

人物造型 / 形体设定 / 动态展示 / 绘制详解 / 图例赏析, 真正打造百分百美少女!

百分百绘制美少女

魅力动态与肢体漫画 绘制技法

蓝博艺站 / 编著

双色
图解版

百分百美少女全方位解析
绘画技法和表现要点的细节诠释
通向漫画家之路的辅学经典



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

百分百绘制美少女

魅力动态与肢体漫画 绘制技法

★ 双色图解版 ★

蓝博艺站 / 编著



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

图书在版编目(CIP)数据

百分百绘制美少女: 魅力动态与肢体漫画绘制技法:
双色图解版 / 蓝博艺站编著. — 北京: 中国铁道出版社, 2017.6

ISBN 978-7-113-22761-6

I. ①百… II. ①蓝… III. ①漫画—人物画技法
IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 007694 号

书 名: 百分百绘制美少女——魅力动态与肢体漫画绘制技法(双色图解版)

作 者: 蓝博艺站 编著

策划编辑: 聂浩智 王 宏

责任编辑: 王 宏

封面设计: 安雪梅

责任印制: 赵星辰

出版发行: 中国铁道出版社(北京市西城区右安门西街8号 邮编: 100054)

印 刷: 三河市华业印务有限公司

版 次: 2017年6月第1版 2017年6月第1次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 11 字数: 220千

书 号: ISBN 978-7-113-22761-6

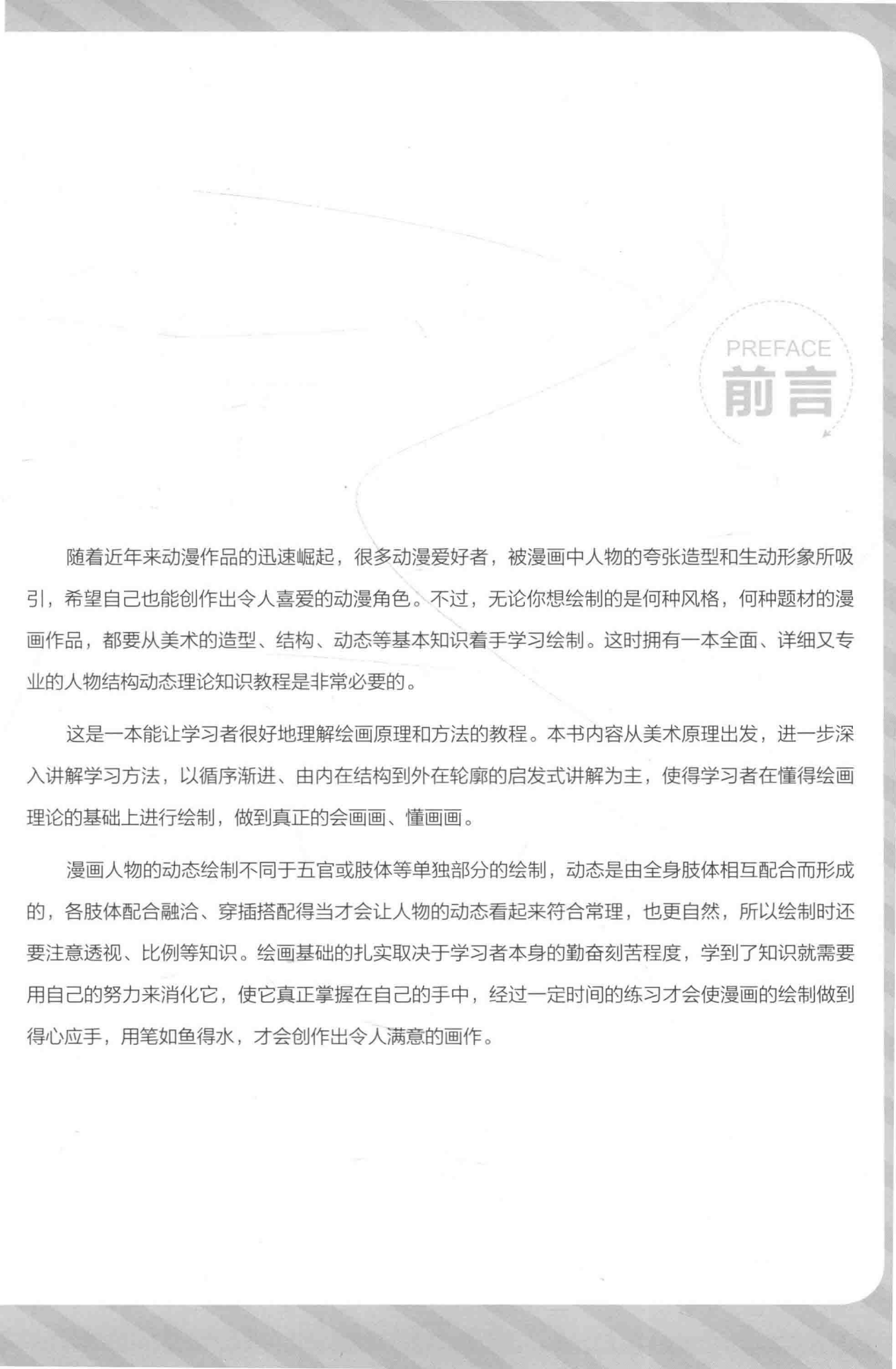
定 价: 39.80元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书, 如有印制质量问题, 请与本社读者服务部调换。

电话: 市电(010) 51873170 路电(021) 73170(发行部)

打击盗版举报电话: 市电(010) 51873659 路电(021) 73659



PREFACE

前言

随着近年来动漫作品的迅速崛起，很多动漫爱好者，被漫画中人物的夸张造型和生动形象所吸引，希望自己也能创作出令人喜爱的动漫角色。不过，无论你想绘制的是何种风格，何种题材的漫画作品，都要从美术的造型、结构、动态等基本知识着手学习绘制。这时拥有一本全面、详细又专业的人物结构动态理论知识教程是非常必要的。

这是一本能让学习者很好地理解绘画原理和方法的教程。本书内容从美术原理出发，进一步深入讲解学习方法，以循序渐进、由内在结构到外在轮廓的启发式讲解为主，使得学习者在懂得绘画理论的基础上进行绘制，做到真正的会画画、懂画画。

漫画人物的动态绘制不同于五官或肢体等单独部分的绘制，动态是由全身肢体相互配合而形成的，各肢体配合融洽、穿插搭配得当才会让人物的动态看起来符合常理，也更自然，所以绘制时还要注意透视、比例等知识。绘画基础的扎实取决于学习者本身的勤奋刻苦程度，学到了知识就需要自己的努力来消化它，使它真正掌握在自己的手中，经过一定时间的练习才会使漫画的绘制做到得心应手，用笔如鱼得水，才会创作出令人满意的画作。

CONTENTS 目录

Part 01

► 动态与肢体绘制概述

漫画人物的美感并不仅仅体现在外形的塑造上，还体现在各种生动的动态表现上。人物的动态表现包括面部五官的动态和身体的动态两个方面。正是丰富多彩的动态赋予了角色不同的个性，使漫画人物展现出独特的魅力。下面我们就一起来学习一下漫画中各种人物的表情和动态吧！

lesson 01 人体基本动态是创作的基础

- | | |
|---------------|--------------------|
| 躯干的基本动态 / 2 | 运动员的基本动态 / 15 |
| 作画的基本点是脊椎 / 3 | 男人和女人的不同画法 / 16 |
| 贯穿身体的脊椎 / 4 | 用脂肪来表现女性的柔美之气 / 17 |
| 引发动作的脊椎 / 5 | 比例的区别 / 18 |
| 完成身躯后加上手脚 / 6 | 大小的区别 / 19 |
| 画身体的顺序 / 7 | 厚度和宽度的区别 / 19 |
| 背面身体的表现 / 8 | 手臂和手的区别 / 20 |
| 正面身体的表现 / 10 | 颈部的区别 / 21 |
| 运动和肌肉 / 11 | 动态与服饰 / 22 |
| 与轮廓相关的肌肉 / 13 | |

lesson 02 表情动态与肢体动态的绘制

- 表情动态 / 23
- 肢体动态 / 24
- 从正面把握脊椎的线条 / 25
- 利用脊椎和正中线描绘人物立姿 / 26
- 正中线决定了具有存在感的正面立姿 / 27
- 立姿和重心 / 28
- 单脚支撑全身的情况 / 29
- 用力的情况 / 30



Part 02

► 绘制身体

绘制美少女，需要熟悉美少女的身体结构、身体各部位的形态及运动规律，在绘制的时候可以运用圆柱拼接的方法。在绘制美少女的时候，首先要掌握美少女的身体结构和特征。注意美少女的身体结构是圆润的。

lesson 01 美少女的身体特征

漫画美少女的比例 / 34

不同动态表现美少女的身体结构 / 35

lesson 02 魅力上半身的绘制

眼睛的画法 / 37

头发的画法 / 38

颈部的画法 / 39

肩部的画法 / 40

不同角度头部的画法 / 41

胸部的画法 / 42

手部的画法 / 43

手臂的画法 / 44

lesson 03 魅力下半身的画法

腿部的画法 / 47

脚部的画法 / 49

lesson 04 不同体型的绘制

创作个性人物的技巧 / 52



Part 03

绘制人体动态

绘制人物动态时首先画出简单的骨骼动态，这样便于抓住人体的各个关键部位的结构关系，如头与肩、手臂与躯干、骨盆与腿、大腿与小腿的关节和小腿与脚的结合处。

lesson 01 人物基本姿势的绘制

lesson 02 人物日常起居动态的绘制

换装动态的画法 / 60

其他日常动态的画法 / 61

提鞋动态的画法 / 62

打电话动态的画法 / 63

lesson 03 人物休闲娱乐动态的绘制

思考动态的画法 / 64

荡秋千动态的画法 / 67

lesson 04 游戏人物动态的绘制

格斗动态的画法 / 70

持枪动态的画法 / 71



lesson 05 情绪肢体动态的绘制

lesson 06 古典人物动态的绘制

使人物的身体更加修长 / 75

古典人物姿态的表现 / 76

Part 04

少女日常肢体动态

生活中有很多动作能够从侧面表现出美少女的性格，在学习了基本的情绪表现之后，下面将这些情绪语言和肢体语言结合起来，以使美少女更具灵动的魅力。

lesson 01 美少女肢体各部分的动态

手部动态的画法 / 81

lesson 02 美少女的基本动态

弯腰动态的画法 / 83

坐姿动态的画法 / 84

行走动态的画法 / 85

lesson 03 各种各样的动作

奔跑动态的画法 / 88

跳跃动态的画法 / 89

lesson 04 生活的肢体动态

脱衣服动态的画法 / 90

抱小孩动态的画法 / 92

打扫卫生动态的画法 / 93

其他日常动态的画法 / 95

lesson 05 在随笔练习中找到动作变化

胖女孩动态的画法 / 97

武术动态的画法 / 98



Part 05

萌少女的动态

漫画中充满了各种各样的角色，而正是这些性格各异的人物使漫画变得更加丰富多彩，人物的不同性格是通过不同的表情和动作来表现的，学好表情与动作的绘制方法才能画出真实、鲜活的漫画人物。接下来就让我们一起来了解萌少女动态的绘制吧！

lesson 01 认识萌少女，萌的元素

萌少女是具有可爱元素的少女 / 100

萌少女是娇小可人的少女 / 101

萌少女是清纯的少女 / 102

萌的元素有哪些 / 103

lesson 02 萌少女的表情

开心表情的绘制 / 106

生气表情的绘制 / 107

悲伤表情的绘制 / 108

可爱表情与肢体动态的绘制 / 109

lesson 03 萌少女日常肢体动态

萌少女的坐姿 / 112

跳跃的萌少女 / 113

看电视的萌少女 / 114

lesson 04 其他萌少女的动态

在随笔练习中学习萌少女的动态绘制 / 116

lesson 05 Q 版萌少女的绘制

现实人物到 Q 版人物的身体变化 / 118

Q 版美少女各个年龄段的表现 / 120

Q 版人物动态的动作表现 / 123



Part 06

游戏角色的动态

动态是人物造型必不可少的元素。动态可以很好地体现人物的身份、年龄、职业、习惯、情趣等。在漫画和游戏作品中动态不仅能体现一个人的职业，也能够凸显一个人物的性格和特点，在学习当中，应根据人物的职业特点和性格特征绘制形形色色的人物。

lesson 01 美少女游戏角色造型

战士类 / 128

魔法类 / 133

机械类 / 134

神幻类 / 136

lesson 02 可爱的游戏人物动态绘制

小女巫的绘制 / 140

阳光少女的绘制 / 141

小天使的绘制 / 142

小恶魔的绘制 / 143

lesson 03 魔幻的游戏人物动态绘制

魔族少女的绘制 / 144

半人马美女的绘制 / 145

假面美女的绘制 / 146

护士的绘制 / 147

忍者、刺客的绘制 / 148

占卜师的绘制 / 149

魔术师的绘制 / 150

魔法师的绘制 / 150



Part 07

提升动态的真实性

学习了各种动态的画法以及人体的基本结构后，塑造动态的美少女基本算是没什么问题了。但如何提高体态绘制的真实性，还需要进一步学习，通过透视、空间和运动状态等方面进行进一步的讲解。

lesson 01 表现着装人物的技巧

服装表现的基本知识 / 152

用服装来表现人物的个性 / 153

把握显现身体线条的部分 / 154

关节部分褶皱形成的方式 / 154

简单的褶皱 / 155

lesson 02 箱体意识作画

立体意识作画 / 156

体现立体感的三要素 / 157

把人物放进箱子里 / 158

局部体积感的透视作画 / 159

lesson 03 描绘具有动感的姿态

仰视的姿态可以带来魄力 / 160

用绝妙的平衡表现来描绘人物 / 161

扭转动作呈现出的华丽表现 / 162

肢体动态的画法 / 164

不稳定性动态姿势 / 165

让女性显得好看的7.5头身 / 167

苗条的女性角色 / 168



Part

01



动态与肢体绘制概述

漫画人物的美感并不仅仅体现在外形的塑造上，还体现在各种生动的动态表现上。人物的动态表现包括面部五官的动态和身体的动态两个方面。正是丰富多彩的动态赋予了角色不同的个性，使漫画人物展现出独特的魅力。下面我们就一起来学习一下漫画中各种人物的表情和动态吧！

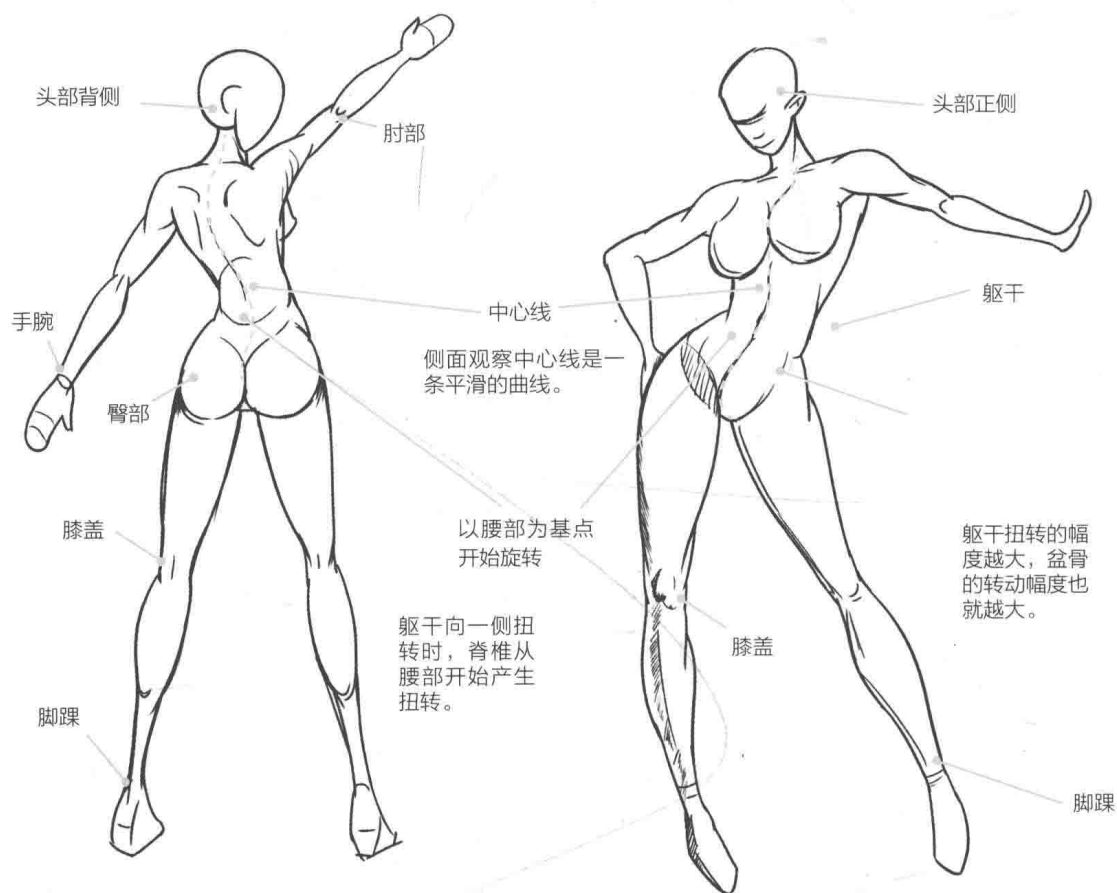
人体基本动态是创作的基础

在学习动态绘制之前，应该先了解整个身体分为三大部分，即头部、胸腔和盆腔。身体的其他部分都是穿插或者嫁接在这三大部分之上的。接下来一起认识一下中心线，中心线可以用来确定人物的动态。中心线是为了调整左右平衡的线，有前后两条中心线。

躯干的基本动态

有时候，人体的中心线也会变成运动的曲线。绘制的时候要灵活地运用中心线，以便创作时能够快速把握人体运动走向。

中心线是保持人体平衡感的命脉



站立腰部曲线

背部弯曲的时候看不到中心线，这时就要画出一条流畅的中心线。

简单的站立姿势，要取一条看得到的中心线

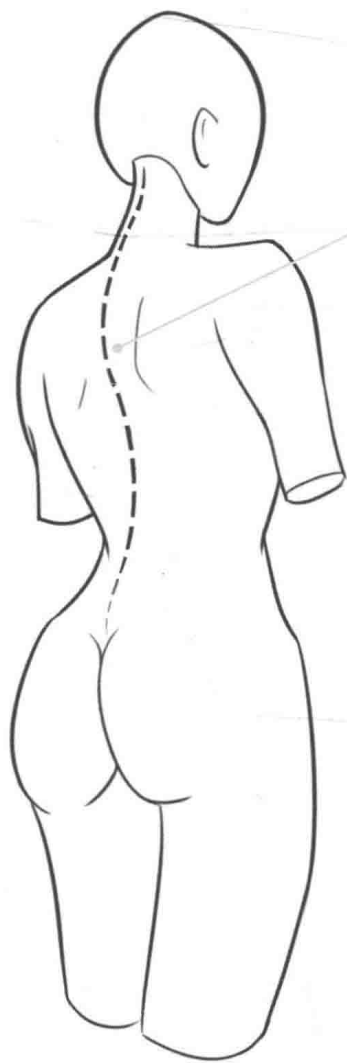


中心线有时会因为身体的弯曲而收缩，这时可以选择一条流畅的线条作为中心线。

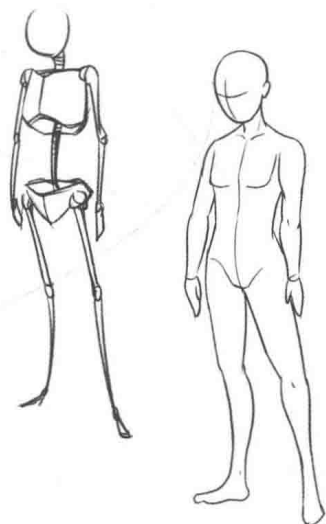
身体弯曲时中心线也会随之弯曲，要根据肌肉的走势来确定扭曲后的中心线的位置。

作画的基本点是脊椎

脊椎是身体的中线



从某个角度来看脊柱呈S形



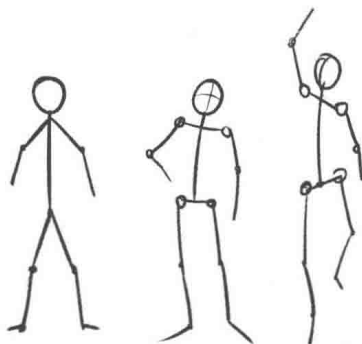
脊柱穿过身体，从正面看是一条直线，从侧面看是一条曲线。



在大致轮廓图中，脊椎被画成轮廓背部的中线。

身体和脊椎

这是人物姿态的模式图，代表身体的直线是图形化的脊柱，在简化的情况下，脊椎被直接的显示出来。



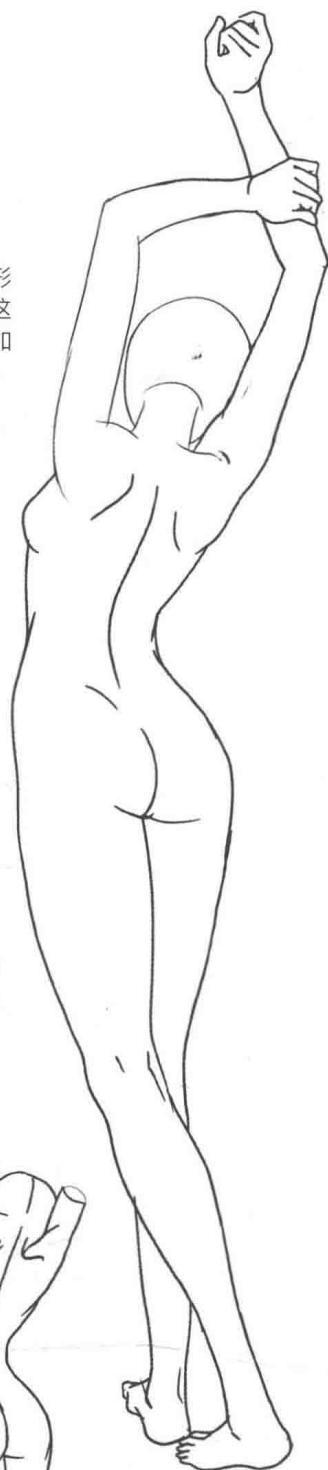
贯穿身体的脊椎

描绘人体自然状态的姿势时，也要带着脊椎的意识来作画，这样可以给人物带来存在感。



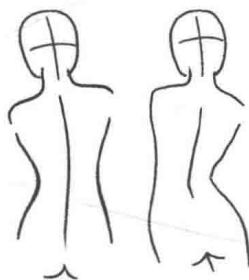
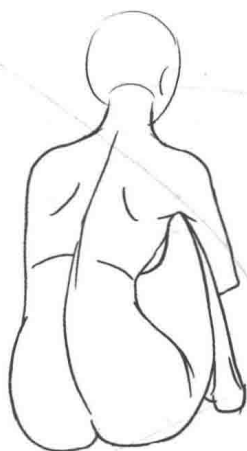
跪坐·回头

要认识到背骨是呈S形的，尤其在描绘回头这一类柔韧动作时，更需要强调S形。



抱膝而坐

当背部稍稍曲起时，脊椎呈平缓的曲线。



背面

对于人物背面的轮廓，要在身体中部画上柔美的线条。



伸展

人很少站得很直，身体以腰自然倾斜的时候，可以简单的把脊椎线画成S形或者<形。

引发动作的脊椎

引发脊椎动作有三点：前屈、后仰、扭转。

前屈



背部弯曲，脊椎要画成平缓的曲线

扭转



背部画成扭转的曲面，脊椎要画成S形

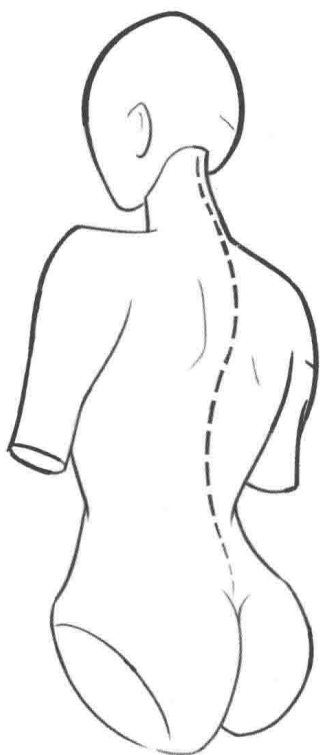
后仰



背部呈弯成弓形的板状，脊椎以腰为顶点呈>形

完成身躯后加上手脚

画出头部和胴体之后，加上手脚就可以完成各种各样的姿态。



立姿



指点的姿态

画手臂和腿时，要注意肩和骨盆的倾斜，根据手脚的动作对身体做出一定的修整，可以画出具有魅力的姿态。



这是头部和胴体的基本轮廓，加上手和脚就可以很快地表现出各种姿态。



跪姿

跪姿状态下的背型

柔和的背部线条，可以很好地展现女性的柔美，加上向上牵引的手臂，拉动背部线条有一种动态的美感，女性特有的纤细四肢，能给人带来很好的、美的享受。



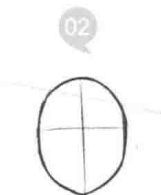
画身体的顺序

从正后方看出来的姿态

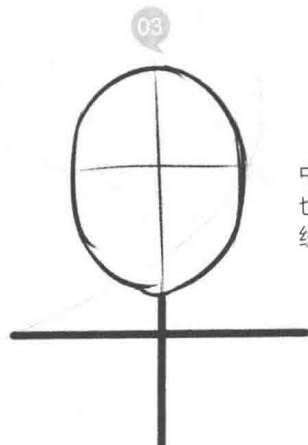


后脑勺上也要画出十字线，横线是耳朵位置的基准线。

画好头部轮廓后，在画一条代表脊椎的线条。



肩宽的基准肩线。



中线（脊椎线）也是代表颈部的线条。

画正面和背面时，双肩到中线（脊椎线）的距离必须相等。

04

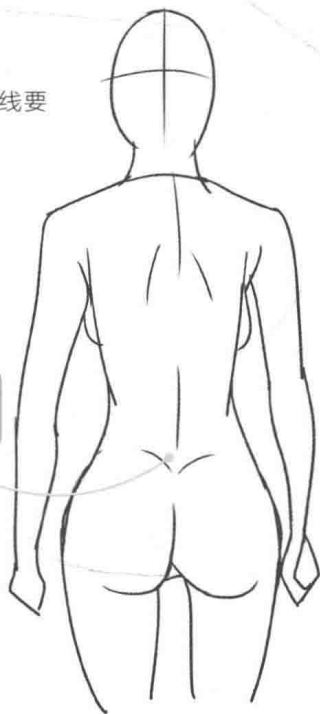


颈部的轮廓线要深入头部。

腰部位置的准线

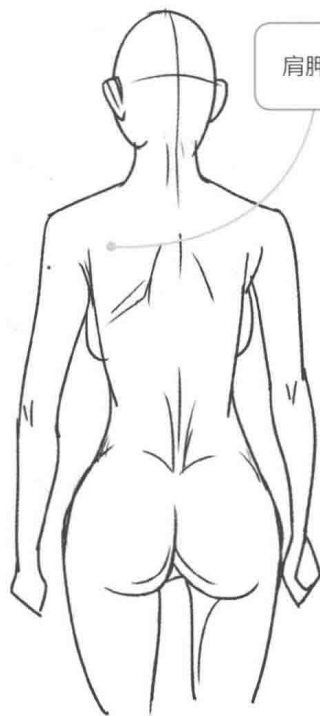
画出整个胴体的轮廓，要注意左右平衡。此时尚未画出手臂和腿。

05



脖子，肩膀，躯体的整体成型后，加上手臂和腿的大致轮廓。

06



肩胛骨

修正轮廓线，加上肩胛骨的细节，草图就完成了。

背面身体的表现



淡淡的画出比例参照线然后开始进行全身的工作

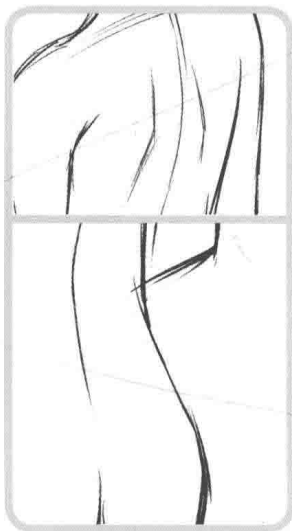
草图



强调腰部的脊椎线，以突出身体的立体感

肩胛骨是凸起的，因此要画出八字形的线条将其表现出来

描线



和表现臀部的线条不同，腰到盆骨的线条是直的。



完成