

# 林晃 X 角丸圆

## 讲美少女画法

漫画绘制技巧的权威指南

日本漫画大师倾情奉献  
彻底解析绘制美少女的基本方法  
本书适合初学者以及专业人士

[日] 林晃 角丸圆 / 编著

美少女画法

### “技法圣经”

独家揭秘创作高手的完整创作思路和绘画步骤

- 漂亮五官、可爱面貌的描绘技巧
- 魅力发型的七大要素
- 不同性格及特征的四种种美少女体型

日本漫画大师讲座

1.

## 律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由日本 HOBBY JAPAN Co., Ltd 授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

## 短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16 位数字）发送短信至 106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB、图书名称，出版社，购买地点”发送至 10669588128。客服电话：010-58582300

## 侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: law@cypmedia.com MSN: chen\_wenshi@hotmail.com

Manga no Kiso Dessin - Onnanoko

© 2009 by Hikaru Hayashi and Tsubura Kadomaru

All rights reserved.

Originally published in Japan in 2009 by HOBBY JAPAN Co., Ltd.

Chinese (in simplified characters only) translation rights arranged with HOBBY JAPAN Co., Ltd. through Toppan Printing Co., Ltd.

版权登记号：01-2010-3591

## 图书在版编目(CIP)数据

林晃和角丸圆讲美少女画法 / (日) 林晃, 角丸圆编著; 德米特莉译. —北京: 中国青年出版社, 2010.8

(日本漫画大师讲座; 1)

ISBN 978-7-5006-9386-4

I. ①林… II. ①林… ②角… ③德… III. ①女性—漫画: 人物画—技法(美术) IV. ① J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 115152 号

责任编辑：唐丽丽 王丽锋 白 峥

封面设计：唐 棣

书 名：日本漫画大师讲座①林晃和角丸圆讲美少女画法

编 著：(日) 林晃 角丸圆

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：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

开 本：787 x 1092 1/16

印 张：12

版 次：2010 年 8 月北京第 1 版

印 次：2010 年 8 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9386-4

定 价：37.00 元

# 林晃 X 角丸圆

## 讲美少女画法

(日) 林晃 角丸圆 / 编著  
德米特莉 / 译



日本漫画大师讲座

1.

中国青年出版社

# 女性角色都是美少女

女性角色都是从细微之处来表现人物的个性的，所以思考和构思女性角色时通过一些微妙的细节变化可以塑造出神态各异的美少女角色。





风情



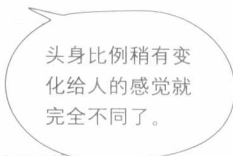
约为6.5头身



重要的是  
头身比



约为8.5头身



头身比例稍有变化  
给人的感觉就  
完全不同了。

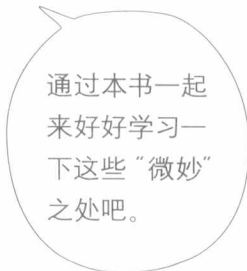


约为4头身

腿的长度(大腿  
根部的位置)



肩宽



通过本书一起  
来好好学习一  
下这些“微妙”  
之处吧。

# 通过变形让角色焕然一新（变身）

## 面部

（头部）

通过变形，角色的面部一下子就能焕发出多彩的魅力。



基本型



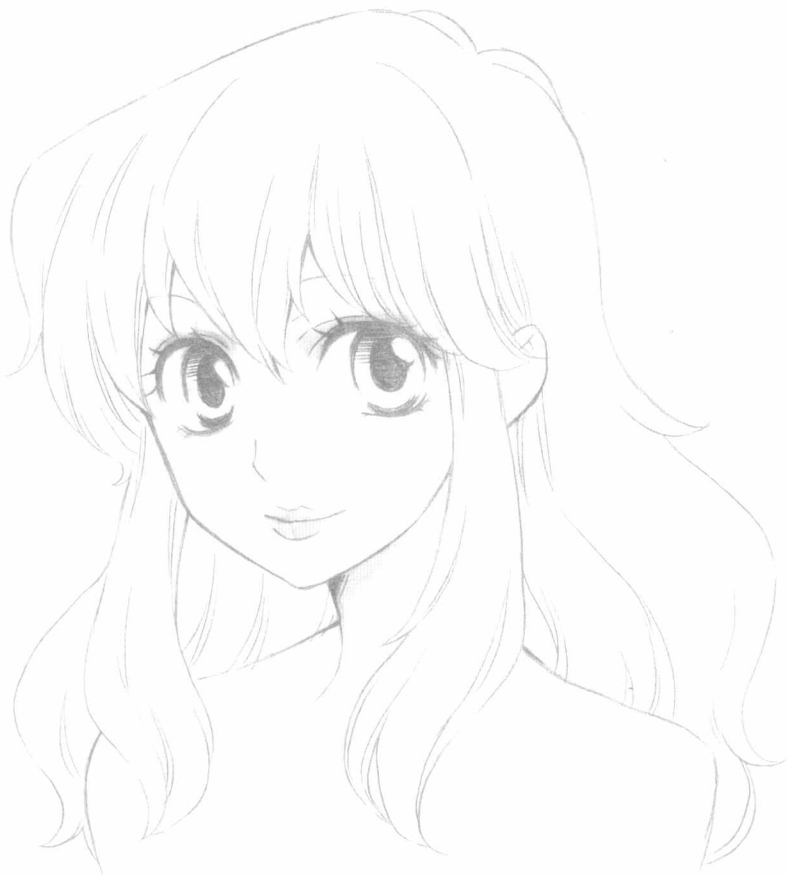
稍微简略

●脸型稍微缩短一点，头发的量多一点，绘制头发的线条减少一点。与基本型相比，感觉人物年龄小了很多的变身方法。

变形前



变形之前，完全是写实派风格。角色的个性没有体现出来。



稍微加工一下

●把睫毛加重，描绘出红唇。  
这样就变身成熟女性了。



改变发型增加变化，将发型设计成两个马尾辫。



发型变化  
(高高的马尾辫)

●面部画法没有变，只是露出了额头和耳朵，角色给人的感觉就完全不同了。

# 无论最后变身成怎样的角色，基础都是裸身

## 身体 (躯干)

从衣服开始画起，会招致意想不到的失败。确定人体比例后，要从人物身体开始着手进行绘制。



身体素描



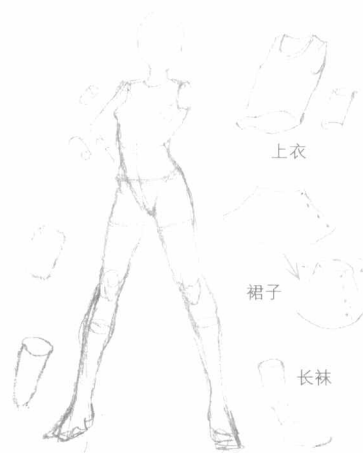
画好身体然后给人物穿衣服



只是凭感觉来绘制衣服从而确定手脚的话，就会变成这样。画的时候必须对包括面部（头部）在内的身体整体的连接把握准确才能画好。



画的时候同样要注意衣服是要包裹在近似圆柱体的身体上的。



躯干、胳膊和大腿都是圆柱体的。

● 基础就是裸身



画的时候身体的轮廓线、整体构造、各部分长度以及与躯干的关系等都要考虑到。



画衣服之前要确定好肩膀、腰部以及大腿根部的位置（参考第34页的“实战绘画”）。

# 裸身的基础是头身比例

在绘制人物的时候，想要保证人物头部和身体的平衡，就需要找好角色整体的感觉。而把握整体感觉的基础就是头身比。

## 全身 (平衡)

头发是生长在头部轮廓的外围的。

**头部**  
面部 + 头部的  
骨骼部分

下颌

**躯干**  
从脖子开始到大  
腿根部的部分

大腿  
根部

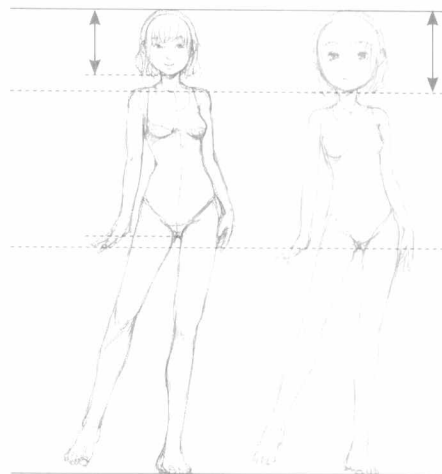
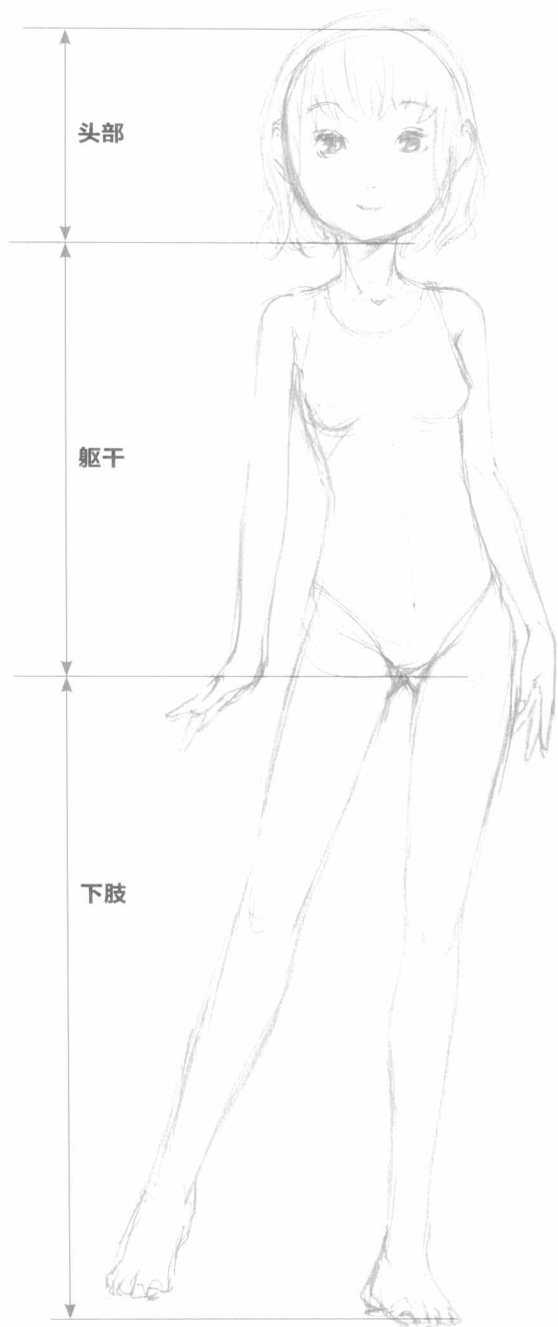
**下肢**  
从大腿根部  
开始向下直  
到脚尖

### ● 8 头身

8头身是成年人的身体比例，人物的头部相对较小。



越接近成年人，人物的头部越小，胳膊和腿越长。注意腿比躯干要长。



将身长整体相同的两个角色放在一起很容易发现，人物头部大小不同，头身比（头与身体的比率）也不同。

### ● 6 头身

相对于全身而言，头比较大。这样看起来就是小孩子的感觉。



人物的年龄越小，头相对就越大，胳膊和腿也就越短，躯干相对则较长。

女性角色都是美少女  
通过变形让角色焕然一新(变身)  
无论最后变身成怎样的角色,基础都是裸身  
裸身的基础是头身比例

本书阅读方法 —— 12

## 第1章 绘制全身像 13

1/2 法则 —— 14

头身比法则 —— 16

数出一共有几个头长来确定头身比例  
根据头身比来进行比例变化  
代表性的头身比  
画头身的时候要意识到立体感  
为什么头身比会出现小数点  
利用头身比绘画的步骤  
调整角色风格的感觉

Q 版角色大变身 —— 28

小孩与成人 —— 30

身体的比例  
面部的比例  
根据面部特征来画身体

实战绘画 ~ 森田和明的绘画技法 ~ —— 34

一问一答采访森田和明老师

## 第2章 绘制角色面部 45

面部的画法 —— 46

面部比例

绘制步骤

学习五官等部分的画法 —— 52

弄清各部分的位置关系

眼睛

鼻子

嘴和嘴唇

耳朵

设计角色要从发型开始 —— 76

发型带来的变身效果

头发都要从光头开始画起

绘制头发的步骤

确定发型的七大要素 —— 82

1 发量

2 长度

3 发质

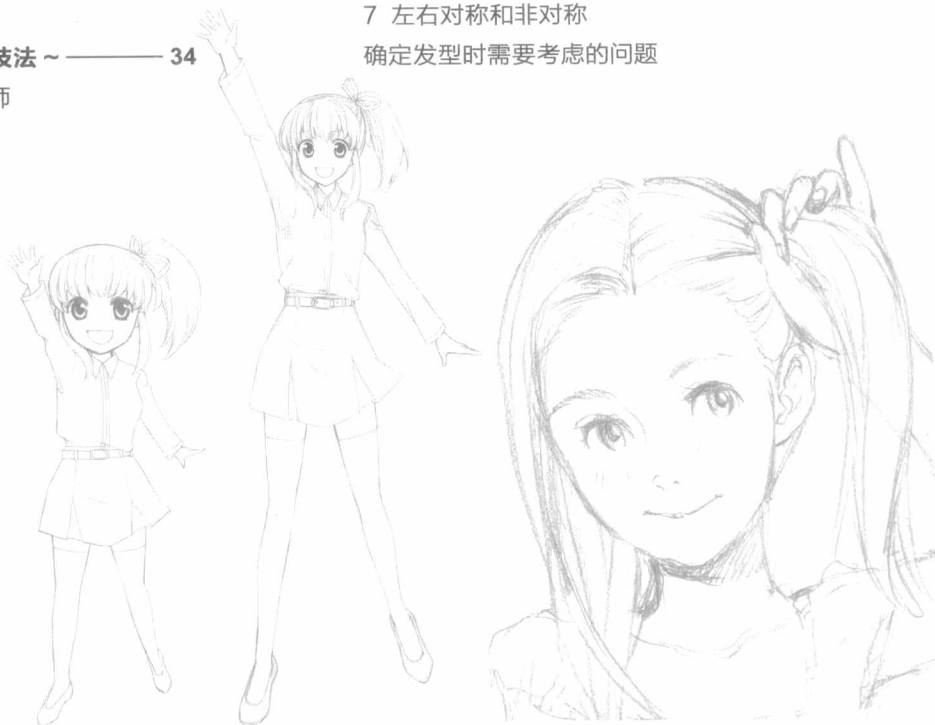
4 发色

5 梳起来·扎起来

6 佩戴发饰

7 左右对称和非对称

确定发型时需要考虑的问题



## 第3章 绘制身体

107

### 学习人体结构 —— 108

画出曲面

人体构造及各部位的名称

### 让上半身和手臂更有魅力 —— 112

上半身的画法

手的画法

### 画出性感的胸部 —— 126

胸部结构与特征

绘制胸部

绘制乳头和乳晕

各种形态的胸部

胸部的动态

如何将胸形画得更美

### 画出有魅力的后背 —— 138

绘制趴着的姿势

各种后背的表现

### 绘制扭转·转身·弯腰的动作 —— 144

站立时“S”形的扭转

前倾的扭转

扭转 回身的动作

反向弯曲的动作

蜷缩的动态

### 画出美腿 —— 150

找准腿线

绘制腿部动态

坐下时腿部的表现

绘制脚部

### 四种体型 —— 162

基本特征的区分

画出反映性格的动态

### 绘制充满存在感和跃动感的角色 —— 172

很有肉感的身体表现

仰角下身体的表现

大动态时身体的表现

### 专业人士在角色设计时应注意的要点 —— 180

### 后记 —— 191



## 本书阅读方法 ~ 通过“局部”和“整体”的训练提高绘画水平 ~

### ● 如何克服难点

通过局部训练来强化自己的弱项。例如如果眼睛画得不好就专攻眼睛，头发画得不好就专攻头发……像这样进行局部强化训练。克服自己的绘画弱点需要这样专项性的反复练习。不过仅能画好局部也并不等于就能画好角色。

### ● 如何成为高手 ~ 画的时候意识到整体，逐步培养抓住整体平衡的感觉 ~

培养在不同人像模式下，例如全身像、胸像、半身像等情况时，将面部、身体、躯干、胳膊以及腿部等连接在一起的平衡感，而其中最基础的就是把握头身比。

### ● 关注不同的绘画风格、不同的平衡以及不同的画法

每个人的绘画风格都是不同的，会有不同的简略和把握平衡的方式。如果只专注于某一个画家，学习一个人的画法，那么就只能成为那个人的模仿者而已。想要确立自己的风格，不但要多关注自己喜欢的画家的作品，还要积极地去学习与自己喜好相反的绘画风格，平时多观察是一种很好的学习方法。本书所使用的例图并非全部由一人绘制完成，而是找了很多画家来画，其原因也就在此。



角色是可以拆分成很多局部的。

身体的组成部分，胸部、腰部和腹部等。拆分成局部之后可以表现为各种几何体。

虽然每个局部看似都是独立的，但实际上所有局部连接在一起的整体型才是最基础的。局部的大小以及形态都是基于整体型的，没有确定整体型风格的局部是没有意义的。

※ 本书所有图例都是用铅笔或者自动铅笔绘制的，印刷出来的效果可能与实际铅笔的线条、浓淡有所不同。

## 第1章

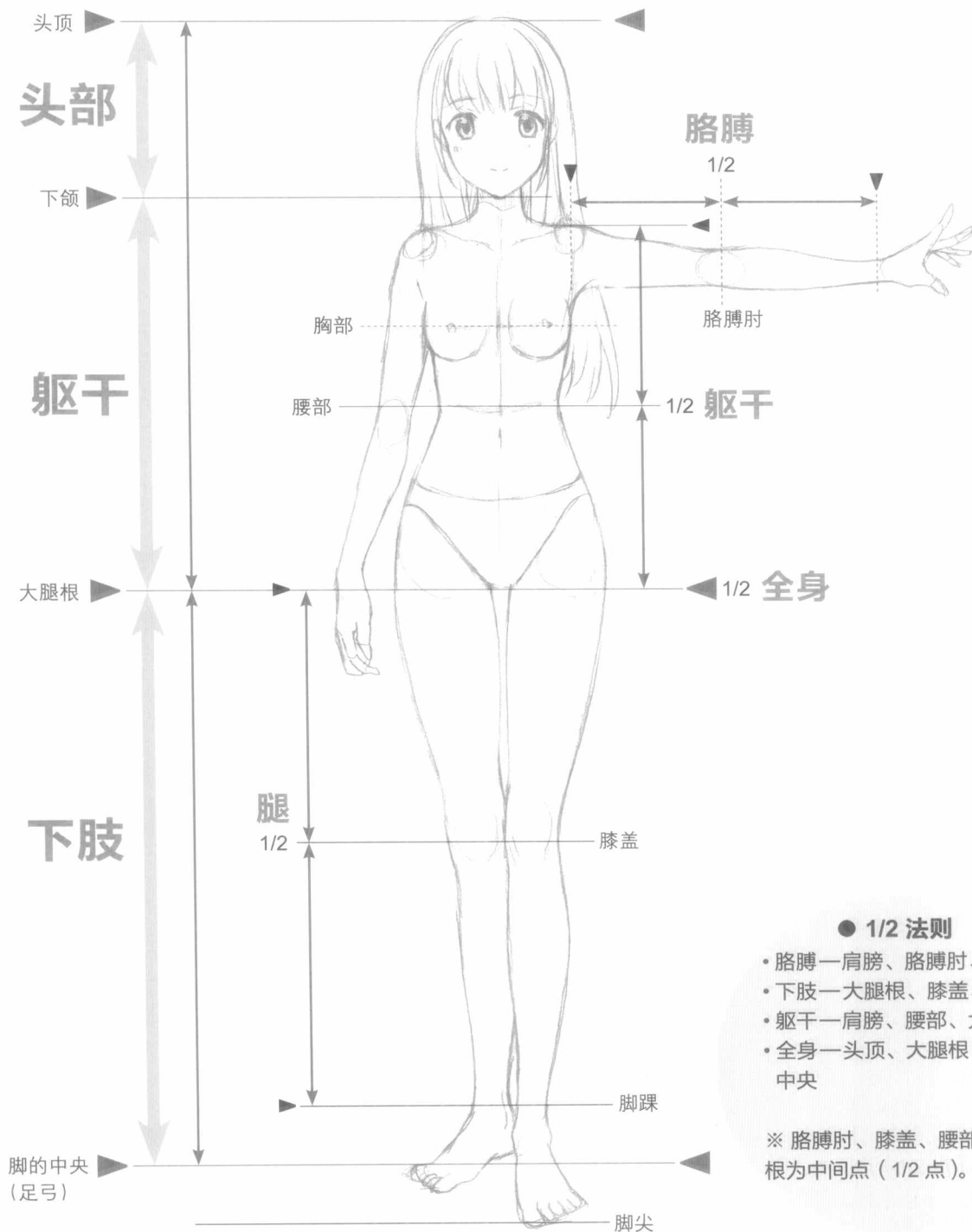
# 绘制全身像



# 1/2 法则

~ 身体平衡的基础 ~

要想把握好人物身体的平衡，关节位置是个关键。对于胳膊、腿、躯干以及全身来说，胳膊肘、膝盖、腰以及大腿根部的位置就是这些部位的中间点。以此为基准来确定人物身体的平衡吧。



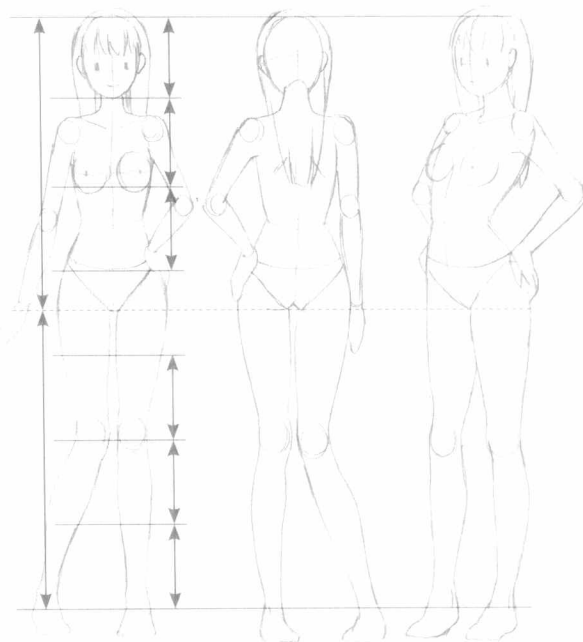
## ● 1/2 法则

- 胳膊—肩膀、胳膊肘、手腕
- 下肢—大腿根、膝盖、脚踝
- 躯干—肩膀、腰部、大腿根
- 全身—头顶、大腿根、脚的中央

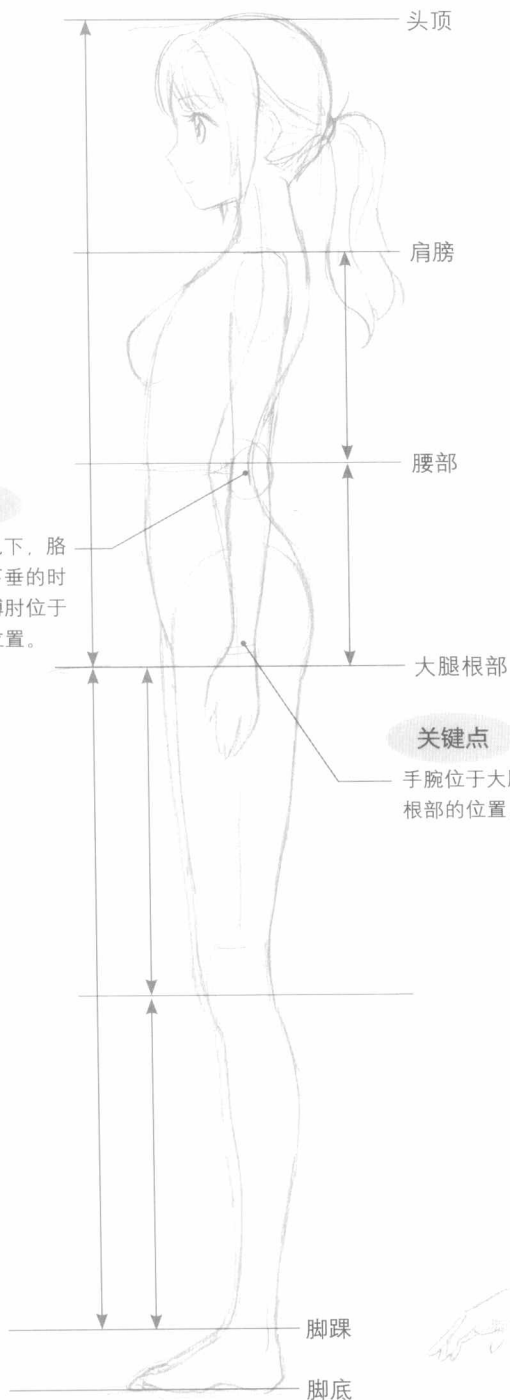
※ 胳膊肘、膝盖、腰部、大腿根为中间点 (1/2 点)。



## 胳膊的长度基本就是躯干的长度



画相同角色的时候，正面、背面、3/4 侧面等，无论什么角度大腿根部的位置都大致位于整个身长的一半处，这样绘制的角色才给人稳定的感觉。

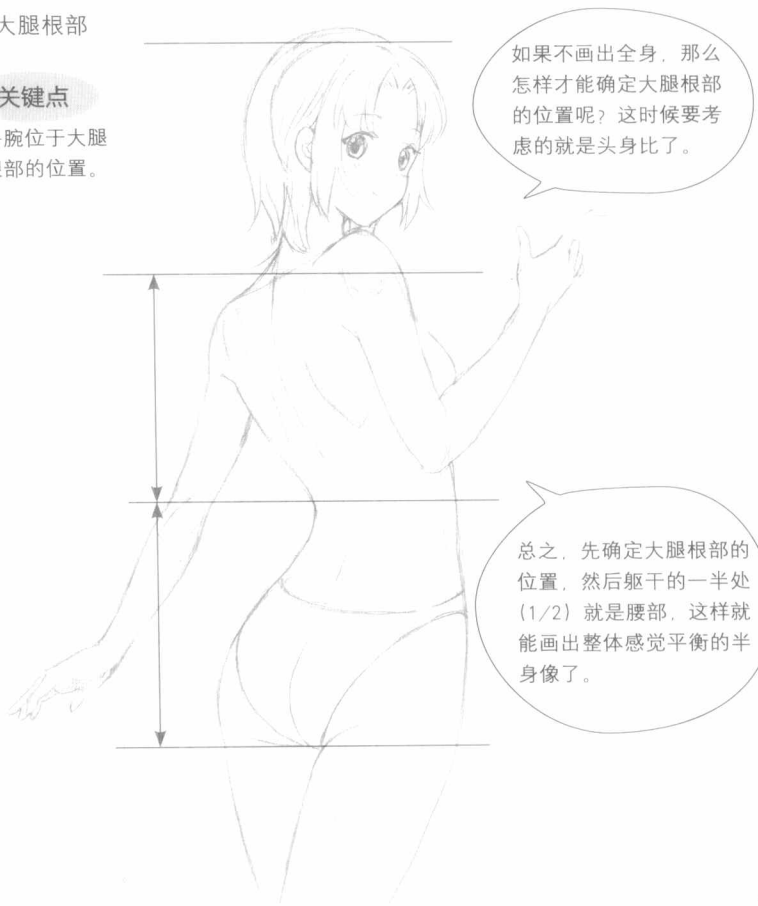


### 关键点

一般情况下，胳膊自然下垂的时候，胳膊肘位于腰部的位置。

### 关键点

手腕位于大腿根部的位置。



人体不是平面的，所以没有必要把 1/2 的位置找得很精准。只要大致找到 1/2 的位置，人体基本平衡就可以了。