

MANGA BLUE

日本纸上动漫
技法全书 3

角色塑造 篇

主编 [日] 塚本博义 真山明久

[日] 铅笔俱乐部

译者 韩慧

卷末
附画稿

MANGA BIG E

角 色 塑 造

篇

日本纸上动漫
技法全书

3

NO.



(日)塙本博义 真山明久 主编

(日)铅笔俱乐部 编

韩慧 译

图书在版编目（CIP）数据

日本纸上动漫技法全书·3, 角色塑造篇 / (日) 塚本博义主编; (日) 真山明久编; 韩慧译. — 南宁: 广西美术出版社, 2013.6

ISBN 978-7-5494-0834-4

I . ①日 … II . ①塚… ②真… ③韩… III . ①漫画—绘画技法 IV . ① J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 137290 号

漫画バイブル〈3〉数億万人のキャラクター編

Copyright © 2005 Hiroyoshi Tsukamoto, Mayama Akihisa Enpitsu Club

Original Japanese edition published by MAAR-SHA Publishing Co., Ltd.

Simplified Chinese translation rights arranged with MAAR-SHA Publishing Co., Ltd. through LEE's Literary Agency, Taiwan

Simplified Chinese translation rights © 2013 by Guangxi Fine Arts Publishing House Co., Ltd.

All rights reserved

本书经日本 MAAR-SHA 出版公司授权广西美术出版社独家出版。

版权所有，侵权必究。

日本纸上动漫技法全书 3：角色塑造篇

主 编：〔日〕塚本博义 真山明久

编 者：〔日〕铅笔俱乐部

译 者：韩 慧

图书策划：黄宗湖

责任编辑：韦丽华

版权主办：韦丽华

责任校对：尚永红 黄春林

审 读：林 娟

出版发行：广西美术出版社

地 址：南宁市望园路 9 号 530022

网 址：www.gxfinearts.com

印 刷：南宁市社会福利印刷厂

开 本：787 mm×1092 mm 1/16

印 张：14

印 次：2013 年 8 月第 1 版第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5494-0834-4/J · 1734

定 价：39.00 元

CHAPTER 10

动漫人物吧！

描绘出众多独特的

前言 8
全部出场人物 10
你以为「只要改变发型就是不一样的两个人」了吗？ 12

只要你体态特征不变就是同一个人！ 13
创造动漫人物的不同体态 14

脸部描绘 16
① 根据年龄 & 性别描绘脸部 18
② 五官描绘 20
③ 表情描绘 28

让我们描绘不同年齡层的动漫人物吧！ 30

身体描绘 74
① 根据年龄 & 性别描绘身体 78
② 身体比例描绘 82
③ 体型描绘 88
课题 1：小时候 94
课题 2：欢乐大家庭 96
课题 3：街坊邻居 98
最后的课题：Neverland 商业街的居民 102
专栏 1 乐语道乐 120

让我们创造有灵魂的动漫人物吧！ 92

老人	7	6	5	4	3	2	1
中年	66	58	52				
青年							
初中生							
小学生							
幼儿							
婴儿							
高中生							
高中生							
40							
46							

面部描绘 16

10

18

20

28

13

14

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

33

44

55

66

77

88

99

100

111

122

133

144

155

166

177

专栏 2 乐语道乐

162

角色塑造训练 3 临演的经典场景

152

描绘出男女老少的典型外貌，将有脸部特写和无脸部特写的所有临演当成整体，突出其中一人的魅力即可

营造气氛的临演及其效果

150

一号主角·二号主角·配角的不同魅力
魅力闪光点 1 外形魅力

魅力闪光点 2 性格魅力

148

魅力闪光点 3 才能魅力
魅力闪光点 4 缺点美

魅力闪光点 5 隐藏个性

149

魅力闪光点 6 人物背景
魅力闪光点 7 神秘感

角色塑造训练 1 塑造名角

133

角色塑造训练 2 名配角
会移动的背景——临演的魅力

146

魅力闪光点 8 群星荟
角色塑造训练 2 名配角
会移动的背景——临演的魅力

140

魅力闪光点 9 神秘感
魅力闪光点 10 人物背景

134

魅力闪光点 11 外形魅力
魅力闪光点 12 性格魅力

129

魅力闪光点 13 才能魅力
魅力闪光点 14 缺点美

128

魅力闪光点 15 隐藏个性
魅力闪光点 16 人物背景

130

魅力闪光点 17 外形魅力
魅力闪光点 18 性格魅力

127

魅力闪光点 19 才能魅力
魅力闪光点 20 缺点美

126

描绘各具魅力的人物角色
一号主角·二号主角·配角的不同魅力

122

魅力闪光点 21 外形魅力
魅力闪光点 22 性格魅力

124

CHAPTER 2

塑造各具魅力的一号主角·二号主角·配角 ·跑龙套·临演

CHAPTER 3

剧场 方格漫画 尽情表现人物魅力！

方格漫画是展现人物魅力的最佳舞台
和合页是基本！场景布置和表现手法
一边作画一边构思故事情节

准备工具 170
方格场景动漫剧场 172
1 半夜三更灭虫大战 172
2 捕捉吐火兽 194

166 164

后记 216
脸部 × 身体描绘画稿 217

MANGA BIG E

角 色 塑 造

篇

日本纸上动漫
技法全书

3

NO.



(日)塙本博义 真山明久 主编

(日)铅笔俱乐部 编

韩慧 译

CHAPTER 10 动漫人物吧！

描绘出众多独特的

1 动漫人物吧！

身体描绘

74

① 根据年龄 & 性别描绘身体

78

② 身体比例描绘

82

③ 体型描绘

88

课题1：小时候
课题2：欢乐大家庭
课题3：街坊邻居

94

96

98

92

前言 8
全部出场人物 10
你以为「只要改变发型就是不一样的两个人」了吗？
只要你体态特征不变就是同一个人！ 13
创造动漫人物的不同体态 14

脸部描绘

16

① 根据年龄 & 性别描绘脸部 18

12

② 五官描绘 20

13

③ 表情描绘 28

14

让我们描绘不同年齡层的动漫人物吧！

30

专栏1 乐语道乐

120

最后的课题：Neverland 商业街的居民

112

老人	7	6	5	4	3	2	1
中年	58	52					
青年							
初中生							
小学生							
幼儿	36	32					
婴儿							
高中生·高中生	40						
	46						

33

44

55

66

77

88

99

100

专栏 2 乐语道乐	162
魅力闪光点 1 外形魅力	126
魅力闪光点 2 性格魅力	126
魅力闪光点 3 才能魅力	126
魅力闪光点 4 缺点美	129
魅力闪光点 5 隐藏个性	130
魅力闪光点 6 人物背景	128
魅力闪光点 7 神秘感	133
角色塑造训练 1 塑造名角	134
角色塑造训练 2 名配角	140
会移动的背景——临演的魅力	146
临演不需要俊男美女？	148
描绘出男女老少的典型外貌，将有脸部特写和无脸部特写的所有临演当成整体，突出其中一人的魅力即可	150
营造气氛的临演及其效果	150
角色塑造训练 3 临演的经典场景	152

CHAPTER 2

塑造各具魅力的一号主角 ·二号主角·配角 ·跑龙套·临演

描绘各具魅力的人物角色	122
一号主角·二号主角·配角的不同魅力	124

方格漫画是展现人物魅力的最佳舞台
和合页是基本！场景布置和表现手法
一边作画一边构思故事情节

准备工具	170
------	-----

方格场景动漫剧场	172
1 半夜三更灭虫大战	172
2 捕捉吐火兽	194

后记	216
----	-----

脸部 × 身体描绘画稿	217
-------------	-----

CHAPTER 3

方格漫画剧场

尽情表现
人物魅力！

166 164

MANGA
BIBLIOGRAPHY



指的是与主角保持亲近或敌对关系的角色，例如身边的家人或朋友等。他们有的为主角想并予之援助，有的反对主角并与之作对，从而引发了主配角之间的爱恨纠葛。让我们一起描绘出衬托主角个性的理想配角吧！

配角

仅次于一号主角的重要角色，他与一号主角一起推动故事情节的发展，是所有故事人物中最引人注目的一个角色。我们将努力创造一个让读者既向往又能让人为之共鸣的充满个人魅力的一号主角！

二号主角

剧本的中心人物，他从始至终推动故事情节的发展，是所有故事人物中最引人注目的一个角色。我们将努力创造一个让读者既向往又能让人为之共鸣的充满个人魅力的一号主角！

一号主角

塑造不同魅力的出场人物

一号主角·二号主角·配角·跑龙套·临演等的角色塑造



临演

又叫做“会移动的背景”，或者“无声（无台词）路人”，简单说就是充当故事背景，配合剧情出现的一类角色。他们有的饰演商店里的客人，有的饰演路上行人等，自然而然地融入剧情，发挥自身角色在剧中应有的表现。与跑龙套不同，临演既没有角色名也没有台词，所以观众往往容易忽略他们，但他们对于故事背景却是不可或缺的人物。灵活地运用好这类角色去推动故事情节的发展吧！

指的是类似于咖啡厅服务员等的角色。他们的出场时间往往很短，台词也只有三言两语。这类角色的存在可以营造故事的场景气氛，推动剧情的发展。虽然跑龙套演员不会影响故事情节的发展，但他们的出现能够从整体上赋予故事一定的客观性（即从观众的视角看剧情）。因此在强调当下故事场景时，可以将跑龙套的角色巧妙地运用其中。不过，万万不可将跑龙套等同于主角，过多地描绘他们在剧中的戏份。尤其是如果没有分清主次角色差异，会使读者混淆不清，这一点需要特别注意！

跑龙套



独
特
个
性
的
人
物
都
具
有

每
个
动
漫
人
物
都
具
有



前言

某编辑部的负责人对前来推销自创动漫的人说了以下一番话：

『首先，你应该思考如何使读者对你的动漫人物产生共鸣。其次，你要在人物性格魅力的刻画上进行深度挖掘。』

这位自创漫画家的动漫出场人物从头到尾只有两人，好像全世界只剩下他们一样。动漫里既没有主角的家人、朋友，也没有便利店店员，更加不会出现一般路人。从某种意义上讲，这种画法无可非议。因为描绘动漫人物的基本之一是要有对比，区分动漫中的你我两方的本身是一种正确的画法。但是，假如故事情节和人物演出不够新颖，像这样人物稀少的动漫是很难从始至终保持故事的趣味性的。

事实上，电影和电视剧中除了主角，还有配角、跑龙套和临时演员。即便描绘的是两个人的爱情故事，他们身边的朋友也是必不可少的角色。两人在咖啡厅约会的话，服务员则是必须出场的人物。在马路上散步的话，路人则是不可或缺的人物。像这样，主人公的朋友充当配角，咖啡厅服务生充当跑龙套，街上路人则是临时演员。配角主要用于衬托主角，而跑龙套和临演则给故事场景赋予客观性。作者可以根据需要发挥不同角色的作用，使故事情节更富有趣味性和戏剧化。特别需要注意的是，由于临演既无角色名称也无法台词，因而往往容易被忽略，但是他们作为故事背景，对营造环境氛围有着不可小觑的影响力，所以临演又被称为『气氛营造专家』。

电影和电视剧的这种人物刻画方法同样适用于动漫创作，不妨借鉴活用。

出色的漫画家应该具备刻画各种各样非主角人物的相貌和体态特征的能力。本书从增加人物的各种变化开始，逐一解说每种角色及其刻画方法。

希望本书能够对提高您的作画水平以及加强人物性格的塑造能力有所启发或者帮助。

塚本 博义
真山 明久



CHAPTER 1



动漫会描绘出众多独特的 人物吧！

一凡例一

动漫人物

写实人物

※本章中，在区别写实人物和动漫人物不同的说明处左侧附有标记，请仔细阅读后运用于创作中。

全 部 出 场 人 物

金

不良示例

只有一种表情的 「僵尸脸」

不论哪一格的动漫人物，表情特写始
终如一的画风俗称为「僵尸脸」画风。
下面的例子完全是从同一角度描绘人
物的脸部和表情。故事中有学生三男
三女，但作者却连简单的性别区分描
绘都做不好，以至于这六个人怎么看
都像六胞胎。



这是描绘因值日生扫地一事引发男女同学间争吵的纸上动漫示例。所有人物的表情只有一种，成了“僵尸脸”。



分清楚

范例

区分描绘 出场人物

首先区分描绘六个出场人物的外貌特征。其次，前面不良示例中的人物只有站立的姿势，可以通过添加个性鲜明的姿势来突出人物差别。如下所示，需对动漫中的出场人物进行生动十足的描绘。



重新修改了人物的外貌和体态特征，不用看对话就可以感受到人物鲜明的个性。



你以为“只要改变发型就是
不一样的两个人”了吗?

