

超易上手 31位萌系美少女的 铅笔素描图绘

以**专业技法**讲解动漫绘画之道

以**超Q超萌**的图文让你快速上手

◎ 爱林博悦 主编 ◎ 陈盈 编著



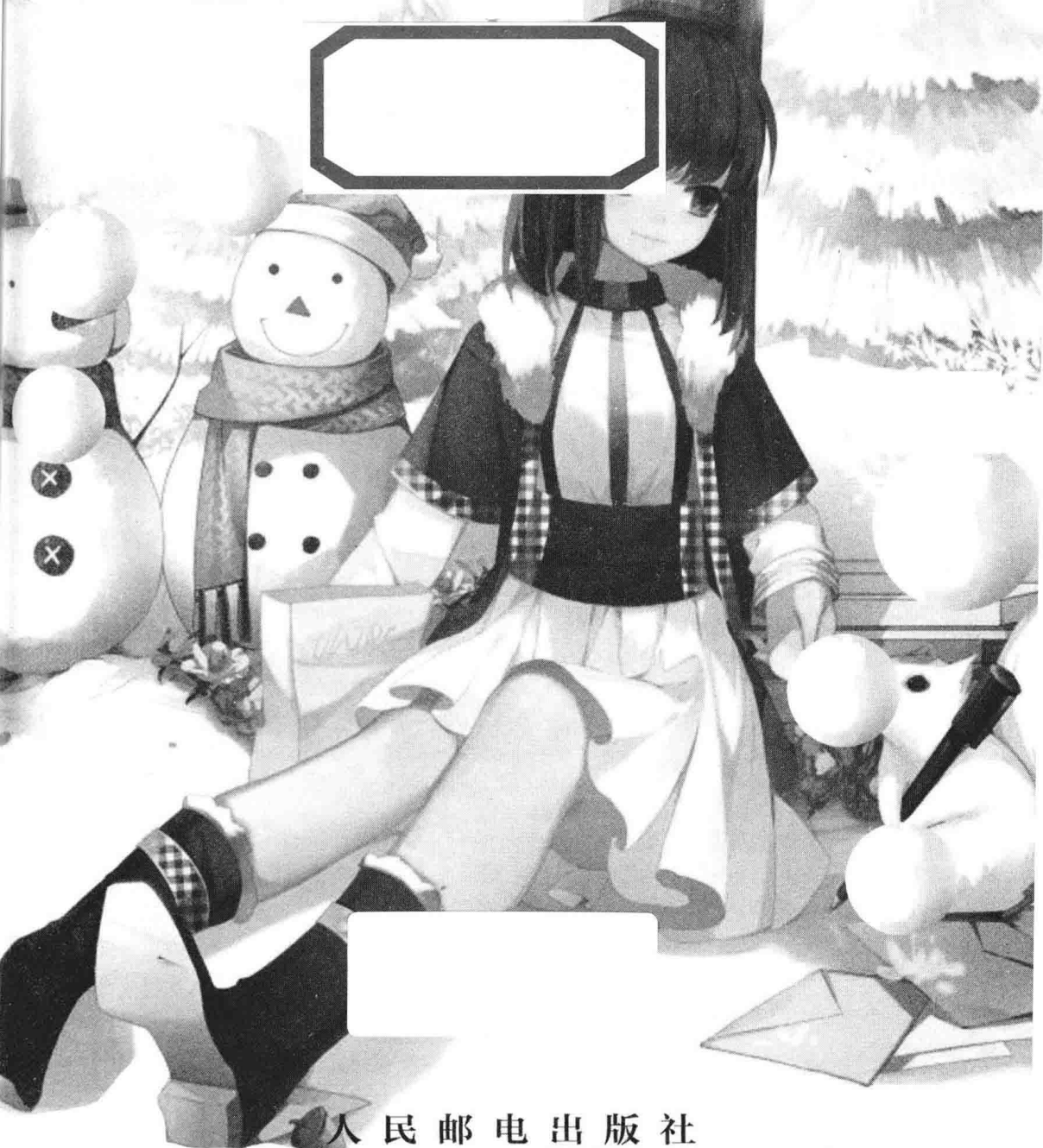
中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

超易上手 31位萌系美少女的 铅笔素描图绘

爱林博悦 主编 ◎ 陈盈 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

超易上手. 31位萌系美少女的铅笔素描图绘 / 爱林博悦主编; 陈盈编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2018. 8

ISBN 978-7-115-47796-5

I. ①超… II. ①爱… ②陈… III. ①漫画—人物画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第012169号

内 容 提 要

如何才能画出一个魅力十足的萌少女形象? 如何才能准确表达出角色“萌”的效果? 本书全面讲解了漫画中萌少女的素描技法。全书共分为8章, 第1章从绘制萌少女前应具备的基础绘画知识和人物形体知识开始, 让读者了解什么才是萌少女; 第2~3章则循序渐进地介绍了萌少女的头身比例, 头发及面部五官的表现, 萌少女的表情及动态表现; 最后通过第4~8章中各具特点的萌少女的案例练习, 一个栩栩如生的萌少女形象便跃然纸上了。

本书案例丰富, 讲解详细, 不仅适合漫画爱好者与初学者学习使用, 也可以作为动漫专业的培训教材。

◆ 主 编 爱林博悦

编 著 陈 盈

责任编辑 王 铁

责任印制 陈 桦

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷

◆ 开本: 700×1000 1/16

印张: 11

2018年8月第1版

字数: 333千字

2018年8月河北第1次印刷

定价: 39.80元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147号

目录

第1章 绘制漫画人物的基础知识

1.1 线条的种类与应用	7
1.1.1 直线	7
1.1.2 曲线	7
1.1.3 雨线	7
1.1.4 图腾线	7
1.1.5 凡高线	7
1.1.6 渐变线	7
1.2 通过叠加线条表现色调层次	8
1.2.1 正确的叠线与错误的叠线	8
1.2.2 通过叠线表现黑白灰层次	8
1.2.3 通过叠线表现立体空间	8
1.3 漫画人物的头身比例	9
1.3.1 脸部比例与年龄的关系	9
1.3.2 漫画人物头身比的类型	9
1.4 漫画人物的形体结构	10
1.4.1 手臂的结构	10
1.4.2 手的结构	10
1.4.3 腿的结构	11
1.4.4 脚掌的结构	11
1.4.5 人体结构	12
1.5 漫画人物的动态与角度	13
1.5.1 抓住动态的基础动态线	13
1.5.2 多角度观察人物的动态	14
1.5.3 多角度观察头部的动态	14

第2章 从头部开始绘制萌少女

2.1 萌少女的眼睛会说话	16
眼睛的结构与绘制要点	16
眼睛在说话：我很期待	17
眼睛在说话：拜托	17
眼睛在说话：泪奔	18
眼睛在说话：嗨	18

眼睛在说话：别惹我	18
眼睛在说话：喜欢	18
眼睛在说话：加油、奋斗	19
眼睛在说话：宝宝委屈	19
眼睛在说话：我不认识你	19
2.2. 萌少女的鼻子要小巧	21
鼻子的结构与简化	21
正面鼻子的绘制	21
侧面鼻子的绘制	22
3/4 侧面鼻子的绘制	22
俯视角度下鼻子的绘制	22
仰视角度下鼻子的绘制	22
2.3 萌少女的嘴巴很Q弹	23
嘴巴的结构与绘制要点	23
卖萌时嘴巴的表现	24
高兴时嘴巴的表现	24
伤心时嘴巴的表现	24
使坏时嘴巴的表现	24
假正经时嘴巴的表现	24
愤怒时嘴巴的表现	25
惊讶时嘴巴的表现	25
呐喊时嘴巴的表现	25
得意时嘴巴的表现	25
2.4 萌少女的脸型很可爱	27
不同年龄段脸型的变化	27
不同脸型在一张脸上的变化	27
2.5 萌少女的发型很百变	28
头发的绘制流程及要点	28
辫子造型的绘制	29
短直发的绘制（静态）	30
短直发的绘制（动态）	30
中长直发的绘制（静态）	31
中长直发的绘制（动态）	31
长直发的绘制（静态）	32
长直发的绘制（动态）	32

中长卷发的绘制	33
长卷发的绘制	33
单马尾的绘制	34
双马尾的绘制	34
2.6 萌少女的表情很丰富	35
腹黑的萌少女	35
暴走的萌少女	36
霸道的萌少女	36

第3章 萌少女的动态与服饰

燃尽萌萌值

3.1 动态与服装的关联	38
宽松短装与动态的关联	38
宽松长裙与动态的关联	38
修身短装与动态的关联	39
修身长裙与动态的关联	39
3.2 手部动作与首饰	40
手部动作	40
戴手链的手	40
首饰绘画参考	40
3.3 脚部与鞋子的绘制	41
平底鞋	41
高跟鞋	41
运动鞋	41
鞋子绘画参考	41
3.4 让萌少女颜值飙升的服饰	42
兽人服	42
巫女装	43
泳装	44
水手服	45
女仆服	46
软妹服	47
改良汉服	48
民国时期学生服	49
改良旗袍	50
洛丽塔	51
洛可可	52

第4章 拟人兽都是宅男的最爱

兔耳萌少女	54
猫耳萌少女	58
鹿耳萌少女	62
狐狸装的萌少女	66
小狗装的萌少女	70
木兰辞	73
头戴桔梗花的萌少女	77
头戴梅花的萌少女	82



第5章 身娇体柔是萌妹子的标配

贫乳萝莉	87
矮小巨乳萝莉	91
气质典雅幼萌娘	95
娇俏幼稚轻音少女	99
傲娇毒舌腹黑萝莉	103
胆怯娇羞小萝莉	107
迷幻想萝莉	111
忧郁的文学少女	115



第6章 妹萌是萌界永恒的常青藤

黑化幼齿是兄控妹妹	120
病娇也是萌妹	124
中性化的学妹真的很帅	127
归宅部的妹妹活在二次元	131
学霸属性的学妹	135
迷倒众生的篮球部学妹	138

第7章 表里不一反差萌，你萌哪一点？

看似女神的硬妹	143
看似呆愣的温柔妹子	146
看似可爱的暴走萝莉	149
看似鬼畜的猫痴妹子	153

第8章 丰富多彩的萌点，你知道多少？

制服萌之教师	158
制服萌之布偶	162
双马尾萌	165
呆萌	169
宅腐萌	172



超易上手 31位萌系美少女的 铅笔素描图绘

爱林博悦 主编 © 陈盈 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

超易上手. 31位萌系美少女的铅笔素描图绘 / 爱林博悦主编; 陈盈编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2018.8

ISBN 978-7-115-47796-5

I. ①超… II. ①爱… ②陈… III. ①漫画—人物画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第012169号

内 容 提 要

如何才能画出一个魅力十足的萌少女形象? 如何才能准确表达出角色“萌”的效果? 本书全面讲解了漫画中萌少女的素描技法。全书共分为8章, 第1章从绘制萌少女前应具备的基础绘画知识和人物形体知识开始, 让读者了解什么才是萌少女; 第2~3章则循序渐进地介绍了萌少女的头身比例, 头发及面部五官的表现, 萌少女的表情及动态表现; 最后通过第4~8章中各具特点的萌少女的案例练习, 一个栩栩如生的萌少女形象便跃然纸上了。

本书案例丰富, 讲解详细, 不仅适合漫画爱好者与初学者学习使用, 也可以作为动漫专业的培训教材。

◆ 主 编 爱林博悦

编 著 陈 盈

责任编辑 王 铁

责任印制 陈 桦

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷

◆ 开本: 700 × 1000 1/16

印张: 11

2018年8月第1版

字数: 333千字

2018年8月河北第1次印刷

定价: 39.80元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147号

目录

第1章 绘制漫画人物的基础知识

1.1 线条的种类与应用	7
1.1.1 直线	7
1.1.2 曲线	7
1.1.3 雨线	7
1.1.4 图腾线	7
1.1.5 凡高线	7
1.1.6 渐变线	7
1.2 通过叠加线条表现色调层次	8
1.2.1 正确的叠线与错误的叠线	8
1.2.2 通过叠线表现黑白灰层次	8
1.2.3 通过叠线表现立体空间	8
1.3 漫画人物的头身比例	9
1.3.1 脸部比例与年龄的关系	9
1.3.2 漫画人物头身比的类型	9
1.4 漫画人物的形体结构	10
1.4.1 手臂的结构	10
1.4.2 手的结构	10
1.4.3 腿的结构	11
1.4.4 脚掌的结构	11
1.4.5 人体结构	12
1.5 漫画人物的动态与角度	13
1.5.1 抓住动态的基础动态线	13
1.5.2 多角度观察人物的动态	14
1.5.3 多角度观察头部的动态	14

第2章 从头部开始绘制萌少女

2.1 萌少女的眼睛会说话	16
眼睛的结构与绘制要点	16
眼睛在说话：我很期待	17
眼睛在说话：拜托	17
眼睛在说话：泪奔	18
眼睛在说话：嗨	18

眼睛在说话：别惹我	18
眼睛在说话：喜欢	18
眼睛在说话：加油、奋斗	19
眼睛在说话：宝宝委屈	19
眼睛在说话：我不认识你	19
2.2. 萌少女的鼻子要小巧	21
鼻子的结构与简化	21
正面鼻子的绘制	21
侧面鼻子的绘制	22
3/4 侧面鼻子的绘制	22
俯视角度下鼻子的绘制	22
仰视角度下鼻子的绘制	22
2.3 萌少女的嘴巴很Q弹	23
嘴巴的结构与绘制要点	23
卖萌时嘴巴的表现	24
高兴时嘴巴的表现	24
伤心时嘴巴的表现	24
使坏时嘴巴的表现	24
假正经时嘴巴的表现	24
愤怒时嘴巴的表现	25
惊讶时嘴巴的表现	25
呐喊时嘴巴的表现	25
得意时嘴巴的表现	25
2.4 萌少女的脸型很可爱	27
不同年龄段脸型的变化	27
不同脸型在一张脸上的变化	27
2.5 萌少女的发型很百变	28
头发的绘制流程及要点	28
辫子造型的绘制	29
短直发的绘制（静态）	30
短直发的绘制（动态）	30
中长直发的绘制（静态）	31
中长直发的绘制（动态）	31
长直发的绘制（静态）	32
长直发的绘制（动态）	32

中长卷发的绘制	33
长卷发的绘制	33
单马尾的绘制	34
双马尾的绘制	34
2.6 萌少女的表情很丰富	35
腹黑的萌少女	35
暴走的萌少女	36
霸道的萌少女	36

第3章 萌少女的动态与服饰

燃尽萌萌值

3.1 动态与服装的关联	38
宽松短装与动态的关联	38
宽松长裙与动态的关联	38
修身短装与动态的关联	39
修身长裙与动态的关联	39
3.2 手部动作与首饰	40
手部动作	40
戴手链的手	40
首饰绘画参考	40
3.3 脚部与鞋子的绘制	41
平底鞋	41
高跟鞋	41
运动鞋	41
鞋子绘画参考	41
3.4 让萌少女颜值飙升的服饰	42
兽人服	42
巫女装	43
泳装	44
水手服	45
女仆服	46
软妹服	47
改良汉服	48
民国时期学生服	49
改良旗袍	50
洛丽塔	51
洛可可	52

第4章 拟人兽都是宅男的最爱

兔耳萌少女	54
猫耳萌少女	58
鹿耳萌少女	62
狐狸装的萌少女	66
小狗装的萌少女	70
木兰辞	73
头戴桔梗花的萌少女	77
头戴梅花的萌少女	82



第5章 身娇体柔是萌妹子的标配

贫乳萝莉	87
矮小巨乳萝莉	91
气质典雅幼萌娘	95
娇俏幼稚轻音少女	99
傲娇毒舌腹黑萝莉	103
胆怯娇羞小萝莉	107
迷幻想萝莉	111
忧郁的文学少女	115



第6章 妹萌是萌界永恒的常青藤

黑化幼齿是兄控妹妹	120
病娇也是萌妹	124
中性化的学妹真的很帅	127
归宅部的妹妹活在二次元	131
学霸属性的学妹	135
迷倒众生的篮球部学妹	138

第7章 表里不一反差萌，你萌哪一点？

看似女神的硬妹	143
看似呆愣的温柔妹子	146
看似可爱的暴走萝莉	149
看似鬼畜的猫痴妹子	153

第8章 丰富多彩的萌点，你知道多少？

制服萌之教师	158
制服萌之布偶	162
双马尾萌	165
呆萌	169
宅腐萌	172

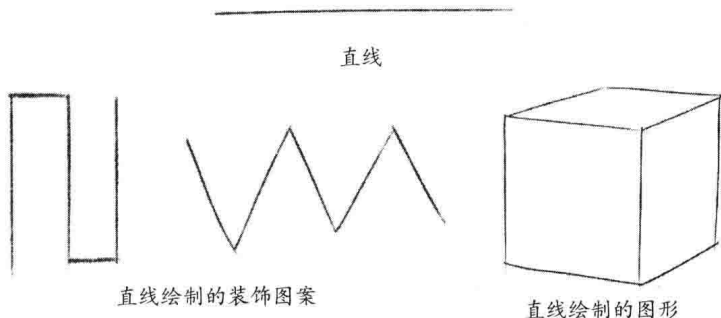


第 1 章
绘制漫画人物的
基础知识

1.1 线条的种类与应用

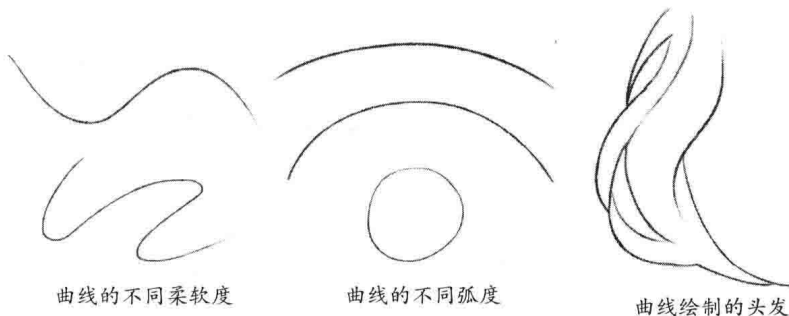
1.1.1 直线

直线是构成几何图形最基本的线条，其特点是刚硬、锐利，常用于画面的定位起稿阶段。许多装饰图案的排线都是由直线构成的，很多场景中的书桌、书籍和建筑物也要用直线来画，因此需要多加训练。



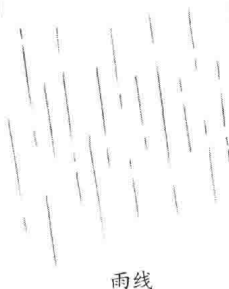
1.1.2 曲线

曲线是一种弯曲的波状线，柔软、流畅。人体的许多部位都可以看作曲线，如果想画长线条或流畅的曲线，应该放松手臂，用手臂带动笔去绘画。角色的头发、衣服的布料等很多都由曲线构成，曲线和直线一样，最好是一笔画下来。



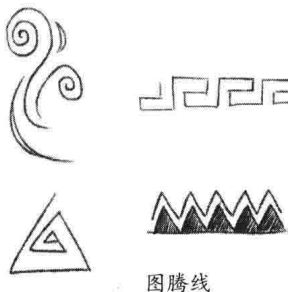
1.1.3 雨线

雨线，顾名思义是表现下雨的线条。画的时候要疏密得当，有断有连，受风向的影响一般多呈倾斜状。



1.1.4 图腾线

一种装饰线条，常用于装饰画中。当然，漫画中许多需要用图案来装饰的地方，比如毛衣、围巾、手套等，也可以用图腾线来画。



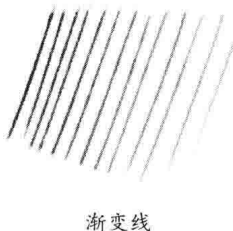
1.1.5 凡高线

看过凡·高作品的人一定知道，凡·高注重追求线条和色彩自身的表现力，他笔下的线条非常短粗、急促，线条间互相叠加。这样的线条富有热情，加之扭动的形态，非常具有表现力。我们也可以将其作为装饰元素运用到自己的作品中。



1.1.6 渐变线

顾名思义，渐变线是线条由轻到重或由重到轻的一种线。渐变线在表现空间上具有很好的效果，因此素描中会经常用到。在空间表达中，近实远虚是众所周知的规律，即越靠前的线条会画得越实。



1.2 通过叠加线条表现色调层次

1.2.1 正确的叠线与错误的叠线

先说正确的排线, 首先还是要练习。画一条直线, 然后再画一条, 要求和第一条基本平行, 接着再画第三条, 也要和前面的平行, 直到画十多条都能保证如此。排线时注意避免用力不均造成线条头重脚轻, 或者排线方向不定, 左一下右一下的情况。

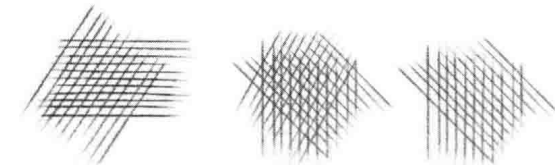
排线主要有 3 个方向, 水平的、垂直的和倾斜的。练习时可从顺手方向画排线, 注意排线要有次序, 疏密适当。



正确的排线

接着为了构成画面的层次, 线条之间通常需要叠加。因此使用了交错的排线方式, 就是在同一区域内从不同方向反复进行排线, 但要注意避免垂直线条的相互叠加, 应根据画面需要选择排线的次数, 直到满足需要为止。

我们可以看到几种错误的排线方式: 垂直叠线呈“井”字交叉、头重脚轻型排线、线条粘连。练习时要注意避免这几种错误, 从基础的线条练起。



正确的线条叠加方式



错误的排线方式

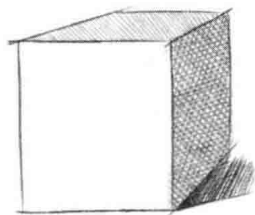
1.2.2 通过叠线表现黑白灰层次

黑白灰的对比在画面中有着非常重要的作用。没有对比, 就没有黑白灰的美。黑白灰对比的重复、交替, 产生了黑白灰节奏。如果缺乏黑白灰节奏, 那么画面将变得灰暗、单调、杂乱无章。

线条也可以表现黑白灰的效果, 这里我们以一个正方体为例。

一是通过反复叠加线条使一块区域的颜色看起来更重。黑白灰是对比出来的, 比如亮部可以留白, 灰面可以排一次线, 暗面可以多次叠加线条, 直到颜色合适。这样眯起眼睛看, 正方体就有了黑白灰的对比。

二是用笔本身的轻重控制颜色。比如投影部分, 虽然叠线的次数没有暗面的多, 但颜色看上去却比暗面的要重, 就是因为用笔重一些。



1.2.3 通过叠线表现立体空间

运用渐变线可以表现空间。根据近实远虚的原理, 越是前面的线条颜色越深越重, 反之越是远处的线条颜色越轻越浅。

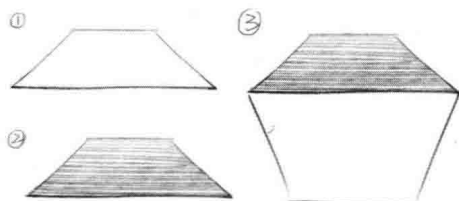
单根的线条也可以表现空间。通过改变用笔的轻重便可达到这样的效果, 同样越是前面的线条颜色越深越重, 反之越是远处的线条颜色越轻越浅。



线条的空间

下面举个例子

1. 先画一个梯形, 注意近实远虚。
2. 由重到轻叠加渐变线条进去。这样一个有空间的四边形就出现了。
3. 为了表现出立体的感觉, 我们加入立方体的另一个面, 这样一个立体的空间就表现出来了。



线条的空间应用

1.3 漫画人物的头身比例

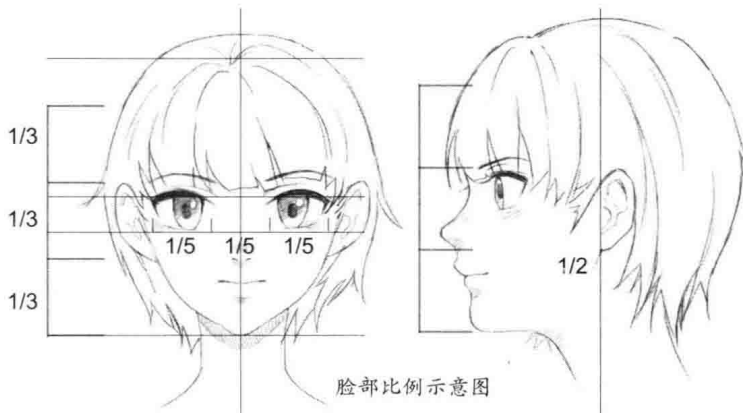
1.3.1 脸部比例与年龄的关系

脸部比例简单来讲就是三庭五眼。

从上到下是发际线、眉毛、鼻底、下巴三等分，眼睛在头顶到下巴的 $1/2$ 的位置。

两只眼睛之间有一只眼睛的间距，两眼外侧至耳侧（也有说是到发际线的，但考虑到动漫人物眼睛的夸张性，我认为到耳朵比较合理）各为一只眼睛的距离。

耳朵的大小通常约等于眉毛到鼻底的距离。侧面头部比例约为 $1:1$ ，耳朵从侧面头部一半的地方开始画。



脸部比例示意图

面部比例与年龄的关系

通常年纪越大，脸型越长，越成熟稳重，而年纪越小脸型越圆润，越乖巧可爱。

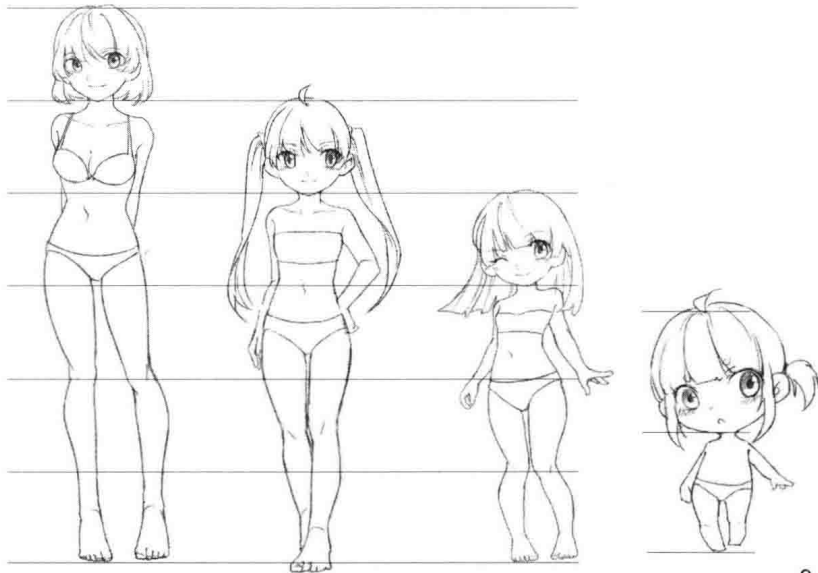
需要注意的是眼睛的位置，小孩子的眼睛又大又圆，会在头部中心线条以下，而年龄越大的人眼睛会越细长，比例越正常。



脸部比例与年龄的关系

1.3.2 漫画人物头身比的类型

在漫画中常出现各种头身比例，这里我们主要介绍绘制萌妹子常用的三种：6头身比较常见；4、5头身的则更加可爱些，头部显得更大；还有一种比例是2头身，这种就是可爱的Q版角色了，形象通常是肉肉的，很可爱。



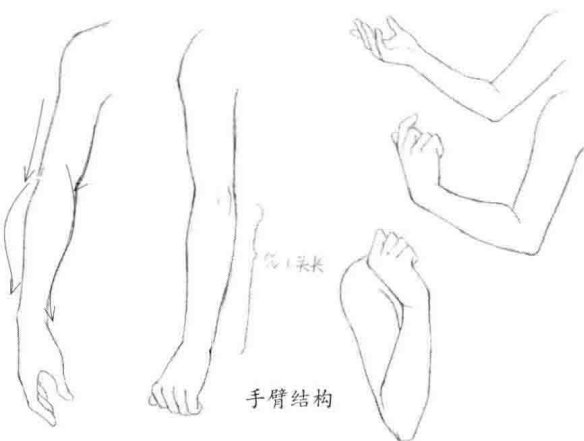
头身比例示意图

1.4 漫画人物的形体结构

1.4.1 手臂的结构

手臂主要分为上臂和小臂，小臂约为一个头长，绘制时要注意手臂的曲线和起伏。

我们可以把手臂理解为两个圆柱体去绘制。



手臂结构

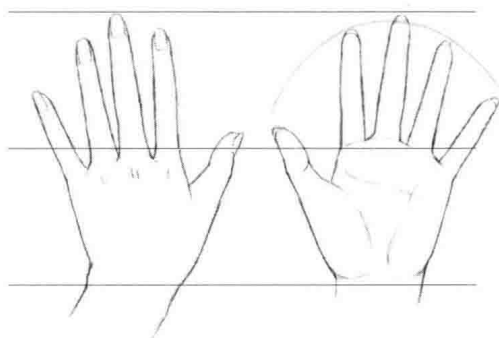
1.4.2 手的结构

1. 手掌

手掌的长度约为脸的 $\frac{2}{3}$ ，背面的手指看起来会比正面的手指长，手指与手掌的比例约为 $1:1$ ，当然具体情况也因人而异，略有不同。

2. 手指

手指伸展开会呈扇形，这点要注意。

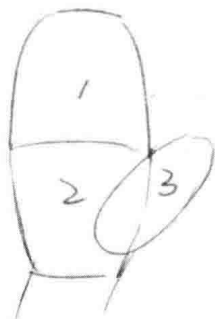


手的背面

手的正面

3. 手掌分区

绘制手掌时，可以简单分为三个部分来画，手指、手掌及大拇指。这样概括地去画就变得容易了。



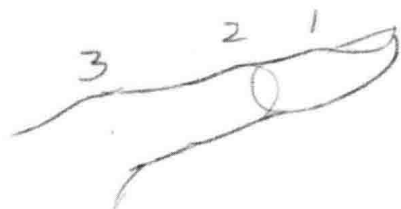
4. 拳头

当手握成拳头时，四个手指关节以中指关节为中心，就能发现左边三个关节可以连成一条线，右边两个关节也可以连成一条线。



5. 关于手指

手指分为三节，主要有三个关节，如手指关节图。图中分别标记为 1、2、3 三段的比例，如手指比例图，1、2 节加起来的长度等于第 3 节的长度，第 1 节最短。三节手指都可进行弯折。



手指关节图



手指比例图



手指弯折图

6. 指甲

注意指甲的画法。



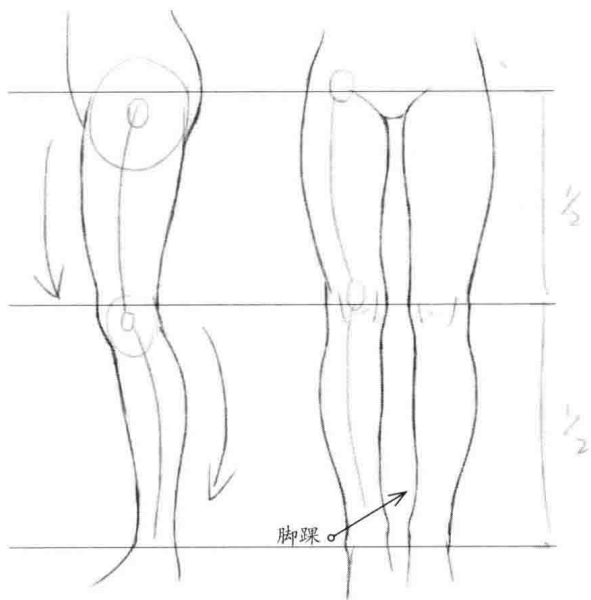
7. 手掌厚度

画手的时候还要注意手掌的厚度，绝对不能画成一个片儿。



1.4.3 腿的结构

1. 大腿和小腿的长度差不多相同，从侧面看，大腿和小腿不在一条直线上，大腿会向前倾而小腿会向后倾。
2. 小腿的肌肉是外高内低，脚踝是内高外低。
3. 注意腿部肌肉的起伏。

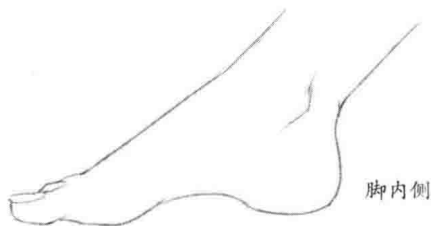


脚踝

腿部弯曲

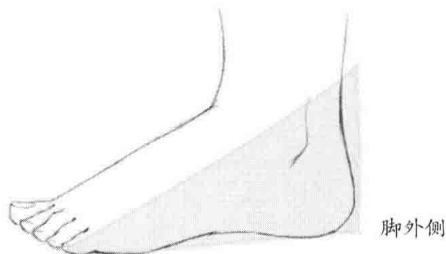
4. 当腿弯曲时要注意膝盖的形状，以及腿部的肌肉起伏，膝盖大约是一个方形的结构而不是尖的，大腿和小腿也不是直上直下的。

1.4.4 脚掌的结构



脚内侧

1. 脚的内侧。可以看到足弓比较明显，脚掌的长度约等于小臂，或一个头长。



脚外侧

2. 脚的外侧。将脚的侧面当作一个三角形来理解着画，可以看到脚外侧的足弓没有内侧的明显，注意隆起的脚背。

腿部背面

腿部形体