

超级漫画入门讲座

3 综合角色篇

爱卡动漫 / 编著



造型基础 外形绘制



类型分析



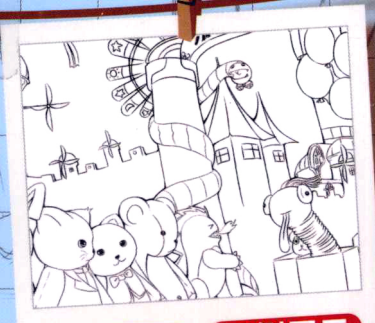
单幅构图 效果线应用



道具表现 气氛场景



校园角色 情景展现



描摹练习 图例展示

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：本书由著作权人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

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画入门讲座. 3, 综合角色篇 / 爱卡动漫编著. —北京: 中国青年出版社, 2011.1

ISBN 978-7-5006-9775-6

I. ①超… II. ①爱… III. ①漫画—技法(美术) IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 250824 号

责任编辑：唐丽丽 王丽锋 白 峥

封面制作：张旭兴

书 名：超级漫画入门讲座③综合角色篇

编 著：爱卡动漫

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：中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：中国农业出版社印刷厂

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：14

版 次：2010 年 12 月北京第 1 版

印 次：2010 年 12 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9775-6

定 价：35.00 元

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体：

封面用字包括：方正兰亭黑系列字体

超级漫画入门讲座

3 综合角色篇



爱卡动漫 / 编著

目录 CONTENTS

超级漫画入门讲座

3 综合角色篇



讲座第一篇

表现魅力角色的 绘画基础

- 1.1 表现角色的相貌 6
 - 画出角色的相貌 6
 - 不同相貌的绘制 7
 - 表现角色的年龄和性别 8
 - 画出生动的表情 10
- 1.2 表现不同角色的身体 12
 - 不同角色的身体比例 12
 - 角色体型的表现 16
 - Q版人物身体的绘制 18
 - 矮小体型和Q版角色的绘制流程 19

- 各种动作的绘制流程 35
- 不同服装的绘制 36
- 角色服装的绘制流程 39
- 衣服褶皱的表现 39
- 2.2 各种角色的简介 40
 - 不同类型人物的简介 40
- 2.3 追加角色的个性魅力 44
 - 角色的不同魅力 44

讲座第三篇

创造出令人心动的 魅力角色

- 3.1 各种现代角色的绘制 52
 - 校园角色的绘制 52
 - 家庭成员的绘制 54
 - 成长伙伴的绘制 56
 - 甜蜜恋人的绘制 58
 - 现代人物的绘制流程 60
- 3.2 神奇的奇幻魔法角色 62
 - 魔法角色的绘制 62
 - 奇幻角色的绘制 63
 - 奇幻魔法角色的绘制流程 65
- 3.3 与众不同的古代人物 66
 - 古代人物的绘制 66
 - 古代人物的绘制流程 69

讲座第二篇

根据角色类型赋予 其魅力

- 2.1 区别角色的魅力元素 24
 - 脸部表情 24
 - 头发的绘制 27
 - 不同颜色头发的绘制 28
 - 金发与黑发的绘制流程 29
 - 动作与神态 30
 - 站立姿势的绘制流程 31
 - 走、跑、跳的绘制 32

讲座第四篇

通过构图、背景及道具展现角色的魅力

4.1 表现各种角色的登场	74
构图的应用	74
人物登场	76
4.2 展现角色魅力的背景和场景	78
气氛场景	78
背景与人物相结合	83
4.3 展现角色魅力的道具	88
普通道具	88
另类道具	90
宠物及布偶女孩的绘制流程	91
4.4 展现角色魅力的效果线	92
各种效果线的运用	92
各种效果线的绘制	95

讲座第五篇

校园场景角色的区分 “上学·班级”

5.1 登场人物&场景介绍	100
5.2 睡眠惺忪地骑自行车上学	102
不同的上学道路	102
交通工具的描绘	103
交通工具内部的描绘	103
5.3 守在学校门前的训导主任	104
清晨校门前师生的较量	104
不同的校园风格	105
5.4 杂物柜中的情书	106
收到情书后的情绪变化	106
感情变化的场景表现	107
5.5 和喜欢的男生打招呼	108
魅力男生的介绍	108
男女生关系的表现	109
5.6 教室中快乐的对话	110

教室中的各种场景	110
不同类型角色的介绍	111
5.7 两人的午休时光	112
恋爱的表现	112
两人亲密动作的描绘	113
校园内的不同群体	114
不同风格的学生制服	116

讲座第六篇

以教室为舞台展开 的校园青春剧“上课”

6.1 登场人物&场景介绍	122
6.2 从教室后面偷偷潜入的场景	124
潜入教室	124
老师愤怒的表现	124
偷溜进教室的主人公	125
6.3 注意力分散的表现	126
犯困的表现	126
教室里发生的各种情节	127
6.4 优等生形象的塑造	128
优等生的种类	128
优等生的未来	129
6.5 和不擅长的数学苦斗	130
表情痛苦的变化	130
身体痛苦的表现	130
苦恼的表现	131
6.6 演奏小提琴	132
演奏乐器	132
乐器的变化	133
6.7 沉浸在学习中	134
特征描绘	134
不同角色的表现方法	136
不同角色定位	137

讲座第七篇

闪耀的青春物语 “社团活动”

7.1 登场人物&场景介绍	142
7.2 充满活力的排球练习	144
小道具的绘制	144
排球运动方式	144
中场休息	145
7.3 表现美丽的脸庞和汗水	146
笑容的展现	146
特技的演绎	147
7.4 配合默契的双打	148
两人的校园生活	148
人物的双面性展示	149
7.5 各种女主角	150
拍摄现场的描绘	150
7.6 广播室中两人独处	152
广播室中的男女主角	152
7.7 个性角色的集中地	154
同好会的活动	154
多彩的校园服装	156
充满回忆的场景	158

讲座第八篇

活跃角色的校园 漫画表演场所 “大型校园活动”

8.1 登场人物&场景介绍	164
8.2 个性多样的招待员	166
各种场景的表现	166
8.3 狂热的现场表演	168
学校中的活跃分子	168
8.4 迷人的游泳池边	170
游泳池边的风景	170

8.5 在观光地约会	172
意想不到的美丽风景	172
8.6 发生在温泉中的小事件	174
泡温泉时的小插曲	174
8.7 充满眼泪的毕业典礼	176
哭泣的脸庞	176
不同校园活动中的各种服装	178
不同活动中的不同场景	180

讲座第九篇

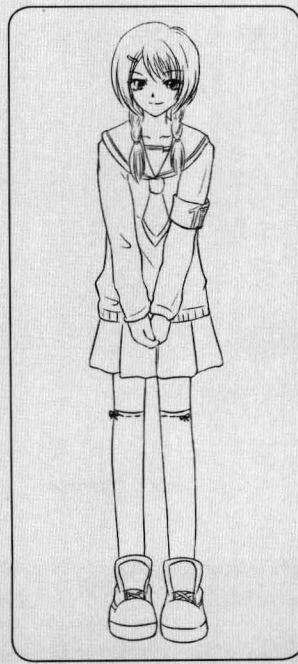
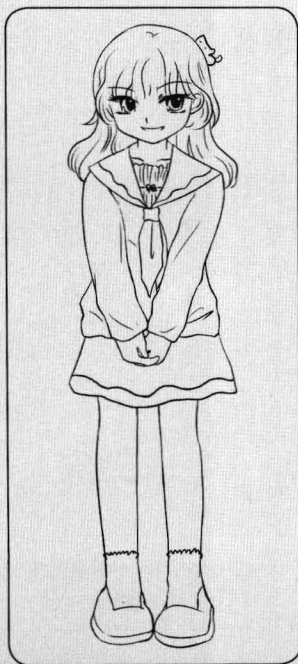
利用环境表现角色 和场景“校园各处”

9.1 登场人物&场景介绍	186
9.2 追踪可疑的两人	188
场景以及人物的描绘	188
9.3 老师们的日常活动	190
办公室中发生的事情	190
9.4 校园暴力事件的场景	192
两人关系的表现	192
人物介绍	192
9.5 学校的另一面	194
教室的描绘	194
9.6 一触即发——不良少年之间的斗争	196
各种不良分子	196
9.7 天台上的争吵	198
男生女生的形象	198
校园各处速解	200
校园各处速解+角色	202
不同角色展示	206

讲座第一篇

表现魅力角色的绘画基础

在创作漫画时，怎样才能创作出具有魅力的角色呢？本篇主要针对角色的相貌绘制、年龄性别的区分、不同体型的刻画等知识点进行讲解，为表现魅力角色打好基础。在此基础上我们要多加练习，这样才能刻画出更多漂亮且充满魅力的角色。



1.1 表现角色的相貌

一个高人气的动漫角色一般都会有着出众的相貌和迷人的气质，怎样才能通过相貌赋予角色魅力呢？下面我们就一起来学习漫画人物相貌的绘制吧。

画出角色的相貌

想要使漫画角色拥有出色的相貌，首先需要了解人物头部的结构，下面以不同角度的人物头部为例来进行讲解。

正面 脸部的宽度：大约五只眼睛的长度。

两眼之间的宽度：大约一只眼睛的长度。

正侧面 人物转到侧面时，五官的位置不变。

发际线 头发生长的地方。

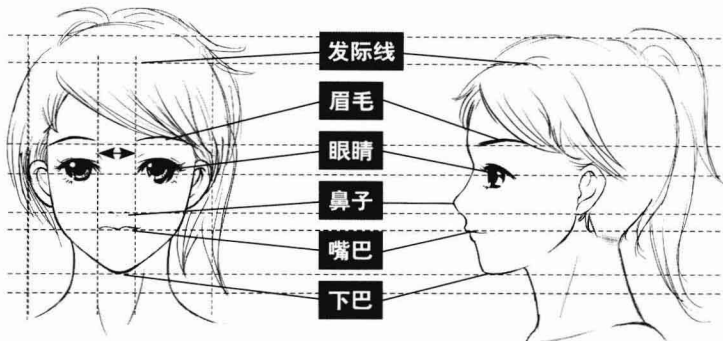
眉毛 位于发际线至眼睛连线的2/3处。

眼睛 位于整个脸部的1/3处。

鼻子 鼻尖的位置与耳垂大致在同一水平线上。

嘴巴 位于鼻尖至下巴的1/3处。

耳朵 耳朵的最上端在眼睛所处水平线的上面一点。



3/4侧面 要注意人物头部的转向和五官的透视。

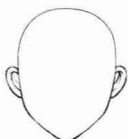
背面 转到背面时只能看见耳朵，位置不变。

正侧面 五官的位置不会随面部朝向的改变而改变。

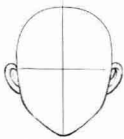


提示

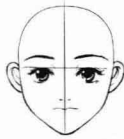
面部的绘制方法



首先，画出人物的脸型，为近似椭圆形。



用十字线来确定人物五官的位置和面部的朝向。



接着，以十字线为基础，画出人物的五官。

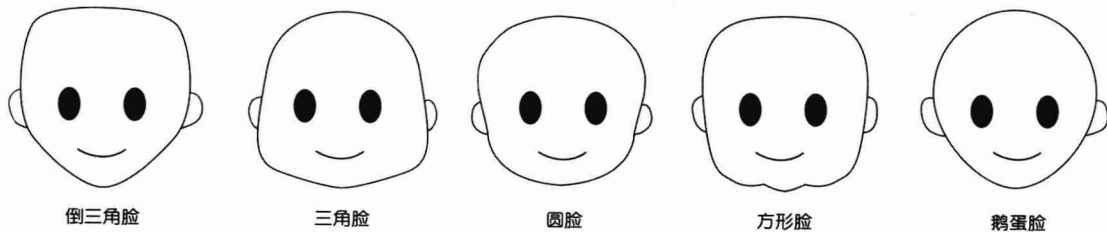


最后，为人物添加上头发，这样就基本完成了。

不同相貌的绘制

前面我们学习了如何绘制基本的脸型，接下来就可以通过对脸部细节的变形和五官的不同组合得到更多类型的角色相貌，从而使角色变得更生动、更多元化。

各种脸型轮廓



眼睛



眉毛

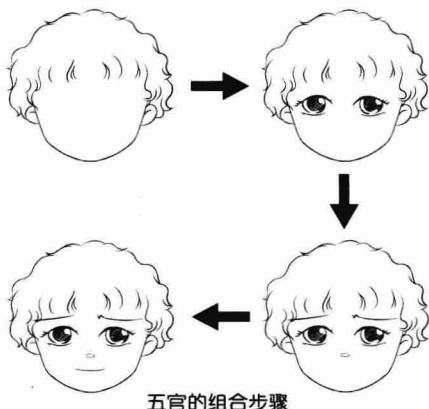


鼻子



提示

五官的搭配组合



为了让角色有一个干净漂亮的脸蛋，我们可以从五官局部开始刻画，这样就可以画出更多的美型角色了。



正确

通过适当的组合，可以增加人物的魅力，让他们看起来更加生动可爱。



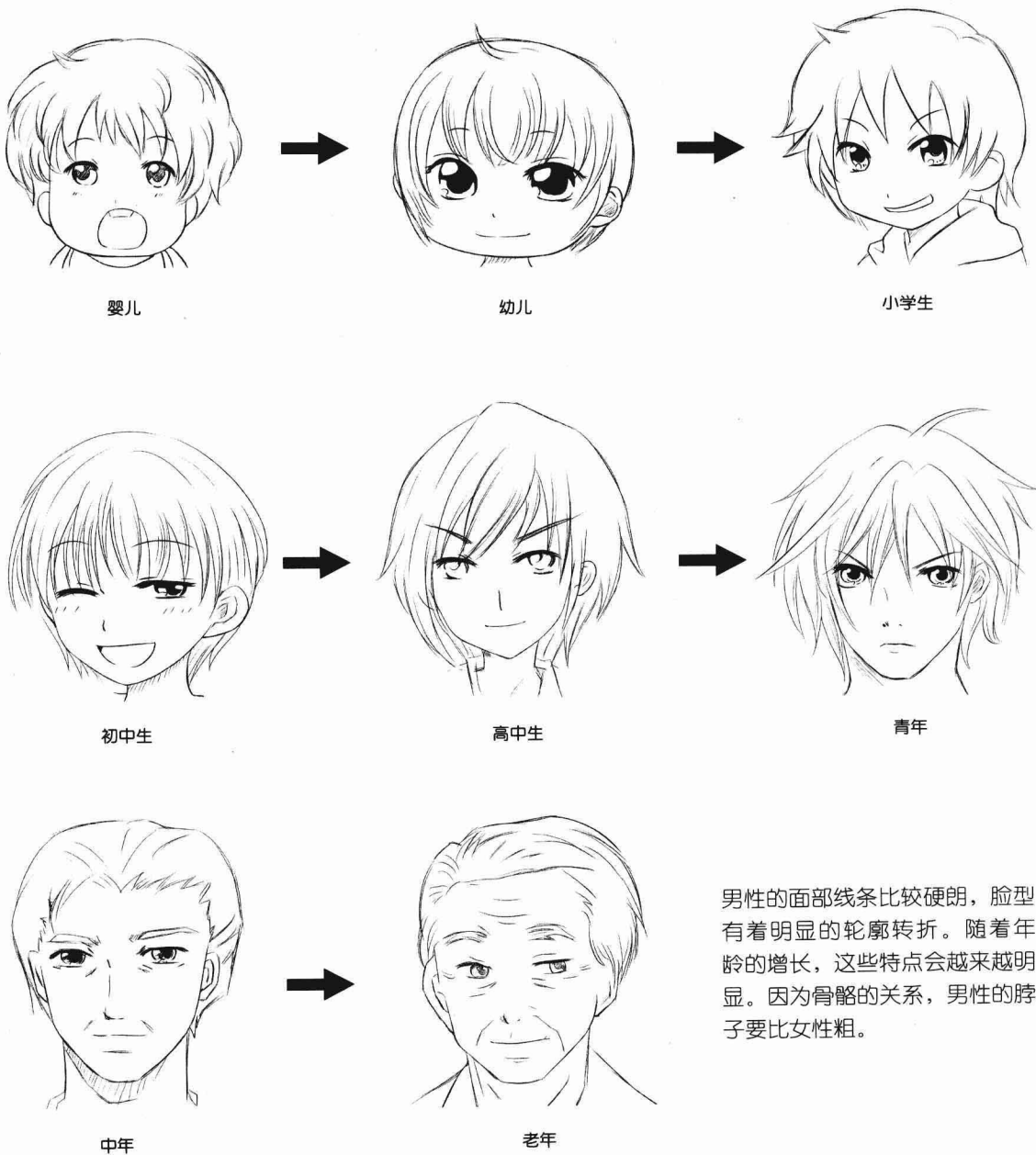
错误

在绘制人物面部时，我们要考虑绘制风格是否适合此类人物造型，以及搭配是否协调。

表现角色的年龄和性别

随着年龄的增长，人的身体也会发生相应的变化，相貌会从稚嫩到成熟再到衰老。接下来我们来看看如何通过相貌表现角色的不同年龄与性别。

男性



男性的面部线条比较硬朗，脸型有着明显的轮廓转折。随着年龄的增长，这些特点会越来越明显。因为骨骼的关系，男性的脖子要比女性粗。

女性



婴儿



幼儿



小学生



初中生



高中生



青年



中年



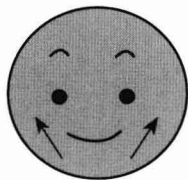
老年

因为脂肪的含量较高，女性的面部圆润柔美，在绘制的时候线条也要平滑一些。随着年龄的增长，人物的面部会出现“女大十八变”的情况。

画出生动的表情

人物的情绪可以感染读者，让读者融入角色的心境。下面将介绍几种人物情绪的表现方式，掌握以后我们就可以通过情绪的表现使人物更加生动。

喜悦 喜悦是人物情感中让人觉得最舒服的，此时人物的情绪处于最佳的状态。



笑的时候，脸部肌肉从嘴角开始往两侧向上拉伸，幅度越大，表示人物越开心。



开怀大笑



温柔的微笑



暗自开心



俏皮的笑

生气 生气时人物的情绪波动最大，并且根据人物气愤的程度，可以表现出不同的面部表情。



眉毛竖起来，眼角上扬，眼神变得锐利可怕。有时为了烘托气氛，可以运用许多夸张的手法进行表现。



极为不满



极其不爽



充满怒火



气得嘟嘴

悲伤 悲伤的时候，人物心情会很低落，情感在心中纠结。忍不住时会泪流满面，以此发泄情绪。



悲伤难过的时候人物的眉头会皱起，眼角和眉梢会下垂，嘴角也会向下弯曲。



伤心含泪



黯然伤神



伤心流泪



伤心难过

害羞 害羞是最难克制的一种情绪。人物在害羞时会脸红、紧张、不知所措，有时甚至还会语无伦次。



害羞的时候人物的表情很丰富，一般都会自然而然地脸红、发烫。可以用短线来表示脸红。



不好意思



看到喜欢的人

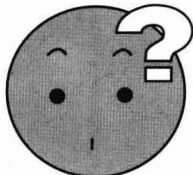


想入非非



遇到尴尬

疑惑 疑惑是人物对某事不解时表现在脸上的神情。这种情绪会因人而异，可以有不同的表情。



疑惑的时候眼睛瞪得圆圆的，人物呈现一脸茫然的状态。我们可以利用问号来凸显角色疑惑的神情。



搞不明白



不知所措

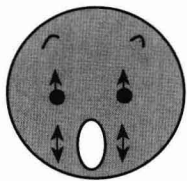


毫无头绪



茫然状态

惊吓 惊吓是人物面临险境而心生恐惧、惊慌时的神情，表现出人物精神上的极度紧张。



抬高眉毛、瞪大眼睛、张大嘴巴都是吃惊表情的典型特征。受到惊吓的等级不同，人物的反应强度也不同，可以通过夸张变形来处理。



脸色发青



感到恐惧



吓到翻白眼



冒出冷汗

1.2 表现不同角色的身体

每个角色都有属于自己的身材特征，如何才能表现人物的高矮、胖瘦，并对人物进行夸张变形呢？下面就让我们一起来学习不同体型的绘制吧。

不同角色的身体比例

依据不同的身高，每个人物都有不同的头身比，下面介绍一些漫画中常见的头身比例。

男生 在头身比例发生变化时要注意四肢的长度以及头部与身体的平衡。当手自然垂下时手肘在腰部的位置，手腕在胯部的位置。

提示

3~5 头身男生的面部描绘

随着头身比的变化，脸型与五官也会发生相应的变化。脸部的线条、两眼间的距离都会发生细微的变化。



3头身



4头身



5头身

3~5头身适合表现年龄相对较小的人物，人物会多一些可爱感。



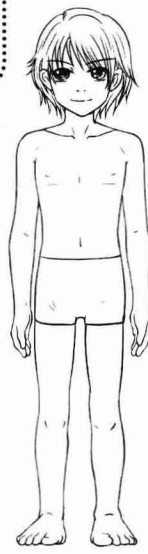
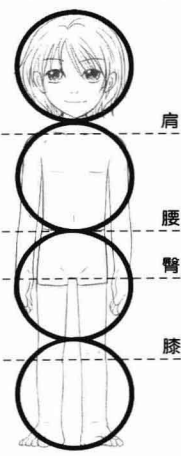
★3头身

夸张变形的3头身，常用于Q版人物，适合夸张搞笑的风格。



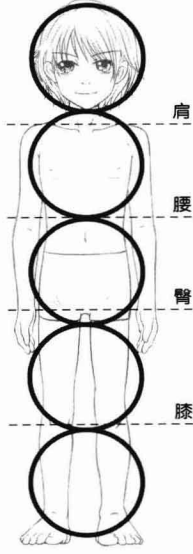
★4头身

4头身在漫画中常用于表现小孩或一些个头矮小的角色。



★5头身

5头身是现实中正常小孩的头身比。



提示

6~8 头身男生的面部描绘

根据头身的增加, 人物脸部愈渐成熟, 脸部轮廓线条逐渐硬朗。



6头身

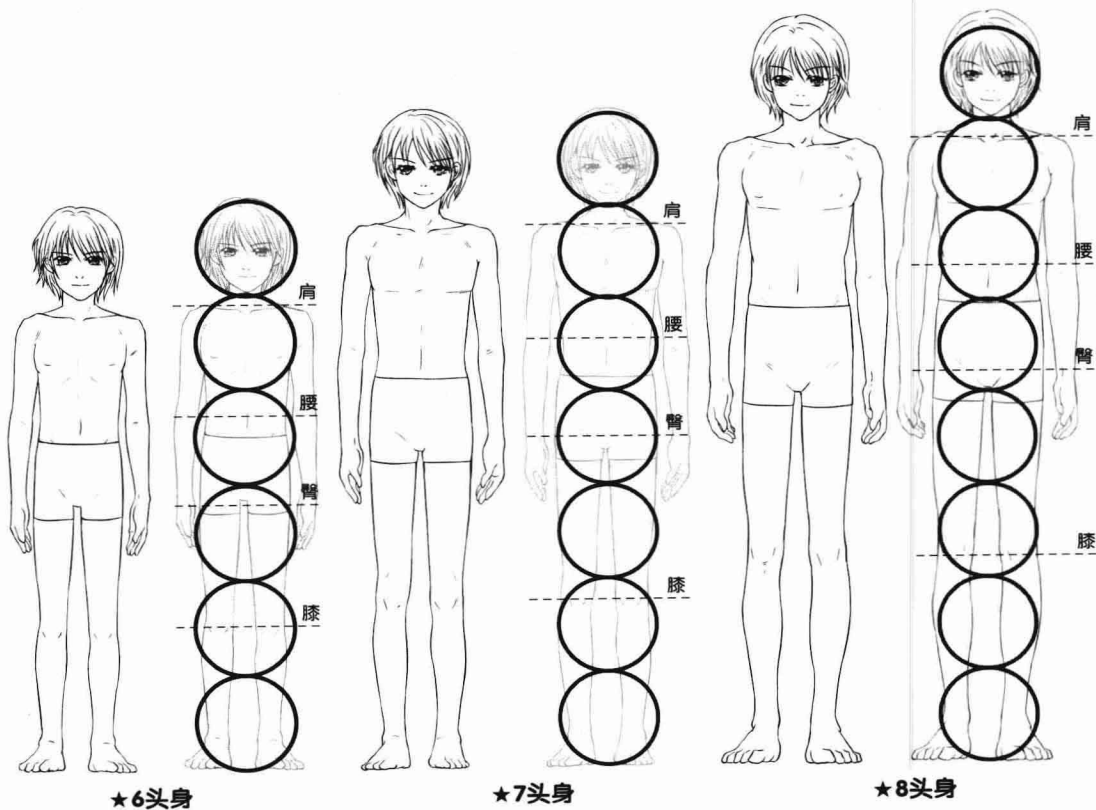


7头身



8头身

6~8头身的男生适合表现相对成熟的人物, 也是漫画中经常应用的头身比例。



★6头身

6头身适合用于表现个子较矮的男孩子。

★7头身

漫画中常见的比例, 属于正常男孩子的头身比。

★8头身

8头身经常用于表现模特和帅气高大的人物角色。

女生 随着年龄的增长，个头也在长高，不同年龄阶段的人物有着不同的头身比。

提示

4~6 头身女生的面部描绘

随着头身比的变化，面部呈现不同的形态。小的时候脸圆圆的，随着年龄的增长下巴逐渐变尖。



4头身

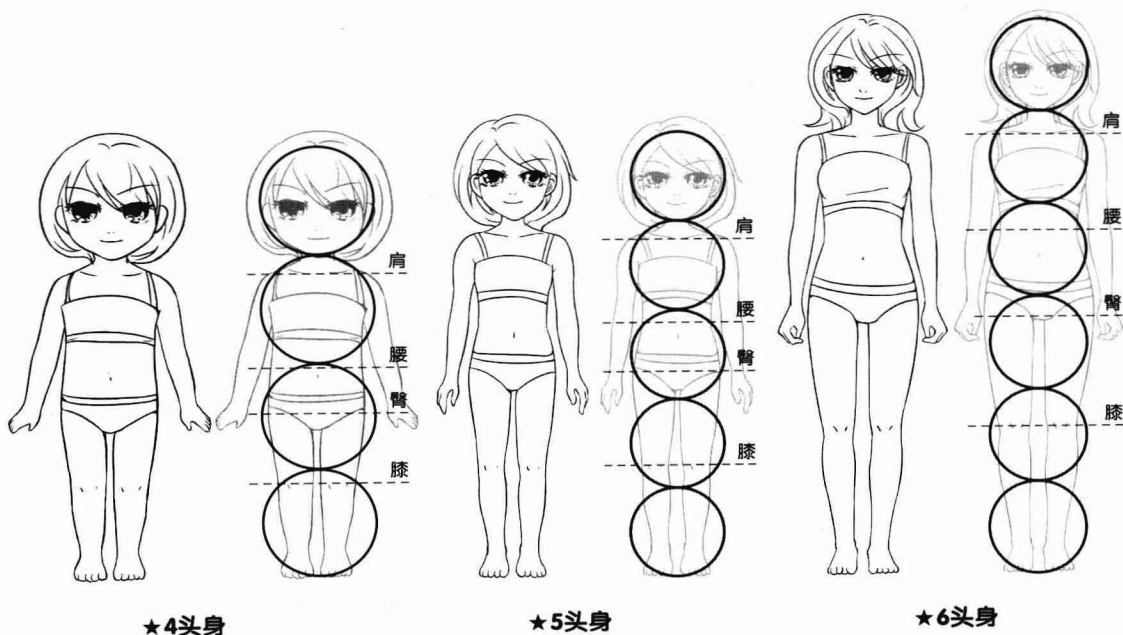


5头身



6头身

4~6头身的女生常用于表现小女孩或身材娇小的女生，在绘制的时候要注意头部的大小与四肢的比例。



★4头身

★5头身

★6头身

4头身常用于表现Q版和幼儿的头身比。

身体开始发育，5头身适合表现小女孩。

6头身常常用于表现偏矮的可爱女生。

提示

6.5~7.5 头身女生的面部描绘

随着头身的增加，人物的脸部轮廓有了明显的变化，脸型变长，下巴变尖，线条更柔美了。



6.5头身

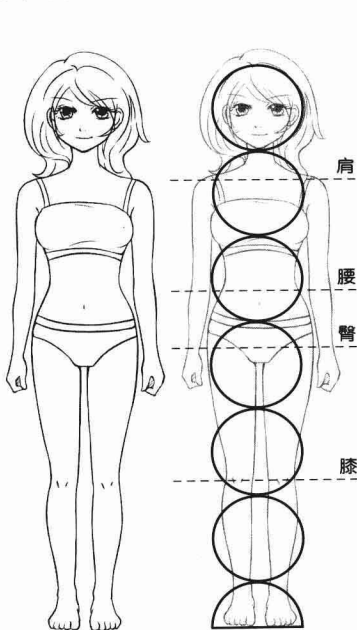


7头身



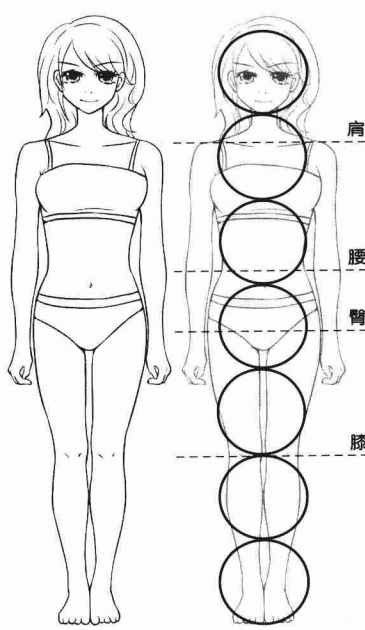
7.5头身

6.5~7.5头身常用于描绘个子较高的女生，可以用于表现成熟女性、模特、运动员等人物角色。



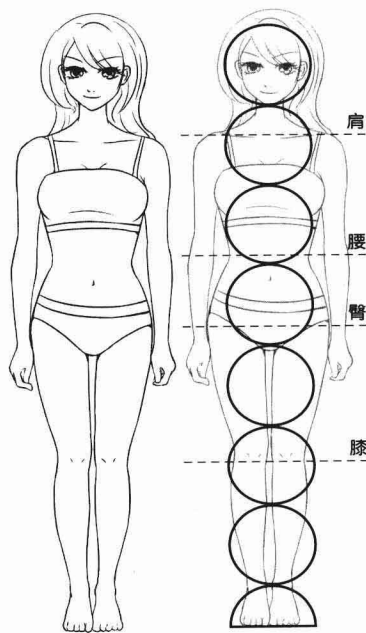
★6.5头身

6.5头身是女性常见的头身比例，在漫画中也经常应用。



★7头身

7头身在漫画中出现得很多，比较适合身高略高的女生。



★7.5头身

7.5头身适合表现身材高挑的模特以及漂亮的成熟女性。