

石井晴子 X 角丸圆

讲美少女角度表现

日本漫画大师倾情奉献

美少女漫画角色塑造的权威指南
本书适合初、中级读者及专业人士

[日] 石井晴子 角丸圆 / 编著

日本漫画大师讲座

7.

美少女角色

“角度表现圣经”

详解各种美少女不同角度下的造型表现方法和技巧

○ 从各种角度绘制角色
○ 近景·远景、俯视·仰视的造型表现

■ 绘制多角度的面部及表情

■ 绘制人体的基础知识

■ 角色的头身表现及

...



中青雄猫

中国青年出版社

律师声明

北京市邦信律师事务所律师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。

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: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

Manga no Kyoushitsu Onnanoko no Egakikata - Yori, Hiki, Aori, Fukan no Dessin-

©Haruko Ishii, Tsubura Kadomaru / HOBBY JAPAN

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

Through Toppan Printing Co., Ltd.

版权登记号：01-2012-2987

图书在版编目(CIP)数据

石井晴子和角丸圆讲美少女角度表现 / (日) 石井晴子, (日) 角丸圆编著; 黄文娟译. —北京: 中国青年出版社, 2012.6
(日本漫画大师讲座; 7)

ISBN 978-7-5153-0755-8

I. ①石… II. ①石… ②角… ③黄… III. ①女性—漫画—人物画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 092438 号

责任编辑：郭光 唐丽丽

白峥

封面设计：六面体书籍设计

唐棣 张旭兴

书名：日本漫画大师讲座⑦石井晴子和角丸圆讲美少女角度表现

编著：(日) 石井晴子 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：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印刷：中国农业出版社印刷厂

开本：787 x 1092 1/16

印张：11

版次：2012 年 9 月北京第 1 版

印次：2012 年 9 月第 1 次印刷

书号：ISBN 978-7-5153-0755-8

定价：37.00 元

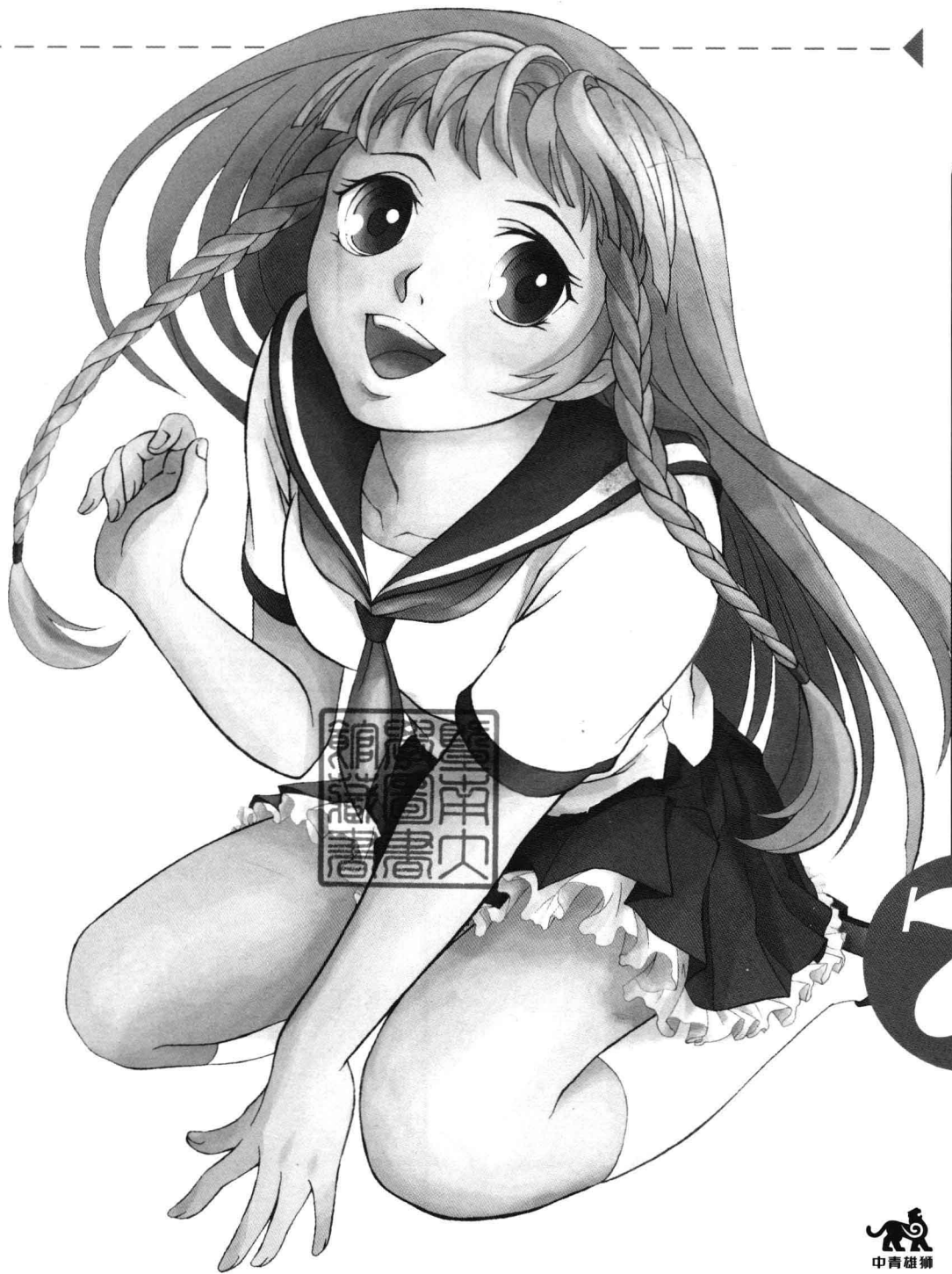
J 248.2
201313

阅 览

石井晴子 X 角丸圆

讲美少女角度表现

[日] 石井晴子 角丸圆 / 编著
黄文娟 / 译



日本漫画大师讲座

7.

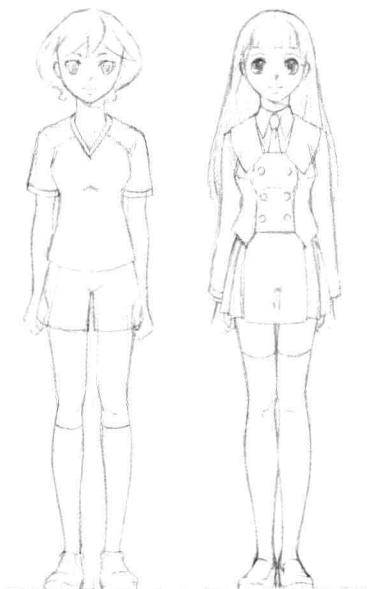

中青雄狮

中国青年出版社

说说怎么来画角色

正面的远景

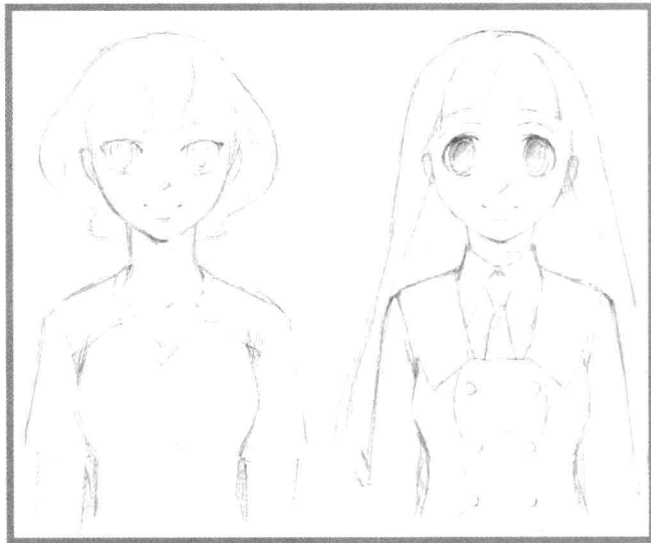
即使是远景的场合，角色的特征也要一目了然。



站立时，两条腿要画得笔直。

正面的近景

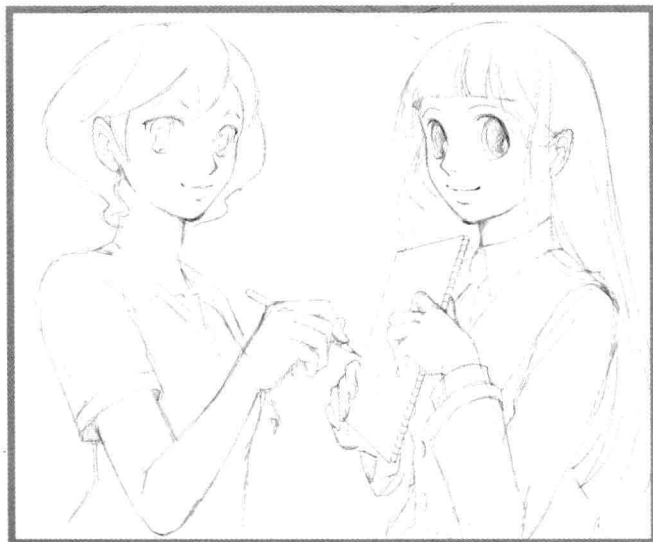
画正面时要抓住角色的特征，给每个角色设定特有的“证件照”。



加上侧面的变化使角色有立体感，再加上手部的动作让角色的表情更丰富。

斜侧面的近景

近景不仅要着重表现目光，嘴型和脸部轮廓也要多注意。



斜侧面的远景

在绘制远景时部分细节可以简化。



仰视、俯视的远景

让角色用身体诉说一切，用动作传达整体的印象。
再加上纵向的变化，表现力就会变得更丰富。

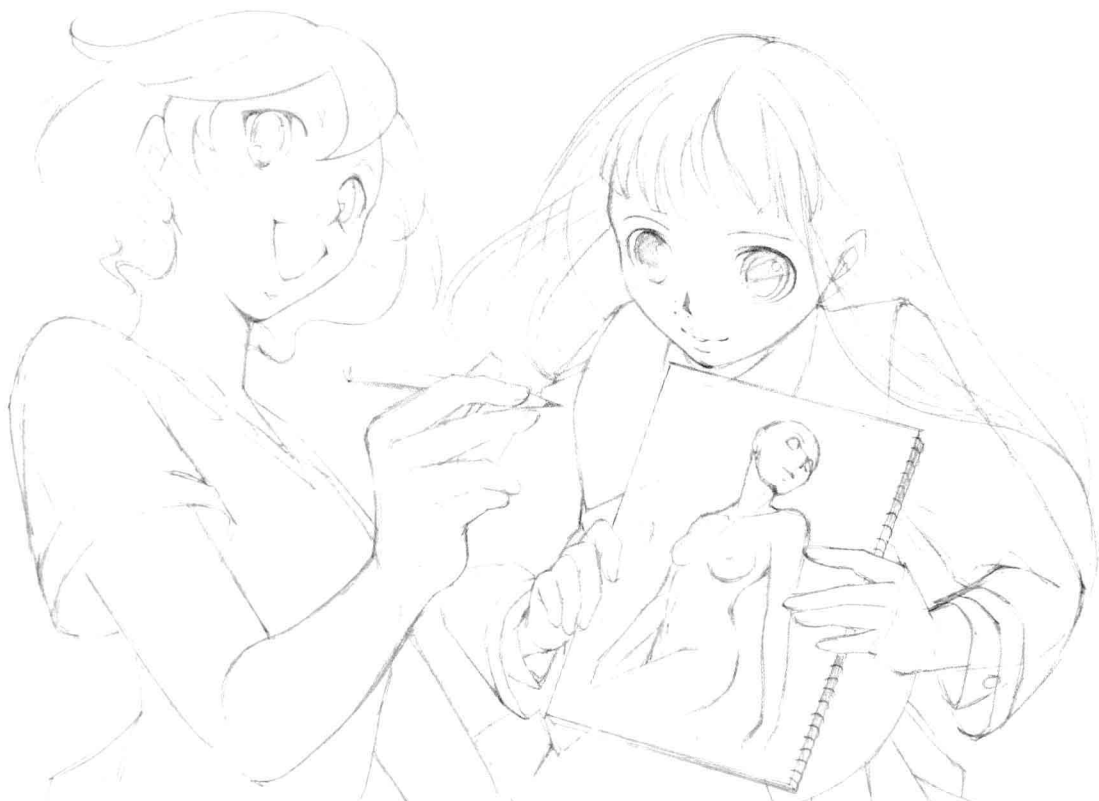


要了解
角色的个性，
就要再
靠近一点看……



仰视、俯视的近景

文静的女孩略微颌首，
采用了俯视的角度。



开朗的女孩身体稍微向后仰。
为了加强昂首挺胸的感觉，
采用了仰视的角度。

利用近景和远景、俯视和仰视的攻略，画出生动的角色吧！

试读结束！需要全本请在线购买：www.ertongbook.com

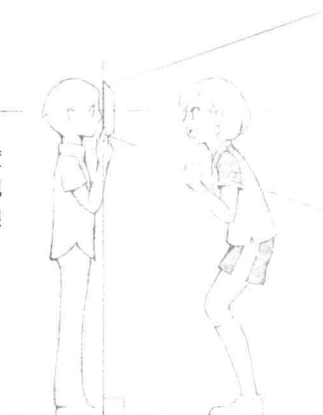
利用远景和近景、仰视和俯视的角度来观察角色.....

近景——角色看起来离得很近



视平线

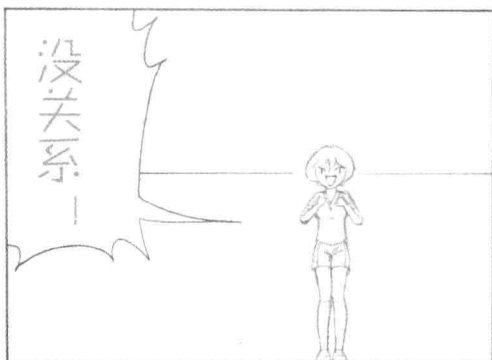
观者视线的水平高度称为视平线。这时观者的眼睛与角色的眼睛处于同一高度。



从近处捕捉角色，可以将角色整张脸放大置入画框内。这种方法叫“近景”（特写）。

画框与地面垂直。

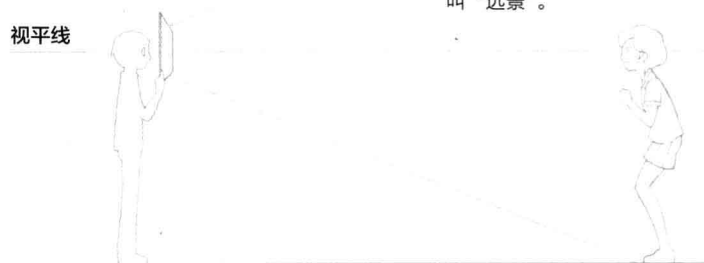
远景——角色看起来离得很远



画面中角色的特征和周围环境变得一目了然。

首先构建一个框架，然后在里面用“近大远小”的规律画人或者其他物体，这个框架称为“画框”。

视平线



从远处看角色，尝试将角色的全身都放进画框内。这种方法叫“远景”。

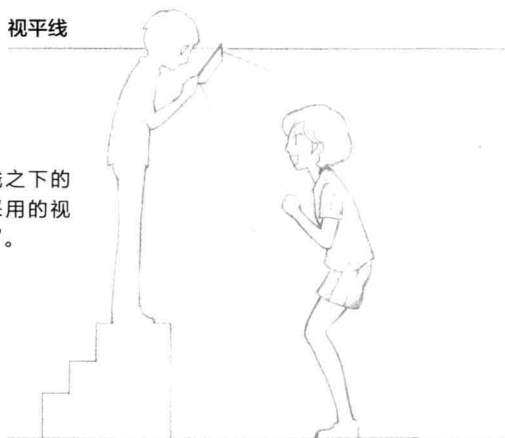
俯视——从上往下看



让读者客观地看待整体画面时采取的表现手法。在画小孩子时常用这种方法来表现人物的可爱。

视平线

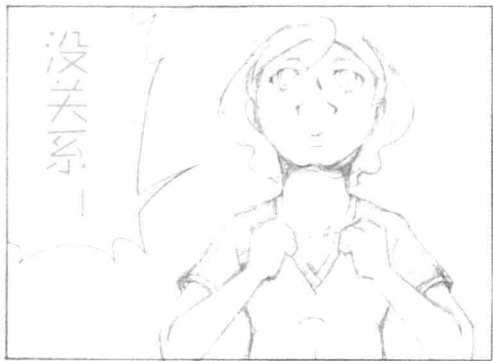
捕捉视平线之下的景物时所采用的视角叫“俯视”。



· 视平线与画框

通过相机的长方形取景镜头捕捉想要画的角色。画时要抓住要点，决定角色在画面中占多大的空间。在角度上，不仅可以将相机放在与角色眼睛同高的水平高度，还可以使用仰视或者俯视。

仰视——从下往上看



一般在画抬头看巨大的物体的角色时，或者想表现规模很大时用这种角度。

捕捉视平线之上的景物时所采用的视角叫“仰视”。

视平线



无论是“近景”还是“远景”的仰视镜头，都在强调角色的存在感。

斜侧面的仰视



身体的斜侧面能产生纵深感与动感。

正面的仰视是从下往上强调纵向高度的视角，斜侧面的视角则更容易表现纵深感。

视平线



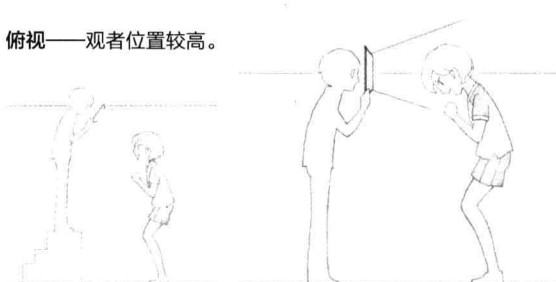
以开阔的思维去看待仰视和俯视

仰视——观者位置较低。



当观者与角色在同一视平线上时，角色抬头也会产生仰视效果。

俯视——观者位置较高。



当观者与角色在同一视平线上时，角色低头也会产生俯视效果。

目录

说说怎么来画角色 2

- 利用远景和近景、仰视和俯视的角度来观察角色——视平线与画框 4
- 从各种角度来画脸和身体，让角色变得更有魅力吧！ 8

第 1 章

面部绘制基础 9

利用结构线来画脸 10

正面脸部的绘画顺序和技巧 12

- 寻找正面脸部的平衡感 14

学习面部各部分的画法 16

- 主要部分（眼睛、耳朵、嘴）的绘画顺序 18
- 试着将各部分组合在一起 20

让脸部横向转动 22

- 从正面向侧面转动 22
- 从正侧面向斜后方转动 24

让脸部纵向转动 26

- 仰视或者脸部朝上 26
- 俯视或者脸部朝下 28
- 看不出俯视和仰视时的修正要点 30

描绘仰视、俯视时的定格画面 32

- 画吊梢眼的仰视与下垂眼的俯视的窍门 34



第 2 章

面部结构线的具体运用 35

六种类型的脸部画法 36

- 所有一切从正圆开始 37

1 画正面的脸 38

- 尝试画正面脸的角色 40

2 画正面仰视的脸 42

3 画正面俯视的脸 44

4 画斜侧面的脸 46

5 画斜侧面仰视的脸 48

6 画斜侧面俯视的脸 50

- 尝试画斜侧面俯视的角色 52

第 3 章

让头部的各部分动起来 55

让脸的各部分动起来（1）——眼睛与眉毛 56

- 控制角色的眼神变化 58

让脸的各部分动起来（2）——嘴 60

- 根据嘴型让脸部线条发生变化 62

让脸的各部分动起来（3）——头发 64

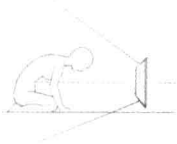
- 不同分区内头发的画法 65
- 控制角色的发量 68
- 用“头发”表现角色 70
- 用发饰来规整头发 72

让脸的各部分动起来（4）——组合 74

- 日常生活中脸部各部分的动态 76
- 搭配眼镜的组合 80

让头部整个动起来——扭动脖子 82

大前提：线条是表现脸部凹凸感的基础 84



近景和远景、 俯视和仰视的表情绘制

人的感情是通过表情来体现的 86

表情之1 喜 88

表情之2 怒 90

表情之3 哀 92

表情之4 乐 94

表情之5 惊 96

复杂的表情 98

左右非对称的表情 100

用“啊嚏唔唉噢”来突出表情 102

人体绘制基础

以头部的大小为基准来画身体——头身 106

通过头身比与构图线来画人体 108

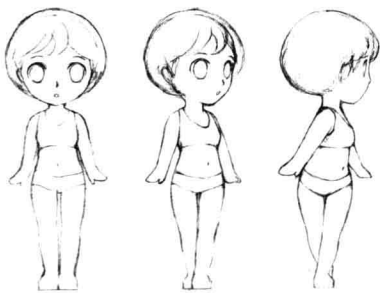
 构图线与素描人偶型的使用 112

 人体的透视也要考虑 113

具有曲线美的站姿画法 114

 由构图线派生出的S形曲线画法 116

 用构图线+素描人偶来画S形曲线 118



自然描绘俯视和仰视、 近景和远景的身体

用俯视和仰视、近景和远景画漫画 122

俯视、仰视角度下的各种头身 124

扭动的身体的画法 128

“弓背”让坐姿看起来更自然 132

看起来很自然的动作画法(1)——肩膀 138

 肩膀上下活动 140

 肩膀前后活动 142

看起来很自然的动作画法(2)——胸部 144

 用胸衣来调整胸形 145

 让胸部与肩部的动作具有联动性 146

 俯视与仰视角度下的胸部表现 148

看起来很自然的动作画法(3)——手臂 152

 手臂交叉 152

 让手臂上下活动 154

 让肘部动起来 156

看起来很自然的动作画法(4)——手 158

 手掌的三个起伏是重点 159

看起来很自然的动作画法(5)——腰部 160

 捕捉被腿部遮住的股间线条 161

 腰线的视点 162

 腰部仰视与俯视的画法 164

看起来很自然的动作画法(6)——腿 166

 腿部仰视与俯视的画法 168

绘画材料与工具 170

表现头发的光泽质感 172

从各种角度来画脸和身体， 让角色变得更有魅力吧！

正面 斜侧面 正侧面



这是画漫画和插图基本的脸和身体的方向。

但是，只用这几个方向来画人物所有的动作，表现力会受到较大局限。



仰视

俯视



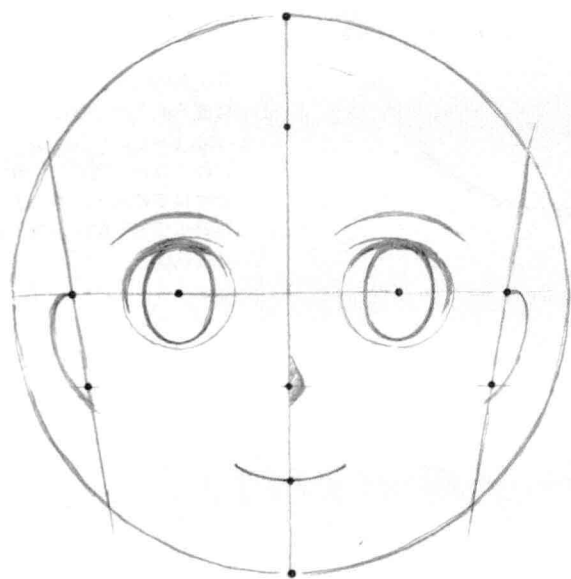
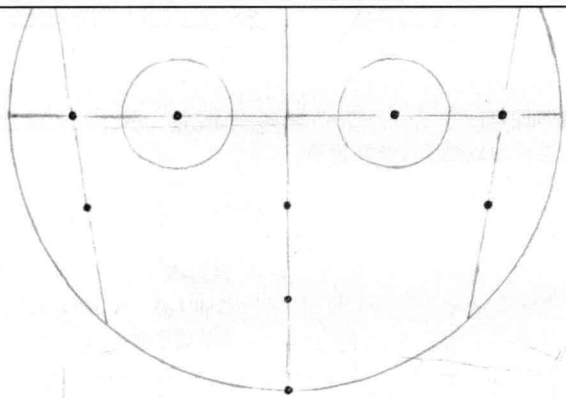
还有两个要素，学会与的画法，就可以丰富人物的表现力。

第

1

章

面部绘制 基础



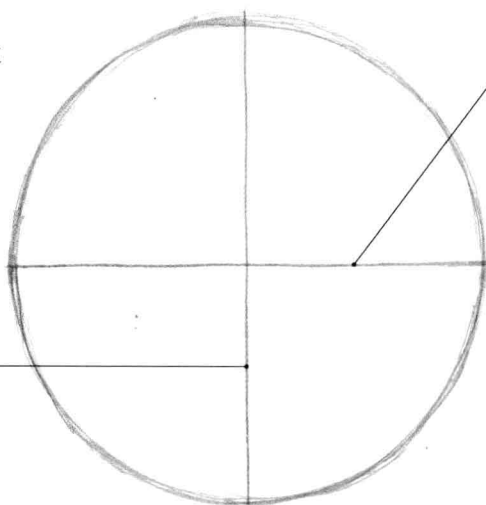
利用结构线来画脸

画脸的时候不是一上来就画眼睛和嘴，而是先确定它们在头部的大致位置。

先画轮廓再开始画细节是素描的基本方法，所以需要确定结构线。这点对画脸和身体都适用。

画结构线的顺序

1 徒手画个○(圆)和+(十字线)，这里称为构图线。



耳目线

眼睛中央、耳朵的上部边线都在这条横线上。

中心线

头顶、眉间、鼻子、嘴和下巴都在这条纵线上。

什么是结构线？

就是画角色时使用的辅助线。画脸的时候从○(圆)和+(十字线)开始。圆是为了确定头部的位臵和大小，中心线与耳目线组成的十字线是为了确定脸的角度。



2 在结构线的基础上开始画角色正面的草图。

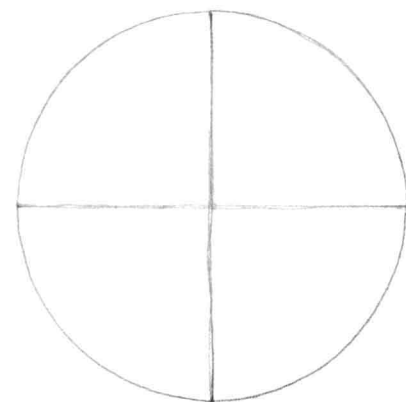


3 外形渐渐出来了。

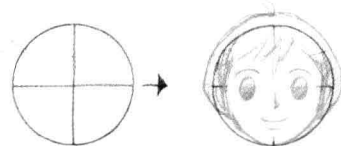
结构线可以这么方便

熟练使用○（圆）和+（十字线）这种简单的结构线，会发现有很多方便之处。

1 无论什么大小的脸都能画

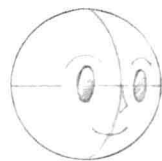
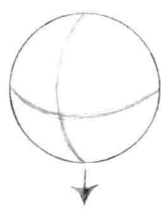
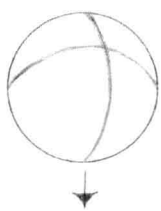
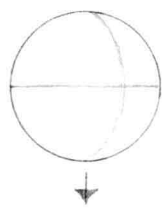
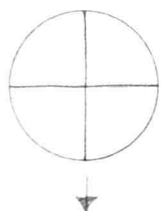


画大脸时用大的结构。



想画小脸时用小的结构。

2 可以画各种角度的脸



特别是在画俯视和仰视的角度时，结构线是不可或缺的。

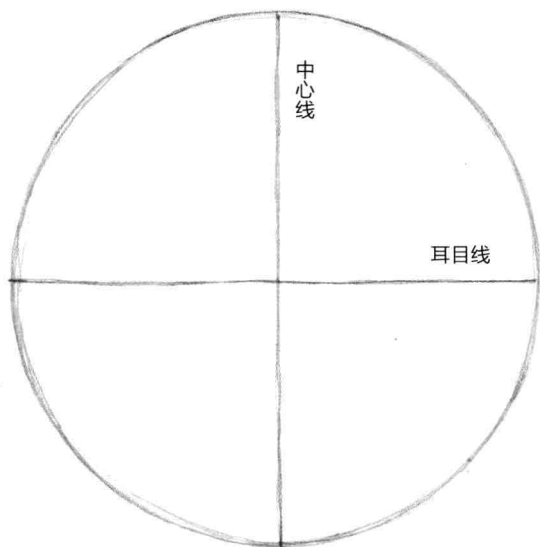
3 可以对应圆脸、长脸、戴眼镜等各种角色的设计



即使脸型、眼睛、鼻子和嘴有很大的变化，用○（圆）和+（十字线）也能画出来。

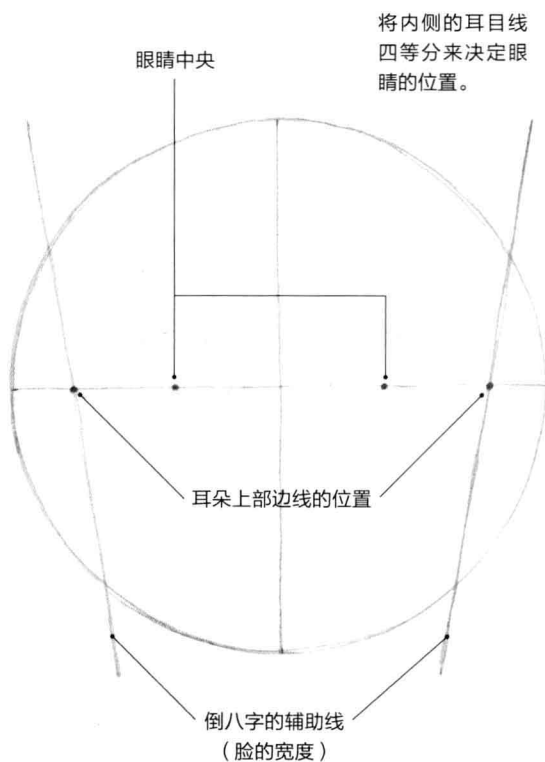
正面脸部的绘画顺序和技巧

为了让使用结构线的方法更一目了然，这里采用图解来介绍绘制的顺序。实际操作中会用更潦草的结构线来画草图。

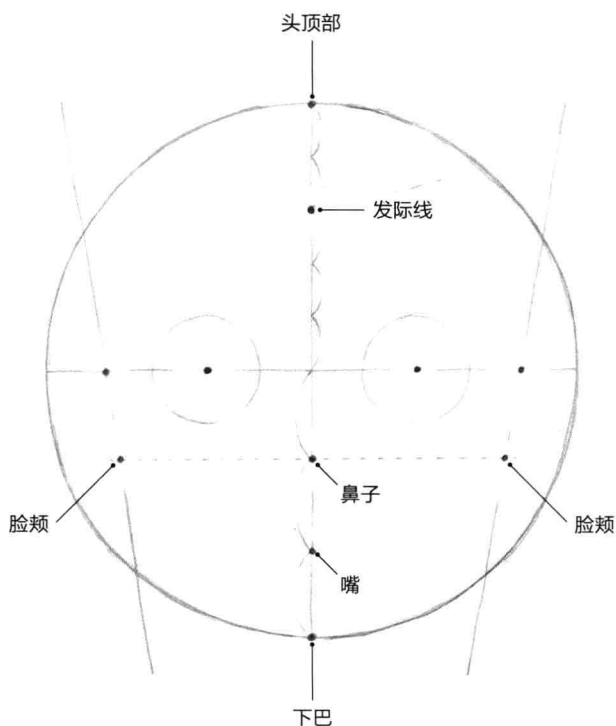


1 先画○（圆）和+（十字线）的线条。
徒手画就OK。

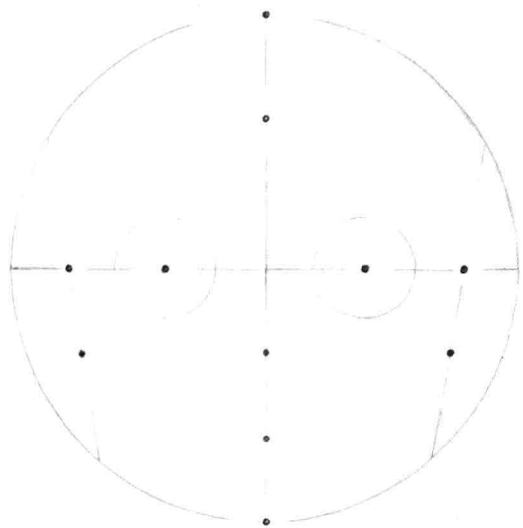
2 拉出辅助线，从圆的左右两端画一个倒八字的辅助线。这两条辅助线与耳目线相交的位置就是耳朵上部边线的位置。



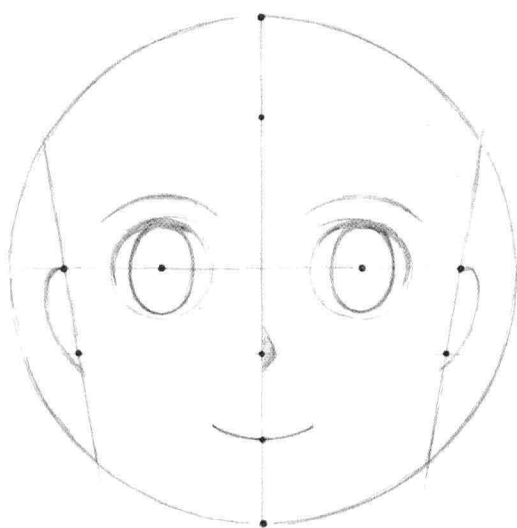
将内侧的耳目线四等分来决定眼睛的位置。



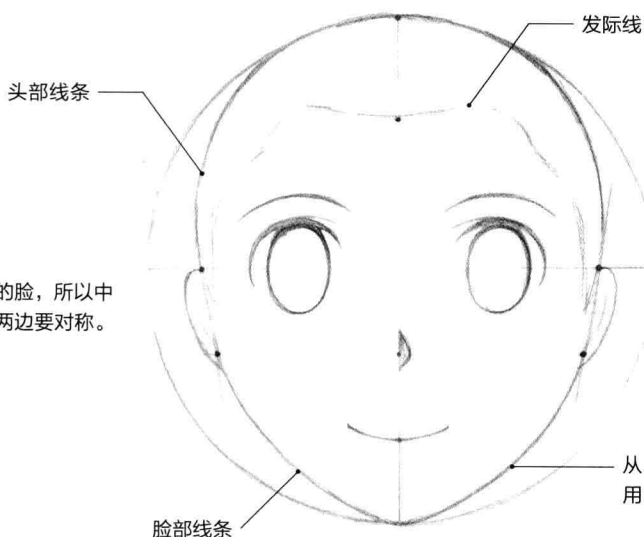
3 中心线与耳目线交点向上3/5处是发际线的位置。将下半部分三等分，分别是鼻子、嘴和下巴的位置。从鼻子的位置画出一条水平线，与倒八字的辅助线相交的地方就是脸颊。



脸部各重点部位用点来表示。这样小鼻子、大眼睛的女孩感觉就出来了。



4 开始画耳朵、眼睛、鼻子、眉毛和嘴。

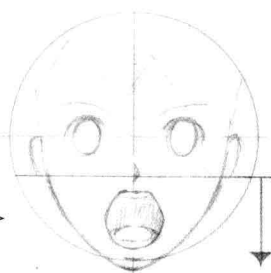


因为是正面的脸，所以中心线的左右两边要对称。

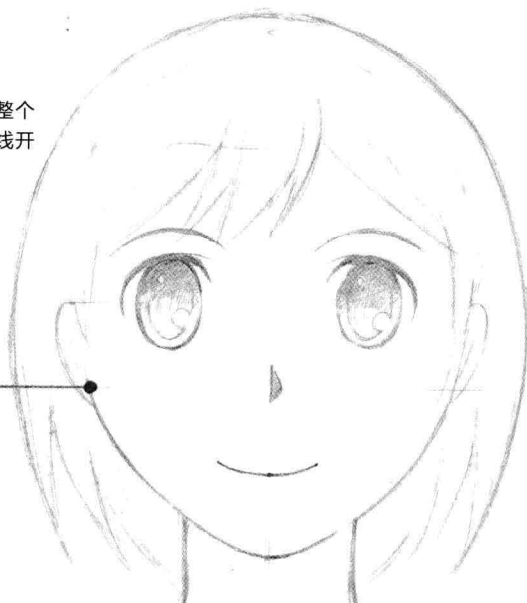
5 画脸部和头部的线条时，下巴要稍微画得尖一点。头部整体呈圆弧形。在额头处画一条淡淡的发际线。

从脸颊的凸出部分到下巴用曲线连接。

6 加上头发就完成了。头发要覆盖在整个头部线条上面。刘海的发根自发际线开始画出短短的发束。



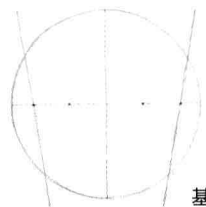
嘴巴张大的时候，脸颊会向下拉伸。



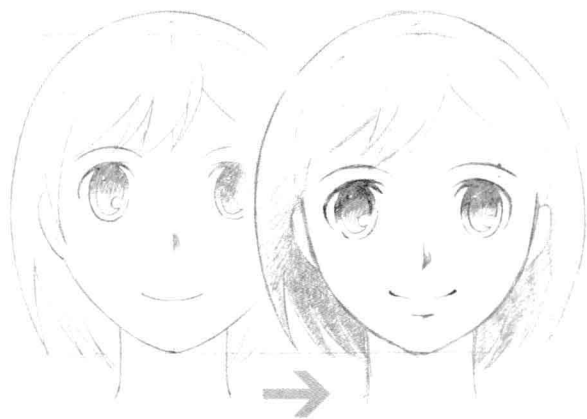
脸的各部分动态会在 56 页进行详细解说!

寻找正面脸部的平衡感

虽然会有长脸型、圆脸型或因为年龄差异产生的不同脸型，不过只要熟练使用耳目线与倒八字辅助线，就能增加角色的变化。



基本的构图



对各部位进行微调，调整到自己喜欢的平衡状态。



在构图线上面画草稿，逐渐接近设想的感觉。

观察在结构线各点的基础上画出来的脸部，逐步调整不协调的部分，然后对额头的宽度、鼻子到嘴之间的距离做微调。如果想要改变整张脸，可以试着改变结构线。

想要画出孩子气的脸



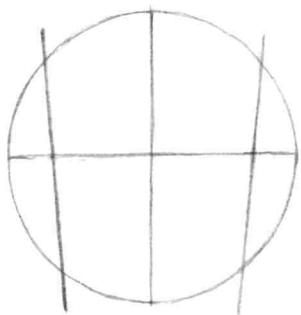
耳目线靠下，在接近外轮廓线的地方拉出辅助线。



小孩子或者只有2头身、3头身的角色，脖子要画得又细又短。



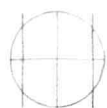
想要画出成年人的脸



耳目线在中央，在靠近内侧的地方画出辅助线。



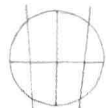
眼睛小、鼻梁长是成年人的脸部特征，脖子要画得略长略粗。



想画胖胖的圆脸!



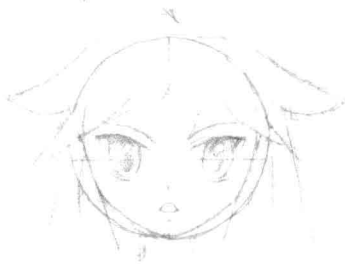
想画Q版的脸!



想画长脸!



倒八字的辅助线接近垂直，这样就能画出胖胖的圆脸。

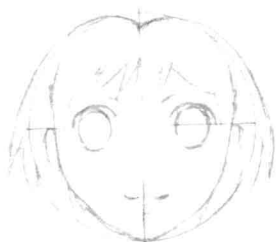


倒八字的辅助线上方更开阔，耳目线偏下，这样就能画出头身较小的Q版的脸。



耳目线设定在中间，将倒八字的辅助线向内侧调整，这样就能画出想要的长脸。

有没有犯过这样的错误——经常出现的NG实例



头发放在结构线圆形的内部，头部看起来好像凹下去了一样。



向外延伸的脸部线条只能靠发来遮挡，能画的发型受到限制。



画出向内收敛的线条。



角色的下巴太长，看起来不自然。要画长脸的时候可以把鼻梁拉长一些。

