

漫画达人 技法圣经

角色设计 入门篇



漫画角色造型应用技巧

全掌握!

人体各部位的绘制、不同性格人物的画法、变形人物的画法、电脑上色技巧、将照片转化为漫画角色，照片参考图集……实战技法满载!

(日) HARD DELUXE工作室 编著
徐建雄 译



漫画达人 技法圣经

角色设计
入门篇

(日) HARD DELUXE工作室 编著
徐建宏 译



Improve! Manga Character for Drawings
© STUDIO HARD DELUXE, INC
All rights reserved.
Originally published in Japan by NATSUME SHA Co.,Ltd
Chinese (in simplified character only) translation rights arranged with NATSUME SHA Co.,Ltd.
through CREEK & RIVER Co., Ltd. and CREEK & RIVER SHANGHAI Co.,Ltd.

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由日本 STUDIO HARD DELUXE, INC. 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
010-59521012
E-mail: cypaw@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01-2013-1823

图书在版编目(CIP)数据

漫画达人技法圣经·角色设计入门篇 / 日本 HARD DELUXE 工作室编著；徐建雄译。

—北京：中国青年出版社，2013.4

ISBN 978-7-5153-1506-5

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 061786 号

漫画达人技法圣经——角色设计入门篇

(日)HARD DELUXE 工作室 编著 徐建雄 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) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：唐丽丽 白 峥

责任编辑：易小强 刘冰冰

助理编辑：张新雨

封面设计：唐 棣 孙素锦

印 刷：中国农业出版社印刷厂

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：12

版 次：2013 年 7 月北京第 1 版

印 次：2013 年 7 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1506-5

定 价：39.00 元

漫画达人 技法圣经

角色设计
入门篇

(日) HARD DELUXE工作室 编著
徐建宏 译



目录

序言	003
素描的准备工作	004

Chapter 1 基础篇

描绘脸部	006
改变角度描绘脸部	008
头部的画法~把握立体感~	010
学画面部骨骼和肌肉	012
学画面部肌肉和表情	014
学画表情	016
学画五官	018
各种脸型: 鹅蛋形、圆形、方形、特殊形	020
各种发型	024
女性的脸: 少女~成年女性	026
男性的脸: 少年~青年、成年男性	028
老人和婴儿的脸	030
全身的基本画法~各年龄的头身比~	032
学画全身的骨骼	036
学画全身的肌肉	038
描绘正面人体	040
学画身体的各个部位: 手臂	044
学画身体的各个部位: 手	046
学画身体的各个部位: 腿	048
学画身体的各个部位: 脚	050
学画身体的各个部位: 胸	052
把握体型	056
描绘各角度下的身体	060
弯曲、伸展动作	062
扭转动作	064
坐的动作	066
重心与平衡	068
全身的动作	072
各种各样的动作	078

Chapter 2 实践篇

照片临摹素描法~参考照片描绘漫画人物~	084
动作①-⑥ 描绘女高中生	086
动作⑦-⑭ 女孩子的画法	098
动作⑮-⑰ 描绘睡衣身姿	114
动作⑱-㉑ 描绘特殊服饰	120
动作⑳-㉒ 男性角色的画法	128
动作写真集	138

Chapter 3 应用篇

描绘不同类型的角色	150
描绘各种性格的漫画角色	154
服装的画法	156
持枪、拿刀的动作	160
表现动作的姿势	162
变形角色的画法	164
描绘两名以上的角色	168
光与影	174

Chapter 4 特别篇

封面人物的画法	178
完成后的彩色插图	184
漫画的画法	185

作者简介	191
------	-----

前言

相对于追求写实效果的传统素描而言，漫画中所谓的素描更像是一种将写实性表现简化了的“变形素描”。

但是，不管是哪一种素描，有关人体基本结构方面的知识都是不可或缺的。只有以这些基础知识打底，绘制出来的漫画人物才能更加生动活泼。

本书将绘制漫画人物素描所需了解的人体各部分基本结构以及实际描绘时的绘制要点汇成一册，集中加以介绍。

在第一章中，从作为漫画素描基础的脸部画法开始，逐个讲解人体骨骼、肌肉、身体各部位的结构、表情以及发型等的描绘要点。

第二章中，介绍了运用人物照片练习素描的照片临摹法，帮助了解由照片上的人物转变为漫画角色的绘制过程。

第三章是应用篇，介绍了各种角色的不同画法以及服装、激烈动作的画法等，这是更高一级的漫画人物素描。

第四章中，在介绍Adobe的Photoshop软件功能的同时，用彩色的页面来介绍封面彩图等插图制作的全过程。

此外，本书每页中都刊载了绘制漫画人物所必须了解的各种信息。

如果本书能对想要提高自己漫画人物绘制水平的读者有所帮助，我们将感到十分荣幸。

HARD DELUXE

素描的准备工作

与画美术素描不同，画漫画素描时不需要什么特别的工具，只要有纸和铅笔，就能马上开始练习。在进入第一章之前，我们首先要介绍一下绘制漫画素描所需的基本工具及一些可以带来很大便利的工具。

画素描的必备工具

铅笔

笔芯的浓淡可根据个人的喜好来选择，一般都是用不会划伤纸张的较软的笔芯，以B~2B的铅笔为宜。

自动铅笔

自动铅笔能够绘制出细节，故而被用于比较精细的素描绘制中。与铅笔相同，自动铅笔的笔芯也要使用不会划伤纸张的、柔软的笔芯。在线条粗细方面，除了常用的0.5mm外，还有制图用的0.3mm~2.0mm等各种规格。

橡皮

除了普通的四方形橡皮，还有特软橡皮、钢笔橡皮等。关键是要选用既不会划伤纸张，又能迅速擦去铅笔痕迹的橡皮。

纸张

如果只是练习，就没必要用很贵的纸张了，可以用复印纸和笔记本等常见的纸张来练习，也可以使用速写本或写生本来练习。选择漫画专用的原稿纸时，可购买印有十字线或裁切线等辅助线的现成稿纸，有各种各样的厚度和尺寸可供选择，可根据自身的喜好或实际需要来选用。

尺子

要兼顾多个站立人物间的平衡，或要绘制透视感时，就要用到尺子了。画垂直线时，也要用它与三角尺相配合。绘制平行线时，选择方格尺子会更便捷。

提供便利的辅助工具

拷贝台

拷贝台是一种从下往上打光、能让人透过纸面看到下面图案的箱子，也叫透光箱、灯台等。将画好的草稿摹写到正式的漫画稿纸上，或将所画的素描翻过来检查时，都要用到拷贝台。在其亮度、大小、厚度及倾斜度等方面，不同厂家的产品规格不同。

照片、杂志等资料

描绘人物的动作或较复杂的姿势时，可参考照片、杂志等资料。在本书第二章的照片临摹素描法中，我们会介绍用照片创作漫画人物的方法，大家可以当作参考。

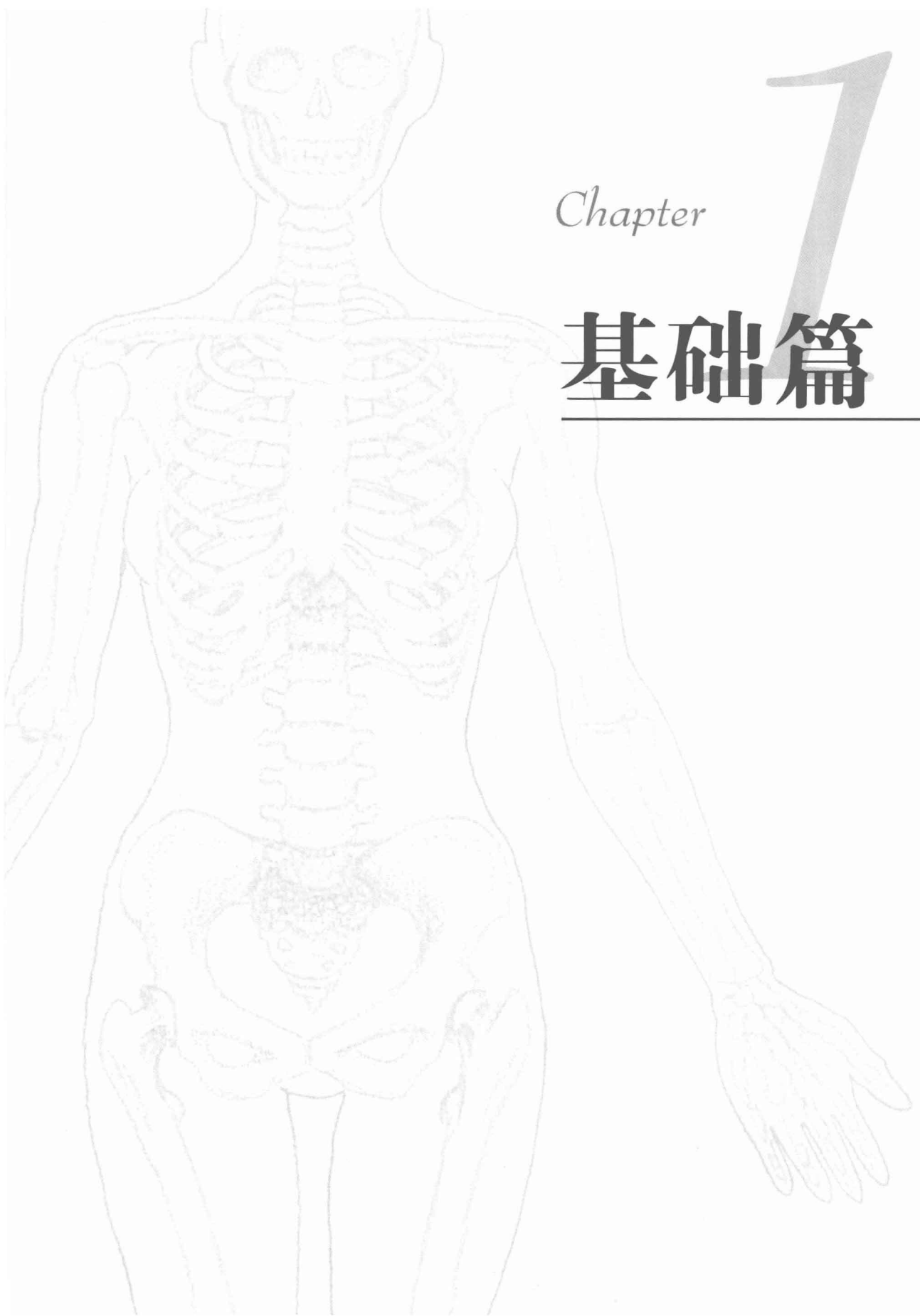
羽毛掸子

如果大家用手或餐巾纸去清除橡皮屑，往往会弄脏或刮伤画面，使用羽毛掸子来处理，就不会损坏图画了。

Chapter

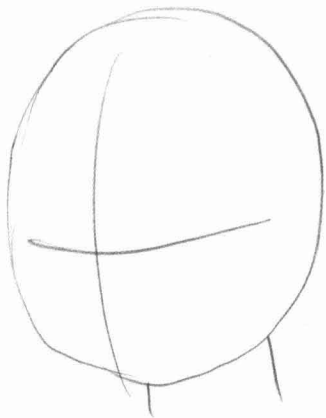
1

基础篇



人物脸部的基本画法是以鹅蛋形轮廓和正中线为基础的画法。描绘时需要注意，女性脸部要画得比男性脸部更圆润、更柔美，而男性脸部要画得比女性脸部更硬朗、更有棱角。掌握了这些基本要素后，大家就可以开始通过练习来找到适合自己的画法了。

女性（初高中学生）的脸部



轮廓图

在鹅蛋形的轮廓图中绘制出纵向的正中线（人体正面的纵向中心线）和横向的水平线。描绘年轻女性时，将水平线绘制得更靠近脸部中心些会比较好。



从外形轮廓线开始画

根据轮廓图绘制出人物头部的外形轮廓线。与男性相比，年轻女性脸部肌肉较少，也更圆润，脖子比较细，整体给人柔弱的感觉。

随便从哪个步骤开始画都可以。



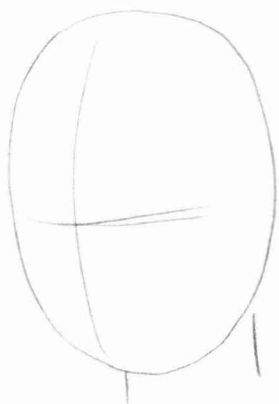
从眼睛、鼻子（五官）开始画

眼睛在水平线上方，鼻子和嘴巴则要沿着正中线描绘出来。女性的眼睛要画得大一些，鼻子则要画得小一些。而且嘴巴也要画得小一些，嘴唇则要更丰满些。这样，女性的特征就更明显了。



完成

最后再绘制出耳朵和头发，这样脸部的绘制就完成了。绘制头发时，比起局部细节来，更要注重发型的整体效果才好。



轮廓图

与绘制女性脸部的步骤一样，先要在略带圆润感的鹅蛋形轮廓图上画上正中线和水平线。

从外形轮廓线开始描绘

根据轮廓图绘制出角色脸部的外形轮廓线。男性的脸部一般要将下颚画得棱角分明些，以给人硬朗的感觉。



随便从哪个步骤开始画都可以。



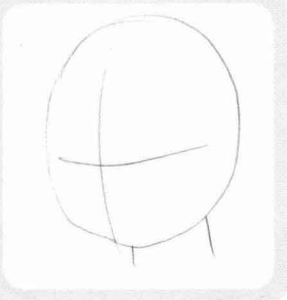
从眼睛、鼻子（五官）开始画

沿着正中线和水平线为角色的脸部添加上五官。男性眉毛较浓，鼻梁较挺，所以五官要画得更分明一些。

POINT

■轮廓图和十字线的画法

轮廓图和十字线（正中线、水平线）能决定角色脸部的大小和朝向。绘制成年人角色时，眼睛在脸部中心偏上一些的位置。相反，在绘制年幼的角色时，应将眼睛的位置画得更靠近脸部中心一些。大家可以根据所要描绘的角色，来确定头部的大小和眼睛的位置。



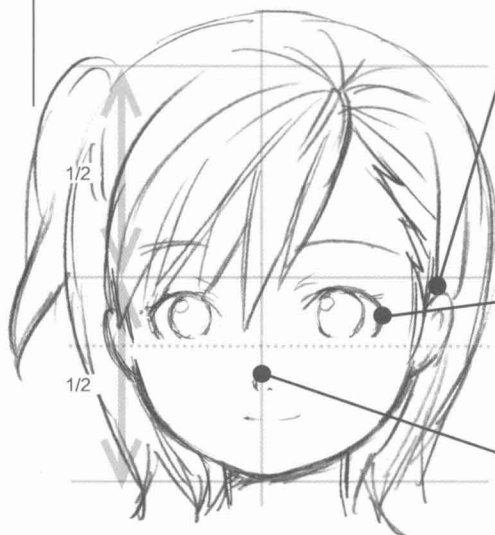
完成

画上耳朵、头发就完成了。

这一课里，我们就来了解一下人物头部的基本结构。眼睛、鼻子和嘴巴等五官的实际位置，在正面、侧面、仰视（从下往上看）和俯视（从上往下看）等不同角度下是不会发生变化的，但却具有一定的透视关系。让我们通过各种不同角度的练习，来掌握人体脸部的基本平衡感吧。

女性

正面



• 耳朵

耳根的位置与鼻底几乎是相同的。同时，从侧面观察时，耳朵在头部纵向中心线稍偏后一点的位置上。

• 眼睛

眼睛位于头部二等分线附近。眼睛位于此线之上时，脸部具有成人特征；位于此线之下时，脸部就具有孩童的特征了。

• 鼻子

绘制成人的脸部时，鼻子一般位于头部三等分线上（长度为从眼睛的中心线到下颚之间距离的 1/2 左右）。如果要突出孩童的特征，则可将鼻子和嘴巴画得更偏下一些。

侧面



男性

正面



侧面



女性



仰视

从下往上看时的脸部造型。脸的上半部分较小，下半部分则较大。眼睛位于与头顶圆形轮廓线相平行的弧线上，眼角向下耷拉。同时，鼻梁较短，鼻头呈三角形。描绘写实人物时，还要画出鼻孔。嘴巴部分则是上嘴唇较厚，嘴角同样向下耷拉。下巴可有意识地画得突出一些。



俯视

基本画法与正面时相同，确定眼睛的位置时要以脸部二分线为基准，眼角连线形成与下颚处的头部轮廓线相平行的弧线，眼角往上翘。同时，鼻头向外突出。画下颚时要注意鼻子到嘴巴、嘴边到下颚的距离较短，显得较为紧凑。

男性



仰视



俯视

POINT

■“仰视”角度的注意点

绘制仰视角度下的脸部时，下颚的外形轮廓线是看不到的。由于耳朵和下颚的位置是联动的，仰视的角度越大，耳朵就离下颚越近，耳垂就会显得越大。同时，眼睛看上去像是凹进去了。因此，描绘时要特别注意五官的立体感。



POINT

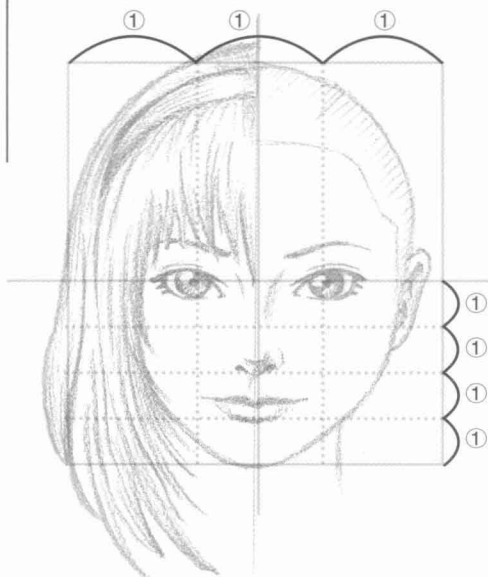
■“俯视”角度的注意点

绘制俯视角度下的脸部时，下巴要画得比正面时更加圆润些。同时，将鼻子画成“<”字形后，会增加角色的可爱感。在漫画中采用俯视角度时，只画头部的情况是很少的。因此，应在兼顾身体动作的同时，将躯体的轮廓一起画出。



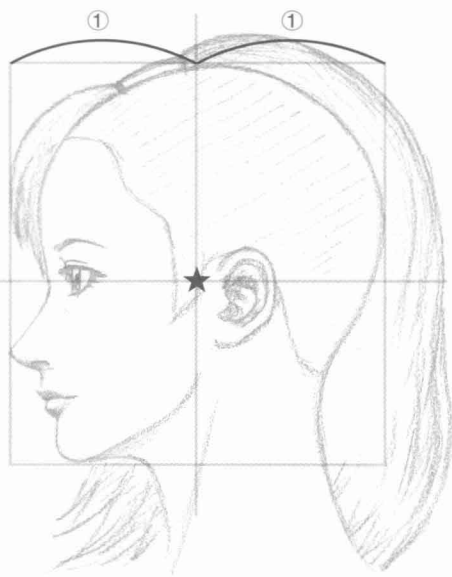
学会了如何表现头部的立体感后，就能很容易地画出各个角度下的头部素描了。在这一课里，我们将在遵从头部基本比例和平衡的基础上，掌握各种朝向条件下脸部的描绘要点。

头部的比例



正面

将脸部画入纵向较长的长方形中。眼睛位于脸部二分线、横向三分线上。再将脸的下半部分四等分，鼻尖位于从上往下的第二条等分线上，嘴唇位于第三条等分线上。



侧面

将脸部画入纵横等长（其长度等于从正面观察时的纵向边长）的正方形内。眼睛的位置与正视图时相同，都位于脸部长度二等分线上，耳根则位于鼻尖到后脑勺之间距离的等分线上（★）。



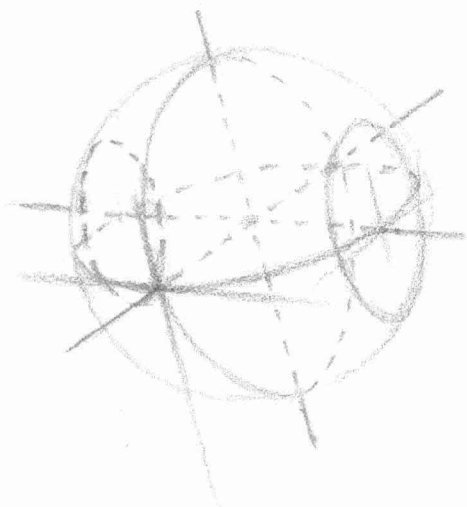
斜侧面

绘制出侧面中心线，同时要注意纵深感的表现。



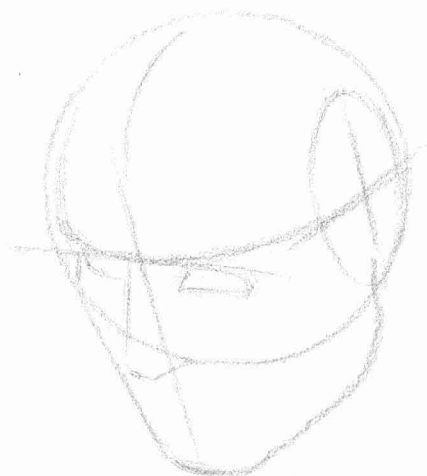
俯视

在头顶部分也绘制上十字线后，就更容易把握平衡感了。



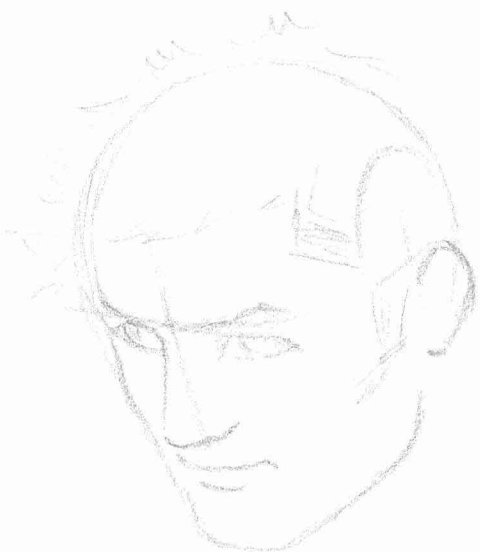
①画出头部轮廓图

在球体上绘制出正中中线，同时在横向正中心的位置上画上水平线。这里相当于眉毛（对于孩童这就是眼睛的位置了）、鼻根的位置。同时，以侧面与此相对的水平线作为耳朵最高的位置。



②画出外形轮廓线和眼睛、鼻子

在轮廓图上绘制出五官。



③画上眉毛、头发

给角色画上眉毛、头发等细节部分。



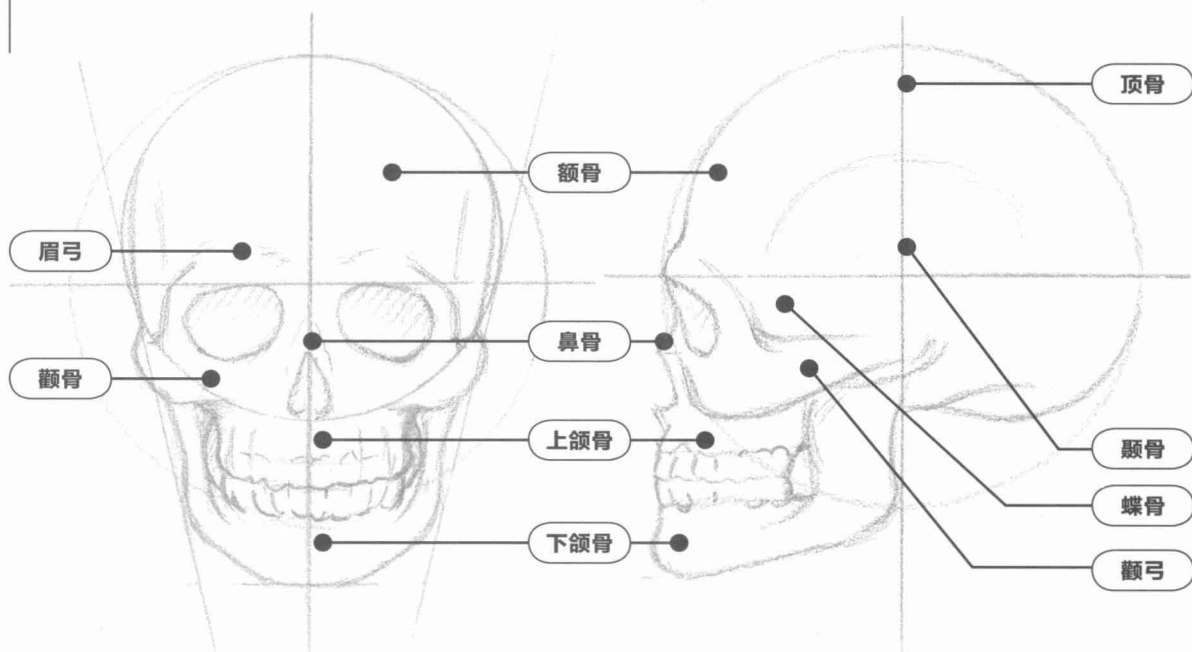
④完成

添加上阴影，擦去轮廓图的痕迹后便完成了。

只有了解了头部骨骼和肌肉的结构，才能准确地描绘出头部素描。这一课，我们就来一起学习下头部的骨骼和肌肉结构。首先我们先来了解下骨骼的结构，然后再学习肌肉的结构和功能。

头部的骨骼

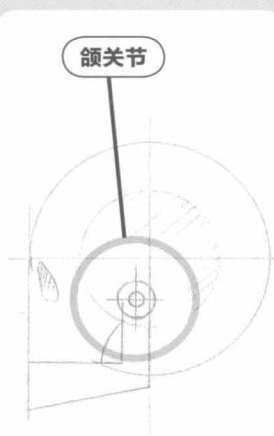
人的头颅大致可分为头盖骨和面骨两大部分，头盖骨包裹着大脑，面骨决定了脸部的形状。头盖骨由额骨、顶骨、颞骨、蝶骨等骨头构成。面骨由下颌骨等骨头组成，并形成了眼窝、鼻腔这些孔洞。



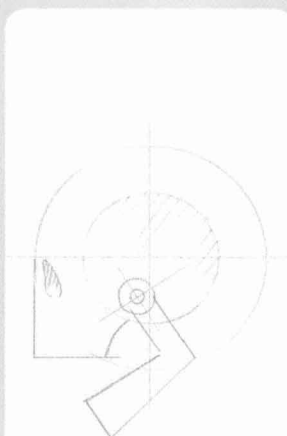
POINT

■ 颌关节的运动

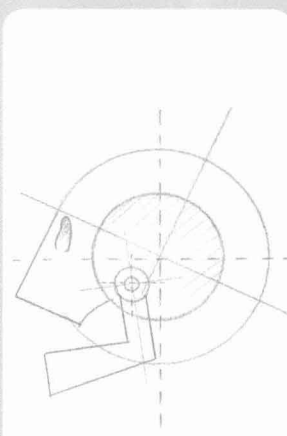
颌关节是嘴巴开合运动时的支点。开合嘴巴时，我们将手指放在耳朵前能感觉到里面有个不停运动的部分，这个部分就是颌关节。颌关节由颞骨、下颌骨、关节圆板、关节包、韧带、肌肉组成。张开嘴巴时，下颌骨并不是垂直向下运动的，其根部（下颌头）会发生转动，并与关节圆板一起向前运动。



嘴巴闭合状态下的颌关节。



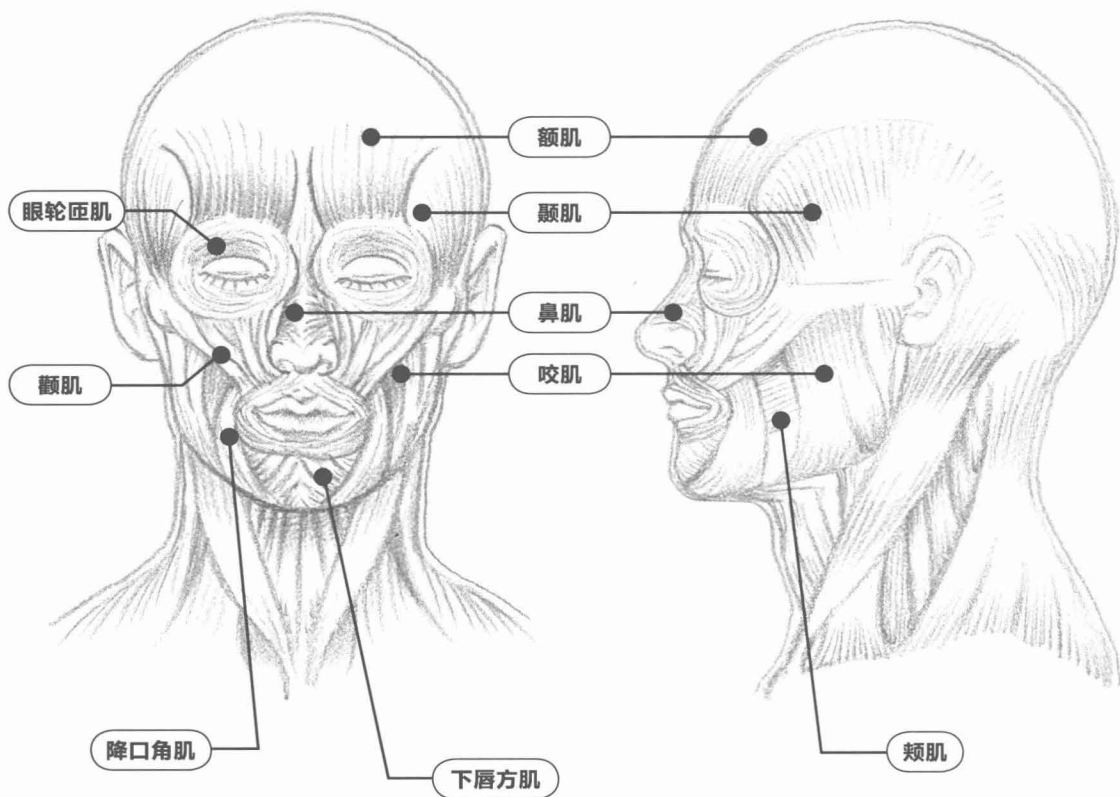
下颌骨下移，从而完成了嘴巴张开的动作。



嘴巴张得更大时，头盖骨也会往上移动。

头部的肌肉

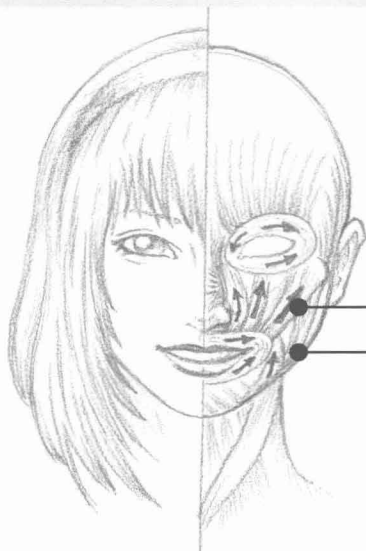
面部有许多肌肉，且位置纵横交错、十分复杂，主要集中在眼睛、鼻子和嘴巴周围，在器官的开合运动中起到了很大的作用。面部肌肉可分为形成表情的“表情肌”和咀嚼食物时与嘴巴开合有关的“咀嚼肌”这两大部分。表情肌是与额肌、后头肌一起运动使眼睛、嘴巴和脸颊产生表情的肌肉，而咀嚼肌则是指从脸颊到下颌之间的咬肌。



POINT

■与微笑表情有关的肌肉

能够使面部产生表情的肌肉可分为脸部上方的额头、眉毛、眼睛周围的肌肉，脸部中央的鼻子、脸颊的肌肉以及脸部下方的嘴巴、下颌的肌肉这三大部分。如右边这张微笑表情图所示，只有颞肌向上、向外侧牵动时，才会形成笑脸。这时，嘴唇两端受到横向牵引，于是嘴角处就呈现出笑意来了。



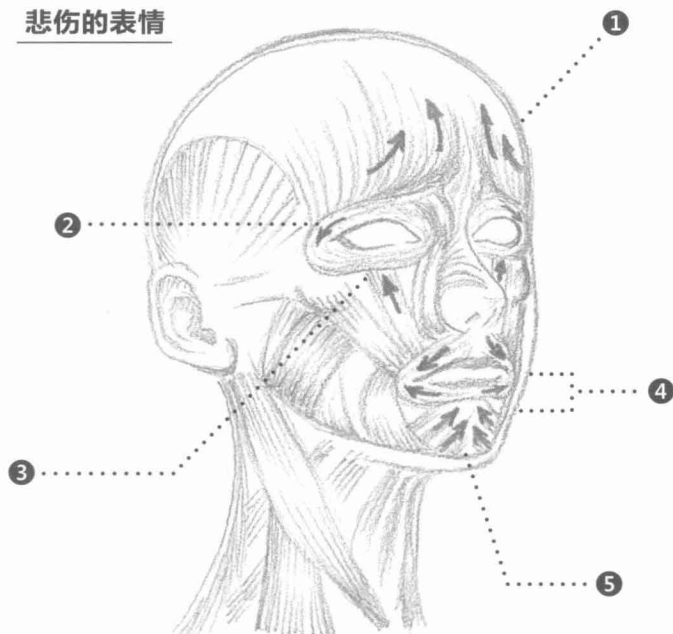
微笑的表情

颞肌上移，嘴角受到向上的牵引。

表情的变化是通过面部肌肉的拉伸运动来实现的。这一课里，我们将会结合肌肉的运动情况来看一下各种表情的面部特征。大家也可以通过照片或镜子来观察一下自己的面部表情。

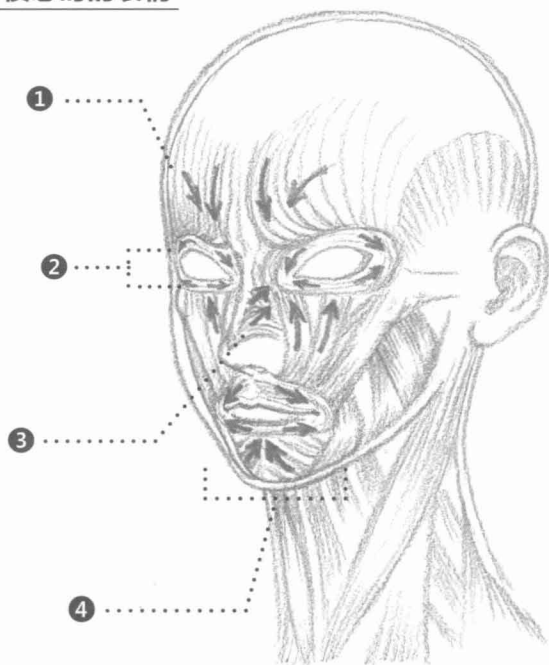
面部的肌肉和表情

悲伤的表情



- ① 额肌向上牵引，带动眉头上提。
- ② 眼皮收紧，眼角下垂。
- ③ 鼻子周围的肌肉被牵引向上。
- ④ 嘴角下垂，形成“^”状。
- ⑤ 下颌向上，嘴唇中部被推向上方。

愤怒时的表情



- ① 额肌被稍稍压下，眉毛下移。同时，眉间出现皱纹。
- ② 眼皮紧张。
- ③ 鼻孔扩张。
- ④ 嘴唇向水平方向扩展。