

林晃 X 角丸圆

讲 魅力角色造型

[日] 林晃 角丸圆 / 编著

漫画绘制技巧的权威指南

日本漫画大师倾情奉献

综合分析魅力漫画人物的表现技巧

本书适合初学者以及专业人士

日本漫画大师讲座

3.

魅力角色造型

“技法圣经”

独家揭秘专业人士的完整创作思路和绘画步骤

魅力角色多样化设计

林晃 X 角丸圆

讲 魅力角色造型

[日] 林晃 角丸圆 / 编著

漫画绘制技巧的权威指南

日本漫画大师倾情奉献

综合分析魅力漫画人物的表现技巧

本书适合初学者以及专业人士

日本漫画大师讲座

3.

魅力角色造型

“技法圣经”

独家揭秘专业人士的完整创作思路和绘画步骤

魅力角色多样化设计

律师声明

北京市邦信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 HOBBY JAPAN Co., Ltd 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。

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16 位数字）发送短信至 106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至 10669588128。客服电话：010-58582300

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	010-59521012
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

Manga no Kiso Dessin – Miseru The Character Design

© 2010 by Hikaru Hayashi and Tsubura Kadomaru

All rights reserved.

Originally published in Japan in 2010 by HOBBY JAPAN Co., Ltd.

Chinese (in simplified characters only) translation rights arranged with HOBBY JAPAN Co., Ltd. through Toppan Printing Co., Ltd.

版权登记号：01-2011-2288

图书在版编目(CIP)数据

林晃和角丸圆讲魅力角色造型 / (日)林晃, (日)角丸圆编著; 暴凤明, 高紫莉译. —北京: 中国青年出版社, 2011.6
(日本漫画大师讲座; 3)

ISBN 978-7-5006-9912-5

I. ①林… II. ①林… ②角… ③暴… ④高… 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 067804 号

责任编辑：郭光 唐丽丽 王丽锋 白峥

封面设计：唐棣

书名：日本漫画大师讲座③林晃和角丸圆讲魅力角色造型

编著：(日)林晃 角丸圆

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

印刷：北京利丰雅高长城印刷有限公司

开本：787 × 1092 1/16

印张：12

版次：2011 年 6 月北京第 1 版

印次：2011 年 6 月第 1 次印刷

书号：ISBN 978-7-5006-9912-5

定价：37.00 元

林晃 X 角丸圆

讲 魅力角色造型

[日] 林晃 角丸圆 / 编著

漫画绘制技巧的权威指南

日本漫画大师倾情奉献

综合分析魅力漫画人物的表现技巧

本书适合初学者以及专业人士



日本漫画大师讲座

3.

魅力角色造型

“技法圣经”

独家揭秘专业人士的完整创作思路和绘画步骤

魅力角色多样化设计

绘制充满魅力的漫画人物 首先要塑造角色



“塑造角色”是指创作能博取读者好感、能够留在读者记忆深处的角色。那么如何“塑造角色”呢？就此我们请教了身为作画监制兼角色设计师的森田和明先生。



“塑造角色”是指……

“塑造角色”是一种概括的说法，我认为主要有以下两个切入点。

- 外形方面的角色塑造
 - 性格方面的角色塑造（举止、口头禅等）
- 通过对这两方面进行设定，角色的站姿会有所变化。

在“外形方面的角色塑造”上，以左侧的人物为例，具备以下特征：

- 运动衫
- 头发扎到一侧
- 腿部无附着衣物
- 身材匀称

绘制时，人物表情要亲和，给人以亲切感。为了表现人物的活泼可爱，动作造型上可以设定为单脚翘起，脚上穿着运动鞋。

勾画栩栩如生的人物，赋予角色各种个性化的元素，这与“角色设计”也是相通的。“角色塑造”是相对于角色周围的景物而言的，因此没有必要标新立异，一味追求新奇独特的效果。当角色周围的景物和其他角色都非常新奇独特时，看上去普普通通的角色本身的这种“普通”也是一种“新奇独特”。

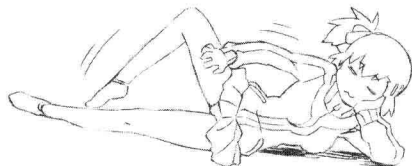
（森田和明）

※有关“普通”的介绍请参见第2章 P92

森田和明个人资料

Kazuaki MORITA

出生于静冈县。曾从事过漫画的制作工作。现为动画绘制师、作画监制、角色设计师（参见 P190）。



即使是角色的睡姿也需要塑造。

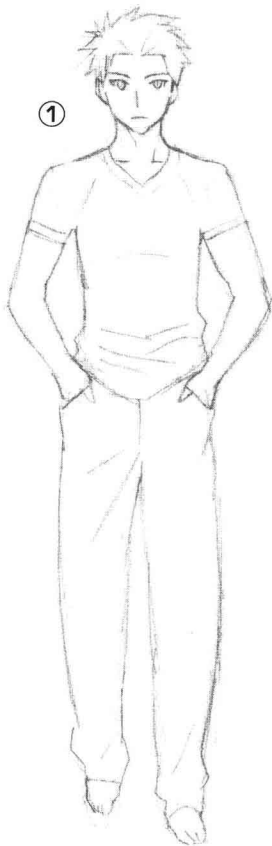
“魅力设计” “使角色更具特点”的绘制方法

绘制角色、设计角色……直至角色诞生，其间需要各种各样的道具和场景。下面我们以一个进行过适当塑造的角色为例，探讨一下如何对其进行个性化设计。

<摘自森田手记>

①适当细致地勾画人物外形。漫画家构思的角色的基本特征是“青年、棕色或金色短发、穿着质地粗糙的衣服”，因此在服饰上选择了T恤和运动裤。

在此创意的基础上，②中又增添了角色塑造的要点。



②绘制要点有以下三点

1. 为动作设计个性化特征

……动作散漫。这一点是与③形成反差效果的基础。

2. 强化外形特征

……为了使角色跃然纸上，将发型设计成简单明快的造型。为角色画上辫子，头发选择了两种颜色的混合色。

3. “再加上一个明显的特征”，使个性更鲜明

……颈部的伤痕。伤痕是简单有效的表现手段（不要轻易追加，比如颈部的伤痕会让人联想到他不同寻常的过去）。

③作为②中塑造的角色的对立面（决定性环节、追加环节），给读者留下了深刻的印象。角色设计师为了刻画警卫、保镖等形象，设计了与②中塑造的“生活中的形象”相对的“社会中的形象”，这一形象极力地压抑了角色的生活形象。



皮手套
或护腕

变身

双重人格，平时只不过是普普通通的上班族，但当怪物来袭时却变成了英雄等，这些都是“角色的反差”。这种表现手法可以运用在各类作品中，也可以作为电视剧制作的关键情节而广泛运用。

● 给角色设计反面形象是指什么？



相对于“静”的“动”， 相对于“白”的“黑”

通过为角色增添全然不同的元素，可以创造出反差。

最典型的例子是杰柯博士和海德先生的双重人格。

在漫画和动画片创作中，也会采用改变角色正反面形象的脸部绘制手法。角色设计师断言她们就是同一个人物，这也是说得通的（创造出证明她们是同一个人物的设定依据即可）。

以左侧的角色为例：

●她是平时不会出现这样或那样问题的模范女生形象。

与此相反，右侧的角色是：

●讨厌约束（束缚）、容易做出出格举动、带点暴力倾向的形象。

角色设计师就是这样勾画的。

为了让读者相信她们是同一个人物，勾画时要使用相同的角色符号（※）。

- 局部发型
- 头身、比例、身高
- 眼睛的画法（右侧的角色眯缝着眼睛，突出了角色的形象）
（森田和明）



※ 角色符号：角色的“特征”。在发型、发长、眼睛的形状、比例（体型·身材）、头身等方面增添相同的元素，这样即使改变了服装和小物件，也会像“同一个人”。

~常见的变身~ 正面形象的面孔和反面形象的面孔

白天的形象和夜间的形象



平时是个名不见经传的良好青年。



实际上是个玩摇滚乐、脾气暴躁的人。

经典且“司空见惯”的手法。为了烘托主人公在电视剧中的表现，常用的手法是为主人公设定一些弱点和心理情结。有时也需要让读者清楚主人公不是“全能”的，以拉近主人公与读者的距离。

正反面形象的对比为角色带来的厚重感和反差会让读者感到意外（震撼冲击）和亲切，这些都是角色绘制与角色设计的基础，因此要积极地加以设定。

反派角色设定中的正反面



正面的形象——杰出的众议院议员（优秀的地方行政官员）。



反面的形象——贪婪、冷酷（丑恶、凶狠的地方行政官员）。

● 从领带就可见一斑的“恶劣品行”



无花纹或是带有简单的条纹。诚实、平凡的人，给人以好感度提升。



繁琐花哨、色彩浓艳、低级趣味。没品位，显得十分张扬，可能是个脾气古怪的人。警戒意识提升。

女主角的正反面

摘自情绪表现的场景。女主角的行为是强势还是腼腆，人物形象会因此而改变。



强势·咄咄逼人



腼腆·内向

也有这样的表现——与过去形象的反差



30年前的形象。人物年轻时头发就不浓密，这也是表现角色厚重感的技巧之一。



Q版角色的变身。简单进行表现。

绘制由魅力角色构成的画面



角色设计好了，服装确定下来了，动作造型也OK了……但是仅仅这样还不够。角色设计师希望表现什么呢？只有意识到“画框”的存在，角色才能成为“魅力角色”。



角色形象



服装的设定

在哪里截图——调整画框很重要



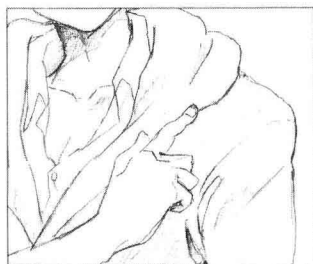
上半身构图



脸部特写构图



上方留有足够空间的胸部构图



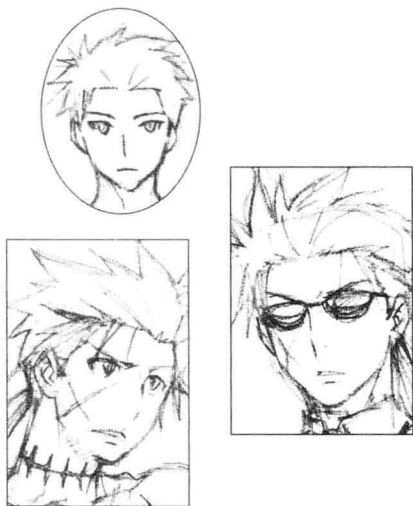
突出表现某个部位的特写构图



以整个杂志封面为“画框”的画稿。适用于漫画杂志的封面（扉页图），通过不绘制画框来使画面显得更大（但有时由于插图、构图的不同，带有画框的画面看起来反而更大）。绘制时也要考虑在哪里截图（截图的位置就是“画框”）。

目录

绘制充满魅力的漫画人物 首先要塑造角色	2
“魅力设计” “使角色更具特点”的绘制方法	3
绘制充满魅力的漫画人物 还要刻画人物的反面形象 ~一目了然的反差~	4
魅力角色设计 绘制由魅力角色构成的画面	6
本书的主旨 ~魅力源自“简单易懂”~	10



即使是漫画家信手涂鸦的漫画人物，也是经过塑造的，因此角色形象依然十分生动。在一系列漫画人物绘制的背后，漫画家经常要思考“读者会怎样看待这一角色”这样的问题。在电视剧中能有精彩表现的“角色”既是简单易懂的角色，又是根据某种理念创作而成的角色。

为了使读者了解“角色是根据某种理念绘制而成的”，此时绘制经验以及准确地绘制各种姿势、服装和发型，即反复摸索的经验与设定理念都十分重要。

第1章 塑造魅力角色 设定脸部和身体的基准	11
脸部的绘制	12
脸部的基准平衡	12
魅力角色设计现场 胸部构图的绘制	16
1. 常用的角度 —— 3/4 侧面	16
2. 右侧面 + 略微仰视	22
头发的绘制	26
在头部轮廓上添加头发	26
头发的曲线	27
头发的最后处理	30
脸部的年龄表现	32
儿童和成年人的脸部特征	32
绘制角色的成长历程	34
男性角色	34
女性角色	38
绘制各种表情	44
身体的绘制	46
身体的基准平衡	46
头身	49
实战	50
多样化角色的设计技巧	62

1. 绘制不同身高和头身人物的技法 62
2. 注意肩宽的绘制技法 64
3. 绘制不同体型的技法 69
4. 前倾姿势的绘制技法 74
5. 后仰姿势的绘制技法 78
6. 双人角色的绘制技法 84



第2章 通过装束塑造角色 91

表现“普通”和“真实”的绘制技法 — 92

从学生角色入手学习“普通”的画法 — 94

学生制服 94

水手服 102

男式西服 108

女式西服 110

男式衬衫 122

女式衬衫 130

男式V领背心和开襟毛衫 136

通过音乐家角色学习个性化角色的画法 — 144

摇滚 144

朋克 146

Hip-hop 148

古典音乐和爵士乐 150

偶像 152

演歌歌手 154

魅力角色设计现场

偶像角色的绘制 — 158

设计草图 158

身穿水手服的站姿 160

偶像的招牌动作 164

第3章 动人心弦的角色表现 169

角色和画面构成 — 170

角色的大小和构图 170

画面意在传达内容
— 插图的基本须知 — 174

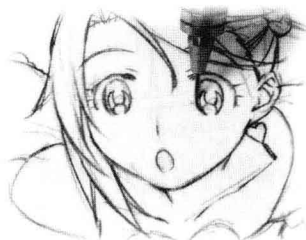
确定主题后再绘制 176

魅力角色设计现场

漫画修改特别讲座 — 178

魅力角色设计现场

封面插图的绘制 — 185



“魅力角色”是指具有魅力的角色。

在设计发型和服装时，要有“角色为什么是这样的发型、身穿这样的衣服”的依据，以及相对明确的“理由”。这样角色的魅力自然就会展现出来了。

按照这样的要求绘制，“简单易懂”的角色也就跃然纸上了。

漫画中的角色设计是指在创作过程中为各种各样的“理由”赋予角色“一目了然的设定”。

此时，这里要画得普通一点；这里画得普通就不出彩了，要画得醒目一点，突出个性……像这样，在绘制时一定要有所区别角色特征“普通”与“不普通”的意识。

“普通”是指什么呢？

下面我们以高个子的角色为例，探讨一下如何表现“个子高”的角色特征。这时必然需要“个子不高”的角色或者“个子矮”的角色来形成对比、衬托。

绘制“普通”时，需要了解“不普通”是指什么，应以什么样的服装和发型来表现。

你有自己塑造角色的“普通”标准吗？

你的标准与读者的“普通”标准相近吗？

或者你们之间的标准相差甚远吗？

绘制魅力角色时，是否能一边提出类似的疑问一边绘制是非常重要的。

第1章 介绍了绘制角色脸部和身体的步骤与诀窍。

引导读者一边学习如何控制人物脸部和身体的平衡感，一边设定自己的平衡基准和绘制基准。从绘制人物形体和姿势的方法开始，掌握绘制不同角色的技法是塑造魅力角色的第一步。

第2章 主题是“普通的服装是什么样子的？”

一般意义上的“普通”和我们所设定的“普通”之间的差别从人物制服的穿法上就可一目了然了。

在音乐的世界里，是用声音和时尚来表现生活态度和概念的。

因此，音乐家的世界里能够传递出许多信息。具有代表性的音乐题材在为所塑造的角色增添“个性”、“普通”、“自我风格”、“角色风格”方面发挥了很大的作用。

第3章 我们将学习画面构成的基础。

主要讲解角色的大小和表现手法。在稿纸的中间确定主体之后再绘制，这是画面绘制过程中基础中的基础。这种绘制手法本身就是“简单易懂”的。

绘制供读者欣赏的漫画，一个基本原则就是追求画面的简单易懂。

这也是创造“魅力角色”的基础。

第1章

塑造魅力角色

设定脸部和身体的基准

脸部的绘制

脸部的基准平衡

~ 勾画轮廓线后再绘制 ~

轮廓线

为把握脸部轮廓而粗略勾画的“圆”。

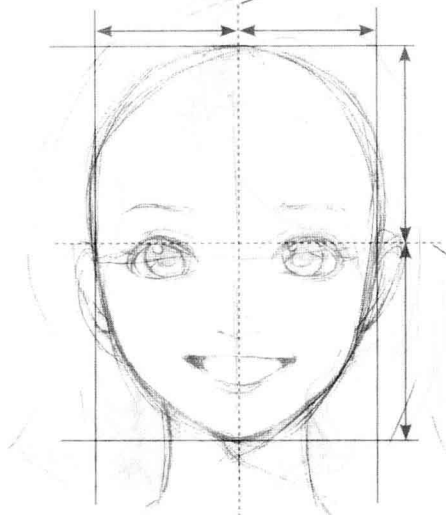


在脸部轮廓上勾画出纵横方向的十字，组合出“脸部基准线”，也叫作“圆和十字线”。勾画出方便绘制的基准线之后，再利用素描知识起稿。基准线在绘制身体各部位时也很重要。

角色的脸部和身体都有中心线。我们要确定中心线之后再绘制脸部各部位（眼睛、鼻子、耳朵、嘴巴）。

用于确定脸部轮廓的圆以及横向和纵向的中心线，都是绘制脸部各部位的基准。下面我们来了解一下中心线与脸部各部位的位置关系。

脸部宽度的中心
(纵向的中心线)。



脸部长度的中心
(横向的中心线)。这是眼睛所在位置的基准。

鼻子和下巴在纵向中心线上。

确定脸部五官的配置基准

【正面】

眼睛的横宽

两眼间的距离大致是一只眼睛的横宽。

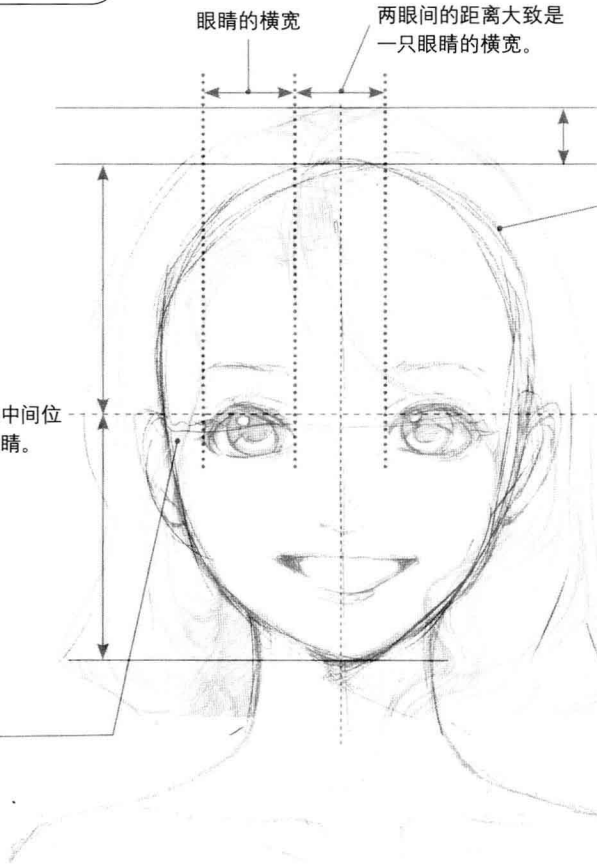
头发的体积，是指头发的厚度。

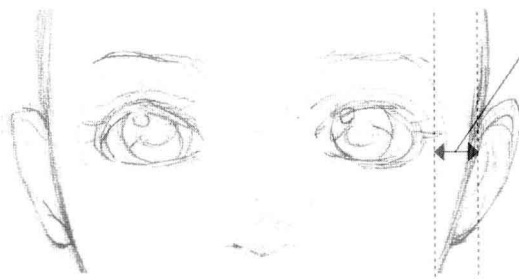
脸部轮廓线是头部形状的基准。

在脸部的中间位置画上眼睛。

这条线多画在眼睛的中间位置，但是像这个角色一样，也可以画在上眼皮的位置。绘制时可以根据角色特征自己设定这个基准。

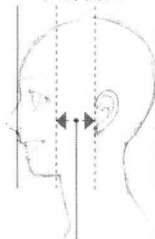
横向基准线不必准确地画在脸部的正中间，它是眼睛高度的基准。



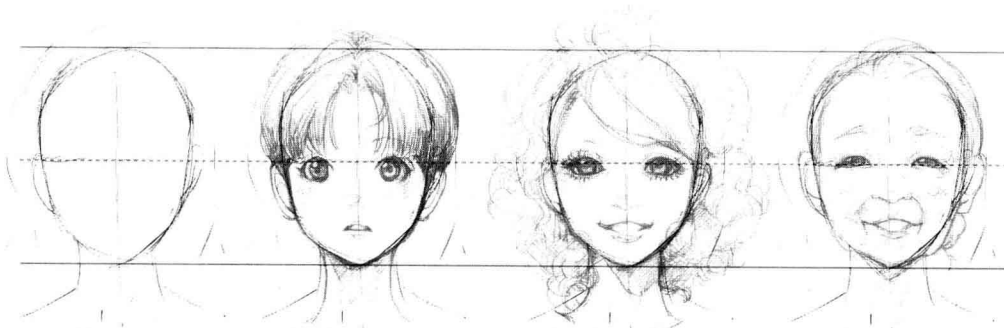
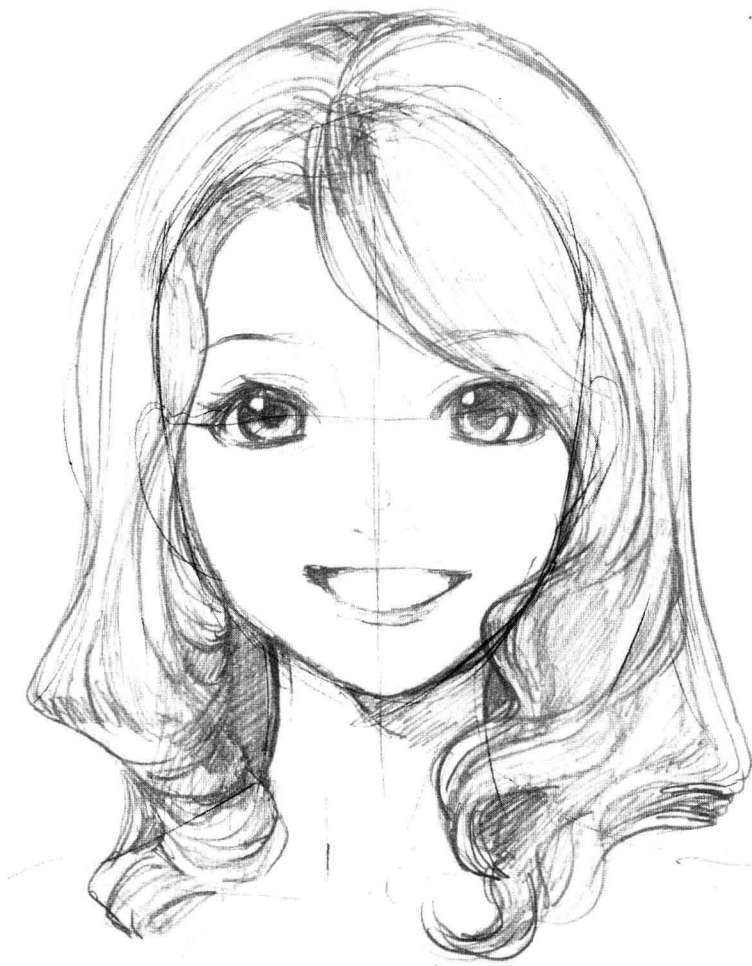


外眼角和脸部轮廓间的距离，即脸部的横宽，这一些许的宽度为头部（面孔）增添了立体感。

头部侧面



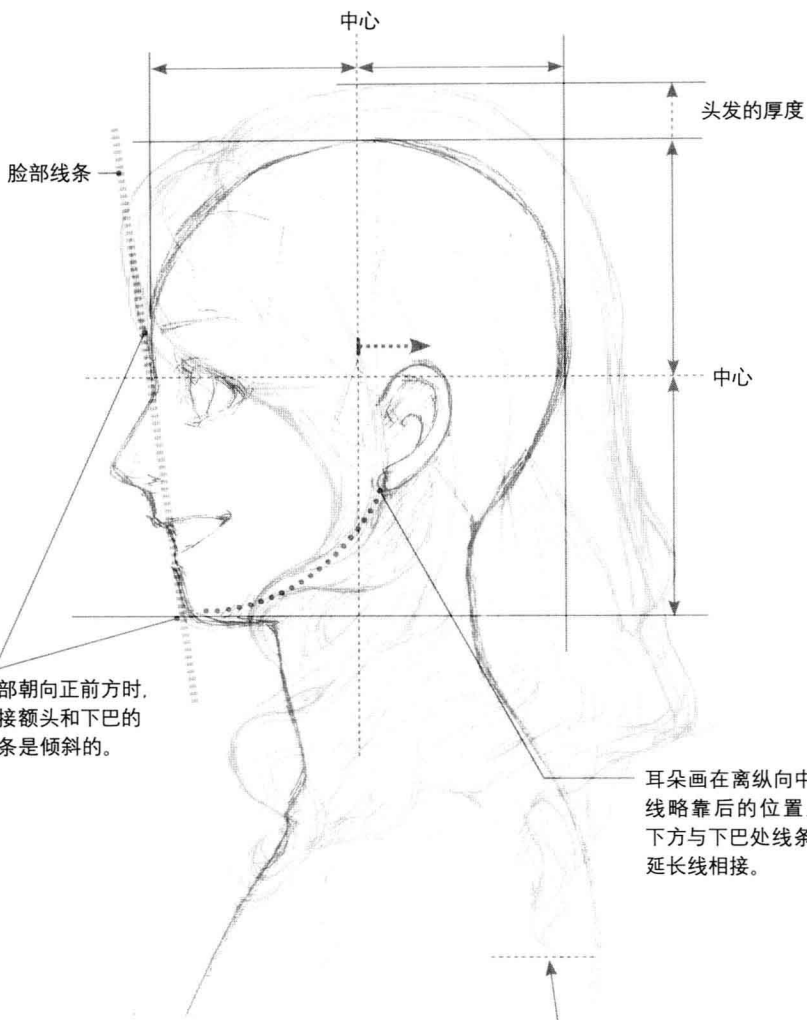
这个距离



在相同轮廓线的基础上可以勾画出不同人物的面孔。

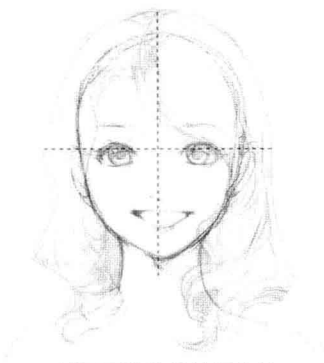
只是人物的发量(体积)、脸部各部位(眼睛、鼻子)形状不同，但基本平衡效果是一致的。

【正侧面】 勾画耳朵的位置。



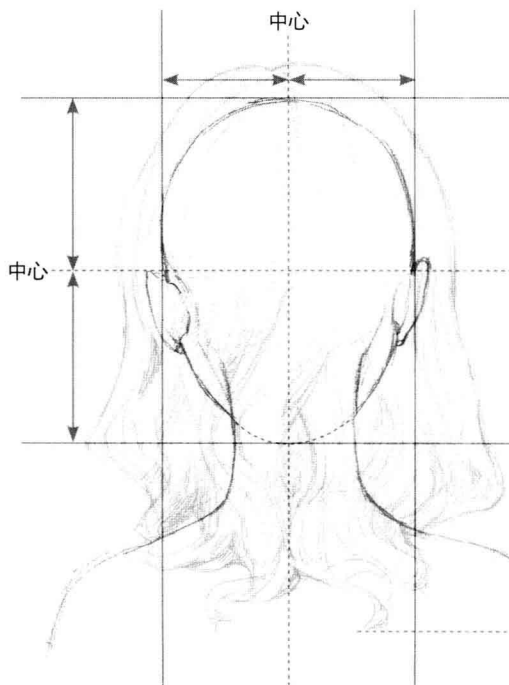
脸部朝向正前方时，连接额头和下巴的线条是倾斜的。

耳朵画在离纵向中心线略靠后的位置上，下方与下巴处线条的延长线相接。



以正面的脸部特征为基准勾画同一个人物。

【背面】



头部、颈部由于被头发遮挡几乎看不见，但是只有先勾画出头部和肩部的轮廓，才能绘制头发。头发的面积和体积的基准是头部和身体。

长度的设定。以肩部为基准来设定长度，与正侧面相结合进行设定。