

漫画素描技法 8

美少女篇

第 1 章

# 认识和了解美少女

## 1.1 漫画中的美少女们



《犬夜叉》里的桔梗

我想各位读者都有这样的经历，看见别人画的美少女都觉的十分生动可爱，自己画的就总是缺少灵动感，看起来缺少什么。这就需要你多多的临摹漫画大师的作品，认真观察不同绘画风格之间的特点。

从零开始学漫画，并不是不可能的。只要用对合理的学习方法，并持之以恒，就能够画出专业的漫画！



《名侦探柯南》里的毛利兰



《another》里的山崎鸣和赤泽泉美



《地狱少女》中的阎魔爱



《好想告诉你》中的胡桃泽梅和黑沼爽子



《海贼王》中的娜美



《新世纪福音战士》中的凌波丽



《死神》中的露琪亚



《凉宫春日的忧郁》中的凉宫春日



《灼眼的夏娜》中的夏娜



《死亡笔记》中的弥海砂



《翼》中的壹原侑子



《NANA》中的大崎娜娜



《进击的巨人》中的三笠



《幸运星》

## 1.2 漫画的种类

动漫的剧情分类十分广泛，大致分为以下几种：

### 探险类

探险类的动漫多以外出冒险旅行为主题，在旅途当中会遇到各种艰难险阻，等着他们去战胜困难，从而获得胜利。此类具有代表性的动漫作品有《七龙珠》、《海贼王》、《西游记》等。



### 神魔类

神魔类的动漫的故事情节多样，但不能缺少魔法、巫术、冒险等要素。此类具有代表性的动漫作品有《犬夜叉》、《蔷薇少女》、《魔法骑士》等



## 科幻类

科幻类的动漫多会让人联想到宇宙、科技、无限的未知世界等，在他们的身上会发生许多神奇的事。此类具有代表性的动漫作品有《高达》、《反叛的鲁鲁修》、《毁灭者战记》等。



## 机战类

机战类在动漫中占很大的比例。儿童、少年均是其忠实的观众。此类具有代表性的动漫作品有《机动战士高达》、《超时空要塞》、《EVA》等。



## 竞技类

竞技类动漫题材丰富，是动漫中不可缺少的类型。此类具有代表性的动漫作品有《头文字D》、《灌篮高手》、《死神》等。



## 搞笑类

搞笑类动漫的剧情幽默搞笑，夸张而轻松，容易引起观众的兴趣。此类具有代表性的动漫作品有《热带雨林爆笑生活》、《爱杀宝贝》、《秀逗魔导士》等。



## 推理类

推理类动漫的剧情比较有悬念，侦破案件的过程中会有推理的成分。此类具有代表性的动漫作品有《名侦探柯南》、《推理之绊》、《少年金田一事件簿》等。



## 热血类

热血类的动漫的剧情刺激、紧张，观者多为少年、青年。此类具有代表性的动漫作品有《死神》、《火影》、《无头骑士异闻录》等。



## 运动类

运动类的动漫特征是以描绘体育运动为主，讴歌体育精神，观者多数为少年、青年为主。此类具有代表性的动漫作品有《灌篮高手》、《黑子的篮球》、《网球王子》等。



## 情感类

情感类动漫作品主要描绘人与人之间的友情、亲情、爱情。此类具有代表性的动漫作品有《好像告诉你》、《下一站天后》、《玩偶游戏》等。



## 悬疑类

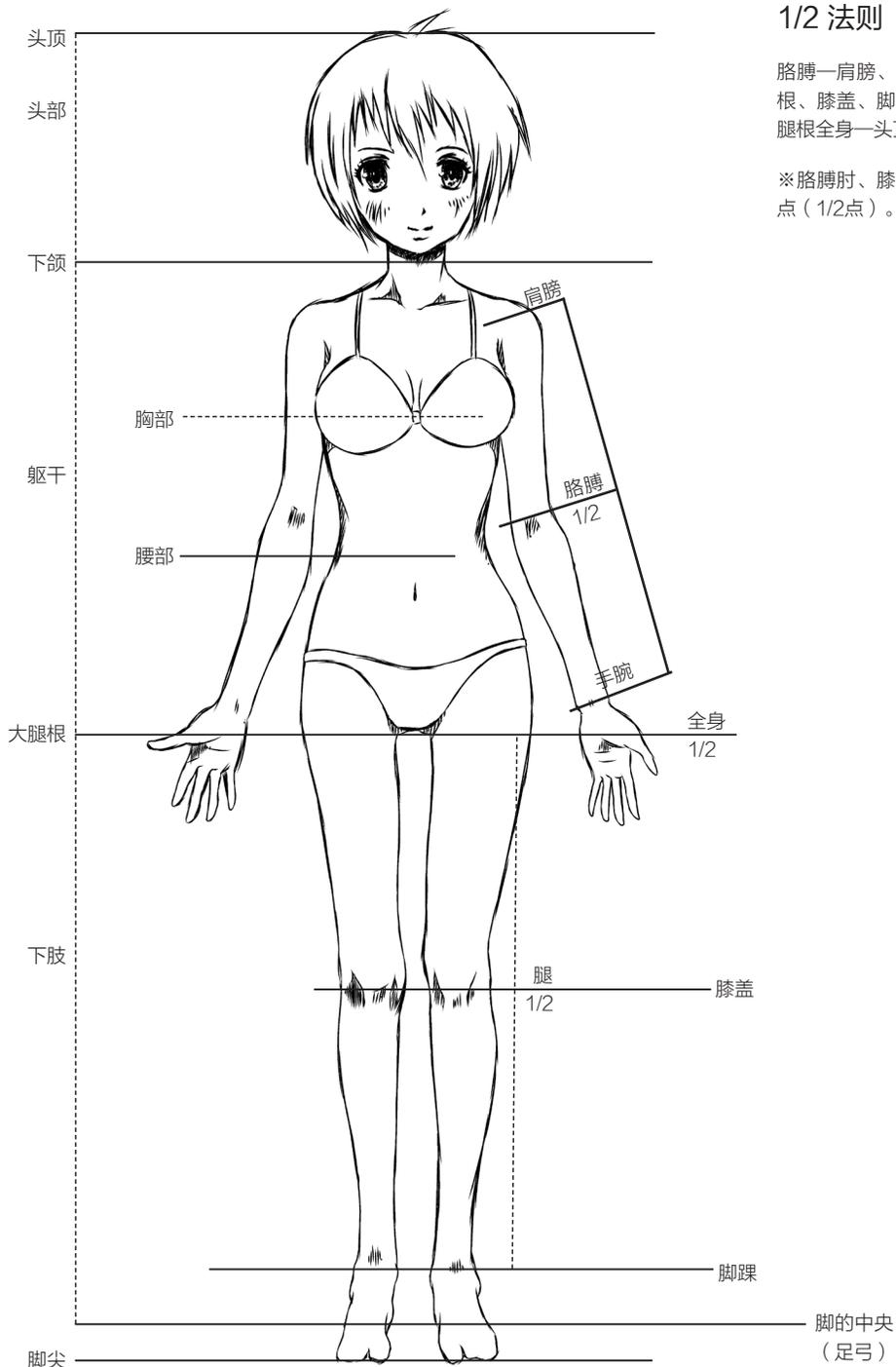
悬疑类的动漫特征是揭露人性、反映社会的现实。此类具有代表性的动漫作品有《地狱少女》、《Another》、《玩偶游戏》等。



# 1.3 了解角色身体比例的绘制技法

## 1.3.1 正常人体比例法则

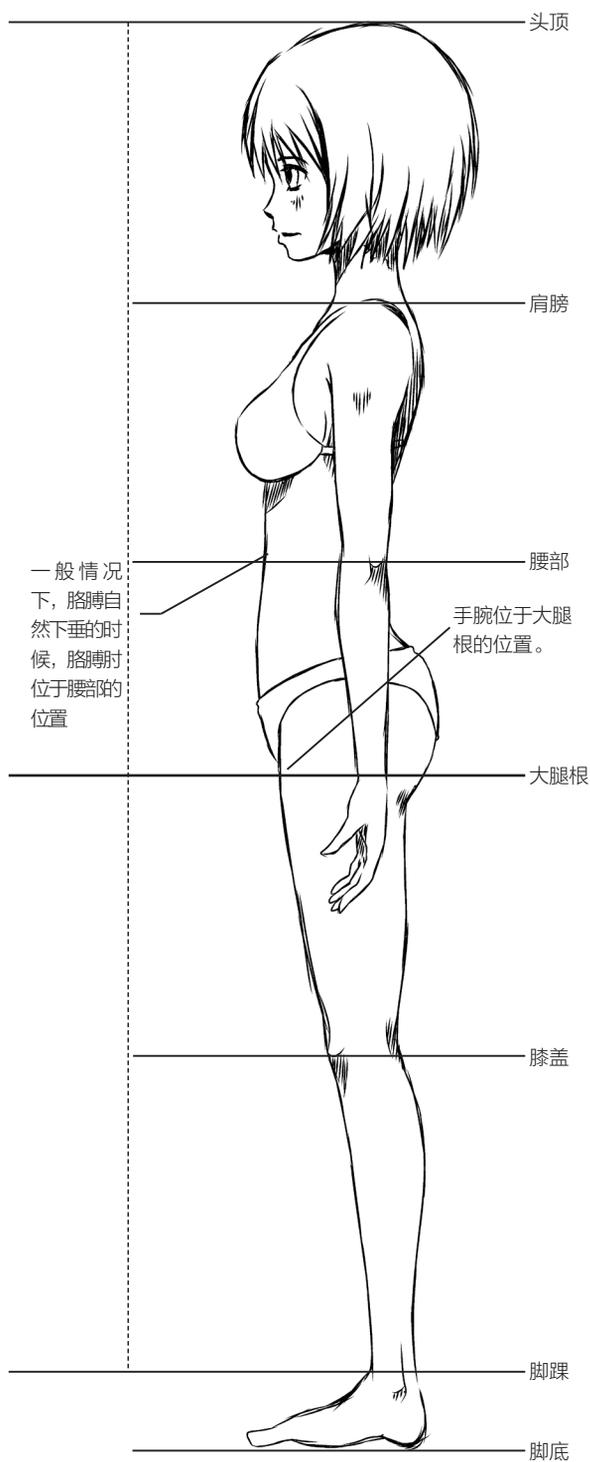
掌握二分之一法则是绘制正确的角色身体基础



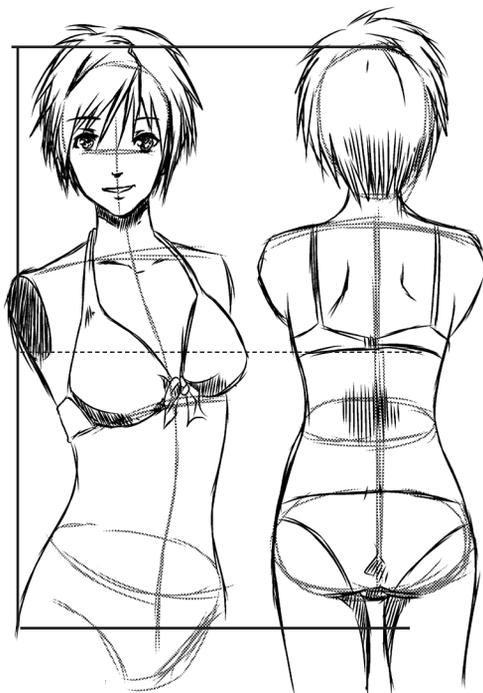
### 1/2 法则

胳膊—肩膀、胳膊肘、手腕—大腿根、膝盖、脚踝—躯干—肩膀、腰部、大腿根—全身—头顶、大腿根、脚的中央。

※胳膊肘、膝盖、腰部、大腿根为中间点（1/2点）。



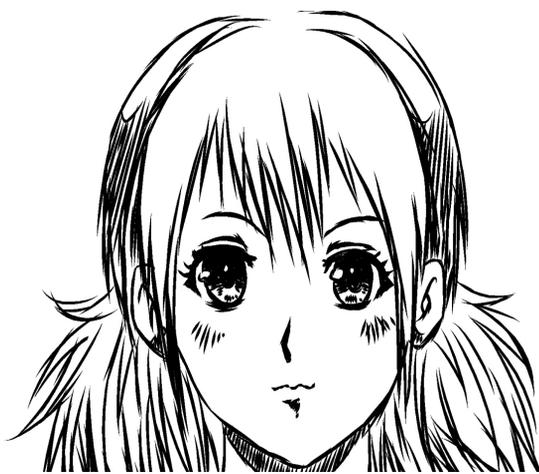
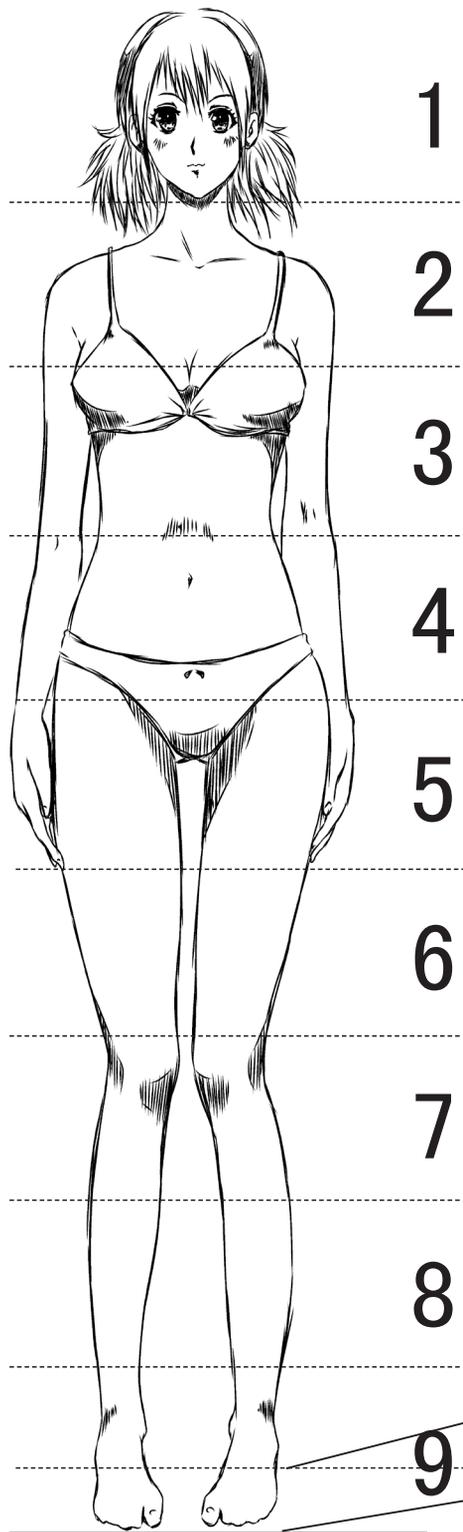
画相同人物的时候，无论什么角度大腿根都大致位于整个身长的一半处，这样绘制的角色才会给人稳定的感觉。



人体不是平面的，所以没有必要把1/2的位置找的很精确。只要大致的找到1/2的位置，人体基本保持平衡就可以了。

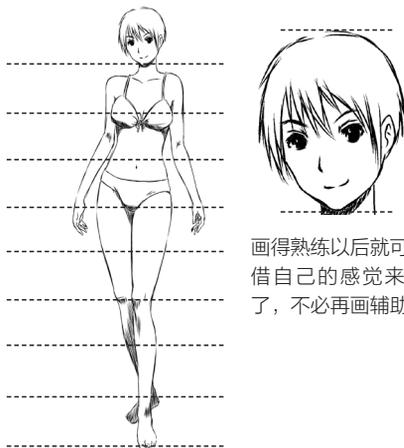
## 1.3.2 9头身比例绘制

九头身是相当高大的比例了，一般用于表现很高大性感的女生，腿部偏长，人物整体给人感觉很性感。



以一个头长为单位，计算人体是多少个头长就是几头身。

※这时头部的大小也是不计较头发的厚度的。

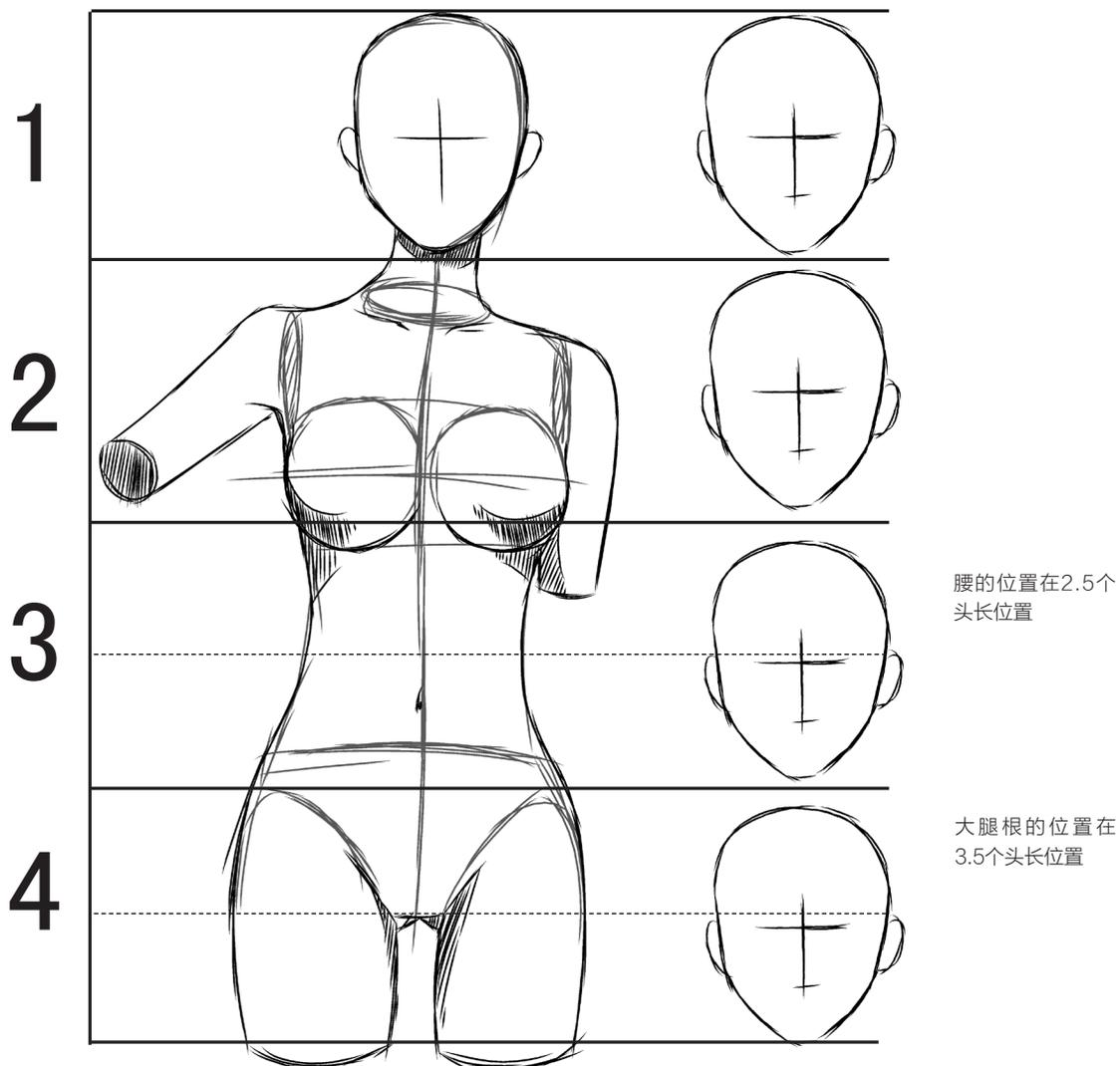


画得熟练以后就可以凭借自己的感觉来绘制了，不必再画辅助线。

脚步算到哪里有两种算法。根据自己的习惯来确定使用哪一种。

以脚步的中心也就是足弓为基准点来计算。这时是8.6头身

以足尖为准计算，这时是9头身



画的时候，以一个头、半个头等为长度单位来确定整体部分的位置。这里并不需要很精确，只要意识到以头部长度为单位来画就行。

如果头发的厚度也算到头部长度里，那么绘制头部时要画得相对小一些，使头身比例更正确。

看起来是2头身的角色



实际上是2.5头身的角色

### 1.3.3 8头身比例绘制

