金田工房×角丸圆

讲萌系美少年造型

[日] 金田工房 角丸圆 / 编著

日本漫画大师倾情奉献

萌系美少年漫画造型表现的权威指南

本书适合初、中级读者以及专业人士

日本漫画大师讲座

9

萌系美少年造型

“技法圣经”

独家揭秘众多绘师的主题插图创作思路和表现要点

- 萌系美少年脸部和身体的绘制
- 解析原创人物的萌态表现诀窍
- 萌系主题插图赏析及上色详解

中国青年出版社



萌系美少年的造型技法入门宝典！

- 介绍S · M · L三种类型美少年的特征
- 剖析凸显美少年萌态的五大要点
- 运用“男性脸部辅助线”和“身体平衡部件”绘制美少年
- 收录上色案例步骤详解和彩图赏析

特别收录：萌系美少年的手部造型
Q版人物的画法和情感表现
插图作者的介绍

日本漫画大师讲座 9.

金田工房 X 角丸圆

萌系美少年与萌系美少女虽然同为萌系角色，但是由于性别的原因在漫画绘制表现技巧上有明显的差异。本书将在尽可能照顾到读者偏好的前提下，将萌系美少年的绘制技巧与表现萌点介绍给大家。

本书是金田工房老师和角丸圆老师精心编著的漫画技法完美教程，全书用生动而精致的图例讲述塑造萌系美少年的知识点，并辅以简明扼要的图注，将最实用、最根本的技巧直观展现出来。不仅可以使读者深入了解绘制萌系人物的技法关键点，还能直观感受到漫画创作高手的绘制思路和表现手法。这些讲解包含了创作者们大量的创作绘画心得，相信本书能够为广大动漫爱好者提供有益的学习参考。



策划编辑 / 白　峥　唐丽丽
责任编辑 / 郭　光
封面设计 / 六面体书籍设计
唐　棣　姜懿针苏

上架建议：动漫——卡漫技法

ISBN 978-7-5153-1298-9

9 787515 312989 >

定价：39.80 元

联合推荐

纵横动漫平台 中文网 comic.zongheng.com　漫域 www.comicyu.com　sina 新浪动漫

律师声明

北京市邦信阳律师事务所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

Men’s Moecharacter no Egakikata Kao • Karada Hen

©Kaneda Koubou, Tsubura Kadomaru

All rights reserved.

Originally published in Japan in 2012 by HOBBY JAPAN Co., Ltd.

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

through Toppan Printing Co., Ltd.

版权登记号：01-2012-8279

图书在版编目 (CIP) 数据

金田工房和角丸圆讲萌系美少年造型 / (日) 金田工房，(日) 角丸圆编著；徐建雄译. —北京：中国青年出版社，2012.11
(日本漫画大师讲座；9)
ISBN 978-7-5153-1298-9
Ⅰ. ①金… Ⅱ. ①金… ②角… ③徐… 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 283290 号

策划编辑：白 峥 唐丽丽
责任编辑：郭 光
封面设计：六面体书籍设计
唐 棣 姜懿针苏

书 名：日本漫画大师讲座❾金田工房和角丸圆讲萌系美少年造型
编 著：(日) 金田工房 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：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
开 本：787 x 1092 1/16
印 张：11
版 次：2013 年 4 月北京第 1 版
印 次：2013 年 4 月第 1 次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-1298-9
定 价：39.80 元

金田工房×角丸圆

讲萌系美少年造型

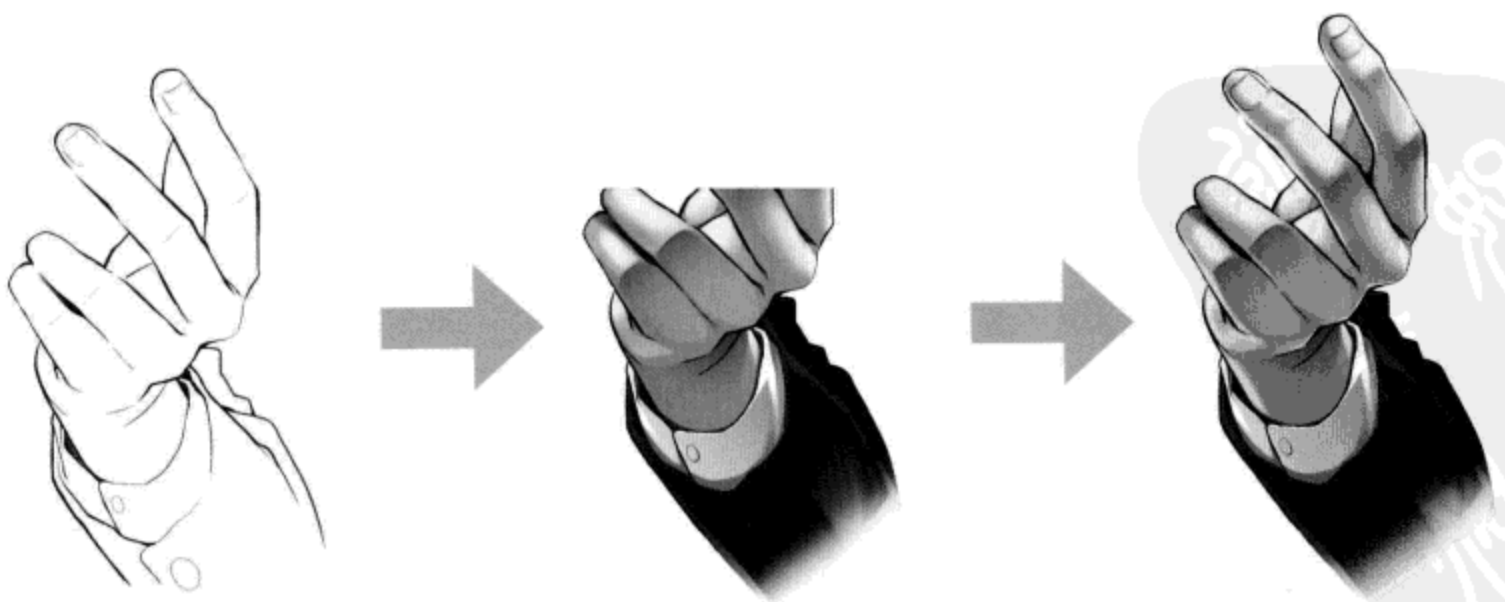
[日] 金田工房 角丸圆 / 编著
徐建雄 / 译



日本漫画大师讲座

完成!!

9



1 线稿

2 涂上基本肤色后再画出受光面和阴影面。

3 画出反光效果，使画面有立体感。

中青雄狮

中国青年出版社

手部的绘制应考虑三个面

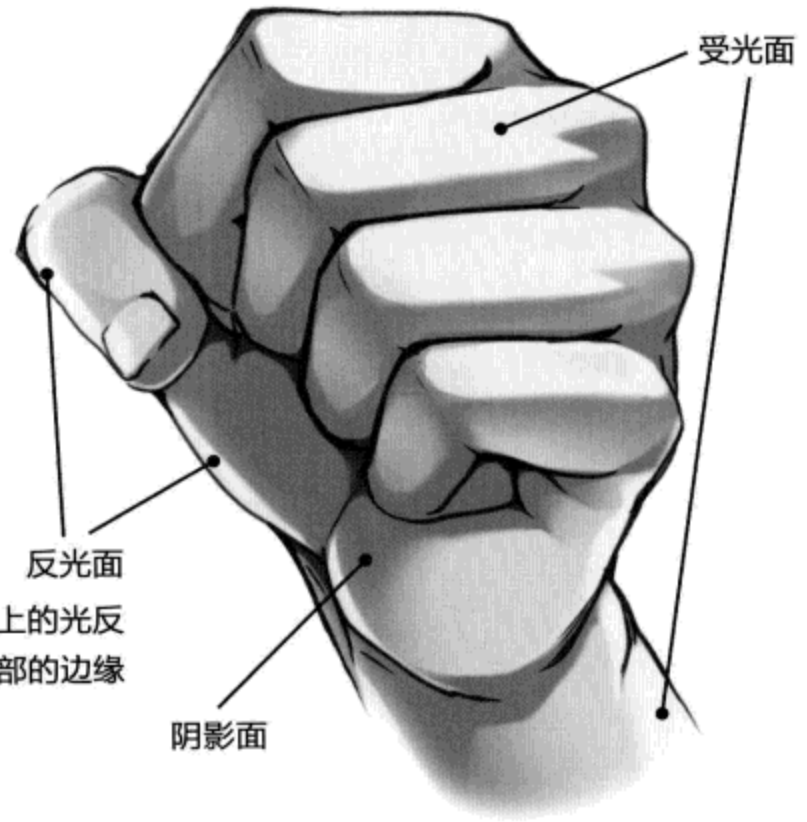
颜色与形状不可分离



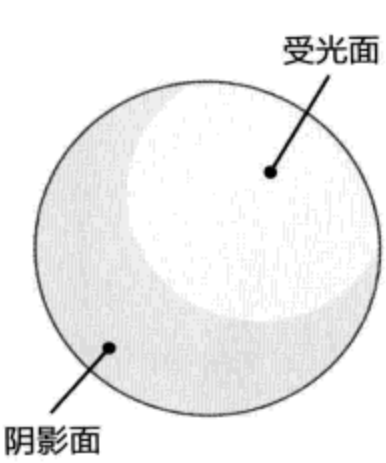
男孩子的手比女孩子的手立体感更强。因此，不仅要运用线条，还要运用色彩来加以表现。

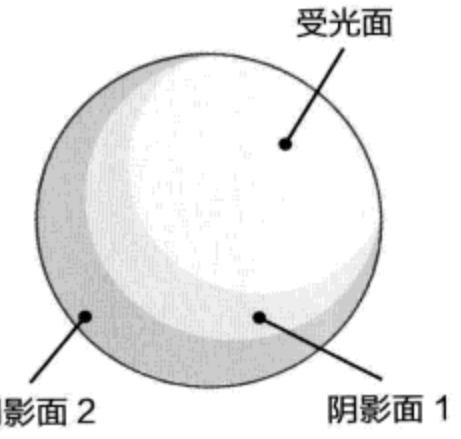
运用反射光（反光）塑造手部立体感！

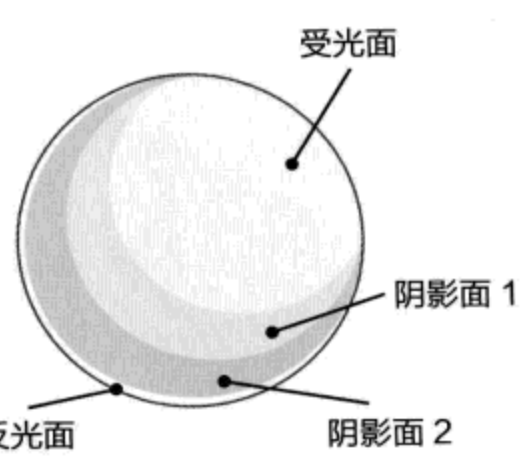
照射在周围物体上的光反射到手部，使手部的边缘变亮。



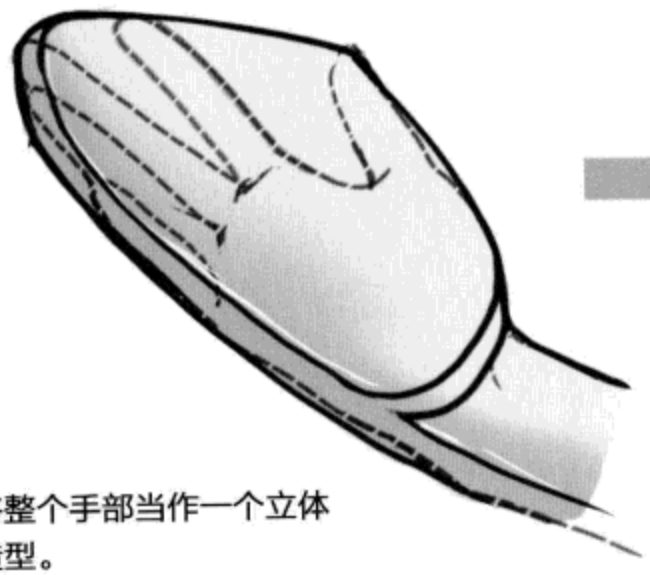
给手部上色时，可大致分为受光面、阴影面和反光面三个面。



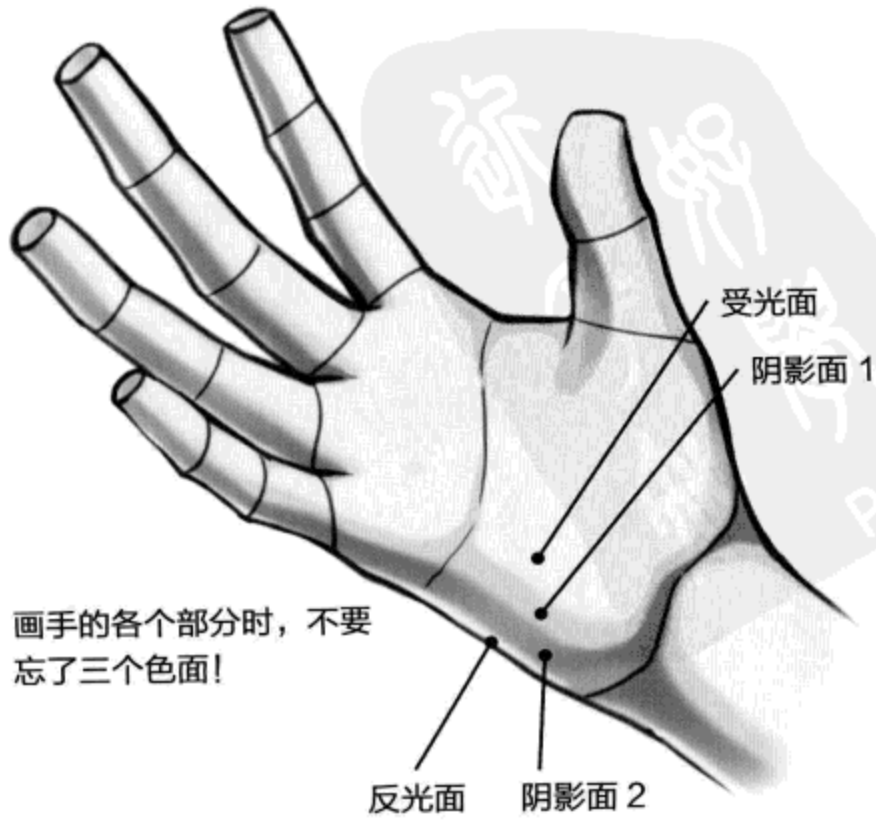




先涂好基础肤色，然后再涂上阴影，最后在与受光面相反的一侧绘制反光面。由于对比度的关系，反光面看上去要比受光面更亮一些。

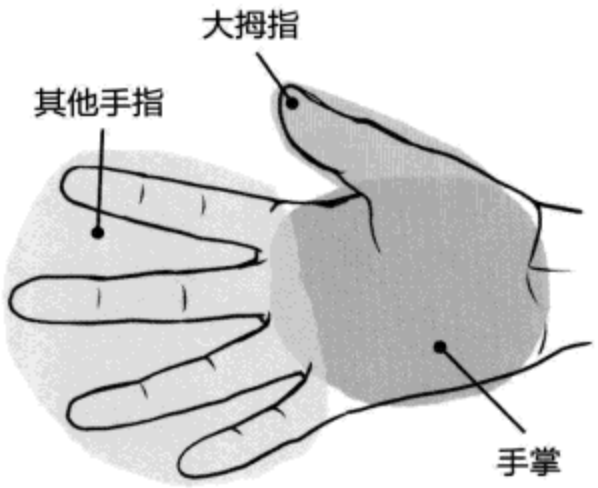


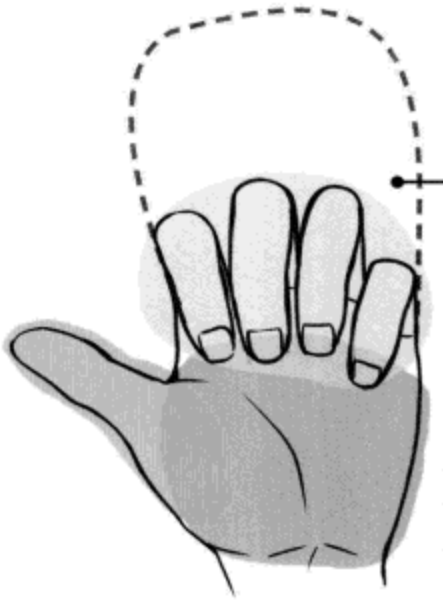
将整个手部当作一个立体造型。



画手的各个部分时，不要忘了三个色面！

手部由三个部分组成



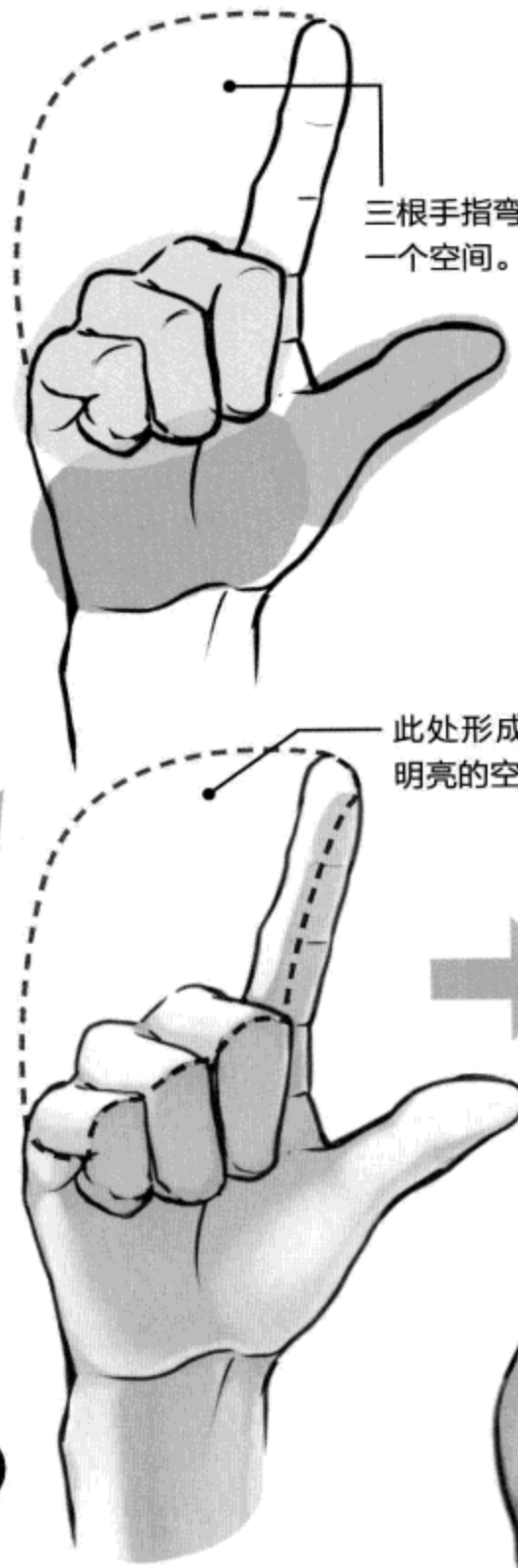


手部可分为大拇指、其他手指、手掌这样三大部分，涂上受光面、阴影面、反光面，就能轻松把握其形状和阴影了。

原本伸直的手指在弯曲后形成了一定的空间。



通过三个色面和三个部分来把握手部画法的实例



三根手指弯曲后形成了一个空间。

空间感与立体感同等重要！

实例



❶

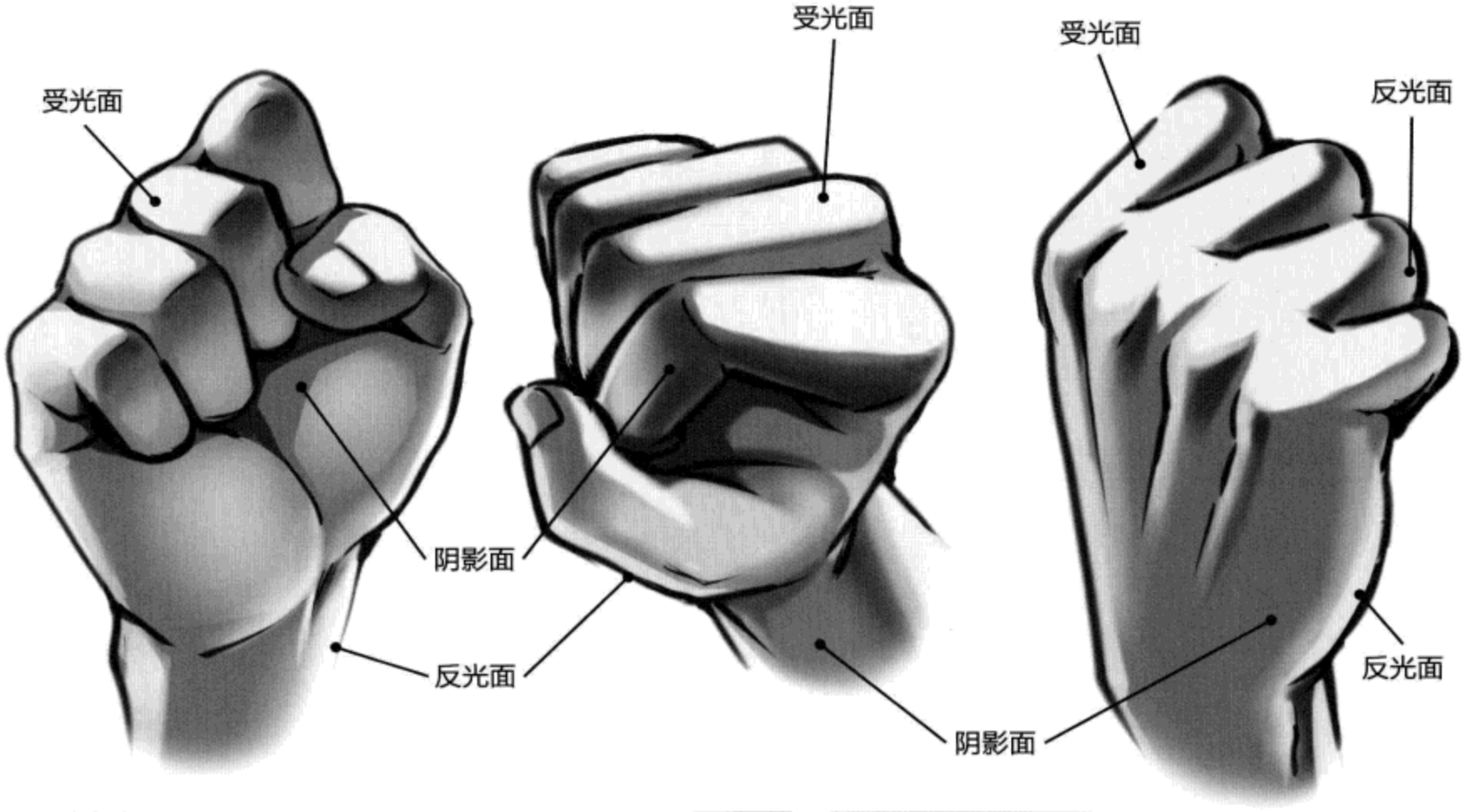
❷

此处形成一个明亮的空间。

❸

手部造型1…描绘呈“石头”造型的手势

从三个方向看到的“石头”手势之基本造型

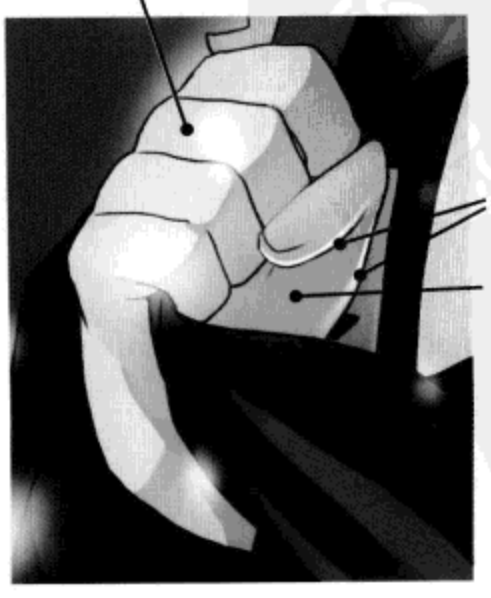




实例

这是手部握成拳头时的实例。当人们手中紧紧地握着什么东西时，便会变成这种形状。握拳时，手部的形状几乎不受手的大小以及手指长短的影响，因此，只要按照这个形状去画就行了。

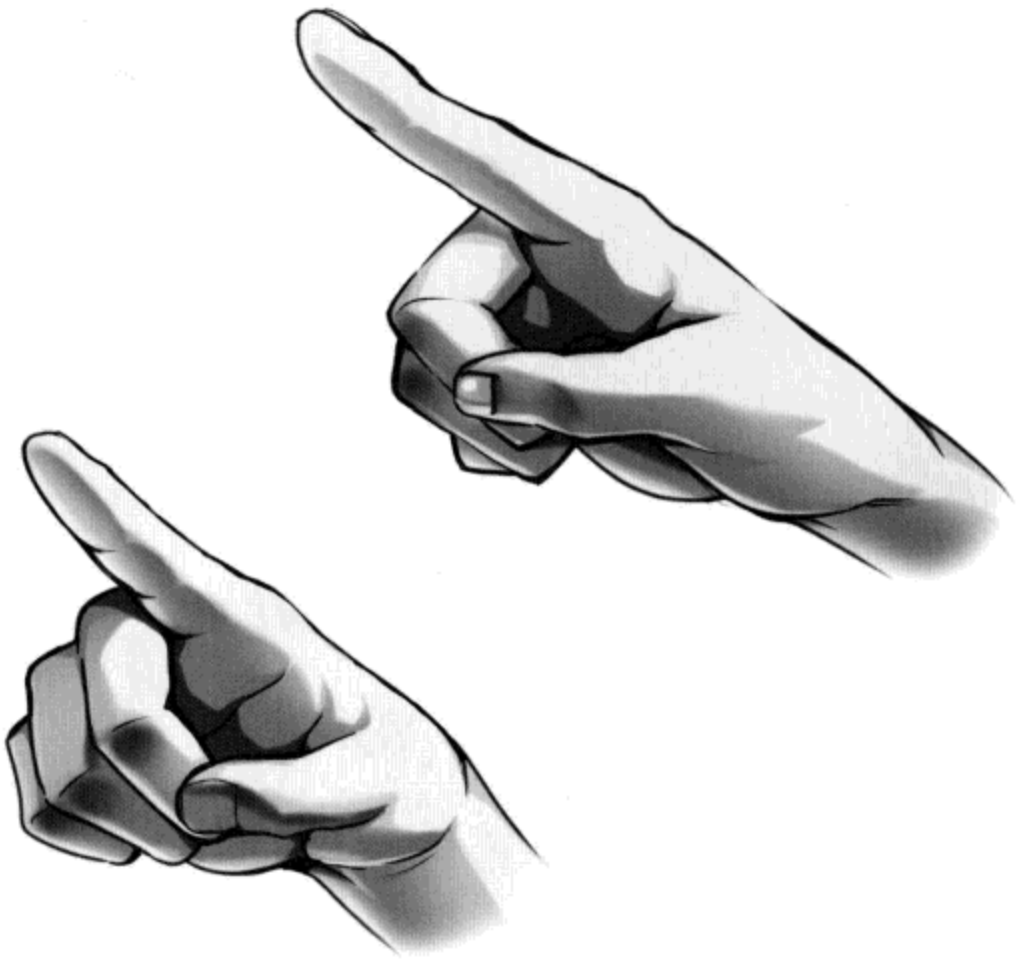
虽然握拳时无法表现出手指的长度，但只要着力涂画出手部骨骼处的阴影，便能彰显出男子气概。



手部造型2···描绘食指伸出的手部造型

从三个方向看到的食指之基本造型





实例



这是食指伸出的手部造型。这种手势在现实生活中或许并不多见，但在漫画里常用它来指示物体，还有将手指贴在脸上、手中握住东西等多种造型。在描绘这种手势时，应注意食指长度与其他弯曲着的手指形状之间的协调。



手部造型3…描绘呈“剪刀”造型的手势

从三个方向看到的“剪刀”手势之基本造型



实例

“剪刀”造型的手势与食指伸直的手势基本相同。尤其是像实例中这种两根伸直的手指并在一起的手势，完全可以按照一根手指伸直时的要领来涂画阴影面和反光面。

至于食指和中指分开的情况，则需分别涂画每根手指的阴影面和反光面。





手部造型4…描绘呈“布”造型的手势

从三个方向看到的“布”手势之基本造型



实例

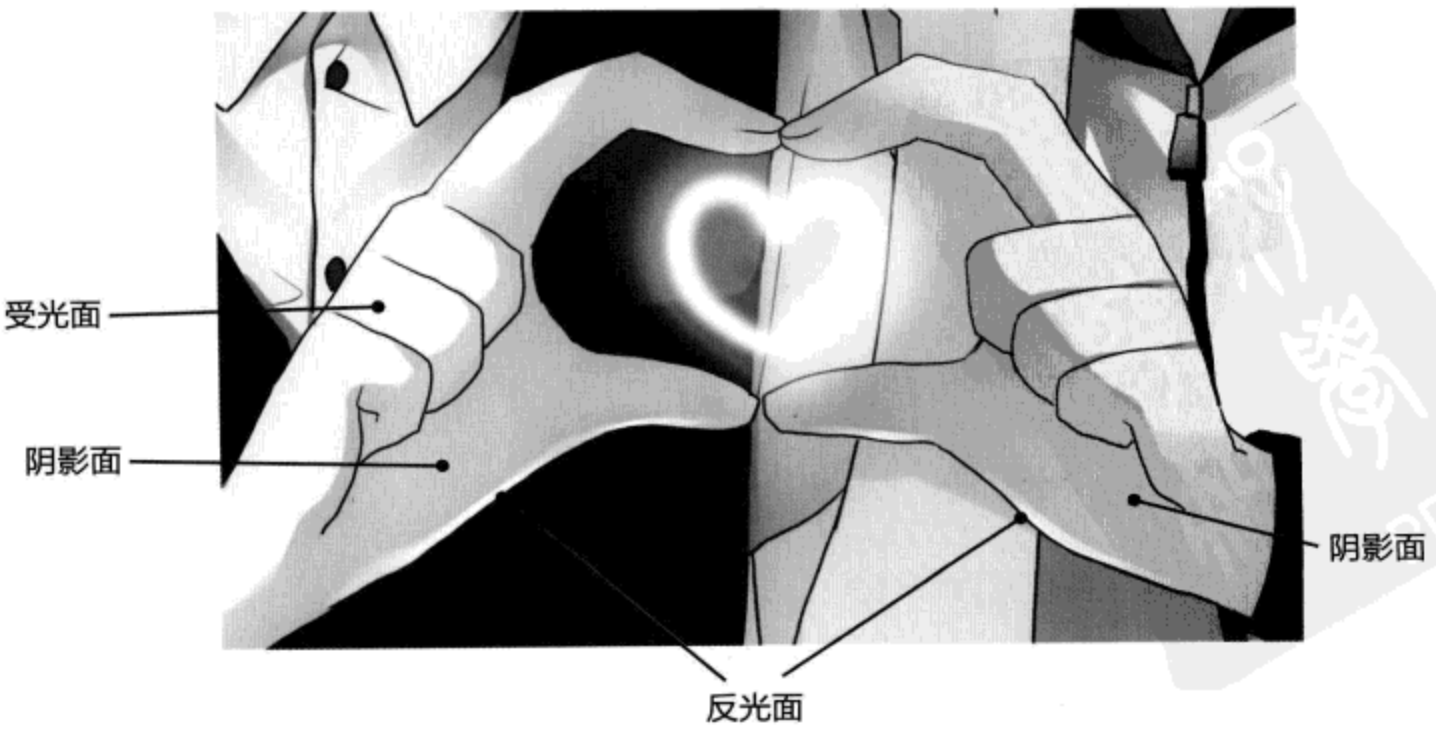
这是“布”造型手势的实例。手掌朝外时很难用线条来表现其凹凸的质感，但可以用阴影面来表现其立体感。除了拇指以外的手指的阴影面画法基本相同。

左右手组合做出手势



实例

这是左右手组合做出心形手势的实例。涂画阴影面时应注意光源的位置。描绘多个人物手部时的画法相同。



前言

—— 探索“萌系美少年”的魅力！——

之前的《日本漫画大师讲座》系列主要针对萌系美少女的画法进行了详细的解说。然而，“萌系人物”并不仅限于女孩子，男孩子也可以是极具“萌态”的。本书的目的就在于让大家在逐步把握“萌态”要点的同时，掌握萌系美少年的基本画法。

本书介绍的萌系美少年的要点比萌系美少女系列更为详细，并将少年的体型分成三种类型进行了解说。这三种类型分别为S型（少年类，年龄约为12岁～14岁）、M型（中间类，年龄约为15岁～17岁）、L型（青年类，年龄约为18岁～20岁）。书中以M型少年为主，对各种类型少年的画法逐一加以说明。大家可以挑选与自己想画的少年接近的类型进行练习。熟练后，也可将这三种类型分别应用于不同的场合。

本书第一章为脸部的画法，第二章为身体的画法，让大家首先学习萌系美少年的各种基本画法。然后，书中还将介绍男孩子的重要萌点“锁骨”、“肌肉”等能够提高萌态魅力的部位的画法。第三章是继基础画法之后的应用篇，在这一章，我们将探索人物的“动态举止”以及“可爱”之处。

彩色插图制作部分以及插图范例集中，汇集了众多绘师描绘的他们各自所喜爱的少年形象，从构图到上色方法都呈现出多样化的风格。大家可以参考绘师们在创作学生类人物、穿和服的人物、小战士以及幻想类人物时所采用的“萌态要点”和“角色描绘方法”来完成自己的漫画作品。

希望本书能使大家感受到少年的别样魅力，描绘出更多出色的萌系美少年。

目 录

手部的绘制应考虑三个面 …… 2
手部由三个部分组成 …… 3
手部造型 1 … 描绘呈“石头”造型的手势 …… 4
手部造型 2 … 描绘食指伸出的手部造型 …… 5
手部造型 3 … 描绘呈“剪刀”造型的手势 …… 6
手部造型 4 … 描绘呈“布”造型的手势 …… 7
左右手组合做出手势 …… 8
前言 …… 9

第 1 章　脸部的画法 …… 13

S · M · L三种类型的特征 …… 14
正面脸部的画法 …… 15
描绘脸部轮廓 …… 15
在脸部轮廓中画上眼睛和眉毛 …… 18
眼睛和眉毛的实例 …… 19
画上耳朵、鼻子和嘴巴 …… 22
从正面看到的鼻子 …… 23
颈部的位置、粗细及画法 …… 24
头发的位置 …… 25
描绘刘海和鬓角 …… 26
描绘点缀性的头发 …… 28
完成头发的描绘 …… 29
发型实例 …… 30
正面脸部的实例 …… 32
斜侧面脸部的画法 …… 34
描绘脸部轮廓 …… 34
在斜侧脸中画上眼睛、眉毛 …… 36
斜侧脸眼睛的实例 …… 37
在斜侧脸中画上鼻子、嘴巴和耳朵 …… 38
确定斜侧脸颈部的位置、粗细并进行描绘 …… 39
描绘斜侧面时的头发 …… 40
斜侧面脸部的实例 …… 42
正侧面脸部的画法 …… 44
描绘脸部轮廓 …… 44
在正侧脸中画上眼睛、耳朵和眉毛 …… 46
正侧面脸部的眼睛实例 …… 47
描绘正侧面时的头发 …… 48

嘴巴张开的正侧面脸部 …… 49
正侧面脸部的实例 …… 50
仰视、俯视、情感表现 …… 52
脸部的仰视、俯视 …… 52
基本表情　喜 …… 54
怒 …… 56
哀 …… 58
羞 …… 60
其他情感表现 …… 62
将S · M · L型人物的年龄区分开 …… 64
附加篇　Q版人物的画法 …… 66

第 2 章　身体的画法 …… 67

关于头身比 …… 68
大致的头身比 …… 68
躯干的画法 …… 69
正面和正侧面的身体平衡部件 …… 69
躯干的基本信息 …… 70
头部的活动范围 …… 72
躯干的活动范围 …… 73
表现躯干肌肉的线条 …… 74
从肩膀到手臂的画法 …… 75
表现手臂的肌肉线条 …… 75
手臂的基本信息 …… 76
肩膀的基本信息 …… 77
描绘手的基本形态 …… 78
手的基本形态实例 …… 80
手与手臂的连接 …… 82
从肩膀到手臂的活动范围 …… 84
上半身的实例 …… 86
下半身的画法 …… 88
描绘腰和腿 …… 88
描绘脚尖 …… 90
描绘脚的基本形态 …… 91
腿部的实例 …… 92
全身的画法 …… 94
连接身体的各个部位 …… 94
全身的活动范围 …… 96
让全身活动起来 …… 98
全身的仰视、俯视 …… 100
全身的实例 …… 102
服饰和皱褶的画法 …… 104
基本的服饰　T恤衫和牛仔裤 …… 104

西装 …… 105
毛衣和短裤 …… 106
和服 …… 107
全身动作+服装实例 …… 108
少年萌态的五大要点 …… 112
1. 锁骨 …… 114
2. 手 …… 116
3. 肌肉 …… 118
4. 腰 …… 120
5. 肚脐 …… 122
附加篇　Q版人物的情感表现 …… 124

第 3 章　描绘更具萌态的少年 …… 125

创作原创人物的决窍①
以此亮点彰显个性～时装篇～ …… 126
创作原创人物的决窍②
以此亮点彰显个性～举止・动作篇～ …… 128
创作原创人物的决窍③
用一个亮点展现人物的可爱 …… 130
创作原创人物的决窍④
用一个亮点展现人物的性感 …… 132
创作原创人物的决窍⑤
用一个亮点展现男人味 …… 134

第 4 章　绘制原创插图 …… 135

彩色制作　绀野贤护篇 …… 136
彩色制作　世鸟飞鸟篇 …… 140
插图范例集 …… 145
风雨飞花 …… 145
旅途 …… 146
社团活动归来? …… 147
楼梯上 …… 148
丽 …… 149
约会 …… 150
Symphony …… 151
执行任务 …… 152
彩页说明 …… 153
封面草案 …… 170
附加篇　在一幅漫画中描绘两个人物时 …… 171
插图作者的介绍 …… 172
后记 …… 174

第1章 脸部的画法

首先，我们来学习作为基础的少年脸部的画法。在本书中，我们根据不同的体型将人物的脸部和身体分为三种类型并分别加以说明。针对脸部画法，我们又会从正面、斜侧面和正侧面来进行解说，请大家针对自己不擅长画的视角多加练习。



S·M·L 三种类型的特征



Small

- S型人物个头较小，处于少年阶段，乍一看还有一种少女般的可爱气质。
- 身高140cm~160cm左右，年龄则设定在12岁~14岁。
- 身体尚未发育，略显单薄，肌肉较少。此型人物的体型都差不多。
- 容貌尚显稚气，而手、脚等部位已经有点像成年男子了。



Medium

- M型人物处于从少年向青年的过渡阶段，是萌态最足的时期（兼有稚气和男人味）。
- 身高约为170cm~175cm，年龄设定在15岁~17岁。
- 中等个头，中等体型（但略微偏瘦，因为萌系少年的体型基本都是偏瘦的）。
- 有少量肌肉。



Large

- L型人物是被称为“帅哥”的美男子。具有模特儿般的身材，体型和容貌都极具男人味。
- 身高180cm~190cm左右，年龄设定在18岁~20岁。
- 头身比例较大，肌肉发达。从瘦高个到肌肉男，有多种类型。

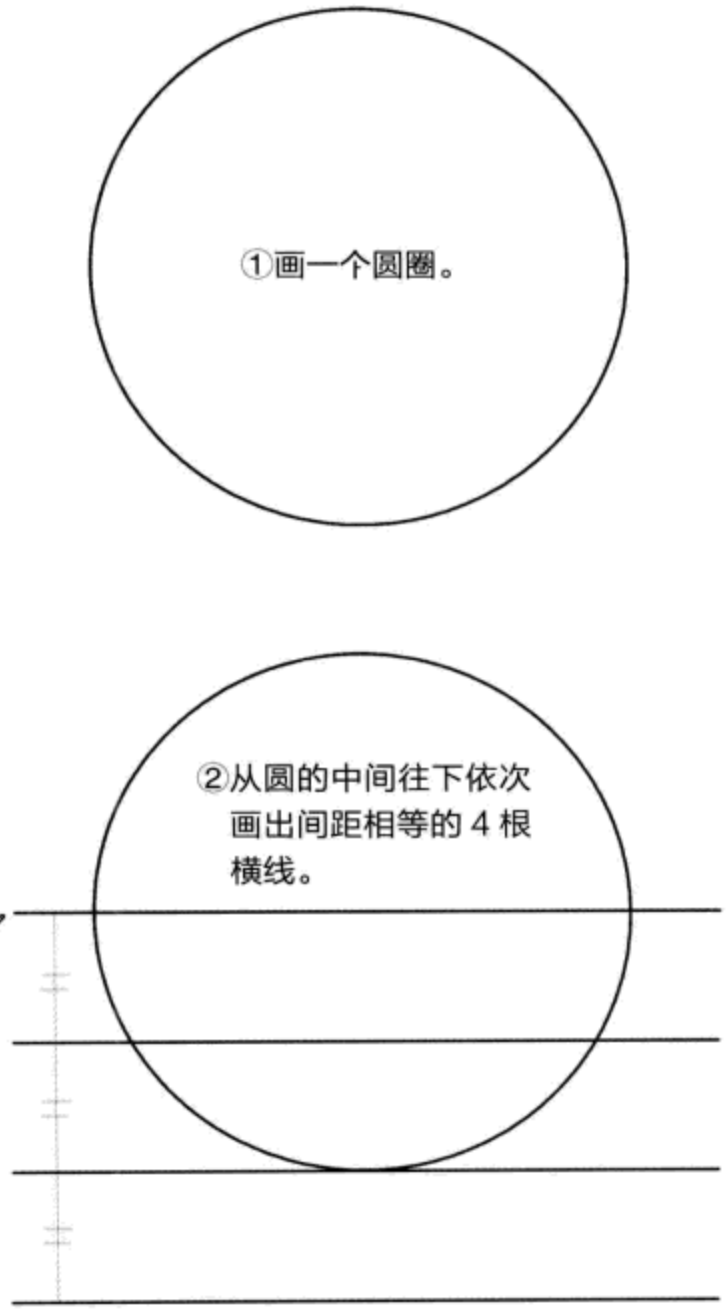
正面脸部的画法

描绘脸部轮廓

建立“男性脸部辅助线”

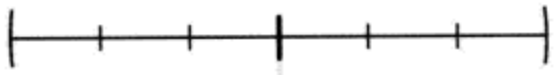


①画一个圆圈。



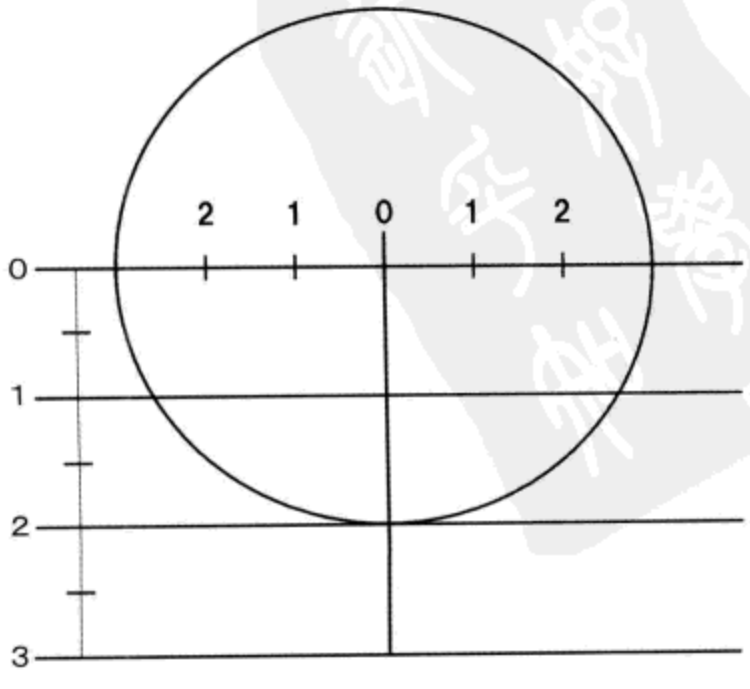
②从圆的中间往下依次画出间距相等的 4 根横线。

③将中心线在圆内的部分分成 6 等份。



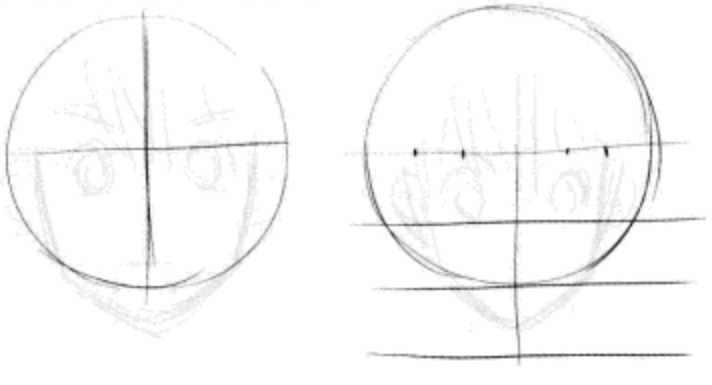
从圆心处垂直向下画一条直线。

④“男性脸部辅助线”就完成了。



什么是“男性脸部辅助线”？

在描绘漫画人物时，人们常在圆圈中画一个十字并以之为描绘的基准。
“男性脸部辅助线”是在“圆圈加十字”的基础上进一步发展出来的辅助线。

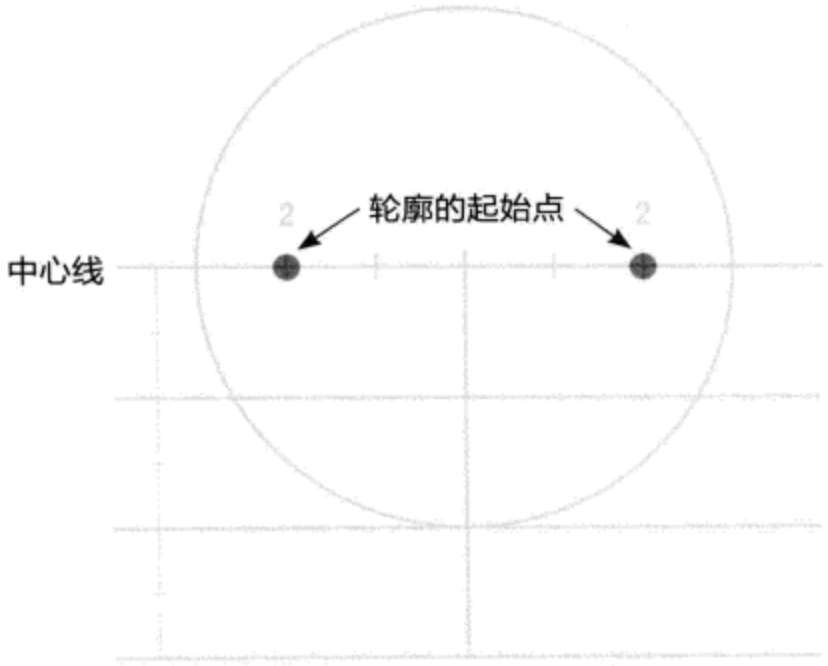


徒手画就可以了！

描点画出脸部轮廓

借助“男性脸部辅助线”，画出三种类型人物的脸部轮廓。

S・M・L型人物通用的轮廓起始点

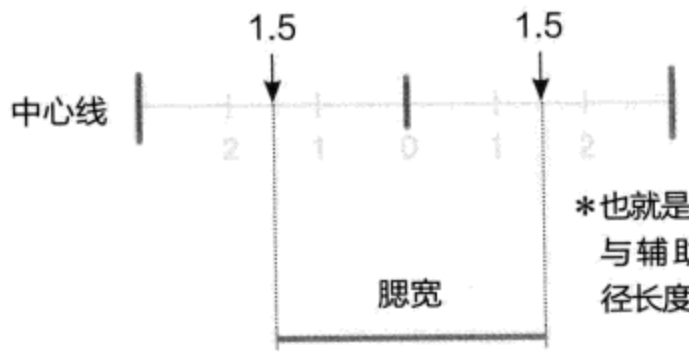


在中心线上标出轮廓上部的起始点。

＊这是S・M・L型人物通用的轮廓起始点。

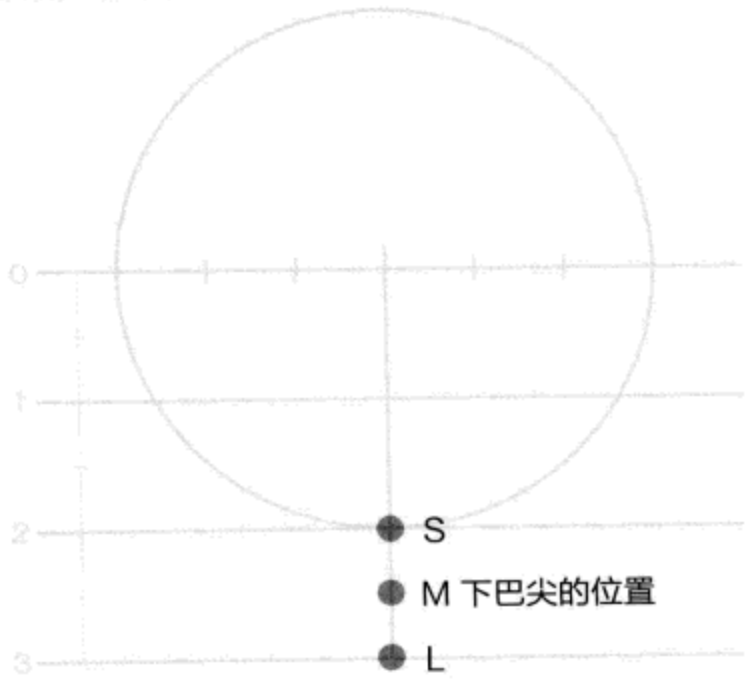
S・M・L型人物通用的腮宽

等分中心线，并将分出的两部分再次等分。



＊也就是说，腮宽与辅助圆的半径长度相等。

S・M・L型人物的下巴位置各不相同



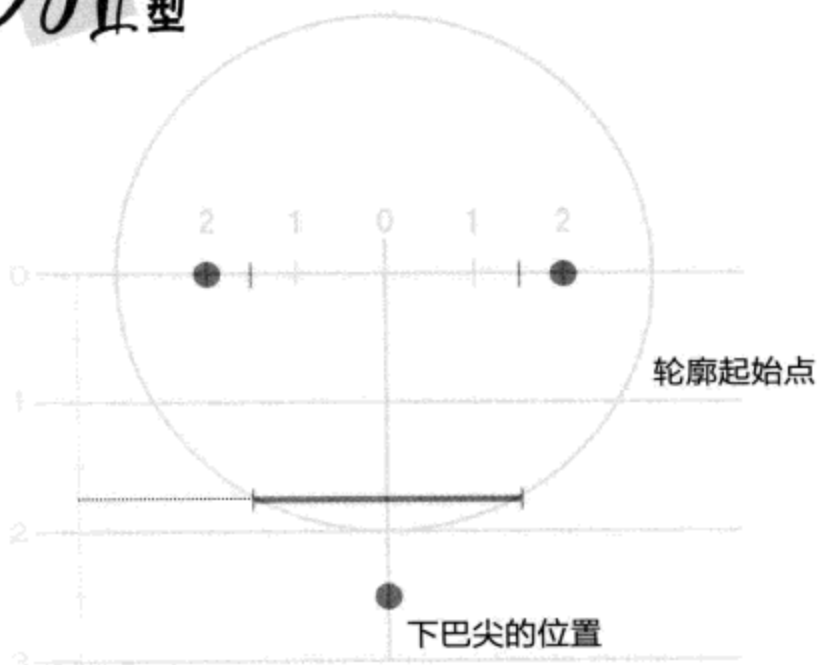
各类型人物的下巴尖分别在图上对应的位置。

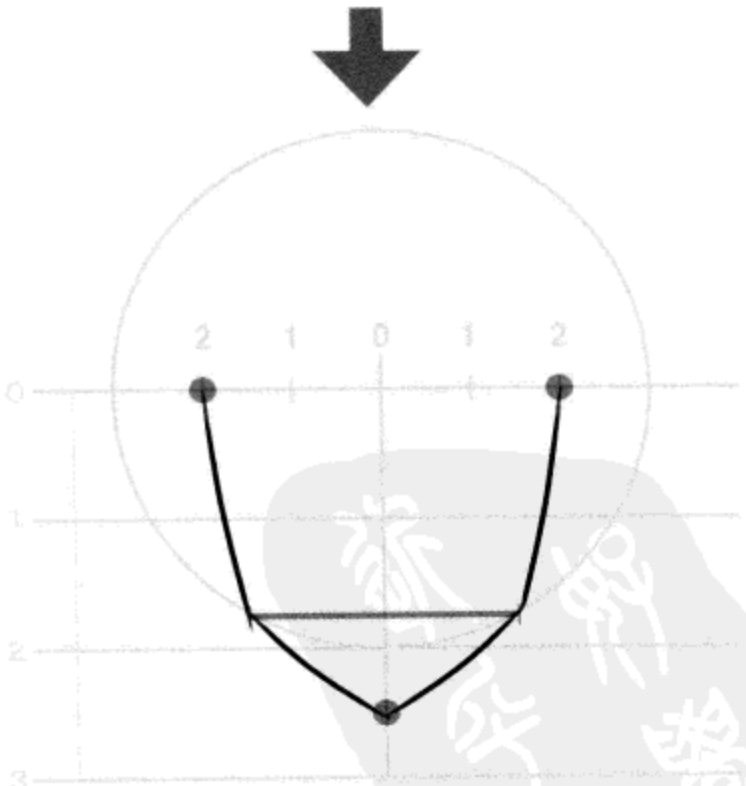
不同类型人物脸部轮廓的描绘顺序



从“轮廓起始点”开始画线，经过“腮部”连结到“下巴”后，脸部轮廓就完成了。

M型



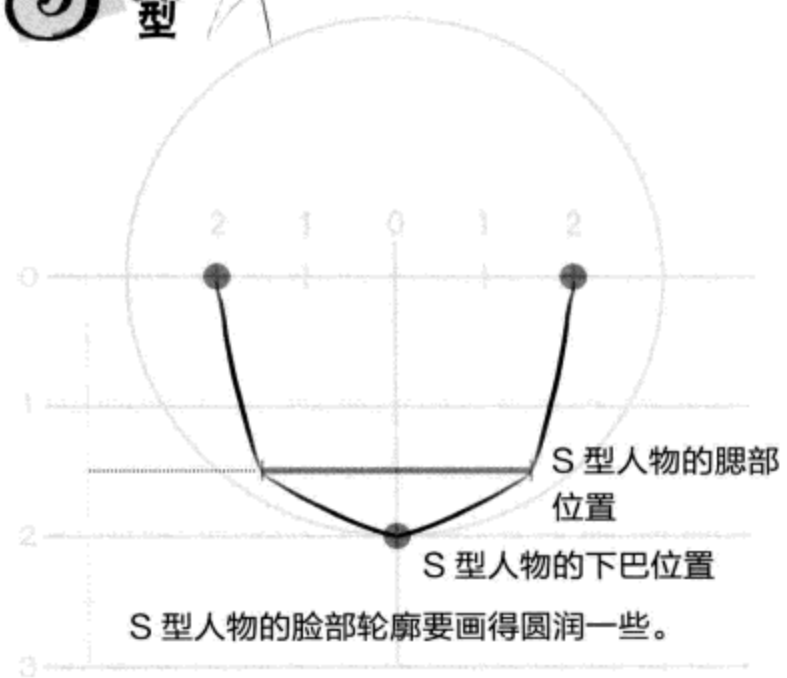


Point

在画M型人物的脸部轮廓时

- 下巴的位置是固定的。
- 可通过腮部位置的上下移动来改变人物的年龄。



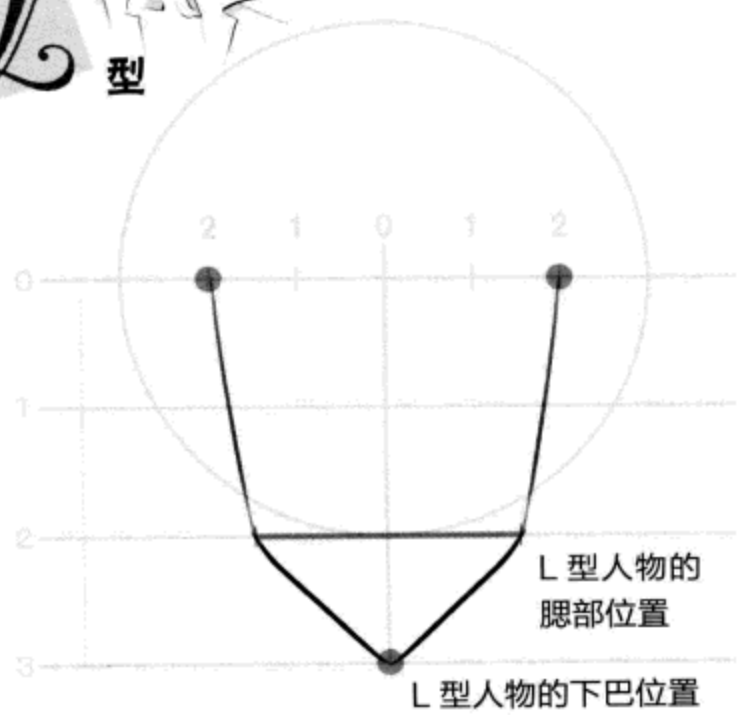


S 型人物的脸部轮廓要画得圆润一些。

Point

在画 S 型人物的脸部轮廓时
- 腮部的位置是固定的。
- 下巴的位置如果靠近 M 型人物的下巴位置，则年龄会显得偏大一些。





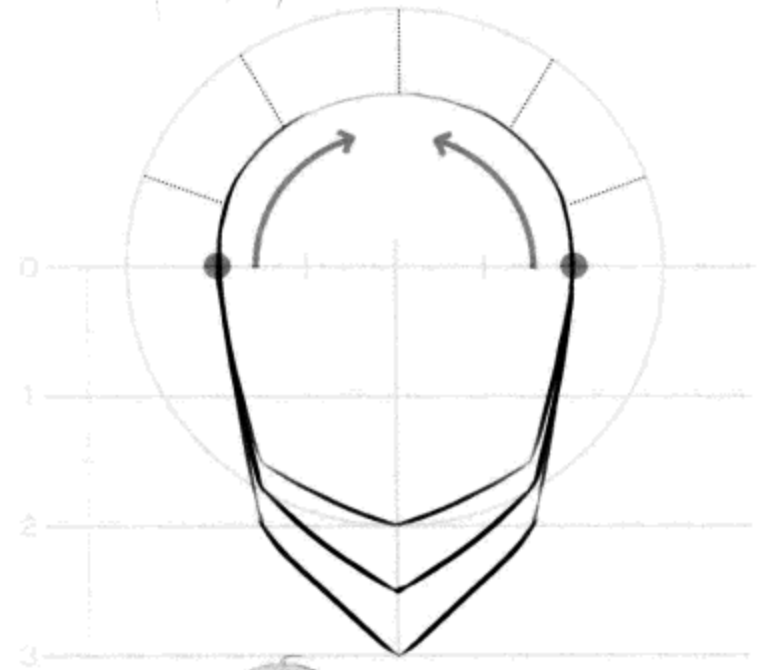
Point

在画 L 型人物的脸部轮廓时
- 下巴的位置是固定的，腮部位置下移的话，脸部会比较有肉感；上移的话，则会成为尖下巴。



头部的轮廓线

参照“男性脸部辅助线”的上半部分，将两边轮廓线延长并连接起来，就是头部轮廓线了。



例如：



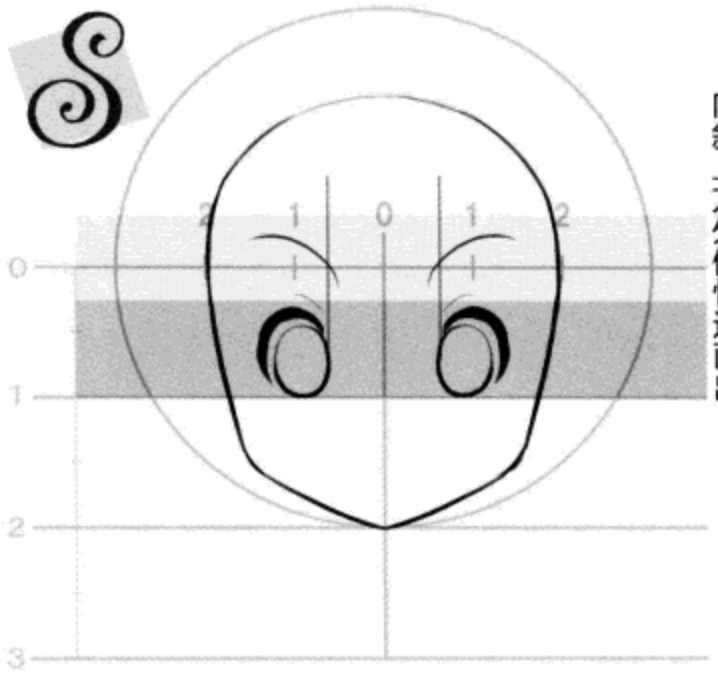


现在画到这一步了。

在脸部轮廓中画上眼睛和眉毛

现在画到这一步了。

S



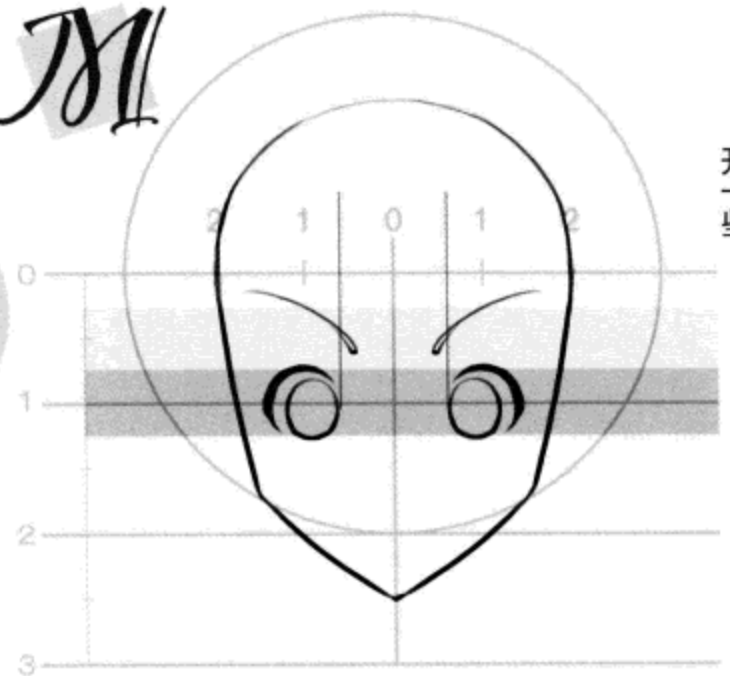
眉毛要从比眼睛更靠内侧的位置向斜上方外侧快速画出。



想表现天真的 S 型人物时，眼睛要画得窄一点。



M



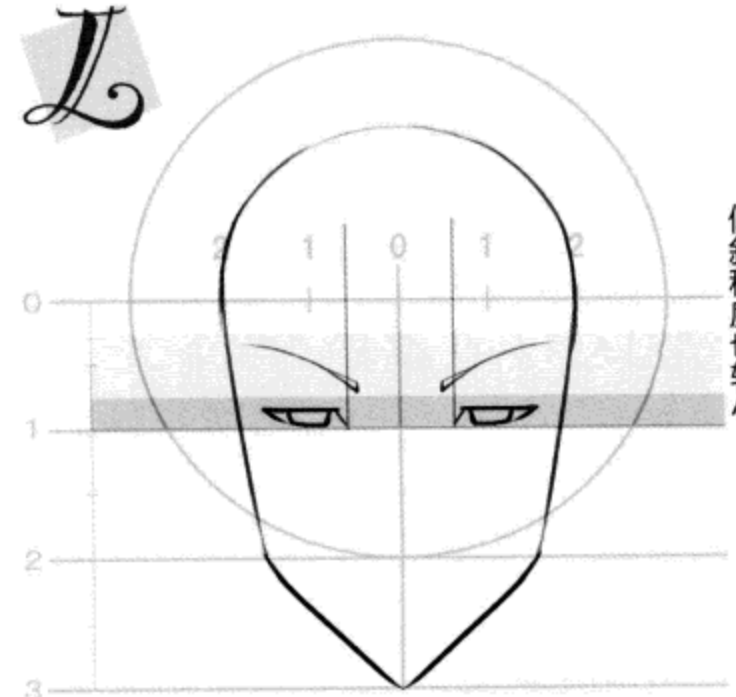
两眼不要画得太近，要稍微分开一些。



画 M 型的人物时，眼睛要画得窄一些，以表现酷酷的大人感觉。



L



「型人物的眼睛较细，眉毛的倾斜程度也较小。



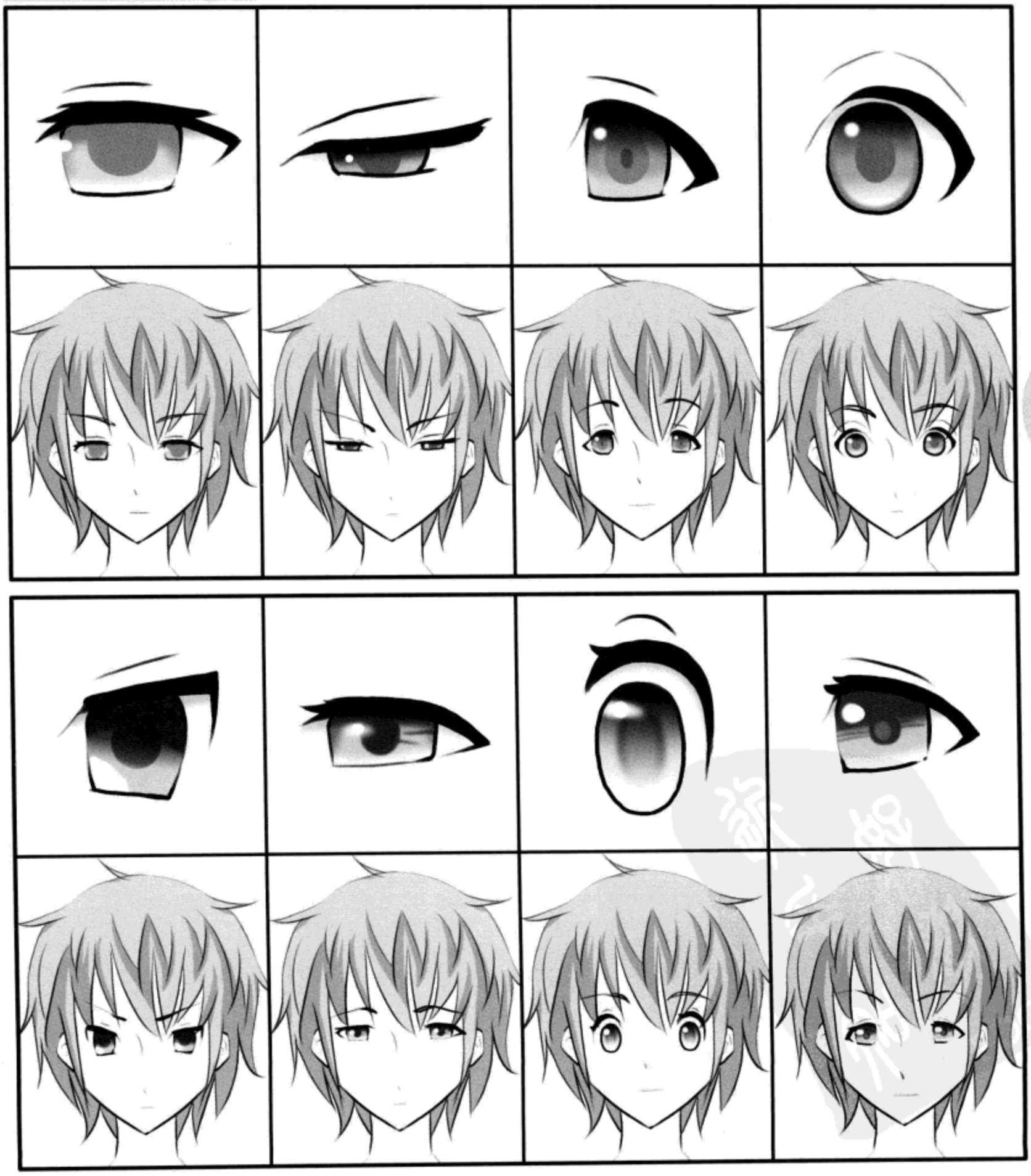


眼睛和眉毛的实例

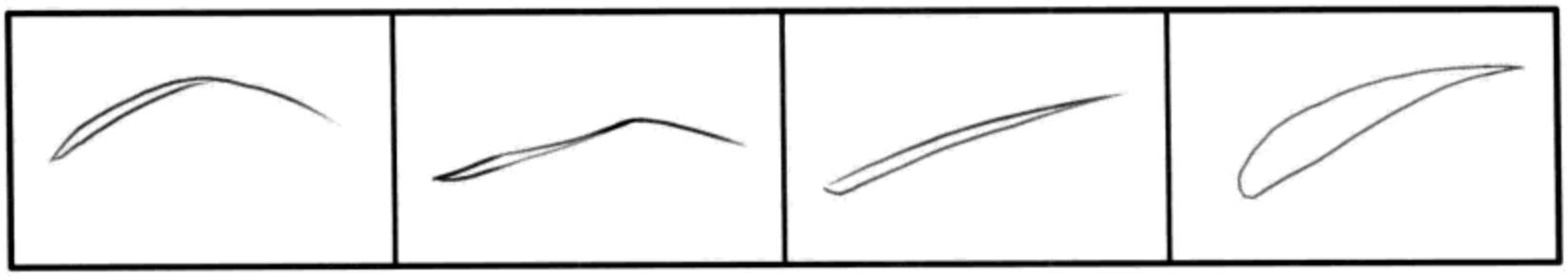
眉毛实例



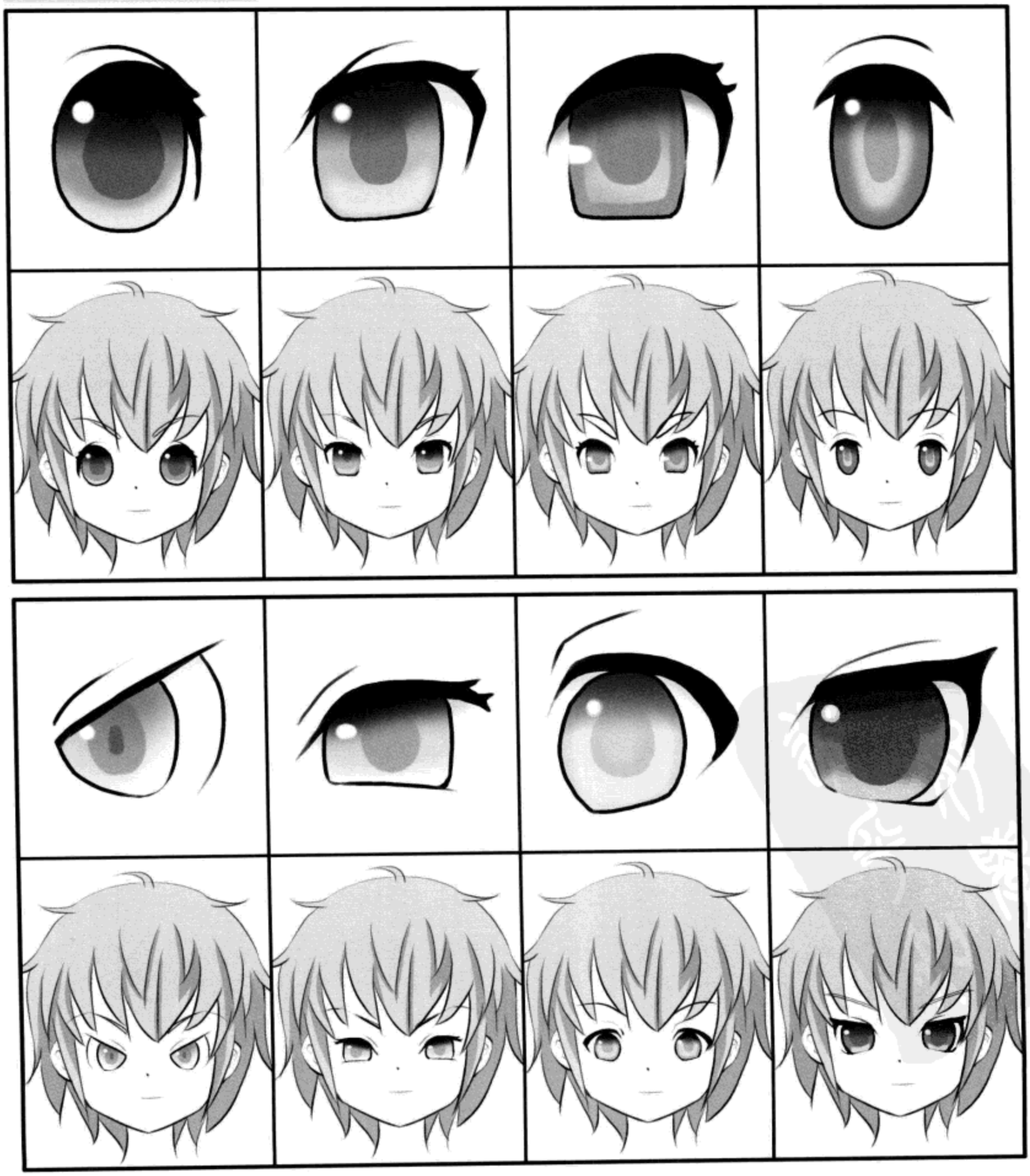
眼睛实例（各种形象）



眉毛实例



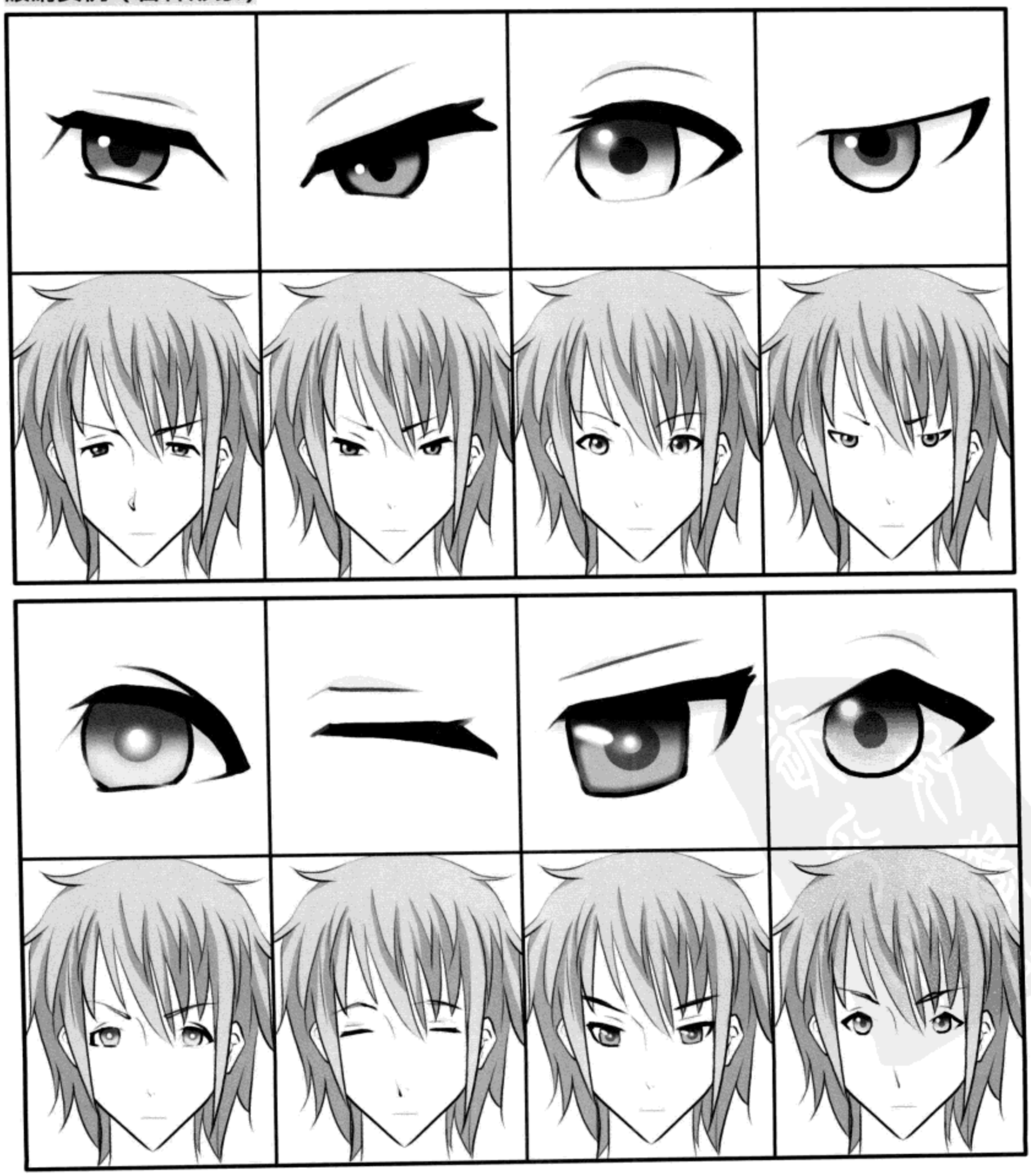
眼睛实例（各种形象）



眉毛实例

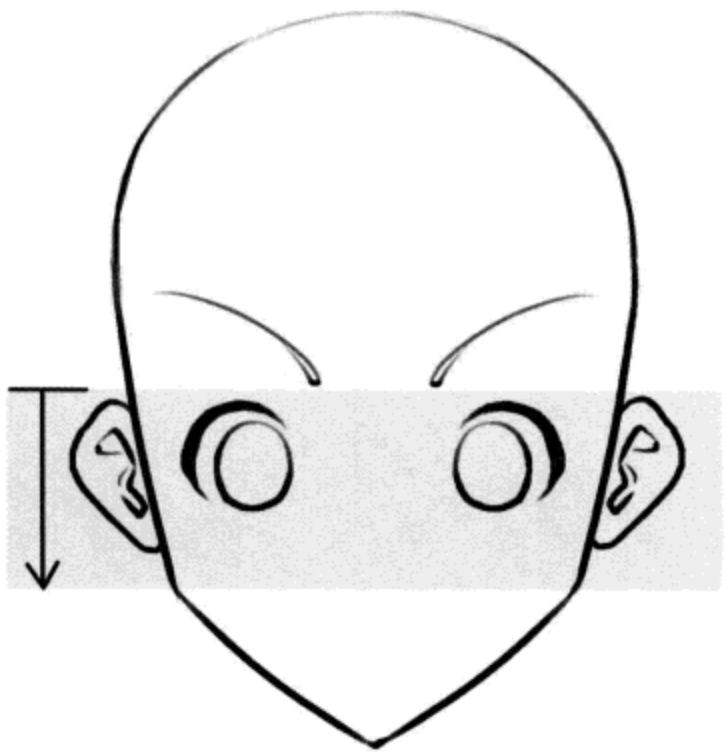


眼睛实例（各种形象）



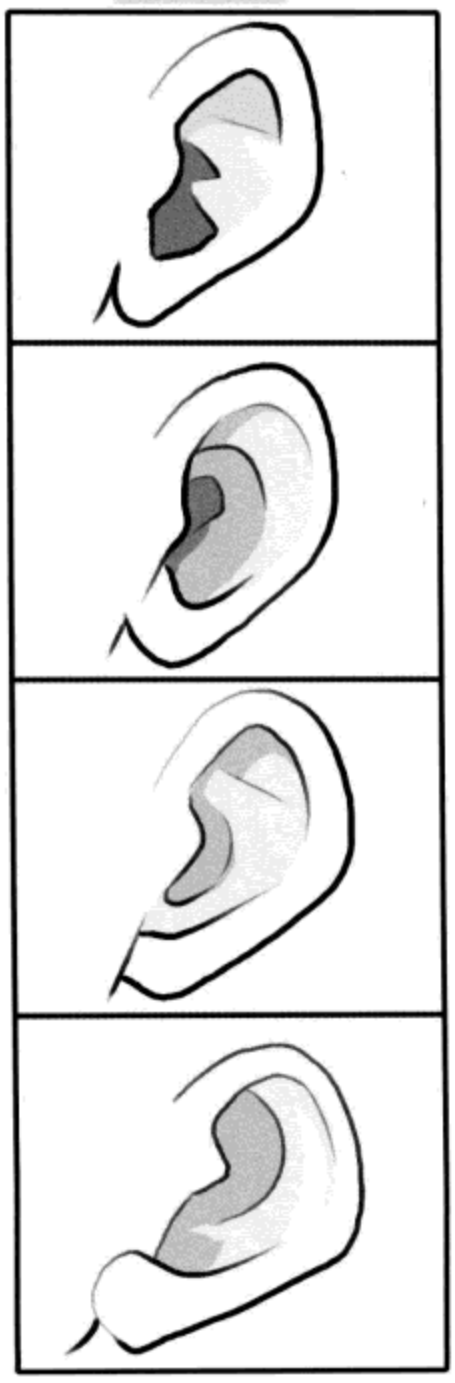
画上耳朵、鼻子和嘴巴

耳朵的高度介于两眼与鼻尖之间。



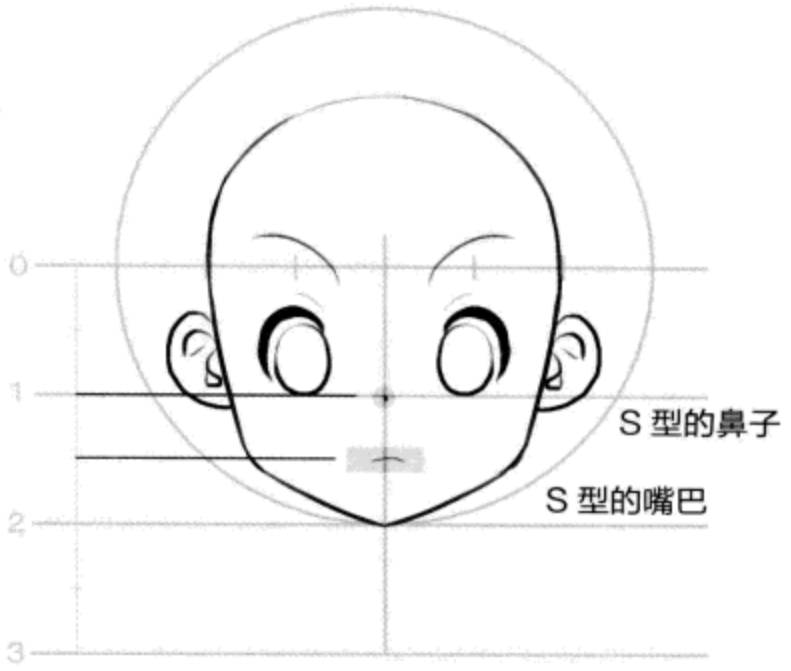
从眼睛上方的线条开始向下画出耳朵。

耳朵实例



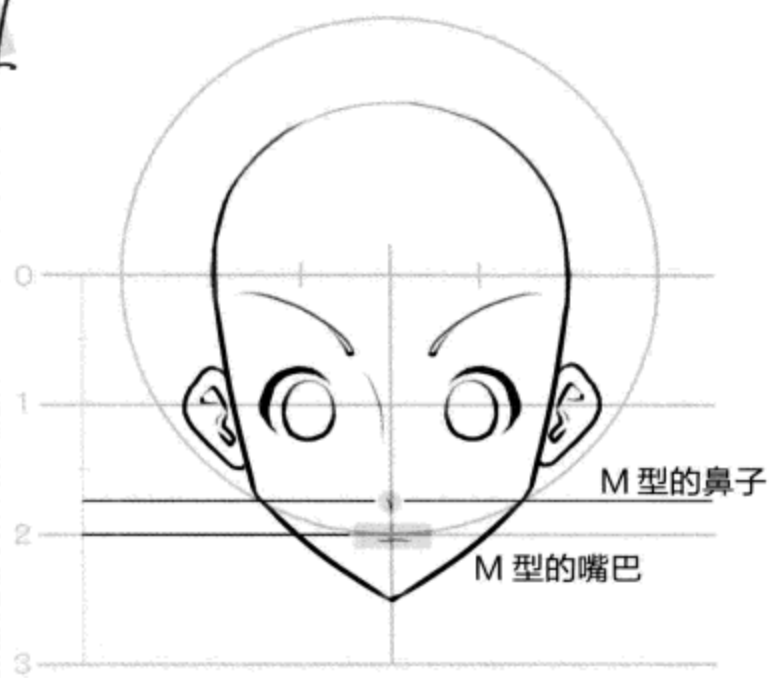
耳朵的大小是与S·M·L型人物脸部轮廓的大小成比例的，从S到L，耳朵越来越大。

S

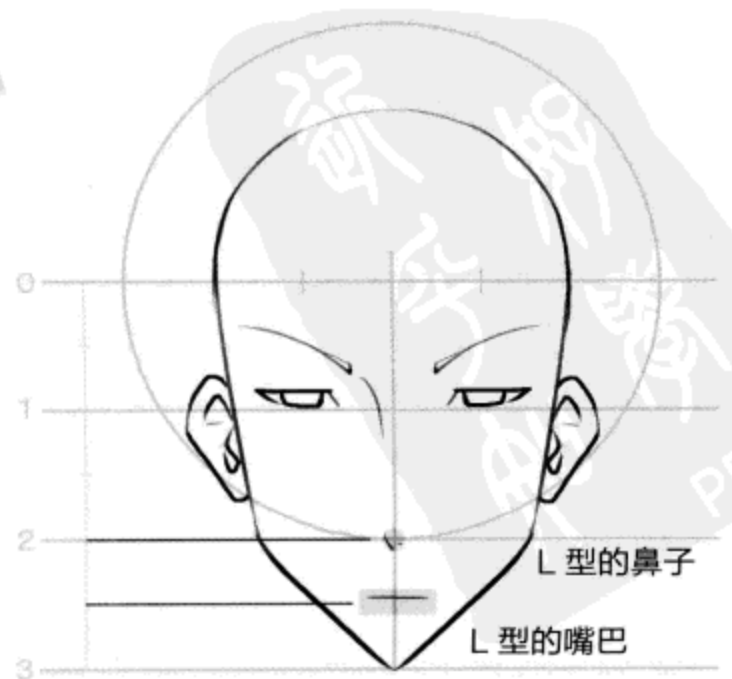


M

M 型人物的鼻子要画在1与2两线中间稍微偏下一些的位置。

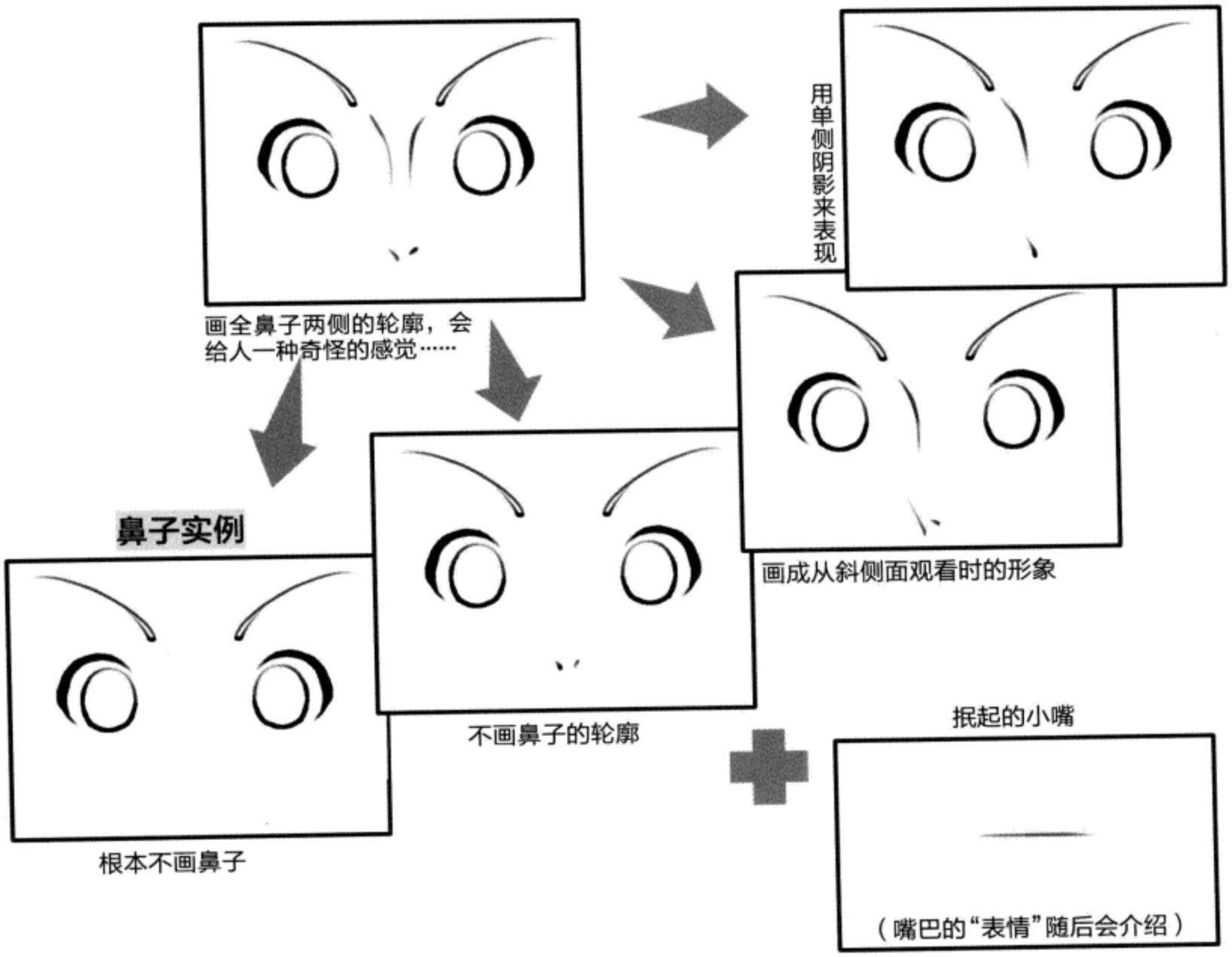


L

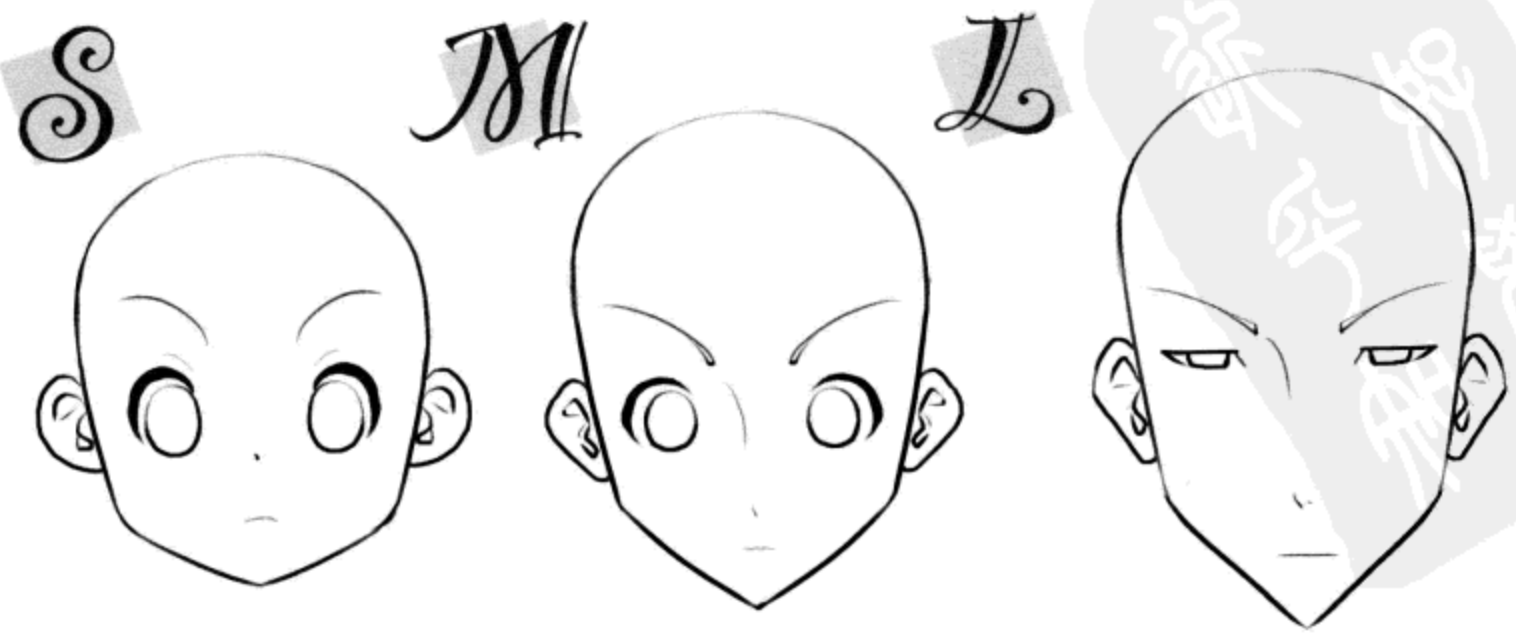


从正面看到的鼻子

从正面来描绘人物其实是最难的。如果非要从正面来描绘人物，那么只画一边的鼻子轮廓显得较为自然。在很多情况下，鼻子都是通过斜侧面的形态或阴影来表现的。



在此练习一下用“单侧阴影表现法”来画鼻子。

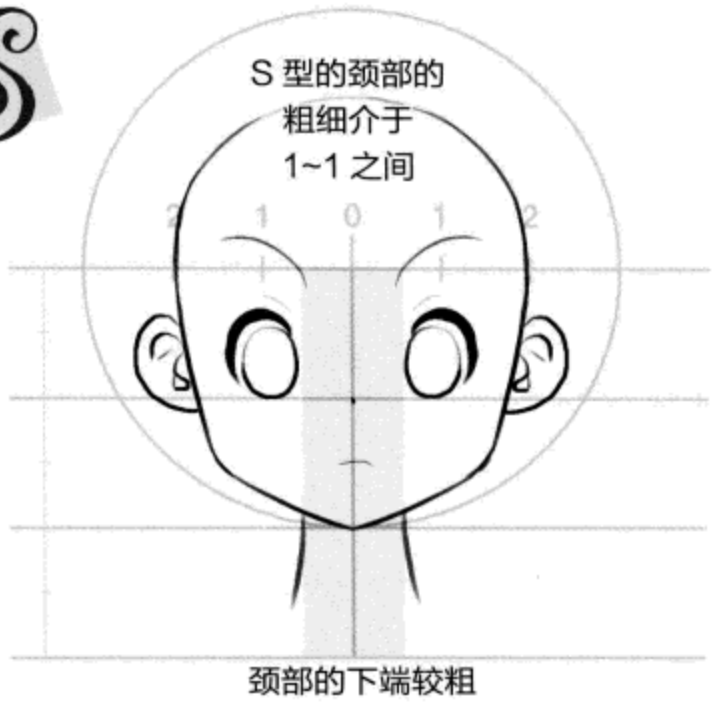


S 型人物不画鼻梁。

M 型和 L 型人物的鼻梁需沿着要添加阴影的那一侧眉毛画出。

颈部的位置、粗细及画法

S



颈部的下端较粗

现在画到这一步了。



S 型人物的颈部较细。

M



颈部的下端较粗



M 型人物的颈部可与 S 型人物颈部一样粗细或再稍粗一些。

L



L 型人物的颈部还可以更粗一些。
＊取决于头发的浓密程度



L 型人物的颈部较粗（画出表示颈部的线条）。

＊关于颈部的长度和M · L型人物颈部轮廓线的画法请参考114页。

头发的位置

S M L

通用



头发的位置正好处在“男性脸部辅助线”上。

描绘头发浓密的人物时，头发要从圆圈的外侧开始画起。

描绘头发浓密程度中等的人物（下面将要加以练习的），可以沿着圆圈描绘头发并使头发朝外侧翘起。

描绘眉清目秀的人物时，头发要从圆圈的内侧开始描绘。

＊有时头发需根据人物的不同进行微调。

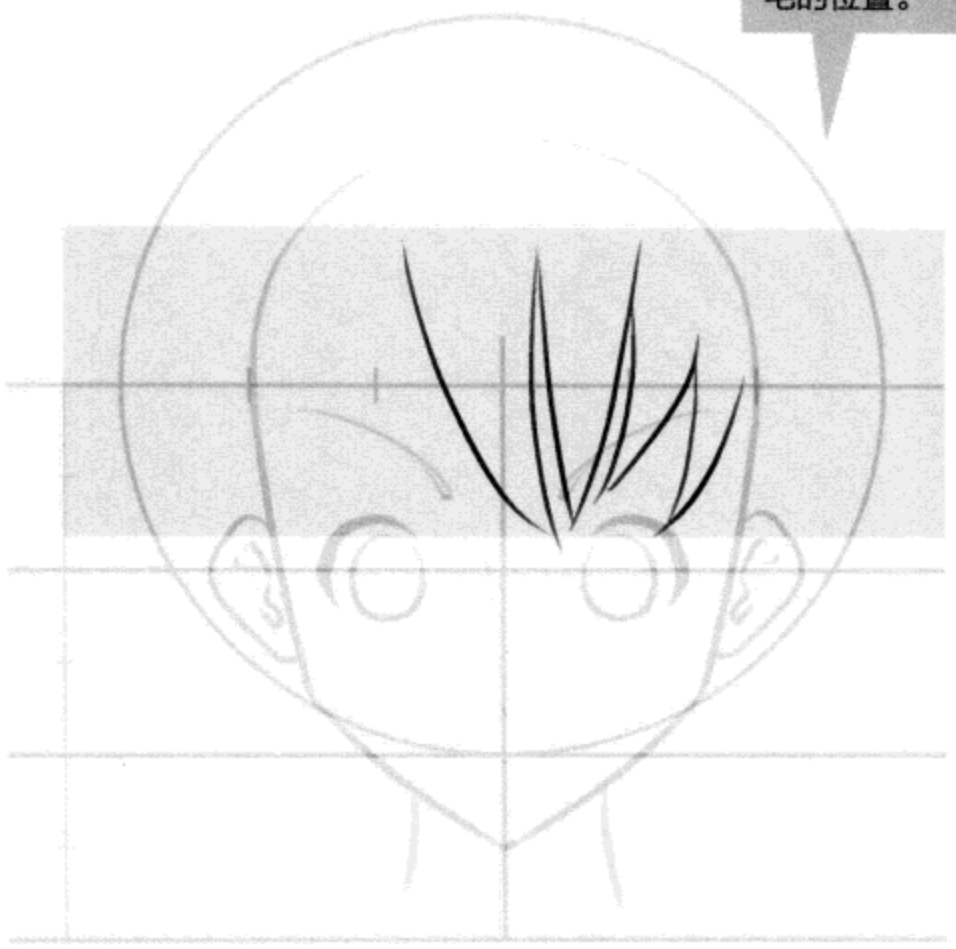
各种不同的发型

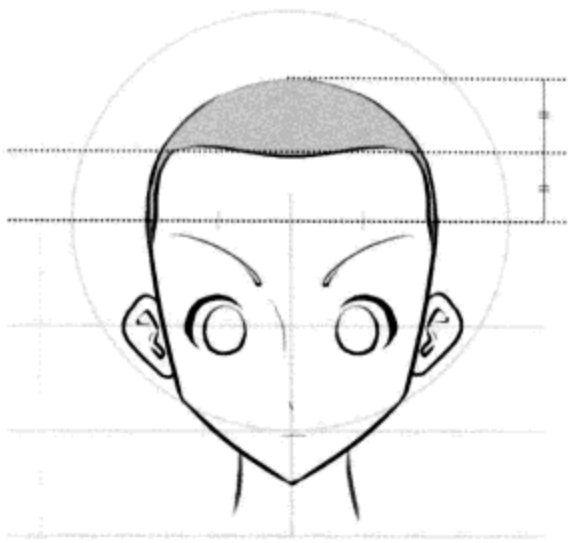
实际练习一下S·M·L各种类型人物的完整发型吧。

描绘刘海和鬓角

1 描绘刘海

刘海要从头部轮廓上部的内侧一直画到盖住眉毛的位置。



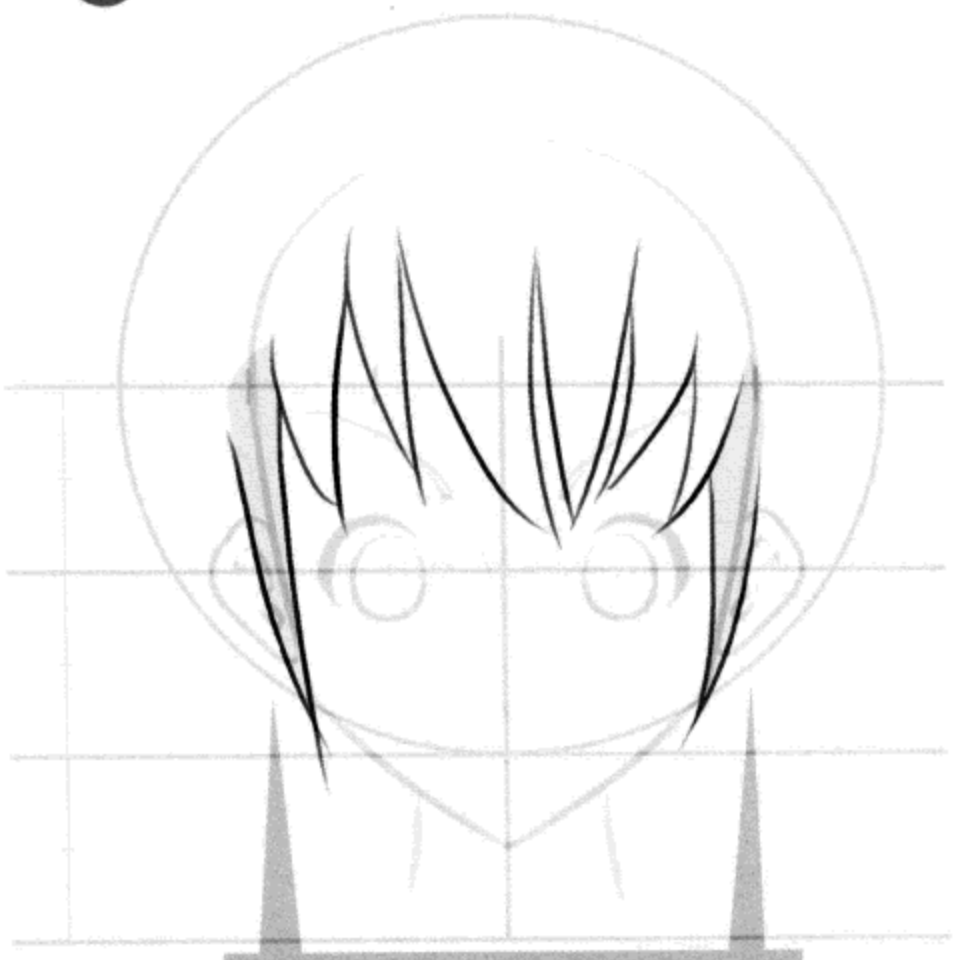


额头较宽时，头发大约在“男性脸部辅助线”中心线与头顶之间。



头发向中间收拢。
＊发际不齐，无规则。

2 描绘鬓角



鬓角要稍稍遮住一点脸部轮廓和耳朵。



头发沿着脸部轮廓下垂的感觉。

3 描绘头顶的头发

沿“男性脸部辅助线”画圆。

S 型人物的头部较大，因此头发的位置要超出“男性脸部辅助线”的顶端。

S

下部的头发要从“男性脸部辅助线”的内侧往外画。

L

L 型人物下部垂下的头发较长，要顺着脖颈描绘。

4 描绘翘起的头发

①沿圆形轮廓的走向画出朝外翘起的发尖。

②从圆的内侧沿着先前画出的发尖描绘翘出的头发。

与翘发一样，沿着“男性脸部辅助线”的走势画出下垂的头发。

PDG

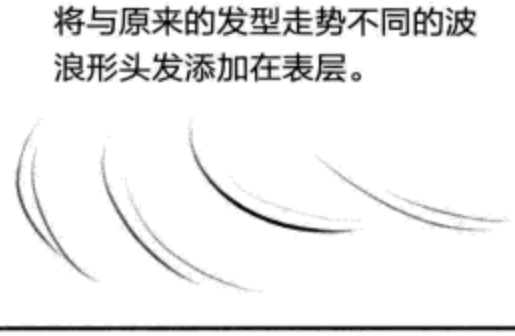
描绘点缀性的头发



在内侧添加与原来的发型走势相同的头发。



将与原来的发型走势不同的波浪形头发添加在表层。



纤细的波浪形头发要顺着整个脑袋转。

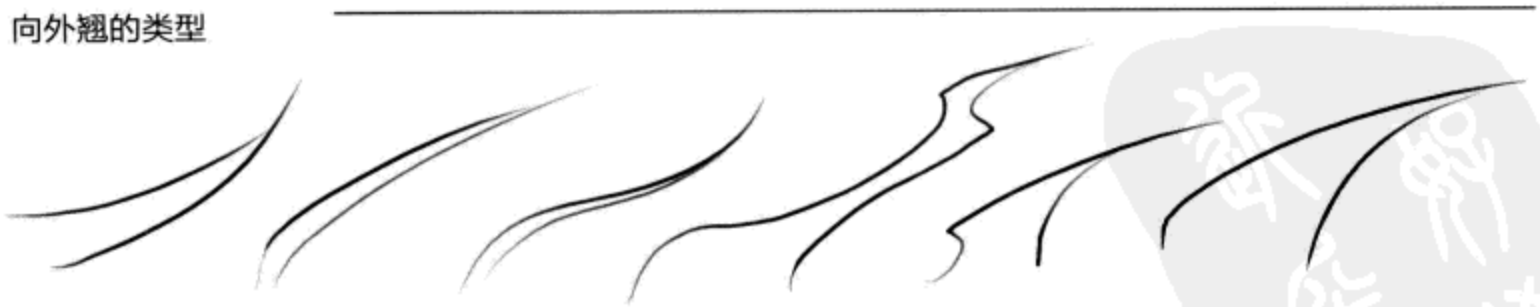


要描绘成好像从后脑勺部分转出来一般。

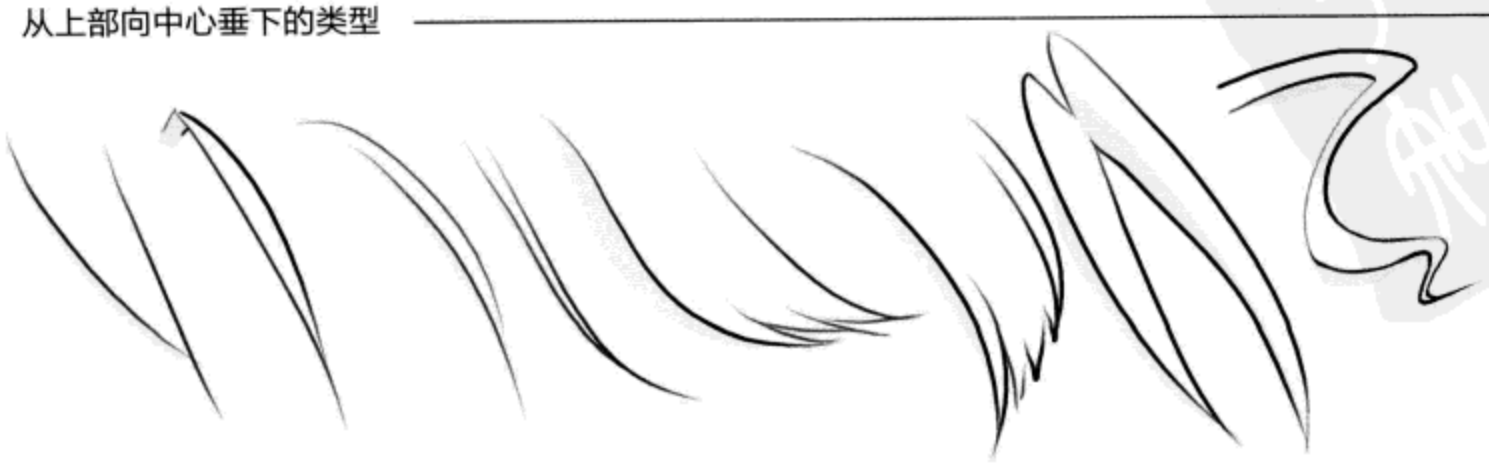
要擦去纤细的波浪形头发中深入到头发里面的线条。

各种形式的翘发

向外翘的类型



从上部向中心垂下的类型



完成头发的描绘

擦去不需要的线条，涂上颜色，便完成了对头发的绘制。

M



为了突出头发的立体感，要在线条处描绘阴影。

描绘出头发投在脸上的阴影后，就更能体现出头发的立体感了。

在脸部的五官（眼睛上方、鼻梁、鼻子、嘴角）处涂抹上阴影。

S

将 S 型人物的头顶部分画得比“男性脸部辅助线”大一些，便可凸显年幼的效果。



S 型人物的头发又粗又密。

L



L 型人物的头发较为纤细。

发型实例







M

与 S 型人物相比，M 型人物的发型更接近现实中人物的发型。











S

S 型人物的发型动漫味十足，却也十分相宜。

从可爱型到酷酷的类型都要加以尝试。





L

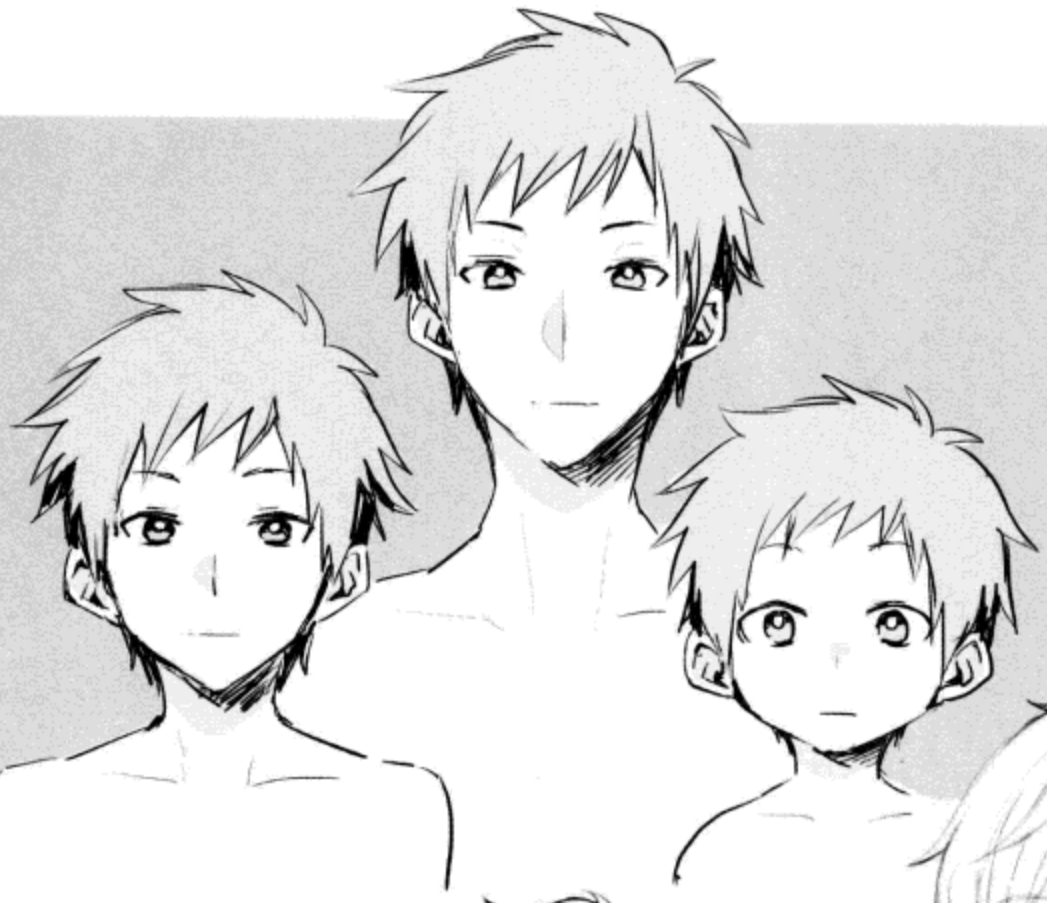
L 型人物的发型跟现实中人物的发型完全相同。

从长发发型到短发发型都有。

下面，我们来看一下不同绘师所描绘的S·M·L型人物正面脸部的图像。

正面脸部的实例



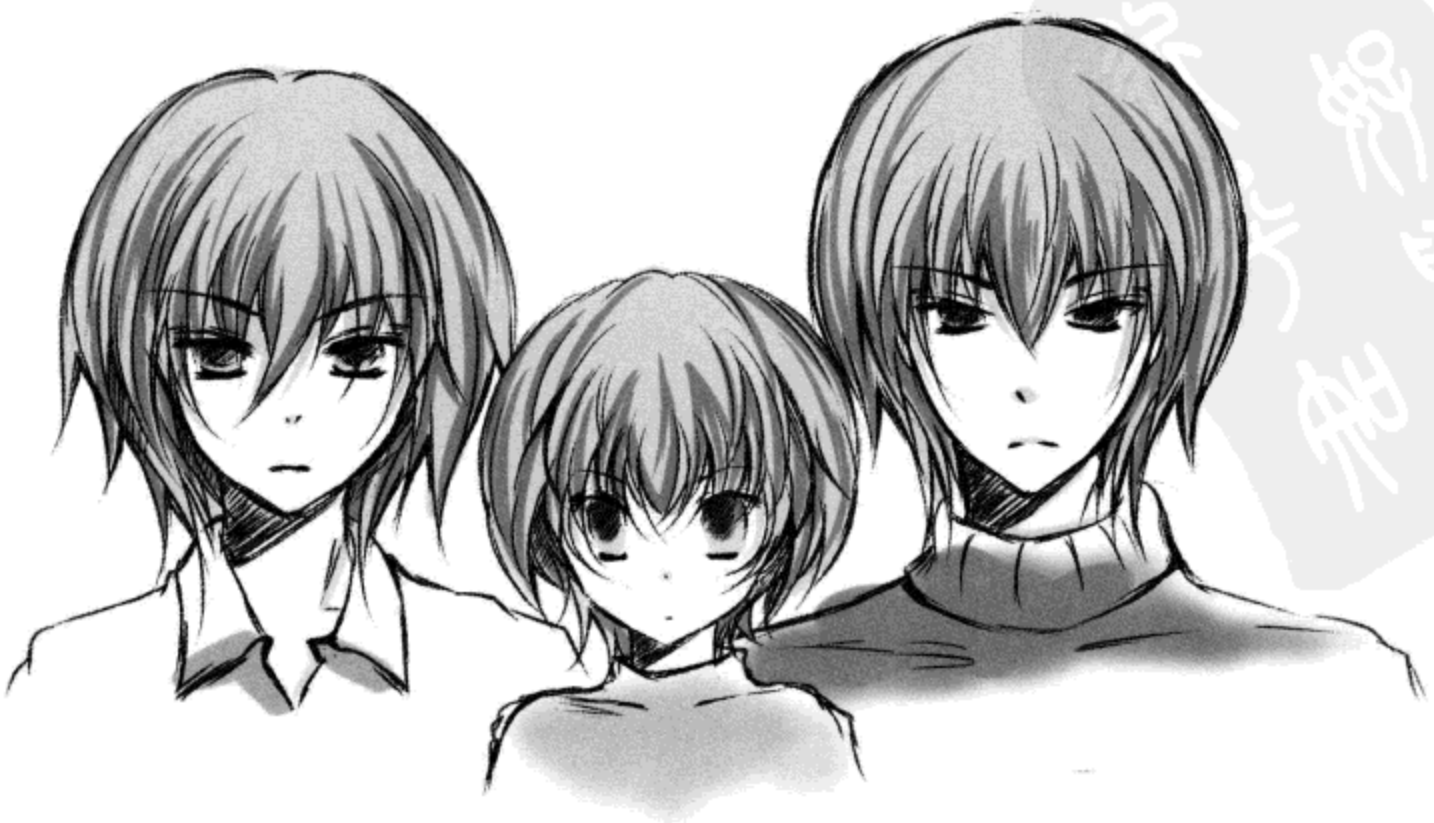




脸部是角色最重要的组成部分。看了各位绘师描绘的脸部图像之后，大家可以从中找出对自己最具吸引力的来加以参考。





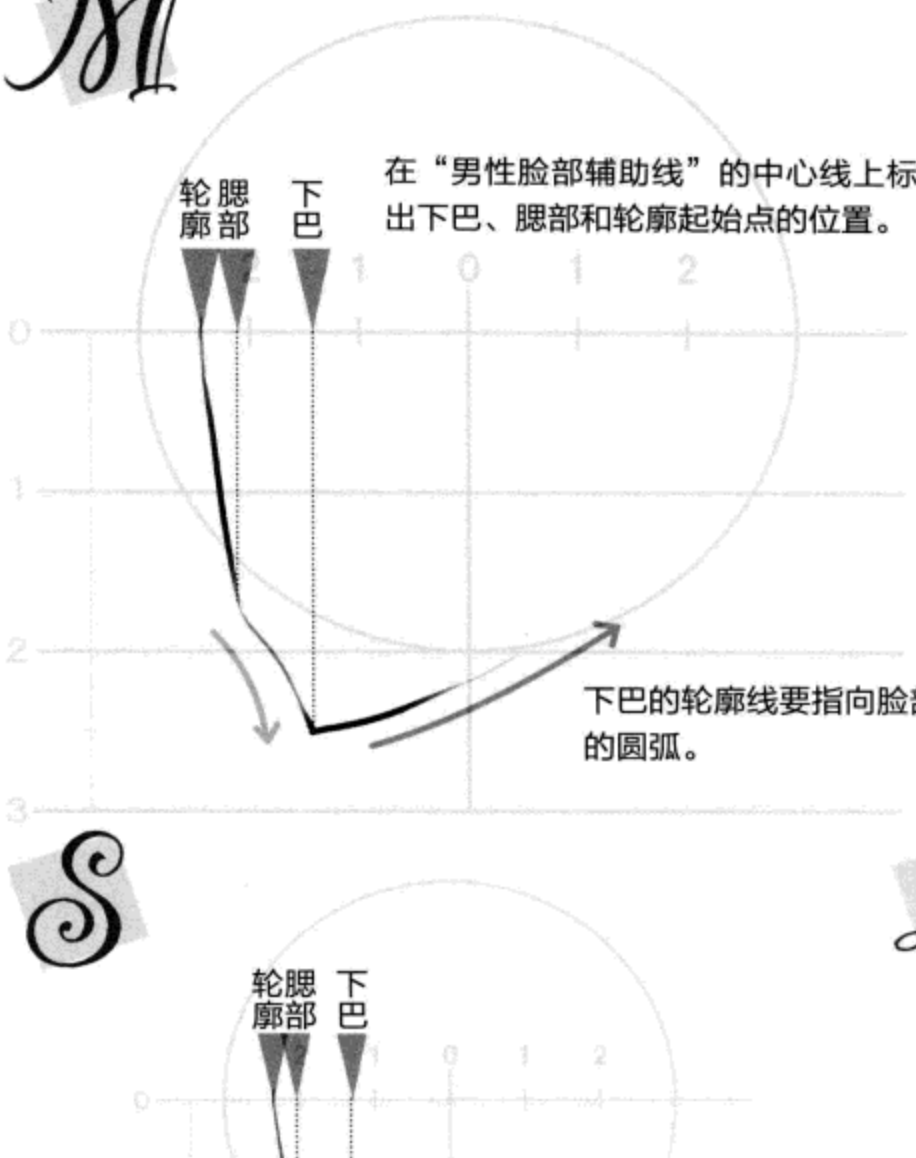


斜侧面脸部的画法

描绘脸部轮廓

描绘斜侧面脸部时，也可以运用 15 页建立的“男性脸部辅助线”。

M



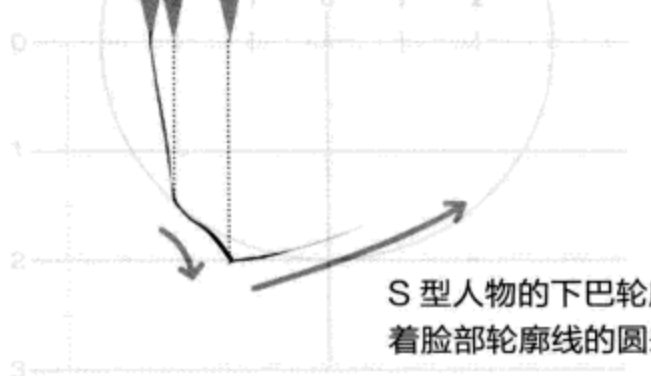
在“男性脸部辅助线”的中心线上标出下巴、腮部和轮廓起始点的位置。

下巴的轮廓线要指向脸部轮廓线的圆弧。



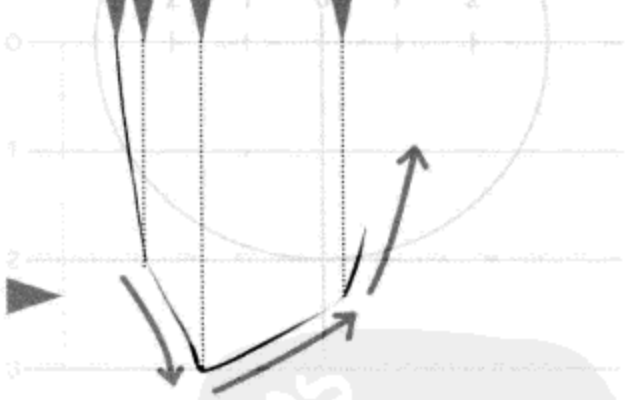
M*edium* 型人物

S



S 型人物的下巴轮廓线要沿着脸部轮廓线的圆来画。

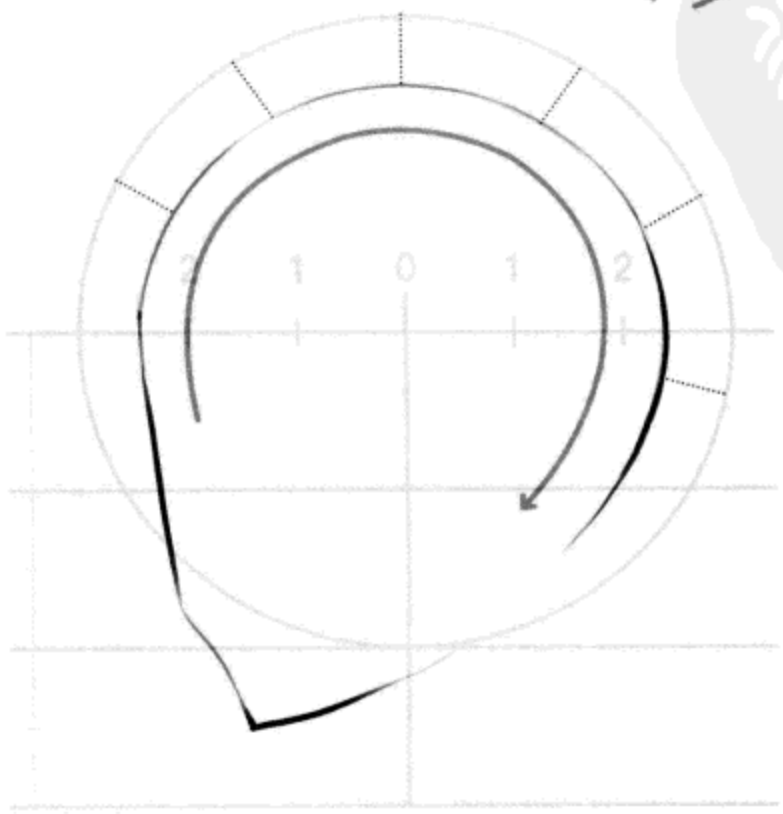
L



L 型人物的下巴轮廓线弯曲为两段。

描绘头部 M

在“男性脸部辅助线”的内侧画圆弧，从额头开始画起与辅助线保持固定距离，最后指向下巴的线条。



头部的形状越圆越接近于小孩子的形象。

S M

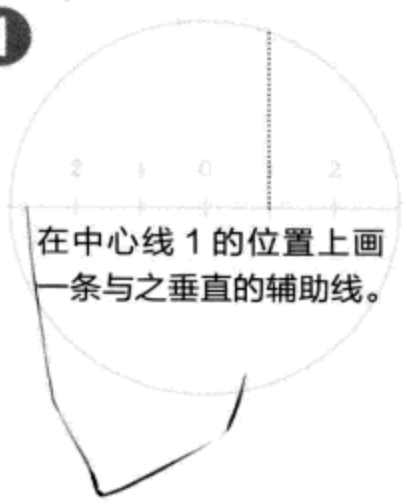
通用

L



L 型人物的头部形状与“男性脸部辅助线”不同，需单独加以说明。

❶



在中心线 1 的位置上画一条与之垂直的辅助线。

❷



在辅助线的上方和中心线的两端各画一个小圆圈。

❸



从额头位置开始画线，把三个小圆圈连起来构成头部轮廓线，并要使其前后稍有棱角。

向下画的线与下巴轮廓线平行。

❹



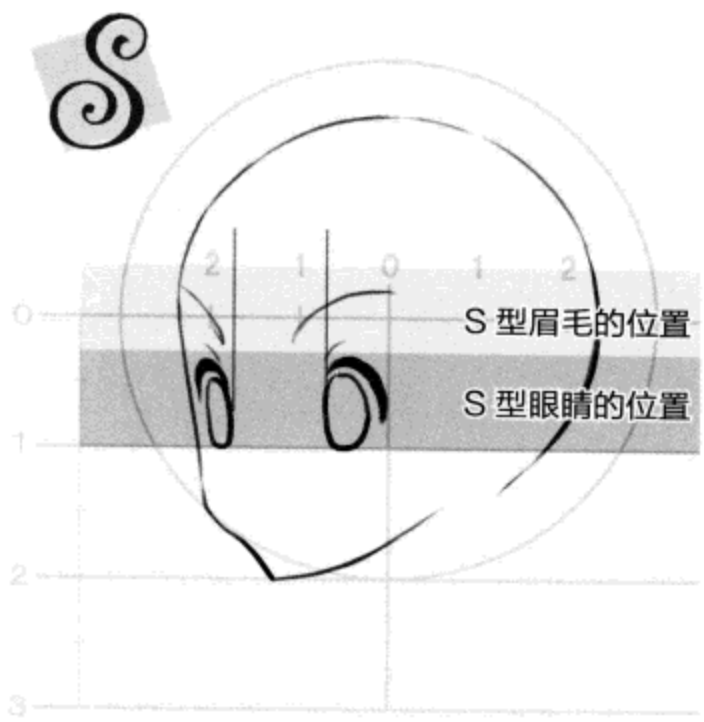


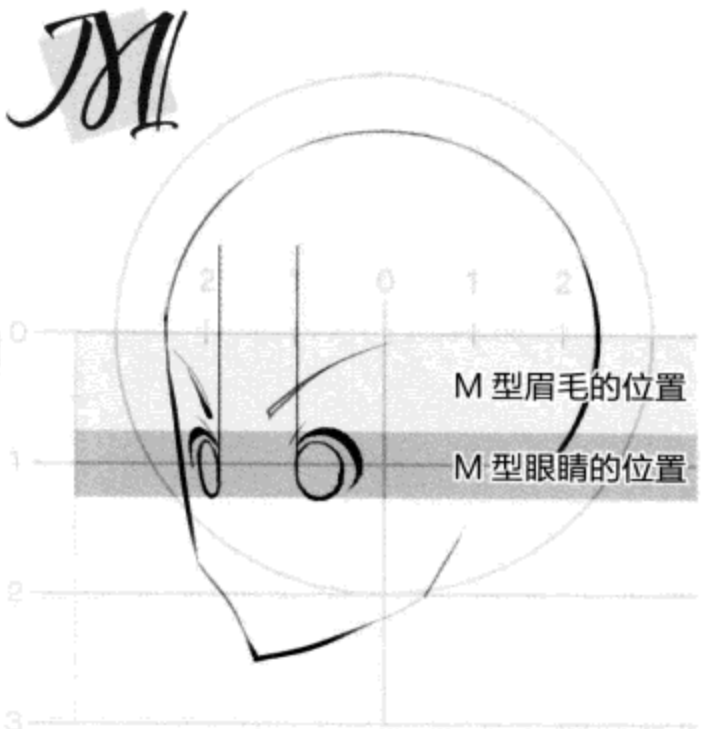
这样就能确定反映 L 型人物特有头型的发型了。

L arge 型人物

在斜侧脸中画上眼睛、眉毛

在脸部轮廓中画上眼睛和眉毛并保持平衡。



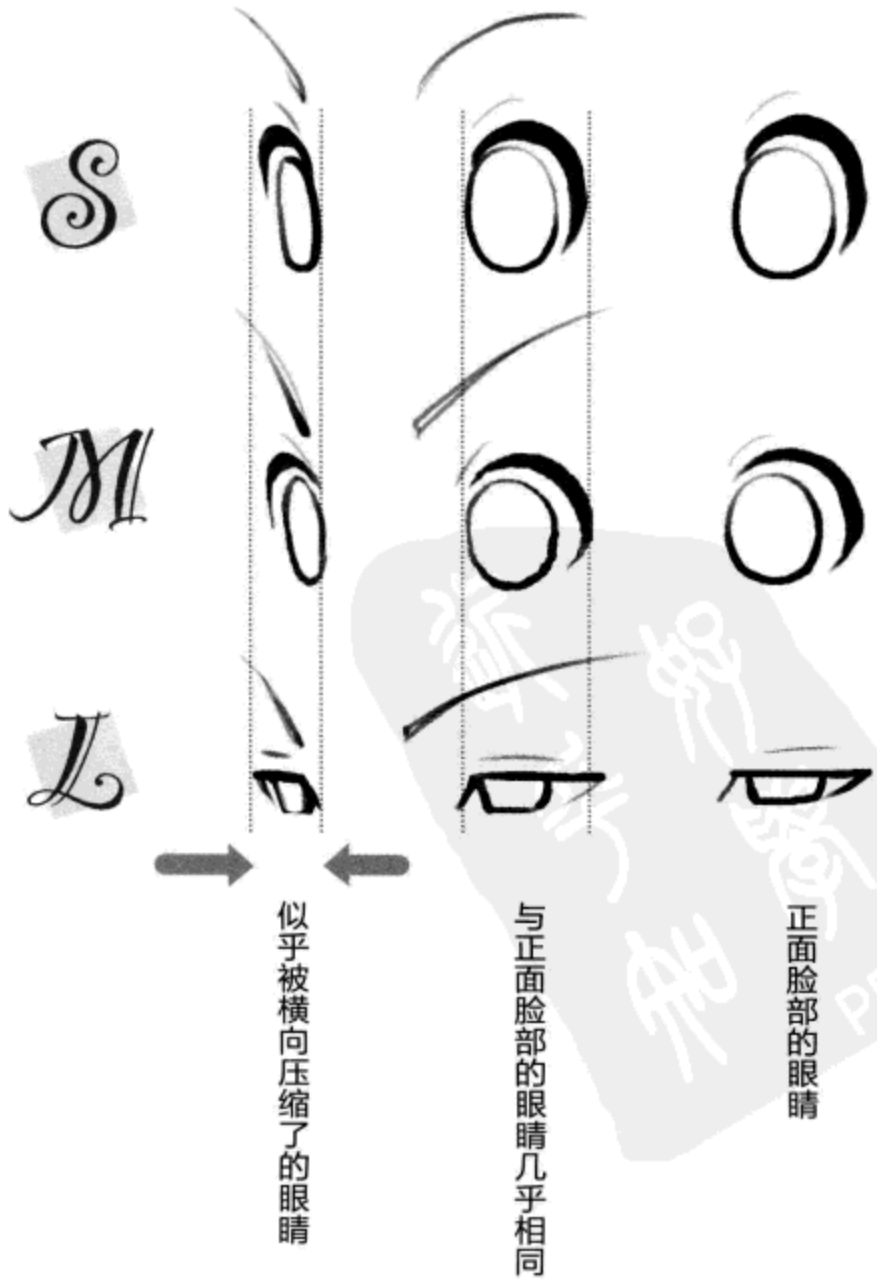




左侧眼睛紧靠着脸部轮廓线。

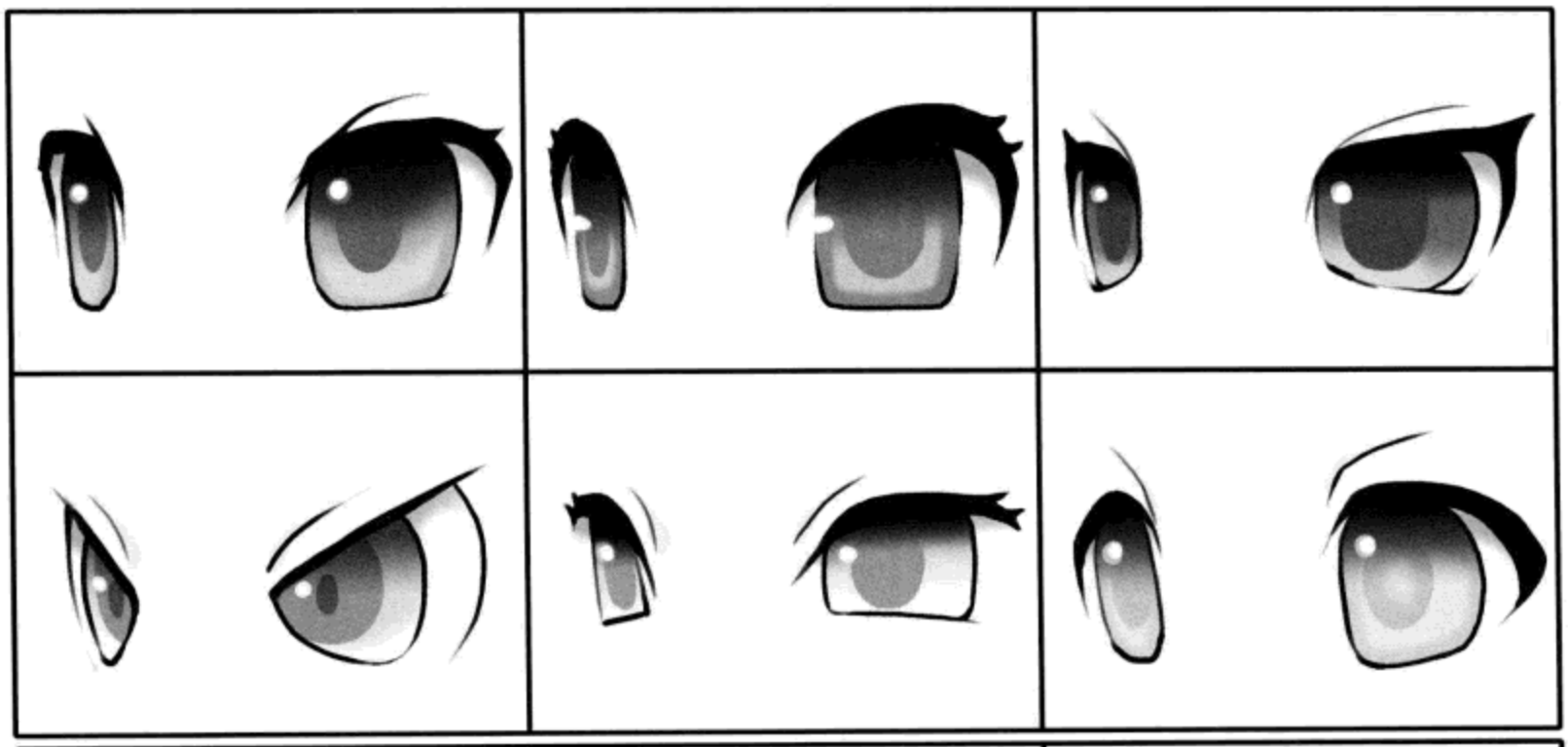


按照S·M·L的顺序，人物的眼睛越来越扁。

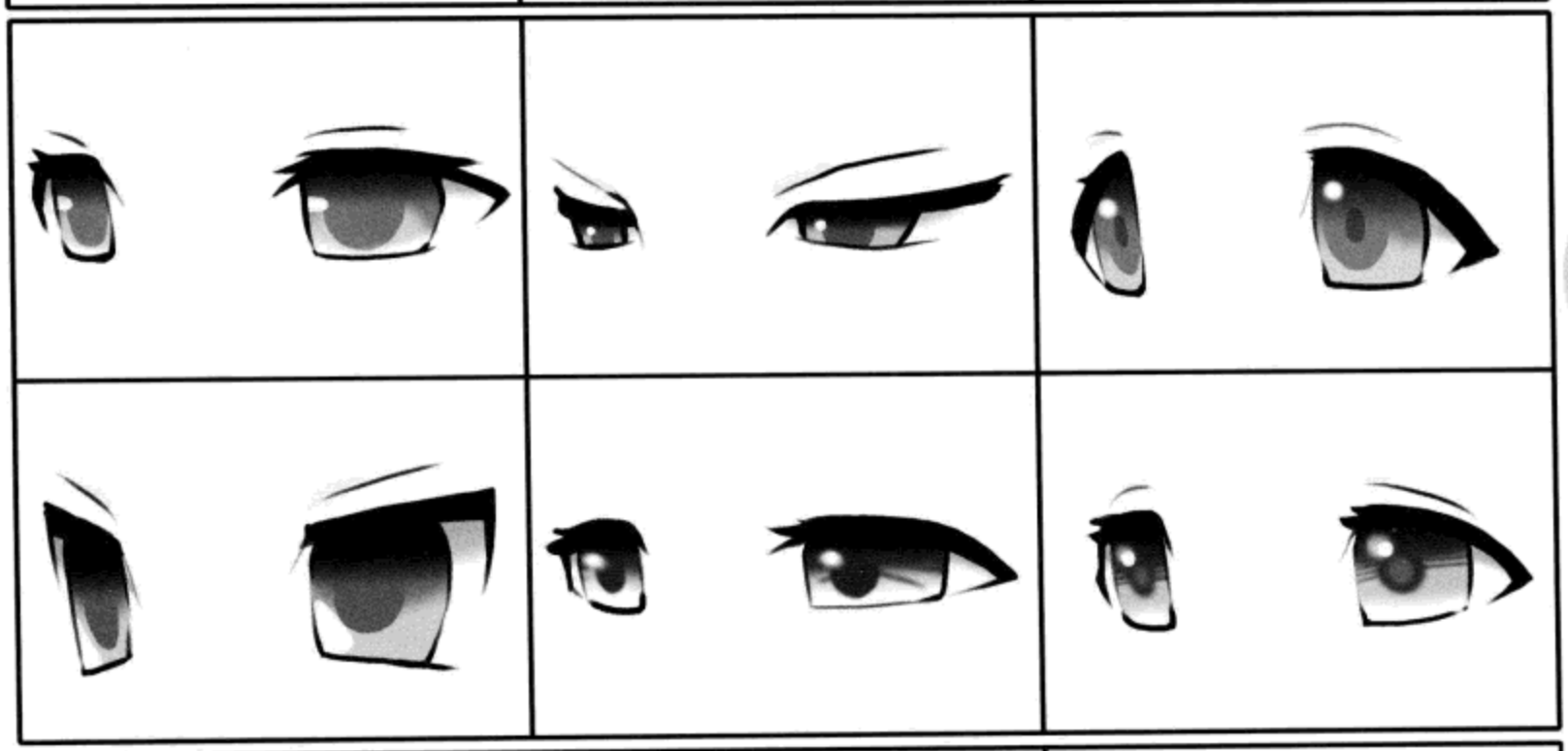


斜侧脸眼睛的实例

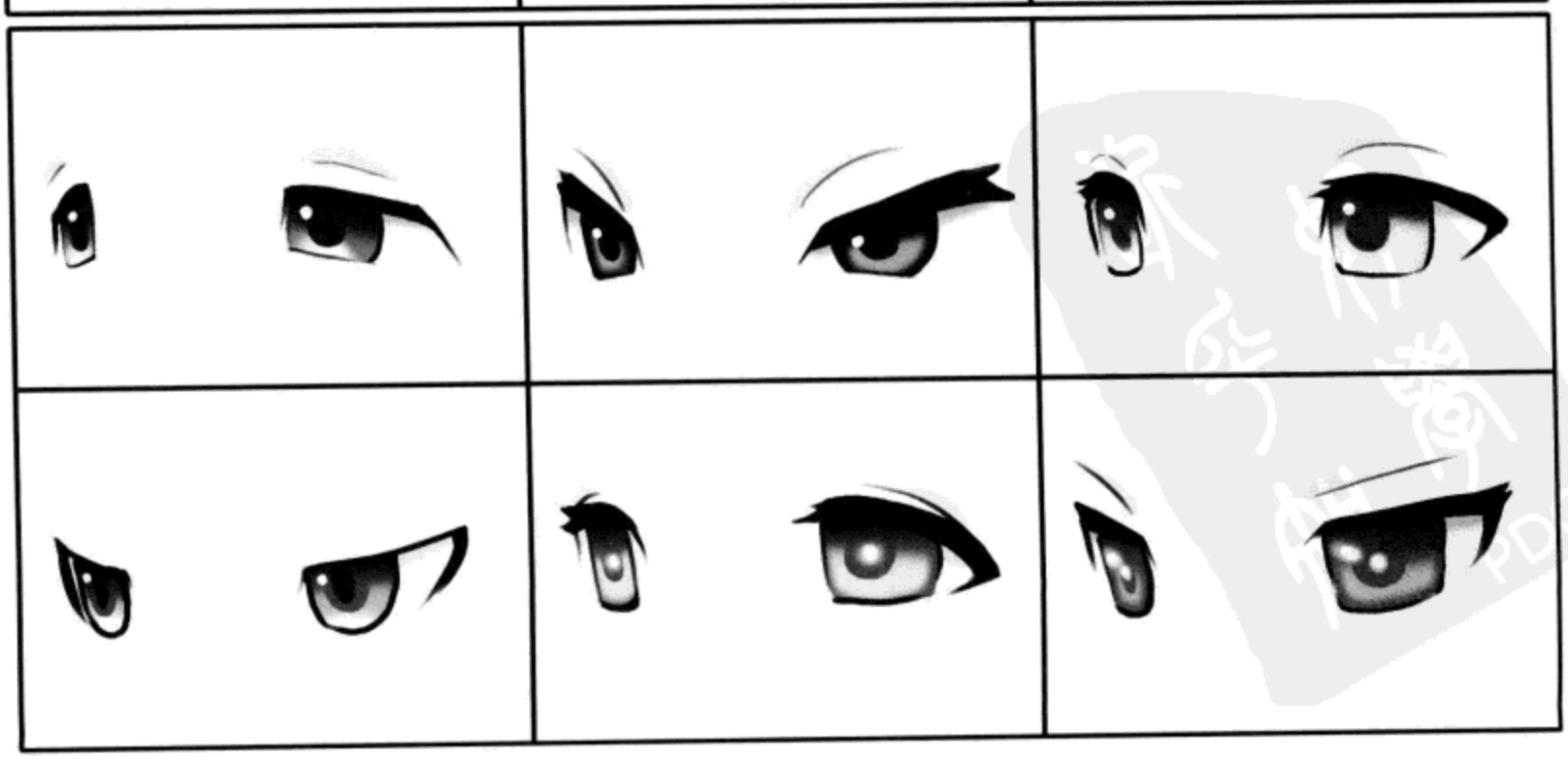
S



M



L



在斜侧脸中画上鼻子、嘴巴和耳朵



鼻子的实例



S型人物的鼻子轮廓线

鼻子画在眉毛的延长线上。
形状与正面脸部时相同。

实例







M型人物的鼻子轮廓线

顺着眉毛的走势往下画，直达脸部轮廓线。

鼻尖是圆的

鼻孔较小

实例







L型人物的鼻子轮廓线

顺着眉毛的走势往下画，画成一个超出脸部轮廓线的大鼻子。

鼻尖是圆的，凸在脸部轮廓线之外。

鼻孔较小

实例



确定斜侧脸颈部的位置、粗细并进行描绘



从正面看，颈部位于头部的正下方。



从正侧面来看，颈部并不在头部的正下方，而是向斜右方倾斜的。

从斜侧面颈部的角度

正面，颈部向正下方延伸。



颈部是从头部的正中间开始向下延伸的。

处于两者之间的斜侧面，颈部稍稍向头部斜下方延伸。



S



S型人物颈部较细

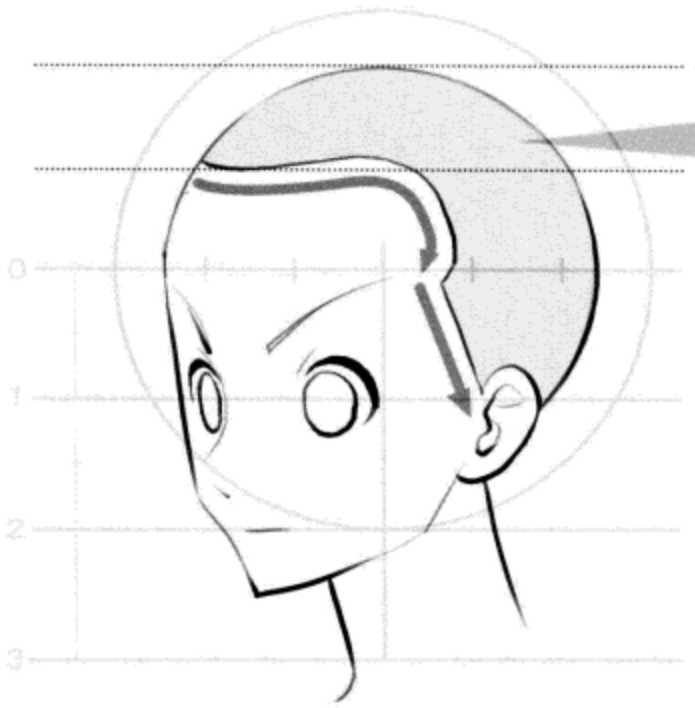
L



L型人物颈部较粗

S、L 型人物的颈部都是从整个头部的中心向斜下方延伸的。

描绘斜侧面时的头发



描绘出向中央聚拢的不规则头发。



描绘刘海

描绘发型的上部分叉时不必以发际线为限。



鬓角要盖住半个耳朵。

沿“男性脸部辅助线”画圆。



翘发和后面的头发的画法与正脸时相同。



Point

画出头发的轮廓和翘发后，头部看起来就比较生动了。

与画正脸头发时的做法一样，侧脸时也要画上稍有变化的发型。

擦去多余的线条便完成了！

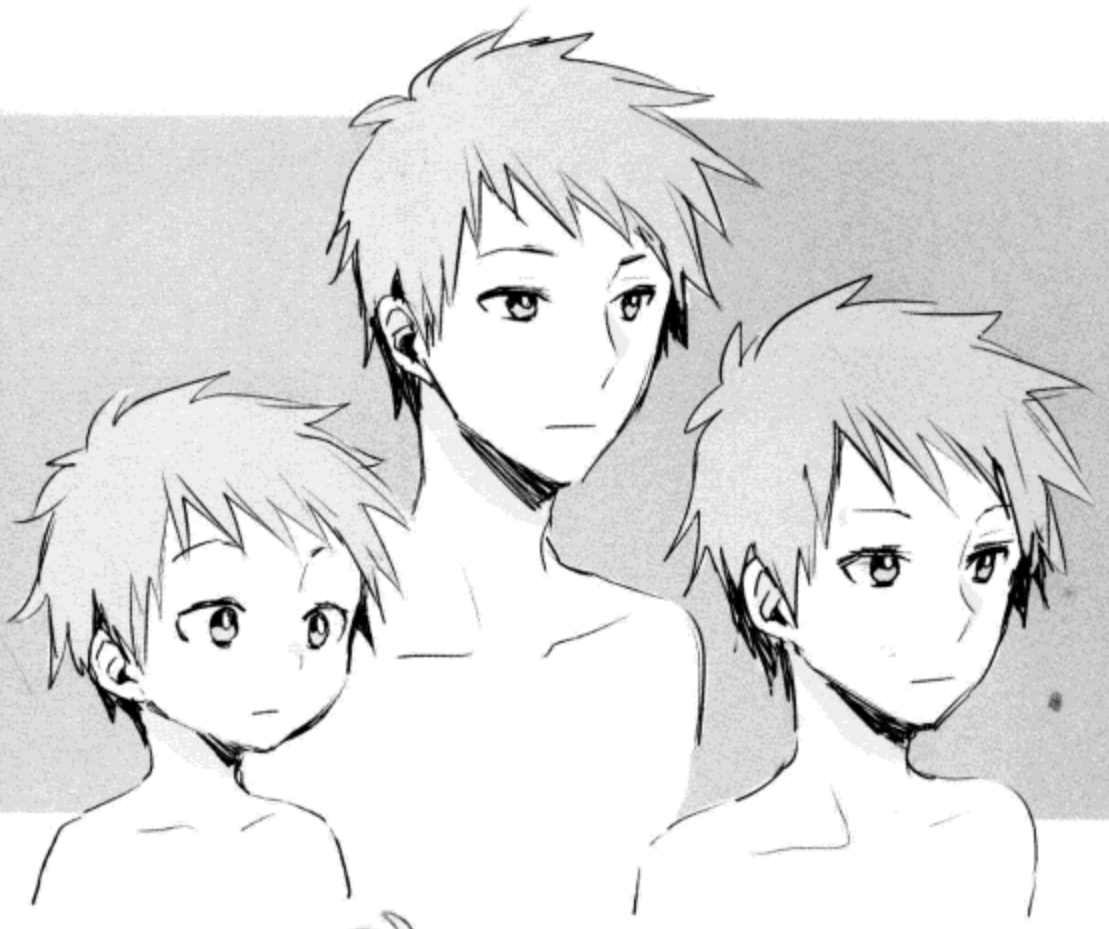
注意！

别忘了练习一下相反方向的斜侧脸！

下面是绘师所画的S·M·L型人物的斜侧脸实例。

斜侧面脸部的实例







不同角度的斜侧脸，眼睛、鼻子的位置也会有所不同。因此要练习从正面到正侧面各种角度的脸部画法。



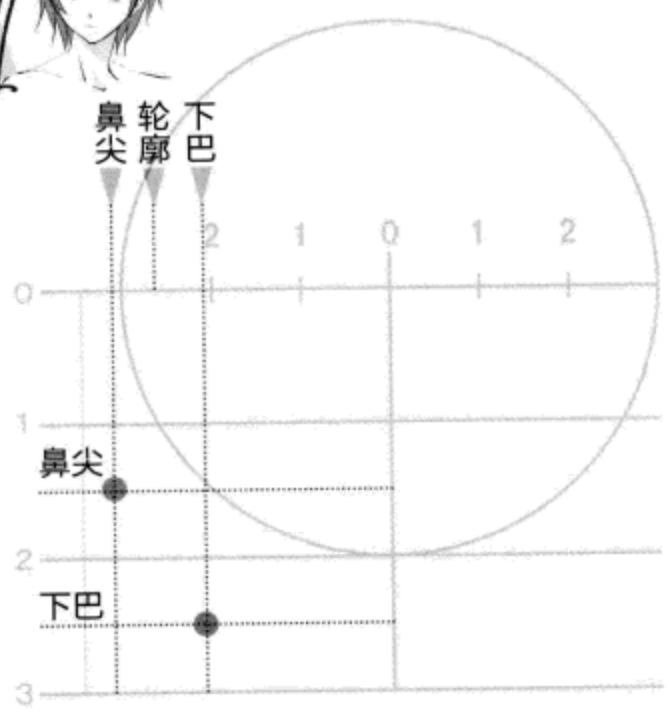




正侧面脸部的画法

描绘脸部轮廓





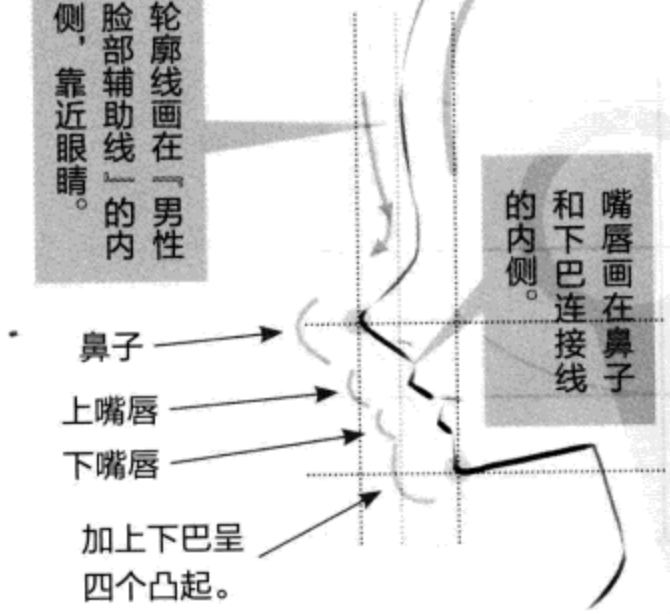
把鼻尖和下巴连接起来。



描绘头部和颈部

轮廓线画在“男性脸部辅助线”的内侧，靠近眼睛。

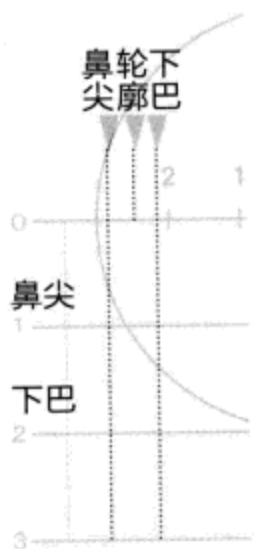
嘴唇画在鼻子和下巴连接线的内侧。

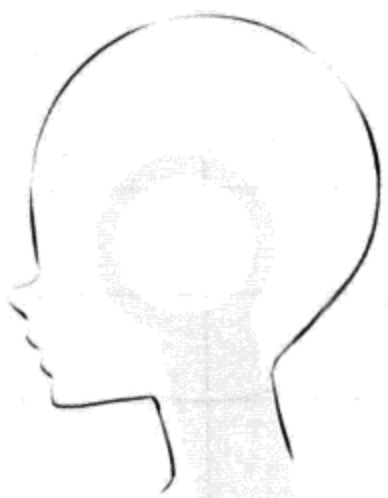


与正面脸部和斜侧面脸部的画法一样，要顺着“男性脸部辅助线”画出头部的形状。

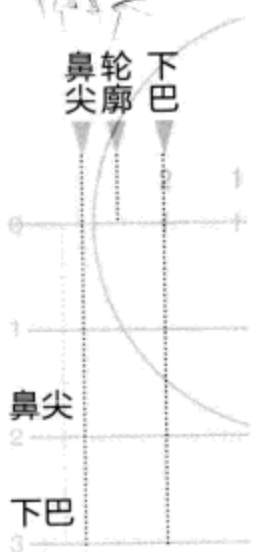
从头部（包含鼻尖在内）的正中央向斜下方画出颈部。

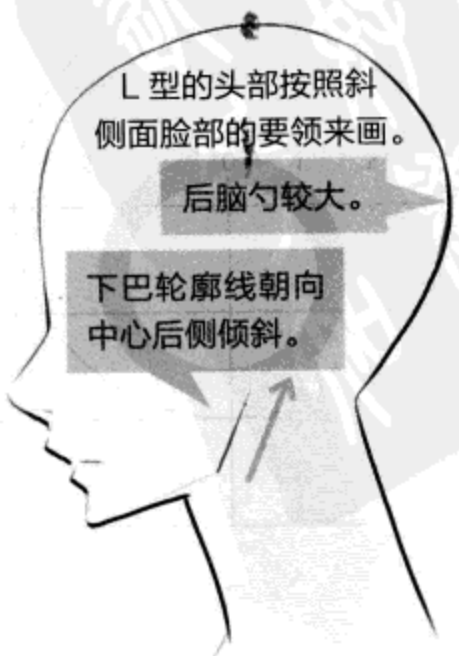












正侧面脸部实例

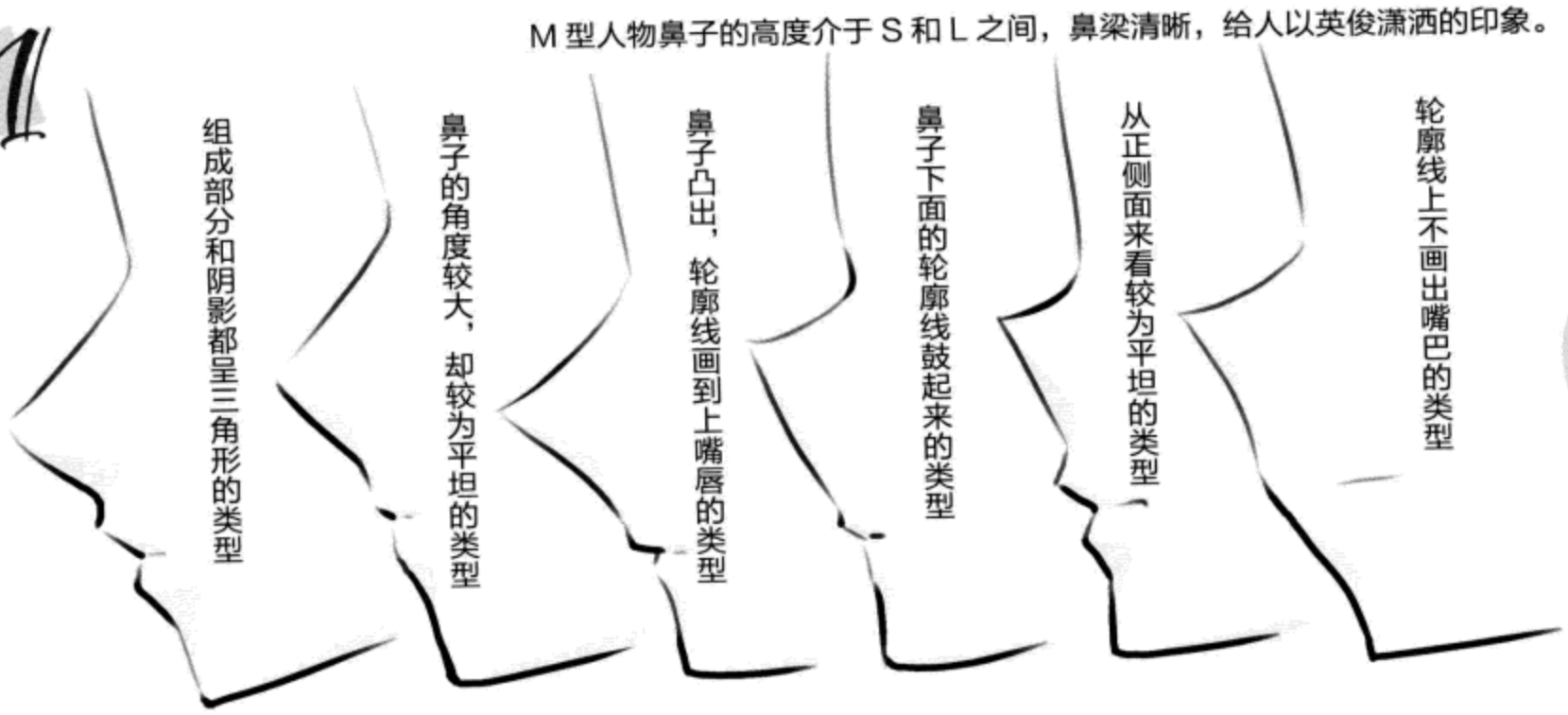
S 型人物脸部被头发遮住，额头较宽，鼻子较低，下巴较大，整体给人较为圆润的印象。





M 型人物鼻子的高度介于 S 和 L 之间，鼻梁清晰，给人以英俊潇洒的印象。





L 型人物所有的组成部分都比较大，鼻子尤其大，给人以鼻子很挺的印象。

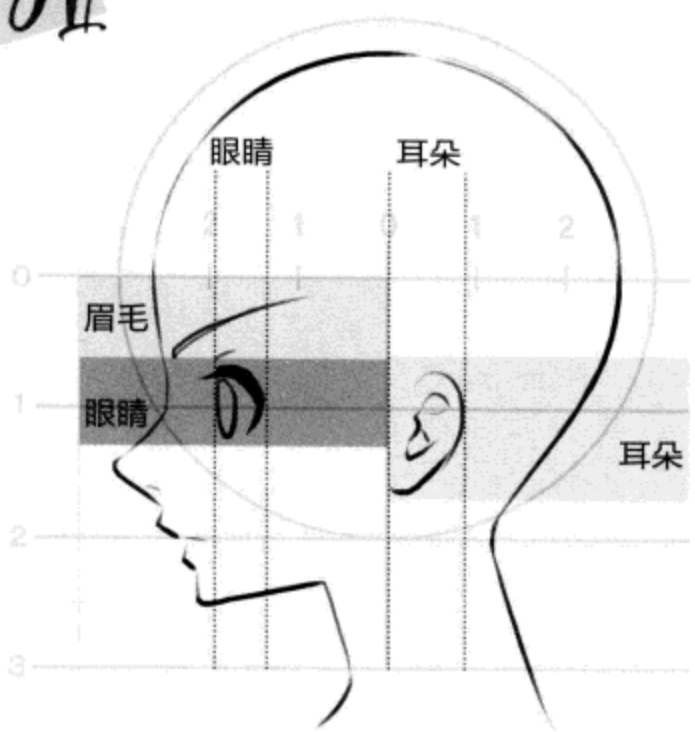


PDG

在正侧脸中画上眼睛、耳朵和眉毛

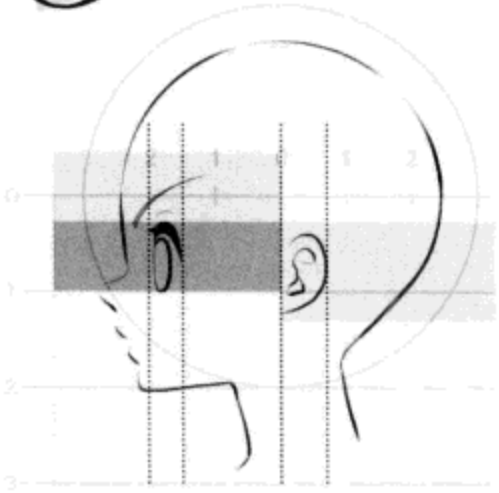
M 型人物的眼睛、耳朵和眉毛的位置（高度）与此前所画的一样，也要兼顾到各部分位置的平衡。

M

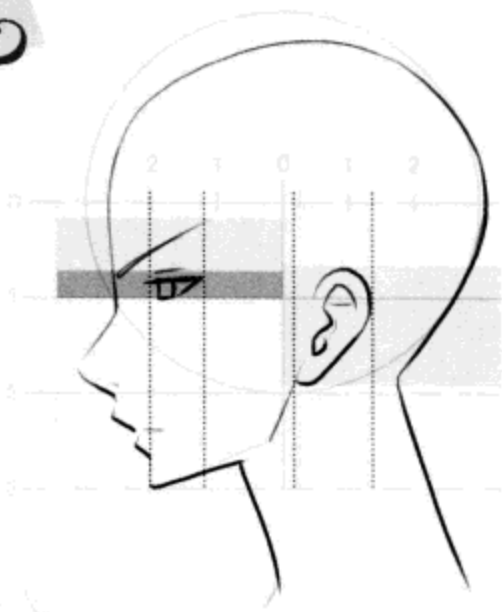




S



L

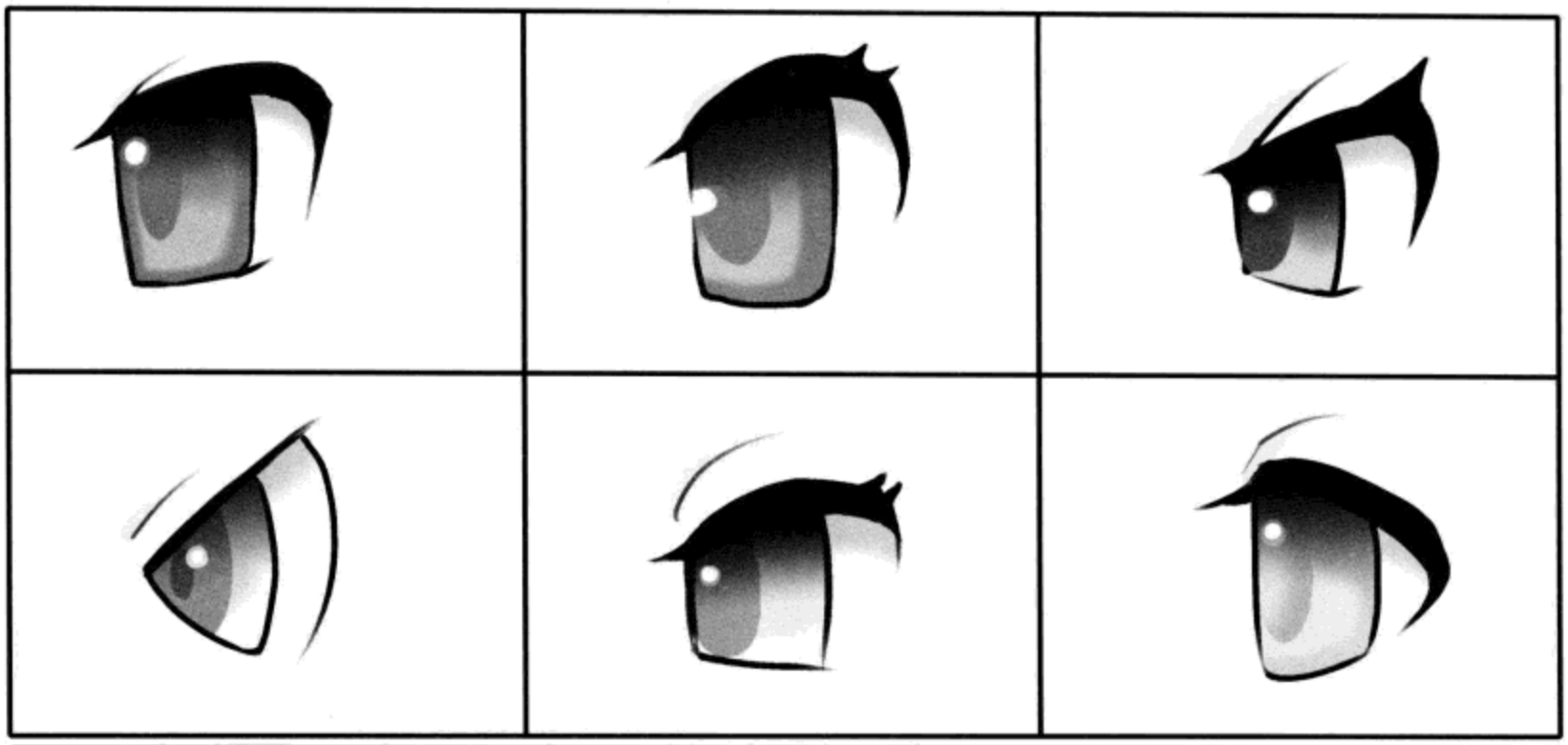




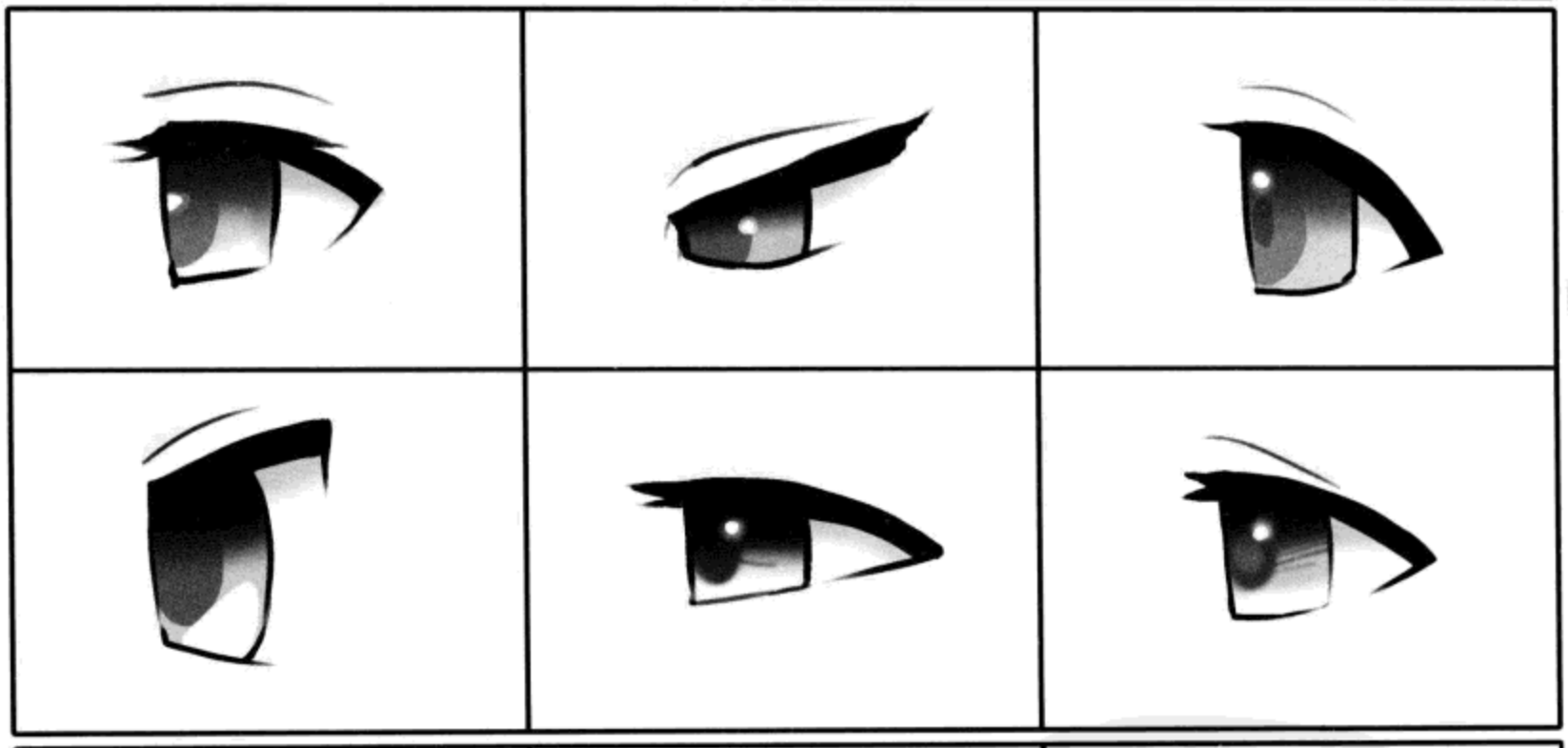


正侧面脸部的眼睛实例

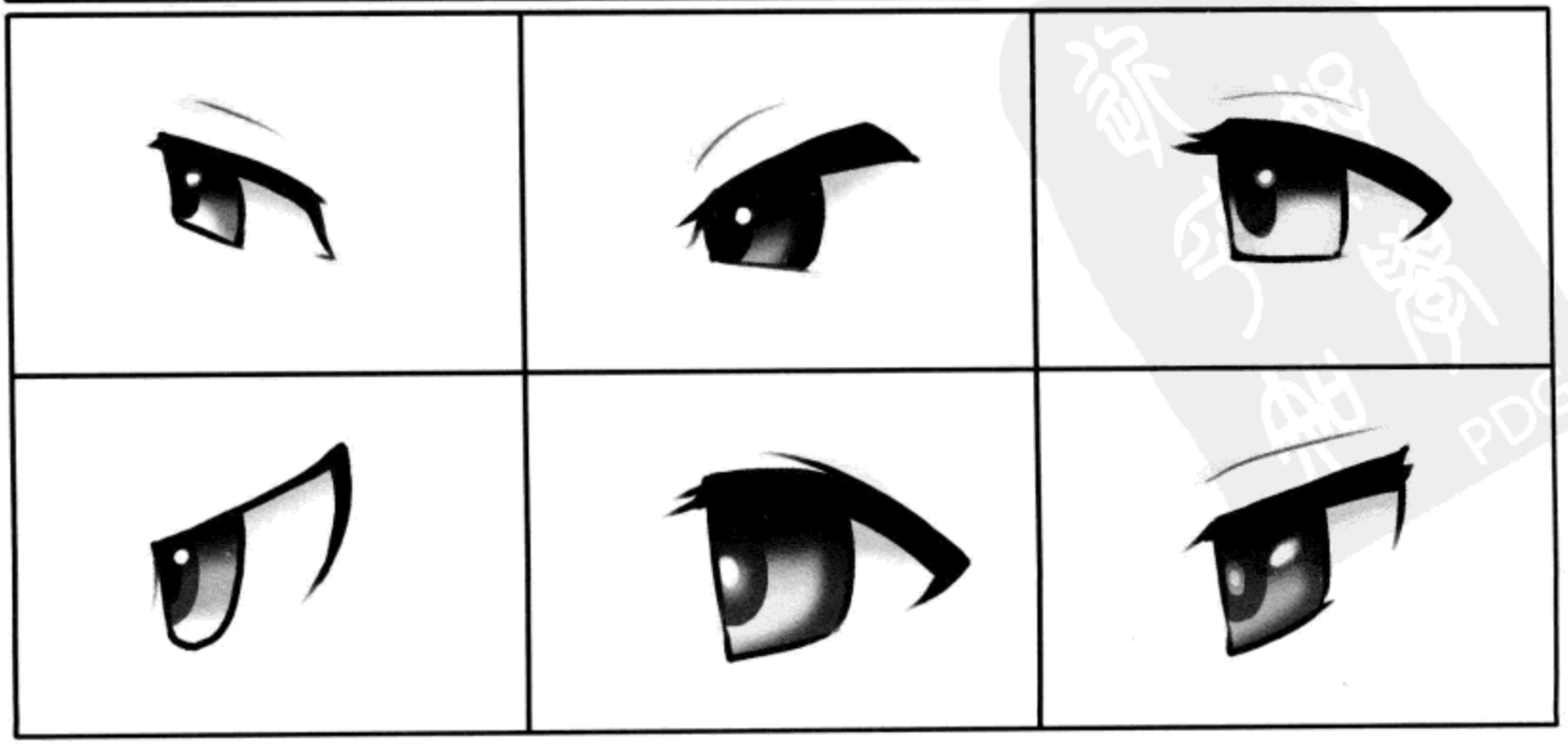
S



M



L



描绘正侧面时的头发

M

M 型人物正侧面头发的画法和斜侧面时一样，都要沿着“男性脸部辅助线”描绘。



画上翘发和点缀性的头发。



擦去多余的线条便完成了！

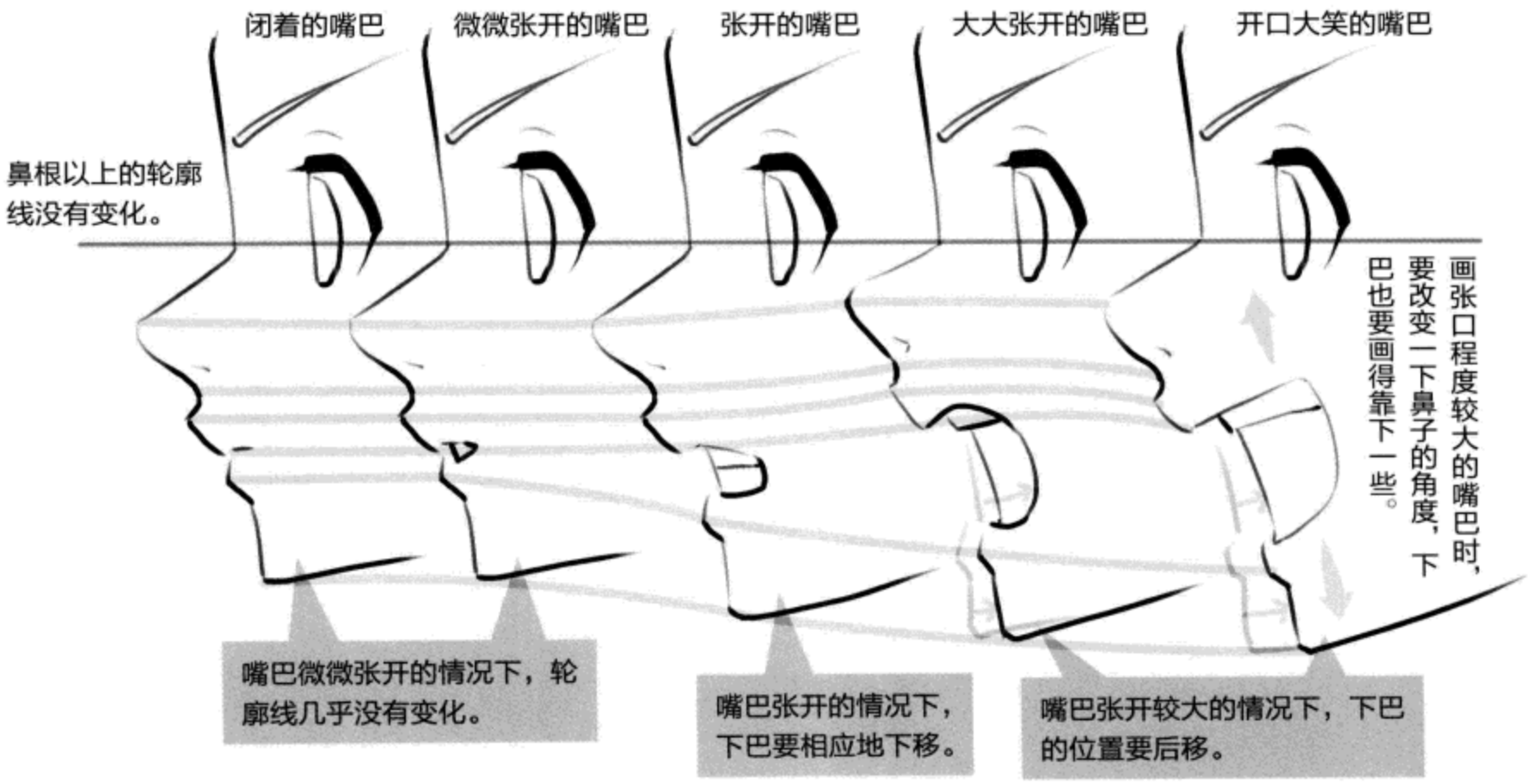
S



L



嘴巴张开的正侧面脸部





嘴巴张开较大时，下巴并不是向正下方移动的。



正侧面脸部的实例

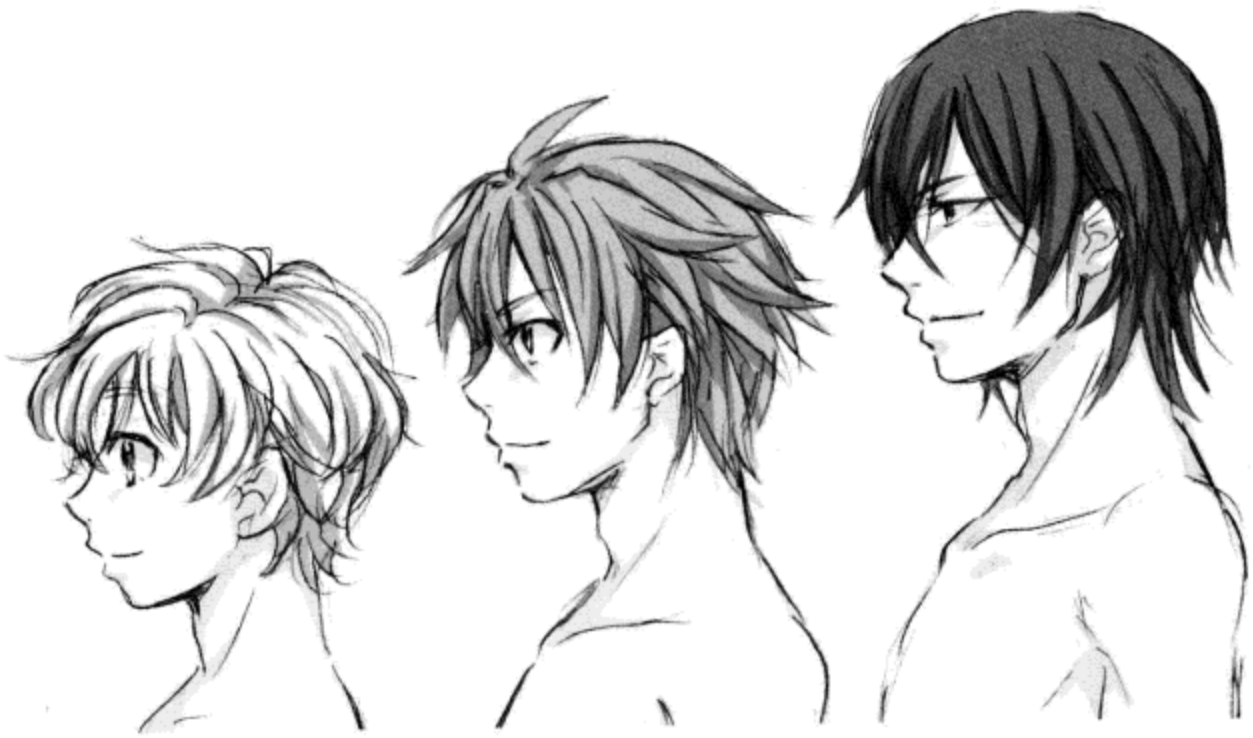




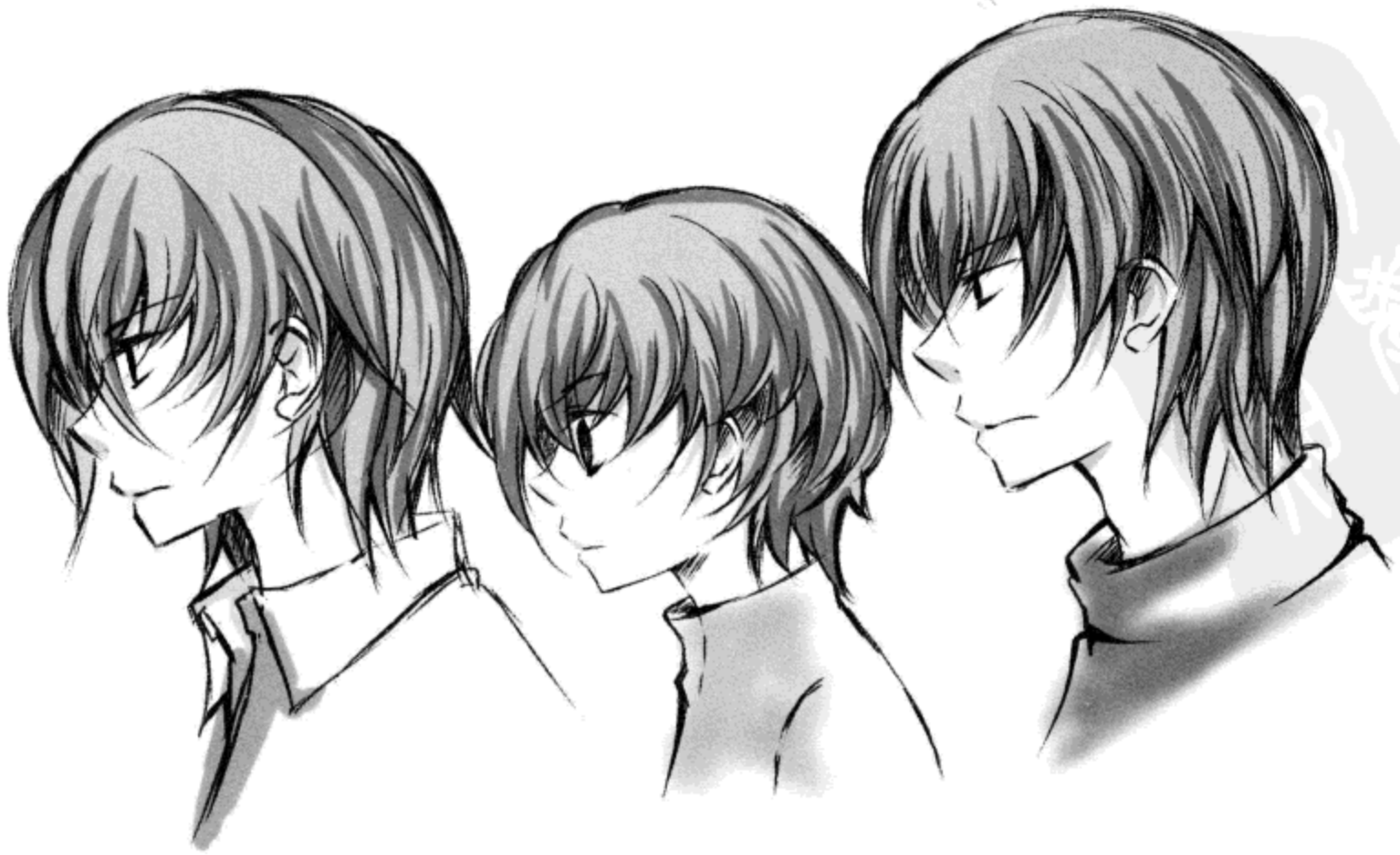




正侧脸是通过轮廓线来表现人物个性的。请大家参考 45 页，摸索出适合自己的轮廓画法。

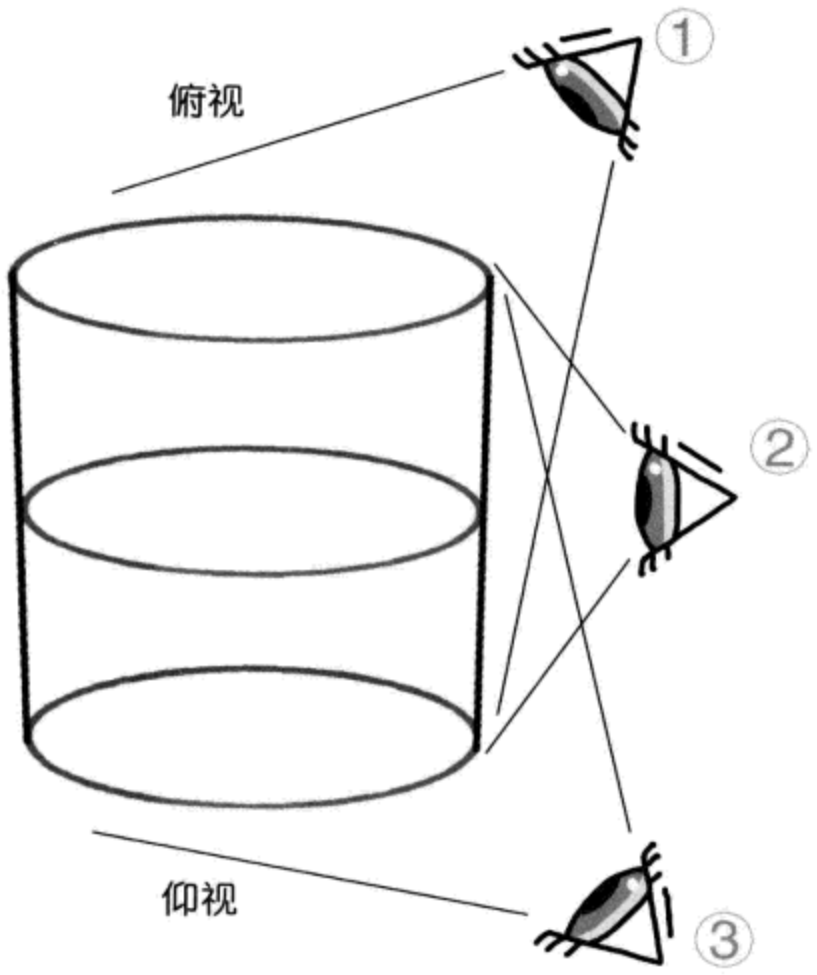


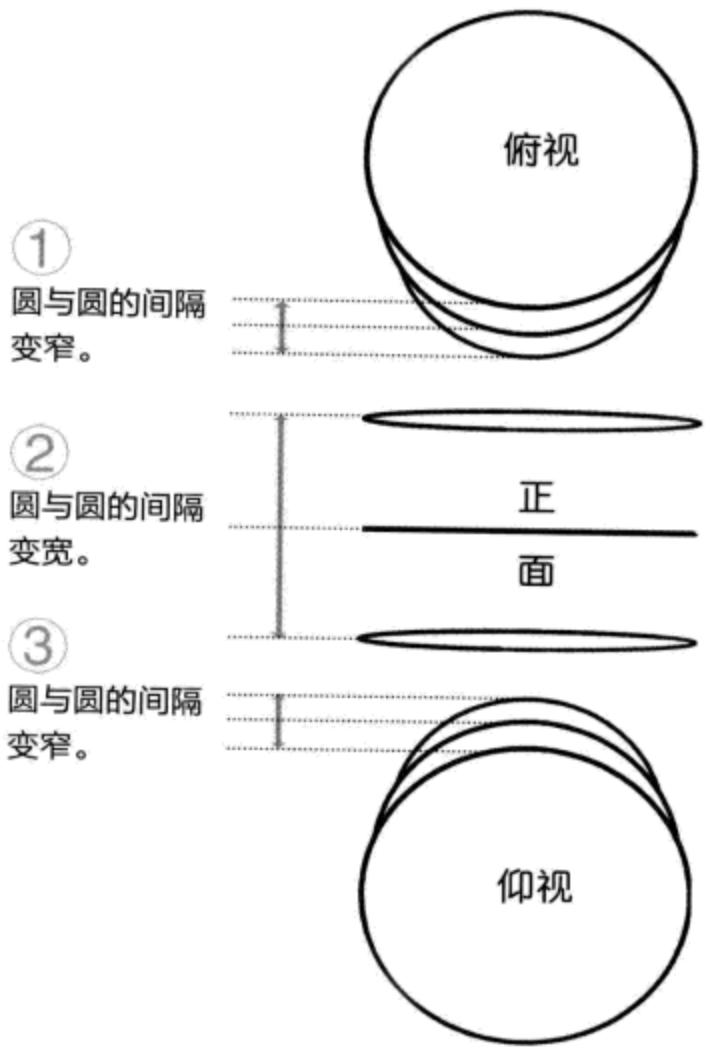




仰视、俯视、情感表现

脸部的仰视和俯视





顺着仰视和俯视的弧度将脸部的五官安排在一个平面上。

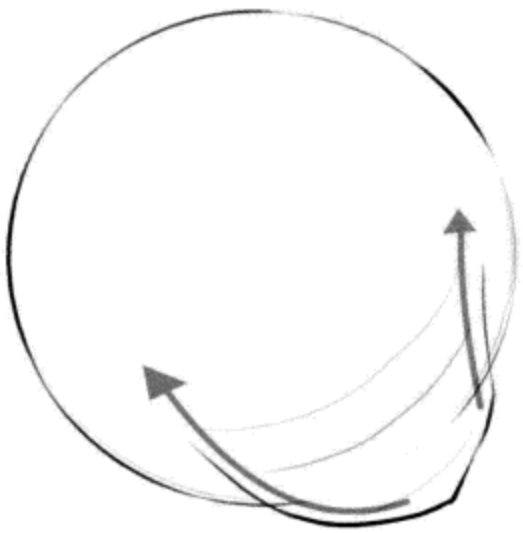


＊不严格地顺着弧度安排也没关系，只需上下压缩，在二维平面上就已经显得像是这么回事了。

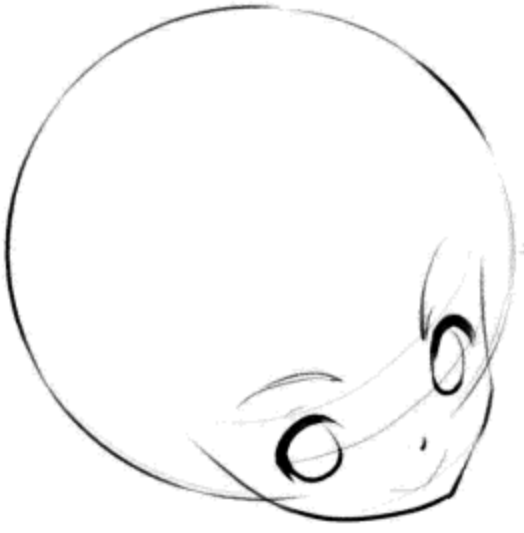


增大头发所占面积，纵向压缩脸部组成部分。

这是个不常描绘的仰视视角。纵向压缩除鼻子外的脸部组成部分。



下巴凸出至圆外。



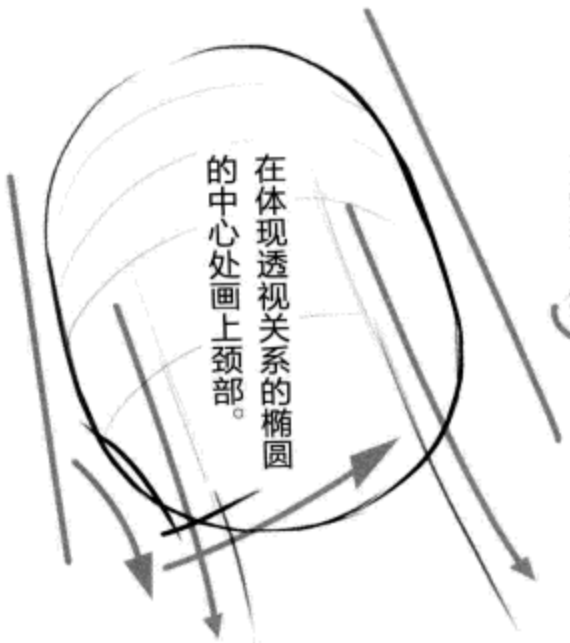
沿着轮廓的弧度安排脸部组成部分。



在圆上添加点缀性的头发。







下巴位于轮廓的一角，其下端要凸出于椭圆之外。



沿着弧线安排脸部组成部分。



画出头发，盖住椭圆。

喜

表情符号

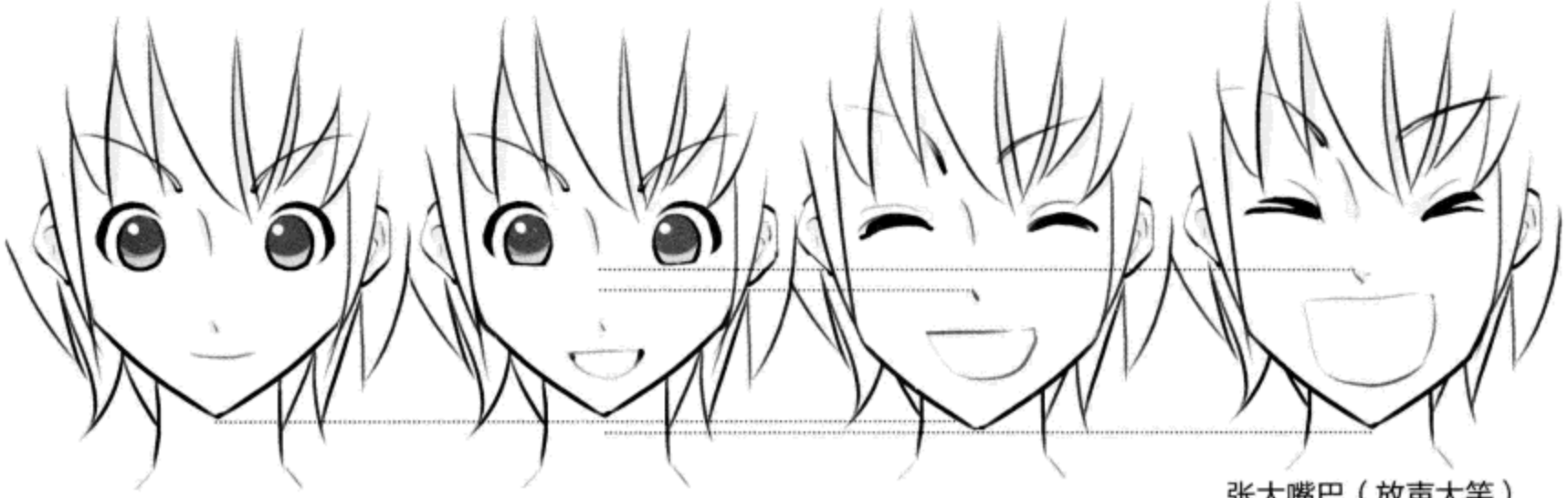


眉毛较为粗大，且呈圆弧状。眼睛闭上时是向上弯的弧线；睁开时，下部轮廓也是稍稍向上弯曲的。嘴巴呈半月状，为向上或者向下弯的弧线。

笑的时候、高兴的时候等等



笑（喜）的程度（变化的脸部五官和轮廓）



只有嘴巴动（微笑）

张大嘴巴（放声大笑）

＊嘴巴的面积会影响眼睛、鼻子的位置和轮廓。

左右脸的不同表情（含有各种感受的笑容）



“哼、哼、哼”的嘲笑



边哭边笑



“……”等不失体面的笑

喜



怒

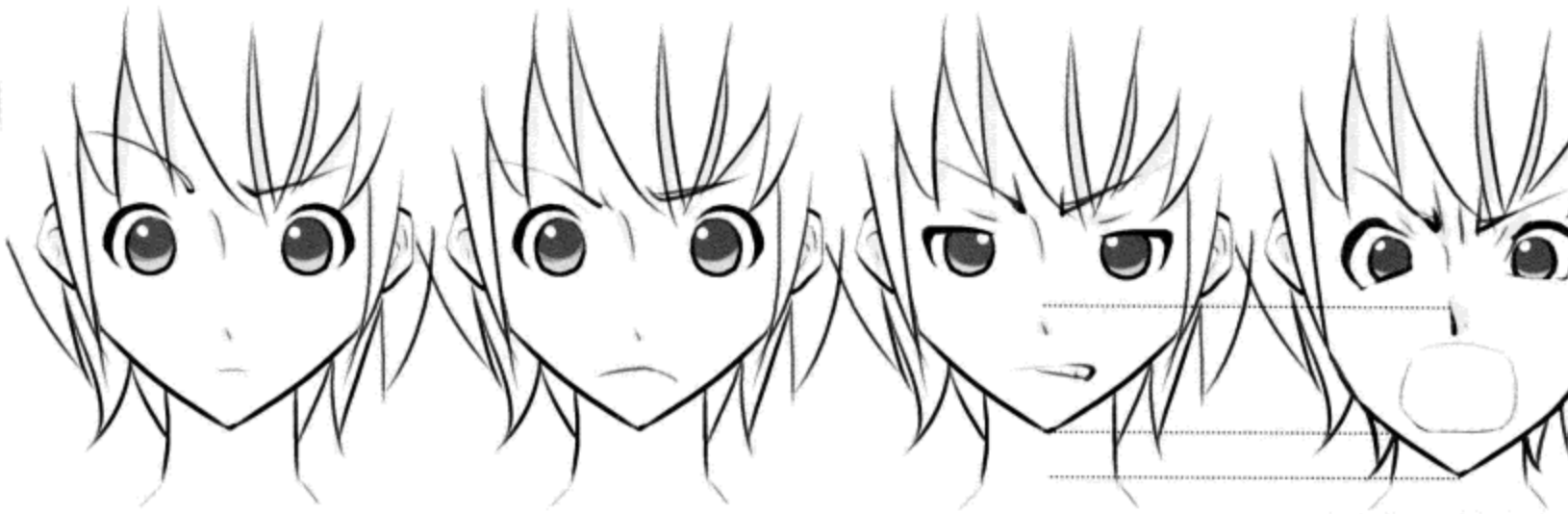


皱着眉头，眉毛的两端往上翘。两只眼睛一只眯着，一只睁开。嘴部的一侧很紧，给人以紧咬牙关的感觉。

发怒的时候、有事不顺心时等等



发怒的程度（变化的脸部五官和轮廓）



只有眉毛动 → 声嘶力竭（激愤）

＊嘴巴的面积影响到眼睛、鼻子的位置和轮廓。

左右脸的不同表情（含有各种感受的愤怒）



“……哈、哈、哈”等强作镇静的怒容

怒极而泣

“……！”等盛怒的表情

怒

实例

哀

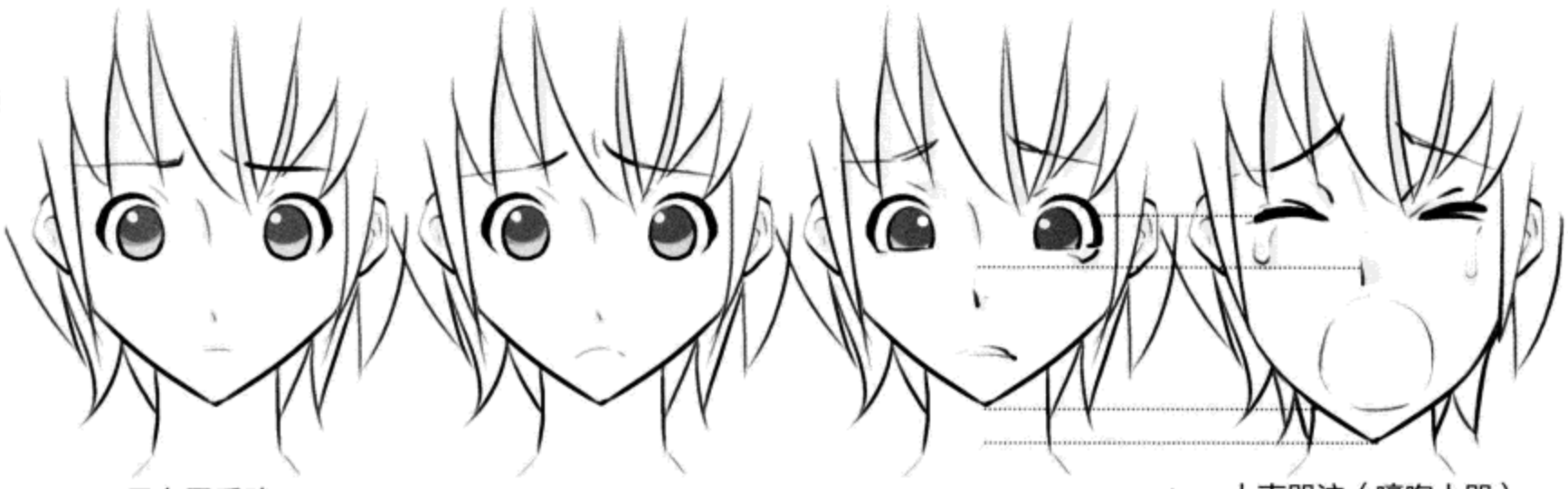


眉毛下垂。
眼中含泪，眼眶湿润。
嘴巴呈反向半月形（与笑时方向正好相反）。

悲伤的时候、期待落空的时候等等



悲哀的程度（变化的脸部五官和轮廓）



只有眉毛动 → 大声哭泣（嚎啕大哭）

＊嘴巴的面积会影响到眼睛和鼻子的位置和轮廓。

脸部上下的不同表情（含有各种感受的悲哀）



边哭边笑（左右脸表情不同）　又泣又怒（左右脸表情不同）　静静地哭









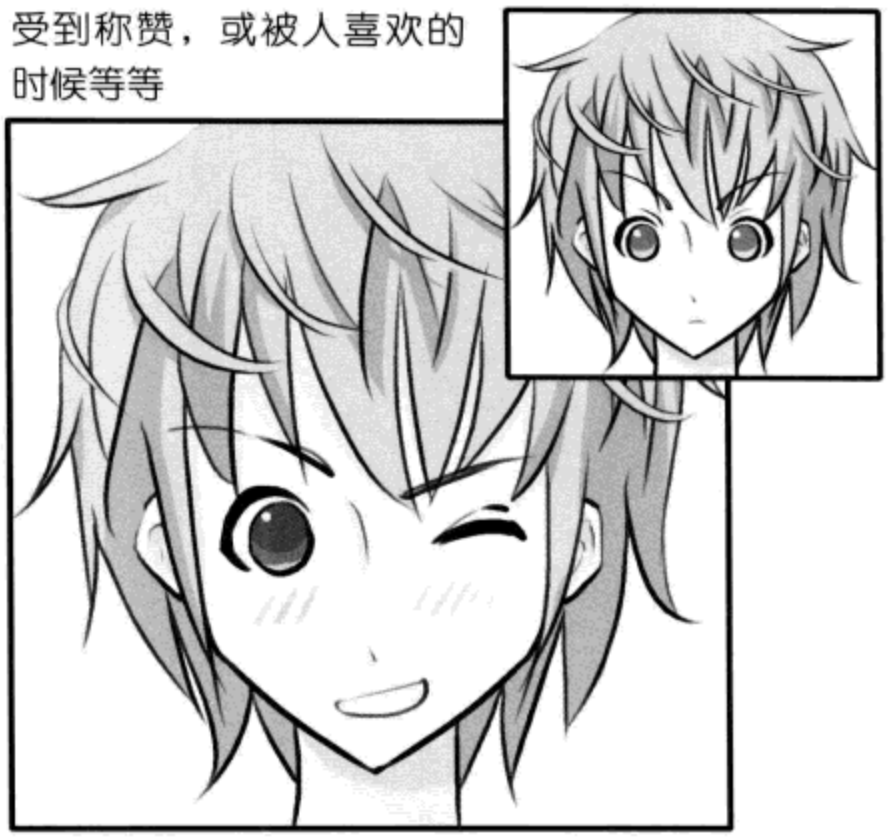
实例

羞

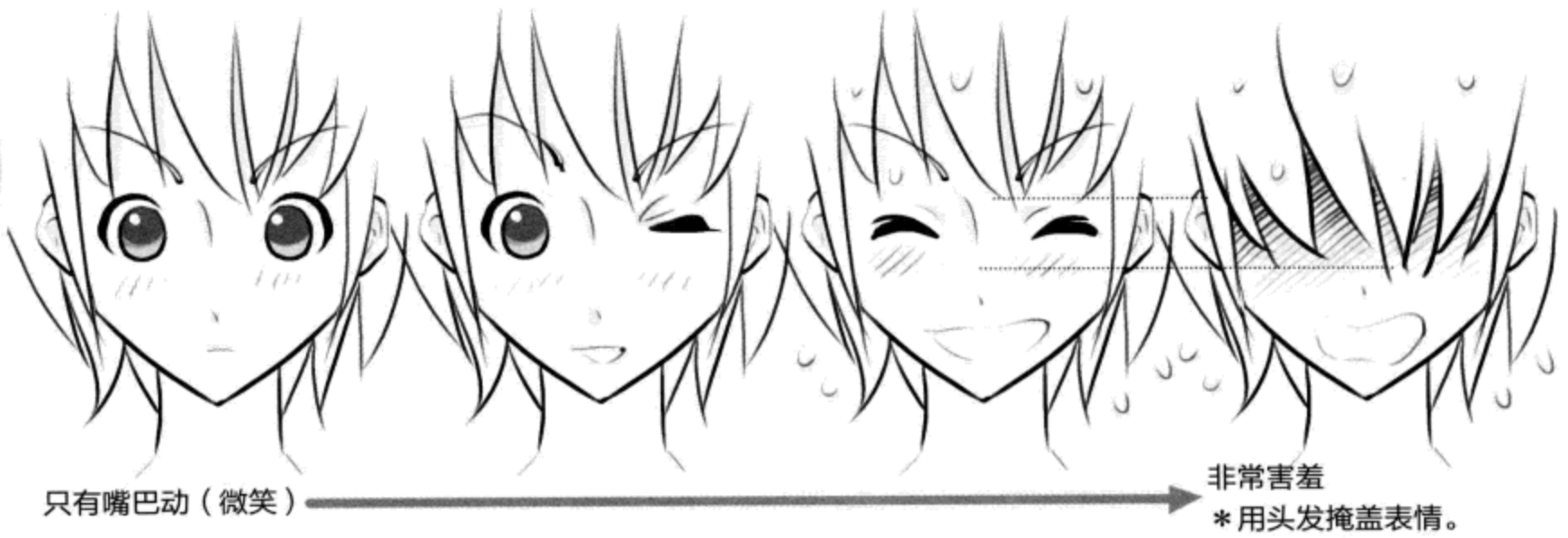


两条眉毛的形状不同（表示不知道该做何表情），眼睛一睁一闭（理由同上）。嘴巴的形状与喜悦时相同（因为心情还是不错的）。

受到称赞，或被人喜欢的时候等等



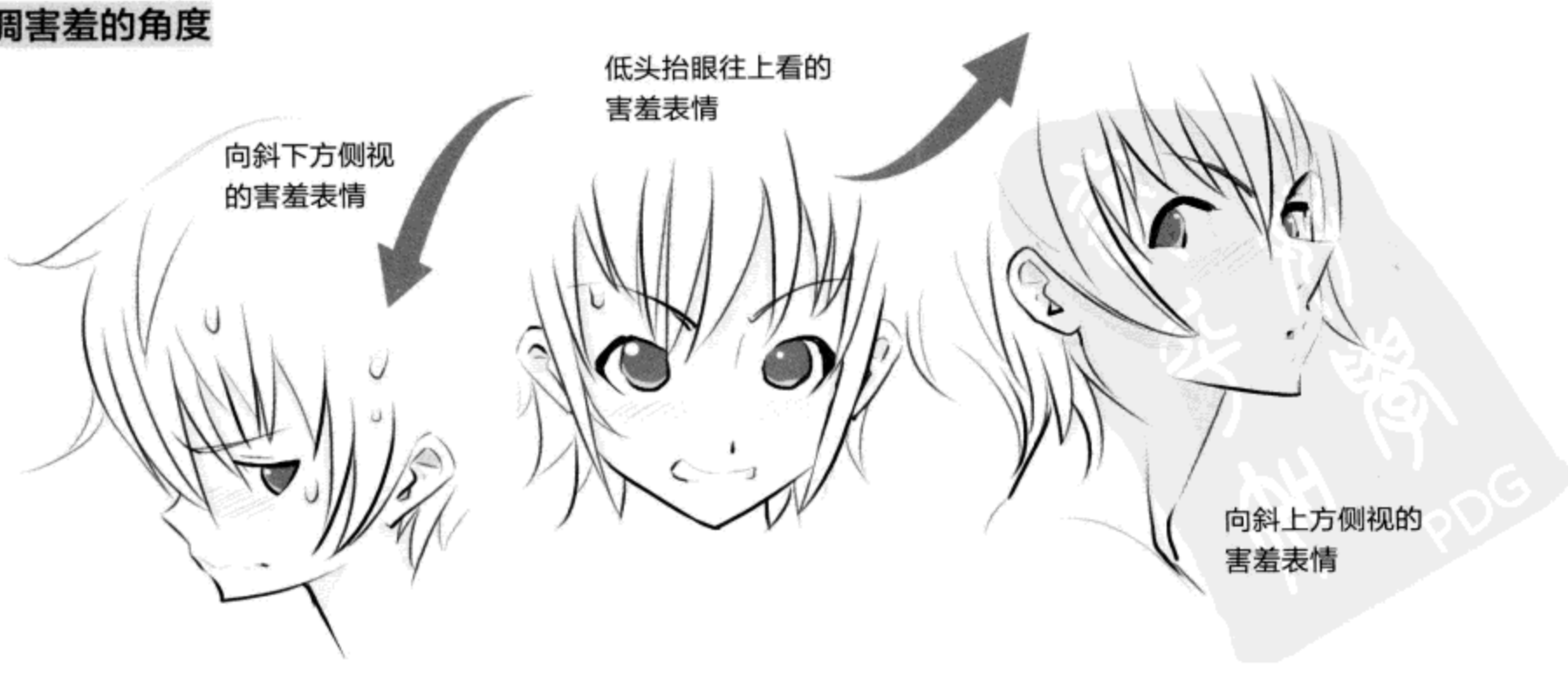
害羞的程度（变化的脸部五官和轮廓）



只有嘴巴动（微笑）

非常害羞
＊用头发掩盖表情。

强调害羞的角度



实例



边哭边笑



蔑视



着急

惊讶

烦恼

得意

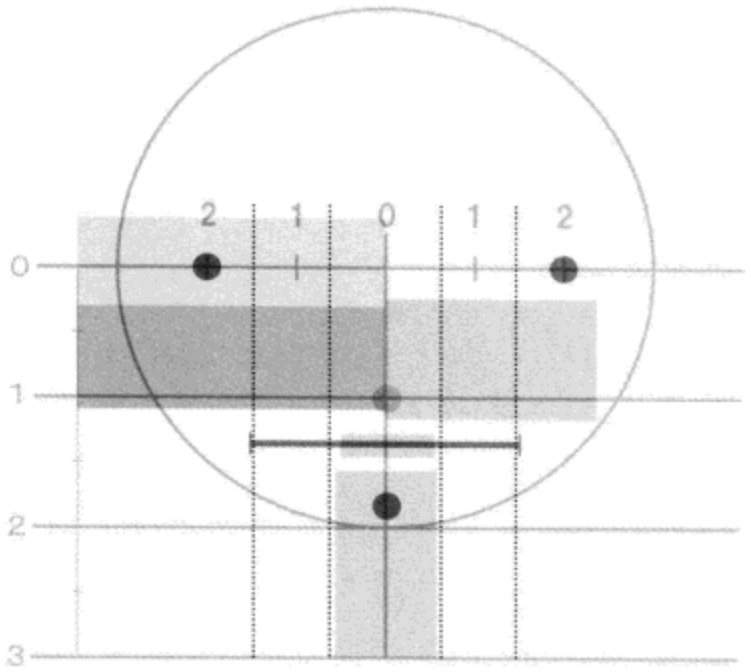
怎么样……

傲慢

将S·M·L型人物的年龄区分开

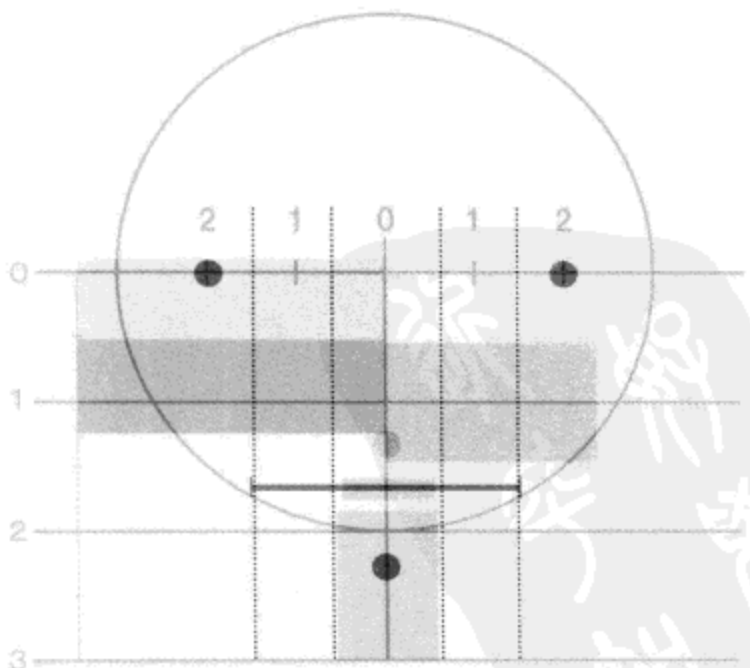


不论是稍稍长大的S型人物还是年幼的S型人物，只要用心建立“男性脸部辅助线”，都能描绘。





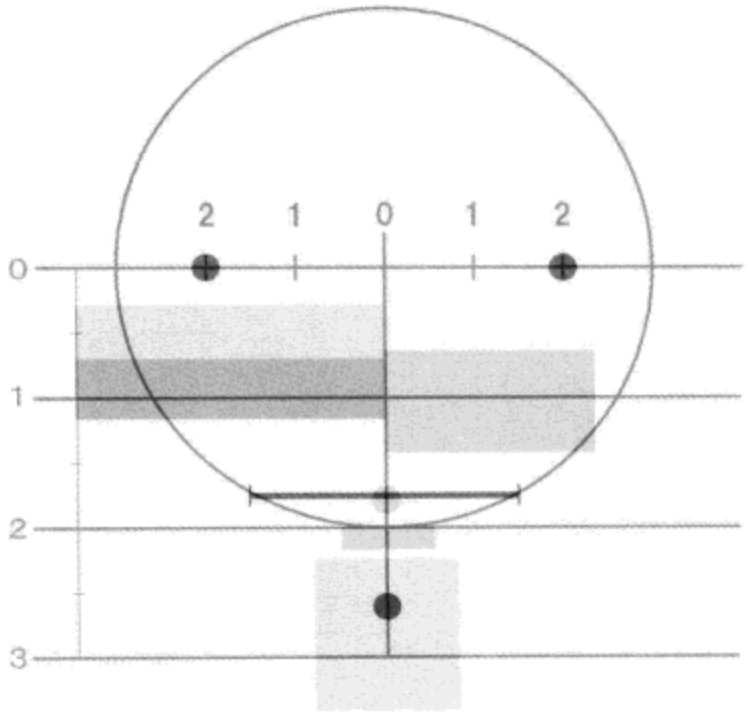




通过努力便可产生你所偏爱的S型人物！

M

仅限于 M 型与 L 型中间人物的画法。自行设置脸部的宽度和眼睛、嘴巴、鼻子等五官的位置，便能画出你所偏爱的 M 型人物。





L

改变下巴的形状

尖下巴给人年轻的感觉。

下巴有棱角的话，则给人骨骼结实的感觉。

留有胡须

用指向下巴轮廓线的连续的三角形来表现胡须。

画出皱纹

皱纹画得太多的话就成了老头了，因此只在眼睛下面和嘴角处稍微画上一点。



只在一边的嘴角处画皱纹就可以了。



Q版人物的画法

描绘Q版的男孩形象时，一般都要画得圆润可爱一些。即表现的重点放在“可爱”上，而不是“男人味”上。



原本的头身比为7头身。



2头身
身体躯干与腿的比例约为1:1，要保持身材圆润。



3头身
脸部、躯干、腿基本上一样大。腿稍长一点比较帅气。脸部的变形程度与2头身基本相同。



4头身
与3头身相比，腿更长，与S型人物的体型较为接近。脸部则保持变形后的样子。

Point

- 描绘Q版人物时，基本上不考虑人物原有的体型和脸部形状。
- 可以通过发型、眼睛的形状、服装和动作来彰显特征。
- 手、脚较小。身体的宽度与脸部相同或更小。
- 描绘脸部时，轮廓要圆，眼睛要大。鼻子不画也可以，嘴巴要画得小一些。







所谓变形，就是将人物的某些特征加以夸大，其他部分则进行简化的一种处理方法。描绘变形人物（Q版人物）时，重要的是要在相同的头身比、相同的体型中找出能体现该人物特征的重点来。

第2章 身体的画法

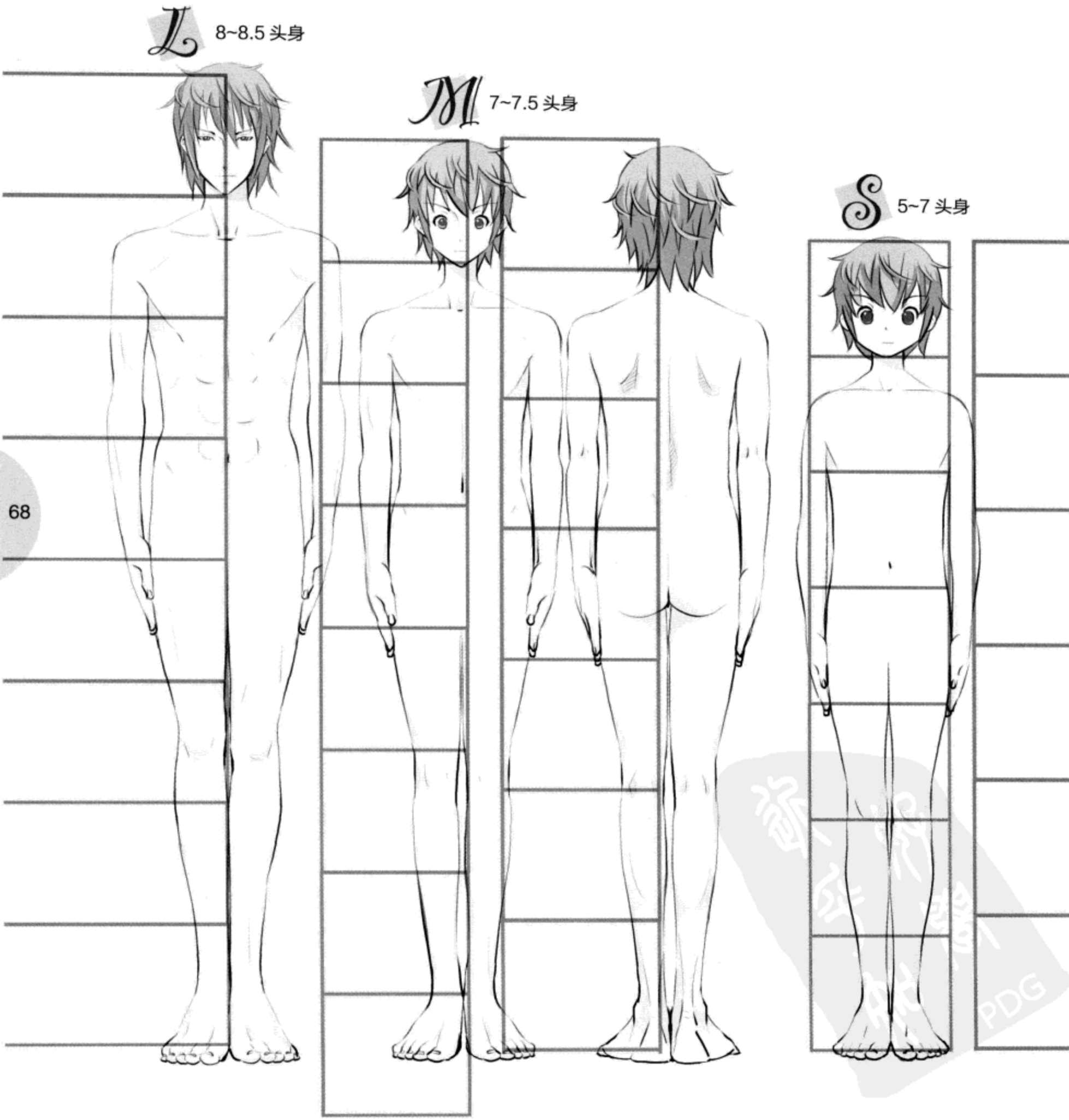


在这一章里我们将介绍人物身体的一些基本画法。让我们以M型人物为主，练习一下人物全身的画法吧。一般来讲，如果能画好裸体的动作造型，那么穿上衣服的人体也能画得较为均衡。在这一章里，我们还将介绍肌肉的画法。

关于头身比

大致的头身比

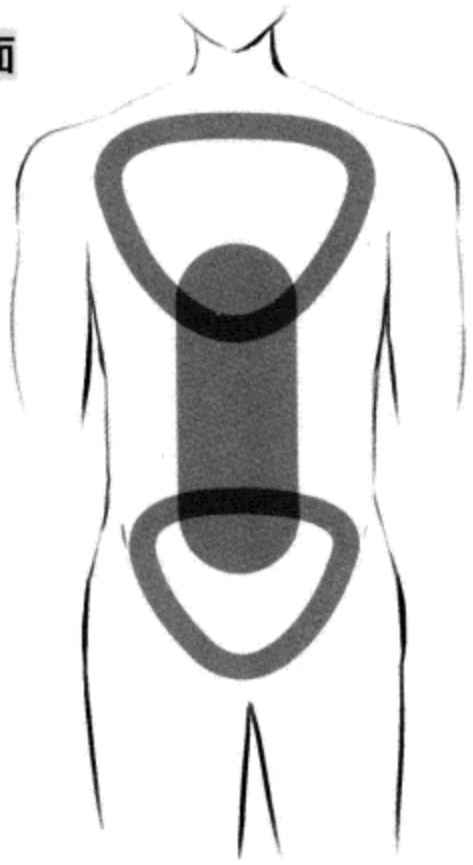
下图为各类型人物的大致头身比。



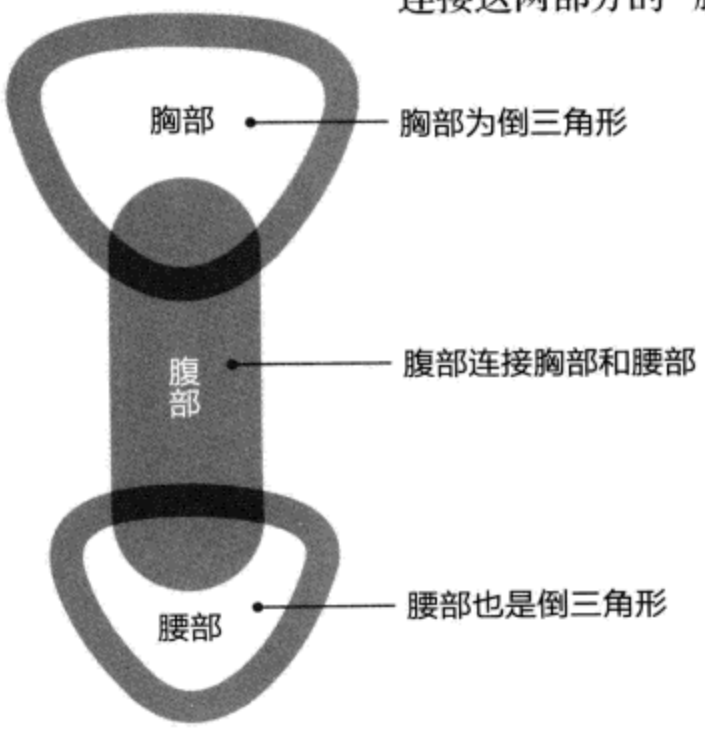
躯干的画法

正面和正侧面的身体平衡部件

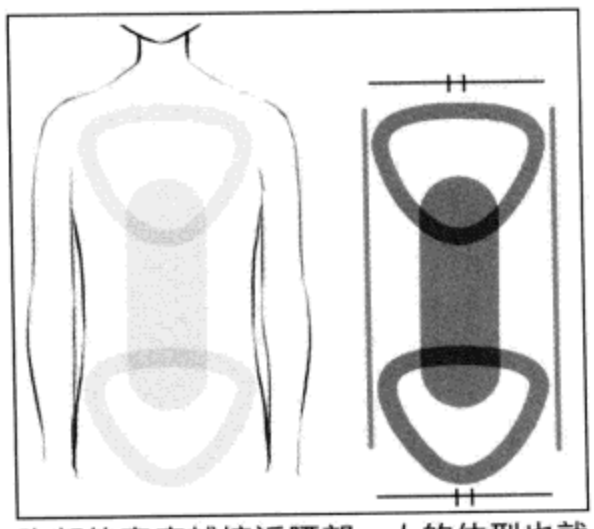
正面



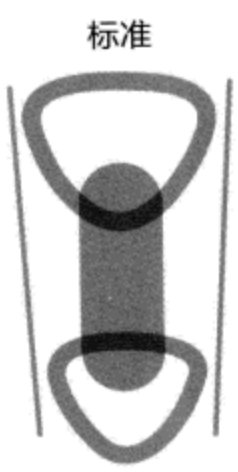
身体平衡部件由“胸部”、“腰部”和连接这两部分的“腹部”三部分组成。

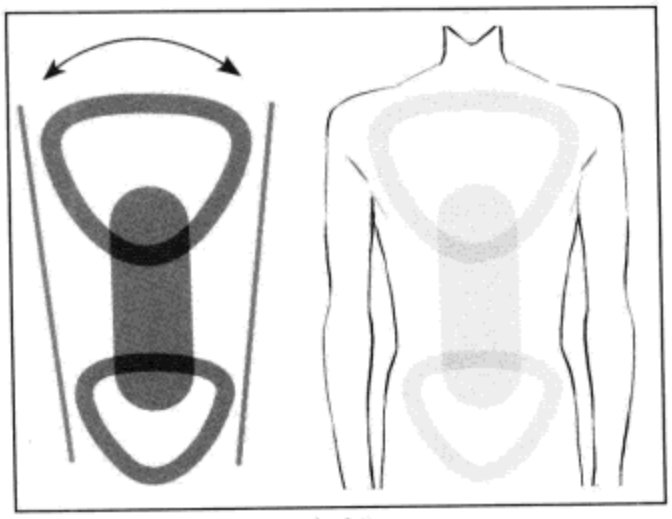


胸部平衡的变化会影响到体型



胸部的宽度越接近腰部，人的体型也就越接近幼年。





胸部越大越有男子汉气概。

正侧面



从颈部到躯干的骨骼线为∽形曲线。



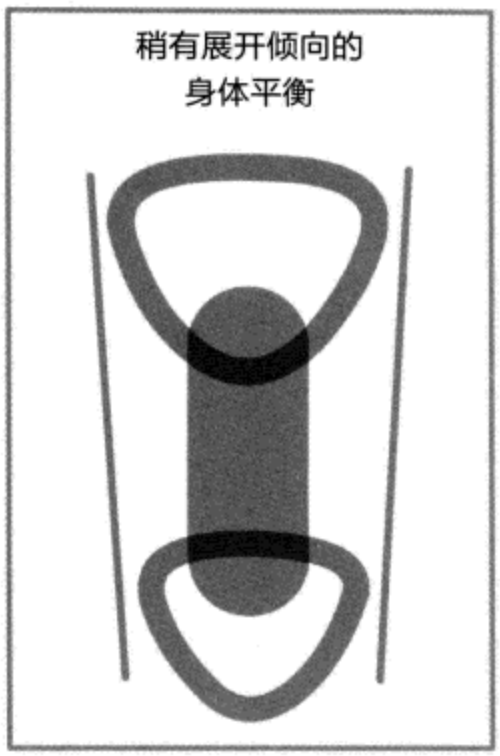
S·M·L型人物的正侧面身体平衡部件都相同。

躯干的基本信息

改变身体平衡部件的形状，便可画出各种类型的躯干了。

M

稍有展开倾向的
身体平衡

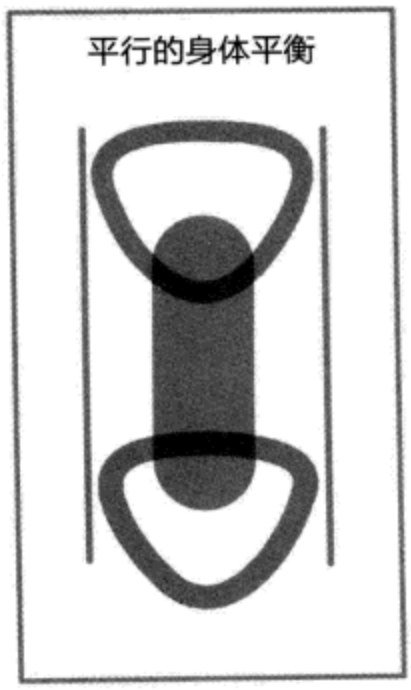


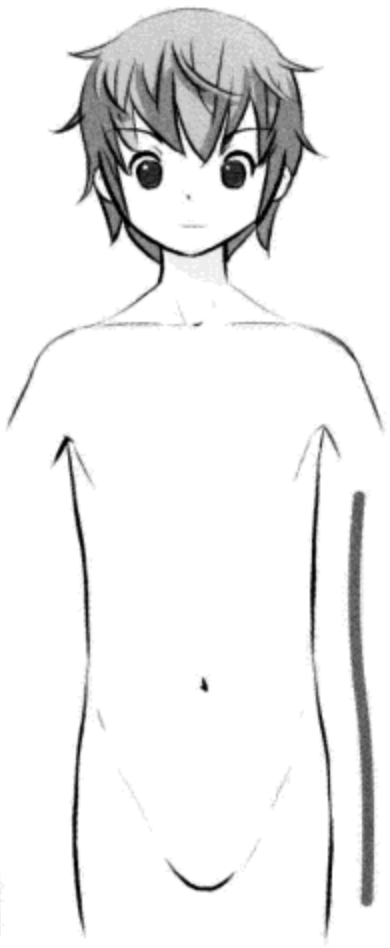




S

平行的身体平衡





起伏较小，腹部稍窄。



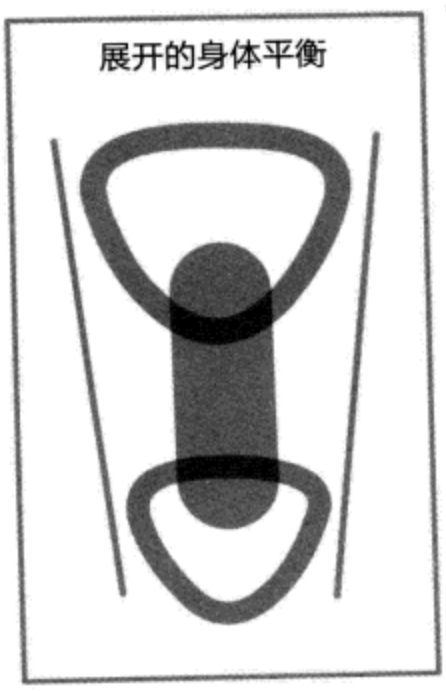
后背稍宽（呈倒三角形）

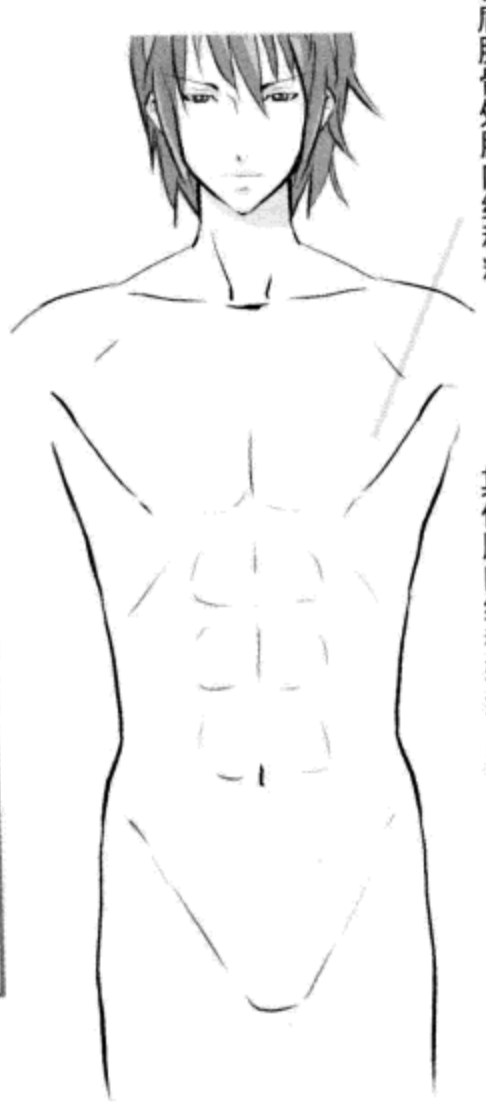


S形稍微倾斜，有向前突出的感觉。

L

展开的身体平衡





胸肌和肩胛骨处肌肉线稍粗。



其他肌肉线都较细、较浅。

最低限度地画出肌肉线。

肌肉线除了有纵向的之外，还有横向的。

头部的活动范围

左右活动范围

俯视

上下活动范围

正侧面视图

斜向活动范围

躯干的活动范围

* 腰部固定时躯干的活动范围

颈部可转动
近 90° 。

腰部固定后活动范围不到 180° ，如果加上下半身的活动范围便有可能达到 180° 了。

腰部固定后，上半身的
活动范围接近 90° 。

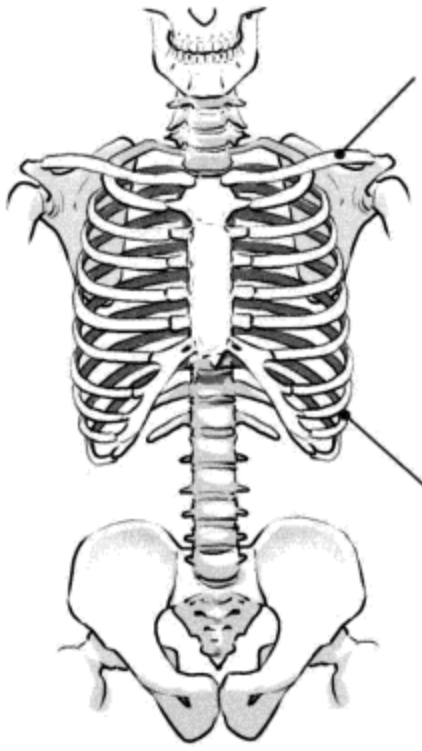
左右横向

前后

表现躯干肌肉的线条

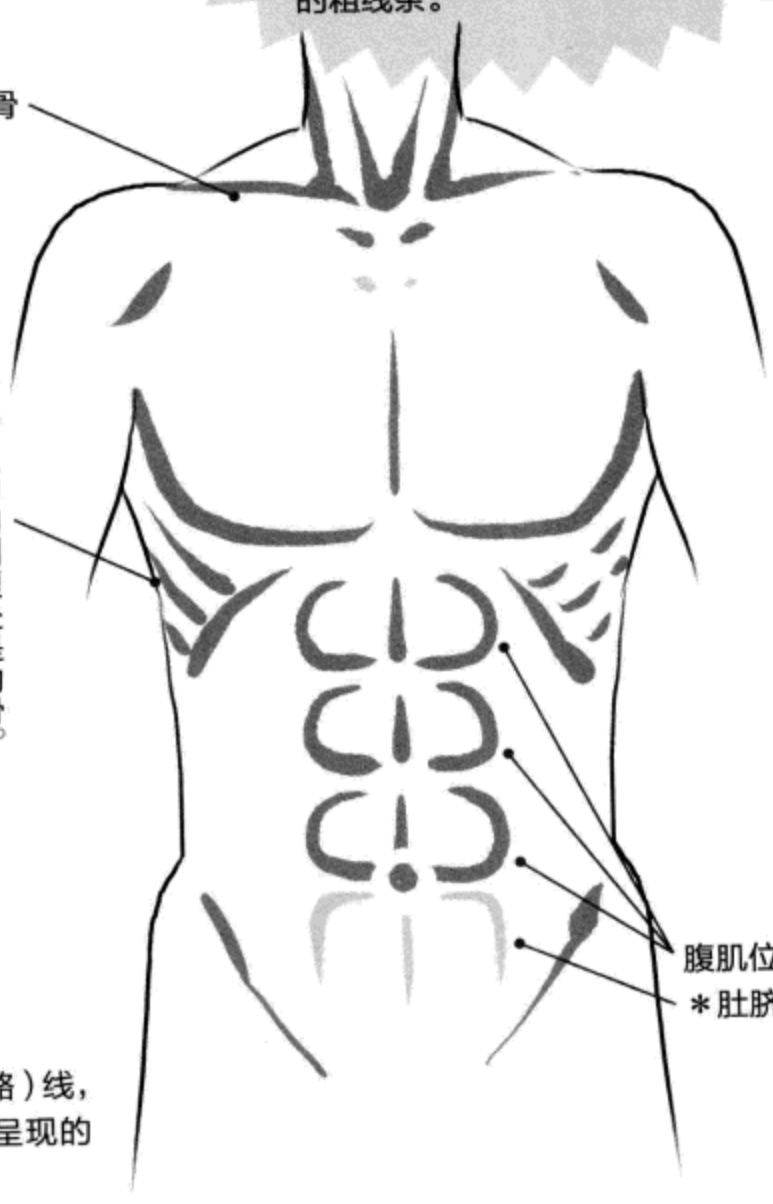
画出这样的线条！

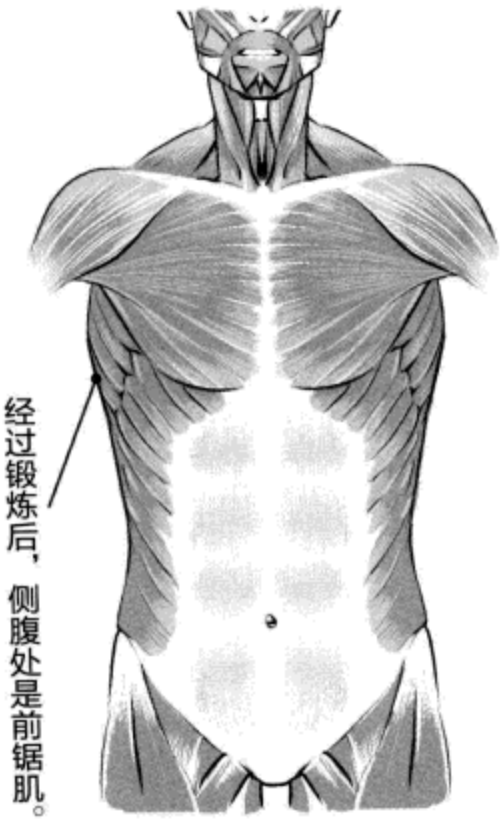
在不知道肌肉位于何处、如何安排时，请先画出这样的粗线条。



锁骨

瘦弱人物的侧腹处是肋骨。



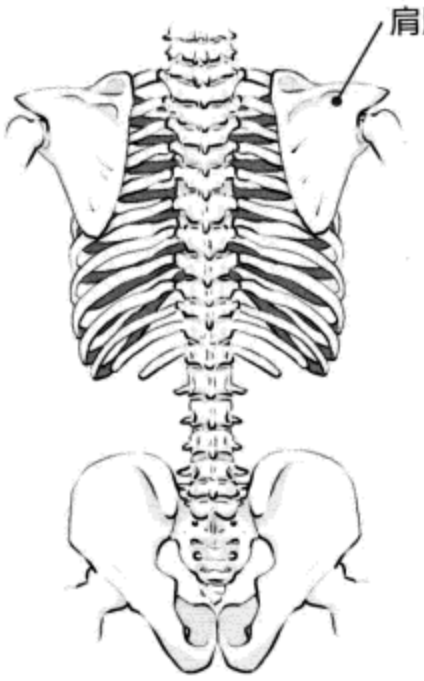


经过锻炼后，侧腹处是前锯肌。

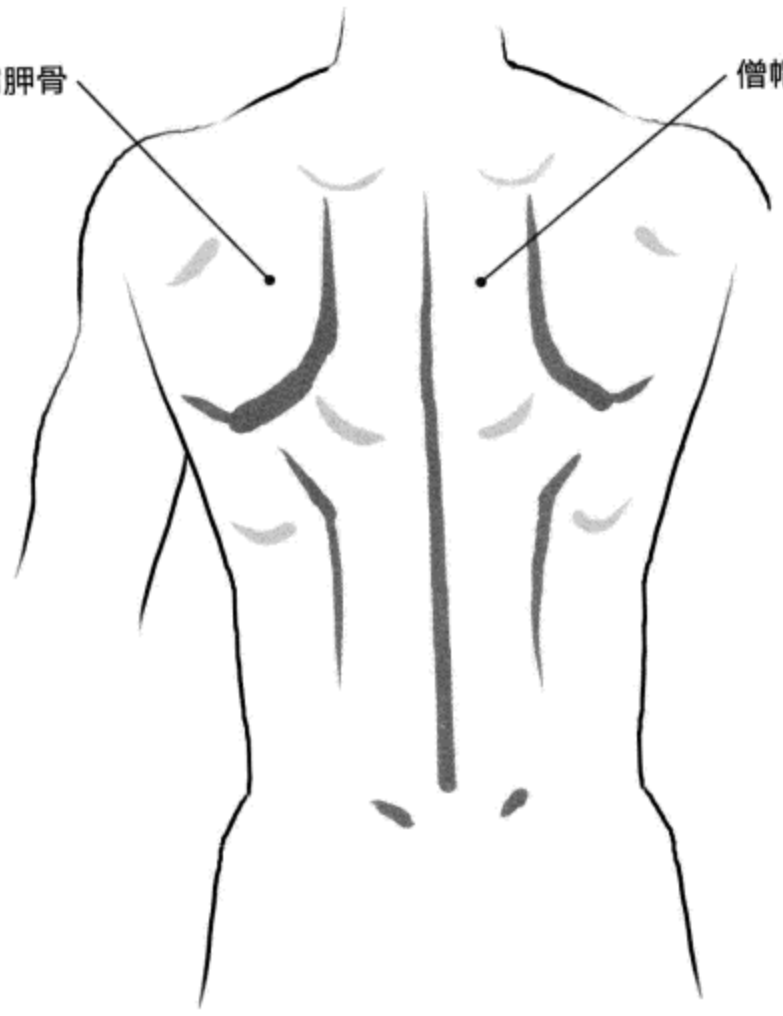
腹肌位于肚脐上下，总共六块 。

＊肚脐下面还有两块腹肌（基本上不画）。

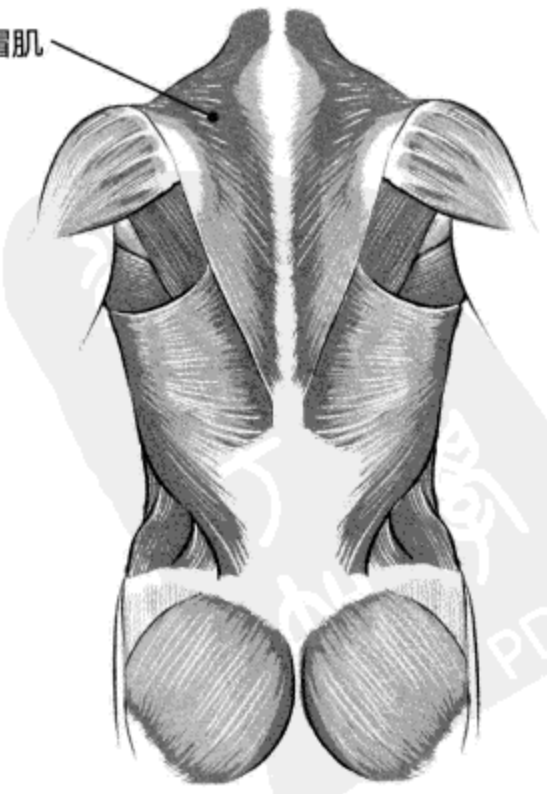
＊深色线表示基本肌肉（筋、骨骼）线，浅色线表示进一步锻炼后所呈现的肌肉线。



肩胛骨



僧帽肌



从肩膀到手臂的画法

表现手臂的肌肉线条

注意手臂上最为重要的肱二头肌的位置。

画出这样的线条！

肱二头肌位于上臂中部时，只需画出表示阴影的线条。

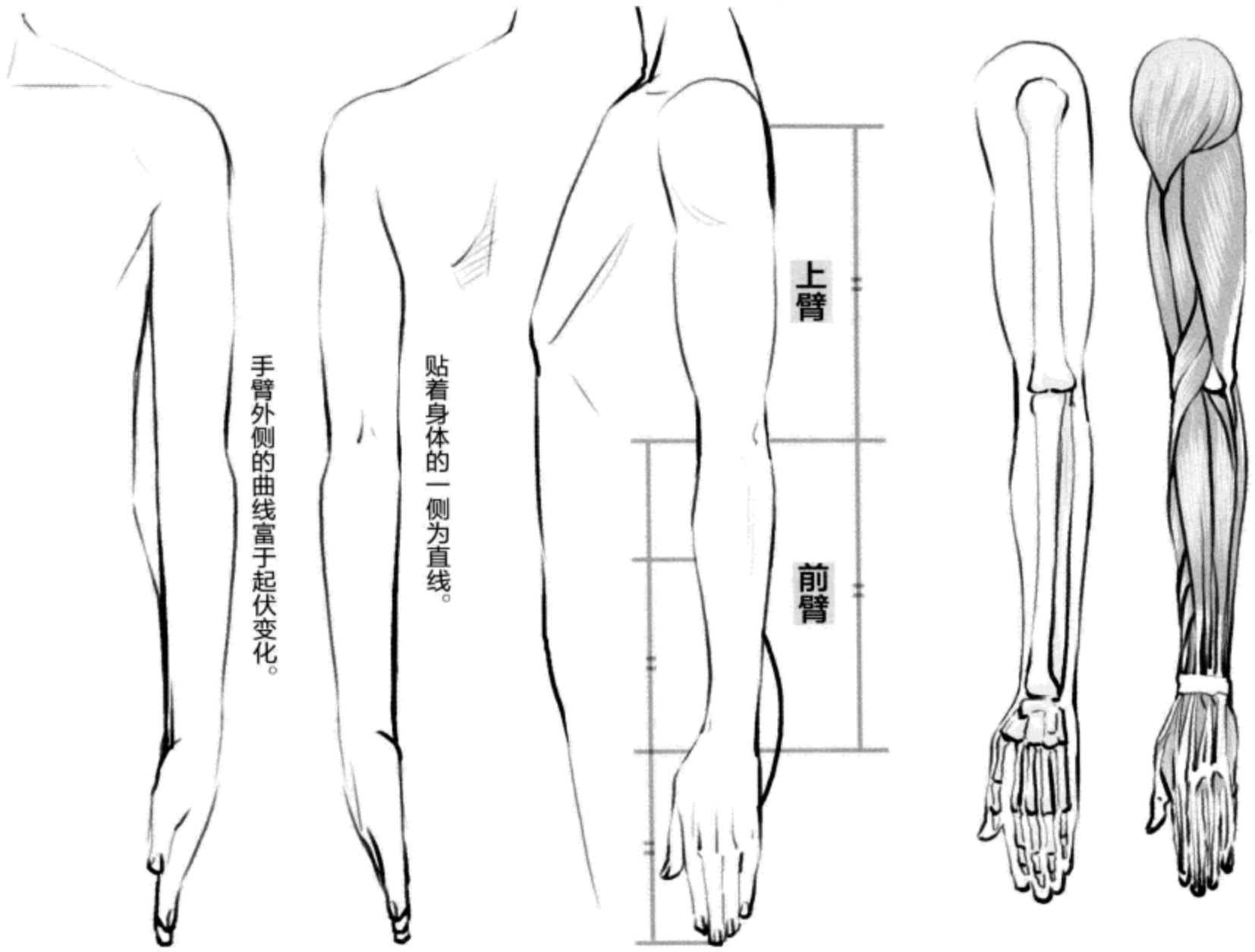
手指与手臂之间的肌腱都浮现出来（＊全部画出来比较麻烦）。

肌肉线要与手臂轮廓线平行。画入的部位基本上都是固定的，因此如果部位不对或画得过多的话就会显得十分别扭了。

如果肱二头肌处在不易展示的角度，也不必过于强调。

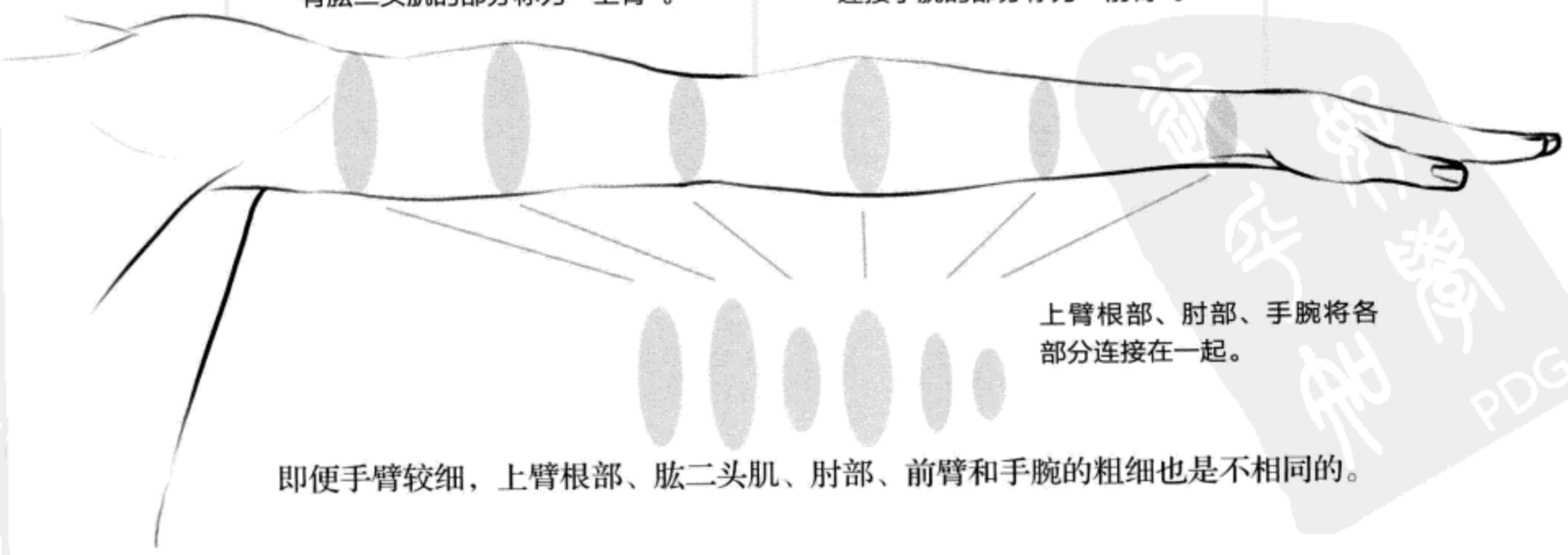
手臂的基本信息

手臂的基本画法，S・M・L 型人物是通用的。



有肱二头肌的部分称为“上臂”。

连接手腕的部分称为“前臂”。



上臂根部、肘部、手腕将各部分连接在一起。

即便手臂较细，上臂根部、肱二头肌、肘部、前臂和手腕的粗细也是不相同的。

肩膀的基本信息

可将肩膀看作手臂的一部分，起着连接手臂和躯干的作用。

前

举起手臂时，肩膀也被抬了起来，因此要注意，手臂并不是突然从身体上竖起来的。

后

锁骨也和肩膀一起上移。

肩膀抬起时，从背后看，肩胛骨也同时上移。

肩膀与锁骨和肩胛骨也是密切关联的。





肩膀（锁骨、肩胛骨）的连接



描绘手的基本形态

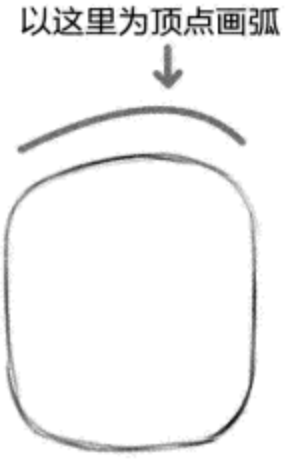
画手时要考虑到整体的圆弧。

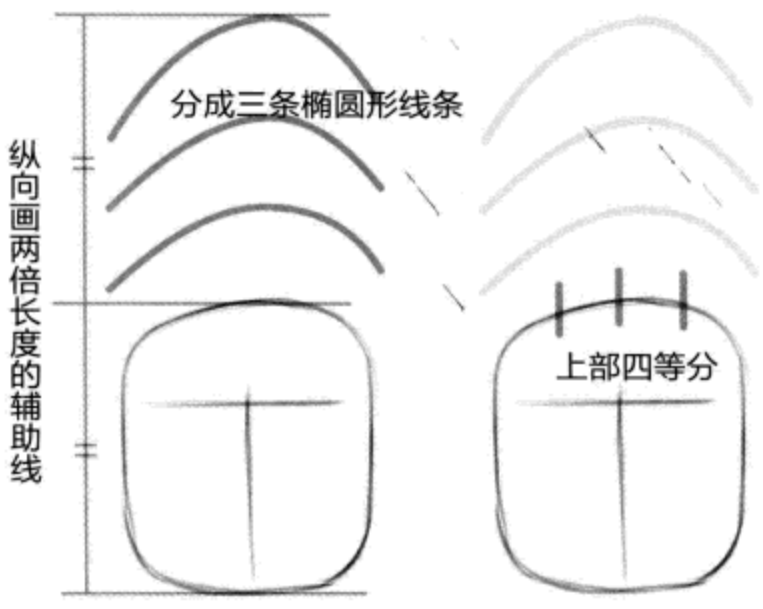


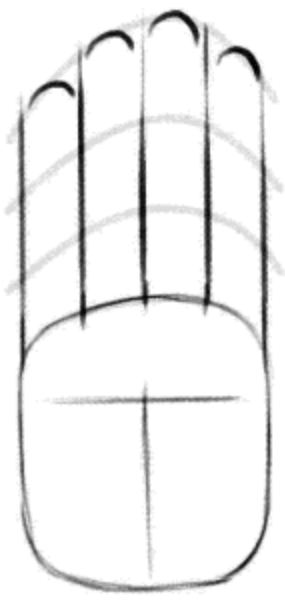
比实际的手指更修长，粗细也要均匀。



保持手部平衡的方法







画出中指的指尖最高，而小指的指尖最低。



大拇指的指尖与其他手指的第一关节处于同一条椭圆线上。

补充

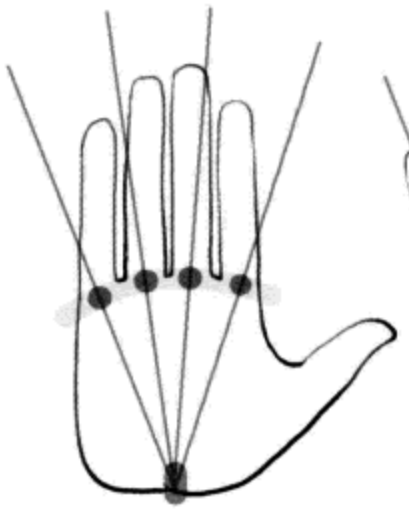


手指与手指之间是分开的（有间隔）。

张开的手指



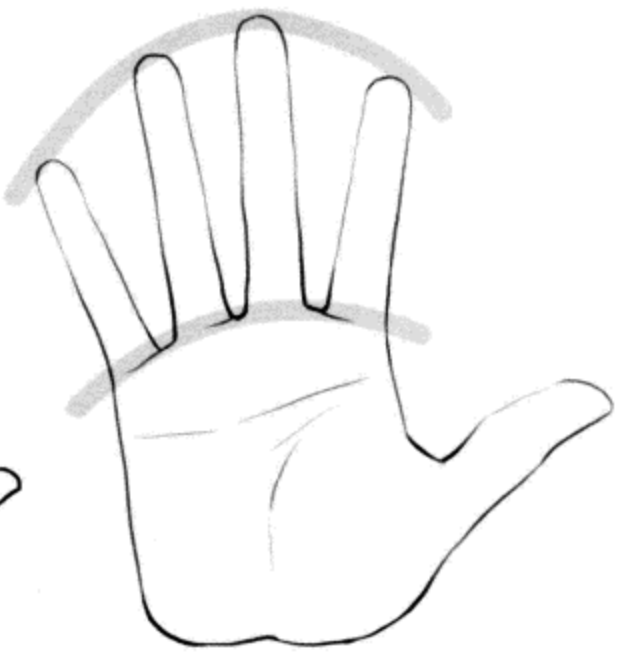
在手掌中心下方画上圆点。



手指呈放射状分开。



顺着辅助线描绘手指。



请注意手指根部到指尖的长度。

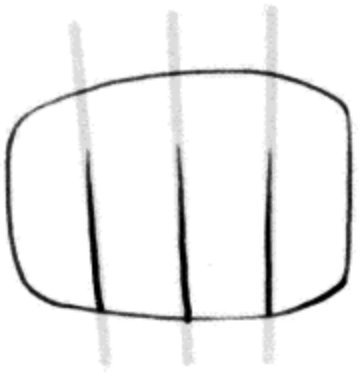
握拳（正面）



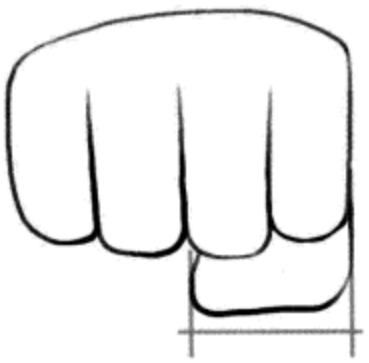
画出上下两侧的辅助线。



纵向四等分。



画出四根手指。



画出大拇指。

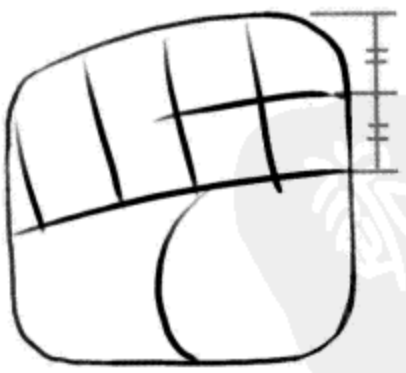
握拳（手掌一侧）



在上部和中心处斜向画出辅助线。



大拇指的根部是圆的。



大拇指的辅助线位于手掌中间，长度到中指为止。



描绘出大拇指。

握刀的手



按响指关节的手



捋起头发



和平指



按在嘴上的手



拿着物体的手

放在头上的手

十指交叉的手

邀请的手势

手与手臂的连接

接合部分

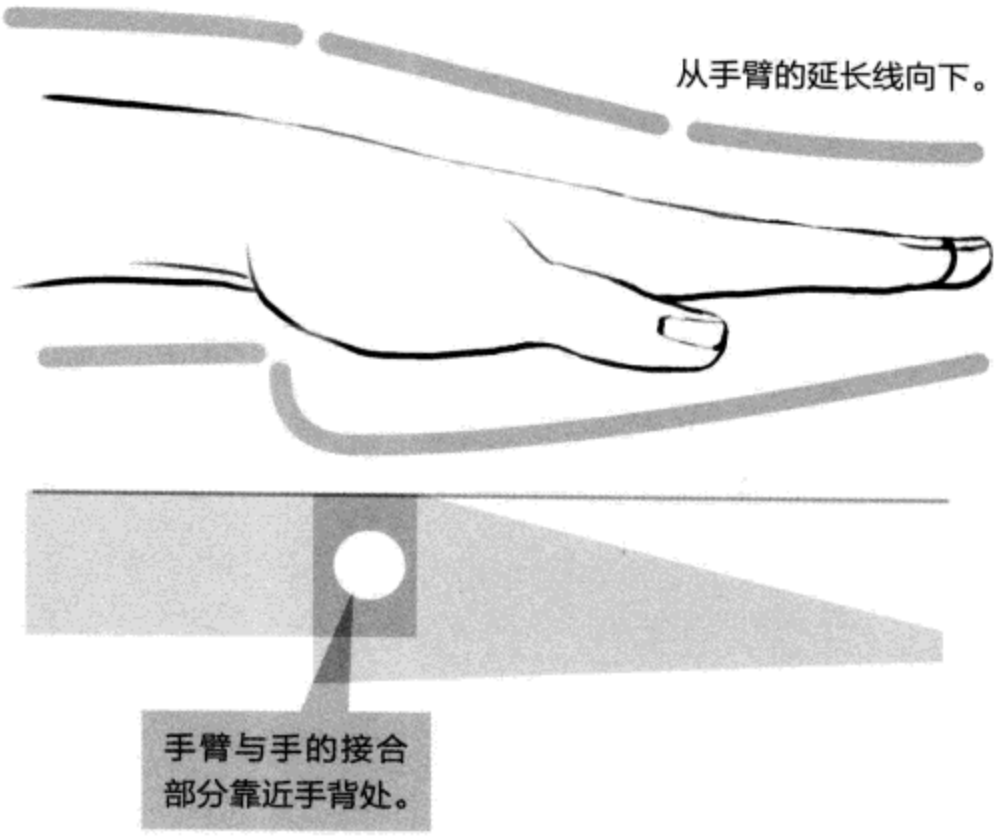
手与手臂的接合部分不在手部的中心线上。



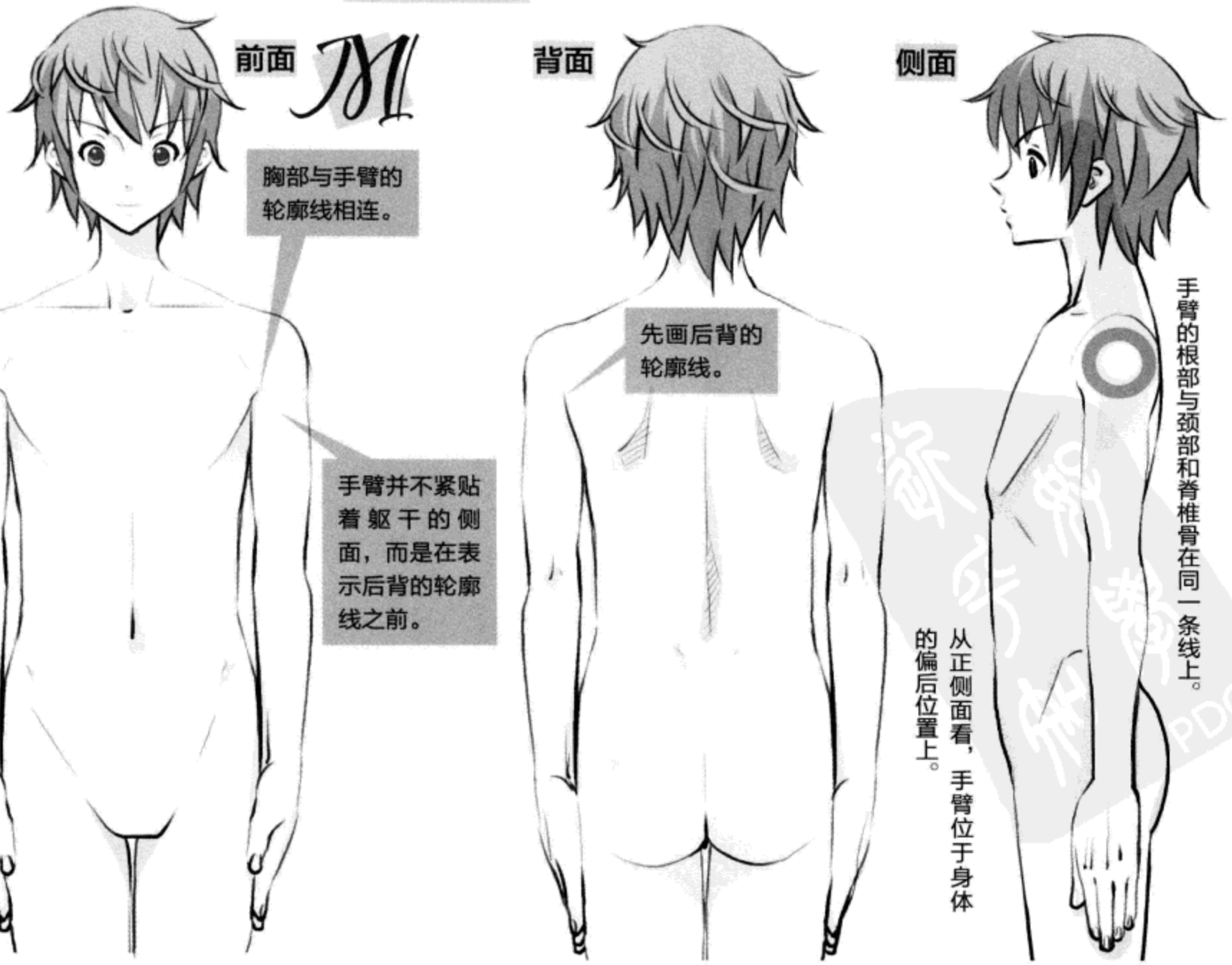
侧面所见的接合部分

从手臂的延长线向下。

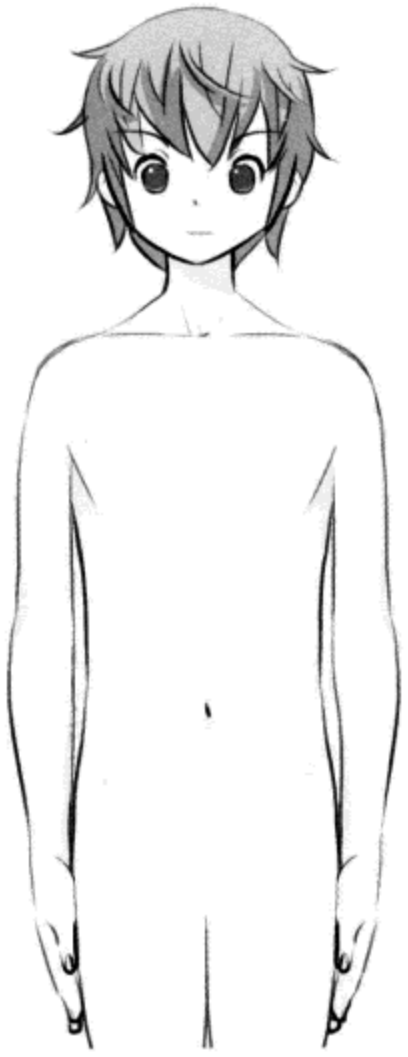
手臂与手的接合部分靠近手背处。



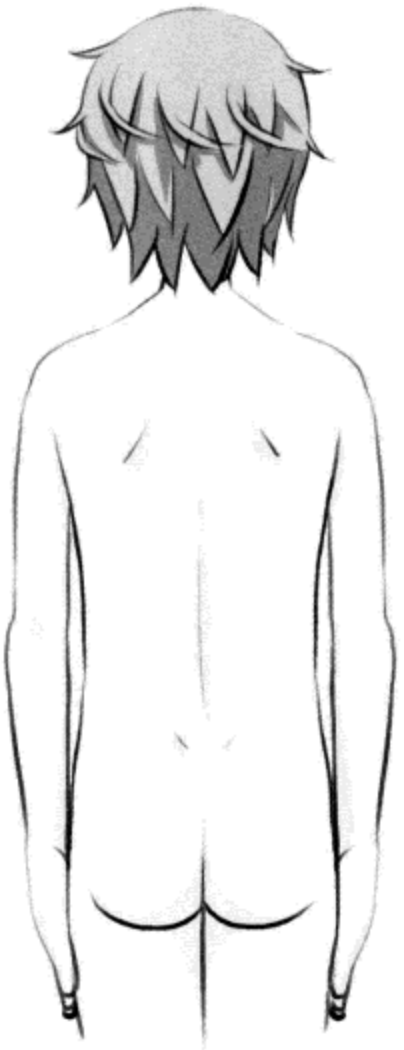
手臂的连接处



手臂的长度达到腰部以下



肩部要平缓

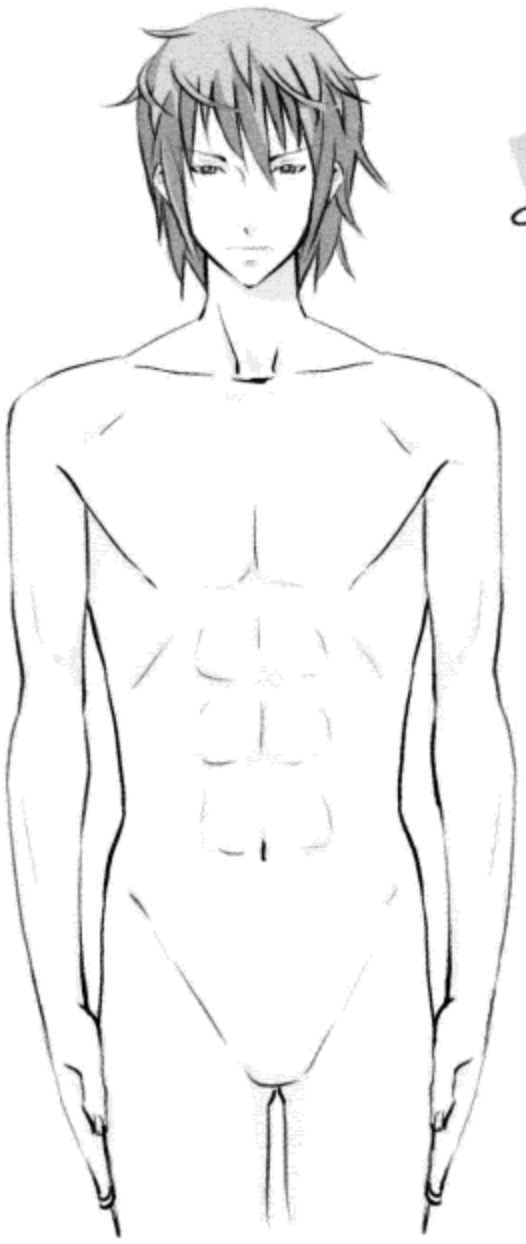


毫无肌肉感

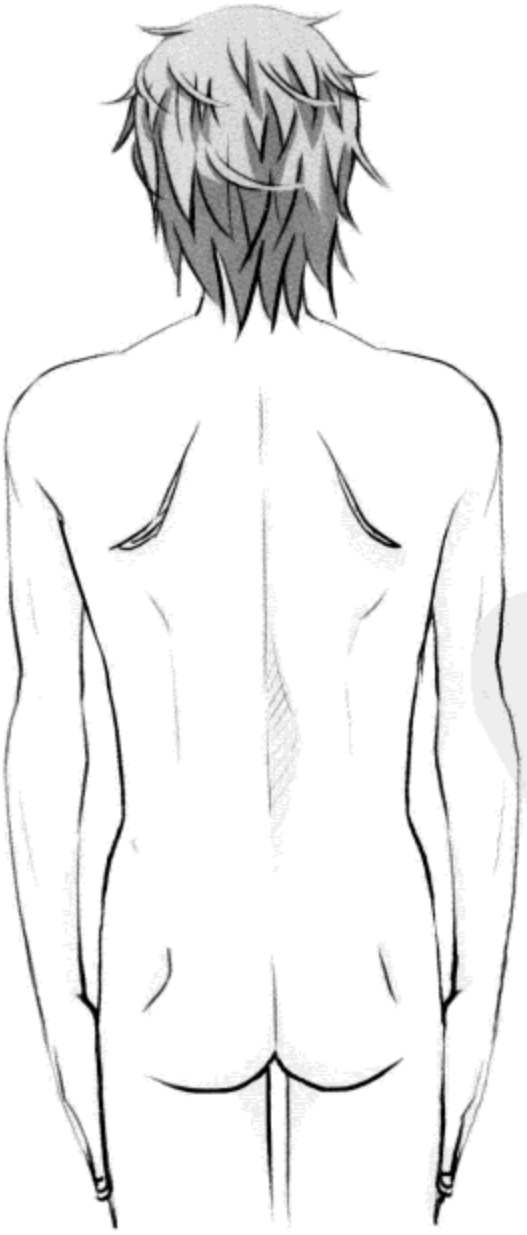
无论从哪个角度看都给人十分削瘦的感觉。



腹部凸出一点更能显出年幼特征。



手臂上要有肌肉隆起。



肩膀上有发达的肌肉。



腹肌所引起的起伏不太明显。

上臂的肱二头肌可通过斜侧面或正侧面的角度来加以突出。

从肩膀到手臂的活动范围

S

俯视

手臂前后方向上的活动范围。
从胸部的斜上方到斜后方。

L

前

手臂上下方向的活动范围。
从紧靠头部的位置到另一侧的腰部附近。

M

侧面

手臂前方上下的活动范围。
从头部后侧附近到腰部后侧。

手腕的上下活动范围

斜上、斜下
位置的极限。

手腕的左右活动范围

大拇指一侧的方向上
几乎不可动。
小拇指一侧的方向上
稍微能动一点。

肘部的活动范围

弯曲成V形就到极限了。

伸展开的手臂几乎是呈直线的。

若是女性人物，还能
再反翘一点。

使用三处关节自由活动。

直到前臂都固定不动。

啪嗒、啪嗒

直到上臂固定不动。

咕噜 咕噜 咕噜

自由活动。

砰 砰 砰——

上半身的实例

肩膀的宽度、肌肉的多少、胸部的厚度等元素在每幅画中是不相同的。请大家找出与自己要画的人物一致的图画来。

















下半身的画法

描绘腰和腿

对于 S、M、L 三种类型的人物来说，下半身的画法是通用的。

腰部关节处稍有凹凸。

膝盖以下较长的话显得帅气。

1~1.2

外侧的轮廓线起伏明显。

内侧的轮廓线近乎直线。

不可以下垂。

连接处较粗

大腿中心也较粗

膝盖处较细

膝下收缩

小腿肚较粗

脚踝处要紧收

从小腿肚到脚踝要平缓地收缩。

小腿肚（腓肠肌）

阿基里斯腱（跟腱）

画出这样的线条！

纵向的肌肉（筋、骨骼）线较多，但都有固定的位置。

与手一样，各脚趾到脚踝之间也都有肌腱隆起。

腿的肌肉（筋、骨骼）线几乎都是顺着腿部轮廓线走的。

描绘脚尖

外侧（脚背）

以大拇指和食指为顶点画出圆弧。

内侧

侧面（内侧）

踩在地上时的脚底的线条。

前

后

外侧脚踝较低

内侧脚踝较高

侧面（外侧）

小指一侧能看得见脚背上的筋。

虽不踩在地上，但该侧仍为直线。

脚踝的连接方法（印象图）

直接画在小腿轮廓线（内侧）的延长线上。

外侧线须画出一个较大的角度，使其突出。

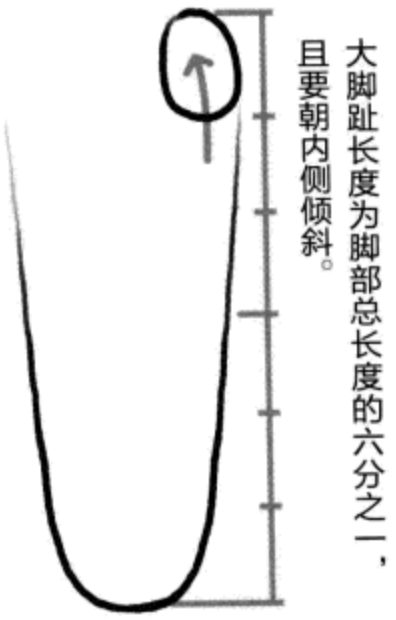
用一个梯形将其与小腿连接起来。

描绘脚的基本形态

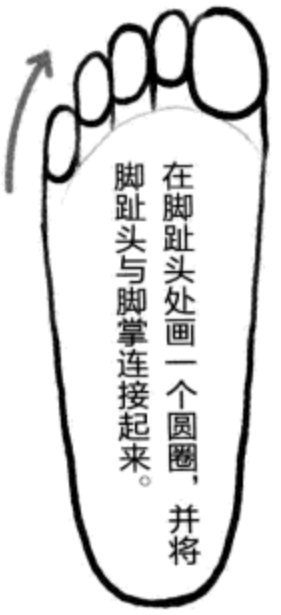
脚的基本画法对于S·M·L三种类型的人物来说是通用的。

脚底







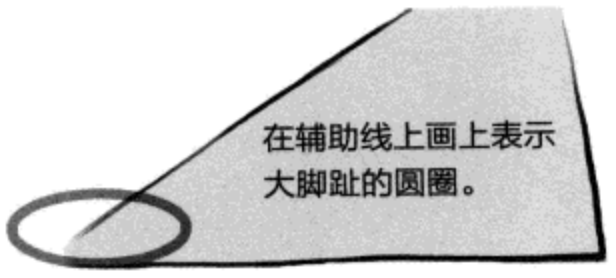


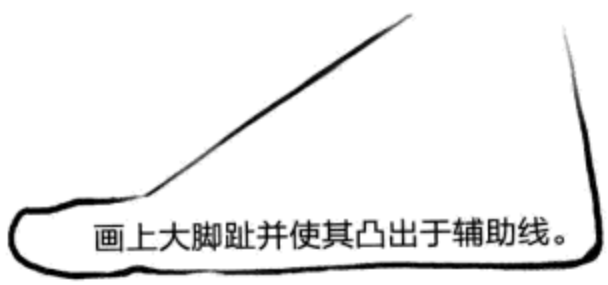
脚背

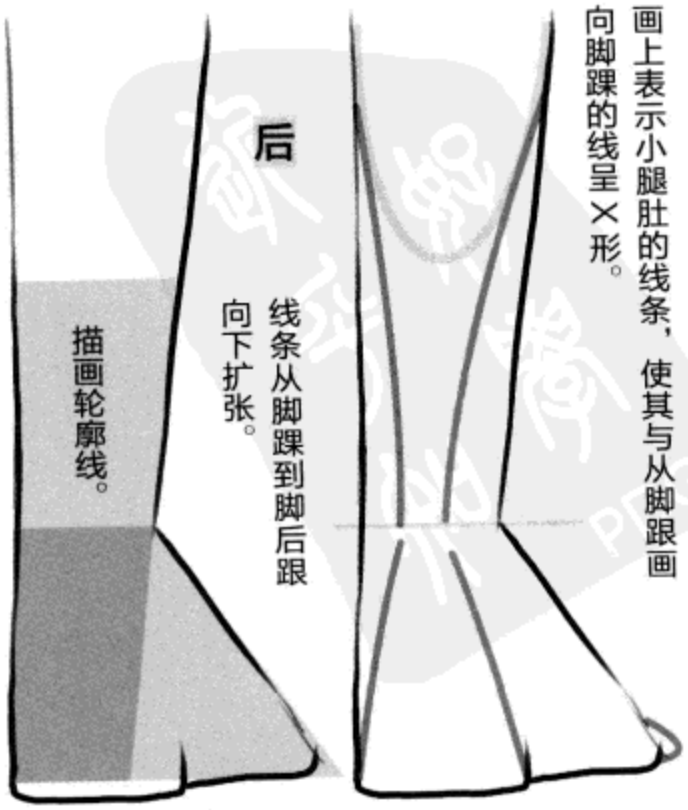




正侧面

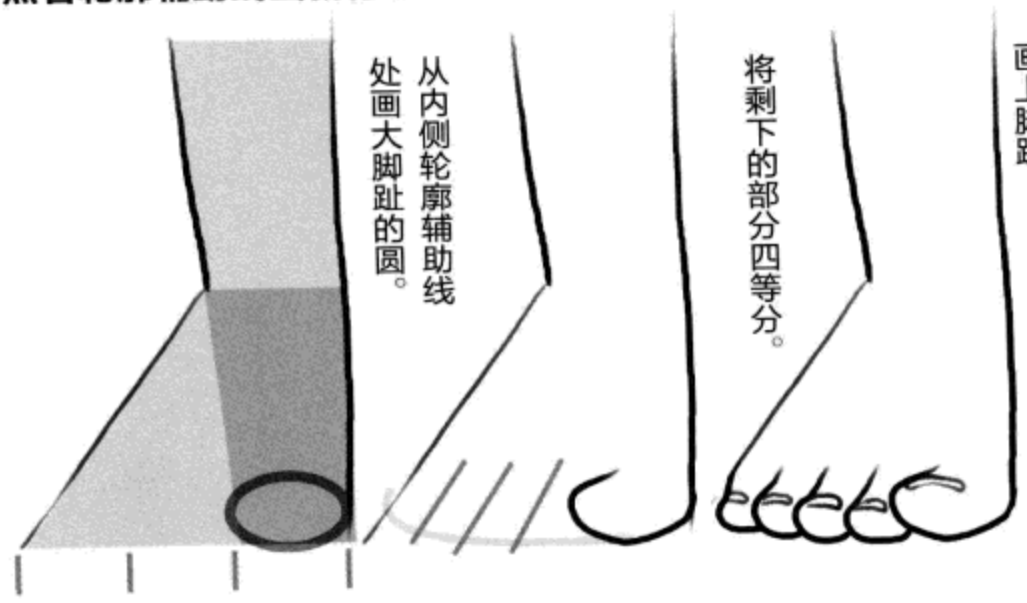






前

照着轮廓辅助线画就行了。



腿部的实例



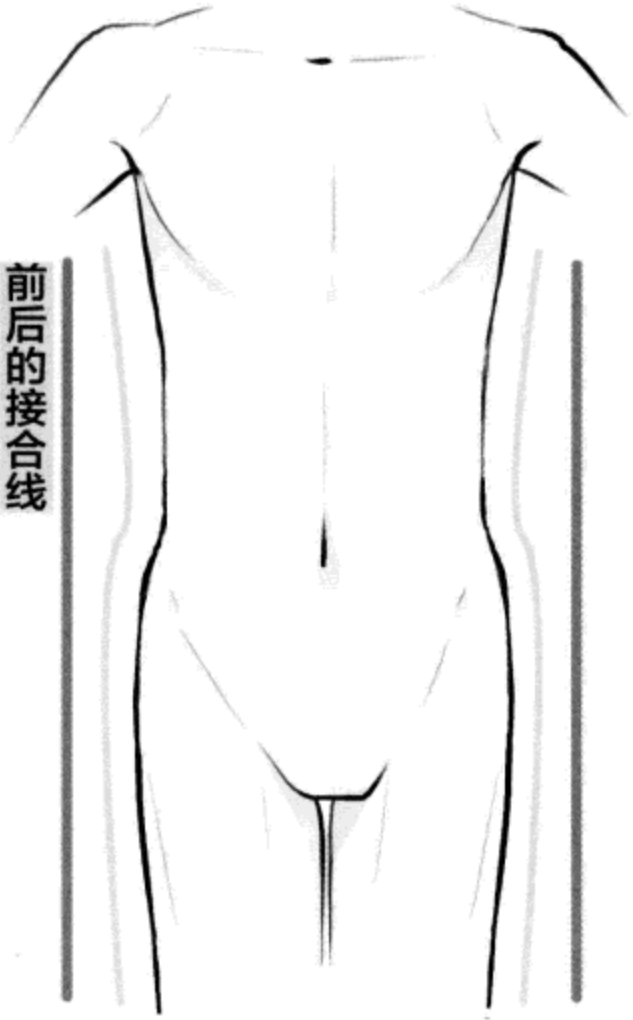
将腿伸直

单腿起立

抱膝而坐

全身的画法

连接身体的各个部位



前后的接合线

腰骨处多少有些起伏，但从整体来看还是比较直的。

M形人物处于成长期的肩膀和胸部

适量的肌肉影响轮廓线，使其见棱见角。



斜侧面的接合线

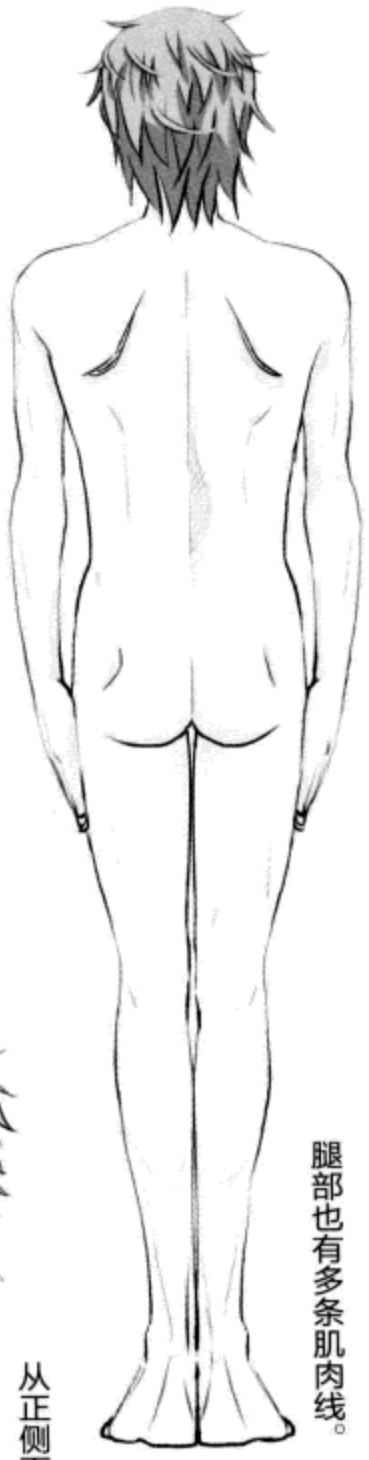
上半身的∽形曲线都集中在背后。

上半身前方的线条看上去几乎是笔直的。

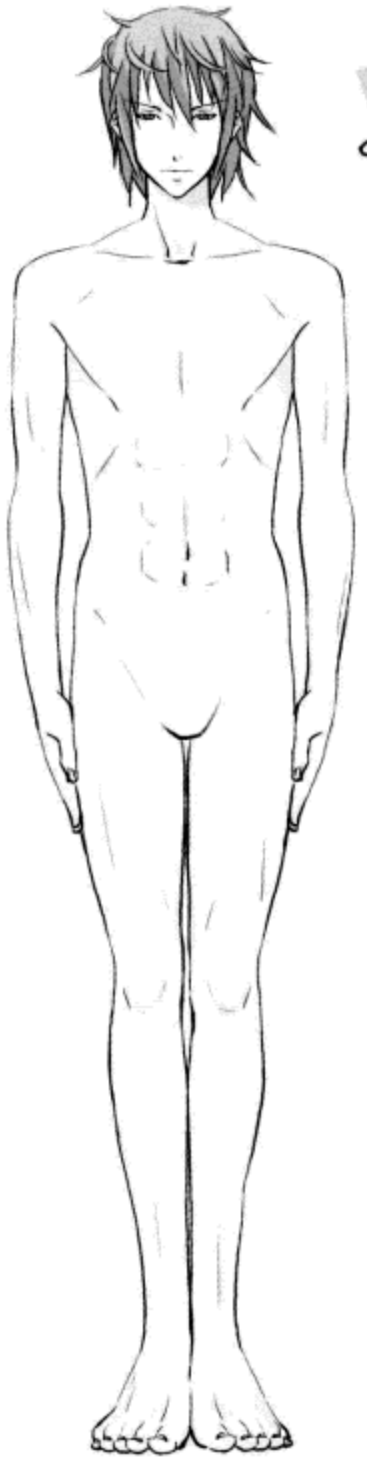
画身体前倾的形象时，必须保持上半身与下半身（腿部）的重心平衡。

L

「L」型人物全身肌肉发达，表面见棱见角。



腿部也有多条肌肉线。



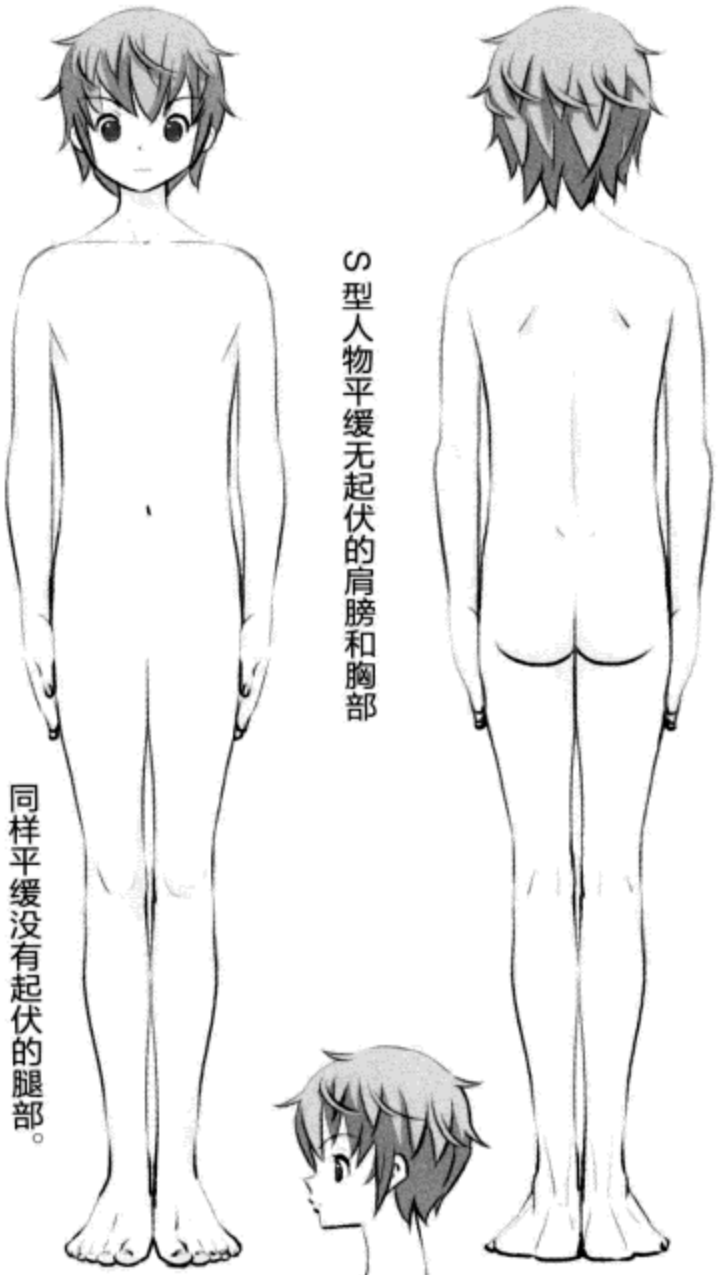


从正侧面的轮廓线上看不到肌肉造成的起伏，需用内侧的肌肉线来表现。



S

S型人物平缓无起伏的肩膀和胸部



同样平缓没有起伏的腿部。



从侧面来看时，肩膀和胸部也是平缓的。



全身的活动范围

上半身

前后方向



连带腰部在内的上半身的活动范围较大，身体向前能紧贴住腿部，向后几乎能弯成直角。
＊经过训练可以扩大活动范围。

左右方向



腰部以上左右方向的活动范围是相当大的。几乎可以将身体弯曲成直角。

下半身（腿）



腿部前后方向上的活动范围。
在上半身重心可移动的情况下，腿部的移动范围是相当大的。通过训练，腿部向前可以碰到头部，而朝后成斜角就是极限了。

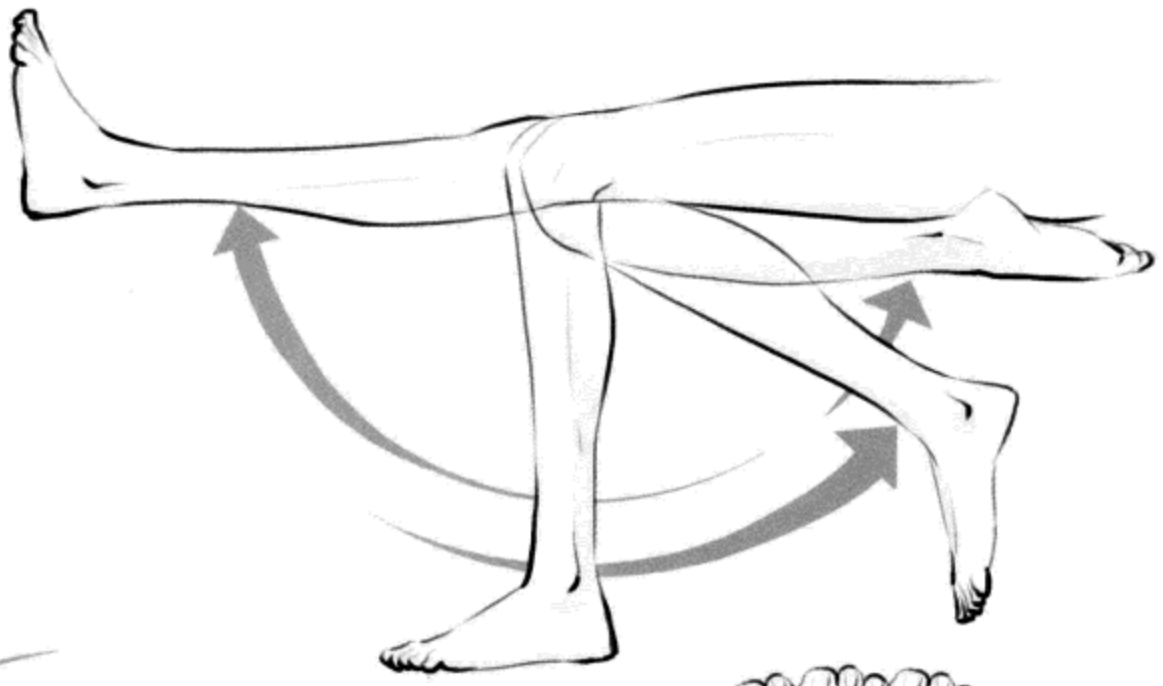


腿部侧向的活动范围。
腿部朝外侧活动时，摆动到与身体垂直即为极限了，如果加上上半身的重心移动，此限度还可以扩大。而腿部朝内侧摆动时，摆到与另一条腿交叉即为极限了。

膝盖的活动范围

从端坐的姿势到腿部伸直的状态，就是膝盖活动的极限范围。

膝盖不可左右方向活动。



脚踝的活动范围

前后方向





以脚踝为轴的脚尖的活动范围

劈叉

横向劈叉成 180°

纵向劈叉

通过训练可获得更大的活动范围 ?!