

新 世 纪 卡 通 漫 画 技 法

# 角色篇3

铅笔俱乐部

塚本博义 著  
真山明久



从现在开始你可以画出  
数亿种不同的人！

日本铅笔俱乐部倾情  
绘制的权威漫画教程。

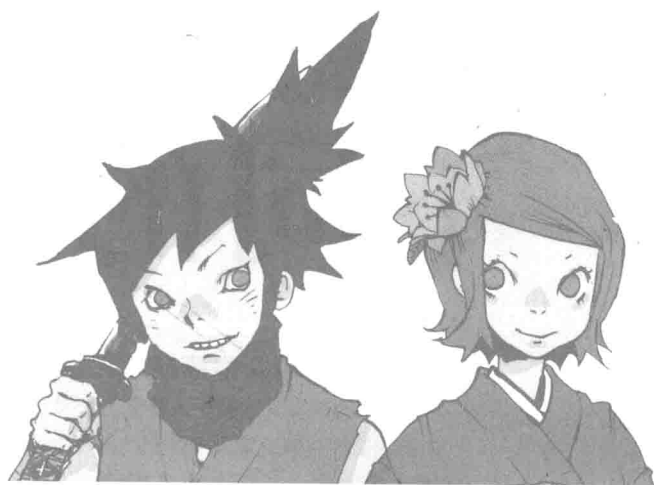
附赠 面部及身体  
局部草稿

Maar-sha



中国美术学院

中国美术学院



# 角色篇3

铅 笔 俱 乐 部

塚本博义 著  
真山明久

甘卉、潘琳、丁莲 译  
吴婷婷、李琛

## 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 Maar-sha 社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

010-59521255

<http://www.shdf.gov.cn>

E-mail: law@cyprmedia.com MSN: chen\_wenshi@hotmail.com

“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 978-7-5006-6786-5

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

责任编辑：肖辉 唐丽丽

封面设计：唐棣

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) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：北京嘉彩印刷有限公司

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：14.5

版 次：2010 年 4 月北京第 2 版

印 次：2010 年 4 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-6786-5

定 价：34.00 元

塑造主角 · 次主角 · 配角 · 跑龙套角色 · 群众角色

# 表现出登场人物的不同魅力



## 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  
在其个性美





# 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体形 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



# 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

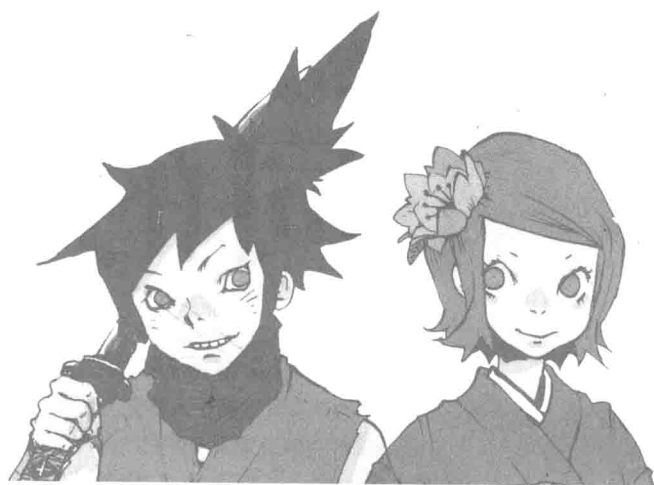
■ 分格漫画剧场 172

1 深夜的杀虫行动 172

2 合成兽猎人 194

后记 216

面部 X 身体各部件参考资料集 217



# 角色篇3

铅 笔 俱 乐 部

塚本博义 著  
真山明久

甘卉、潘琳、丁莲 译  
吴婷婷、李琛

塑造主角 · 次主角 · 配角 · 跑龙套角色 · 群众角色

# 表现出登场人物的不同魅力



## 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。



不管什么角色都有  
在其个性美







# START WITH THE COLOR

## CHAPTER 1

# 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体形 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

面部 X 身体各部件参考资料集 217

## 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

