

超级漫画技法加强版 No.1

B
BOOKLINK

美少女 的画法

3位超人气画家亲自传授
美少女的绘画秘诀

[美少女主角篇]

魅力主角绘画技巧讲座

(日) 入江泰浩/椎名见早子/小野正幸 著
程 鹤 译



TITLE: [美少女キャラの描き方]

BY: [入江泰浩、椎名見早子、小野正幸]

Copyright © 2008 Colors Ltd.

Original Japanese language edition published by Seibundo-Shinkosha Publishing Co., Ltd.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with Seibundo-Shinkosha Publishing Co., Ltd., Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

©2010, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社诚文堂新光社授权辽宁科学技术出版社在中国范围独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2009第100号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

美少女的画法/(日)入江泰浩,(日)椎名见早子,(日)小野正幸著;
程鹤译.—沈阳:辽宁科学技术出版社,2011.1

(超级漫画技法加强版;1)

ISBN 978-7-5381-6705-4

I. ①美… II. ①入…②椎…③小…④程… III. ①漫画—技法(美术)
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第199000号



策划制作:北京书锦缘咨询有限公司(www.booklink.com.cn)

总策划:陈庆

策划:李卫

装帧设计:刘敬利

出版发行:辽宁科学技术出版社

(地址:沈阳市和平区十一纬路29号 邮编:110003)

印刷者:北京天成印务有限责任公司

经销者:各地新华书店

幅面尺寸:185mm×260mm

印张:11

字数:100千字

出版时间:2011年1月第1版

印刷时间:2011年1月第1次印刷

责任编辑:宋纯智

责任校对:舒心

书号:ISBN 978-7-5381-6705-4

定价:32.00元

联系电话:024-23284376

邮购热线:024-23284502

E-mail: lnkjc@126.com

<http://www.lnkj.com.cn>

本书网址: www.lnkj.cn/uri.sh/6705

超级漫画技法加强版 No.1

美少女 的画法

3 位超人气画家亲自传授
美少女的绘画秘诀

[美少女主角篇]

魅力主角绘画技巧讲座

(日) 入江泰浩 椎名见早子 小野正幸 著
程 鹤 译



辽宁科学技术出版社
· 沈阳 ·

Contents 目录

前言

“超级漫画技法加强版系列”中介绍了素描的基础，人物、背景的绘画方式以及如何选用道具等一些绘制漫画及插图时所必要的知识。书中按主题分类，用简单易懂的方式为热爱漫画、希望提高绘画水平的朋友做讲解。

本书介绍的是以“美少女”为主角的人物画法。其中包含了美少女人物的素描重点及实现女孩特有气质的技巧。同时本书的三位作者还将向大家介绍人物造型及人物绘画的实践方法。对于希望提高自身画功的读者而言，这将成为一本必读之书。

Chapter. 01

10 帅气女孩的画法

入江泰浩 Yasuhiro Irie



Chapter. 02

70 少女漫画派角色的画法

椎名见早子 Misako Shiina



Chapter. 03

120 可爱女孩子的画法

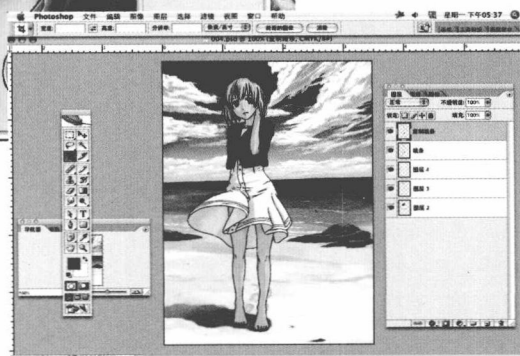
小野正幸 Masayuki Ono



Chapter. 04

162 人物与背景的上色技巧

入江泰浩 椎名见早子 小野正幸



入江泰浩



Yasuhiro Irie Gallery



椎名见早子



Misako Shiina Gallery



小野正幸





帅气女孩的画法

入江泰浩 Yasuhiro Irie

Part.
01

面部构图到清稿

通常，我都是以“大概”的个人目测标准来判断人物的五官比例，未曾尝试测量比例再绘画，但是这次我用了比平时更多的辅助线。从结果可以看出，我习惯在等分处绘制各个器官。当然，这只是我个人的习惯。

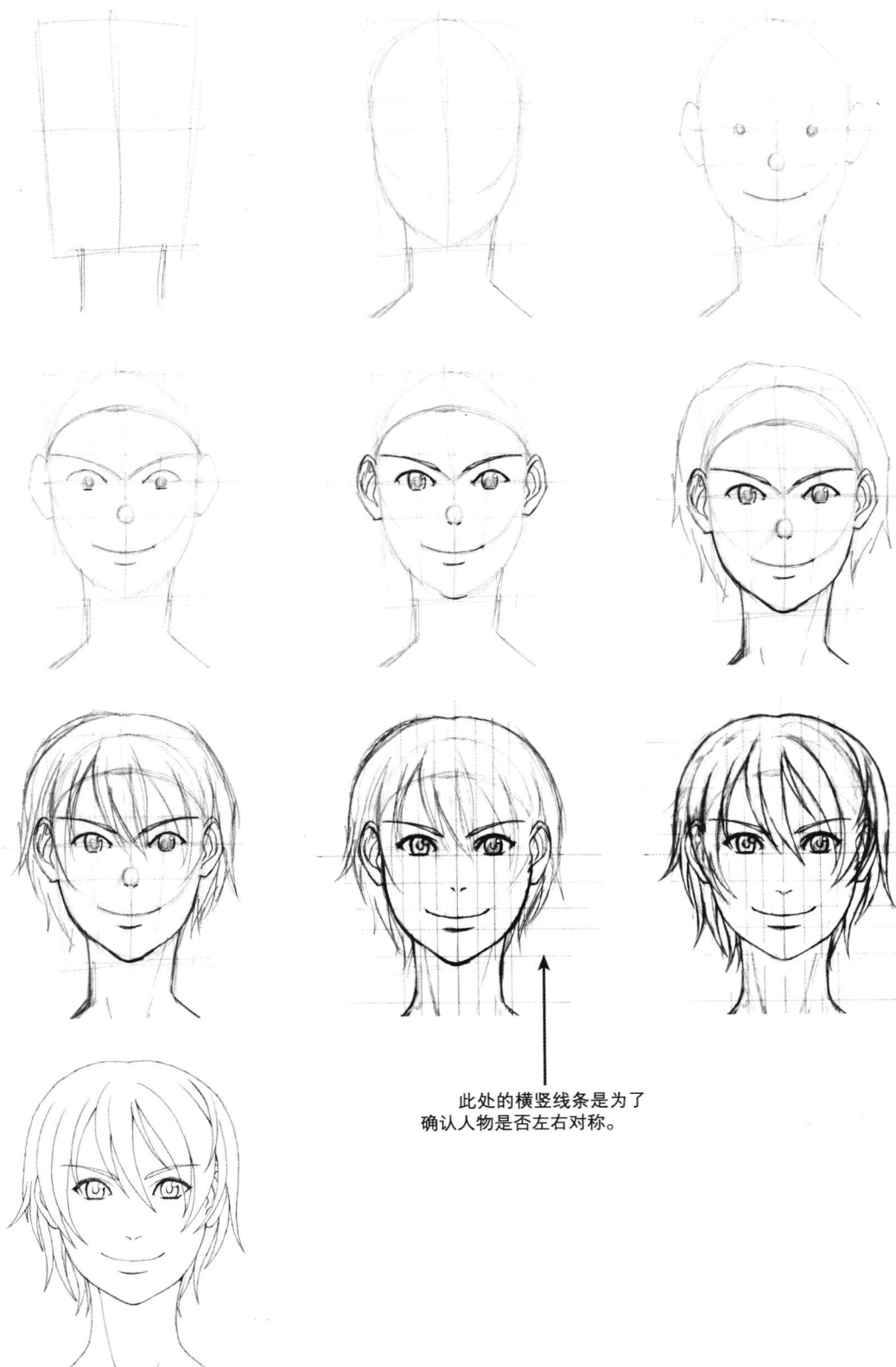
人类的脸部有一个黄金比例。如果漫画人物也按照这一比例绘画，未免太过拘谨。尽管结果证明它们偶尔会与黄金比例处在同一位置，但我个人还是喜欢让这种情况归属于“偶然”因素。原因在于，走复制路线的结果与自己感觉“好”的结果相比，后者更能体现出“个人风格”。当然，了解真实人类的结构比例是非常重要的。茫然的时候，不知道如何是好的时候，不如回头看看真实的人类比例，问题可能就迎刃而解了。另外，自己的作品得不到他人欣赏时，即便自己觉得优秀，也可能是由于作品过于个性了。

漫画人物有时候并不需要过于参考真实人类的比例，也可以参考与自己的目标人物近似的他人绘画作品的比例，说不定就能有新发现，比如“我画的眼睛大小与眼睛的间隔之间的比例为 1:1，而他的画的的比例却是 1:1.25”。另外，观察唇部处于鼻子、眼睛和下颏之间几等分的位置，就能发现与自己以往的作品有何差异。请注意耳朵眼儿和眼睛的高度关系。

按比例绘制后，便能知道“这正是我想要的比例”，或者是“我还是喜欢 1:1.2 的比例”。

我认为重点在于，考虑人物比例的同时不拘泥于规定当中，并找到自己认为“最好”的感觉。

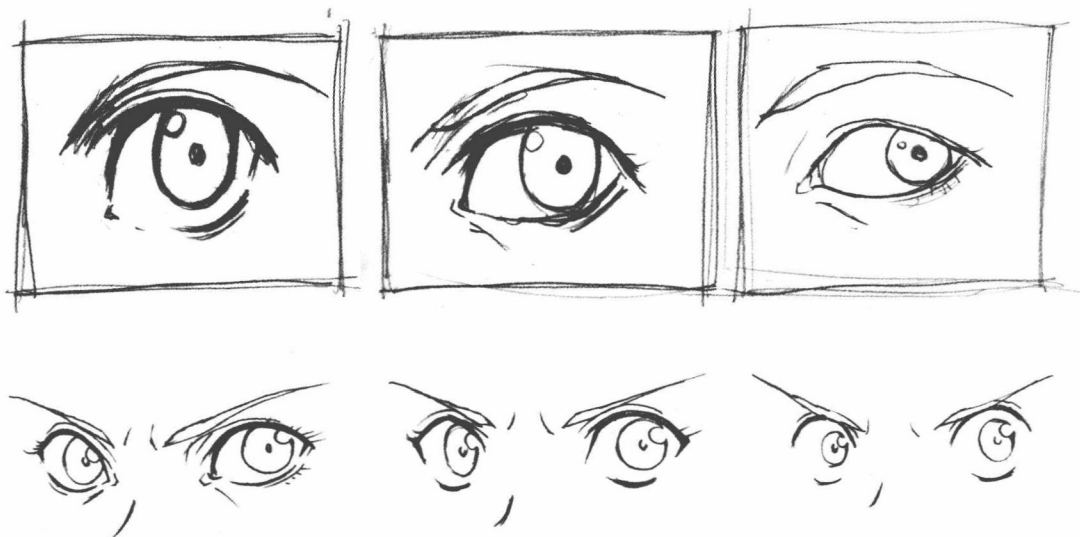
市面上许多书籍中都登载了人体各部位的比例，读者们可从中学习、参考。

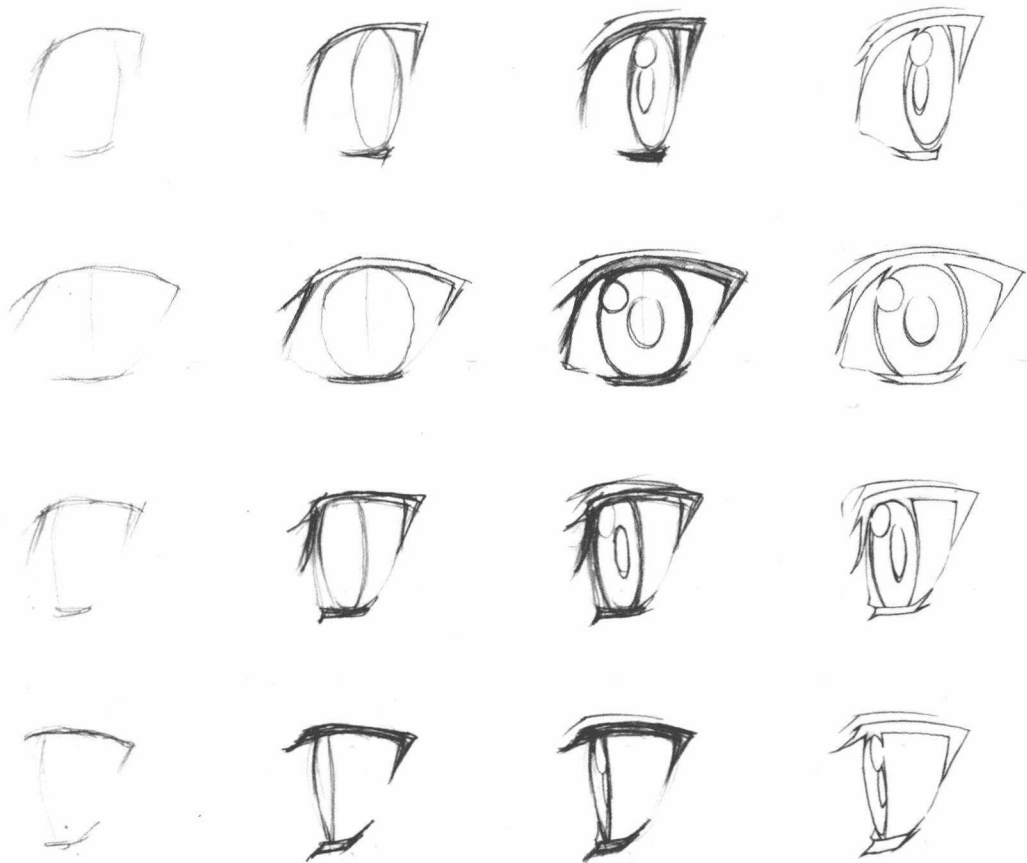




虽说漫画和动画中的眼睛与现实中人们的眼睛有很大差异，但其基本上是人类眼睛变形后的结果。不妨想象一下，自己画的眼睛应该属于现实眼睛的哪一部分，这确实很有意思。当然，这里没有硬性规定说必须画出眼睛的某一部分，或不可以发挥想象进行创作。

换句话说，可以从“让真实的眼睛如何进行变形”开始创作。如果能发明多样的绘画方法增加独有的人物造型，这样人们便不会认为你的作品是无聊的“印刷体”作品。

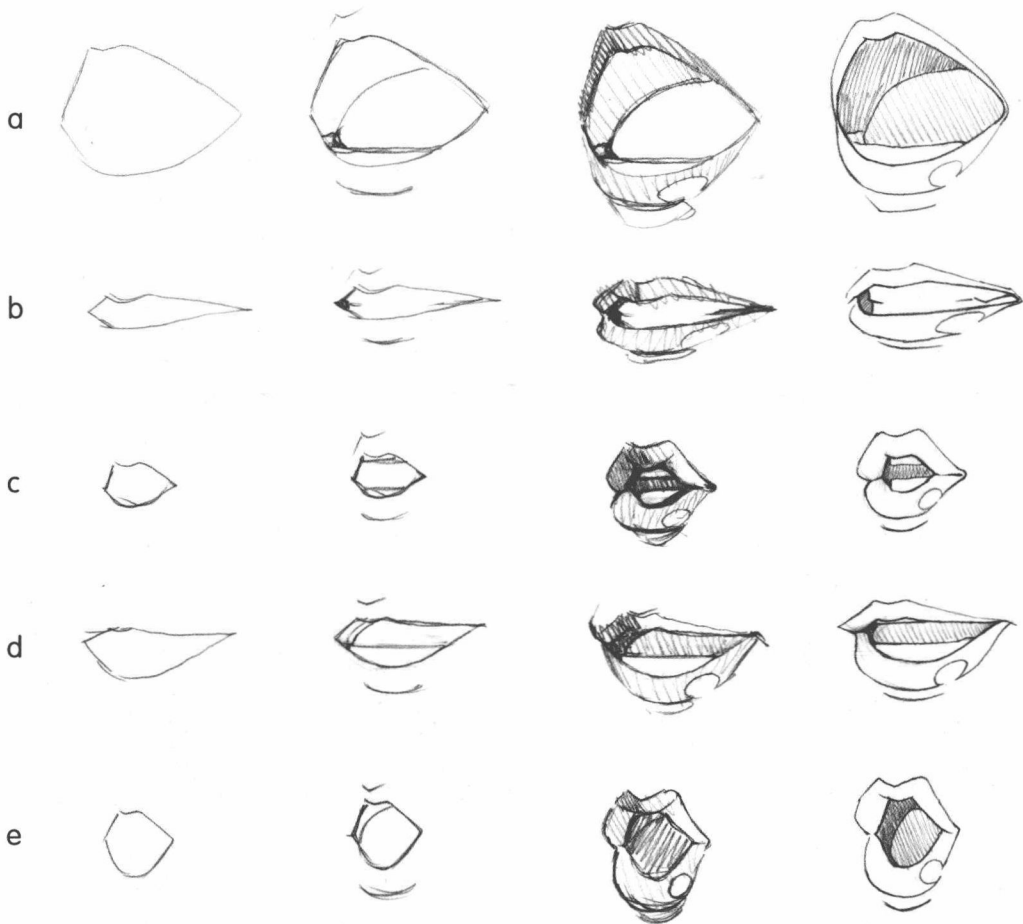




尤其在动画世界，必须从各种角度绘画眼睛。鉴于动画并不是3D影像，不需要严格地维持同一体积，但至少不能让人物从不同角度看的时候像两个人。基于此点，绘画时还是需要考虑立体感，需维持各部位的距离感及尺寸比例。

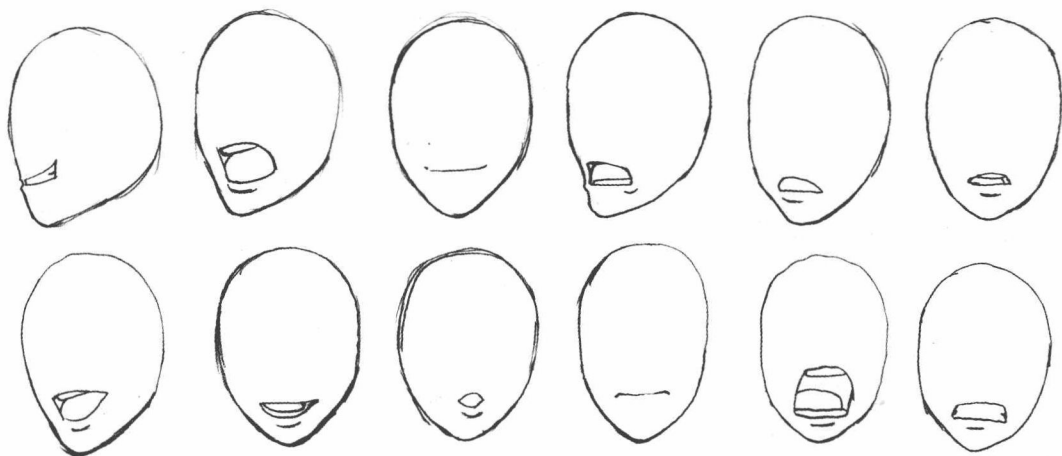
现实中，人的眼球正如其名是“球体”，而漫画及动画中的眼球是“圆柱体”或“镜片状”，因此不必被“球体”束缚，只要注意自己画的眼球如何进行立体变换即可。

另外，只要维持各部的距离感及尺寸比例，挑高的眼睛从任何角度看都会是挑高状，而下垂的眼睛从任何角度看都是下垂状。比如，维持眼角与眼尾的高度、眉毛的宽度及厚度，便能达到我们的预期效果。具体地说，就是“下睫毛比上睫毛薄”或者是“眼尾位置比眼角高”等等，可自行对每个人物设定标准。画夸张的表情时，常有的情况便是下垂眼会变成上扬的凤眼，这即是我们要进行自我判断的时候，要重视人物的表情和特征。



- a (发音:a) 嘴张得最大。
 b (发音:yi) 牙齿咬合, 唇部向两端伸展。
 c (发音:wu) 嘴部掀起, 唇部突出。牙齿时而咬合、时而松开。
 d (发音:ei) 和“b”很像(嘴角向两端伸展), 但是牙齿不会咬合在一起。
 e (发音:o) 和“c”很像, 但由于下颌需要张开, 所以牙齿不咬合(嘴部张开呈圆形)。

我们可以从漫画和动画中学习唇部绘画, 而通过镜子观察自己的唇部也是提高绘画技能的一种方法。参照实物画出的作品可能并不适于“女性漫画人物”, 但了解人类唇部的构造对绘制漫画及动画将有很大的帮助。漫画女性人物也是人, 因此参考真人绘制必能在构造上起到参考作用。除非你是单纯的漫画爱好者, 如果想将漫画作为事业, 观察人类构造将成为你成功的极大助力。如果不参考实体, 总有一天会走到创作尽头。严格地说, 只要你的作品不全是变形人物, 就必须对真实人类进行详细观察。



唇部可表现多种多样的表情。除了主题夸张的漫画和动画，人们在现实生活中也用唇部做着多样的变化。与想象的或者说以主观意识创造的唇部相比，真正的人类唇部甚至呈现着更大的变化。请观察电影和娱乐节目，必能有很多重大发现。成熟的漫画家和动画师能同时使用大胆的变化和细微的弧度，以创造出各种各样的唇部造型。

