

CHARACTER DESIGN

动漫人物设定宝典

男性角色篇

日本主婦之友社 编著
日本Amusement Media综合学院 书锦缘 译

肌肉男



科学少年



忧郁男



阳光男



辽宁科学技术出版社
LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

CHARACTER DESIGN

动漫人物设定宝典

男性角色篇

日本主妇之友社 编著
日本Amusement Media综合学院 书锦缘 译



辽宁科学技术出版社

·沈阳·

TITLE: [男性キャラが思いどおりに描ける本]

BY: [主婦の友社]

監修: [アミューズメントメディア総合学院]

Copyright © Shufunotomo Co.,Ltd. 2009

Original Japanese language edition published by Shufunotomo Co., Ltd.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with Shufunotomo Co., Ltd.

Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

© 2014, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社主妇之友社授权辽宁科学技术出版社在中国范围内独家出版简体中文版本。

著作权合同登记号: 06-2010第414号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

动漫人物设定宝典. 男性角色篇 / 日本主妇之友社, 日本Amusement Media综合学院编著; 书锦缘译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2015.7

ISBN 978-7-5381-8883-7

I. ①动… II. ①日… ②日… ③书… III. ①动画-人物画技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第245283号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司(www.booklink.com.cn)

总策划: 陈庆

策划: 李伟

设计制作: 季传亮

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路29号 邮编: 110003)

印刷者: 天津市蓟县宏图印务有限公司

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 185mm × 260mm

印张: 10

字数: 256千字

出版时间: 2015年7月第1版

印刷时间: 2015年7月第1次印刷

责任编辑: 修吉航 谨严

责任校对: 合力

书号: ISBN 978-7-5381-8883-7

定价: 46.00元

联系电话: 024-23284376

邮购热线: 024-23284502

E-mail: lnkj@126.com

http://www.lnkj.com.cn

目录

动漫人物设定宝典：男性角色篇



1

专家采访记①

向山田外朗老师请教“绘画男性角色的秘诀” 006

专家采访记②

走近翁子扬“插画是什么” 012

男性角色的基础画法 014

角色插画的绘制步骤 014

绘图用具 015

制图的数码工具 017

电脑上色的方法 018



2

挑战不同类型的男性角色 028

角色设定的要点 028

类型①充满朝气的阳光高中生 030

描绘人物的脸部 031

描绘人物的不同表情 032

描绘人物的全身 033

描绘人物的姿势 034

描绘人物的服装和饰物 035

画出一张完整的图 036

类型②唯我独尊的出色白领 038

描绘人物的脸部 039

描绘人物的不同表情 040

描绘人物的全身 041

描绘人物的姿势 042

描绘人物的服装和饰物 043

深入创作角色设定 044

画出一张完整的图 045

类型③外表俊美却男人味十足的首席男公关 046

描绘人物的脸部 047

描绘人物的不同表情 048

描绘人物的全身 049





描绘人物的姿势	050
描绘人物的服装和饰物	051
深入创作角色设定	052
画出一张完整的图	053

类型④又酷又知性的眼镜医生

描绘人物的脸部	055
描绘人物的不同表情	056
描绘人物的全身	057
描绘人物的姿势	058
描绘人物的服装和饰物	059
深入创作角色设定	060
画出一张完整的图	061

类型⑤野性又沉默寡言的肌肉男

描绘人物的脸部	063
描绘人物的不同表情	064
描绘人物的全身	065
描绘人物的姿势	066
描绘人物的服装和饰物	067
深入创作角色设定	068
画出一张完整的图	069

类型⑥完美的王子型管家

描绘人物的脸部	071
描绘人物的不同表情	072
描绘人物的全身	073
描绘人物的姿势	074
描绘人物的服装和饰物	075
画出一张完整的图	076

类型⑦疯狂的天才少年科学家

描绘人物的脸部	079
描绘人物的不同表情	080
描绘人物的全身	081
描绘人物的姿势	082
描绘人物的服装和饰物	083



3

画出一张完整的图.....084

类型⑧心地善良的庶民派勇者.....086

描绘人物的脸部.....087

描绘人物的不同表情.....088

描绘人物的全身.....089

描绘人物的姿势.....090

描绘人物的服装和饰物.....091

画出一张完整的图.....092

类型⑨只要一弓在手就天下无敌的武士.....094

描绘人物的脸部.....095

描绘人物的不同表情.....096

描绘人物的全身.....097

描绘人物的姿势.....098

描绘人物的服装和饰物.....099

深入创作角色设定.....100

画出一张完整的图.....101

类型⑩打架最强的不良少年.....102

描绘人物的脸部.....103

描绘人物的不同表情.....104

描绘人物的全身.....105

描绘人物的姿势.....106

描绘人物的服装和饰物.....107

画出一张完整的图.....108

3 创造出理想中的男性角色.....110

角色设定的要点.....110

女生心中理想的男性角色.....112

描绘人物的不同表情.....113

描绘人物的姿势.....114

描绘人物的服装和饰物.....115

男生心中理想的男性角色.....116

描绘人物的不同表情.....117

描绘人物的姿势.....118

描绘人物的服装和饰物.....119



4

男性角色的描绘技巧.....120

- 脸部的画法.....120
- 描绘各种角度的脸部.....122
- 描绘各种表情.....124
- 掌握头发的表现手法.....126
- 掌握眼睛的表现手法.....128
- 掌握嘴巴和鼻子的表现手法.....129
- 描绘全身①各部位的平衡.....130
- 描绘全身②骨骼和肌肉.....132
- 描绘全身③归纳总结.....134
- 描绘各种角度的全身造型.....136
- 区别描绘各种头身比例.....138
- 手的画法.....140
- 脚的画法.....142
- 描绘各种姿态.....144



5

提升男性角色的魅力.....148

- 服装和褶皱的表现手法.....148
- 特殊姿态的表现手法.....152
 - 吸烟.....152
 - 戴眼镜.....153
 - 驾驶自行车、摩托车.....154
 - 驾车.....155
 - 做运动.....156
- 叠加人物姿态的表现手法.....158



CHARACTER DESIGN

动漫人物设定宝典

男性角色篇

日本主妇之友社 编著
日本Amusement Media综合学院 书锦缘 译



辽宁科学技术出版社

·沈阳·

目录

动漫人物设定宝典：男性角色篇



专家采访记①

向山田外朗老师请教“绘画男性角色的秘诀” 006

专家采访记②

走近翁子扬“插画是什么” 012

1

男性角色的基础画法 014

角色插画的绘制步骤 014

绘图用具 015

制图的数码工具 017

电脑上色的方法 018



2

挑战不同类型的男性角色 028

角色设定的要点 028

类型①充满朝气的阳光高中生 030

描绘人物的脸部 031

描绘人物的不同表情 032

描绘人物的全身 033

描绘人物的姿势 034

描绘人物的服装和饰物 035

画出一张完整的图 036

类型②唯我独尊的出色白领 038

描绘人物的脸部 039

描绘人物的不同表情 040

描绘人物的全身 041

描绘人物的姿势 042

描绘人物的服装和饰物 043

深入创作角色设定 044

画出一张完整的图 045

类型③外表俊美却男人味十足的首席男公关 046

描绘人物的脸部 047

描绘人物的不同表情 048

描绘人物的全身 049





描绘人物的姿势	050
描绘人物的服装和饰物	051
深入创作角色设定	052
画出一张完整的图	053
类型④又酷又知性的眼镜医生	054
描绘人物的脸部	055
描绘人物的不同表情	056
描绘人物的全身	057
描绘人物的姿势	058
描绘人物的服装和饰物	059
深入创作角色设定	060
画出一张完整的图	061
类型⑤野性又沉默寡言的肌肉男	062
描绘人物的脸部	063
描绘人物的不同表情	064
描绘人物的全身	065
描绘人物的姿势	066
描绘人物的服装和饰物	067
深入创作角色设定	068
画出一张完整的图	069
类型⑥完美的王子型管家	070
描绘人物的脸部	071
描绘人物的不同表情	072
描绘人物的全身	073
描绘人物的姿势	074
描绘人物的服装和饰物	075
画出一张完整的图	076
类型⑦疯狂的天才少年科学家	078
描绘人物的脸部	079
描绘人物的不同表情	080
描绘人物的全身	081
描绘人物的姿势	082
描绘人物的服装和饰物	083



画出一张完整的图.....084

类型⑧心地善良的庶民派勇者.....086

描绘人物的脸部.....087

描绘人物的不同表情.....088

描绘人物的全身.....089

描绘人物的姿势.....090

描绘人物的服装和饰物.....091

画出一张完整的图.....092

类型⑨只要一弓在手就天下无敌的武士.....094

描绘人物的脸部.....095

描绘人物的不同表情.....096

描绘人物的全身.....097

描绘人物的姿势.....098

描绘人物的服装和饰物.....099

深入创作角色设定.....100

画出一张完整的图.....101

类型⑩打架最强的不良少年.....102

描绘人物的脸部.....103

描绘人物的不同表情.....104

描绘人物的全身.....105

描绘人物的姿势.....106

描绘人物的服装和饰物.....107

画出一张完整的图.....108

3

创造出理想中的男性角色.....110

角色设定的要点.....110

女生心中理想的男性角色.....112

描绘人物的不同表情.....113

描绘人物的姿势.....114

描绘人物的服装和饰物.....115

男生心中理想的男性角色.....116

描绘人物的不同表情.....117

描绘人物的姿势.....118

描绘人物的服装和饰物.....119



4

男性角色的描绘技巧

脸部的画法	120
描绘各种角度的脸部	122
描绘各种表情	124
掌握头发的表现手法	126
掌握眼睛的表现手法	128
掌握嘴巴和鼻子的表现手法	129
描绘全身①各部位的平衡	130
描绘全身②骨骼和肌肉	132
描绘全身③归纳总结	134
描绘各种角度的全身造型	136
区别描绘各种头身比例	138
手的画法	140
脚的画法	142
描绘各种姿态	144



5

提升男性角色的魅力

服装和褶皱的表现手法	148
特殊姿态的表现手法	152
吸烟	152
戴眼镜	153
驾驶自行车、摩托车	154
驾车	155
做运动	156
叠加人物姿态的表现手法	158



专家采访记①

向山田外朗老师请教 “绘画男性角色的秘诀”

能用精致的线条画出有魅力的男性角色的游戏平面监督兼插画家——山田外朗老师，今天我们向他请教在绘画男性角色时所需要的启发，以及专为本书而设计的一幅插画的作画过程。

——请问您这幅插画的**主题重点**是什么？

这次接到的任务是画出自己喜欢的男性角色。所以我就把自己喜欢的要素集中到了一个画面上。重点可以说是：侧面、逆光、背影这三点。因为喜欢侧面，所以就用侧面来表现这次的角色，并想象出人物回首凝望的画面。整体色调比较暗，这样才能凸显出逆光的效果。为了强调背影，尽量不使用鲜艳的颜色。最后，想要用一些物件来填充空间，就把鸟也加进去了。

——您设计的是怎样一个角色呢？

想要一幅简单而帅气的作品，就把主角设定成青年了。从外表上看就知道是一个沉默寡言、很酷的角色。比起要画一个阳光的角色，我比较喜欢画一些性格稍微忧郁的角色。在没有特定要求时，我总会画一些比较灰暗的作品。在灰暗的作品中只要稍稍加入闪光点就能成为一幅不错的作品。这次把闪光点放在了人物的眼睛上。

——服装很特别呢，有什么特别值得说明的地方吗？

我很喜欢画金属配饰，所以这次的插画也加入了金属拉链和耳环等元素。画女孩子的时候，拉链可以搭配蝴蝶结一类的可爱元素，而在画男性角色时就要把拉链设计得更具金属感一些。

虽然服装会遵从画面的主题来设计，但更多时候我会让角色们穿上有未来感的衣服。例如皮革质感的服装和金属拉链都是我的最爱。关于服装，我也经常参考时装杂志。无论是复古的服装还是现在

流行的服装，我都会在其基础上加入自己的原创设计。设计在画中才能出现的服装，也是我一直追求的一种乐趣。

——这是一个把人物的背景留给了读者的构图。您是怎样决定角色的姿势和整体的构图的呢？

关于构图，几乎是从一开始就决定了。想不出来的时候就参考写真集，直到脑中浮出“就是这样的感觉”时，就马上画下草图。如果觉得还有些欠缺，就加些物件，或是移动一下人物，屡败屡试不断调整。因为我喜欢衣服随风飘动的样子和有动感的画面，所以我的插画经常会出现风吹斗篷的场面。

这幅插画是真的按照自己的喜好去画的。和看得见的脸部表情相比，身体的面积压倒性的占了画面的大部分位置。尽管也喜欢描画脸部，但要把理想中的脸画出来是很难的。因此，绘画身体可能会来得更轻松。

——画男性角色时要注意什么地方呢？

画女孩子的时候要注意用弧线，画男性角色时则要用比较硬直的线条来表现阳刚之气。女孩子要强调臀部和胸部，男性的话就要强调肌肉。比起柔弱型的男性角色，我比较喜欢有肌肉，看上去比较善战的男性角色。而且我会更进一步强调关节和肌肉，还有含蓄地加入一些表现男性性感的元素。

——您现在用的是**什么画具**呢？

系统是WindowsXP，基本上都是用绘图板

山田老师为本书画的男性角色插画



直接绘画。一旦有想到的东西就马上一口气画下来。软件方面，描线用的是SAI，上色就用PHOTOSHOP CS2。可能出于个人的喜好，觉得SAI能画出细微清楚的线条，而且能精密地感知绘画板的触感。

另外，用铅笔在一般出售的打印纸上绘画，也能得到类似的效果。虽然比起用数字产品来绘画，我觉得手绘可以画得更自如，但另一方面用数字产品作画可以把画画得更漂亮，也更容易修改……不管哪种方法，都有不同的乐趣，我觉得只要找到适合自己的画具和方法就可以了。

——从什么地方开始上色呢？上色的时候要注意什么？

每个人都有自己的上色方式……例如先涂皮肤，再涂头发，最后是服装……大概是这样的顺序吧。如果想画得有涂鸦的感觉，我会按从暗到亮的顺序上色。不论是哪种方法，都要注意整体的平衡感。一遍观察画面的平衡效果，一边集中精力描绘某个地方。与其把画中每个部分都涂得很仔细，倒不如分开主次，使画面有张有弛。

在使用颜色方面，经常会烦恼“这里上什么颜色好呢？”这又是一个令我头痛的地方。用色并没有什么规定。我个人比较喜欢用深褐色和自然色等中间颜色。另外，即使用了活泼的颜色，整体画面



[NITRO SUPER SONIC 10TH Anniversary]

刊登在小册子上的插画



看起来也是偏灰暗的。在感觉上，我比较喜欢没有光泽的金属颜色。

——绘画上的技术、CG上色的技术是怎样学会的呢？

从小时候开始一直都很喜欢画画，自己也有“如果能上美术系我的画就会画得更好”的单纯想法。当然也有很浓的兴趣，我就是本着这种意识去学习绘画的。关于CG，完全没有买书来学习，基本上是自学，凭着自己的感觉磨练出来的。刚好在开始玩互联网的时候，就看到用电脑画插画，于是灵感被触发，按着说明书的介绍画了起来。进入现在的公司以来，不少前辈教会了我很多有效的使用方法（笑）。

——有什么东西是您觉得学了之后特别能派上用场的呢？

因为我读的是美术学校，所以学习了素描。作为绘画的一环，素描十分有用。还有就是周围有很多教导我的人，他们会直接指出我不足的地方，我觉得自己非常幸运。虽然这是现在回想起来才有的感触（笑）。学生时代有时会把这些告诫当作耳边风，现在觉得幸好在该学习的时候都好好地学了（笑）。

——受到了什么风格和插画的影响？怎样创造自己的插画风格呢？

因为喜欢游戏，所以一直都以游戏为中心来绘画。其中格斗游戏的角色画得比较多。格斗游戏的角色变化比较丰富，也有气势，因此我很喜欢参考这类角色进行设计。除此以外尊敬的画家也有很多，放在桌子上和书柜上的画集也不少。另一方面，想在自己的空间里画出广泛的套路，就不局限于体裁，尽量什么都画。小时候，多数是临摹喜欢作家的作品，在那个过程中逐渐形成了自己的喜好，例如喜欢写实的画而不喜欢明亮活泼的画。最后就形成了自己的方向性，画风自然而然就形成了。

——为什么选择专业插画创作的工作呢？

最初的原因是在幼儿园的时候，我的画被夸奖了的缘故……我记得从小我就纸笔不离身，有空的时候就会画。总之就是想画画，那么就选择美术系一直画下去吧（笑）。我不喜欢学习，所以只有选择美术这条路了……（笑）。周围的人包括父母都很清楚我很喜欢画画，所以也说过“把画画当作职业会很艰苦的哦”这样的建议。可是，我认为干自己不喜欢的事更加痛苦，那何不从事自己喜欢的工作呢？所以就决定把插画创作作为自己的职业了。

——您从事插画创作的工作后，觉得甜的地方是什么，苦的地方又是什么呢？

实际上，我觉得能有份这样的工作是很幸运

的。每天能靠画画生存，觉得这真是一个单纯的理想（笑）。说得具体点，画男性角色时特别快乐。而且当作品受到好评时，那种欣喜真是从心底涌出来呢（笑）。相反，画不出想象中的东西时就会觉得特别痛苦。这是经常有的事。过去画的东西，现在再看的话，肯定会发现作品的问题。更糟的是，会有种“不想再画下去了”这样的心情，会令自己的情绪十分低落。除了画画，不气馁的精神是很重要的。但当喜欢变成工作时，就会受到很多限制，有时不得不妥协。会经常有这种矛盾呢。不过，即使受限制了，只要在限制中尽最大可能按照自己的想法表达，我想也会从中找到乐趣的。

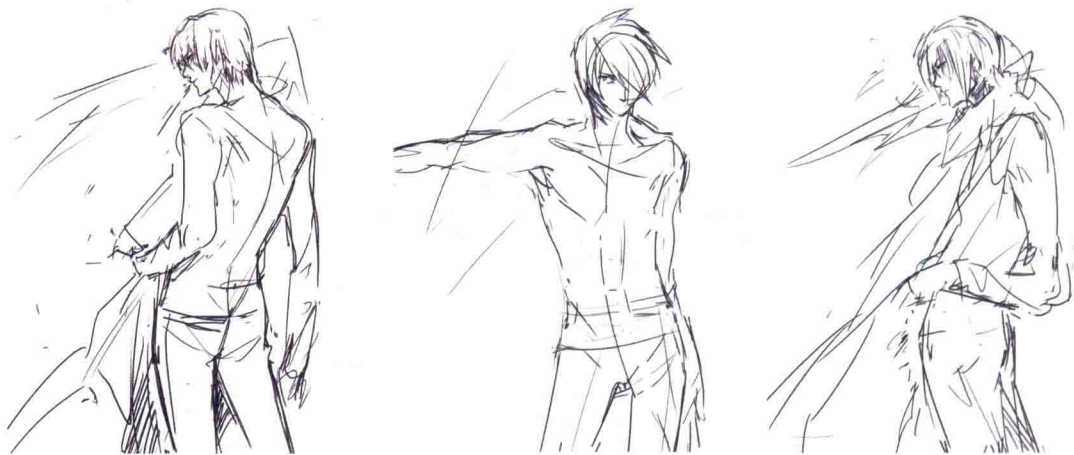
——最后，请您给将来想成为创作者的读者们一些建议吧。

想画的时候，就要不顾一切地画。只要有纸和铅笔就能画，什么时候都能画出来。开始画画以后，想要更上一层楼，只有不断练习了。另外，有一个追赶的目标，会比较容易成长。多看自己喜欢的大师的作品对自己也有帮助。给内行人看自己的画，请其指出作品的好坏，是一个不错的方法。还有，在画画的同时，要多看书，把知识储备在脑子里。那样才能把想画的东西自如地画出来。烦恼的时候就稍作休息，但是决不能轻易放弃！请大家一定要不断地努力！



插画的绘制过程

■ 1：起稿



首先把大概的构图画出来。每次的作品都有一个大概的主题，把自己想象中的画面大概画下来。有时会一气呵成，有时要多画几个草稿才能令自己满意。

让角色靠右，获得较大的空间感。在这个空间上，把瞬间的灵感记下来。把大概的感觉轻松地画下来就可以了。

■ 2：粗略定稿



画面定下来后，先把边线仔细画出来。把姿势、服装、小饰物等的形状完整描绘出来。这时，按着自己想好的画面，把整体的颜色也定下来。在描线的阶段要特别注意画面的平衡问题。向白描画过渡的过程中，很容易使画面失去平衡。有时甚至连很简单的地方也会失去平衡。

■ 3：画线稿



从草图提取线稿。确定线稿的时候，在草图阶段里模糊不清楚的部分会表露无遗，对我来说，定线稿是最痛苦的阶段。要保持原来画面的感觉十分困难……这时，我就会将画给别人看看，并请他们帮我指出画面中不合理的地方。