

现代少女
绘制技法



第3章 | 漫画人物比例设计



在绘制动漫人物的时候，首先考虑的就是这个人物的身高比例。一般情况下，人物的基本身高都在2~7头身，8头身和9头身一般设定的是御姐型的模特身材或者高大威武的强壮男性。掌握头身比是人物设计非常重要的一环，角色必须符合不同年龄的身材比例，否则会显得突兀不自然。在本章中，我们将讲解现代少女的常用身高比例，并结合案例的图文分解明白与身高相符的少女形象设定。

3.1 少女的头身比例

.....

3.1.1 头身比例基本概念

头身或称头身比， $\text{头身比} = \text{身高} / \text{头全高}$ 。古希腊雕像中表现出的8头身比例，是公认的身体最美的比例。实际上，除欧洲部分地区外，在生活中很难找到8头身的人，一般人为7.5头身，而亚洲许多地区的人则只有7头身。

在艺术、漫画、动画等领域，经常不按照正常头身比例，而是进行一种夸张的艺术表现，创作出1~9头身不等的作品。头身比越小，相对应的头的比重越高，看起来头越大。Q版角色一般在5头身以下，简略了部分外观特征，强调可爱、讨喜的要素。欧美的简易卡通画风头身更低，如《史奴比》和《加菲猫》为2~3头身，如图3-1所示。特殊的例子，如美国动画《飞天小女警》本来为2头身，日本改编后的《飞天小女警Z》变成了4头身。大部分的萌画都是Q版角色，如图3-2所示。



图3-1



图3-2



3.1.2 常见萌系少女头身比例

由于萌系少女基本上是未成年的女孩，可以是小萝莉的4~5头身，也可以是少女的

6 头身，每种身高的比例又有着不同的表现形式，既可以突出人物的性格，同时也符合女性在不同年龄阶段的身体特征。头身比例对比如图 3-3 所示。

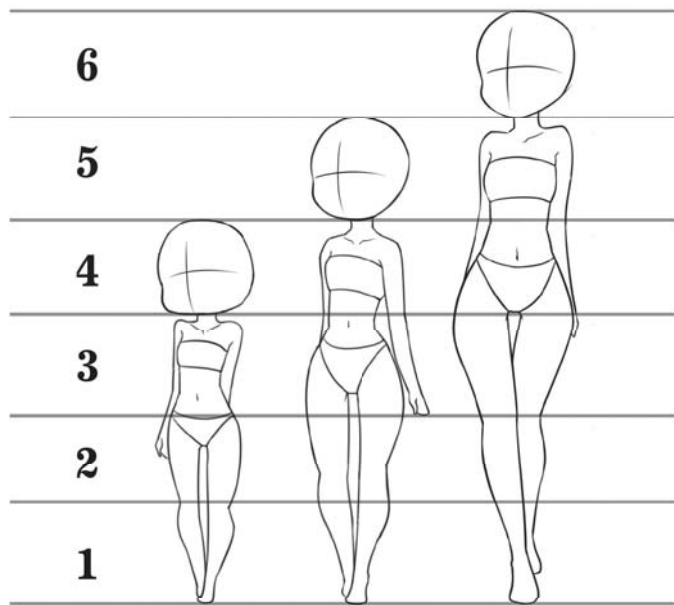


图3-3

4 头身：头部比例较圆，身材娇小，躯干和腿部一般占有 1.5 头身左右，常用于萝莉风格的小女孩形象。

5 头身：头部轮廓向竖着的椭圆形状发展，身体开始有着初步发育的体现，躯干占有 1.2 头身左右，腿部丰满，常用于乖巧可爱的女学生。

6 头身：头部轮廓开始有明显的下巴，身材特征初步显现，躯干 1.5 头身左右，四肢修长，腿部有 3 ~ 4 头身左右，常用于青春期的少女。

3.2 不同头身比例造型案例

• • • • •

前面已经讲解了萌系少女人物头身比例的基础知识，下面通过几种不同头身比例的人物案例来进行完整的绘制。

3.2.1 4头身造型案例

呆萌、可爱是萌少女中最明显的两个特点，可以显著地表现出萌这个词在女孩设定上的意思。下面这个案例我们讲解的是一个 4 头身比例的手持向日葵的可爱小萝莉。





1 动作草图设定

01 先用简单的线条勾勒出一个4头身的人体动态，注意头身比例各占一半，如图3-4所示。

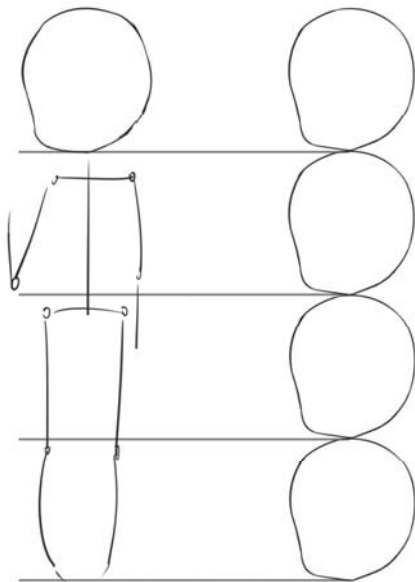


图3-4

02 第一步：先确定比例，调整人体动态。第二步：根据动态线，绘制出人物的外形轮廓，确定人物姿势以及五官位置。第三步：擦除多余线条，用流畅的线条体现人体外形轮廓，如图3-5所示。

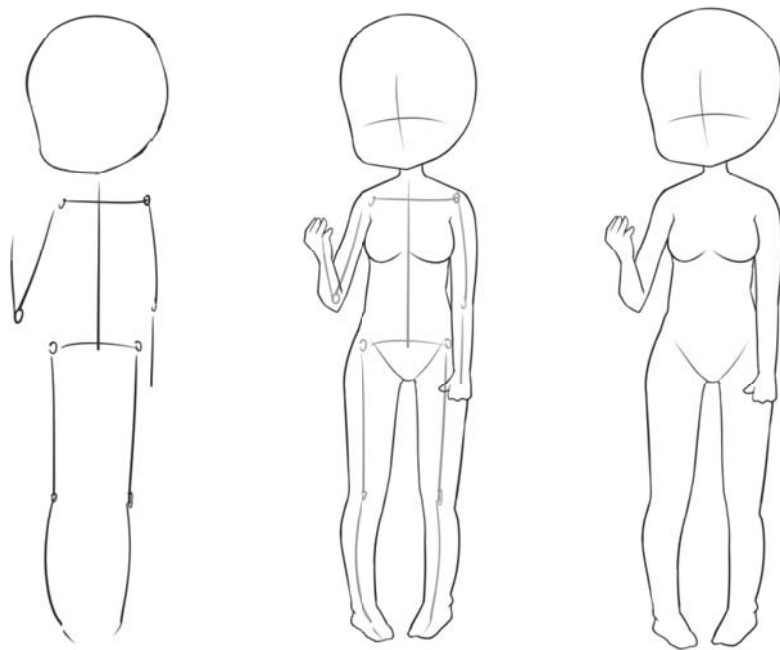


图3-5

2 人物角色草图设定

01 接下来根据人物动态图对人物草图进行设定,按照从上到下的顺序进行。首先勾勒出人物的刘海以及帽子的大致外形轮廓,再完善人物上半身服饰的大致造型,注意对衣襟样式进行勾勒时,多用符合萝莉风格的百褶边元素,如图3-6所示。

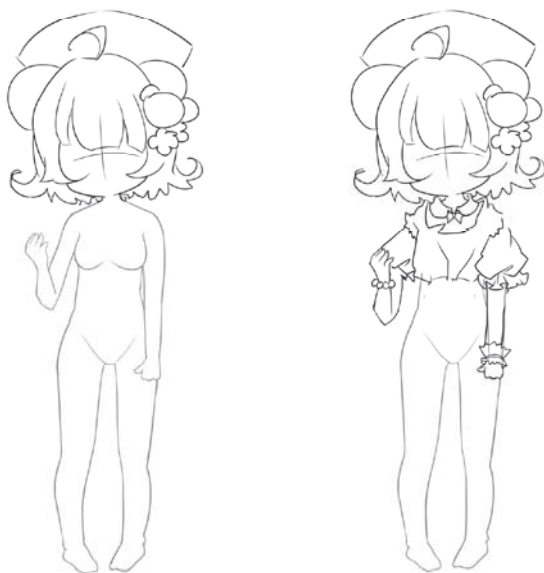


图3-6

02 绘制向日葵外形,注意和双手的连接关系,简洁概括即可。接着绘制大大的蓬蓬裙。最后勾勒腿部外形结构,注意膝盖处的转折,以及鞋子的大致外形。添加蝴蝶结元素,凸显人物的可爱,如图3-7所示。

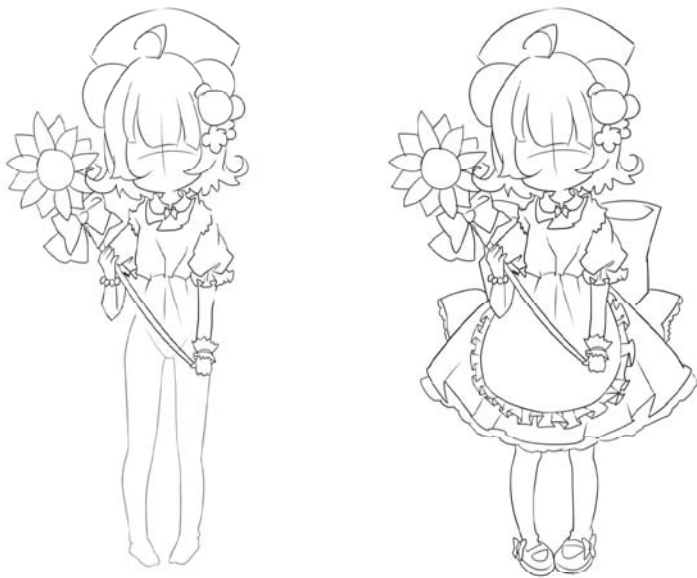


图3-7



3 完善线稿

01 结合草图设定，定位头发走向，详细绘制出刘海和头部后面的短发，两边发尾夸张上翘，添加趣味性。再对发饰以及帽子进行绘制，添加熊猫花纹元素，注意头发和饰品之间的穿插关系，如图 3-8 所示。



图3-8

02 开始绘制人物五官。五官是整个头部的重要部分，可以表现人物的情绪变化，所以五官的刻画非常重要，而眼睛是要重点表现的部分。结合人物设定，给予一个大大圆圆的眼睛、小巧微张的嘴巴，面部表情呆萌可爱，注意线条的圆滑，如图 3-9 所示。



图3-9

03 确定衣服各个层次之间的前后对比关系。首先绘制人物颈部的装饰物和双臂周边的线稿，注意衣服褶皱细节以及比例大小，对围裙以及裙子的质感进行刻画，处理好蕾丝边的起伏变化，在围裙和蕾丝边相接处添加虚线，突出针织布料的质地，如图 3-10 所示。

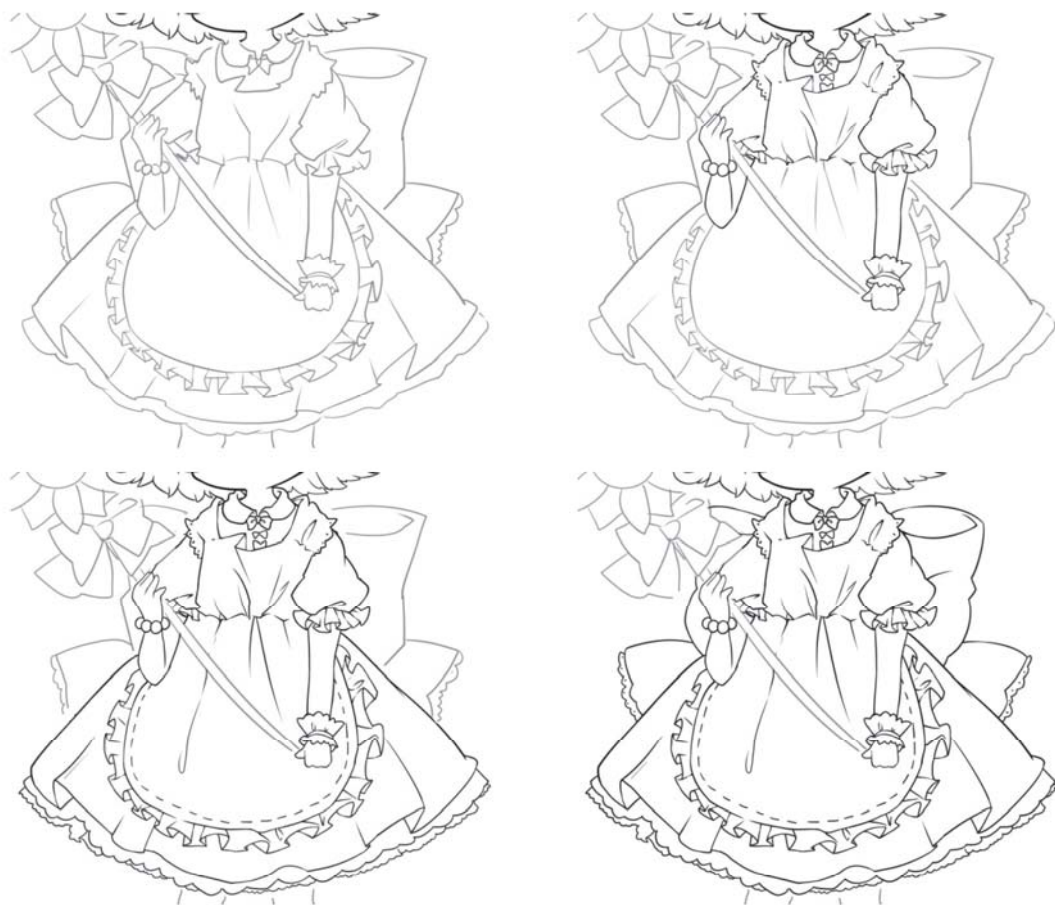
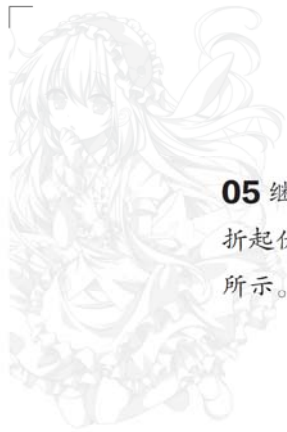


图3-10

04 对整个画面的主要装饰品向日葵进行细节绘制。结合草图设定以及向日葵实物，把握住各个花瓣前后空间关系以及大小比例，合理排列即可，在花瓣中间添加少许线条增强质感。注意其与双手之间的穿插衔接关系，如图3-11所示。



图3-11



05 继续对人物腿部的线稿进行绘制。根据腿部结构线用圆滑线条进行勾勒，加大脚踝处转折起伏，体现袜子的堆积质感。圆头的小破鞋，配上蝴蝶结元素，少女萌感十足，如图 3-12 所示。

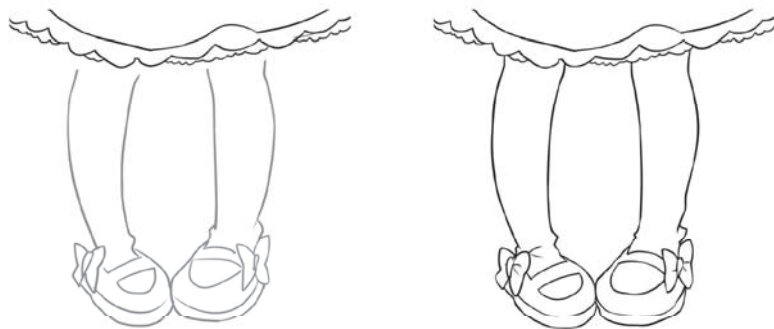


图3-12

06 最后对整体线稿进行调整，协调统一前后的虚实关系对比，添加细节线条，最终效果图完成，呆萌可爱的向日葵女孩跃于纸上，如图 3-13 所示。



图3-13

3.2.2 5头身造型案例

5头身比例的人物与4头身人物较为类似，也大多用于小女孩之类的人物设定，还会用这个比例来表现漫画人物的少女时期。一般来说，可爱和酷是两个有点矛盾的词汇，那么这两个元素融合在一起会有什么样的效果呢？下面这个案例是一个可爱中带些酷感的少年侠女。

1 动作草图设定

01 用简单线条确定人体动态以及比例，大致为5头身，注意躯干和腿部的所占比例，如图3-14所示。

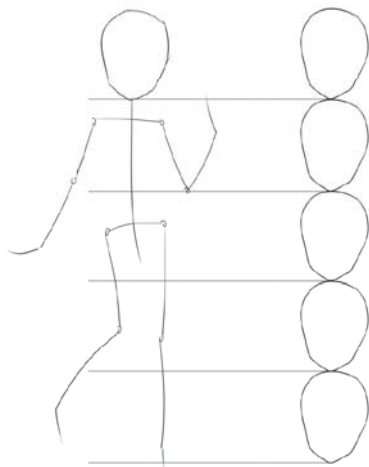


图3-14

02 第一步：先确定人物比例，在比例线的基础上调整出人物头身比例，调整人体动态。第二步：根据动态比例线，勾勒出人物的外形轮廓，注意头身四肢的动态关系。第三步：擦除多余线条，确定人体动态姿势，注意手部形态结构的大致表现，如图3-15所示。

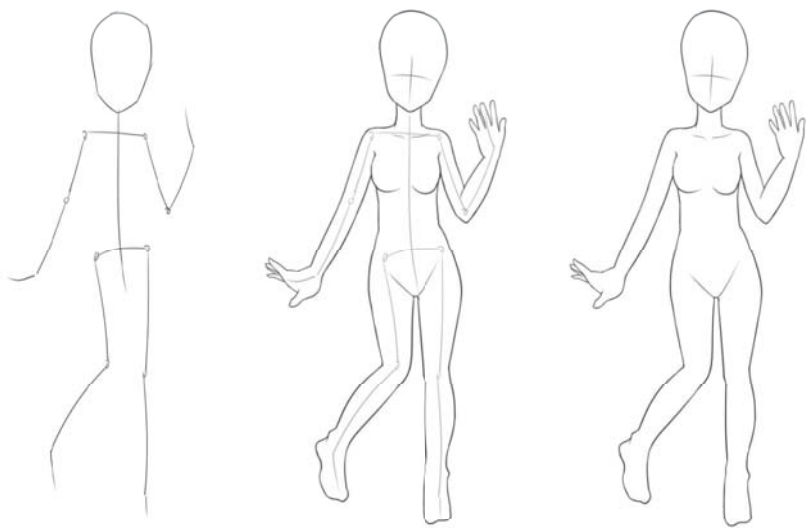


图3-15



2 人物角色草图设定

01 接下来根据人物动态图对人物草图进行设定,按照从上至下的顺序逐步逐层绘制。首先根据头部结构对人物刘海以及双马尾确定大致外形动态走向,以及整体头发的位置定位。再完善人物上半身服饰的造型特点,注意衣襟处的样式设定,如图3-16所示。

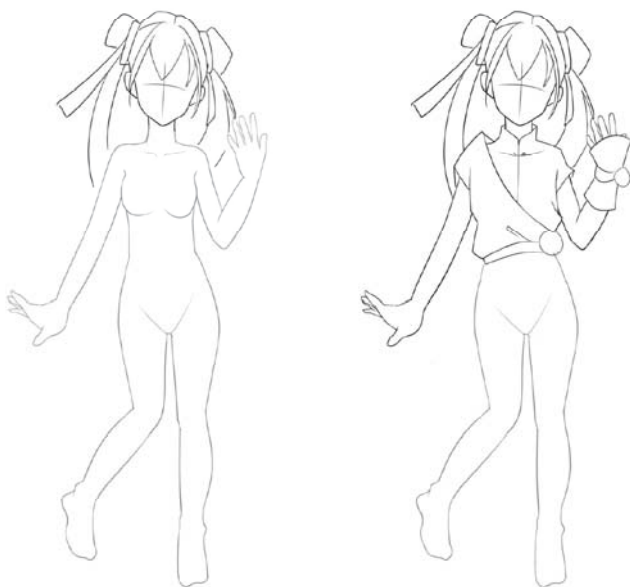


图3-16

02 结合人体姿势,简洁概括腰部服饰的交叉层次以及透视关系,使服装整体简单、干净利落。继续勾勒腿部线条与鞋子外形之间的衔接关系,如图3-17所示。

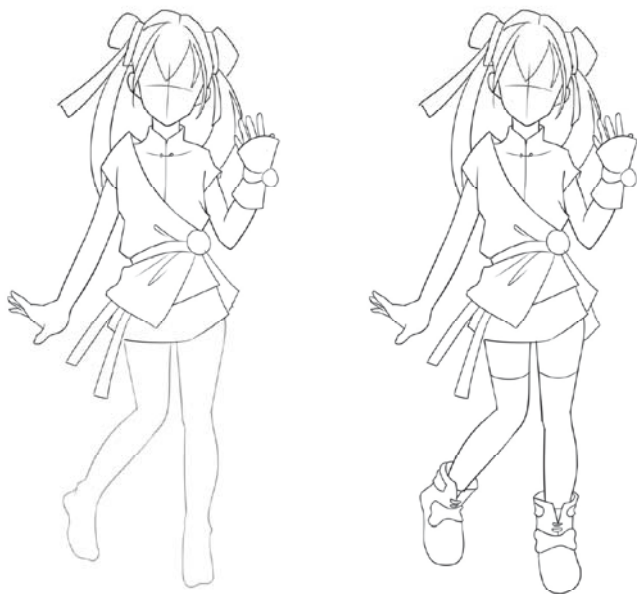


图3-17

3 完善线稿

01 结合之前的动态草图设定，观察头部刘海的大致外形轮廓，详细地绘制出刘海和头顶头发动态走向，注意线条要干净利落，符合武侠不拖泥带水的风格。紧接着对双马尾进行细节绘制，在双马尾和头顶之间扎一个发堆，类似于书生身边绑了两个发髻的书童发型，简单而不失俏皮可爱，如图 3-18 所示。



图3-18

02 开始绘制人物五官造型。首先确定五官的位置，从左至右开始绘制。为符合人物设定，眼睛不能太圆，眼型也不能太细长，取中等即可。紧闭浅笑的嘴型，使整个人物表情充满自信，如图 3-19 所示。



图3-19

03 结合草图设定,观察上半身服饰的前后穿插关系以及版型特点,衣襟采用的是中国风的立领圆口,再用简单的盘扣作为点缀。半边外套打破里衣的对称感,添加画面活跃性。腰口用毛绒圆球皮带进行束腰,添加可爱元素,如图 3-20 所示。



图3-20

04 继续对双臂的细节进行绘制。手臂线条根据人体结构进行简洁概括,注意左手臂处的转折变化。根据武侠形象,给人物绘制手套护腕,和腰间装饰呼应,并添加毛绒圆球等可爱元素作为点缀。注意手套结构要穿插有序,如图 3-21 所示。



图3-21

05 可爱少女必不可少的就是裙子了。就算是侠女,裙子也是女性的代表性服饰。结合上半身服饰的特点,对半身短裙进行细节绘制,注意各个层次之间的前后叠加关系。添加皮带带尾丰富画面,注意腰部被束缚的布料褶皱走向的表现,如图 3-22 所示。

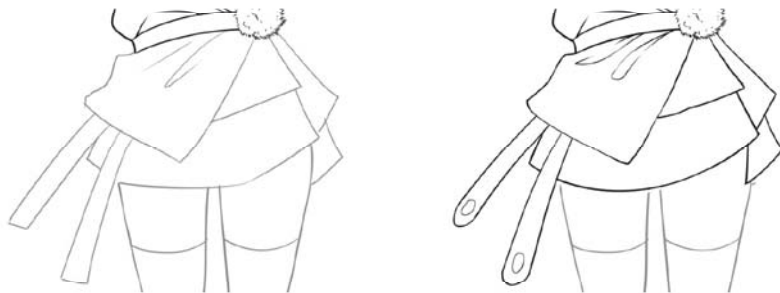


图3-22

06 对人物腿部的线稿进行绘制。武侠里面的人物，会有一些武打动作，侠女所穿的短裙里面会有一层黑色贴身的裤子。这里根据腿部线条结构绘制裤子边缘，添加一层条纹装饰。再配上一双皮革质感的圆头鞋，劲酷中带点少女的可爱，如图 3-23 所示。

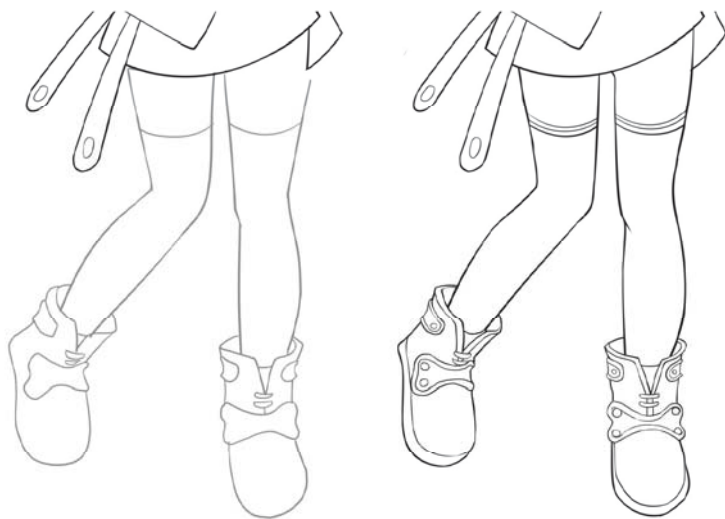


图3-23

07 最后对整体线稿进行调整，协调统一前后的线条虚实关系对比，注意各个元素之间的大小比例关系，酷感十足又不失少女的天真可爱的武侠少女绘制完成，如图 3-24 所示。



图3-24



3.2.3 6头身造型案例

6头身的人物多用于成长的青春期少女，身形的发育已经有着初步的显现，所以整个人物显得朝气蓬勃。下面我们通过穿着休闲居家服的女孩为案例，来进行讲解。

1 动作草图设定

01 用线条简单地勾勒出6头身的人体动态比例，身形比较纤瘦，注意头身所占比例对比，如图3-25所示。

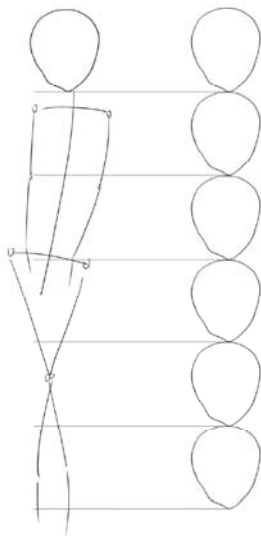


图3-25

02 第一步：根据比例，确定并调整人体动态。第二步：在比例动态线的基础上，勾勒出人体外形，确定双手和身体的前后遮盖关系。第三步：调整人体动态，注意手臂以及腿部的前后透视关系，如图3-26所示。

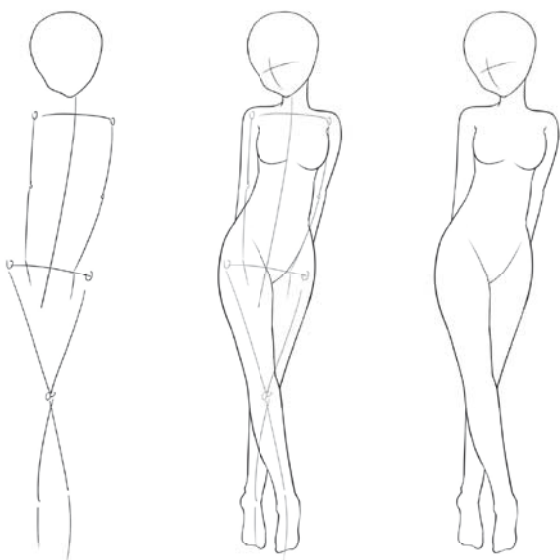


图3-26

2 人物角色草图设定

01 接下来根据人物动态图对人物草图进行设定,按照从上到下的顺序进行。首先勾勒出人物的刘海以及整体发型的大致外形轮廓,根据人物服装设定,完善人物上半身服饰的大致造型,注意衣服的宽松感,线条简洁干净即可,如图3-27所示。



图3-27

02 绘制百褶短裙,符合臀部走向,注意和腰部衣服的衔接关系。最后结合腿部结构勾勒出外形轮廓,注意前后的交叉关系;注意鞋子的透视关系,同时贴合脚部动态,如图3-28所示。



图3-28

3 完善线稿

01 结合之前的草图定位,观察人物头部头发走向,确定发饰位置,细化人物角色头发线稿,用干净、果断的直线条细化头部后面的头发,把握头发线与线之间的穿插关系,增添发带装饰,增添运动的活力感,注意头发与发带之间的前后透视关系,如图3-29所示。



图3-29



02 着重刻画人物的眼睛。少女的眼睛结构较为明显，需要注意眼珠和眼型的搭配比例，把握左右眼前后的大小透视关系。完善五官的绘制，搭配开口微笑的嘴型，注意这个角度嘴角的动态走向，如图 3-30 所示。

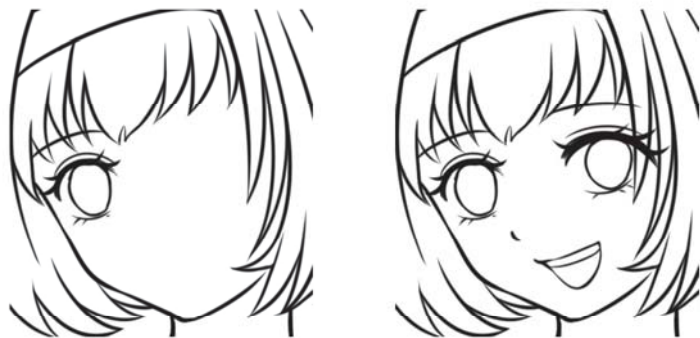


图3-30

03 结合之前的草图定位，观察人物上半身服饰的结构，确定衣服板型的特点。细化上半身衣服，注意褶皱间的交叉关系，体现休闲装的舒适、宽松质感，简单绘制双臂的线条，如图 3-31 所示。



图3-31

04 详细绘制腰部百褶裙的细节，百褶裙讲究的是各个褶皱之间的线条排列整齐又有不同的起伏感，因腰部有一定的束缚感，使褶皱从中间向外有序地散发。注意褶皱的走向与身体动态相结合，并贴合臀部曲线，如图 3-32 所示。

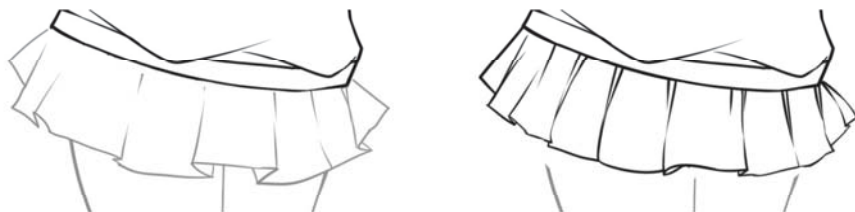


图3-32

05 结合之前草图定位，分析双脚的前后透视关系，以及鞋子的结构造型，擦除多余线条，完善长腿的细节，绘制简单干净的懒人鞋，符合休闲装的特性。注意腿部动态与鞋子结构的遮盖关系，如图 3-33 所示。



图3-33

06 最后对整体线稿进行调整，协调统一前后的线条虚实关系对比，一个身穿休闲又不失活力的居家装女孩就绘制完成了，如图 3-34 所示。



图3-34

