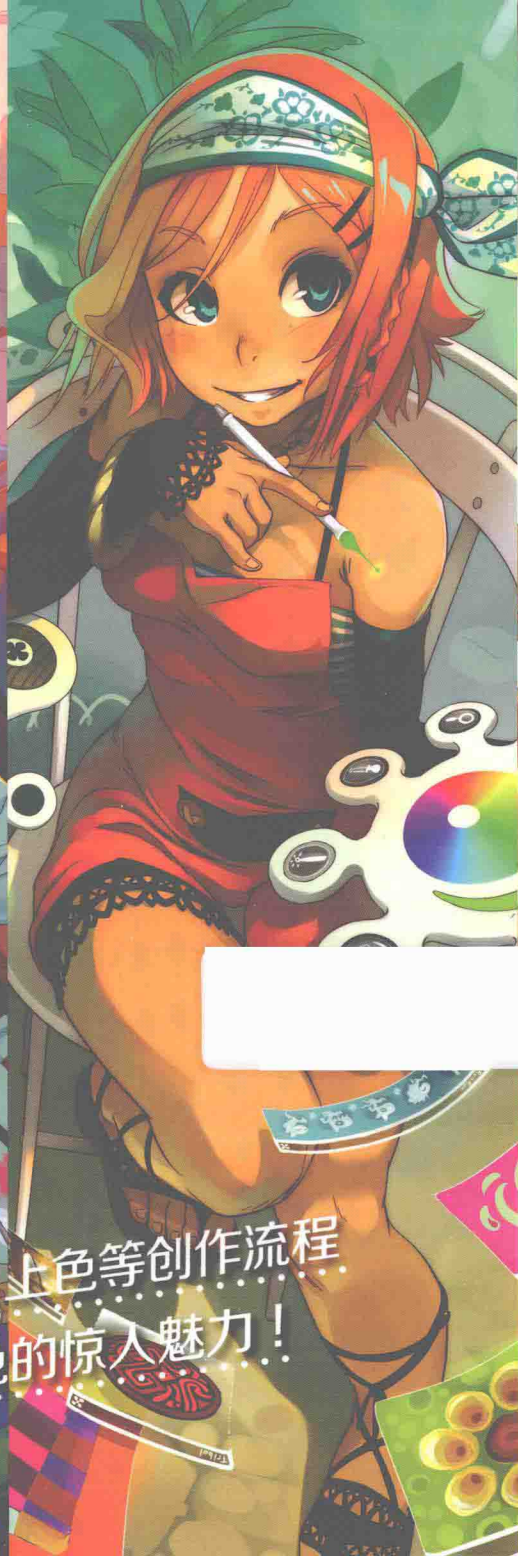




直击构图、起稿、上色等创作流程
了解漫画角色的惊人魅力！



★别怕
画不好

15位 零基础教你 画角色

英国 3DTotal.com 公司 / 编著
赵嫣 / 译



中国青年出版社
中青雄狮

★别怕
画不好

15位 零基础教你 画角色

英国 3DTotal.com 公司 / 编著
赵嫣 / 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

Beginner's Guide to Creating Manga Art

Copyright ©2013, 3DTotal.com Ltd.

All rights reserved. No part of this book can be reproduced in any form or by any means, without the prior written consent of the publisher.

Chinese translation rights arranged with 3DTotal.com Ltd

through China Youth Press

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由英国 3DTotal.com 公司授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-50856028

Email: editor@cypmedia.com

版权登记号 01-2015-1694

图书在版编目(CIP)数据

别怕画不好, 15 位绘师教你零基础画角色 / 英国 3DTotal.com 公司编著; 赵嫣译.

— 北京: 中国青年出版社, 2015.5

书名原文: Beginner's guide to creating manga art: learn to draw, color and design characters

ISBN 978-7-5153-3308-3

I. ①别… II. ①英… ②赵… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 086076 号

别怕画不好, 15 位绘师教你零基础画角色

英国 3DTotal.com 公司 / 编著 赵嫣 / 译

出版发行: 中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 50856188 / 50856199

传 真: (010) 50856111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 王 颖 沈 莹

责任编辑: 刘冰冰

助理编辑: 王莉莉

书籍设计: 六面体书籍设计

彭 涛 邱 宏

印 刷: 中煤涿州制图印刷厂北京分厂

开 本: 889 × 1194 1/16

印 张: 12.5

版 次: 2015 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2015 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-3308-3

定 价: 59.90 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 50856188 / 50856199

读者来信: reader@cypmedia.com

投稿邮箱: author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

主要作者:

贡萨洛·奥多涅斯 (Gonzalo Ordoñez)

史蒂芬·卡明斯 (Steven Cummings)

伊斯雷尔·朱尼尔 (Israel Jnnior)

瓦伦蒂娜·热美纳 (Valentina Remenar)

乔治娜·查孔 (Georgina Chacón)

卡凡尼·莱安德鲁·达·席尔瓦·巴西里奥 (艾德泰尼斯) [Giovana Leandro da Silva Basilio (Eudetenis)]

休皮特哈·班亚盼 (Supittha Bunyapen)

桑德拉·切尔维斯卡 (Sandra Chlewińska)

克里斯多夫·皮特斯 (Christopher Peters)

曼特加·伯格尼克和马可·帕尔 (Mateja Pogacnik and Marco Paal)

方英 (Phong Anh)

漫画基础

- 04 日本漫画的诞生
- 08 日本漫画风格
- 12 容貌和表情
- 26 结构和姿势
- 30 服饰
- 32 角色设计

漫画角色设计

- 38 绘制理发师
- 42 绘制偶像歌手绚香
- 46 绘制女武士
- 54 绘制猫女凯莱
- 62 绘制学生妹
- 68 绘制漫画二人组
- 76 绘制天使
- 78 绘制森林精灵
- 86 绘制日本武士男孩
- 94 绘制爱吃荔枝的女孩
- 98 绘制奇幻小精灵

漫画角色上色

- 106 为理发师上色
- 112 为偶像歌手绚香上色
- 118 为女武士上色
- 126 为猫女凯莱上色
- 134 为学生妹上色
- 144 为漫画二人组上色
- 152 为天使上色
- 160 为森林精灵上色
- 168 为日本武士男孩上色
- 176 为爱吃荔枝的女孩上色
- 182 为奇幻小精灵上色

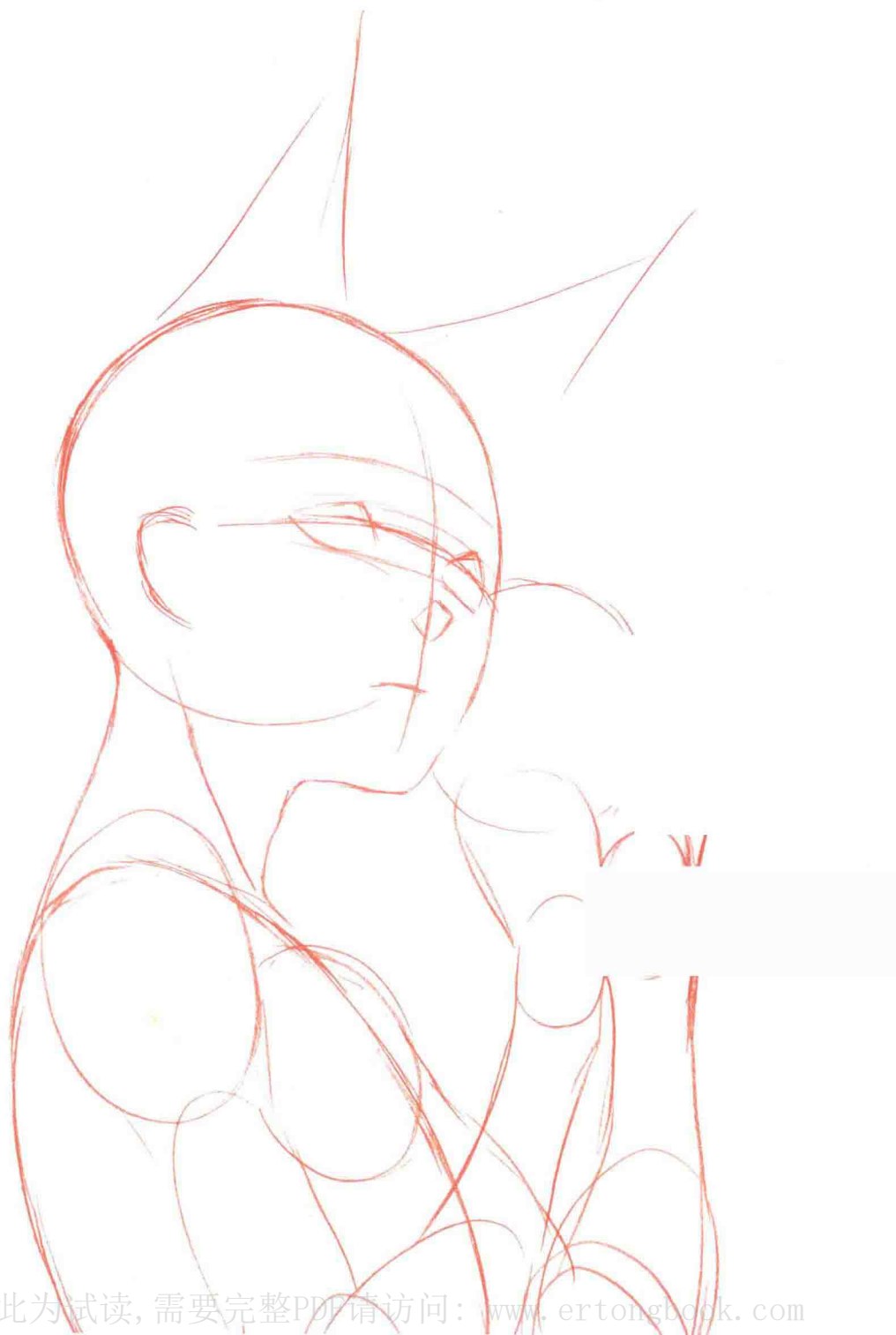
漫画集锦



★别怕
画不好

15位 零基础教你 画角色

英国 3DTotal.com 公司 / 编著
赵嫣 / 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



Beginner's Guide to Creating Manga Art
Copyright ©2013, 3DTotal.com Ltd.
All rights reserved. No part of this book can be reproduced in any form or by any means,
without the prior written consent of the publisher.
Chinese translation rights arranged with 3DTotal.com Ltd
through China Youth Press

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由英国 3DTotal.com 公司授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-50856028
http://www.shdf.gov.cn	Email: editor@cypmedia.com

版权登记号 01-2015-1694

图书在版编目(CIP)数据

别怕画不好, 15 位绘师教你零基础画角色 / 英国 3DTotal.com 公司编著; 赵嫣译.
— 北京: 中国青年出版社, 2015.5
书名原文: Beginner's guide to creating manga art: learn to draw, color and design characters
ISBN 978-7-5153-3308-3
I. ①别… II. ①英… ②赵… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 086076 号

别怕画不好, 15位绘师教你零基础画角色

英国 3DTotal.com 公司 / 编著 赵嫣 / 译

出版发行:  中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条 21 号
邮政编码: 100708
电 话: (010) 50856188 / 50856199
传 真: (010) 50856111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
策划编辑: 王 颖 沈 莹
责任编辑: 刘冰冰
助理编辑: 王莉莉
书籍设计: 六面体书籍设计
彭 涛 邱 宏

印 刷: 中煤涿州制图印刷厂北京分厂
开 本: 889 × 1194 1/16
印 张: 12.5
版 次: 2015 年 8 月北京第 1 版
印 次: 2015 年 8 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-3308-3
定 价: 59.90 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系
电话: (010) 50856188 / 50856199
读者来信: reader@cypmedia.com
投稿邮箱: author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

主要作者:

贡萨洛·奥多涅斯 (Gonzalo Ordoñez)
史蒂芬·卡明斯 (Steven Cummings)
伊斯雷尔·朱尼尔 (Israel Jnnior)
瓦伦蒂娜·热美纳 (Valen tina Remenar)
乔治娜·查孔 (Georgina Chacón)
卡凡尼·莱安德鲁·达·席尔瓦·巴西里奥 (艾德泰尼斯)【Giovana Leandro da Silva Basiliic (Eudetenis)】
休皮特哈·班亚盼 (Supittha Bunyapen)
桑德拉·切尔维斯卡 (Sandra Chlewińska)
克里斯多夫·皮特斯 (Christopher Peters)
曼特加·伯格尼克和马可·帕尔 (Mateja Pogacnik and Marco Paal)
方英 (Phong Anh)

Chapter 1 // 简介 漫画基础

- 04 日本漫画的诞生
- 08 日本漫画风格
- 12 容貌和表情
- 26 结构和姿势
- 30 服饰
- 32 角色设计

Chapter 2 // 漫画绘画学习 漫画角色设计

- 38 绘制理发师
- 42 绘制偶像歌手绚香
- 46 绘制女武士
- 54 绘制猫女凯莱
- 62 绘制学生妹
- 68 绘制漫画二人组
- 76 绘制天使
- 78 绘制森林精灵
- 86 绘制日本武士男孩
- 94 绘制爱吃荔枝的女孩
- 98 绘制奇幻小精灵

Chapter 3 // 漫画上色学习 漫画角色上色

- 106 为理发师上色
- 112 为偶像歌手绚香上色
- 118 为女武士上色
- 126 为猫女凯莱上色
- 134 为学生妹上色
- 144 为漫画二人组上色
- 152 为天使上色
- 160 为森林精灵上色
- 168 为日本武士男孩上色
- 176 为爱吃荔枝的女孩上色
- 182 为奇幻小精灵上色

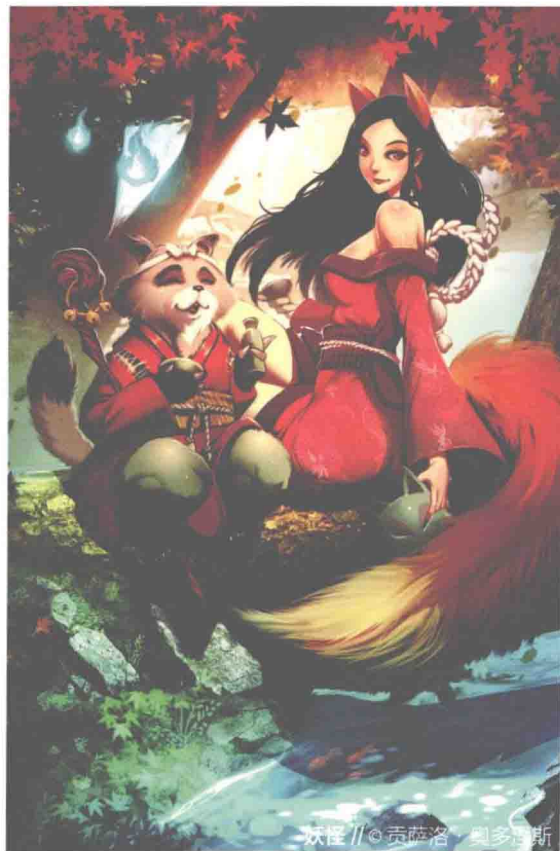
漫画集锦



日本漫画的诞生

自从日本漫画诞生以来，便迅速风靡全球，成为日本对于现代流行文化最受瞩目、最获认可的贡献。日本漫画对于娱乐产业的重要性与贡献显而易见。一代人都是看着电视、打着视频游戏、读着漫画书长大的，非常熟悉漫画的审美、主题和符号。尽管风格和潮流不断变化，但动漫始终是我们日常生活的组成部分，常伴我们左右。

那么，日本漫画是何时诞生的呢？不是始于20世纪



90年代的《火影忍者》《死神》《航海王》《浪客剑心》和《美少女战士》，甚至连80年代的《七龙珠》《泡泡糖危机》《超时空要塞》都算不上。想要了解日本漫画，我们就必须找到它的源头。

事实上，日本漫画诞生于很久以前，可以追溯到12世纪，最早可见于一幅记录历史事件的卷轴画——鸟兽戏画。画作的创作者是一名僧侣艺术家，名字叫做鸟羽僧



正，也叫做觉猷，生卒年月是公元1053-1140年。当时的人们已经开始用现代的、戏剧化的画面描述角色和动物，类似于迪士尼的米老鼠，但早了好几个世纪。鸟羽僧正很喜欢讽刺那个时代的宗教和文化。他的画面很轻松，出于娱乐，他的很多画面中，通常是在庄严的佛教仪式上（比如葬礼），将宗教人物描绘成蟾蜍。记录历史事件的卷轴画是日本漫画的分支类型，称为绘卷物，在11世纪至16世纪期间非常流行。它们通常用文字和图片相结



小雅 // © 贡萨洛·奥多涅斯

合的方式讲述故事，接近于现在的图画书。鸟羽僧正画作的独特之处在于他的文字、情绪化的速写线条，以及用幽默的方式将动物作为主人公。

在日本江户时代，浮世绘因为便于生产（用木块印刷）而成为流行的插画形式。艺术家们也开发出不同的主题类型，包括多样化的日本风景、歌舞伎演员、神话传说中的超自然角色等。



由纪子和布鲁 // © 贡萨洛·奥多涅斯

随着时间的推移，在日本环岛旅行变得更为便利，艺术家们也更容易接触到形形色色的人，大众艺术逐渐开始盛行。在一大批新艺术家中，尤其值得一提的是葛饰北斋（1760-1849）。作为一名画家和旅行者，葛饰北斋因描绘19世纪日本普通生活的插画而闻名，并创作了东方艺术中最符号化的图像之一——神奈川冲浪里。

葛饰北斋间接提供了日本漫画艺术发展中最重要的里

程碑之一：创造出“manga”一词。manga在葛饰北斋名下的一系列木块印刷和速写中被媒体首次使用。这些作品包含了日本江户时期的不同风景和人物。葛饰北斋创作了15卷速写，发行于1814年之前。他作品的成功促进了喜好卡通风格观众的增长。

在日本从江户时代进入明治时代时，来自世界各国的其他文化开始传播并影响艺术家们的风格。1862年，《日本笨拙》（Japan Punch）诞生，这是第一本基于

卡通风格艺术的杂志，效仿英国漫画家查尔斯·沃格曼（Charles Wirgman）作品的幽默和讽刺。查尔斯·沃格曼作为《英国插画新闻》（Illustrated London News）的记者，于1861年抵达日本。他影响了很多日本艺术家，不仅是在技术和主题方面，还包括主导市场的编辑方式等。

几年后，也就是1874年，第一本日本杂志发行，包含《绘新闻日本地》（Eshinbun Nipponchi）《寄笑新闻》（Kisho shimbun）《我乐多珍报》（Garakuta Chinpō）等标题。1895年，岩谷小波创办了专为孩子设立的第一本杂志，称为《少年世界》（Shōnen Sekai）。尽管《少年世界》的目标受众是小孩，但其内容并不完全是卡通的。1906年，《少女世界》（Shōjo Sekai）诞生，它是面向女孩的姐妹杂志，包含了少男和少女版块，踏出了漫画连环画的第一步。

接下来的几年，漫画连环画开始出现在不同出版物中，主要面向未成年读者，战前动画制作也采用了卡通风格，比如民间故事《浦岛太郎》（1918）或宣传片《桃太郎的海鹰（鹭）》（1942）。

日本漫画最大的发展也许出自手冢治虫之手。他是一位真正的幻想家，设计出了最有辨识度的漫画风格特征。他是发展出角色夸张表情和完美五官的先锋，比如，大眼睛启发了迪士尼的动画角色设计，诞生出小鹿斑比等角色。

1947年，年仅18岁的手冢治虫就将酒井七马的《新宝岛》改编成了漫画，这不是手冢最著名的作品，但其取



得了巨大的成功，奠定了现代日本漫画风格的基础。

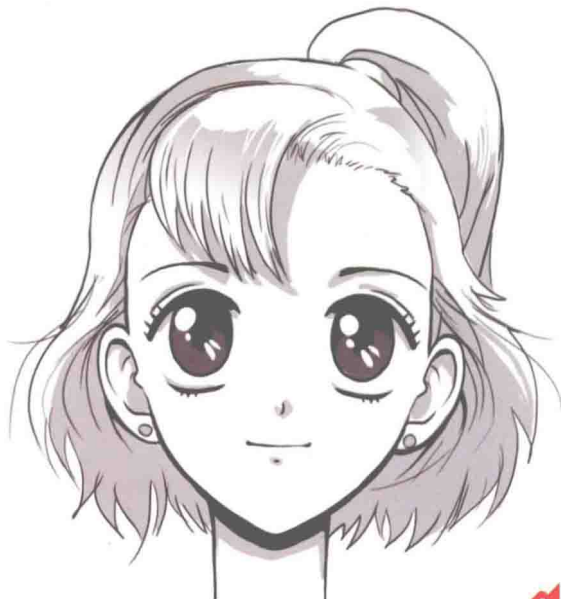
手冢治虫不仅是现代漫画之父，还为动画事业作出了积极贡献，是动画流水化作业和制作成本缩减方面的先锋。他创作了从流行人物到日常生活涉及各方面的插画。他的著名作品有《铁臂阿童木》《缎带骑士》和《怪医黑杰克》，在这些著名的作品中你会看到现代漫画独特的视觉风格，自此，你所熟悉的日本漫画开始全面发展和演变。







01



02

日本漫画风格

定义日本漫画

我们知道日本漫画始于日本，这种绘画风格有着特定的视觉风格。但有什么明确的方式界定什么是日本漫画吗？日本漫画通常以黑白形式出现？不对，南美的很多漫画就由黑白线条构成，而且也有大量的全彩日本漫画作品。日本漫画角色通常充满活力和情绪化？也不对，其他很多艺术形式也可以这样。日本漫画角色是非写实的人类？法国和意大利艺术家们很多年前就这么做了。那到底是什么定义了日本漫画？如何辨别这种艺术风格下的子类型呢？

从技术上无法将日本漫画统一成某种风格。有太多不

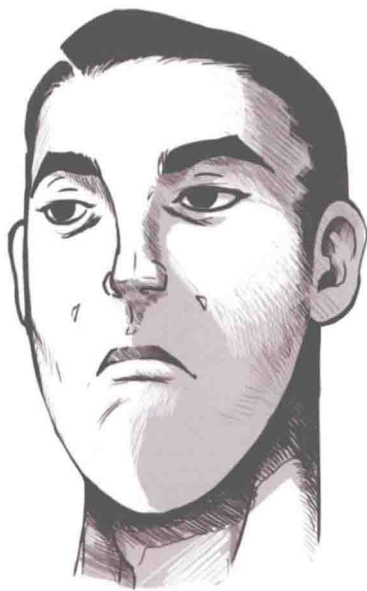
同艺术家的画都可以被称为日本漫画，尽管他们的画看上去都不一样，甚至都不相似。比如，长谷川町子创作的日本国民漫画《海螺小姐》，包含了超过3000组四格漫画，在福岡的矶野广场（Isono Park）甚至竖起了“海螺小姐起源之地纪念碑”，它已经成为一个巨大的文化象征。这部作品虽然被称为日本漫画，但其实更像《辛普森一家》之类的动画，《蜡笔小新》则是另一个类似的例子。

大家接触最多的是用于商业项目的现代日本漫画艺术形式，比如少年漫画、少女漫画。一旦新的漫画系列诞生，它们将被迅速地转化为成功的电视剧和衍生品，接着

迅速传播到全世界，为其他文化的人群所接受。

可辨识的特征

但是，什么让日本漫画风格能够被辨识呢？在日本漫画艺术中，涉及很多不同元素的混合。其中大部分之前已经提到过。不管是安静、神圣的画面，还是快节奏的1动作漫画，大多数漫画角色都拥有强烈的情感，漫画角色的情绪通过大量笔墨进行刻画。和浮世绘艺术家一样，大多数漫画家会稍许或者极度夸张角色的某一部分。他们这样做是为了强调角色个性的某个特别部分。个人认为日本漫画最吸引人的地方之一是现实和风格的强烈融合，艺术家有大量表达和演绎的空间，角色个性有充足的展现机会。



漫画风格

日本漫画艺术成长和成功的原因可归结于其多样性。日本漫画旗下分支极多，选择什么风格主要是考虑受众和主题。不同的日本漫画风格通常会迎合不同年龄段和性别读者的需求。如果漫画的目标受众是年轻女孩子，那它们看起来与面向成年男子的漫画会完全不同。显然，目标受众也影响着漫画的主题和剧情。同样的道理，爱情漫画与动作漫画也完全不同。

某些不同风格会有特定的名称，可以定义如下。

1. 少年漫画——目标受众为男孩。这种漫画风格的主题

通常是冒险、运动或打斗，动感十足，情感丰富，叙事节奏很快。少年漫画通常最易识别，也是大家较为熟悉的漫画风格之一，这是因为某些使用这一风格的作品已大获成功（图01）。

示例：《七龙珠》和《火影忍者》

2. 少女漫画——与少年漫画稍微不同的是，少女漫画的目标受众群是年轻女孩，通常有理想化的主要角色、跌宕起伏的剧情和浪漫的桥段。较为普遍的主题是在现实世界和幻想世界中穿梭。从视觉上看，少女漫画的角色与少年漫画的角色差不多，但因为叙事节奏更缓和，此类型的动漫更倾向于对幻想世界及其事物的

精雕细琢（图02）。

示例：《凡尔赛玫瑰》

3. 熟男漫画——目标受众通常为成年男性。这种类型可衍生出更多系列主题，比如，侦破连环杀手的侦探故事等。从视觉风格上看，熟男漫画更硬朗，大多数西方人可能不认为这属于漫画。这种类型为漫画家们提供了体验和尝试新事物的自由（图03）。

示例：《骷髅13》和《铁人伽马》

4. 儿童漫画——目标受众为儿童。这种风格倾向于讲述幽默的冒险故事。有时出现很多少年漫画和少女漫画



06

的元素，但画风更柔和。儿童漫画的风格十分友善，角色通常有圆而卡通的头部。它们通常看上去不太细致，但会着力于强调情绪和情感（图04）。

示例：《机器猫》和《哈姆太郎》

5. 熟女漫画——目标受众为成年女性。这种风格看上去像是少女漫画的一种，但面向更成熟的读者。女性漫画通常基于现实生活。同样，采用这种风格的故事往往非常理想化，关注的重点是角色之间的浪漫关系。故事倾向于展现每种关系的更深层面，也就意味着结局并不一定皆大欢喜（图05）。

示例：《天堂之吻》和《WARU》



07

漫画子类型

随着时间的推移，每种风格的漫画都发展出了数不清的子类型和混合类型。要将它们全部罗列出来是不可能的，以下列举了部分较为常见的子类型。

1. 美少年漫画/美少女漫画——喜欢刻画帅哥、美女的类型（图06）。

2. 魔法少女/少年漫画——通常用于表现魔幻或奇幻主题，主要角色是年轻男孩或女孩，目标受众则是女性读者。

示例：《魔卡少女樱》和《美少女战士》

3. 运动漫画——这种漫画风格通常用于表现运动主题。塑



08

造的角色最接近于欧美写实讽刺漫画，角色通常面对现实的考验，同时用漫画风格增加幽默感。这种风格的故事常为长篇巨著。

示例：《足球小将》《灌篮高手》和《破坏王》

4. 动物拟人漫画——这种漫画风格的角色通常设计得很简单、很可爱，目标受众为儿童。角色通常为以人物特征出现的动物，但依然保留主要的自然特征。这种风格在西方非常流行（图07）。

5. 兽耳漫画——动物拟人漫画的分支，角色看着像人类，但有某些特征来自于动物，比如耳朵（图08）。



09

示例：《太空三剑侠》《小恐龙阿贡》和《犬夜叉》

6. 机械漫画——这种风格主要用于表现科幻的主题。尽管“机械”可用于描述不同类型的画面，但通常指巨型机器人。尽管来自于未来世界，但这些机器人通常设计得很复古。运用这种风格的漫画家经常让这些机器人看上去像人，甚至像人和机器人的混合体。

示例：《铁甲万能侠》《机动战士敢达》《超时空要塞》和《新世纪福音战士》

7. 时代（历史）漫画——描述历史事件或将故事设定在古代的漫画风格。故事中常包含史诗级的战斗，主人公通



10

常是武士或浪人。这种风格可以离当下非常遥远，主要目的是渲染一种氛围，让场景看起来更加戏剧化（图09）。

示例：《浪客剑心》《带子雄狼》《混沌武士》《卡姆依》和《聪明的一休》

8. SD/超变形漫画——这类其实不算真正的子类型，只是一种被广为接受的视觉手法。角色有时候非常简单，有巨大的头部或其他特征。更进一步的演变是Q版漫画，刻画的是可爱、有趣的小巧角色，通常为儿童（图10）。

9. 剧画：在手冢时代早期，由辰巳喜弘开始做商业漫画时发起的运动，之后又进一步发展了这种风格。此风

格通常用于独立漫画，漫画家可以尝试一些独特、新鲜的故事，开发出不同的设计风格。

示例：《漂流人生》《狂暴变态者》和《三个阿道夫》

10. 校园漫画——故事发生于学校，讲述中学生活。通常包含运动、幽默和戏剧元素，其实并没有什么能够界定这种类型的视觉风格。

示例：《破廉耻学园》《橙路》和《他和她的故事》

11. 日本恐怖漫画——日本的恐怖漫画在很多地方都不同于西方流行的恐怖片。这种漫画类型着力于制造悬念，主题多样，从神鬼怪力到日本民间传说。

示例：《少女椿》《龙头》和《漩涡》

简介

作者：贡萨洛·奥多涅斯（Gonzalo Ordoñez）

简介

学画漫画角色，脑海中自然会先浮现出人物的面部。从孩提时代开始，脸就是我们最先学画的对象之一。在我们很小的时候，就已经开始通过与成人或是其他孩子的交流，来识别人物面部各种不同的表情。当你开始画角色时，这些信息会非常有用。

漫画艺术中的角色比较超现实，大多数角色看上去年轻又健康。我们首先研究这类年轻的角色，你会发现其中有一些特殊技法和方式，可以运用到之后绘画的所有角色上，这就是我们着重研究的方法。

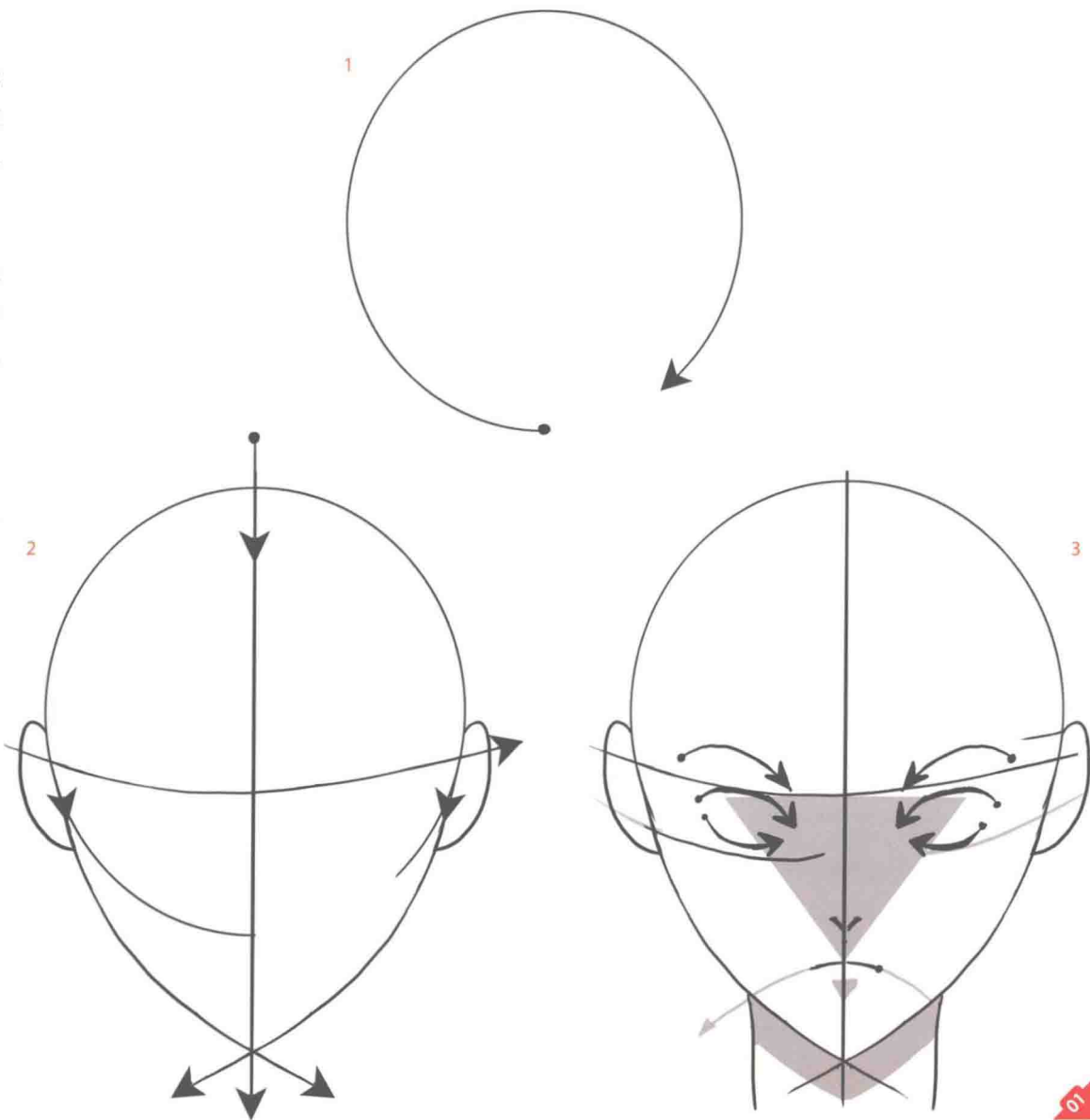
画脸

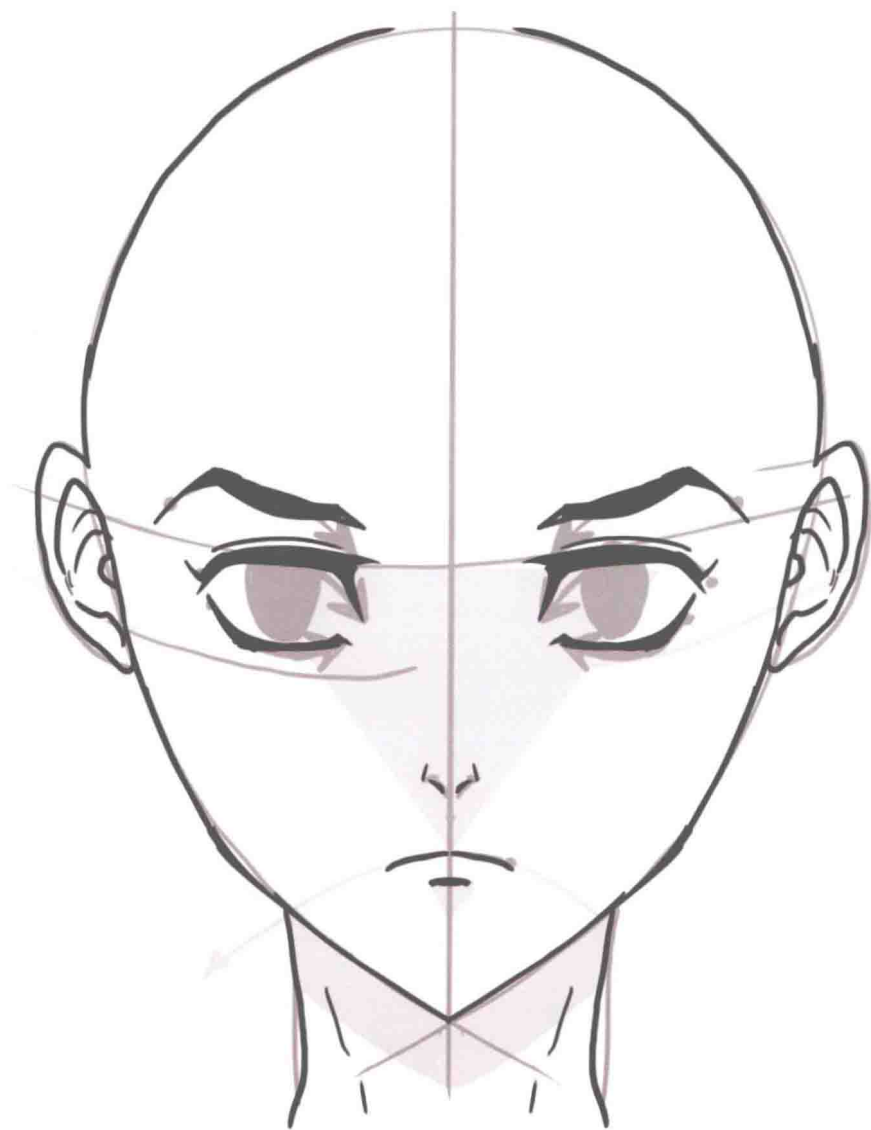
我们先学习怎么画男孩和女孩的脸。大多数漫画角色的脸一开始看起来非常相似，一旦画好了基本的样子，就可以做一些小改动，添加一些小细节，来展示他们的个性和生活方式等。

接下来，从画简单的形状和参照线开始，让我们来看看画一个男孩的详细步骤。首先，你应该画一个简单的圆圈（1）。

在画脸的时候，辅助参照线是非常有用的，所以接下来，我们画一条通过圆圈中间的竖线，以帮助确定五官的位置。然后，再画一条水平线，穿过圆圈中间偏下一点的位置，同样用来确定五官的位置。

在水平线的两端，根据角色类型的不同，画出耳朵的基本形状，此时不需要过多细节。接着再根据角色的类





型，添加下颌的线条。因为这是一位年轻男子，所以他的下颌线条是简单的弧线，从水平参照线开始，到圆圈下方的垂直参照线结束（2）。

眼睛的画法之后会详细介绍，但此时需要把眼睛也画出来，可以先用简单的线条标出它们的位置。眼睛通常位于水平参照线的下方。确认嘴的位置有一个简便的方法，就是画出一个等边三角形，边长为两眼之间的距离。三角形的最低点就是嘴的位置。这样，你的角色看起来会很年轻（3），但这种方法不适用于画年纪较大的角色。最后再标出鼻子的位置，为脖子添加一些辅助线（图01）。

第一步是确定五官的位置，然后我们学习如何清理画面。你可以用水笔画，以便与之前的铅笔线条区分开来。

参照辅助线，添加简单的线条，强调耳朵的形状。为眼睛刻画更多细节，对初学者来说，最好的办法就是加重上下眼睑。添加眉毛，随后标记出瞳孔的位置。脖子和下颌的线条还需要进行轻微调整，以便反映出肌肉的张力，再给鼻子和嘴巴增添一点基本细节（图02）。

在之后的示例中，你会看到女性角色有更精致的下颌和脖子线条，这些细节对于强调角色性别起着重要作用。

这时候脸部看起来应该完善多了。在画最终版本之前，先画出头发的辅助线将会很有帮助。漫画角色经常用头发来强调个性，通常他们都有亮丽浓密的头发。先画出头发的基本形状和发束的基本走向（图03）。

02