

日本人气漫画师的新漫画课堂①

B
BOOK LINK

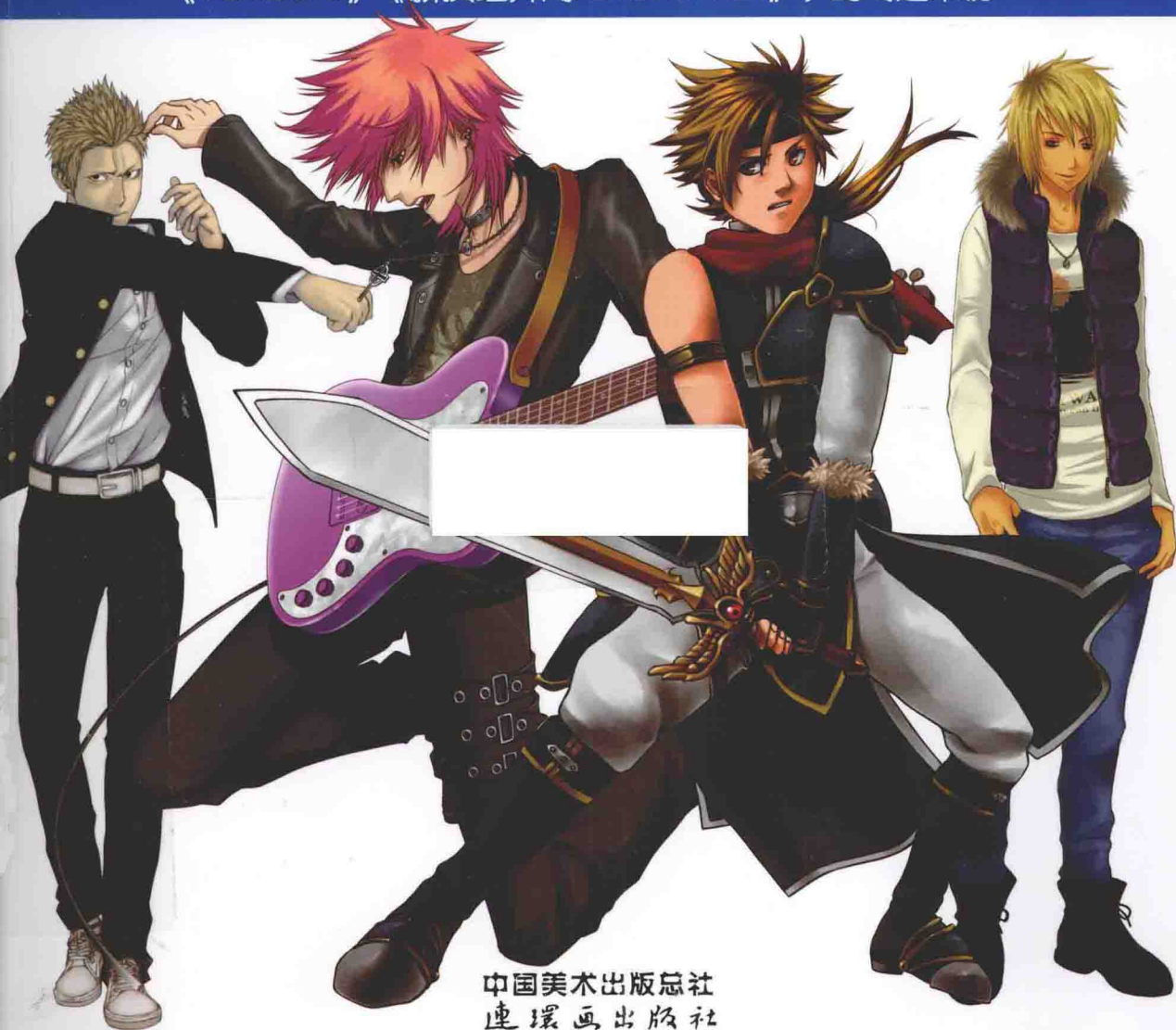
帅气男孩子的 画法

监修 东京动漫家学院

日本成美堂出版 编著
宋 微 译



日本漫画名家岩元辰郎（《逆转裁判》《大神》）与黑乃奈奈绘（《歼鬼战记》
《Vassalord.》《新撰组异闻PEACE MAKER》）的专题采访！

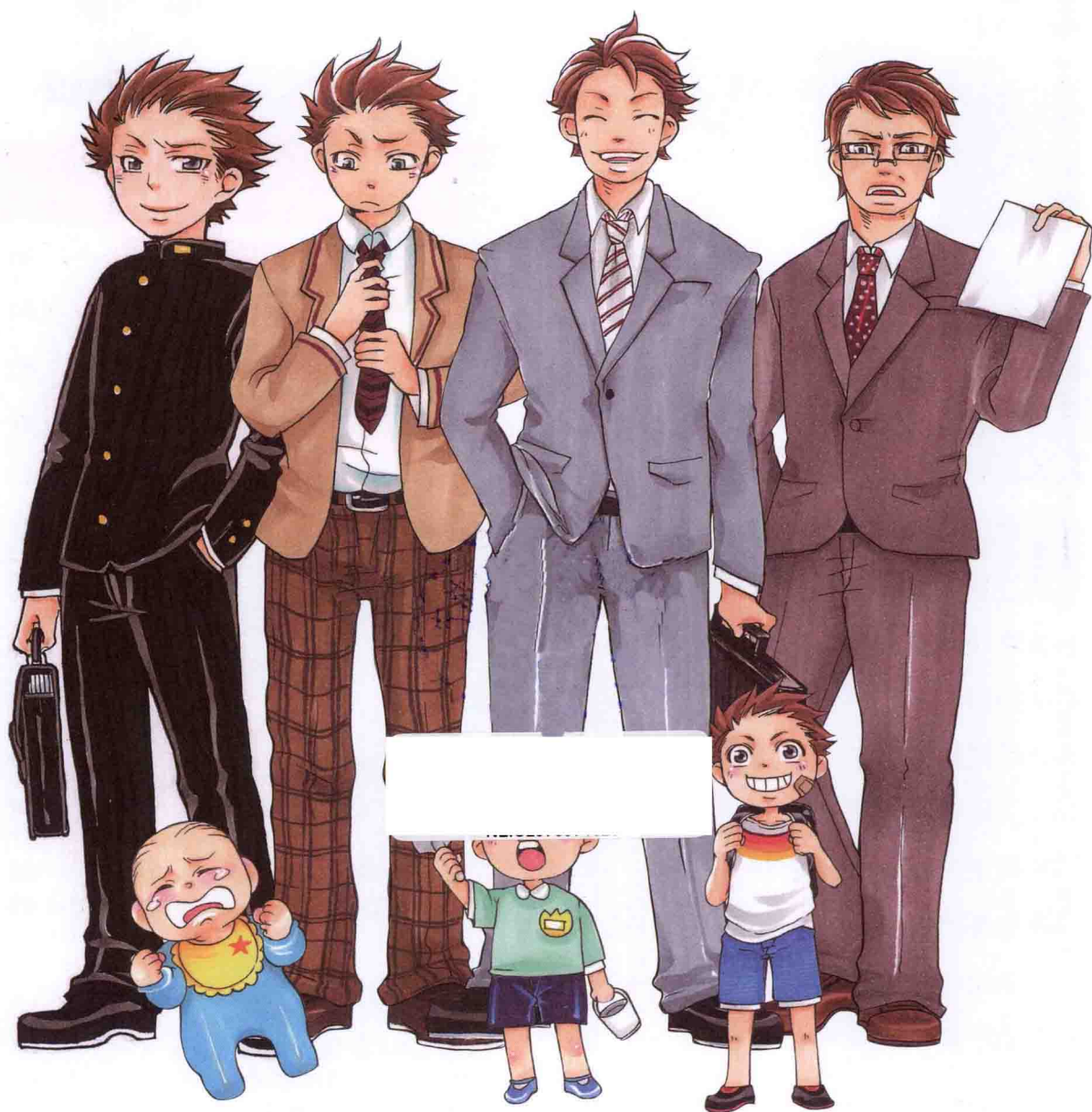


中国美术出版总社
连环画出版社

日本人气漫画师的新漫画课堂①

帅气男孩子的画法

日本成美堂出版 编著 宋微 译



连环画出版社

TITLE: [カッコいい男の子キャラが描けるテクニックBOOK]

BY: [東京アニメーター学院]

Copyright © SEIBIDO SHUPPAN, 2009

Original Japanese language edition published by SEIBIDO SHUPPAN 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 SEIBIDO SHUPPAN Co.,Ltd.,Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

本书由日本成美堂出版株式会社授权北京书中缘图书有限公司出品并由连环画出版社在中国范围内独家出版本书中文简体字版本。

著作权合同登记号: 01-2013-4422

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

帅气男孩子的画法 / 日本成美堂出版编著; 宋微译

— 北京: 连环画出版社, 2013.7

(日本人气漫画师的新漫画课堂)

ISBN 978-7-5056-2552-5

I. ①帅… II. ①日… ②宋… 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(2013)第170431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: 连环画出版社

(地址: 北京市东城区北总布胡同32号 邮编: 100735)

印刷者: 北京和谐彩色印刷有限公司

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 185mm × 260mm 16开

印 张: 9

字 数: 110千字

版 次: 2014年3月第1版第1次印刷

责任编辑: 朱薇 侯心川

书 号: ISBN 978-7-5056-2552-5

定 价: 39.80元

日本人气漫画师的新漫画课堂 帅气男孩子的画法



目录

漫画家访谈1



探访岩元辰郎
**设计男性人物
的诀窍** 6

漫画家访谈2



探访黑乃奈奈绘
**描绘魅力男性人物
的方法** 10

1

绘画的基本技巧 14

1-1 描绘顺序（基本） 14

1-2 描绘工具 15

1-3 脸部的描绘方法 20

1-4 描绘各种角度的脸 21

1-5 描绘各种表情的脸 22

1-6 全身的描绘方法 23

1-7 描绘各种角度的全身 24

1-8 描绘各种姿势 26

1-9 上色方法 28

1-10 网点纸的使用方法 32

2

描绘男性人物 36

2-1 不同年龄段男人的描绘方法 36

2-2 不同体型男人的描绘方法 39

2-3 人物的画法 40

2-4 帅气男孩角色的画法 41

2-5 类型一

沉默寡言、独来独往的不良少年 42

描绘基本脸型 42

描绘适合人物的表情 43

描绘基本的全身结构 44

描绘适合人物的姿势 45

2-6 类型二

众人仰慕的清新高中生 46

描绘基本脸型 46

描绘适合人物的表情 47

描绘基本的全身结构 48

描绘适合人物的姿势 49

2-7 类型三

热爱运动的热血男儿 50

描绘基本脸型 50

描绘适合人物的表情 51

描绘基本的全身结构 52

描绘适合人物的姿势 53



按不同的
帅气类型

类型一



类型二



类型三



类型四



类型五



类型六



类型七



类型七



类型八

2-8 类型四

自大的青年实业家 54

描绘基本脸型 54

描绘适合人物的表情 55

描绘基本的全身结构 56

描绘适合人物的姿势 57

2-9 类型五

摇滚乐队的吉他手 58

描绘基本脸型 58

描绘适合人物的表情 59

描绘基本的全身结构 60

描绘适合人物的姿势 61

2-10 类型六

柔弱的中性美少年 62

描绘基本脸型 62

描绘适合人物的表情 63

描绘基本的全身结构 64

描绘适合人物的姿势 65

2-11 类型七

战国时代的勇猛武士 66

描绘基本脸型 66

描绘适合人物的表情 67

描绘基本的全身结构 68

描绘适合人物的姿势 69

2-12 类型八

前去打倒魔王的勇士 70

描绘基本脸型 70

描绘适合人物的表情 71

描绘基本的全身结构 72

描绘适合人物的姿势 73

附加

适合各个类型男子的女孩角色 74

按不同的
帅气类型

3

描绘服装和配饰 78

- 3-1  类型一
沉默寡言、独来独往的不良少年 78

- 3-2  类型二
众人仰慕的清新高中生 ... 80

- 3-3  类型三
热爱运动的热血男儿 82

- 3-4  类型四
自大的青年实业家 84

- 3-5  类型五
摇滚乐队的吉他手 86

- 3-6  类型六
柔弱的中性美少年 88

- 3-7  类型七
战国时代的勇猛武士 90

- 3-8  类型八
前去打倒魔王的勇士 92

附加

按类型了解男人的时尚 94

按不同的
帅气类型

4

描绘完整画作 96

- 4-1 描绘背景 96
设定透视线 96
天空的描绘方法 98
表现不同季节中景色的变换 99

- 4-2 类型一
沉默寡言、独来独往的不良少年 100



- ①描绘草图 100
②添加人物轮廓 101
③确定背景透视线与
人物位置 102
④添加背景轮廓 103
⑤描绘人物底稿 104
⑥描绘背景底稿 105
⑦用水笔给人物定型 106
⑧用水笔给背景定型 107
⑨用扫描仪读取底稿，
并去除污点 108
⑩涂底色 109
⑪描绘细节 111
⑫润饰 112

- 4-3 类型二
众人仰慕的清新高中生 114
强化对比度，突出人物 114



- 4-3 类型三
热爱运动的热血男儿 ... 116
用前景突出层次感 116



4-5

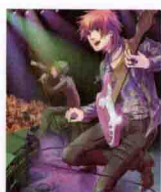


类型四

自大的青年实业家 118

使用数码工具的上色技巧 ... 118

4-6



类型五

摇滚乐队的吉他手 120

用具有动感的描绘表现现场感 120

4-7



类型六

柔弱的中性美少年 122

分层表现多个因素 122

4-8



类型七

战国时代的勇猛武士 ... 124

用闪电效果线和描绘文字

突出张力 124

4-9



类型八

前去打倒魔王的勇士 ... 126

可以用于游戏包装的构图 126

5

描绘男子是主人公的漫画

128

5-1 定好主题，考虑故事情节 128

5-2 分配页码 129

5-3 分镜与打底稿 130

分镜、分配格区 130

打底稿 131

5-4 清稿与润饰 132

清稿、全涂、修正白处理 132

粘贴网点与润饰 133

5-5 《青春足球少年》

漫画完成原稿 134

扉页 134

第一页 135

第二页 136

第三页 137

第四页 138

第五页 139

第六页 140

第七页 141

第八页 142

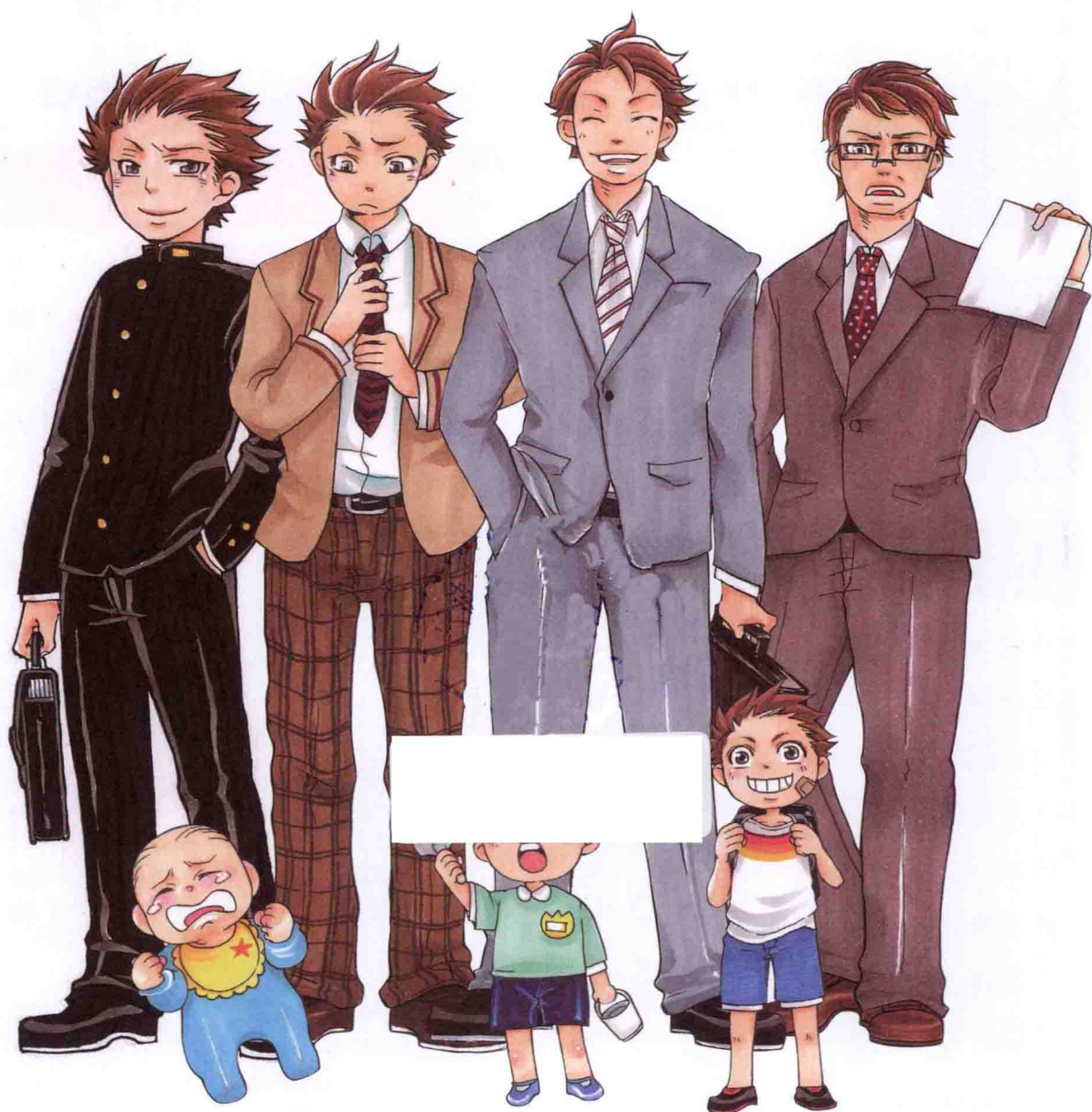
5-6 准备扉页和标题 143



日本人气漫画师的新漫画课堂①

帅气男孩子的画法

日本成美堂出版 编著 宋微 译



连环画出版社

日本人气漫画师的新漫画课堂 帅气男孩子的画法



目录

漫画家访谈1



探访岩元辰郎

**设计男性人物
的诀窍** 6

漫画家访谈2



探访黑乃奈奈绘

**描绘魅力男性人物
的方法** 10

1

绘画的基本技巧 14

1-1 描绘顺序（基本） 14

1-2 描绘工具 15

1-3 脸部的描绘方法 20

1-4 描绘各种角度的脸 21

1-5 描绘各种表情的脸 22

1-6 全身的描绘方法 23

1-7 描绘各种角度的全身 24

1-8 描绘各种姿势 26

1-9 上色方法 28

1-10 网点纸的使用方法 32

2

描绘男性人物 36

2-1 不同年龄段男人的描绘方法 36

2-2 不同体型男人的描绘方法 39

2-3 人物的画法 40

2-4 帅气男孩角色的画法 41

2-5 类型一

沉默寡言、独来独往的不良少年 42

描绘基本脸型 42

描绘适合人物的表情 43

描绘基本的全身结构 44

描绘适合人物的姿势 45

2-6 类型二

众人仰慕的清新高中生 46

描绘基本脸型 46

描绘适合人物的表情 47

描绘基本的全身结构 48

描绘适合人物的姿势 49

2-7 类型三

热爱运动的热血男儿 50

描绘基本脸型 50

描绘适合人物的表情 51

描绘基本的全身结构 52

描绘适合人物的姿势 53



2-8 类型四 自大的青年实业家

描绘基本脸型	54
描绘适合人物的表情	55
描绘基本的全身结构	56
描绘适合人物的姿势	57

2-9 类型五 摇滚乐队的吉他手

描绘基本脸型	58
描绘适合人物的表情	59
描绘基本的全身结构	60
描绘适合人物的姿势	61

2-10 类型六 柔弱的中性美少年

描绘基本脸型	62
描绘适合人物的表情	63
描绘基本的全身结构	64

描绘适合人物的姿势 65

2-11 类型七 战国时代的勇猛武士

描绘基本脸型	66
描绘适合人物的表情	67
描绘基本的全身结构	68
描绘适合人物的姿势	69

2-12 类型八 前去打倒魔王的勇士

描绘基本脸型	70
描绘适合人物的表情	71
描绘基本的全身结构	72
描绘适合人物的姿势	73

附加

适合各个类型男子的女孩角色 74

按不同的
帅气类型

3

描绘服装和配饰 78

3-1



类型一
沉默寡言、独来独往的不良少年 78

3-2



类型二
众人仰慕的清新高中生 ... 80

3-3



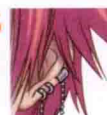
类型三
热爱运动的热血男儿 82

3-4



类型四
自大的青年实业家 84

3-5



类型五
摇滚乐队的吉他手 86

3-6



类型六
柔弱的中性美少年 88

3-7



类型七
战国时代的勇猛武士 90

3-8



类型八
前去打倒魔王的勇士 92

附加

按类型了解男人的时尚 94

按不同的
帅气类型

4

描绘完整画作 96

4-1 描绘背景 96

设定透视线 96

天空的描绘方法 98

表现不同季节中景色的变换 99

4-2

类型一



沉默寡言、独来独往的不良少年 100

① 描绘草图 100

② 添加人物轮廓 101

③ 确定背景透视线与
人物位置 102

④ 添加背景轮廓 103

⑤ 描绘人物底稿 104

⑥ 描绘背景底稿 105

⑦ 用水笔给人物定型 106

⑧ 用水笔给背景定型 107

⑨ 用扫描仪读取底稿，
并去除污点 108

⑩ 涂底色 109

⑪ 描绘细节 111

⑫ 润饰 112

4-3

类型二



众人仰慕的清新高中生 114

强化对比度，突出人物 114

4-3

类型三



热爱运动的热血男儿 ... 116

用前景突出层次感 116

4-5



类型四

自大的青年实业家 118

使用数码工具的上色技巧 ... 118

4-6



类型五

摇滚乐队的吉他手 120

用具有动感的描绘表现现场感 120

4-7



类型六

柔弱的中性美少年 122

分层表现多个因素 122

4-8



类型七

战国时代的勇猛武士 ... 124

用闪电效果线和描绘文字

突出张力 124

4-9



类型八

前去打倒魔王的勇士 ... 126

可以用于游戏包装的构图 126

5

描绘男子是主人公的漫画

128

5-1 定好主题，考虑故事情节 128

5-2 分配页码 129

5-3 分镜与打底稿 130

分镜、分配格区 130

打底稿 131

5-4 清稿与润饰 132

清稿、全涂、修正白处理 132

粘贴网点与润饰 133

5-5 《青春足球少年》

漫画完成原稿 134

扉页 134

第一页 135

第二页 136

第三页 137

第四页 138

第五页 139

第六页 140

第七页 141

第八页 142

5-6 准备扉页和标题 143



设计男性人物的诀窍

人气游戏《逆转裁判》系列中的人物虽然有些缺点，但是很现实，很有魅力，且故事情节较有深意。下面我们向人物设定的岩元辰郎先生探讨些描绘魅力男性人物的诀窍。

在《逆转裁判》系列的新作《逆转检察官》中，检察官御剑怜侍要挑战各种事件的谜团，是一款冒险游戏。





御剑检察官的画稿。

御剑怜侍检察官是在《逆转裁判1》中登场的，在《逆转检察官》中成为主角。最初不是由岩元先生设计的，但《逆转裁判2》以后就由岩元担任设计师。岩元并不是对原设计简单描摹，而是在对人物有了自己的解释之后才描画出来的。



《逆转裁判3》中登场的检察官Godot。鬓角、胡茬、自然的卷发等集合了岩元先生“所有想要的元素”，面具也独具特点。“服装等特征在这里绝对不会与其他人物重合，而且此人物最厉害的特征便是他的帅气”（岩元）。

国际搜查官狼士龙，在《逆转检察官》中作为御剑的对手而出现，特征是发型和皮革。在主角和其对手同时出现时，为了避免人物特征发生冲突，使玩家混淆不清，尽量采取简洁的设计。



要画出男性角色的魅力，其诀窍在哪里？

我在绘画的时候会考虑化繁为简，比如画面的风格以及人物的脸型等。要想画出人物的魅力，重要的是加入自己的思考。

如何让每个人物都有自己的独特个性呢？

首先，在作品中不需要没有缺憾的人物，所以即便是很帅的人物，也需要有个缺点。要让这个人物凸显出来，并不只是描绘出一个美少年就行了。如果每个人物都是帅气的脸蛋，那么就会变得千篇一律。如果人物都画成同样的眼睛、同样的眉毛，这样一模一样的脸是无法凸显人物的。所以，要想

突出人物，就要为人物加入一两个缺点。

要让人物鲜活起来，平常会储存人们的特征吗？

会进行观察，但是不用记录。因为在开始工作的时候，会有非常强烈的想法。然后，会想象小时候看过的松田优作和罗伯特·德尼罗，思考帅气的人为什么那么帅的原因，比如鼻子的形状、双眼间的距离等。可能会非常自然地就画出来了。与其为了绘画而积累记录，还不如在日常生活中多发现一些激发创作的灵感，使自己能够很自然地描绘出来。



背景插图。《逆转裁判》系列中的背景描绘和人物设计等制作工作花费了一年多的时间。也有的游戏制作会花费三四年的时间。

配角的草图插图。配角的出现次数较少，所以要注意突出其特征。“即便是自己讨厌的配角人物，但是因为其与故事情节有着很重要的联系，在绘画时也要抱有喜爱之情。”（岩元）



《逆转检察官》是从2001年开始发售的《逆转裁判》（现已发售1~4）中拆分出来的作品。在系列中作为反面角色出场的御剑检察官成为了主角。这款冒险游戏中不仅有我们熟悉的推理和逆转剧情，还添加了“逻辑”模式等新元素。



（左）调查事件的现场，收集信息。移动画面中的御剑进行搜索。

（右）利用收集到的证据、物品，揭露事件现场相互矛盾的地方，以还原真相。

你在创作时是不是多以生活中的原型人物为模特呢？

也可以这样说。尤其在《逆转裁判》这款游戏中，每个人物在其世界中都是鲜活的，所以需要有真实感。

比如有的角色会摆出异常的姿势，虽然觉着这种姿态很奇怪，但不能没有，这样的平衡要保持住。

要画出这样具有现实感的画面，就必须要从原型中提取出特征来。

请讲讲制作游戏角色的过程吧。

在《逆转裁判》系列中，从导演处领取各个角色的介绍后，用5~10分钟的时间进行编排，并在素描本上大体描绘，反复修改，在大体轮廓的

基础上一点点地抓住细节。然后将画好的画稿拿给导演看，得到认可后就算完成了。

自己觉得已经可以了，但是导演就是不接受，这样的情况多吗？

很多！我和导演不能互相认同的角色是不行的，而且两个人都觉得“凑合”的角色也不能拿出来，最好是能让两个人都感觉不错的作品。

大概要修改多少次？

平均30次左右。少的时候也要5次，最多时候也有修改60~70次的角色。有时也会被告知“再修改一点点”或者“刚才的很好，但是还想再改一下”这样重新提出来问题。



岩元先生的工作间里书柜很多，上面摆满了参考资料以及自己感兴趣的书籍。除此之外，在走廊的一面墙上也设置了摆满图书的书柜。



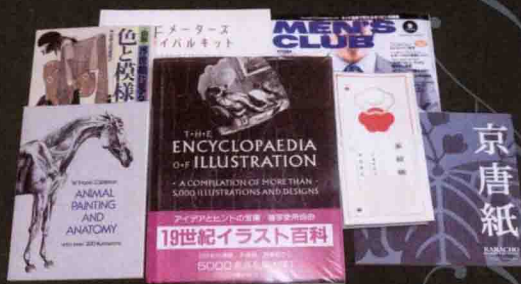
画一幅漫画草图一般需要30秒~5分钟。素描是在美术补习学校学的。

请给想做角色设计者的读者提一些意见！

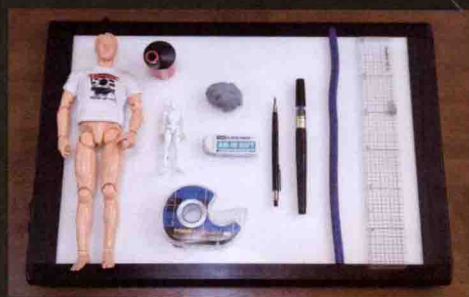
非常抱歉，我的意见可能会有点消极。但因为兴趣而画画的人应该是最幸福的。

自己画出来的画被人否定，工作中这样的情况经常发生。有时即使努力也得不到回报，甚至修改二三十次都被拒绝。我在CAPCOM公司做角色设计的时候，有时甚至都想辞掉工作，但最终还是打消了这个念头。所以，希望你能好好想清楚，自己是不是真的喜欢画画。

当然也会有许多乐趣。例如跟导演高度契合，把自己一个人绝不可能完成的工作做好之后的好心情。但是要达到这种境界，首先要付出努力！必须是真正的喜欢，别无杂念。如果你确定自己是真正喜欢画画，那么就好好努力。



丰富的参考资料能提高工作质量和效率，所以买了很多。



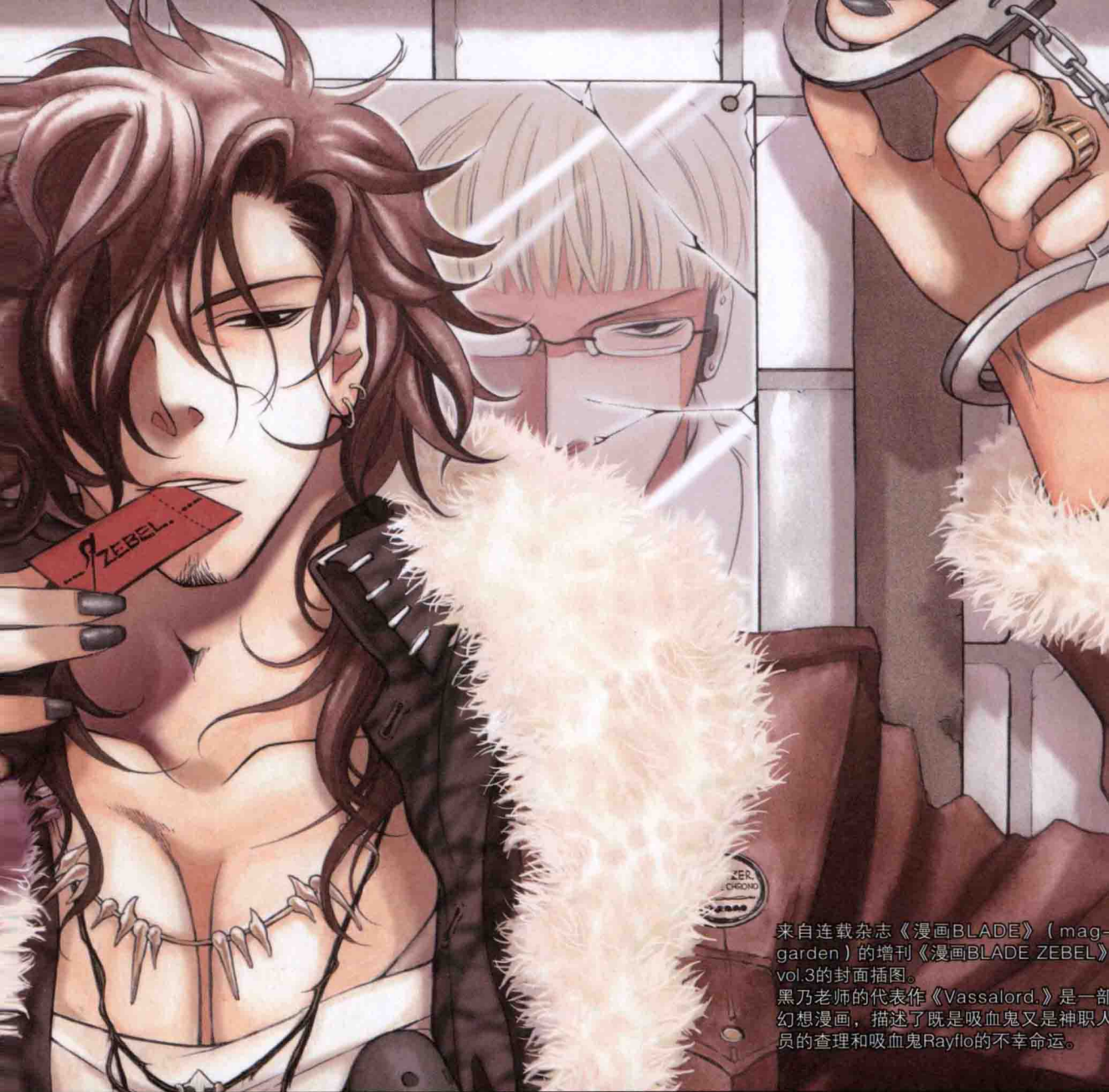
岩元先生的工作工具。从左依次是：C.I.乔的模型、削笔刀、微型模型、修正带、素描橡皮、橡皮擦、笔管、水笔、自由曲线尺、直尺。下面是拷贝台。



岩元辰郎

插图画家。1976年生于千叶县。东京造形大学毕业后，2000年进入CAPCOM公司。在《逆转裁判1》中做角色设计师的副手，在《逆转裁判2》中做角色设计师，在《大神》中担任角色的动作制作。2006年辞职后做了自由职业者。在《逆转检察官》中担任美术指导和角色设计。

<http://www.tatsuro.jp/>



来自连载杂志《漫画BLADE》(mag-garden)的增刊《漫画BLADE ZEBEL》vol.3的封面插图。

黑乃老师的代表作《Vassalord.》是一部幻想漫画，描述了既是吸血鬼又是神职人员的查理和吸血鬼Rayflo的不幸命运。

探访黑乃奈奈绘

漫画家访谈2

描绘魅力男性人物的方法

从魅惑的成熟男性到可爱、勇敢的小男孩，黑乃奈奈绘都可以将其表现得惟妙惟肖。在画面视角和人物表情的表达方式上，有其独到之处。下面我们向黑乃探讨一些绘制魅力男性角色的方法。