

漫画+

81位 绘师教你 角色创作

[日] MUGENUP 著
陈丝纶 译

角色造型表现插画技法大解析!

50TIPS

◎设计角色 ◎绘制线稿
◎配色上色 ◎添加特效

特别收录 4大主题插画绘制案例

| 偶像美少女 | 机械美少女 | Q版战国美少女 | 梦幻男性角色 |

SE
SHOEISHA

中青雄狮

中国
青年
出版
社

漫画+

81^位 绘师教你 角色创作

【日】MUGENUP 著
陈丝纶 译



SE
SHOEISHA

中青雄狮

中国青年出版社

ゲームキャラクターイラスト上達講座

(Game Character Illust JoutatsuKouza : 3711-7)

Copyright © 2014 by MUGENUP Inc.

Original Japanese edition published by SHOEISHA Co., Ltd.

Simplified Chinese Character translation rights arranged with SHOEISHA Co., Ltd.

in care of TUTTLE-MORI AGENCY, INC. through Beijing GW Culture

Communications Co., Ltd.

Simplified Chinese Character translation copyright © 2015 by China Youth Press.

法律声明

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：本书由著作权人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

010-50856028

E-mail: editor@cypmedia.com

版权登记号：01-2015-5362

图书在版编目(CIP)数据

漫画+：81位绘师教你角色创作/日本MUGENUP著；

陈丝纶译。—北京：中国青年出版社，2015.9

ISBN 978-7-5153-3833-0

I. ①漫… II. ①日… ②陈… III. ①漫画—绘画技法

IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第213544号

漫画+：81位绘师教你角色创作

[日] MUGENUP/著 陈丝纶/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) 50856188 / 50856199

传 真：(010) 50856111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：王 颖 白 峥

责任编辑：张海玲

封面设计：郭广建

印 刷：北京时尚印佳彩色印刷有限公司

开 本：787 x 1092 1/16

印 张：14

版 次：2015年12月北京第1版

印 次：2015年12月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-3833-0

定 价：59.90元

本书如有印装质量问题，请与本社联系

电话：(010) 50856188 / 50856199

读者来信：reader@cypmedia.com

投稿邮箱：author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.cypmedia.com>

CONTENTS

目录

Game character Illustration Techniques

002 前言

PART1 绘制角色原型

- 010 **TIPS 001** 如何将面部画得自然
- 012 **TIPS 002** 设定角色，绘制不同的面部
- 014 **TIPS 003** 面部的变形与夸张
- 016 **TIPS 004** 尝试绘制 Q 版角色
- 020 **TIPS 005** 生动表情的表现技巧
- 022 **TIPS 006** 刻画手部，表现角色
- 026 **TIPS 007** 如何画出漂亮的身姿
- 030 **TIPS 008** 描绘日常生活中的自然动作
- 032 **TIPS 009** 绘制展现女性魅力的姿势
- 034 **TIPS 010** 用动作表现性格差异
- 037 **TIPS 011** 使用辅助线来描绘角色的外形
- 041 **CHECK!** 游戏角色插画制作——绘制“偶像美少女角色”

1





2

PART2 设计角色

- 052 **TIPS 012** 考虑角色所处的时代背景
- 056 **TIPS 013** 绘制生动的西洋魔幻角色
- 060 **TIPS 014** 绘制魔法世界中的生动角色
- 064 **TIPS 015** 生动绘制少女游戏角色
- 068 **TIPS 016** 生动绘制肌肉型角色
- 071 **TIPS 017** 使用小物件来表现角色
- 074 **TIPS 018** 思考怪物的造型
- 078 **TIPS 019** 如何表现游戏角色的升级
- 081 **TIPS 020** 绘制拟人化的角色
- 086 **TIPS 021** 按照说明书设定角色
- 090 **TIPS 022** 绘制版权插图的技巧
- 093 **TIPS 023** 提高线稿的质量
- 097 **TIPS 024** 用线稿表现立体感
- 101 **TIPS 025** 绘制出容易上色的线稿
- 105 **TIPS 026** 使用 Illustrator 绘制角色
- 109 **CHECK!** 游戏角色插画制作——绘制“机械美少女角色”

PART3 掌握配色和上色方法

- 120 **TIPS 027** 了解色相、饱和度、明度等色彩基础知识
- 124 **TIPS 028** 掌握配色的基础知识
- 127 **TIPS 029** 了解角色的性格属性与配色的关系
- 129 **TIPS 030** 让人感到亲切的配色方法
- 132 **TIPS 031** 男性化的配色方法
- 135 **TIPS 032** 颜色和空间感的表现方法
- 137 **TIPS 033** 好好掌握具有代表性的上色方法
- 143 **TIPS 034** 上色与质感表现——皮肤
- 148 **TIPS 035** 上色与质感表现——头发
- 152 **TIPS 036** 上色与质感表现——不同材质
- 157 **TIPS 037** 上色与立体感表现
- 160 **TIPS 038** 通过上色来表现女孩子的特质
- 166 **TIPS 039** 运用图案素材
- 168 **CHECK!** 游戏角色插画制作——绘制“Q版战国美少女”

3





4

PART 4 提升画面整体效果

- 178 **TIPS 040** 特效表现基础
- 180 **TIPS 041** 各种特效表现
- 184 **TIPS 042** 让角色更加生动的构图方法
- 188 **TIPS 043** 提升插画的丰富度
- 190 **TIPS 044** 注意画面的疏密构成
- 192 **TIPS 045** 画出让角色更加醒目的背景
- 194 **TIPS 046** 背景简化法
- 199 **TIPS 047** 高效的背景绘制技巧
- 201 **TIPS 048** 完成度较高的上色秘诀
- 205 **TIPS 049** 插画润色技巧
- 209 **TIPS 050** 提高工作效率的图层整理术
- 211 **CHECK!** 游戏角色插画制作——绘制“魔幻男性角色”

漫画+

81^位 绘师教你 角色创作

【日】MUGENUP 著
陈丝纶 译



SE
SHOEISHA

中青雄狮

中国青年出版社





前言

INTRODUCTION

在街头、地铁里，你是否经常看到拿着手机玩游戏的人呢？

随着智能手机等科技的创新、SNS 的流行，游戏已经成为日常生活的一部分，融入了人们的生活。由于游戏插画师对游戏的发展起着重要作用，因此在当前游戏盛行的环境下，对这一职业人员的需求，也急速增长起来。

MUGENUP，利用自己独特的在线经营模式，将本公司的设计师和全世界的创意工作者组成团队，制作出大量的高品质游戏插画。此外，MUGENUP 还通过日本国内外的教育机构授课，以及带有详尽讲解的设计比赛，为培养下一代创意工作者作出了贡献。

在本公司注册的创意工作者，到 2014 年 8 月就已经突破了两万人。与各界创意工作者共同发展起来的 MUGENUP，希望能让更多的人掌握这些可传承的游戏插画知识及技巧，激发大家创作的灵感。这便是出版本书的由来和目的。

本书将插画的制作过程分成以下四个步骤，并配以直观易懂的插图进行讲解。

PART 1 绘制角色原型

PART 2 设计角色

PART 3 掌握配色和上色方法

PART 4 提升画面整体效果

另外，在各部分的结尾，活跃于 MUGENUP 的插画师将通过自己的作品，对“偶像风”、“机械美少女”、“Q 版”、“梦幻系”四种人气风格的实际绘制技法和流程进行讲解，并讲述插画绘制过程中的故事。

本书各个部分有机结合而成，既可以通读本书，也可以仅读特定的主题，不论怎么读，您都能对内容了然于心。诚将本书推荐给对游戏插画感兴趣的人、想要开始从事游戏插画师职业的人、想要拓展事业以及提升插图品质的各位同仁。

希望通过本书，能让更多人的作品更具创意。

CONTENTS

目录

Game character Illustration Techniques

002 前言

PART1 绘制角色原型

- 010 **TIPS 001** 如何将面部画得自然
- 012 **TIPS 002** 设定角色，绘制不同的面部
- 014 **TIPS 003** 面部的变形与夸张
- 016 **TIPS 004** 尝试绘制 Q 版角色
- 020 **TIPS 005** 生动表情的表现技巧
- 022 **TIPS 006** 刻画手部，表现角色
- 026 **TIPS 007** 如何画出漂亮的身姿
- 030 **TIPS 008** 描绘日常生活中的自然动作
- 032 **TIPS 009** 绘制展现女性魅力的姿势
- 034 **TIPS 010** 用动作表现性格差异
- 037 **TIPS 011** 使用辅助线来描绘角色的外形
- 041 **CHECK!** 游戏角色插画制作——绘制“偶像美少女角色”

1





2

PART2 设计角色

- 052 **TIPS 012** 考虑角色所处的时代背景
- 056 **TIPS 013** 绘制生动的西洋魔幻角色
- 060 **TIPS 014** 绘制魔法世界中的生动角色
- 064 **TIPS 015** 生动绘制少女游戏角色
- 068 **TIPS 016** 生动绘制肌肉型角色
- 071 **TIPS 017** 使用小物件来表现角色
- 074 **TIPS 018** 思考怪物的造型
- 078 **TIPS 019** 如何表现游戏角色的升级
- 081 **TIPS 020** 绘制拟人化的角色
- 086 **TIPS 021** 按照说明书设定角色
- 090 **TIPS 022** 绘制版权插图的技巧
- 093 **TIPS 023** 提高线稿的质量
- 097 **TIPS 024** 用线稿表现立体感
- 101 **TIPS 025** 绘制出容易上色的线稿
- 105 **TIPS 026** 使用 Illustrator 绘制角色
- 109 **CHECK!** 游戏角色插画制作——绘制“机械美少女角色”

PART3 掌握配色和上色方法

- 120 **TIPS 027** 了解色相、饱和度、明度等色彩基础知识
- 124 **TIPS 028** 掌握配色的基础知识
- 127 **TIPS 029** 了解角色的性格属性与配色的关系
- 129 **TIPS 030** 让人感到亲切的配色方法
- 132 **TIPS 031** 男性化的配色方法
- 135 **TIPS 032** 颜色和空间感的表现方法
- 137 **TIPS 033** 好好掌握具有代表性的上色方法
- 143 **TIPS 034** 上色与质感表现——皮肤
- 148 **TIPS 035** 上色与质感表现——头发
- 152 **TIPS 036** 上色与质感表现——不同材质
- 157 **TIPS 037** 上色与立体感表现
- 160 **TIPS 038** 通过上色来表现女孩子的特质
- 166 **TIPS 039** 运用图案素材
- 168 **CHECK!** 游戏角色插画制作——绘制“Q 版战国美少女”

3





4

PART 4 提升画面整体效果

- 178 **TIPS 040** 特效表现基础
- 180 **TIPS 041** 各种特效表现
- 184 **TIPS 042** 让角色更加生动的构图方法
- 188 **TIPS 043** 提升插画的丰富度
- 190 **TIPS 044** 注意画面的疏密构成
- 192 **TIPS 045** 画出让角色更加醒目的背景
- 194 **TIPS 046** 背景简化法
- 199 **TIPS 047** 高效的背景绘制技巧
- 201 **TIPS 048** 完成度较高的上色秘诀
- 205 **TIPS 049** 插画润色技巧
- 209 **TIPS 050** 提高工作效率的图层整理术
- 211 **CHECK!** 游戏角色插画制作——绘制“魔幻男性角色”

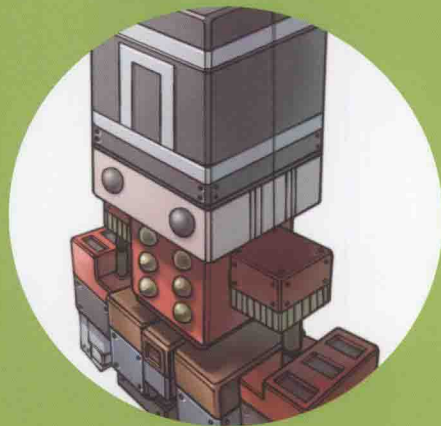
PART 1

绘制角色原型

TIPS!

- 学习面部的结构和比例
- 包含角色信息的变形夸张手法
- 生动表情、姿势的表现技法 etc.

在 PART 1 中，将对角色原型的绘制重点进行讲解。从根据性别、年龄的不同来设定角色，到对角色进行变形夸张，再到绘制出生动的表情、动作以及好看的姿势，本章将从各种视角进行讲解。下面就让我们来学习基础中的基础——角色原型的画法。

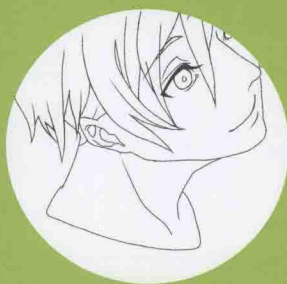




TIPS

001-011

1



TIPS

001

如何将面部画得自然

001

如何将面部画得自然

→ 在人物插画中，最吸引人目光的就是面部。在不同的游戏中，人物面部的表现方法也不同。在此，让我们来学习一下常见于各种游戏的人物面部素描基础。

把握面部的比例

④ 以眼睛的位置为基准

最基本的就是保证面部左右对称。将眼睛置于面部纵向的中间位置，并以此为基准。若破坏这一基准，则会让头部或面部变大，进而产生不协调的感觉。绘制斜侧面或正侧面时，要以头盖骨的形状为基础，确保面部比例正确。

