



Creating a Cartoon Character is a pleasing thing

COMIC

漫画技法大讲堂

Comic
Techniques
Auditorium

多重风格的角色设定

LANNI.X漫画工作室 主编 杨 岚 编著

CREATE

PERSONALITY

COMIC

OVERALL

ROLE

COMIC
TECHNIQUES
AUDITORIUM

漫画技法大讲堂

多重风格的角色设定

DUOCHONG FENGGUO DE JUESHE SHEDING

LANNI.X漫画工作室 主编 杨 岚 编著

Creating a Cartoon Character is a Pleasing Thing

图书在版编目(CIP)数据

漫画大讲堂. 多重风格的角色设定 / 杨岚编著. -- 南宁 : 广西美术出版社, 2012.6

ISBN 978-7-5494-0556-5

I. ①漫… II. ①杨… III. ①漫画-绘画技法-青年读物②漫画-绘画技法-少年读物 IV. ①J218.2-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第139785号

漫画技法大讲堂——多重风格的角色设定

MANHUA JIFA DAJIANGTANG—DUOCHONG FENGGU DE JUESE SHEDING

主 编：LANNI.X漫画工作室

编 著：杨 岚

图书策划：陈先卓

责任编辑：陈先卓

责任校对：肖丽新 尚永红 陈小英

审 读：陈宇虹

装帧设计：熊燕飞

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：2012年7月第1版

印 次：2012年7月第1次印刷

开 本：889 mm × 1194 mm 1/16

印 张：12

书 号：ISBN 978-7-5494-0556-5/J·1632

定 价：39.00元

前言	1
第 一 章	5
在模仿中找寻自己的漫画风格	
漫画绘制中的头身比	6
1.1 漫画风格的原点就是头身变形	6
a. 头身比的变形与漫画风格	7
b. 半写实类 (接近真实的头身比)	9
c. 唯美类 (完美身材的头身比)	11
d. Q版类 (极度夸张的头身比)	13
1.2 学习绘制不同的头身比	13
a. 2头身	13
b. 3头身	17
c. 4头身	17
d. 5头身	20
e. 7头身	24
f. 8头身	27
1.3 面部的绘制与变形	31
1.4 身体各部位的绘制与变形	33
1.5 头身变化的重点与方法	35
1.6 尝试更改已有的头身比	49
第 二 章	63
面部特征是漫画风格的关键	74
2.1 不同风格的漫画脸孔	74
a. 少女漫画脸孔	74
b. 少年漫画脸孔	77
c. 写实的漫画脸孔	81
d. 简化的漫画脸孔	84
e. 超简化的漫画脸孔	85
f. 华丽的漫画脸孔	86
g. 恐怖的漫画脸孔	88
h. 丑陋怪异的漫画脸孔	90
i. Q版的漫画脸孔	93
j. 萌系的漫画脸孔	94
k. 老式的漫画脸孔	97
l. 新式的漫画脸孔	99
m. 热情四射的漫画脸孔	102
n. “三无”的漫画脸孔	103
o. 大眼睛的漫画脸孔	105
p. 小眼睛的漫画脸孔	107
q. 假小子的漫画脸孔	109
r. 伪娘的漫画脸孔	110
2.2 不同风格角色的面部塑造	111

第三章

- a. 眼睛的位置与大小
- b. 面部轮廓
- c. 夸张与简化的程度

111
114
116
118
119
123

- #### 2.3 面部表情传达的情感
- a. 少女漫画中常用的表情 (强调唯美)
 - b. 少年漫画中常用的表情 (强调张力)

127

服饰与风格

- 3.1 时装
- 3.2 制服
- 3.3 女仆装
- 3.4 奇装异服
- 3.5 宫廷式华服
- 3.6 特定的服装

128
131
134
136
138
140

第四章

不同风格漫画角色的动态塑造和用线法则

- 4.1 常见于少年漫画中的强动态与起伏强烈的线条
 - a. 仰视状态下的角色 144
 - b. 俯视状态下的角色 144
- 4.2 常见于少女漫画中的弱动态与变化平缓的线条
 - a. 平缓的动态 147
 - b. 略具动感的姿态 150
 - c. 动态的美观很重要 152
- 4.3 漫画中的用线法则
 - a. 细线条 155
 - b. 起伏变化的线条 157
 - c. 颤抖的线条 157
 - d. 粗线条 158
- 4.4 一些小动作的绘制方法
 - a. 逗小动物 160
 - b. 化妆、整理衣服 161
 - c. 吃喝 163
 - d. 嗜好性动作 163
 - e. 睡觉 165

172

第五章

故事漫画展现各异的角色

- 《白日梦》剧本
- 《恐怖幼儿园》剧本

173
182

前言

在模仿中找寻自己的漫画风格

照搬

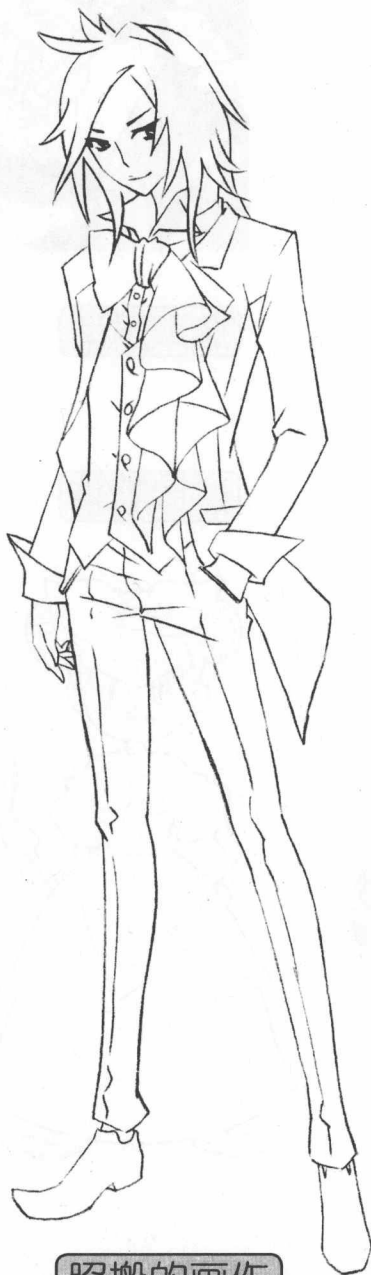
指纯粹的模仿，将喜欢的形象照着画下来，或者描下来。照搬是学习漫画的人迈出的第一步，意图是逐渐在临摹中积累作画经验进而掌握画法。



原作



照搬的画作



照搬的画作



原作

拼凑

实质上仍是临摹的一种，不同的是它并非单纯地全盘照搬，而是东拼西凑、动了脑筋将别人的零件组合成属于自己的画。

拼凑成功



选取面孔



选取发型



选取动态



选取服装



拼凑成功





■真实人类的照片

写生

对着图片、照片或者实物进行写生是学习漫画必不可少的锻炼。只有每天练习写生才能更好更快地把握人体结构、动态、服饰等。写生也是积累素材的一种方法。

将照片中的人物用漫画特有的夸张手法画出来，写生比照搬和拼凑的阶段更上一层楼！

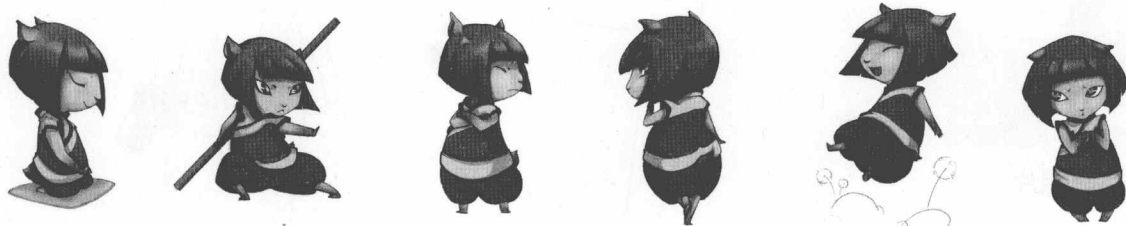
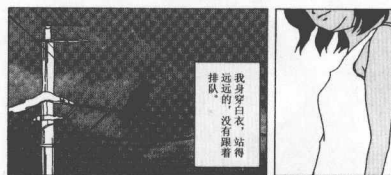
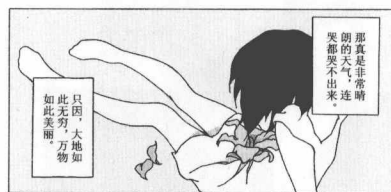


■练习风景写生也是很重要的！

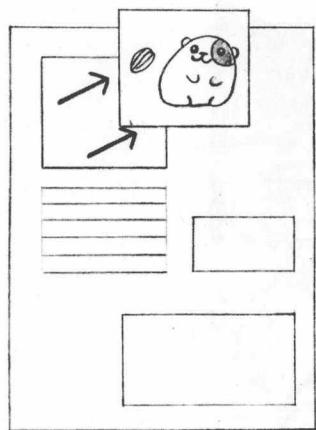


创作

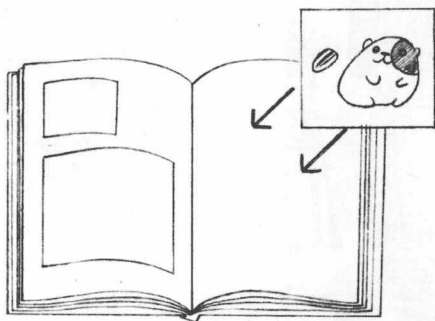
指完全不依照对象，自然而然地从头脑中升腾出某个形象然后画下来。漫画中需要各种角色、道具和场景，所以学会创作是每个漫画家都渴望达到的境界。



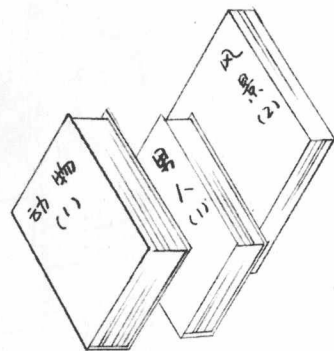
作为漫画人，平时对素材的收集非常重要！



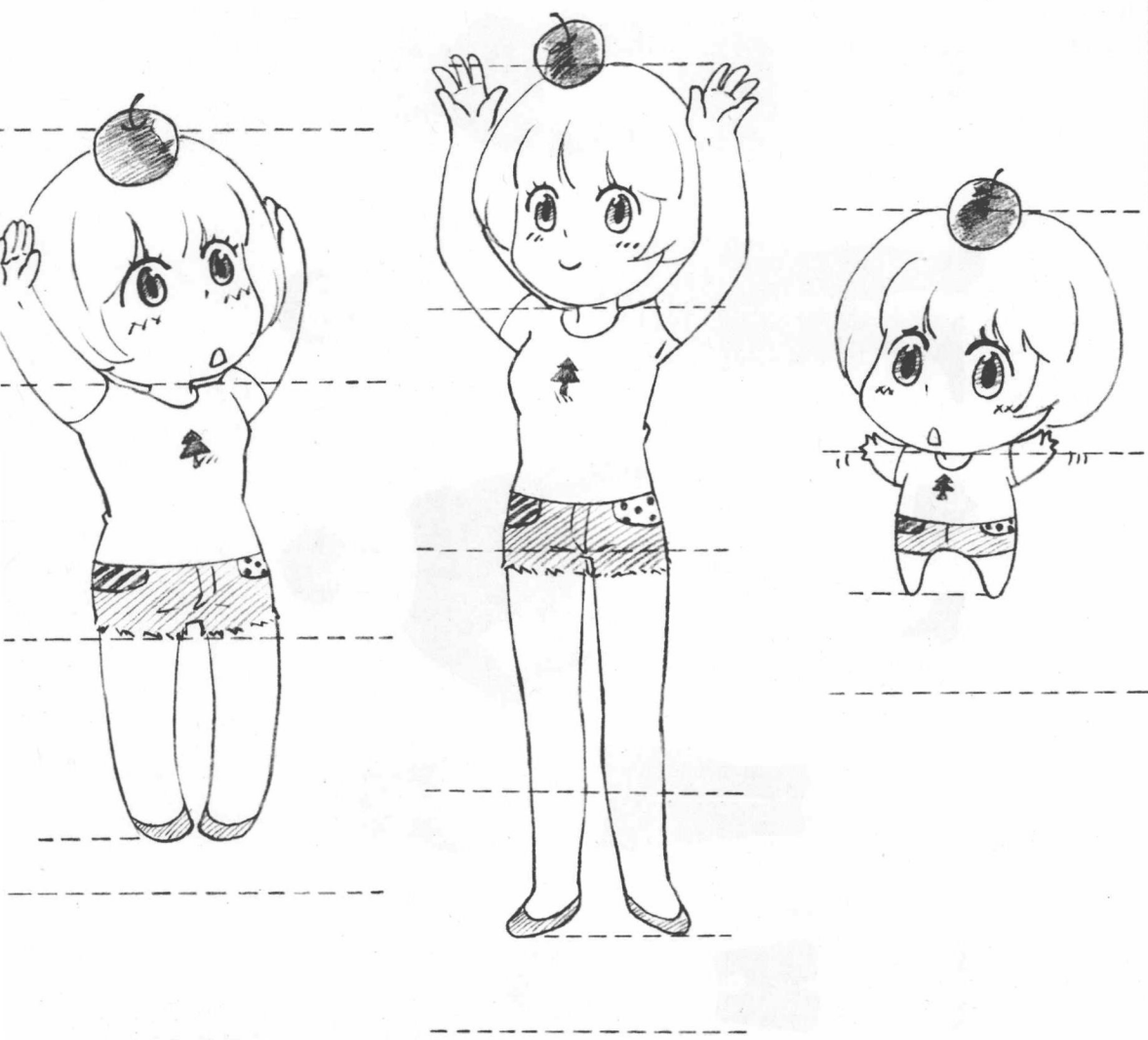
■首先从杂志或者报纸上剪下需要的图片。



■接下来贴在专门的空白的本子里面。



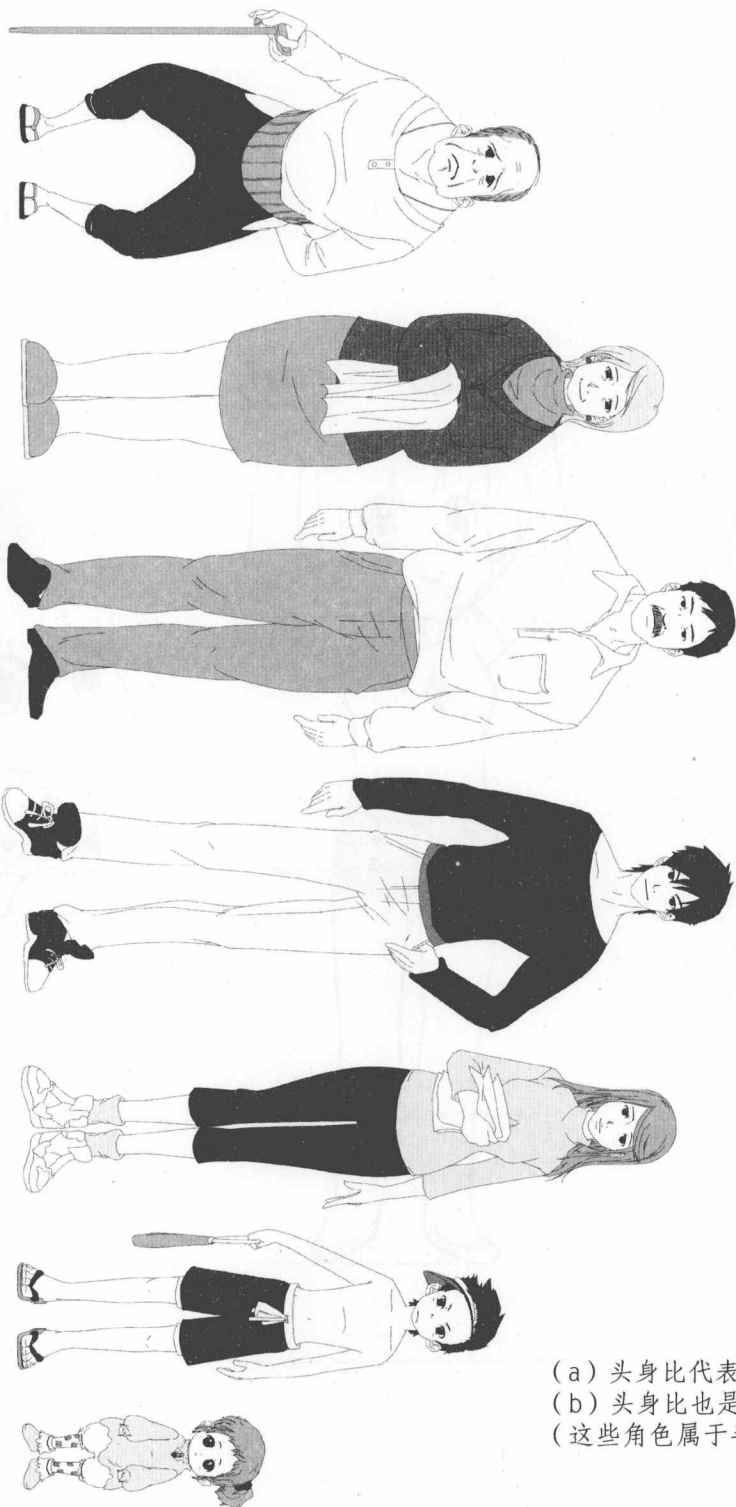
■最好把图片分门别类地收集成若干本。在需要某个种类的图时就不需要翻找很久了。



1.1 漫画风格的原点就是头身变形

a. 头身比的变形与漫画风格

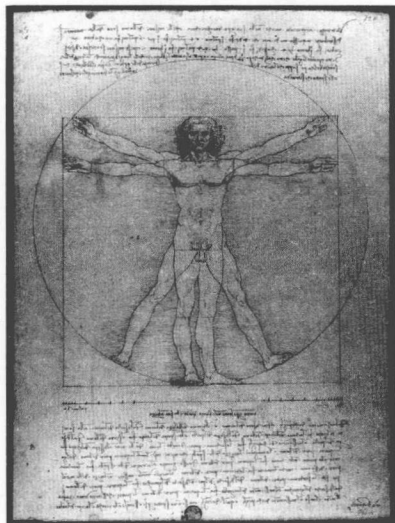
在真实的人类世界中，头身比代表着不同的年龄阶段。低头身是少年儿童，高头身则是成年人，老年人的头身比低于青壮年。而在漫画的世界中，头身比是漫画风格的原点。不同的头身比意味着不同的漫画风格，从半写实到唯美再到Q版等风格的形成都是依赖于头身比的变化。



(a) 头身比代表不同的年龄阶段。
(b) 头身比也是漫画风格的原点。
(这些角色属于半写实的漫画风格)

b. 半写实类 (接近真实的头身比)

半写实类漫画角色接近真实人体的比例，约7—7.5头身。漫画中所谓的写实风格实际上并非是完全符合现实中的人类模样，只是比较接近，而漫画独有的夸张和简化的手法还是必须的。所以只能称之为半写实。



达·芬奇《维特鲁威人》写实人体的范本



半写实类漫画中的男性

半写实类漫画中的女性

因为头身比接近真实人类而令人感觉平实和亲切。

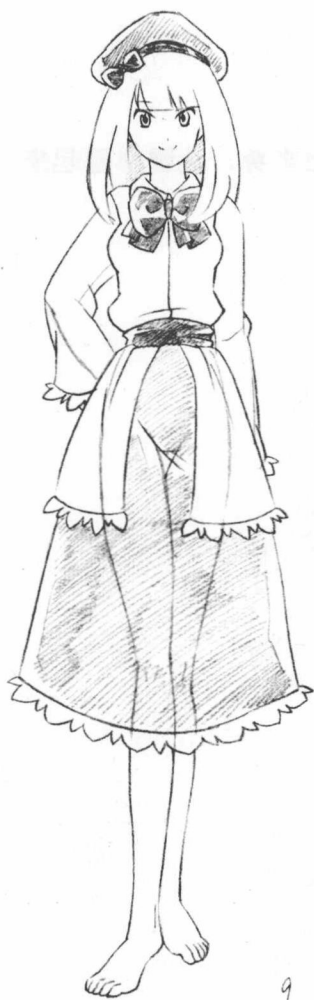


半写实风格的漫画作品其实相当考验绘画者的基本功，他必须对人体结构相当了解，在对人体一丝不苟的描绘中融入漫画变形的手法。

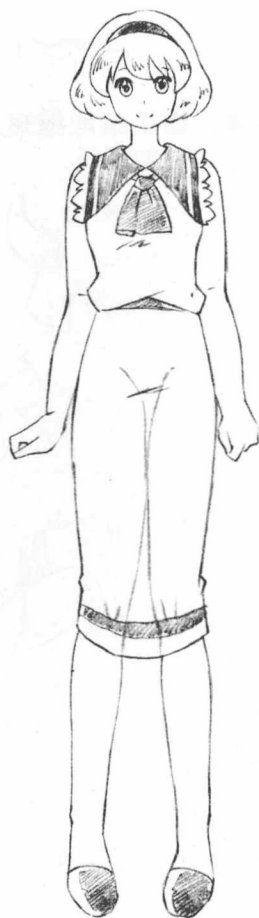
C. 唯美类（完美身材的头身比）

一般真实人类比例是7—7.5头身。漫画中为了美观而拉长人物头身比到8头甚至9头身。这种超越现实的头身比可以塑造出漫画世界中特有的唯美风格的角色。

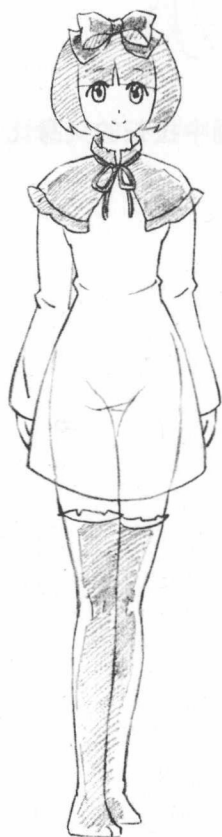
以下角色躯干的长度几乎相同，较高头身的角色比较低头身的角色的腿部长。绘制唯美风格角色的关键在于夸张了腿部的长度。



■9头身



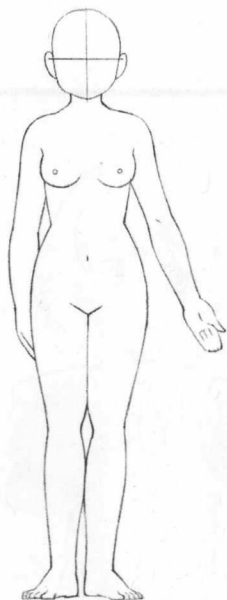
■8头身



■7头身 真实的头身比



■脚的长
度约等
于一头
长



■真实人类的比例（7头身）

■漫画中拉长的头身比（8头身）

■极端地缩短上半身，让腿部看起来更加修长。

■漫画中夸张的上下比例（7头身）

腰部以上只有2个头的长度，腰部以下约5个头长。



身材越修长的角色看起来越容易脱离现实人类。

d. Q版类（极度夸张的头身比）

Q版漫画风格是极端脱离真实人体比例的画风，主要诉求是带来可爱逗趣的视觉效果。最低的头身比约是1.5头身（1头身的角色不存在）。



■半写实的漫画头身比（7头身）

头身比例的压缩程度和漫画风格的夸张程度成正比。较夸张的漫画头身比，压缩至3头身左右。



■3头身左右



■极端夸张的漫画头身比（压缩至2头身）



- (a) 更加简化肌肉的起伏。
- (b) 进一步简化五官尤其是瞳孔。