

MANGA BIBLE

日本纸上动漫 技法全书 3

角色塑造篇

主編 [日] 塚本博义 真山明久

[日] 铅笔俱乐部

韩慧

卷末
附画稿



MANGA BIBLE

角色塑造 篇

日本纸上动漫 技法全书 3

NO.



〔日〕塚本博义 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. ①J218.2

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 1

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

让我们描绘不同年龄层的动漫人物吧！

30

1 婴儿 32

2 幼儿 36

3 小学生 40

4 初中生、高中生 46

5 青年 52

6 中年 58

7 老人 66

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

让我们创造有灵魂的动漫人物吧！

92

创造属于你的动漫人物吧！

94

课题1：小时候 96

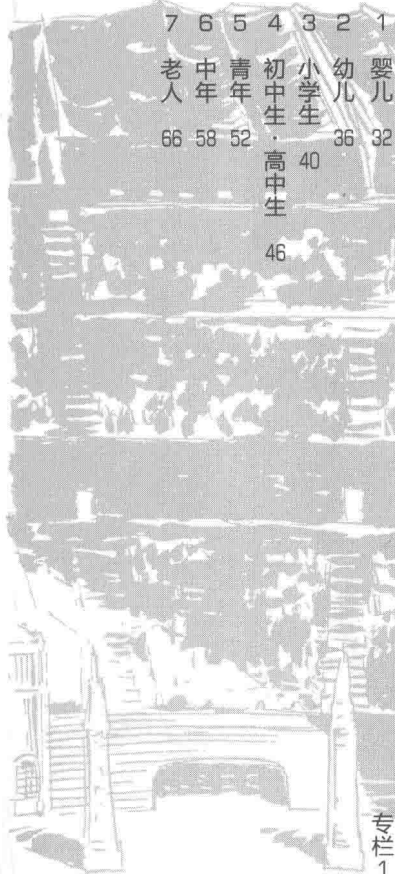
课题2：欢乐大家庭 98

课题3：街坊邻居 102

最后的课题：Newland 商业街的居民

112

专栏1 乐语道乐 120



CHAPTER 2

塑造各具魅力

· 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

魅力闪光点 1 外形魅力

魅力闪光点 2 性格魅力

魅力闪光点 3 才能魅力

魅力闪光点 4 缺点美 129

魅力闪光点 5 隐藏个性 132 130

魅力闪光点 6 人物背景 133

魅力闪光点 7 神秘感 134

角色塑造训练 1 塑造名角 140

角色塑造训练 2 名配角 群星荟萃 146

会移动的背景——临演的魅力 148

临演不需要俊男美女？ 149

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 152

角色塑造训练 3 临演的经典场景 162

专栏 2 乐语道乐

CHAPTER 3

尽情表现人物魅力！ 剧场 方格漫画

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 166 164

一边作画一边构思故事情节 168

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 搜捕吐火兽 194

后记 216

脸部 × 身体描绘画稿 217

MANGA BIBLE

角色塑造 篇

日本纸上动漫 技法全书 3

NO.



〔日〕塚本博义 真山明久 主编

〔日〕铅笔俱乐部 编

韩慧 译

CHAPTER 1

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

让我们描绘不同年龄层的动漫人物吧！

30

1 婴儿 32

2 幼儿 36

3 小学生 40

4 初中生、高中生 46

5 青年 52

6 中年 58

7 老人 66

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

让我们创造有灵魂的动漫人物吧！

92

创造属于你的动漫人物吧！

94

课题1：小时候 96

课题2：欢乐大家庭 98

课题3：街坊邻居 102

最后的课题：Newland 商业街的居民

112

专栏1 乐语道乐 120



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

一号主角·二号主角·配角的魅力

魅力闪光点 1

魅力闪光点 2

魅力闪光点 3

魅力闪光点 4

魅力闪光点 5

魅力闪光点 6

魅力闪光点 7

角色塑造训练 1

角色塑造训练 2

会移动的背景

临演不需要俊男美女?

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

角色塑造训练 3

临演的经典场景

专栏 2 乐语道乐

122

124

126

127

128

129

130

132

133

134

140

146

148

150

152

162

CHAPTER 3

尽情表现人物魅力!

方格漫画

剧场

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

方格场景动漫剧场

1 半夜三更灭虫大战

2 搜捕吐火兽

后记

脸部×身体描绘画稿

166 164

168

170

172

172

194

216

217



一号主角

剧本的中心人物，他始终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有共鸣的充满个人魅力的一号主角！

二号主角

仅次于一号主角的重要角色，他与一号主角一起推动故事气氛的高涨。我们将努力塑造一个既有别于一号主角，又富有个人独特魅力的二号主角！

配角

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。他们有的为主角着想并予之援助，有的反对主角并与其作对，从而引发了主角角之间的爱恨纠葛。让我们一起描绘出衬托主角个性的理想配角吧！

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



跑龙套

指的是类似于咖啡厅服务生等的角色。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，但他们的出现能够给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！

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！



每一个动漫人物都具有独特的个性之美

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。

希望本书能够对您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



动漫人物吧！
描绘出众多独特的

— 凡例 —

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

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”。

区

分清楚

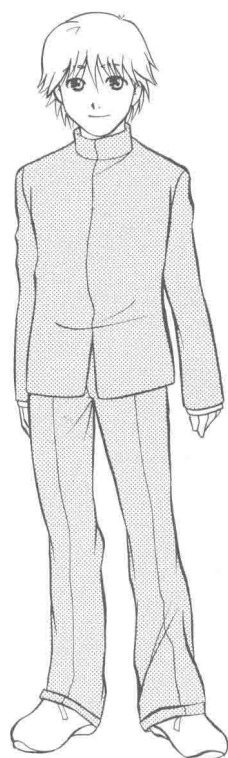
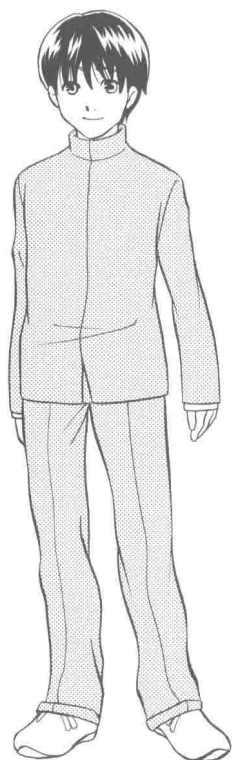
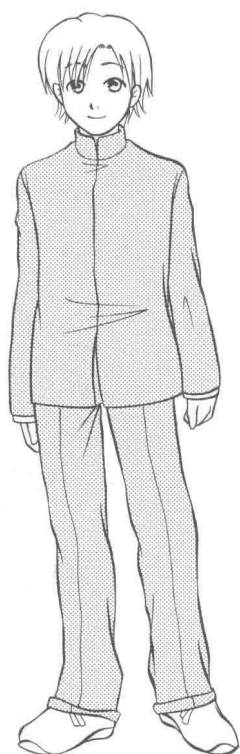
范例

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？

