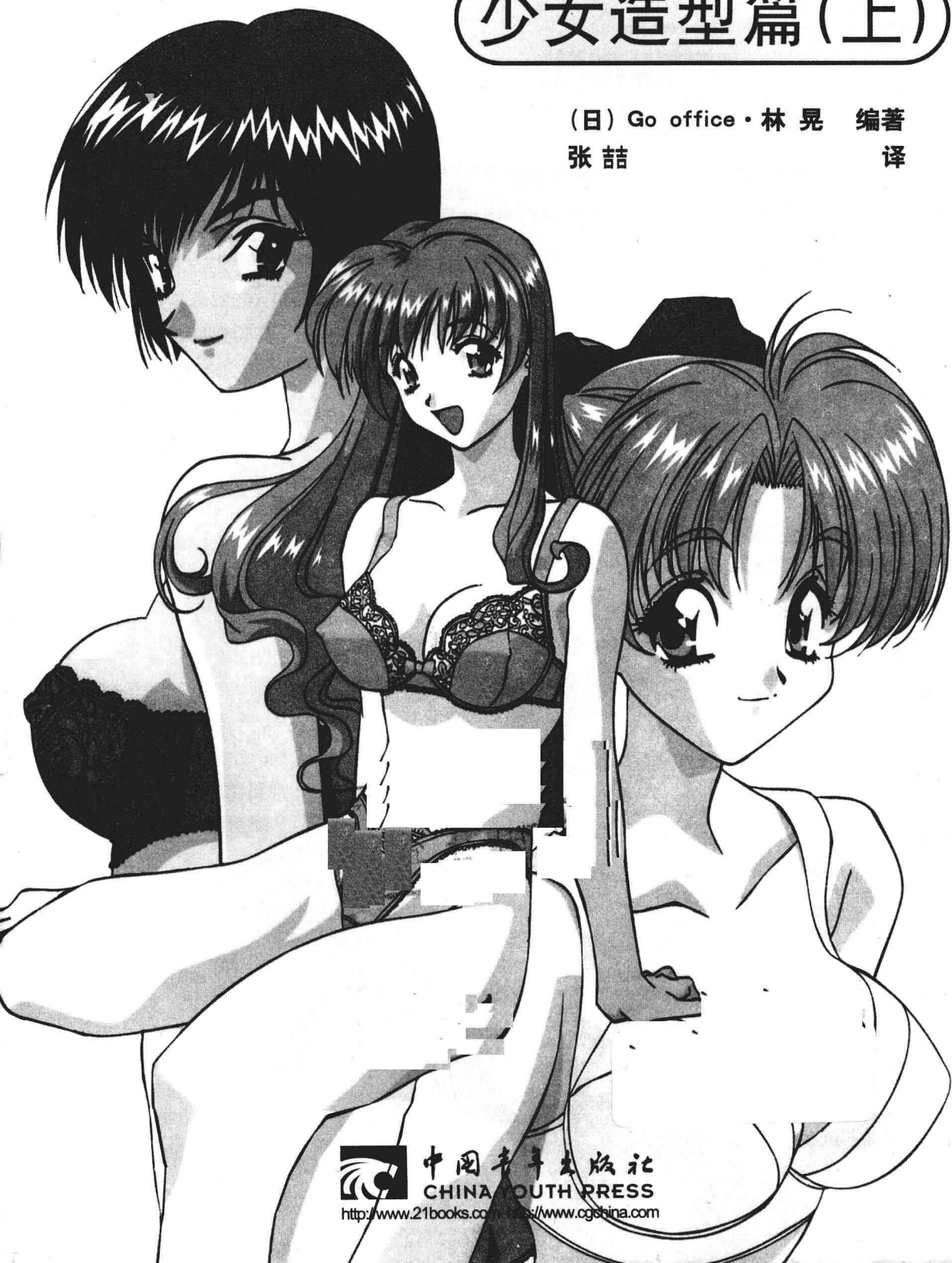
中国青年出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

卡通漫画技法百科

少女造型篇(上)

(日) Go office・林晃 编著
张喆 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

(京)新登字 083 号

女のコの描き方

Techniques for Drawing Female Manga Characters

by Hikaru Hayashi

©1998 Hikaru Hayashi

©1998 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 1998 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition ©2003 China Youth Press

This Simplified Chinese edition was published in China in 2003 by:

China Youth Press

Room 502, OSROC OFFICE BUILDING

No.94 Dongsi Shitiao, Eastern District,

Beijing 100007 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

ISBN 7-5006-4974-6/J · 532

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means-graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems-without written permission of the publisher.

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

First printing: 04 2003

Printed and bound in China

版权贸易合同登记号: 01-2002-5618

图书在版编目(CIP)数据

卡通漫画技法百科——少女造型篇(上)/(日)Go office/林晃编著;张吉译.-北京:中国青年出版社, 2003

ISBN 7-5006-4974-6

I.卡... II.①G... ②张... III.动画-技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第012826号

总策划/胡守文

王修文

郭光

责任编辑/郭光

曹建

夏晞

责任校对/王志红

书名: 卡通漫画技法百科(共10分册)

——少女造型篇(上)

编著: (日) Go office / 林晃

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条21号 邮政编码: 100007

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印刷: 山东新华印刷厂德州厂

开本: 787 × 1092 1/16 印张: 8

版次: 2003年4月北京第1版

印次: 2003年4月第1次印刷

书号: ISBN 7-5006-4974-6/J · 532

总定价: 299.00元(共10分册)

目录

第1章 描绘女性时应遵守的原则

在描绘女性时应遵守3个原则	4
女性人体	6
女性身体的特征	8
线框图与带阴影的人体	10
不同骨骼形状的人体	12
3种典型的骨骼形状的人体要点	14
成年人与儿童体型的不同	15
成年人与儿童脸部的不同	16
Q&A 规则之外的成年人与儿童在画法上的区别	18

第2章 女性的身体

实体模特与漫画中的人体	20
胸部	22
臀部	38
两腿之间	44
腿	54
头部与颈部	62
弯曲的后背	64
内衣、泳衣与身体的柔软	66
身体、水滴和汗的表现	68
人体透视线框图	70

Q&A 在画女性时，如果不想强调胸部和臀部，那该怎么办？ 74

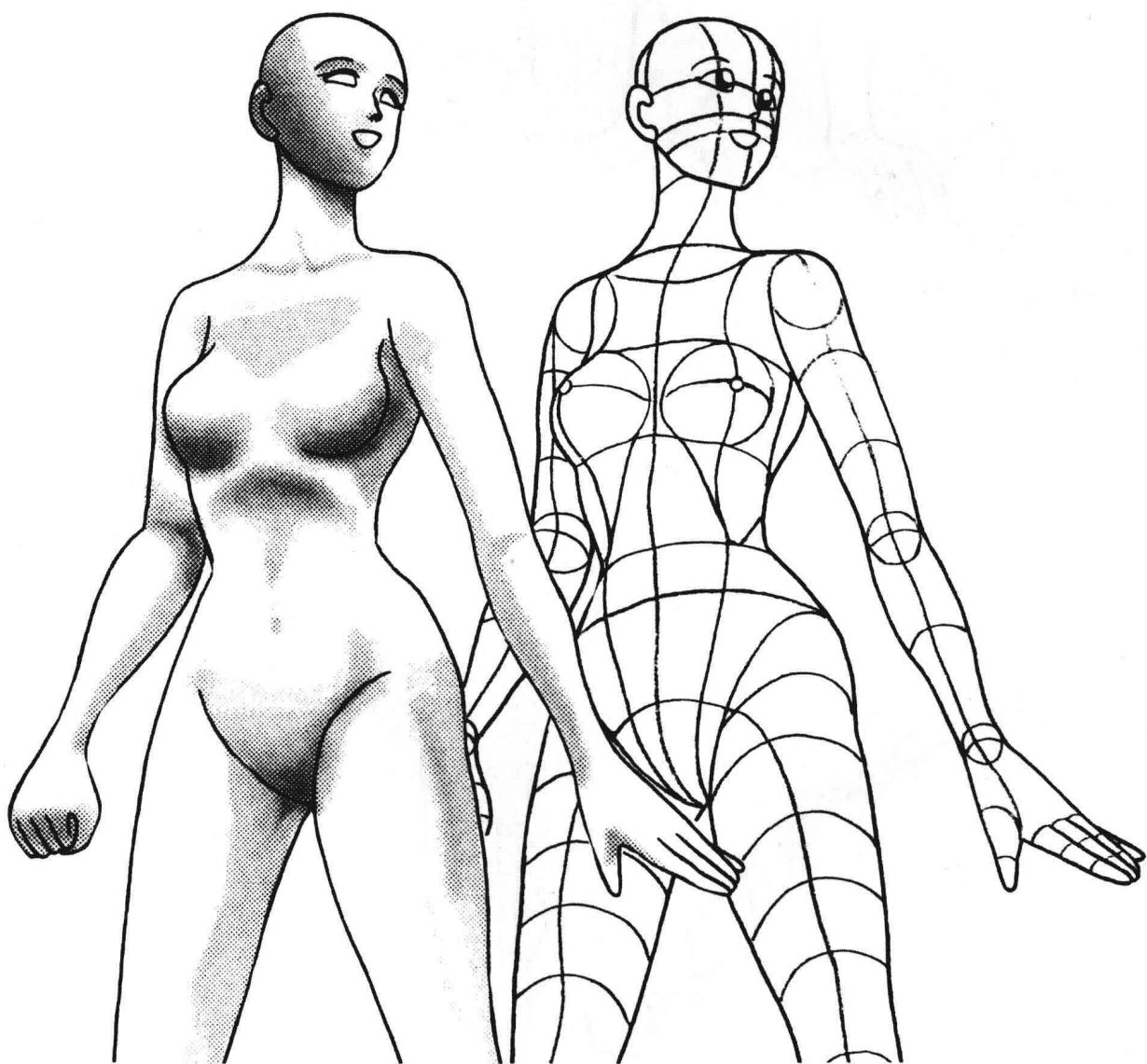
第3章 女性表现的技巧

各种各样的指甲	76
眼睑、瞳孔、睫毛	78
嘴部与嘴唇	82
耳朵与耳环	84
头发	85
各种各样的内衣	89
Q&A 描绘侧面头部的要点是？	94
校园场景中的女孩	95

第4章 漫画家的表现技巧

水手少女	108
可爱的少女	110
迷人的少女	112
梦幻少女	114
运动少女	116
性感女孩	118
有趣的插图	120
时尚女性	122
性感美女	124

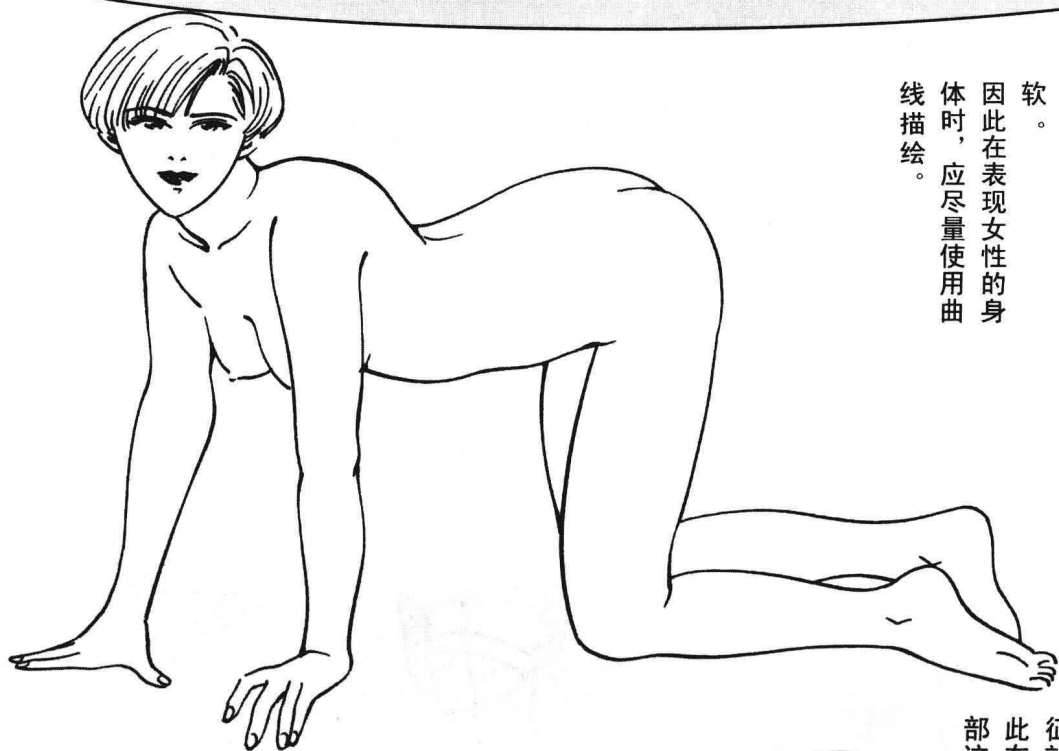
第1章 描绘女性时应遵守的原则



在描绘女性时应遵守 3 个原则

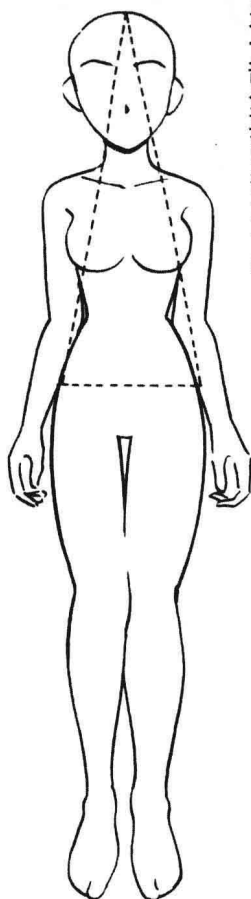
1. 不要使用直线

女性的身体由于脂肪层较厚，线条比较柔软。因此在表现女性的身体时，应尽量使用曲线描绘。



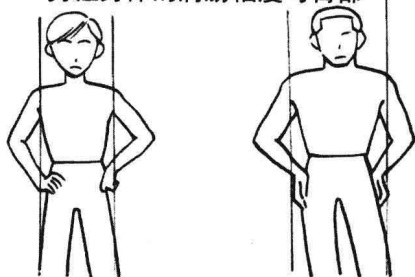
2. 女性的身体是△形的

女性与男性相比，最明显的特征就是女性的骨盆比较宽。因此在此画女性整体的比例时，臀部这一部分要画得大一些。



以骨盆的横线为底边，底边两端与头部顶端相连，形成了一个等腰三角形。在绘画时先确定好这个三角形，后面的工作就会比较容易了。

男性身体的肩膀幅度与臀部



即使是肩膀较窄的男性，在画他的臀部时，也要画得比肩膀窄一些。

在画男性时，肩膀要比臀部宽。

宽肩膀的女性...



在画肩膀较宽的女性时，臀部也要相应地变大，这样才是标准的女人形象。

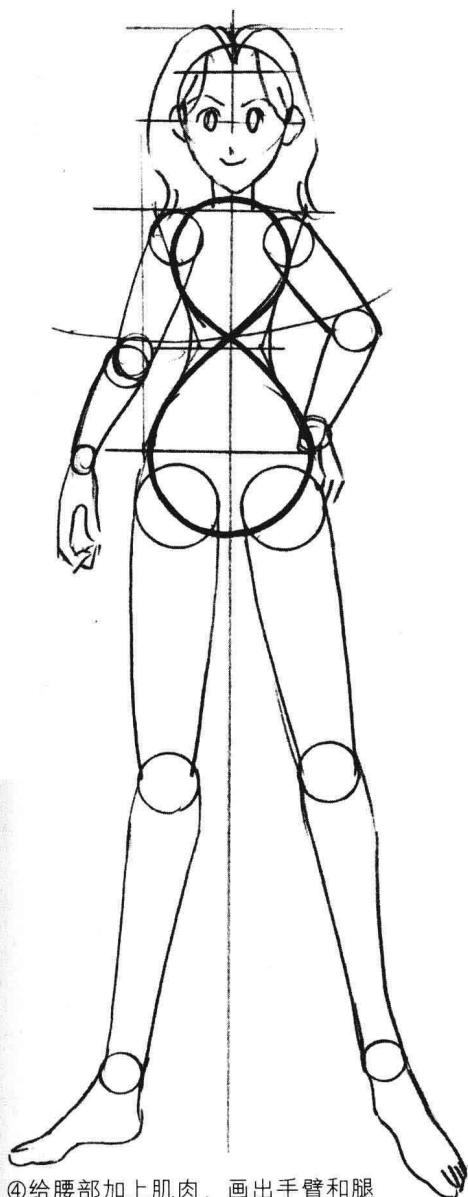
3. 女性的身体呈8字

腰部画得细一些，臀部画得宽一些，这是画女性身体的秘诀。简单来说，就是画成一个8字形。

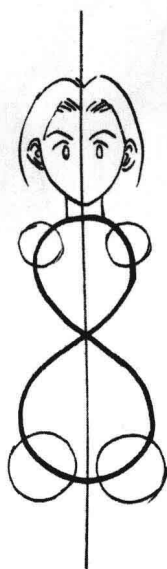
先画出头部



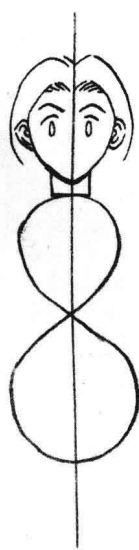
①找出中心线后，画起来会比较容易



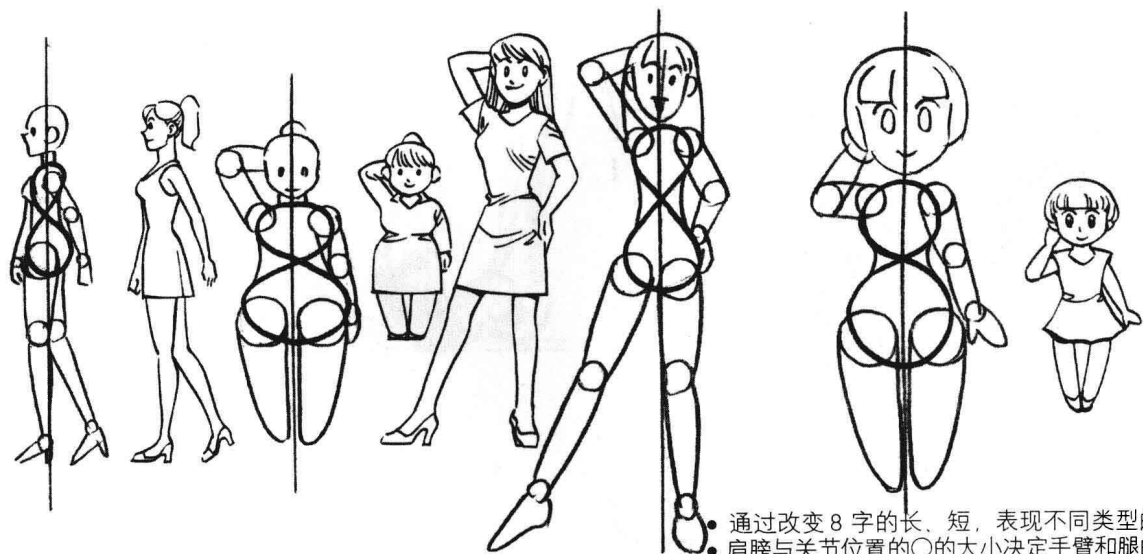
④给腰部加上肌肉，画出手臂和腿



③在躯干上画出四肢各个关节的位置



②画出8字形的躯干



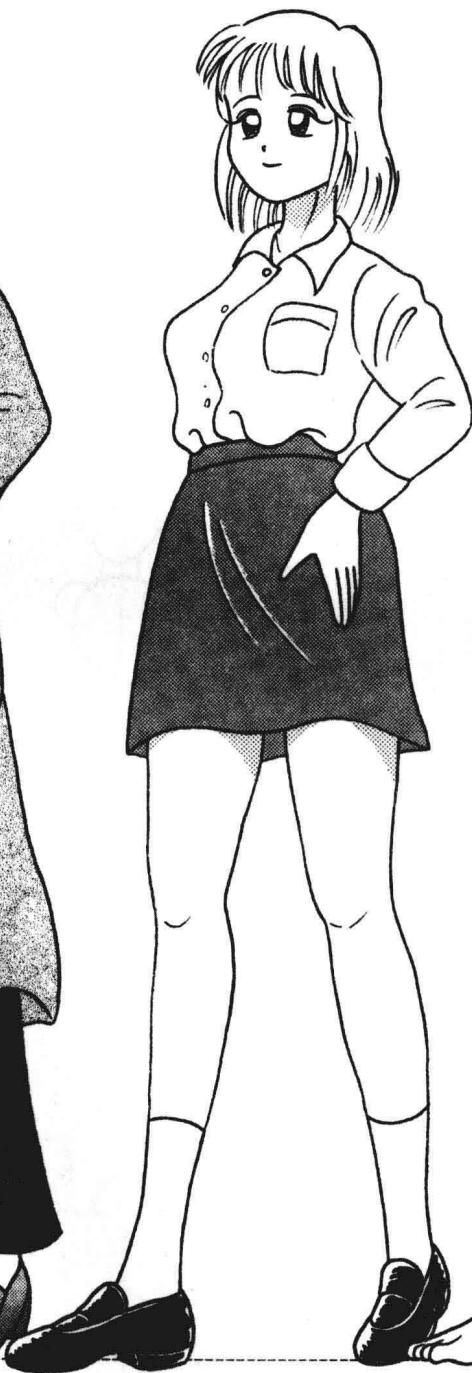
通过改变8字的长、短，表现不同类型的女性。肩膀与关节位置的○的大小决定手臂和腿的粗细。

女性人体

<加上大衣>



<加上衬衫和短裙>



<加上内衣>

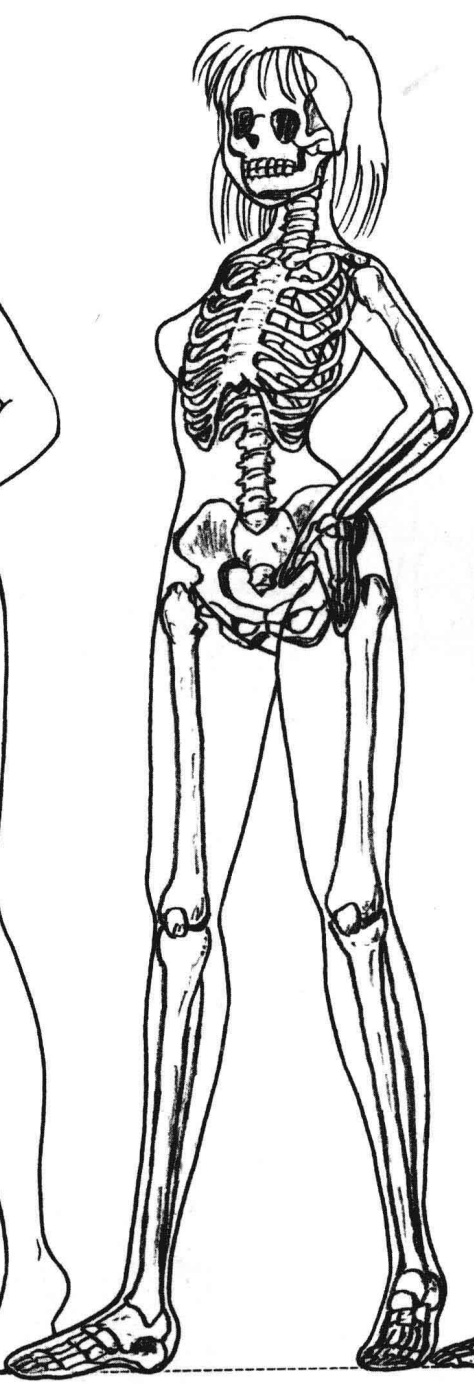


肌肉可以说是骨骼的「衣服」。通过给骨骼加上不同结构的肌肉，可以创造出许多不同的人物形象。

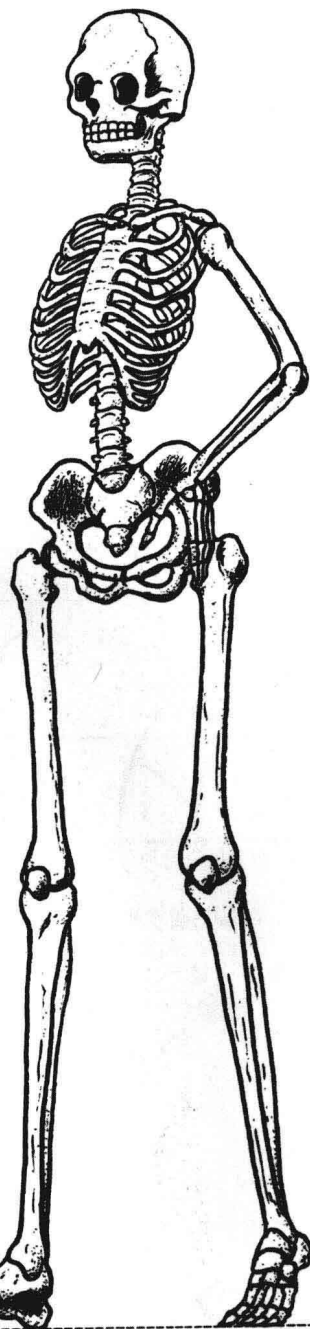
<裸体>



<透视>



<骨骼>



在骨骼上加上肌肉、脂肪和皮肤，一个物象就这样画出来了。骨骼形状和肌肉结构根据角色的不同而有所差别。

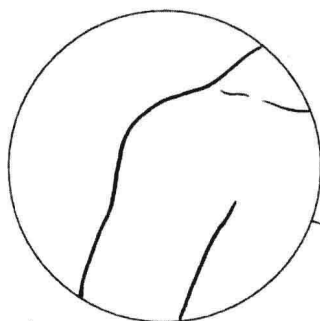
女性身体的特征



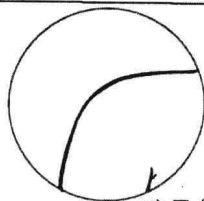
成熟：在画腋下时，表现出它的立体感和微妙的凹凸是非常重要的。



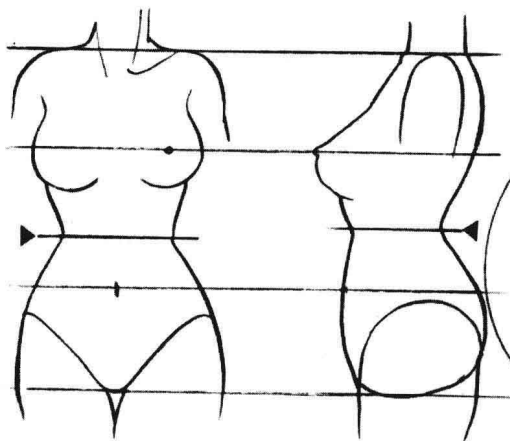
不成熟：当人物手臂上扬时，腋下只用一条简单的线段表示就行了。



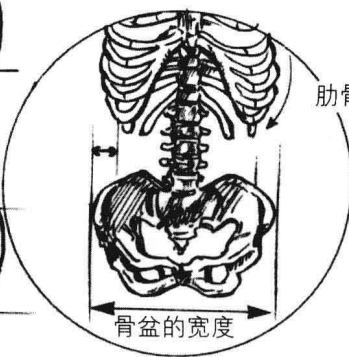
肩膀、腋下、两只手臂是表现人物成熟与否的关键。



孩子的线条比较圆。



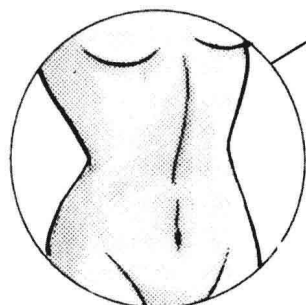
在从正面观察人体和从侧面观察人体时，人体腰部的位置是不一样的，这一点请注意。



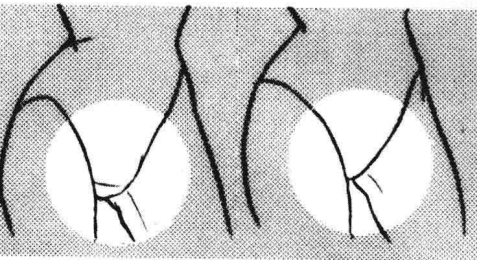
肋骨的曲线

骨盆的宽度

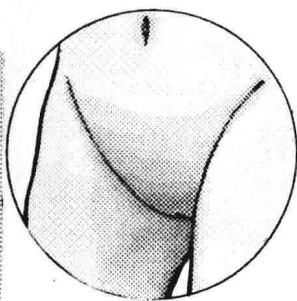
腰部的粗细由肋骨曲线和骨盆宽度之间的差决定。



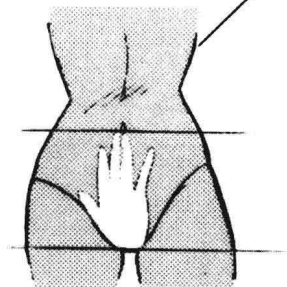
一直延伸到肚脐的线条，可以表现出人体由胸部到下腹部的微妙的曲面。



两腿间微微地隆起，整个人体显得更加有生气。



大腿根部的线条也可以表现出曲面。在画正面的姿势时，可以使用色调加以表现。



肚脐的位置在腰部以下，距离两腿间约一只手长。

胸部、腰部、臀部，这几点是女性身体最明显的特征。

Peerless

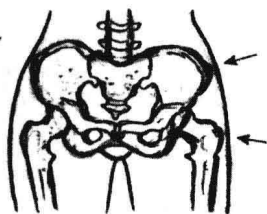


颈部：小孩子的颈部比较粗，女性的颈部又细又长。

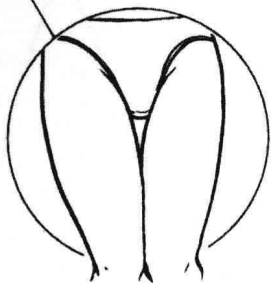
锁骨

乳房：乳房的形状、大小、位置等，根据人物角色的不同，千差万别。请参照第22页。

轻轻画出肋骨的线条，可以使人物的身体和腹部有紧绷的感觉。



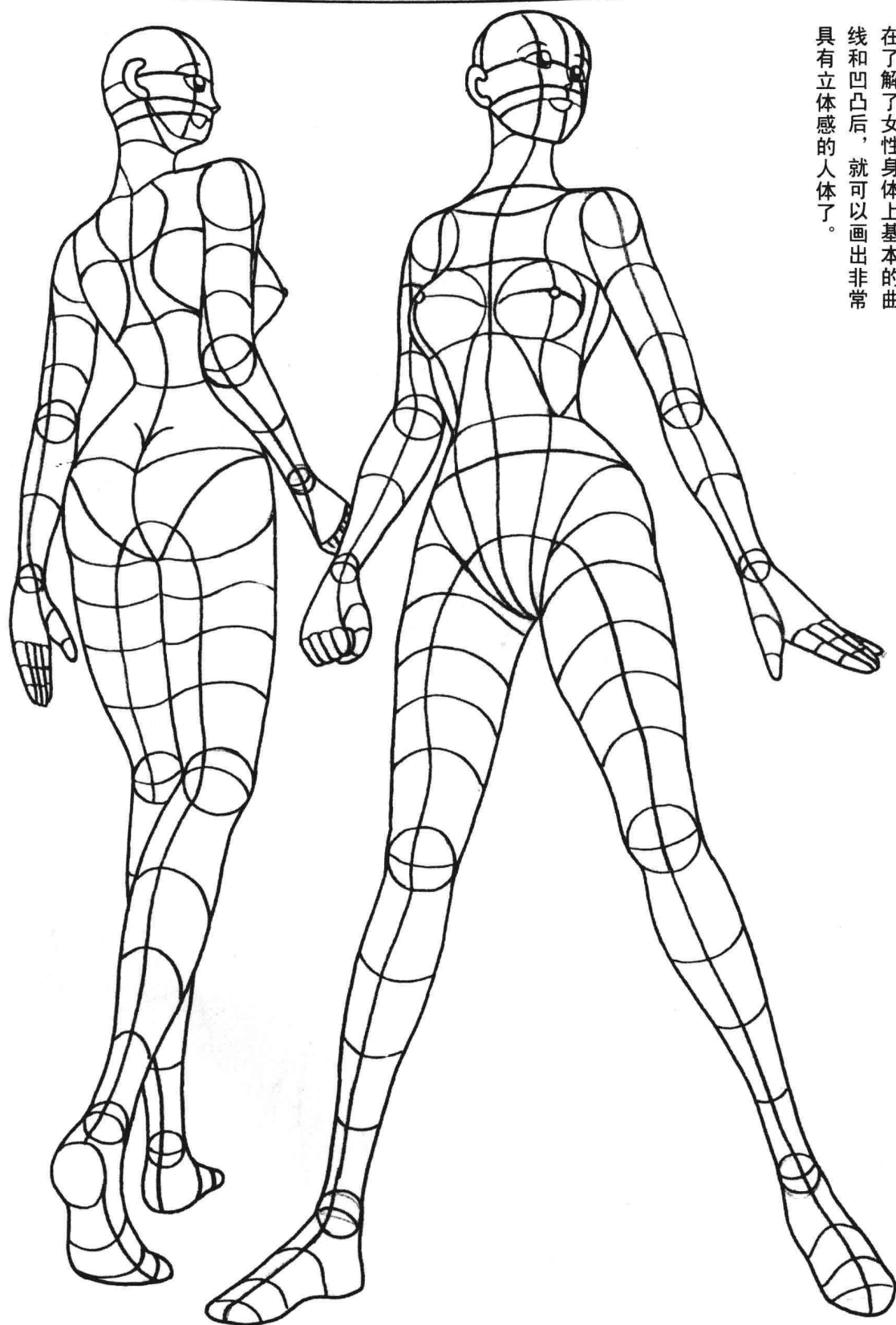
从正面看，腰部最突出的部分恰好是骨盆骨头的位置。



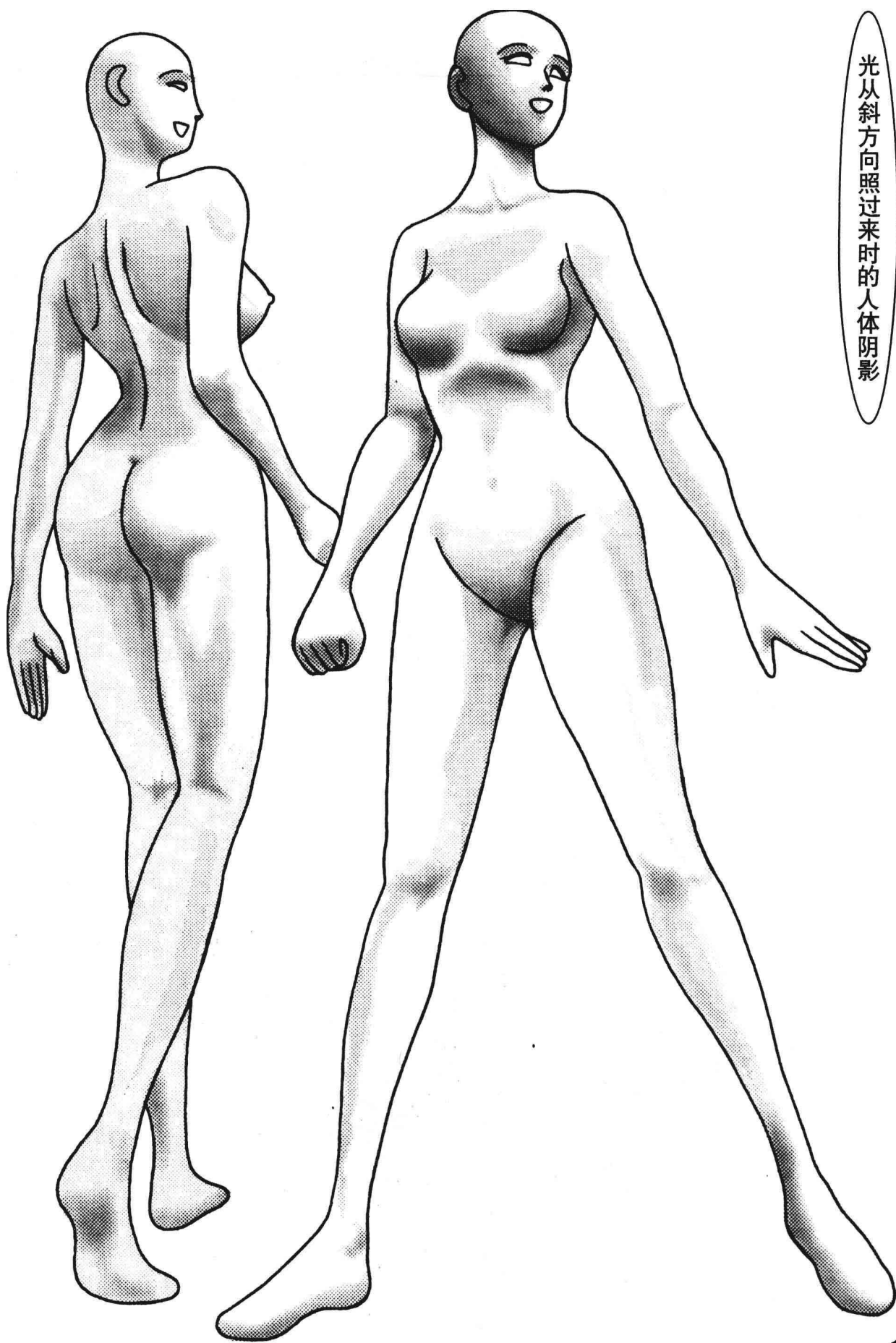
当人物的膝盖并拢时，大腿的根部应该露出空隙。

线框图与带阴影的人体

在了解了女性身体上基本的曲线和凹凸后，就可以画出非常具有立体感的人体了。

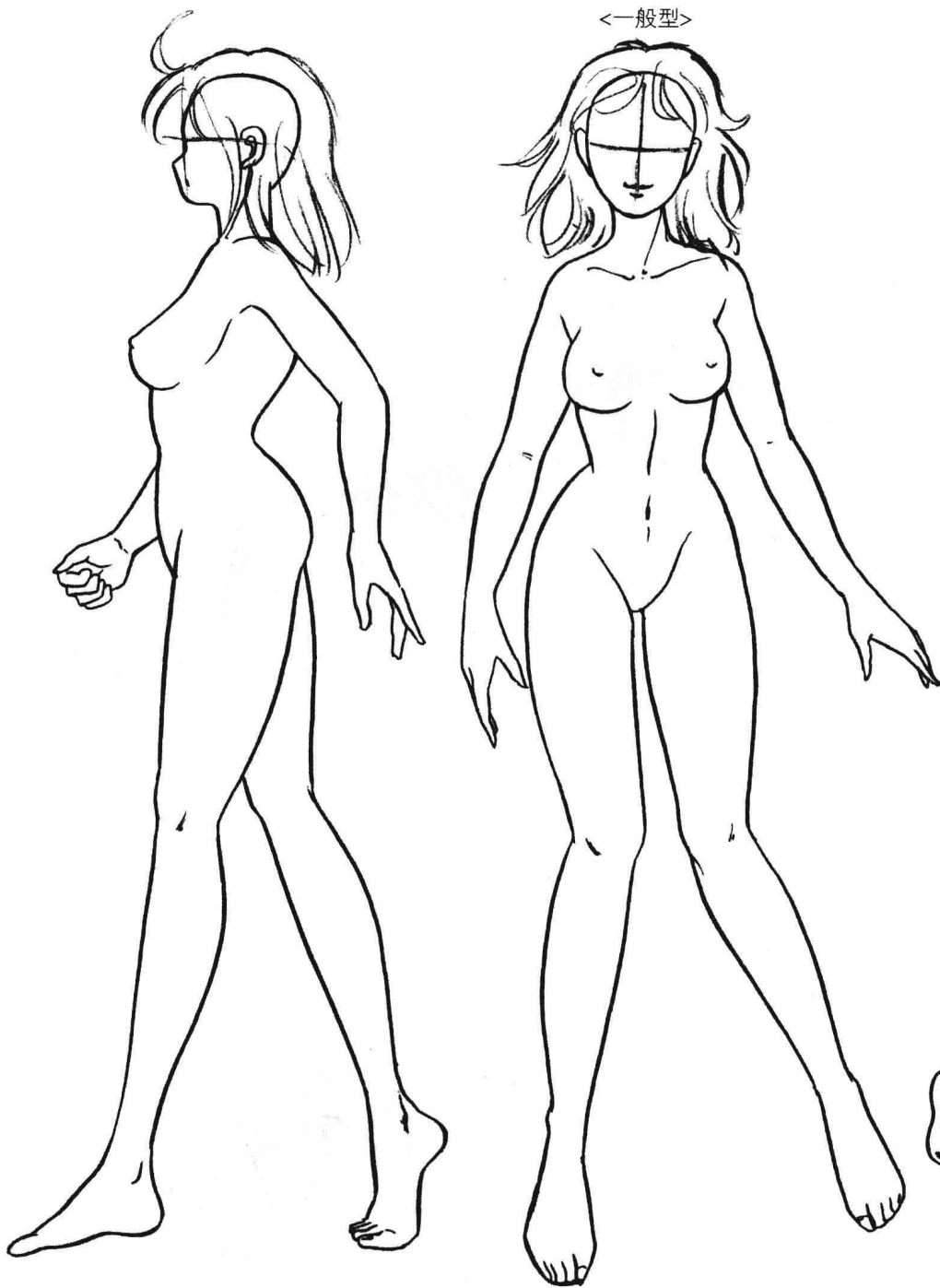


光从斜方向照过来时的人体阴影



不同骨骼形状的人体

<一般型>



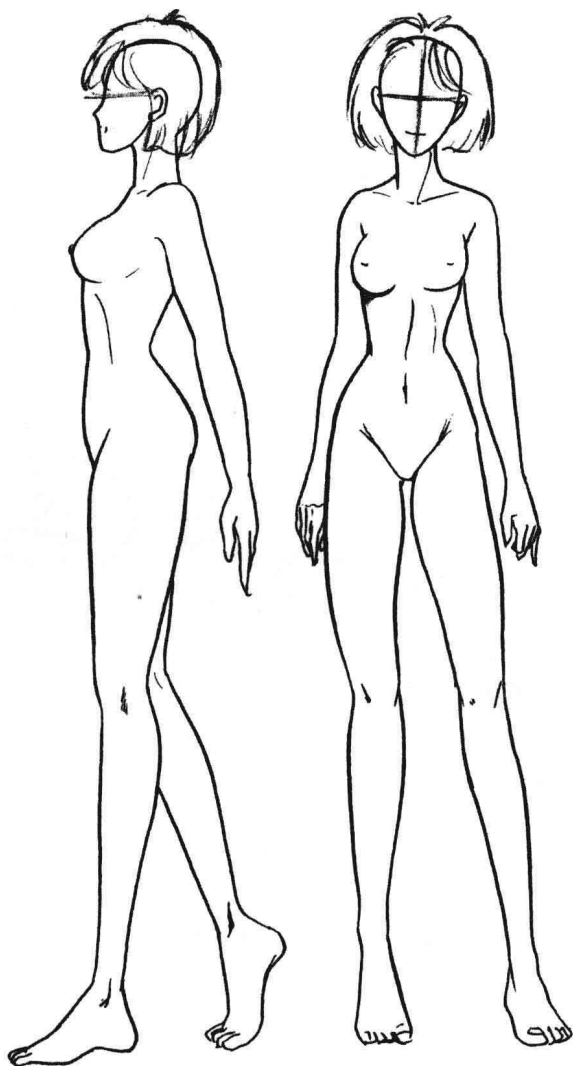
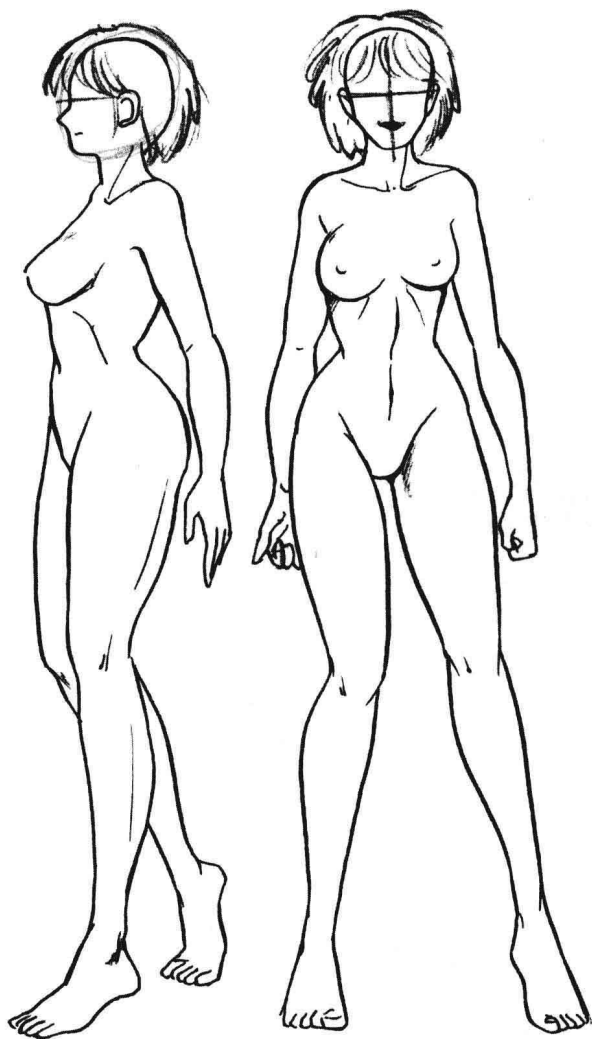
掌握了不同骨骼形状的人体比例，就可以画出各种各样的女性人物形象了。

一般型

- 胸部以下、腹部形状比较圆。
- 胸部、身体形状比较圆，躯干较短。
- 肩膀、手臂、腿的部分全部加上较厚的脂肪，手臂和腿较长。
- 胸部到臀部的线条呈圆润的 S 形。
- 臀部较宽。

<体育型>

<削瘦型>



体育型

- 微微的鸡胸。
- 由于肺活量大，肩膀较宽。
- 肘部、膝盖、手腕、脚踝等关节较细，与手臂和腿构成明显的曲线。
- 大腿较粗，越向膝盖方向，肌肉越紧，线条也越强硬。



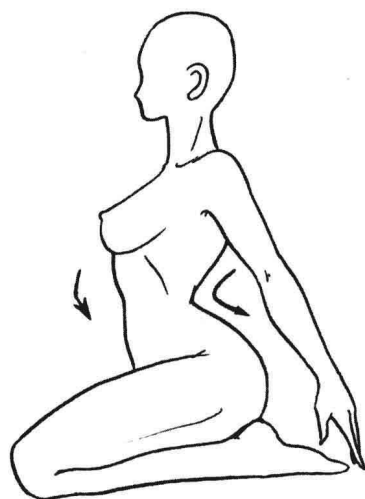
削瘦型

- 颈部又细又长。
- 肩膀较窄、胸部较薄、腰部纤细。
- 躯干较长。
- 手臂和腿部细长，没有多余的肌肉。
- 胸部到臀部的线条呈较生硬的S形。

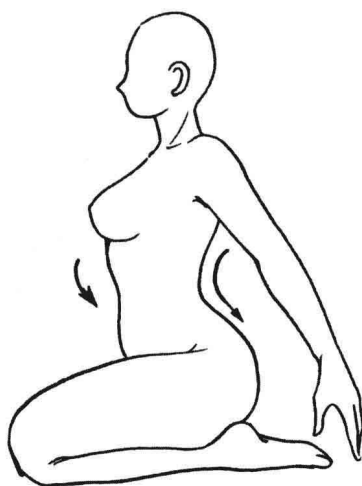


3 种典型的骨骼形状的人体要点

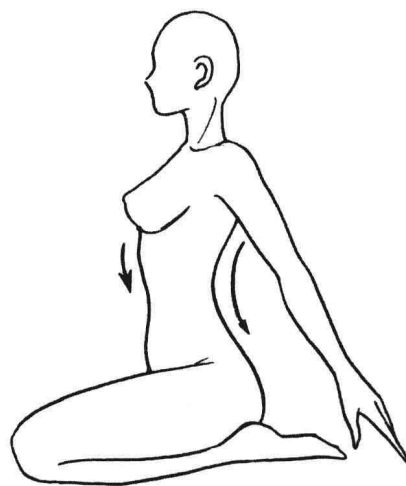
<体育型>



<一般型>

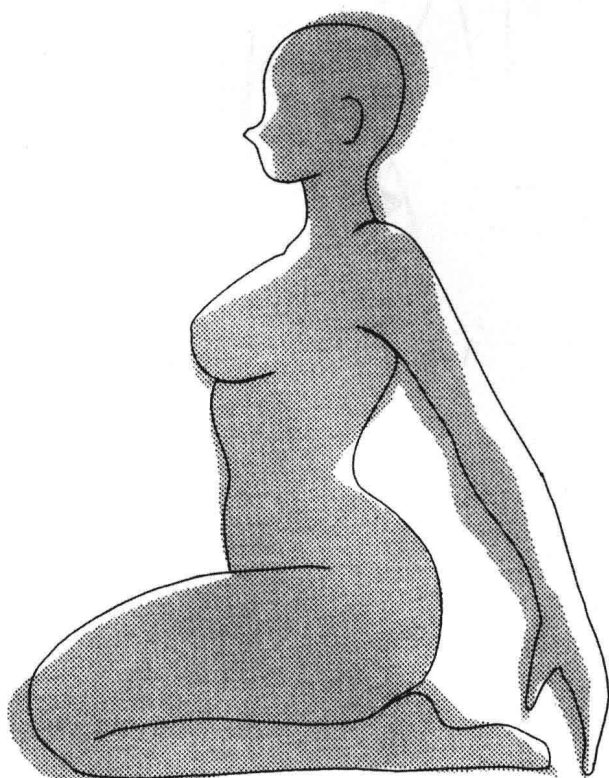


<消瘦型>

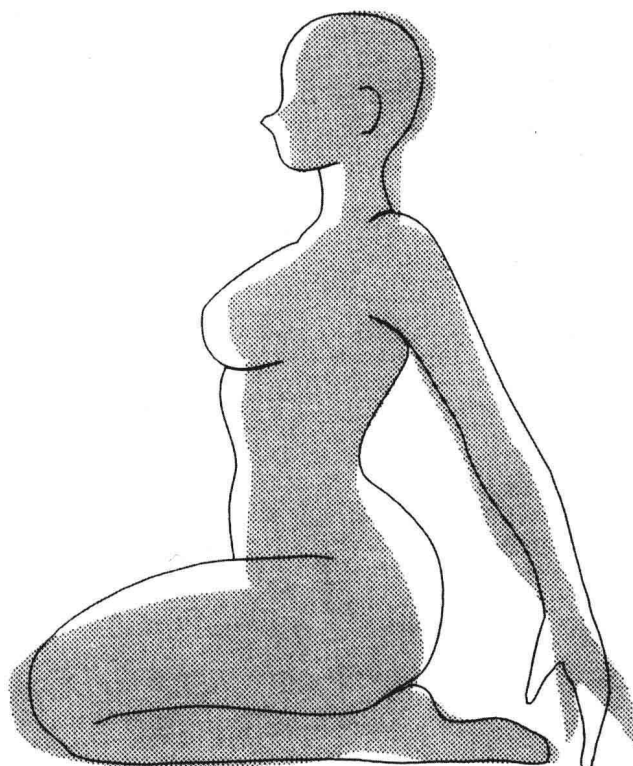


描绘时的要点...

1. 背部到腰部的线条
2. 肩膀到手臂的线条
3. 胸部到肋骨的线条
4. 大腿的突出



将体育型与一般型重叠起来



将消瘦型与一般型重叠起来