

CREATE

PERSONALITY

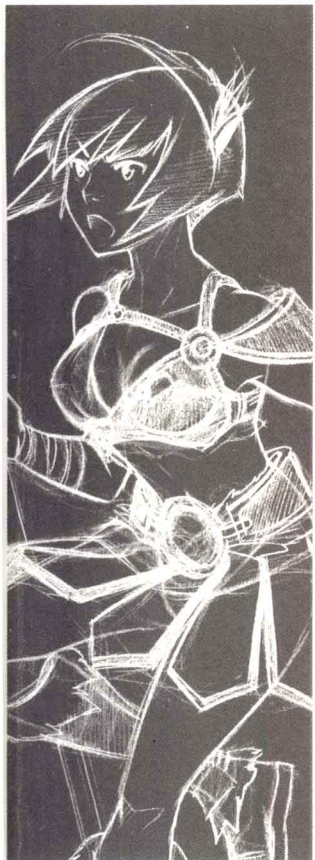
COMIC

OVERALL

ROLE

COMIC
TECHNIQUES
AUDITORIUM

漫画技法大讲堂



角色创造基础

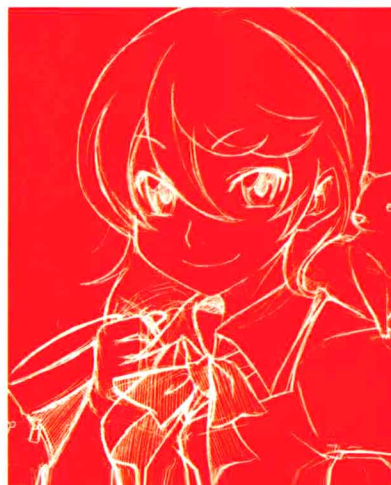
JUESE CHUANGZAO JICHU

杨一动漫 主编
岚 编著

Creating a Cartoon Character is a pleasing thing

翻开书本
马上体验两大惊喜

- 1.连续翻动书本的左下和右下书角，你会发现有意思的画面！
- 2.寻找“透明纸人物动态架构图”，你将会更快地学会如何创造漫画角色！



CREATE

PERSONALITY

COMIC

OVERALL

ROLE

COMIC
TECHNIQUES
AUDITORIUM

漫画技法大讲堂

角色创造基础

JUESE CHUANGZAO JICHU

杨骏 主编
岚 编著

Creating a Carto

图书在版编目(CIP)数据

漫画技法大讲堂. 1, 角色创造基础 / 骏一动漫主编.
— 南宁 : 广西美术出版社, 2011.5
ISBN 978-7-5494-0130-7

I. ①漫… II. ①骏… III. ①漫画—绘画技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第078620号

漫画技法大讲堂——角色创造基础

MANHUA JIFA DAJIANGTANG-JUESE CHUANGZAO JICHU

主 编：骏一动漫

编 著：杨 岚

图书策划：陈先卓

责任编辑：陈先卓

责任校对：尚永红 陈小英

审 读：林柳源

封面设计：八 人

版式设计：陈 君

出 版 人：蓝小星

终 审：黄宗湖

出版发行：广西美术出版社

地 址：南宁市望园路9号

邮 编：530022

网 址：www.gxfinearts.com

投稿热线：0771-5701327 联系人：陈先卓

印 刷：广西万泰印务有限公司

版 次：2011年5月第1版

印 次：2011年5月第1次印刷

开 本：889 mm × 1194 mm 1/16

印 张：12.5 (插页8页)

书 号：ISBN 978-7-5494-0130-7/J·1420

定 价：39.00元

版权所有 翻印必究

前言

把创造漫画角色看成一件快乐的事

第

章

创造角色的面部

1.1 以圈和叉组成的面部构架——简单而准确的面部定位方法

10

12

12

18

22

26

29

38

41

1.2 绘制面部的正面

a. 展现全貌的正面

b. 15° 独具魅力的半侧面

c. 45° 有方向感的半侧面

d. 75° 有戏剧感的半侧面

e. 必不可少的正侧面

f. 仰视状态的面部

g. 俯视状态的面部

45

第

二章

创造角色的整体

2.1 绘制具有漫画感的人体

a. 贯穿身体并引发动态的脊柱是重点

b. 与脊柱相呼应的正中line不可忽略

c. 人体的解构法——圆柱体的堆砌

d. 立足点与重心

2.2 绘制姿态各异的人体——用箱体意识绘制人物动态

2.3 如何画出漫画中男性与女性的特征

a. 性别不同的角色身体外轮廓不同

b. 性别不同的角色身体各部分比例不同

46

46

50

52

75

78

83

83

86

91

第

三章

创造角色的个性

3.1 用面部表现人物个性

a. 不同年龄与性别不同外貌

b. 同一个角色的不同表情

92

92

96

目录

3.2 用形体表现人物个性	99
a. 柔弱而娇小的角色	99
b. 强壮而有力的角色	101
c. 狡猾而怪异的角色	102
3.3 用发型表现人物个性	103
a. 坚挺的头发	105
b. 飘逸的头发	111
c. 其他类型	117
3.4 用服装表现人物的职业和个性	119
a. 服装表现人物的职业	119
b. 衣纹的画法	122
c. 服装表现人物的个性	124
d. 画服装的步骤	127

第 四 章

创造一个角色的构思流程

4.1 由形象启发	如何从现实形象中提炼出漫画形象	138
4.2 由故事启发	如何从文字中寻找适合的漫画形象	152

第 五 章

从编写故事和创造角色开始的漫画实例

5.1 主角的构思	159
5.2 配角的构思	161
5.3 创造漫画角色的实战流程	162

第 六 章

给故事漫画创造一个色彩缤纷的插页

6.1 单色插页的绘制	186
6.2 色彩插页的绘制	193
6.3 漫画人物的上色	196

决定角色的样貌

有时漫画中人物的脸很相近，区分的关键便是发型。

1. 如果决定画一个短发的女孩，可以先画出头发大致的长度和形状；
2. 看起来很可爱，但是这个发型太过普通了。作为女主角这个形象不那么醒目；
3. 尝试在这个发型的基础上加一点变化。

画头发时，分三部分去考虑：1. 刘海部分；2. 鬓角部分；3. 其余后面的头发。在加以变化时，也从这三部分去考虑并分别变化。



■在头顶加上“天线”。这是动漫人物常见的形象，俗称“呆毛”，也可以是两三根。



■加长了脖子后面的头发，这样头发便分为长短两层。将后面的头发系成小辫子也很可爱。



■加长鬓角，并向内弯曲，遮挡了一部分的面部。



■在一侧加上缎带等饰物，是动漫中常用的形式。在现实中，饰物无法这样佩戴。



■将刘海中几缕加长，有参差凌乱的效果。



■露出耳朵，让几缕头发向外飞扬。不对称的发型往往令人印象深刻。

选择角色的身材

女性角色，丰满的身材使其看起来成熟，平坦的身材看起来则是未成年。多数情况下，选择一个标准的体型当作画的范本，再根据自己的喜好去调整。



■丰满成熟的体型，看起来年纪大一些。



■瘦削平坦的体型，看起来年纪较小。

着装后：



■标准的体型，年龄在16岁左右。



为角色搭配几套常用的服装

搭配服装既有趣又费心思，可以观察街头人们的装扮或者参考服装杂志。常用的几套衣服一定要精心设计，比如校服和变身后的战斗服。



校服



睡衣



■配角的设定，同样的校服。



战斗服

■裙摆被简化了。



尝试画宠物

仔细回想，很多动漫作品中都有一只伴随主角身边的可爱的宠物。



小喵

品种似乎是猫
雌性 3岁
性格机警又傲慢



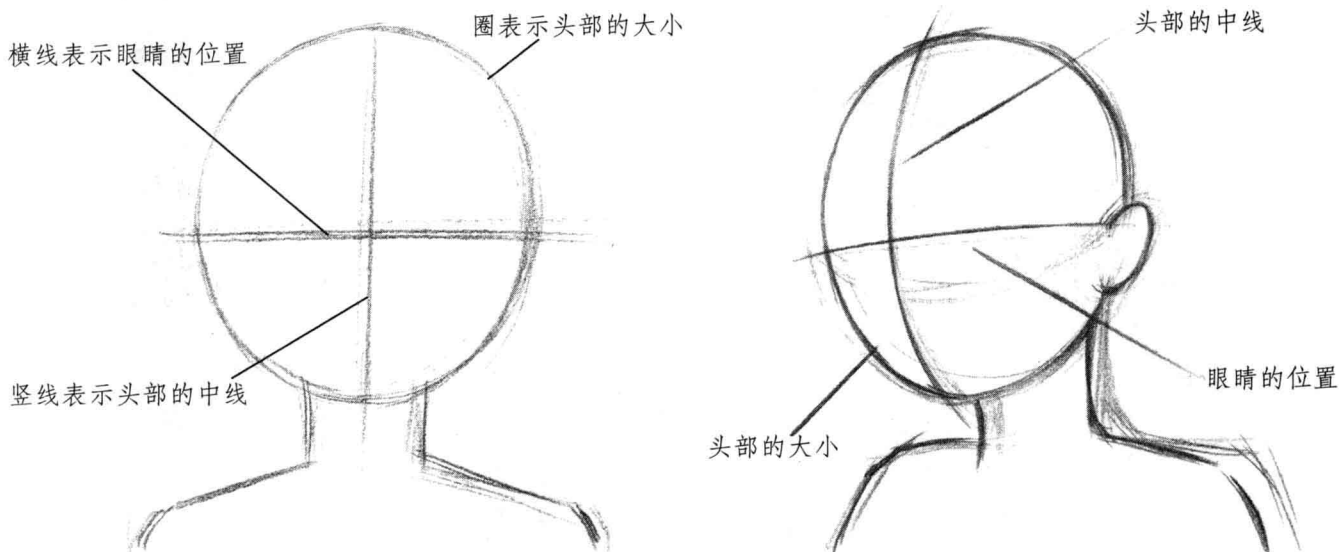
■构思一些宠物和主角在一起的画面。



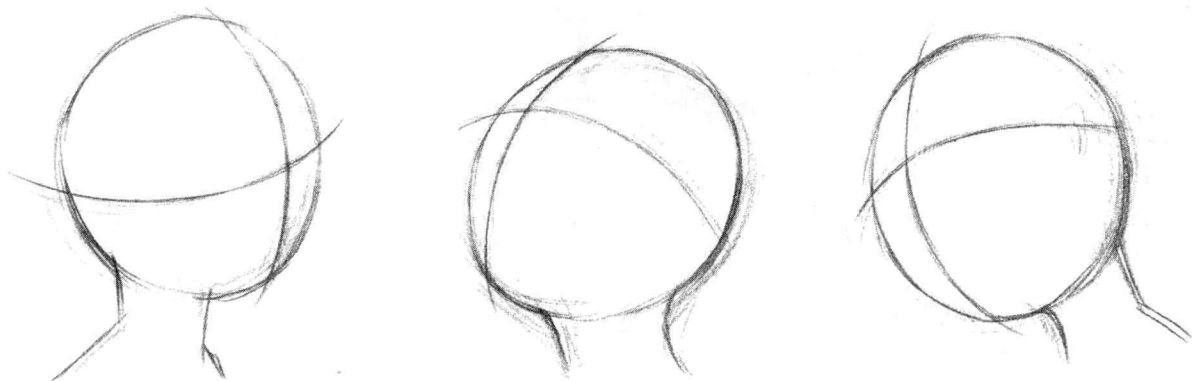


1.1 以圈和叉组成的面部构架 ——简单而准确的面部定位方法

圈和叉是脸的大致基准。



用圈和叉表示头部的大小和朝向，用快而潦草的笔触去画。

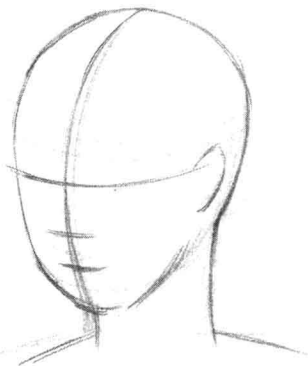




■略微俯视的脸。可以看到头顶的部分较多，纵向的基准线也要从面部一直延伸到头顶。这时，面部的横向基准线要向下弯。

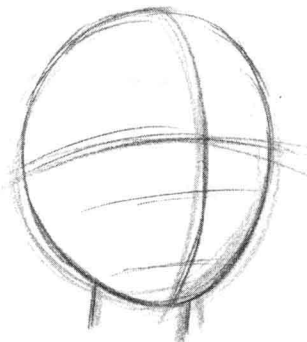


■略微仰视的脸。目测好鼻孔的位置，面部的横向基准线向上弯。

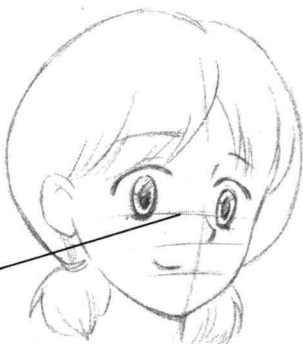


横向基准线决定眼睛的高度，纵向基准线决定鼻子、嘴与脸的中心。

■利用基准线作画的例子 →



无视基准线来画的错误示范：两只眼睛高度不同，鼻子和嘴的位置偏离了中心。



下巴的位置偏离了纵向基准线，歪掉了。



1.2 绘制面部的不同角度

a 展现全貌的正面

正面的关键是对称。画的时候要注意两只眼睛的高低、眼睛距离脸的宽度、鼻子和嘴的位置、左右脸的线条对称、下巴的位置。



只改变眼睛，角色的样貌大不同：
1.下垂的眼睛；2.上扬的眼睛。



尝试通过改变眼睛画出不同的角色

俗话说眼睛是心灵的窗户。在漫画中，对角色眼睛的刻画最下工夫，而简略地去画鼻子和嘴巴。所以漫画角色的眼睛在很大程度上决定了其样貌特征。

给下垂的眼睛
加上睫毛。



在上扬的眼睛下面加上一颗痣。



■欧洲人的深眼窝。



■亚洲人的丹凤眼。

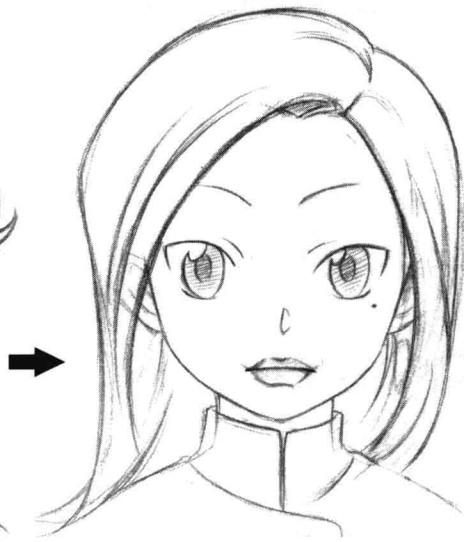


■竖长的瞳孔代表野兽般的眼睛。

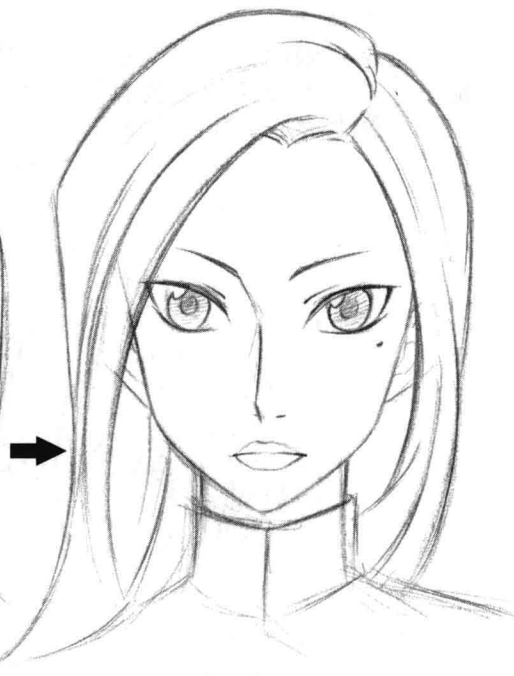
尝试画出最搭配的面孔



■原型，上扬的眼尾和一颗痣显得妩媚。



■改变了嘴巴和发型。厚嘴唇显得性感。



■改成修长的脸型，年长了许多。



■原型，下垂的眼尾和长长的睫毛显得可爱。



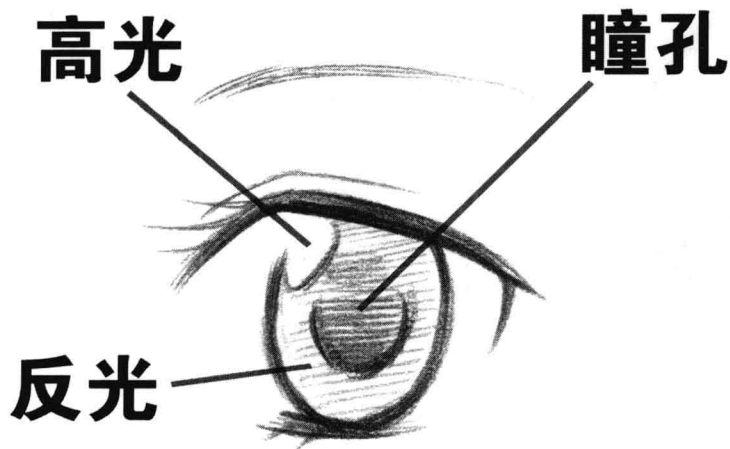
■改变了嘴巴和发型。W形的嘴巴看起来很俏皮。



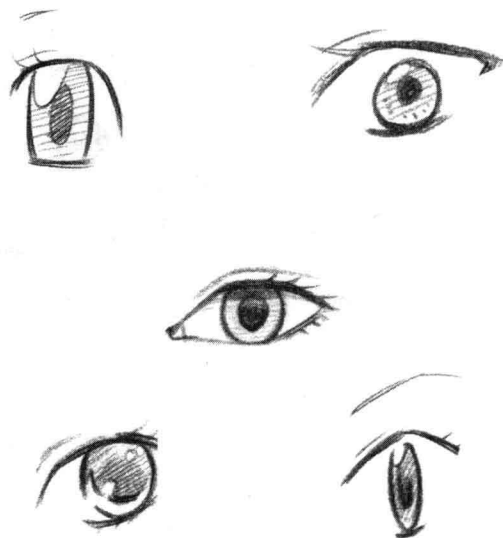
■改成圆嘟嘟的脸型，年龄一下小了很多。



分三部分画出眼珠。1.瞳孔部分，最暗；2.高光部分，最亮；3.反光部分，中间调。



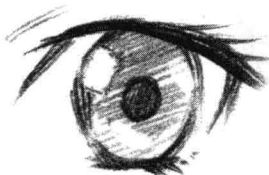
真实的人眼。大、小眼角连接，并且画出泪囊。



眼珠里黑白分明，表现了炯炯有神的眼睛。

高光画在眼珠下部，表现暗淡无神的眼睛。

漫画中的人眼。大、小眼角有连接，并且夸大了眼睛。



少女漫画中华丽的眼睛。高光非常多，给人感觉闪耀。

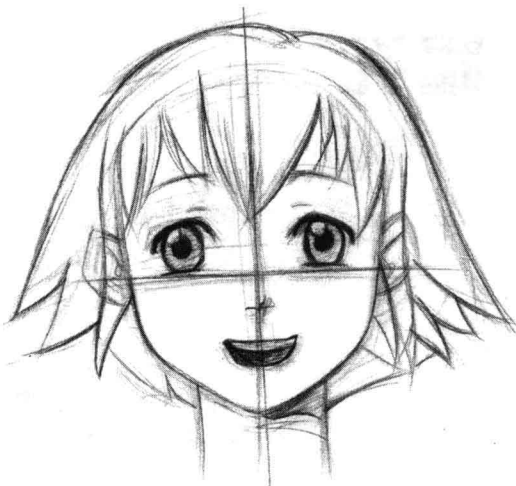
缩小的瞳孔透出警惕的眼神。



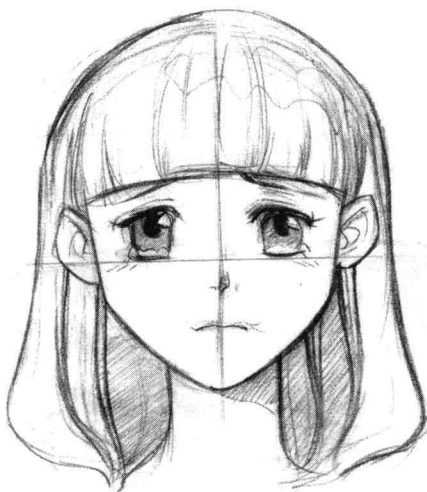
有表情的正面像

即使有表情，五官也不脱离面部的十字框架。

注意眼睛的闭合处是下眼睑，以下眼睑的基准线为准。



■眯起的眼睛，上眼睑位置降低而下眼睑位置不变。



■不对称的双眼，上眼睑高低可以不同，但下眼睑位置不能变。

