

# 零基础学画 美少女88技

日本漫画大师倾情奉献  
美少女造型表现权威指南  
本书适合初、中级读者及专业人士

[日] 中塚真 / 著

日本漫画大师讲座

24

零基础学画美少女

“技法圣经”

解析美少女人物立体化造型表现的88个实用技巧

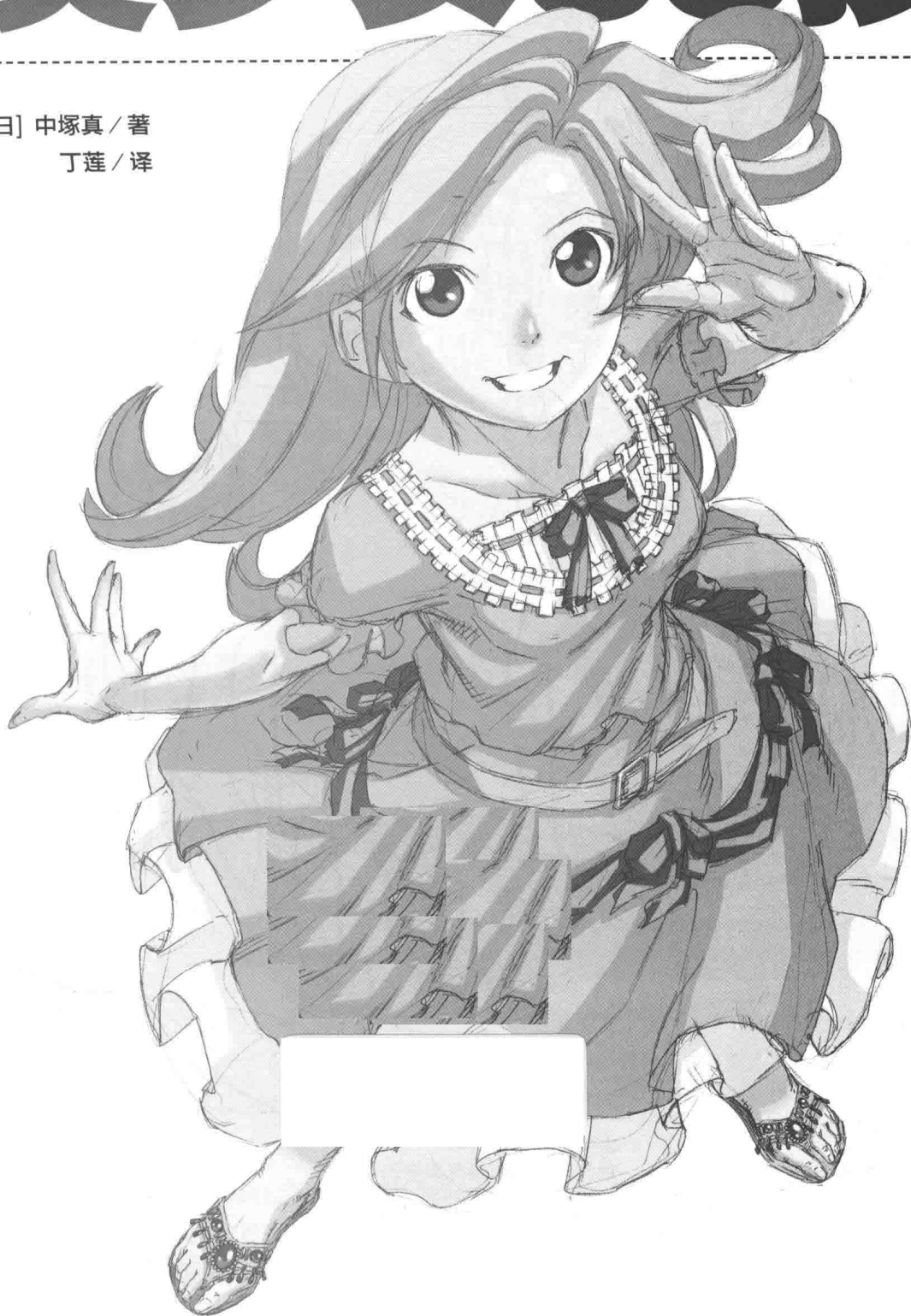
- 掌握身体各部分的比例及立体型
- 如何画出头部和身体的立体感
- 解析透视与人体、俯视与仰视
- 收录插画的制作过程解析

中国青年出版社  
中青雄狮

中国青年出版社

# 零基础学画 美少女88技

[日] 中塚真 / 著  
丁莲 / 译



日本漫画大师讲座

24.



中青雄狮

中国青年出版社

## 律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗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

010-50856028

E-mail:editor@cypmedia.com

RITTAI KARA KANGAERU BISYOUJO NO EGAKIKATA 88 NO KOTSU

© Makoto Nakatsuka / HOBBY JAPAN

版权登记号：01-2016-0572

## 图书在版编目(CIP)数据

零基础学画美少女88技 / (日)中塚真著; 丁莲译. — 北京: 中国青年出版社, 2016.4

(日本漫画大师讲座)

ISBN 978-7-5153-4123-1

I. ①零… II. ①中… ②丁… III. ①漫画-人物画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 055862 号

策划编辑：张海玲 白 峥

责任编辑：张海玲

封面制作：吴艳蜂

## 日本漫画大师讲座 24 零基础学画美少女 88 技

[日] 中塚真 / 著 丁莲 / 译

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) 50856188 / 50856199

传 真：(010) 50856111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：中煤(北京)印务有限公司

开 本：787 x 1092 1/16

印 张：11

版 次：2016 年 7 月北京第 1 版

印 次：2016 年 7 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-4123-1

定 价：45.00 元



插画	1
阅读本书之前①	10
阅读本书之前②	12
前言	16

## 第1章 “基础立体模特”是指什么? 17

<b>头身</b>	18
技巧01 把握头身的比例	18
<b>全身的比例</b>	20
技巧02 把各部位的比例都记住	20
<b>描绘结构图</b>	21
技巧03 不管是什么样的插画,都要从结构图开始绘制	21
技巧04 手脚的大小一定要和面部进行比较!	21
技巧05 从结构图开始就用立体部件来构思!	22
技巧06 没有结构图就无法描绘动感的姿势	24
<b>基础立体模特</b>	28
技巧07 记住理想的结构图和基础立体模特吧	28
技巧08 在头身比相同时,使用不同的变形技巧	33

## 第2章 描绘出头部的立体感 27

<b>描绘头部</b>	36
<b>描绘轮廓</b>	39
技巧09 要把头部的纵深画长	39
技巧10 耳朵位于脖子、头顶的线条上	39
技巧11 不要让下颌收缩过度	40
<b>描绘眼睛</b>	44
技巧12 就算是写实性的形状,线条也要足够少!	45
技巧13 就算是下垂眼,内侧的眼睛也会变成吊梢眼	46
技巧14 眼睛和睫毛之间的空隙很重要!	47
技巧15 掌握轮廓中断的眼睛的表现方法!	47
技巧16 不要给斜侧面面部的双眼添加远近感!	48
技巧17 手办式的眼睛也可以运用立体表现	50
<b>描绘眉毛</b>	51
技巧18 掌握了基础构造后再给眉毛添加变化!	51
<b>描绘耳朵</b>	52
<b>描绘鼻子</b>	53
技巧19 鼻子是正中线!	53
技巧20 从正面的鼻子开始确定!	55

<b>描绘嘴巴</b>	58
技巧 21 牙齿的宽度是固定的!	59
技巧 22 注意到牙齿的纵深,就能准确地描绘嘴巴!	60
技巧 23 只有下颚会以耳朵下方为基点活动!	61
技巧 24 嘴巴的关键部分——嘴角很重要!	62
技巧 25 在侧面和斜侧面面部中,嘴唇的正中线的内侧很重要!	63
技巧 26 具备吸引力的侧脸不是真正的正侧面	63

<b>描绘头发</b>	64
技巧 27 连同分区一起来构思	64
技巧 28 给额头部分留出足够的空间来	65
技巧 29 划分出发绺,从发根画到发梢	66
技巧 30 通过顶部来控制发量和轮廓!	67
技巧 31 双马尾的分缝处是大大的 Z 字形!这时要使用中间有所中断的不规则线条	68
技巧 32 在左右不对称的情况下,我们要考虑从两侧开始描绘	69
技巧 33 所谓的立体表现,就是从各种不同角度描绘出正确的立体形态来!	69
技巧 34 螺旋卷感觉上就像是接发	70
技巧 35 让发梢不规则地散开	72
技巧 36 魔法的曲线	72
技巧 37 在决定发型时,全身的比例很重要!	76

## 第 3 章 描绘出身体的立体感 77

<b>躯干</b>	78
技巧 38 要把脖子当成是日式火锅中葱段的形状!	78
技巧 39 脖子上有 V 字形的肌肉!	79
技巧 40 脖子要位于两耳的正中央	80
技巧 41 对于整体轮廓来说,肋骨非常重要!	81
技巧 42 肩部和胸部是相连的	84
技巧 43 腋下的部分一定会变细	85
技巧 44 乳房要朝着外侧!	86
技巧 45 乳房朝下的时候,形状看起来最匀称!	87
技巧 46 用立体方式来描绘乳房	87
技巧 47 使用正中中线来转动身体	92
技巧 48 前屈、向后挺身时存在弯曲的关键点	94

<b>手臂 / 手部</b>	96
技巧 49 如果扭转手腕的话,上臂的形状也会改变	98
技巧 50 熟练使用肱桡肌!	99
技巧 51 手臂的构造和锁链一样	100
技巧 52 构思时把手指“取下来”	103
技巧 53 手心的手指根部没有关节!	103
技巧 54 在手指的关节中描绘圆球	104
技巧 55 握拳时不要让手指并列成一排!	105
技巧 56 握拳时要注意缝隙!	105

<b>腿部 / 脚部</b>	108
技巧 57 膝盖是折叠尺	110
技巧 58 要记住把脚趾画成“拇指朝前、其他四个脚趾向下”!	113
技巧 59 描绘脚趾时,略微外翻的拇指比较美丽	114
技巧 60 脚腕可动领域的最大限度是 30°!	116

<b>面部的仰视和俯视</b>	120
技巧 61 耳朵的位置不会变动	120
技巧 62 仰视时,鼻梁会缩短,眼睛和眉毛的距离会变大	121
技巧 63 俯视时,鼻梁会伸展开,眼睛和眉毛的距离会变小	121
<b>描绘仰视的面部</b>	122
技巧 64 比起眼睛来,要先画鼻子	122
技巧 65 在斜侧面的面部中,切实地降低靠里面的眼睛	123
技巧 66 为了让人物张大嘴巴,要通过四个面来构思面部	124
技巧 67 最大限度地看不到下颚底部的便利轮廓!	126
技巧 68 既然要展现下颚,那么重要的就是空间	127
技巧 69 检查牙齿的纵深!	128
<b>描绘俯视的面部</b>	129
技巧 70 不能单独把面部器官集中到下面去	129
技巧 71 画出辅助线,让轮廓和面部器官联动	130
技巧 72 在斜侧面面部中,切实地提高靠里面的眼睛	131
技巧 73 美少女不能是鹰钩鼻!	133
技巧 74 嘴巴是从轮廓独立出来的拱形	134
技巧 75 重要的不是嘴唇,而是牙齿的位置	135
技巧 76 前发就算遮盖到了眼睛也没关系!	136
<b>全身的仰视和俯视</b>	137
技巧 77 要意识到视平线和消失点	138
技巧 78 注意圆形切片的角度!	139
技巧 79 画出透视线,调整结构图中的毛病	140
<b>描绘仰视的全身</b>	142
技巧 80 首先确定肩部的角度	142
技巧 81 通过肋骨圆顶来推测女性胸部的形状	144
技巧 82 胸部通过透视线和肩部联动	145
技巧 83 使用平行线来描绘脚底	148
<b>描绘俯视的全身</b>	150
技巧 84 不能没有脖子!	150
技巧 85 不能没有腰部曲线!	151
技巧 86 用长方体作为测量仪器,掌握不同部位的距离	152
技巧 87 不要让脚部太小	154
技巧 88 缩短靠里面的腿部	155
<b>多技并用,提高画功</b>	157

画师介绍 ..... 175





❖ STAGE GIRL 中塚真(作画)、椎原善一(上色)





❖ GOTHIC GIRL 中塚真(作画)、椎原善一(上色)





❖ MOTOR GIRL 中塚真(作画)、椎原善一(上色)



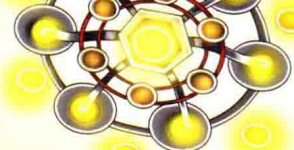


❖ 小恶魔风少女 椎原善一





❖ 魔法使的图书馆 NYANKO妖精 ☆





❖ 欢迎来到大小姐俱乐部! 羊毛兔









❖ 深夜的茶会 平松愈乃





# 零基础学画 美少女88技

[日] 中塚真 / 著  
丁莲 / 译



日本漫画大师讲座

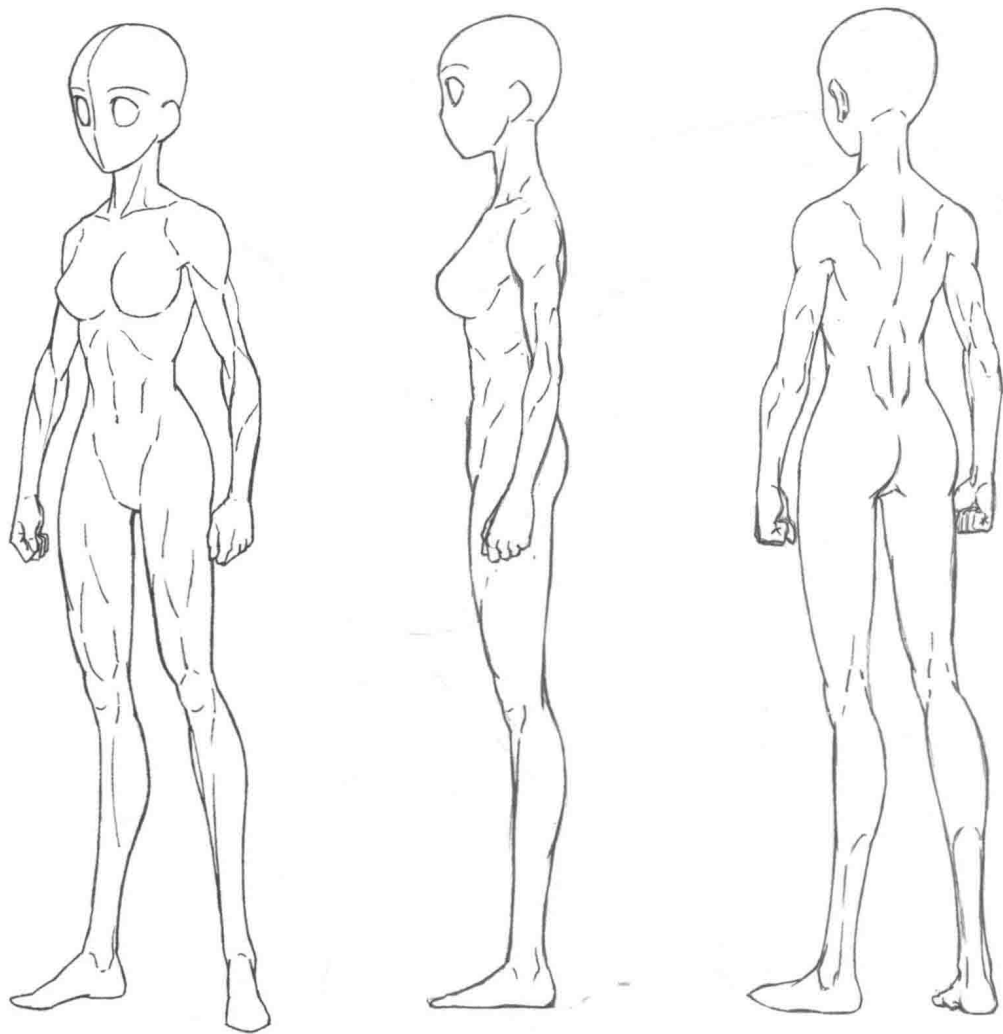
24.



中青雄狮

中国青年出版社

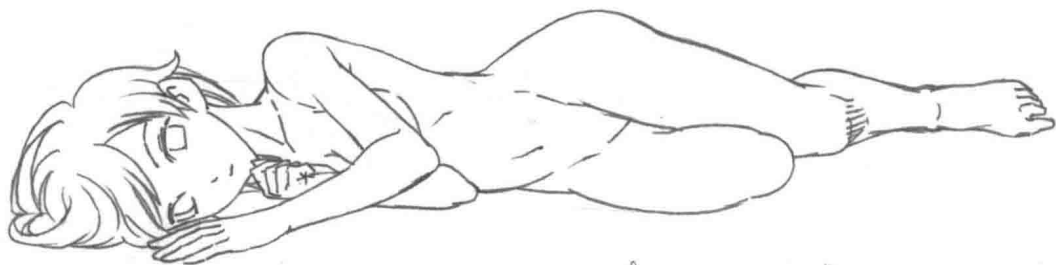
## 结构图的进化形式“基础立体模特”



由于肌肉和骨骼的存在，人体才会具有圆润和凹陷的地方，形成凹凸有致的轮廓。如果我们打算把女性的身体描绘成立体形态的话，就不能无视肌肉和骨骼等人体构造的部分。

在本书中，我们会像右图的结构图那样，创作出添加了最低限度的肌肉凹凸的全身模特，并把它命名为“基础立体模特”，用在自己的插画绘制过程中。

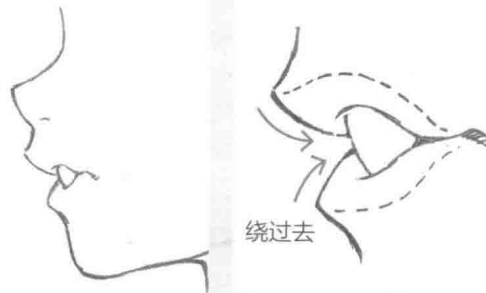




如果能够掌握好这个基础立体模特的话，我们就可以随心所欲地描绘比较复杂的姿势和路人角色了。



技巧的例子：巧妙地描绘嘴部周围的方法



为了表现出立体感，我们会为大家介绍众多的技巧。通过使用一定的技巧，大家的插画作品的水平就可以明显地提高一个档次。