

新世纪 卡通漫画技法 ③

角色篇

铅笔俱乐部

塚本博义
真山明久

著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

附赠面部及
身体局部草稿

Maar-sha

本书由日本 Maar-sha 社授权中国青年出版社出版中文简体字版，未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

“MANGA BIBLE 3: SUOKUNIN NO CHARACTER-HEN”

by and edited by Enpitsu Club and supervised by Hiroyoshi Tsukamoto and Akihisa Mayama
Copyright © Enpitsu Club, 2005.

All rights reserved.

Original Japanese edition published by Maar-sha Publishing Company LTD.

This Simplified Chinese edition published by arrangement with Maar-sha Publishing Company LTD., Tokyo in care of Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.

版权登记号：01-2005-5035

图书在版编目 (CIP) 数据

新世纪卡通漫画技法·角色篇 / (日)塚本博义著；丁莲等译．—北京：中国青年出版社．2006
ISBN 7-5006-6786-8

I. 新 ... II. ①塚...②丁 ... III. 漫画—技法 (美术) IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 017694 号

书 名：新世纪卡通漫画技法·角色篇

编 著：(日)塚本博义 真山明久

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)84015588 传真：(010)64053266

印 刷：北京恒信邦和彩色印刷有限公司

开 本：787 x 1092 1/16 印张：9

版 次：2006 年 4 月第 1 版

印 次：2006 年 4 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5006-6786-8/J·738

定 价：34.00 元

新世纪 卡通漫画技法 ③

角色篇

铅笔俱乐部 / 塚本博义 著
真山明久

甘卉、潘琳、丁莲、
吴婷婷、李琛 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

Maar-sha

画出数亿种 不同的人物!

■ 把全部登场人物都描绘得各具特色 10

- 不要以为改变发型整个人就变了个样 12
- 不改变体型特征就无法区别出不同角色 13

■ 创造出数以万计的人物形体 14

□ 人的相貌 16

- 1 表现年龄和性别 18
- 2 画出容貌 20
- 3 绘制表情 28

□ 画出不同年龄阶段的角色 30

- 1 婴儿 32
- 2 幼儿 36
- 3 小学生 40
- 4 初中生·高中生 46
- 5 青年 52
- 6 中年 58
- 7 老人 66

□ 画出不同的体格 74

- 1 表现年龄和性别 78
- 2 掌握人体比例 82
- 3 表现体形 88

□ 创造出令人心动的角色 92

- 创作出属于自己的漫画角色 94
- 课题 1: 我们是青梅竹马 96
- 课题 2: 其乐融融的大家庭 98
- 课题 3: 街上的人们 102
- 最终课题: 架空城市商业街上的人们 113

(专题1) 单口相声 120

CHAPTER 2

主角 · 次主角
配角 · 跑龙套角色 · 群众角色

创造出具有魅力的人物角色

■ 根据角色类型赋予其魅力 122

☆ 主角 · 次主角 · 配角的魅力 124

- 1 表面的魅力 126
- 2 性格的魅力 127
- 3 才能的魅力 128
- 4 弱点的魅力 129
- 5 不调和的魅力 130
- 6 经历的魅力 132
- 7 神秘感的魅力 133

(创作角色的练习1) 创作出经典主角 134

(创作角色的练习2) 创作出经典的配角们 140

☆ 动态背景 · 群众角色的魅力 146

不要俊男美女么? 148

男女老少, 各种相貌, 有五官的角色和没五官的角色共同的魅力 149

配置群众角色可以体现出画面的生与死 150

(创作角色的练习3) 群众角色经典场面 152

(专题2) 单口相声 162

CHAPTER 3

发挥角色的魅力! 分格的漫画剧场

■ 漫画的分镜是发挥角色魅力的舞台 164

■ 基础技法是跨页! 分格走向与编排 166

■ 推敲画出故事 168

■ 准备绘画工具 170

■ 分格漫画剧场 172

1 深夜的杀虫行动 172

2 合成兽猎人 194

后记 216

新世纪 卡通漫画 技法 3

表现出登场人物的不同魅力
塑造主角 · 次主角 · 配角 · 跑龙套角色 · 群众角色



主角

故事里的核心人物。从开始到结束贯穿故事始终，是所有登场人物中最耀眼的一个角色。我们设计主角的时候，一定要创造出个性魅力可以让读者产生共鸣的人物。

次主角

重要性仅次于主角的角色。可以和主角一起让故事更加吸引读者。设计次主角的时候要注意让其魅力与主角形成对比。

配角

家人、朋友等等围绕在主角周围的伙伴或者敌对方的角色。他们或与主角想法相同，帮助主角；或与主角想法对立，与主角产生纠葛。设计配角的时候要注意配合故事凸显他们的个性。



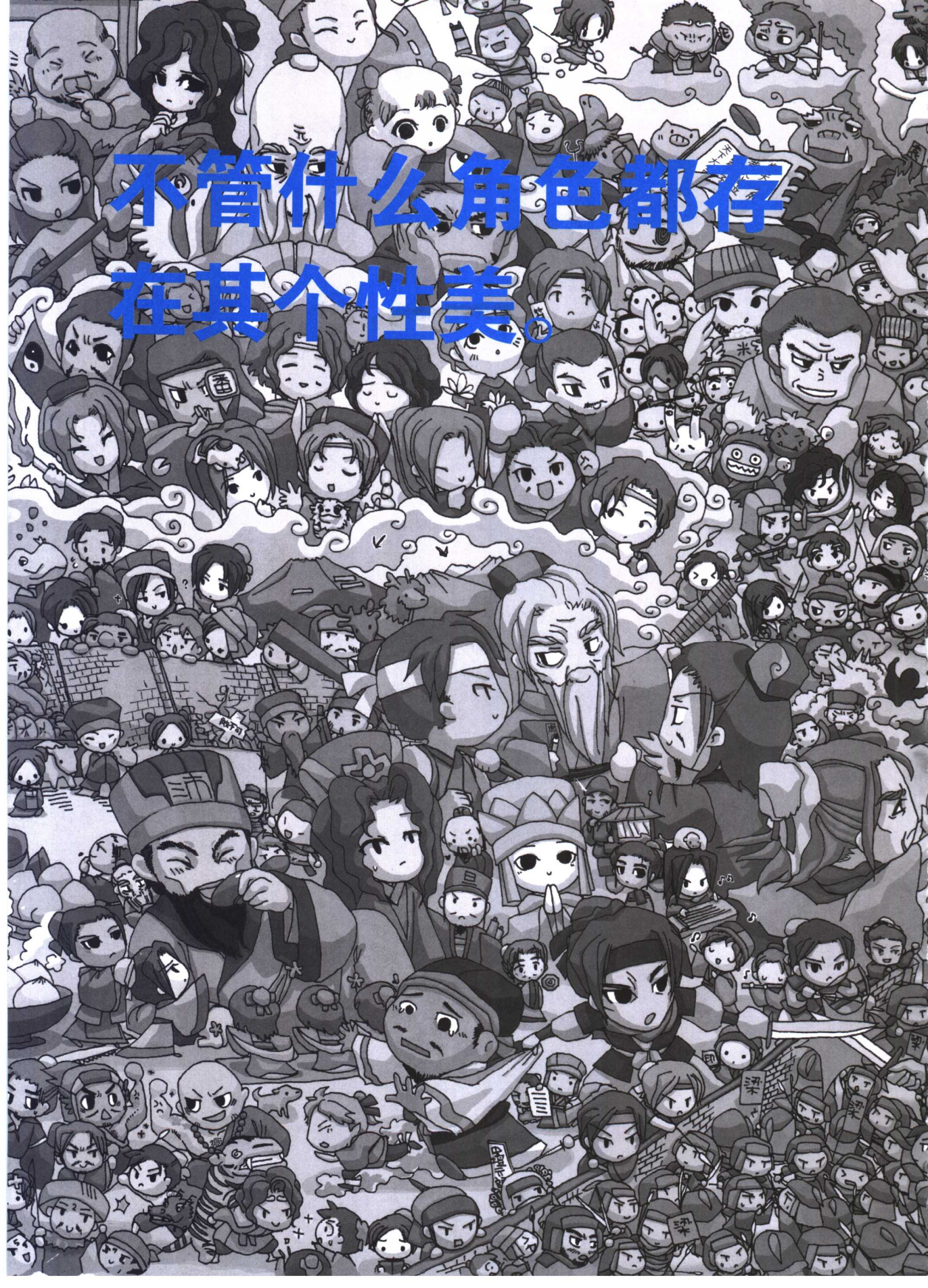
跑龙套角色

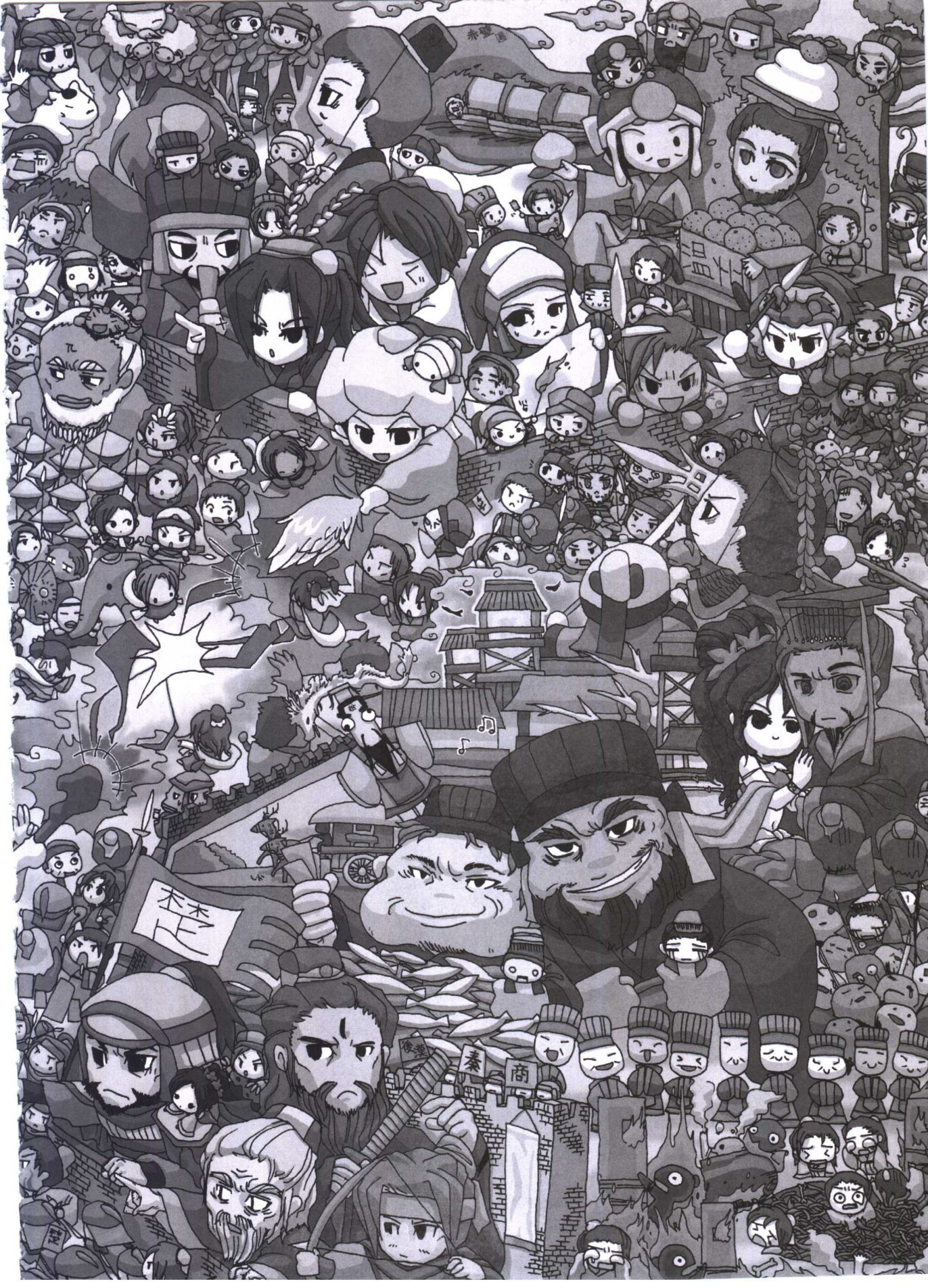
类似茶馆里端茶倒水的服务生这样只是在故事中露个脸说两句台词就很快退场的角色。主要用于烘托故事场景气氛，推进故事发展。跑龙套的角色对故事内容没有太大影响，加入这种角色可以体现一种客观的视角（公众视点），所以在想要强调场面的时候加入这种角色很有效果。但是在主角和配角面前，跑龙套的角色不能画得太有魅力，特别是要与配角作出明确区分，免得读者搞混。

群众角色

又称“会动的背景”或者“沉默的气氛师”。说得通俗点儿就是衬托舞台气氛的人。店里的顾客或者路上的行人等可融入舞台背景、不被注意的角色的总称。群众角色与跑龙套角色的不同在于，群众角色没有台词也没有角色名，作为人物角色很容易被忽略。但其实他们是表现舞台背景的不可欠缺的手段。用得好的话可以大幅度提高场景的气氛。

不管什么角色都存
在其个性美。





前言

面对拿着自己的稿件跑到编辑部来投稿的一个漫画作者，编辑是这样对他说的：“首先你要考虑的是，你画的角色如何才能让读者产生共鸣并能够支持他。然后在此基础上好好挖掘出角色的魅力。”

那个作者的漫画从头至尾只有两个角色登场。好像这个世界上就只有两个人一样，家人、同学、便利店的店员或是大街上的路人全都没有。从某种意义上说，这样画也没错。角色最基本的组合手法就是对比，如果只区别出你我二人，那么从手法上说是没有问题的。但是很大程度上这样处理故事，其编排由始至终都只围绕缺乏变化的两人世界的话，就很难吸引人了。

实际上不光是漫画，电影、电视剧里除了主角和次主角，都会出现配角、跑龙套角色还有群众演员。即便是描写两人的爱情故事也需要有他们的朋友出现，两人一起去喝茶的时候，茶馆里也要有给他们点东西的服务生。在街角漫步的时候，路上肯定要有路人这样的群众角色。这样，朋友就是配角，茶馆的服务生就是跑龙套角色，街角的路人就是群众角色。配角可以衬托出两个主角，跑龙套角色和群众角色可以给故事的叙述增加客观视点。根据不同角色进行有效的编排，故事就可以产生戏剧效果，读者看着就会觉得有趣且热闹。特别是很容易被忽视的群众角色，绝对是衬托舞台背景及其气氛不可或缺的角色，又称为“气氛师”。

这些处理角色的方法在漫画的创作中可以发挥很大作用，大家可以灵活运用。

画主角以外的角色的时候，要区别出不同年龄段、不同相貌和不同的体格。本书从如何画出不同角色的变化入手，向大家介绍绘制不同角色的手法。

希望本书可以成为大家塑造人物角色的参考，帮助大家提高绘制漫画的水平。

塚本博义
真山明久



CHAPTER 1



！种

— 凡例 —

角色

人类

※本章向大家说明角色与真人之间的区别的时候会加上左边所示的图标。希望可以对你塑造自己的角色起到帮助作用。

把全

部登场人物

错误例子

全都是同一张脸的“大脸漫画”

所有的分格里都是脸部特写的漫画被戏称为“大脸漫画”。下面这个例子不但所有面部角度相同，表情也都一样。虽然出现的角色是男生女生各3人，但完全是男女不分，只能看出是6个人而已。



这是一个描写男生和女生为了打扫卫生而发生争执的例子。搞成了全都是相同脸的“大脸漫画”。

都

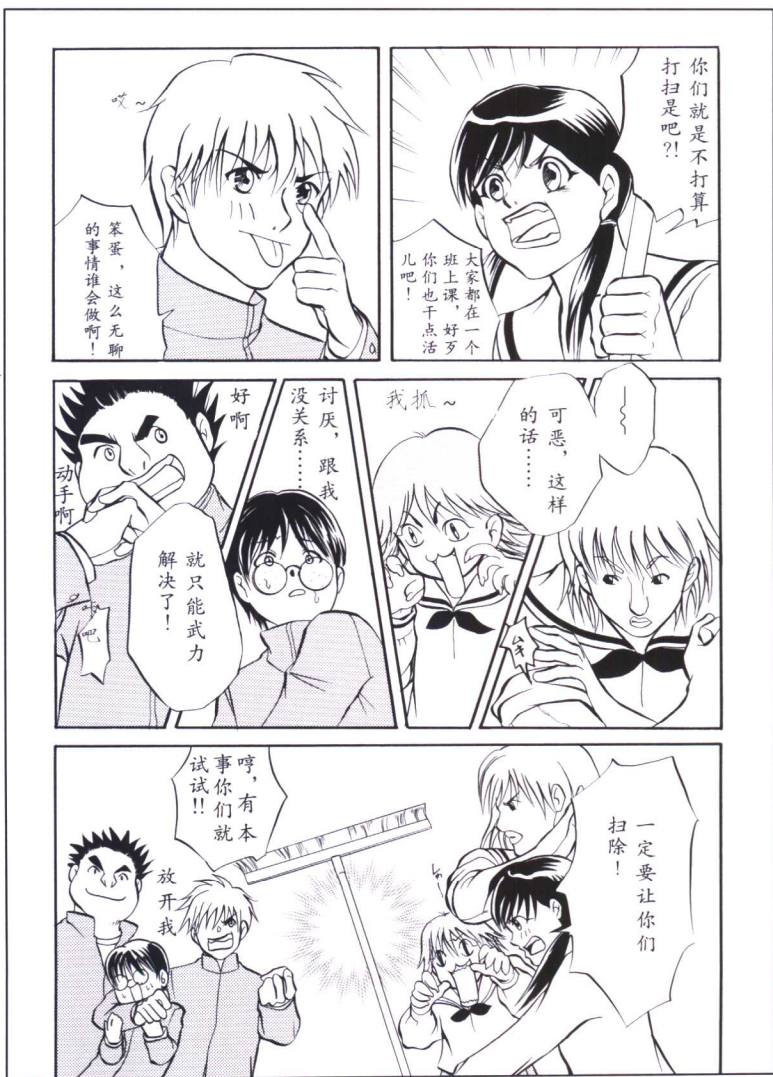
描

绘得各具特色

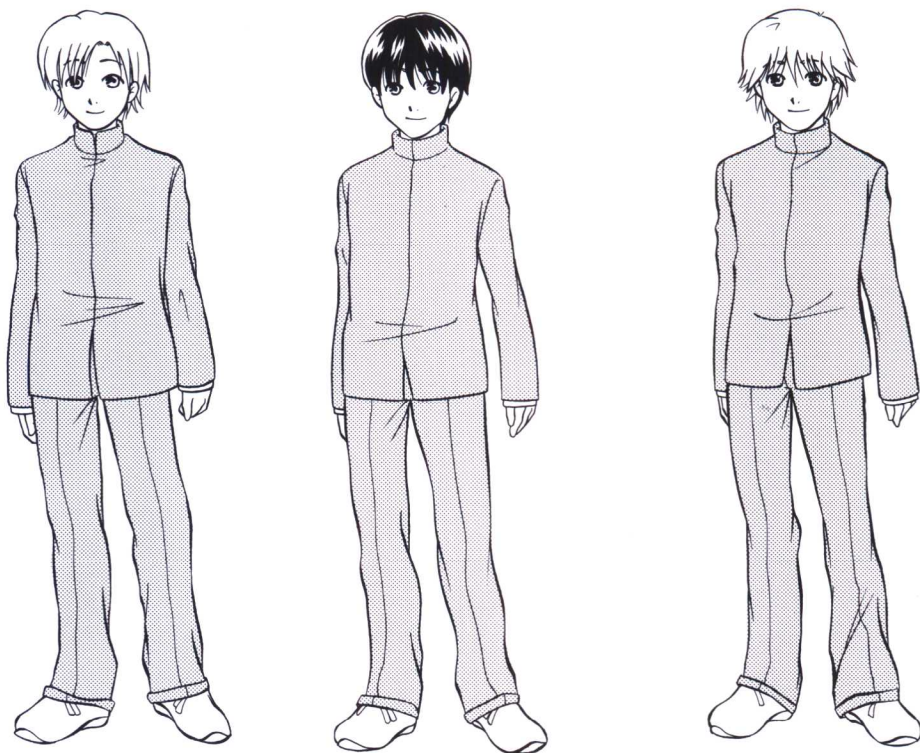
正确例子

登场人物 各具特色

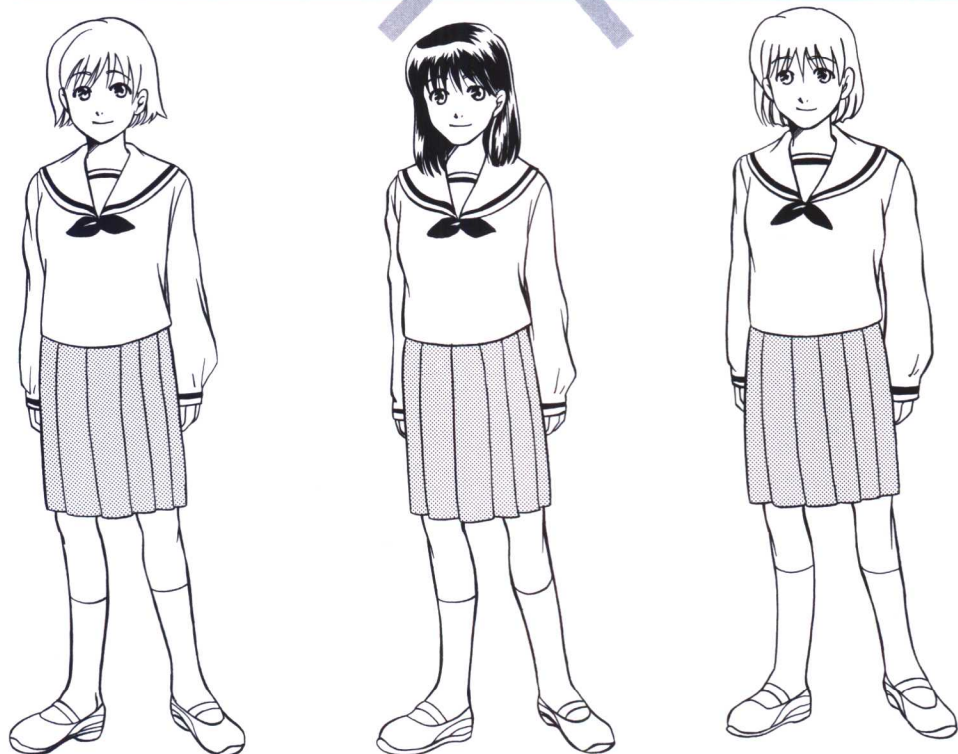
6个人的身材要有区别。然后，不能像上一页的例子那样所有人都一个姿势站着，根据个性的不同要设计不同的姿势。这样，漫画中的角色就跟实际的真人一样有了各自的差别。

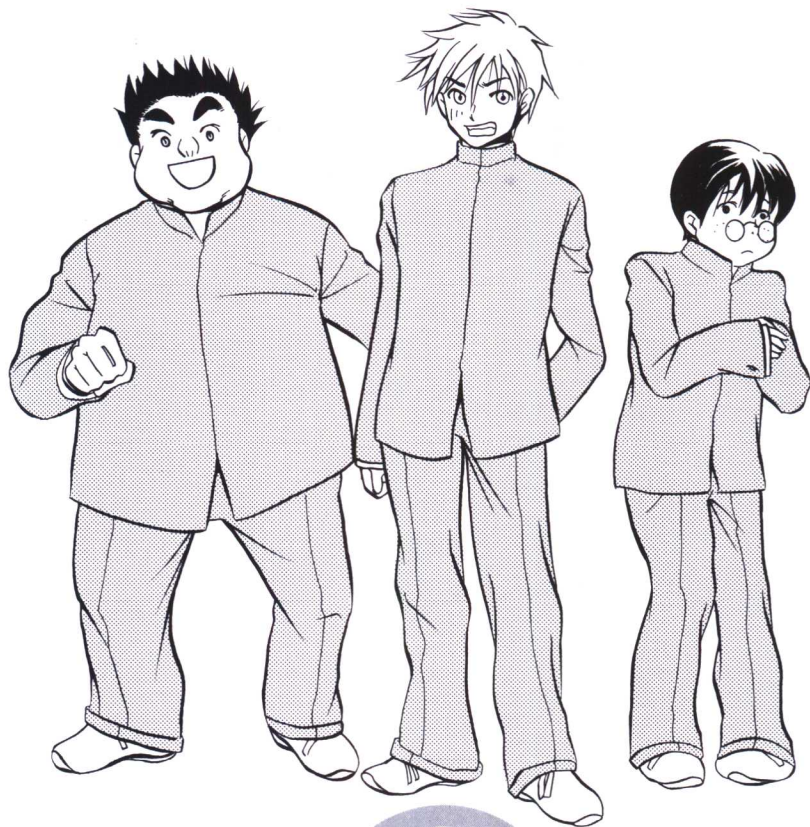


面部和体格特征进行了修改。看这些画面就能体会到人物角色的个性。

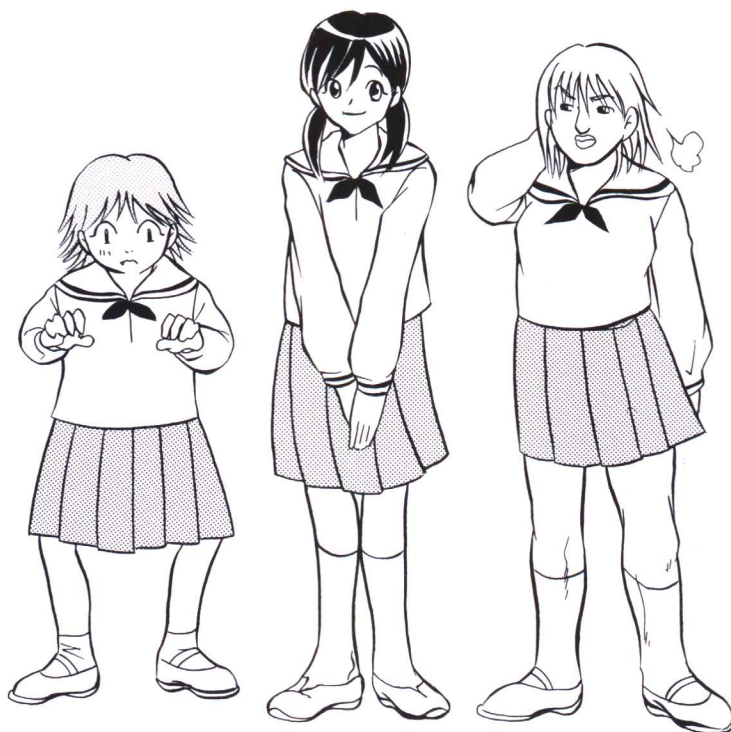


**不要以为改变发型
整个人就变了个样**





不改变体形特征
就无法区别出不同角色



创造出数以万计的人物体形

Q 漫画角色和真人的体形有什么不同？

A 漫画角色的体形是真人体形特征经过夸张变形的结果。

决定对人的第一印象的是什么？是相貌和体型。

这里所说的相貌包含3要素：年龄、性别、脸型还有表情的各类面庞。

人的相貌

人的相貌反映了这个人的状态特征！

【年龄和性别】

娃娃脸？老成的脸？

女人脸？男人脸？

根据年龄的不同，岁月在人的脸上留下不同程度的痕迹。

【面庞】

圆脸？鸭蛋脸？

人脸的形状特征是与生俱来的，随着年龄的增长会更加轮廓分明。

【表情】

一般应该是什么表情？

总是哭鼻子的孩子长大了也总是哭丧着脸，爱生气的孩子就总是气哼哼的。爱发愁的孩子就总是一副郁闷的表情。表情在人的成长过程中对面部形态有很大影响，甚至影响老年后的相貌。

面部

Face

P16 ~ 73

- 1 表现年龄和性别 P18
- 2 画出容貌 P20
- 3 绘制表情 P28

综合能力

画出不同年龄阶段的角色 P30

面部 组合 身体

让角色更加丰富多彩!

在地球上生活着数十亿人，所以在漫画的世界里也应该有数亿的角色存在。通过面部和身体的各种不同组合，我们就可以画出数以万计的漫画人物!

如果练得熟练了就挑战一下综合课题吧!

所谓体格，指的是全身的比例（头身比）和体型。漫画可以说是变形的文化。所以画漫画角色的时候要通过变形将真人的身体特征进行极端夸张和强调。如果过分注重临摹真人的体格，画得太写实就不像漫画了。如果参照真人模特画漫画，脑子里一定要浮现出模特的体格给你留下的第一印象，然后根据那种特征来画。

人的体格

体格也能反映一个人的状态特征!

【年龄和性别】

小孩子? 大人? 老人?

根据年龄的不同，岁月在人的身体上留下不同程度的痕迹。

【比例】

几头身?

如果是婴儿，那一般是4头身；如果是大人，就是7头身。

【体型】

平常做些什么?

总是不停地吃的人长大了就会很胖，不爱吃饭的孩子长大了就会很瘦。爱锻炼身体的人就很有肌肉。在成长的过程中，一个人经常做些什么对其今后的体型有很大影响。

身
体

Body

P74 ~ 119

- 1 表现年龄和性别 P78
- 2 掌握人体比例 P82
- 3 表现体形 P88

综合
课题

创造出令人心动的
角色 P92