

日漫大师
个性角色设定
大揭秘!

角色原创力×作品吸引力
完美结合!

个性角色 造型

日本经典
动漫技法教程

[日] 西村直树 (Studio 无限界代表) 麻湧 著



中青雄狮

中国青年出版社

日本经典 动漫技法教程 个性角色 造型

[日]西村直树 (Studio 无限界代表) 麻湧 著
武湛 丁莲 译



日漫大师
个性角色设定
大揭秘



Character Design Mihoncho

© 2010 Naoki Nishimura (Studio Mugenkai) / Asawaki

Originally published in Japan in 2010 by BNN, Inc.

Chinese translation rights in simplified characters arranged with BNN, Inc. through Japan UNI

Agency, Inc., Tokyo

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 BNN 新社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: editor@cypmedia.com

版权登记号：01-2011-2812

图书在版编目(CIP)数据

日本经典动漫技法教程. 个性角色造型 / (日) 西村直树, (日) 麻湧著; 武湛, 丁莲译.

— 3 版. — 北京: 中国青年出版社, 2014.11

ISBN 978-7-5153-2961-1

I. ①日… II. ①西… ②麻… ③武… ④丁… III. ①漫画—人物画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 276851 号

日本经典动漫技法教程 —— 个性角色造型

[日] 西村直树 (Studio 无限界 代表) 麻湧 著 武湛 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) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑: 郭 光 唐丽丽 庞倩倩 王 颖

封面设计: 唐 楝

印 刷: 北京九天众诚印刷有限公司

开 本: 787 x 1092 1/16

印 张: 15

版 次: 2015 年 3 月北京第 3 版

印 次: 2015 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-2961-1

定 价: 35.00 元

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体

封面用字包括: 方正兰亭黑系列

► 目录

011	第1章 什么是角色?	074	骑士(女)
012	角色既是出场人物也是商品	076	魔法师(男)
014	角色属性与用户需求	078	魔法师(女)
016	使角色显得生动鲜活的设定&故事	080	魔法师(黑暗)
018	通过故事情节的构想来推敲角色	082	大魔法师
020	角色将会永生	084	魔法屋的老婆婆
		086	王子
021	第2章 角色的基本素描	088	公主
022	掌握绘制角色的素描技巧	090	精灵公主
026	考虑头身比来进行绘制	092	公主(不同类型)
028	灵活地运用人偶来进行绘制	094	国王·王后
030	考虑透视效果来进行绘制	095	神官
032	绘制男性角色 绘制范例	096	士兵们
034	绘制女性角色 绘制范例	097	城镇或村庄里的民众
036	绘制儿童角色 绘制范例	098	精灵·妖精
038	绘制各种各样的角色 绘制范例	100	魔王
040	绘制变形角色 绘制范例	102	魔女
		104	魔界的王子
042	特别专栏 服装设计	106	魔界的公主
		108	魔界的王子·公主(不同类型)
045	第3章 角色设计	110	魔龙
● 魔幻篇		112	魔兵
046	魔幻篇内容提示	113	魔物
048	勇士(男)	● 变形角色	
050	勇士(男) 勇士装备的类型	114	勇士
052	勇士(女)	116	战士·剑士
054	勇士(不同类型)	117	格斗家
056	超级勇士	118	魔法师
058	战士	119	王子
060	女剑士	120	公主
062	赏金猎人	121	宠物怪物
064	战士(不同类型)	122	魔王
066	格斗家(女)	123	魔女
068	格斗家(男)	124	魔界的王子和公主
070	格斗家高手 半兽斗士	125	魔龙
072	骑士(男)		

● 校园篇

- 126 校园篇内容提示
- 128 热血·纯情主人公
- 130 热血少年(不同类型)
- 132 软弱·纯真主人公
- 134 活泼少女女主角
- 136 活泼少女(不同类型)
- 138 萌女女主角
- 140 萌女(不同类型)
- 142 自恋少年
- 144 乐队队长
- 146 野性·不良
- 148 校园霸王(敌对学校首领)
- 150 女王(大小姐)
- 152 大小姐(不同类型)
- 154 傲娇女
- 156 不良少女们
- 157 普通学生们
- 158 校长·老师们
- 159 学生的家人
- 160 幼儿园的孩子门
- 161 街上的可怕&可疑人物

● 服装样本

- 162 休闲服
- 164 时尚·约会
- 166 泳装
- 168 振袖·羽织袴
- 170 夏日庙会的浴衣
- 172 睡衣

● 变形角色

- 174 热血·纯情主人公
- 175 软弱·纯真主人公
- 176 活泼少女女主角
- 177 萌女女主角
- 178 女主角们的和服打扮
- 179 自恋少年&乐队队长
- 180 校园霸王&野性少年

- 181 女王&傲娇女
- 182 不良少女们
- 183 校长·老师们
- 184 幼儿园的孩子门

185 第4章 描绘角色所在的场景

● 魔幻篇

- 186 魔幻篇内容提示
- 188 勇士的初战
- 190 勇士的成长
- 192 公主
- 194 勇士和公主
- 196 魔法师&格斗家姐弟
- 198 王子
- 200 勇士们的旅程
- 202 前往地下城!
- 204 勇士VS魔界王子
- 206 和魔王的决战

● 变形角色

- 208 变形角色所在的场景

● 校园篇

- 210 校园篇内容提示
- 212 热血少年
- 214 软弱少年
- 216 活泼少女
- 218 萌女
- 220 对手们
- 222 火热的决斗
- 224 有趣的对决
- 226 夏日庙会的约会
- 228 温馨的约会

● 变形角色

- 230 变形角色所在的场景
- 232 特别专栏 构图和透视
- 239 本书人名索引

日本经典 动漫技法教程 个性角色 造型

[日]西村直树 (Studio 无限界代表) 麻湧 著
武湛 丁莲 译

日漫大师
个性角色设定
大揭秘



设定为 14~16岁

被卷入恶魔侵袭事件的普通少年，在命运的安排下成为了一名勇士。本书将根据“从年幼时期开始逐渐成长为一名勇士”的构思来进行讲解。

勇士



● 在“角色设计”一章的魔幻篇中，将会设计出勇士、公主、魔法师、魔王、龙等非常受欢迎的魔幻世界中的角色，并针对角色的特征、在故事中的作用以及在受众人群中的效果等方面进行讲解。

● 此外，还会讲解角色的绘制技巧、魔幻世界的营造方式、角色的编排方式等方面的知识。



● 在“描绘角色所在的场景”一章中，将运用所设计的角色来描绘冒险的场景、战斗的场景、恋爱的浪漫场景等。还会讲解关于场景编排的知识以及构图和绘制等方面的知识。

与恶魔
的战斗

萌少女

设定为 14~16岁

萝莉少女。同时讲解萌的特征和魅力。

●在“角色设计”一章的校园篇中，将会设计爱情喜剧、热血故事、爱情故事等校园场景中的各种角色，并针对角色的属性、在故事中的作用以及在受众人群中的效果等方面进行讲解。

●还会讲解角色绘制的技巧、校园环境的营造方法和角色的编排方式等方面的知识。





● 在“描绘角色所在的场景”一章中,将运用所设计的角色来完成日常生活场景、约会场景、决斗场景的绘制等。还会讲解关于场景编排的知识以及构图等方面的知识。

● 针对年轻的受众群，对角色进行变形处理，使其更加可爱。讲解变形角色的绘制方法。



少女
勇士

来自魔幻篇

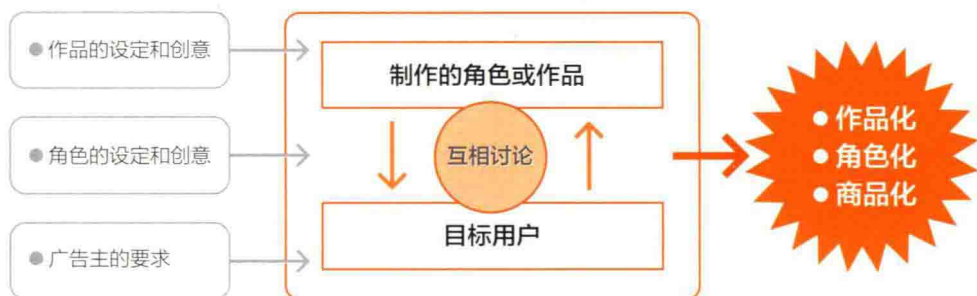
热血
男主角

来自校园篇





● 在本书中，我们将从创作方面和商品销售方面来讲解角色的设计。在设计角色时，最重要的问题是：“面向什么人（目标人群），创造具有何种魅力的角色，并将其传达给受众”。此外，本书还将对“所谓角色究竟是指什么？”等问题来进行讲解。



序

本书以漫画、动漫、游戏等创作人员为对象，以需求量比较大的魔幻类故事和校园类故事中的角色画法为起点，逐步讲解角色的作品层面和商品层面的相关问题。

在创造角色的时候，富有独特魅力的角色是非常重要的。因此，如果要创作该角色贯穿其中的原创作品，那么，出色的角色设定以及能够使角色大展身手的情节故事的安排等，也都是非常重要的。

另外一个不能忽视的问题是，所创作的角色或作品最终是要“给谁看（卖给谁）”，这一点很关键。

如果拿到这本书的人是以成为角色设计师为目标或者希望将自己创作的角色或作品展示给别人，那么就必须要在设计时兼顾“作为商品”的角色属性和作品特质。而且，虽然绘画中的素描能力非常重要，但是仅靠优秀的素描能力并不能直接绘制出富有魅力的角色。

在这本书当中，虽然也涉及到一些与角色的基础素描相关的内容，但是有关素描技法的讲解还是交给其他更专业的素描书，本书讲解的主要是与基础素描的下一个阶段相关的内容。

- 本书作为角色造型的示例书，设计了大量的角色
- 讲解各种各样角色的画法
- 画出角色所在的场景示例图来进行讲解
- 考虑了角色的受众群，从作品层面和商品层面进行讲解
- 讲解角色的设定、故事创作、构图和角色编排等问题

※

那么，大家要画出什么样的角色呢？

角色的特征与人的心理感情有着密切的关系。对于创作角色和作品的各位创作者来说，大概都会将自己的想法寄托在所创作的角色上。不仅如此，人们甚至还会从角色中获得勇气、动力以及某种安慰。如此一来，这些角色虽然是现实生活中并不存在的人，但却能够深入读者的内心，并扎根读者的内心世界。因此，作品的受众群以及创作并销售什么样的角色等，就变得非常重要了。

在这本书中，我们尽可能多地讲解了上述各种各样的问题。如果你是立志成为角色设计师的读者、已经是专业设计师的读者、希望从事角色行销的读者以及单纯地想要提升角色绘制水平的读者，请你们都来灵活地使用这本书吧！

西村直树（Studio 无限界 代表）

► 目录

011	第1章 什么是角色?	074	骑士(女)
012	角色既是出场人物也是商品	076	魔法师(男)
014	角色属性与用户需求	078	魔法师(女)
016	使角色显得生动鲜活的设定&故事	080	魔法师(黑暗)
018	通过故事情节的构想来推敲角色	082	大魔法师
020	角色将会永生	084	魔法屋的老婆婆
021	第2章 角色的基本素描	086	王子
022	掌握绘制角色的素描技巧	088	公主
026	考虑头身比来进行绘制	090	精灵公主
028	灵活地运用人偶来进行绘制	092	公主(不同类型)
030	考虑透视效果来进行绘制	094	国王·王后
032	绘制男性角色 绘制范例	095	神官
034	绘制女性角色 绘制范例	096	士兵们
036	绘制儿童角色 绘制范例	097	城镇或村庄里的民众
038	绘制各种各样的角色 绘制范例	098	精灵·妖精
040	绘制变形角色 绘制范例	100	魔王
042	特别专栏 服装设计	102	魔女
045	第3章 角色设计	104	魔界的王子
● 魔幻篇		106	魔界的公主
046	魔幻篇内容提示	108	魔界的王子·公主(不同类型)
048	勇士(男)	110	魔龙
050	勇士(男) 勇士装备的类型	112	魔兵
052	勇士(女)	113	魔物
054	勇士(不同类型)	● 变形角色	
056	超级勇士	114	勇士
058	战士	116	战士·剑士
060	女剑士	117	格斗家
062	赏金猎人	118	魔法师
064	战士(不同类型)	119	王子
066	格斗家(女)	120	公主
068	格斗家(男)	121	宠物怪物
070	格斗家高手 半兽斗士	122	魔王
072	骑士(男)	123	魔女
		124	魔界的王子和公主
		125	魔龙

● 校园篇

- 126 校园篇内容提示
- 128 热血·纯情主人公
- 130 热血少年(不同类型)
- 132 软弱·纯真主人公
- 134 活泼少女女主角
- 136 活泼少女(不同类型)
- 138 萌女女主角
- 140 萌女(不同类型)
- 142 自恋少年
- 144 乐队队长
- 146 野性·不良
- 148 校园霸王(敌对学校首领)
- 150 女王(大小姐)
- 152 大小姐(不同类型)
- 154 傲娇女
- 156 不良少女们
- 157 普通学生们
- 158 校长·老师们
- 159 学生的家人
- 160 幼儿园的孩子门
- 161 街上的可怕&可疑人物

● 服装样本

- 162 休闲服
- 164 时尚·约会
- 166 泳装
- 168 振袖·羽织袴
- 170 夏日庙会的浴衣
- 172 睡衣

● 变形角色

- 174 热血·纯情主人公
- 175 软弱·纯真主人公
- 176 活泼少女女主角
- 177 萌女女主角
- 178 女主角们的和服打扮
- 179 自恋少年&乐队队长
- 180 校园霸王&野性少年

- 181 女王&傲娇女
- 182 不良少女们
- 183 校长·老师们
- 184 幼儿园的孩子门

第4章 描绘角色所在的场景

● 魔幻篇

- 186 魔幻篇内容提示
- 188 勇士的初战
- 190 勇士的成长
- 192 公主
- 194 勇士和公主
- 196 魔法师&格斗家姐弟
- 198 王子
- 200 勇士们的旅程
- 202 前往地下城!
- 204 勇士VS魔界王子
- 206 和魔王的决战

● 变形角色

- 208 变形角色所在的场景

● 校园篇

- 210 校园篇内容提示
- 212 热血少年
- 214 软弱少年
- 216 活泼少女
- 218 萌女
- 220 对手们
- 222 火热的决斗
- 224 有趣的对决
- 226 夏日庙会的约会
- 228 温馨的约会

● 变形角色

- 230 变形角色所在的场景
- 232 特别专栏 构图和透视
- 239 本书人名索引

> 第1章

什么是角色？

有魅力的角色是创作的根本！

要抓住用户的心理来塑造角色

虽然很容易从作者的角度，将所创作的作品或角色理解为“按照个人的喜好来塑造属于创作者的世界或角色”，虽然“独具魅力的原创性”和“艺术家特质”是销售层面的关键武器，但是，一旦进入专业的商业领域，就会存在甲方（工作的委托方）或目标用户（销售对象）。同时，如果创作者是公司职员的话，那么他的创作工作就成了公司的业务。

这样一来，不论是漫画或动漫，还是游戏、公仔等，面向什么人（目标用户），创作什么样的角色（角色属性或设计）才会有魅力？怎样吸引粉丝的注意并使其持续关注？这些都变得非常重要。

在第1章中，我们通过本书的示例角色来讨论什么是角色，接着根据塑造角色的构思方式和推进方式来进行讲解。同时，对于在整本书当中不断出现的“角色属性”、“目标用户”的效果等问题，在第1章中也进行了前期的讲解。

另外，本书还集中处理了关于漫画、动画、游戏中的角色问题，从风格的角度来说，涉及到由利剑与魔法组成的冒险世界——“魔幻风格”以及与爱情喜剧、热血故事、爱情故事等相关的内容——“校园风格”。



> 什么是角色？

角色既是出场人物也是商品

● 角色是亲切的 ● 角色既是出场人物也是商品 ● 考虑角色属性和目标用户来进行塑造

“动漫角色”简称为“角色”。角色会出现在漫画、动画、游戏、电影、小说、戏剧等各类原创作品中。从广义上说，我们人类也可以算作是一种角色。

角色是漫画和动画等原创作品中的不可或缺的成分，而且，在商业的层面上，角色也同样发挥着重要的作用。这或许是一种并不准确的说法，但人们常会说“即使忘记故事情节，也仍然会记得那个角色”。

我想大家都会有类似的经验。例如，幼年时期所看过的“英雄剧集”。由于每周都会津津有味地收看，因此那些帅气的英雄形象都会在孩子们童年时代的心中燃烧，甚至现在也仍然历历在目。特别是对于女性来说，能够完美变身的魔法少女可能就是她们心中无法抹去的童年记忆吧。

即使从孩童成长为成年人，那些角色也仍然在我们身旁

无论是在童年时代还是在青春期，或者在成年之后，那些角色都会萦绕在我们身旁。放眼望去，漫画当中会有角色；看看电视、动画、电视剧当中会有角色；游戏当中也会有角色；另外还有电影中、小说中、杂志中以及公仔、演员、偶像等，角色是无穷无尽的。

我们从童年时代便开始对各种角色怀有天然的亲切感，并在各种角色纷繁出场的漫画和动画中不断成长。在此以日本动漫为例，日本动漫发展至今，作品非常丰富、更加多元化，所以日本人从童年时代便开始接触到各种风格的作品和角色。就目前看来，客观地说，日本有着独特的原创作品土壤。而且，像我们这样从事创作的工作者也同样是在这样的土壤中被养育成人的，由我们创作出来的角色和作品，也会影响现在的孩子们，最终，这些孩子们也有可能成为杰出的创作者。

卡通角色并不只是简单的绘画。卡通角色是在人们创造的虚拟世界中生活着的人，这些角色可能会走进某个人的内心，可能会打动某个人的心灵，也可能在某个人的心中生根发芽。人们可以从卡通角色中获得信心和勇气，有时候还会在那里产生向往和爱恋，甚至从那里获得安慰。我要变成这个英雄！有时候，人们还会围上“变身带”变成某个英雄人物，或者扮演某个角色（cosplay）。

这些内容将在第1章以及本书的其他部分多次提到，角色的特征与人的心理情感有着密切的联系。我们作为创作者要牢记并灵活运用这一点，创造出有魅力的角色，并将其展现在目标用户的面前。

角色同样也是派送给目标用户的“商品”

如果将角色说成是商品，总会让人觉得有点庸俗……也许有些人会有这样的感觉，但是在实际的生活当中，我们的确是在以专业的方式来从事角色生产，无论是漫画、动画还是某种公仔，这些角色本身就是商品。

当然，这些角色凝聚了作者的心血，没有这一点是绝对不行的。但是，如果这并不只是个人的兴趣，而是工作，那么它可能就成了所在公司的商品，而且会有甲方（工作的委托方）和目标用户（销售对象）的存在。

对于那些喜欢这些角色的粉丝们来说，它们自有其可爱之处。我们作为创作者应该兼顾这一点，这既是自己的工作，同时也应该在本公司或甲方意志的基础上，面向目标用户，塑造出他们乐于购买，同时也能够卖出的角色，我们这些创作者负有这种责任和义务。当然，我们也希望能够构思出使角色活灵活现地贯穿其中的故事情节并以艺术家的身份出现在世人的面前。

由于本书是从上述两个方面来讲解角色问题的，所以如果在这两个方面都能对您起到帮助作用，我将感到非常荣幸。