

# 林晃 X 角丸圆

## 讲美少女角色

日本漫画大师倾情奉献

美少女漫画角色塑造的权威指南  
本书适合初、中级读者及专业人士

[日] 林晃 角丸圆 / 编著

日本漫画大师讲座

6.

美少女角色

“百科图鉴”

收录各类漫画作品中风姿各异的美少女角色造型

- 角色的基本创作方法
- 角色的设计、创造与表现

附赠 角色题材分类介绍

美少女角色



中青雄狮

中国青年出版社

# 林晃 X 角丸圆

## 讲美少女角色

[日] 林晃 角丸圆 / 编著

崔雯雯 吕天雯 / 译



日本漫画大师讲座

6.

  
中青雄狮

中国青年出版社

## 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 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

010-65233456 65212870

http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp\_law@hotmail.com

Manga Character Zukan onna no ko hen

© Hikaru Hayashi, Tsubura Kadomaru 2011

All rights reserved.

Originally published in Japan in 2011 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：01-2012-1317

## 图书在版编目(CIP)数据

林晃和角丸圆讲美少女角色 / (日)角丸圆, (日)林晃编著; 崔雯雯, 吕雯雯译. —北京: 中国青年出版社, 2012.5

(日本漫画大师讲座; 6)

ISBN 978-7-5153-0667-4

I. ①林… II. ①角… ②林… ③崔… ④吕… III. ①女性—漫画: 人物画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 055865 号

责任编辑: 郭光 唐丽丽

白峥 陈恬

封面设计: 六面体书籍设计

唐棣 王玉平

书 名: 日本漫画大师讲座⑥林晃和角丸圆讲美少女角色

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 x 1092 1/16

印 张: 15

版 次: 2012 年 7 月北京第 1 版

印 次: 2012 年 7 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-0667-4

定 价: 42.00 元

# 目录

## 第1章 角色的创作方法 - 5 -

### 角色的4大类型头身比例 - 6 -

、 关东煮也有4头身

### 面向不同读者对象的角色创作 - 8 -

少年漫画 / 青年漫画 / 少女漫画 / 女性漫画

### 塑造角色性格的方法 - 12 -

#### 1. 哪个是自己?

#### 2. 对比: 静与动的对比

#### 3. 注意时间的流逝

短期: 早中晚的变化 / 长期: 数年间的变化 / 不同时间段里不同的自己 / 现在与过去—注意“成长”的表现 / 超长期: 宇宙规模的时间轴

### 设定角色的方法——正面角色、隐含身份、灵活设定(玩乐) - 20 -

正面角色设定 / 隐含身份设定 / 变身设定

## 第2章 角色创作 想象、创造、表现概论 - 25 -

### 什么是“角色” - 26 -

### 不同类型作品的倾向及策略 - 30 -

1. 校园漫画 / 2. 商业漫画 / 3. 悬疑类漫画 / 4. 竞技体育类漫画 / 5. 行业漫画 / 6. 历史漫画  
7. 幻想系漫画 / 8. 恐怖奇幻类漫画 / 9. 战争格斗类漫画 / 10. 四格漫画

## 第3章 女主角百科 - 37 -

### 1. 校园漫画 38

小学生角色 - 38 - / 分餐值日生 / 烹饪服造型 / 围裙造型 ·

中学生角色 - 44 - / 水手服 / 学生制服

高中生角色 - 46 - / 学生制服 / 水手服

小中高学生角色的区别绘制 - 48 - / 儿童体型 / 成人体型

初高中女学生体操服姿势集 - 50 - / 校园泳装姿势集

教师与学校职员 - 54 -

打工场景 - 56 - / 女招待 / 快餐店 / 便当店 / 女仆咖啡店

女孩子的便装 - 60 - / 不同年龄的服装变化 / 角色形象的风格 / 室内装 · 睡衣



### 2. 商业漫画 70

白领女主角 - 70 - / 朴素派与强势派 / 华丽派 / 角色设定: 反差 / 了不起的大妈  
女社长 - 74 -

与酒相关的接待服务业 - 76 - / 调酒师 / 女侍酒师 / 女招待

厨师 - 79 - / 西餐厅主厨 / 日本料理店厨师

世界其他国家的女强人 - 80 - / 不同人种的大体特征

农场角色 - 82 -

工厂操作员 - 83 - / 工帽 / 棒球帽 / 快递员 / 戴高乐帽

医疗相关 - 86 - / 女医生 / 白大褂 / 手术服造型 / 医院前台 / 护士和护工 / 护士 / 护工 / 住院患者



### 3. 悬疑类漫画 90

女警官 - 90 -

讯问对象: 服务业相关人员 - 92 - / 酒吧女招待 / 兔女郎

嫌疑人 - 94 - / 朋友 · 熟人关系 / 知情人 / 犯人: 表情演技 / 占卜师

女侦探 - 96 -



## 4. 竞技体育类漫画 98

排球 - 98 - / 沙滩排球 / 篮球 - 100 - / 网球 - 103 - /  
乒乓球 - 104 - / 羽毛球 - 105 - / 垒球 - 106 - / 足球 - 108 - /  
室内足球 / 滑雪 - 110 - / 滑板滑雪 - 112 - /  
滑板三姐妹 / 滑冰 - 114 - / 剑道 - 116 - / 道服造型/穿戴护具 /  
啦啦队 - 120 -



## 5. 行业漫画 122

偶像 - 122 - / 魔术师 - 124 - / 杂技 - 126 - / 舞蹈 - 129 - /  
赌场 - 130 - / 发牌人 / 对手 / 赌徒 / 室内游戏 - 132 - / 飞镖/  
麻将 / 台球 / 围棋和将棋



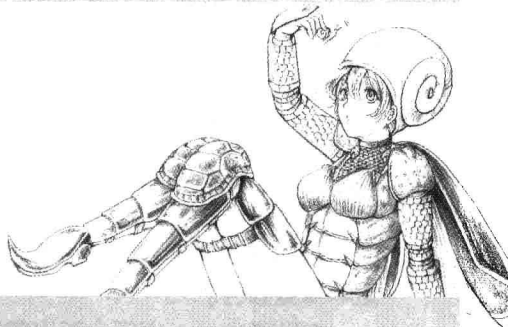
## 6. 历史漫画 134

江户题材 - 134 - / 町人 / 町女 / 消防员 / 轿夫 / 飞脚 /  
艺伎 / 贵族小姐 / 花魁 / 艺伎 / 贵族小姐 / 花魁 / 女忍者 / 浪人 · 两把刀 /  
上下身礼服/捕快 (同心)  
平安题材 - 146 - / 贵族小姐 / 贵族 / 庶民  
战国题材 - 151 - / 具足装扮 / 武士角色设计 / 女主角/侍从/  
友人 · 对手 / 杂兵  
大正罗曼题材 - 154 - / 裙裤与靴子



## 7. 幻想系漫画 156

救世主 - 156 - / 勇士/初期装备 / 数年后 / 披风 / 战士 / 使斧头枪者/  
使双剑者 / 骑士 (knight) 风格 / 铠甲骑士  
生活在城堡里面的人 - 162 - / 公主 / 长礼服 / 鸡尾酒会礼服 / 王妃与女王/  
王妃 / 女王 / 女王的便装 / 仆人  
城镇及村子里的人们 - 170 - / 换装设计 / 内裙与围裙 / 变装/  
头巾与首饰 / 抓拍: 居民的生活  
魔女 · 魔法使者 - 173 - / 魔女风格 / 骑着扫帚飞 / 魔法 · 召唤  
幻兽与精灵 - 176 - / 幻兽角色 / 水: 人鱼 / 陆: 半人马兽 / 空: 鹰身女妖/  
赛王 / 四大精灵 / 火精灵 / 水精灵 / 地精灵 / 风精灵 / 妖精 / 各种大小



## 8. 恐怖奇幻漫画 184

来自异界的存在 - 184 - / 幽灵 · 死灵 / 死神 / 吸血鬼 / 恶魔少女 / 天使/  
鬼女  
降魔士 (圣职者) - 194 - / 修女 / 新教修女 / 天主教修女 / 巫女 / 巫女装  
扮 / 巫女装扮的构造 / 尼姑



## 9. 战争格斗类漫画 200

格斗家 - 200 - / 柔道 / 空手道 · 跆拳道 / 打斗动作姿势/  
摔/击打 · 拳击/踢 / 拳击 / 鞋 / 手部装备 / 护腕 / 手套/  
姿势及动作 / 直拳 / 勾拳 / 上勾拳  
使用武器者 - 210 - / 舞剑 (女剑士) / 大刀 · 长剑 / 长武器 · 弓等 / 短剑/  
日本刀 / 两把一组的剑 / 三叉戟 / 双剑  
用鞭者  
使枪者 - 220 - / 秘密职业 / 风格 / 枪套 / 动作场景  
女兵 · 雇佣兵 / 机枪与角色 / 开枪射击  
枪手 / 西部牛仔装束 / 枪与子弹  
机械身躯 (机械少女) - 228 - / 机器人 (仿生人) / 生化人



## 10. 四格漫画 232

Q版角色 - 232 - / 人物角色 / 拟人化角色 / 兽女 / 连环画类型 / 动物角色



# 林晃 X 角丸圆

## 讲美少女角色

[日] 林晃 角丸圆 / 编著

崔雯雯 吕天雯 / 译



日本漫画大师讲座

6.

  
中青雄狮

中国青年出版社

# 目录

## 第1章 角色的创作方法 - 5 -

### 角色的4大类型头身比例 - 6 -

、 关东煮也有4头身

### 面向不同读者对象的角色创作 - 8 -

少年漫画 / 青年漫画 / 少女漫画 / 女性漫画

### 塑造角色性格的方法 - 12 -

#### 1. 哪个是自己?

#### 2. 对比: 静与动的对比

#### 3. 注意时间的流逝

短期: 早中晚的变化 / 长期: 数年间的变化 / 不同时间段里不同的自己 / 现在与过去—注意“成长”的表现 / 超长期: 宇宙规模的时间轴

### 设定角色的方法——正面角色、隐含身份、灵活设定(玩乐) - 20 -

正面角色设定 / 隐含身份设定 / 变身设定

## 第2章 角色创作 想象、创造、表现概论 - 25 -

### 什么是“角色” - 26 -

### 不同类型作品的倾向及策略 - 30 -

1. 校园漫画 / 2. 商业漫画 / 3. 悬疑类漫画 / 4. 竞技体育类漫画 / 5. 行业漫画 / 6. 历史漫画  
7. 幻想系漫画 / 8. 恐怖奇幻类漫画 / 9. 战争格斗类漫画 / 10. 四格漫画

## 第3章 女主角百科 - 37 -

### 1. 校园漫画 38

小学生角色 - 38 - / 分餐值日生 / 烹饪服造型 / 围裙造型 ·

中学生角色 - 44 - / 水手服 / 学生制服

高中生角色 - 46 - / 学生制服 / 水手服

小中高学生角色的区别绘制 - 48 - / 儿童体型 / 成人体型

初高中女学生体操服姿势集 - 50 - / 校园泳装姿势集

教师与学校职员 - 54 -

打工场景 - 56 - / 女招待 / 快餐店 / 便当店 / 女仆咖啡店

女孩子的便装 - 60 - / 不同年龄的服装变化 / 角色形象的风格 / 室内装 · 睡衣



### 2. 商业漫画 70

白领女主角 - 70 - / 朴素派与强势派 / 华丽派 / 角色设定: 反差 / 了不起的大妈  
女社长 - 74 -

与酒相关的接待服务业 - 76 - / 调酒师 / 女侍酒师 / 女招待

厨师 - 79 - / 西餐厅主厨 / 日本料理店厨师

世界其他国家的女强人 - 80 - / 不同人种的大体特征

农场角色 - 82 -

工厂操作员 - 83 - / 工帽 / 棒球帽 / 快递员 / 戴高乐帽

医疗相关 - 86 - / 女医生 / 白大褂 / 手术服造型 / 医院前台 / 护士和护工 / 护士 / 护工 / 住院患者



### 3. 悬疑类漫画 90

女警官 - 90 -

讯问对象: 服务业相关人员 - 92 - / 酒吧女招待 / 兔女郎

嫌疑人 - 94 - / 朋友 · 熟人关系 / 知情人 / 犯人: 表情演技 / 占卜师

女侦探 - 96 -



## 4. 竞技体育类漫画 98

排球 - 98 - / 沙滩排球 / 篮球 - 100 - / 网球 - 103 - /  
乒乓球 - 104 - / 羽毛球 - 105 - / 垒球 - 106 - / 足球 - 108 - /  
室内足球 / 滑雪 - 110 - / 滑板滑雪 - 112 - /  
滑板三姐妹 / 滑冰 - 114 - / 剑道 - 116 - / 道服造型/穿戴护具/  
啦啦队 - 120 -



## 5. 行业漫画 122

偶像 - 122 - / 魔术师 - 124 - / 杂技 - 126 - / 舞蹈 - 129 - /  
赌场 - 130 - / 发牌人 / 对手 / 赌徒 / 室内游戏 - 132 - / 飞镖/  
麻将 / 台球 / 围棋和将棋



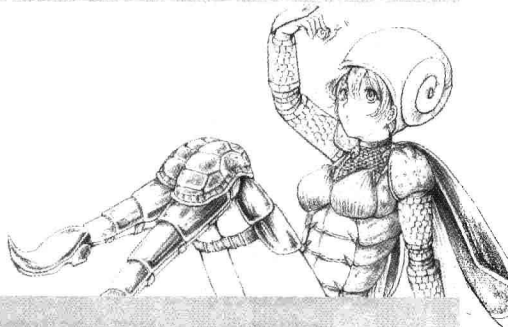
## 6. 历史漫画 134

江户题材 - 134 - / 町人 / 町女 / 消防员 / 轿夫 / 飞脚 /  
艺伎 / 贵族小姐 / 花魁 / 艺伎 / 贵族小姐 / 花魁 / 女忍者 / 浪人 · 两把刀/  
上下身礼服/捕快 (同心)  
平安题材 - 146 - / 贵族小姐 / 贵族 / 庶民  
战国题材 - 151 - / 具足装扮 / 武士角色设计 / 女主角/侍从/  
友人 · 对手 / 杂兵  
大正罗曼题材 - 154 - / 裙裤与靴子



## 7. 幻想系漫画 156

救世主 - 156 - / 勇士/初期装备 / 数年后 / 披风 / 战士 / 使斧头枪者/  
使双剑者 / 骑士 (knight) 风格 / 铠甲骑士  
生活在城堡里面的人 - 162 - / 公主 / 长礼服 / 鸡尾酒会礼服 / 王妃与女王/  
王妃 / 女王 / 女王的便装 / 仆人  
城镇及村子里的人们 - 170 - / 换装设计 / 内裙与围裙 / 变装/  
头巾与首饰 / 抓拍: 居民的生活  
魔女 · 魔法使者 - 173 - / 魔女风格 / 骑着扫帚飞 / 魔法 · 召唤  
幻兽与精灵 - 176 - / 幻兽角色 / 水: 人鱼 / 陆: 半人马兽 / 空: 鹰身女妖/  
赛王 / 四大精灵 / 火精灵 / 水精灵 / 地精灵 / 风精灵 / 妖精 / 各种大小



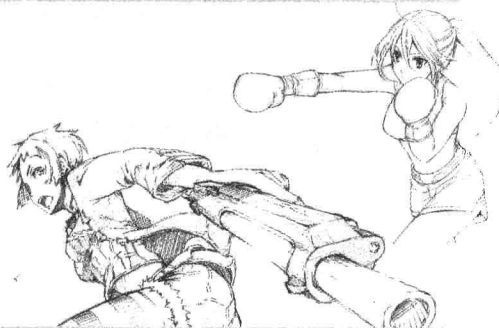
## 8. 恐怖奇幻漫画 184

来自异界的存在 - 184 - / 幽灵 · 死灵 / 死神 / 吸血鬼 / 恶魔少女 / 天使/  
鬼女  
降魔士 (圣职者) - 194 - / 修女 / 新教修女 / 天主教修女 / 巫女 / 巫女装  
扮 / 巫女装扮的构造 / 尼姑



## 9. 战争格斗类漫画 200

格斗家 - 200 - / 柔道 / 空手道 · 跆拳道 / 打斗动作姿势/  
摔 / 击打 · 拳击 / 踢 / 拳击 / 鞋 / 手部装备 / 护腕 / 手套/  
姿势及动作 / 直拳 / 勾拳 / 上勾拳  
使用武器者 - 210 - / 舞剑 (女剑士) / 大刀 · 长剑 / 长武器 · 弓等 / 短剑/  
日本刀 / 两把一组的剑 / 三叉戟 / 双剑  
用鞭者  
使枪者 - 220 - / 秘密职业 / 风格 / 枪套 / 动作场景  
女兵 · 雇佣兵 / 机枪与角色 / 开枪射击  
枪手 / 西部牛仔装束 / 枪与子弹  
机械身躯 (机械少女) - 228 - / 机器人 (仿生人) / 生化人



## 10. 四格漫画 232

Q版角色 - 232 - / 人物角色 / 拟人化角色 / 兽女 / 连环画类型 / 动物角色





# 序 言

喜欢画画的人，不论是否想要成为漫画家，似乎都是从画“人物”开始的。比如给自己喜欢的动画、漫画或者游戏中的角色画上武器，或者尝试着让自己的角色拥有更多漫画中的绝杀术等。

虽然很多人都是以这样的方式开始绘画，但最终立志成为漫画家的人并不多。如果要做一名职业漫画家，故事情节、画面设计及角色设定等重大课题就会横亘在你前进的道路上。

对于漫画作品中角色确立的重要性，某漫画杂志编辑曾说过：“如果确立了一个主人公，漫画可以连载一年；确立三个主人公的话，这部漫画就可以连载三年以上。角色的确立可不是一件容易的事情。”

有的人素描功底好，可素描作品能作为“角色”么？素描功底好不一定就表示画出的角色就会有魅力。

那么，“角色”究竟是什么呢？

对一部作品而言，角色就是让读者如痴如醉的原因所在。在创作角色时，你除了要担当“画家”、“摄影师”、“导演”之外，同时还需要站在“编剧”、“总导演”的立场上考虑问题。因此，本书按照漫画的代表性分类，对不同类型作品的创作倾向及其代表性角色形象分别进行了介绍。

对角色而言，发型与服装很重要，动作也很重要。但这些并不是角色的全部，准确把握“角色生活的世界”才是最重要的。

这就是角色的“世界观的构建”。擅长用大脑想象以及语言来构建世界观的人，会把自己对角色的设想一点点地表现在绘画之中。这对于“角色表现”的绘画能力来说，是非常重要的。

在绘画中，人们常会画出脑海中“似曾相识”的东西，而在画出这些“似曾相识”情景的过程中，“真正属于你自己的东西”才会慢慢出现。如果有人看了你的画作之后说“这都是我们以前在别处看到过的东西”，那么这时就是你该脱胎换骨、化茧成蝶的时候了。

本书的解说中或许有你不认同的部分，你可能会说“我是这样认为的”，“如果是我，会这样来画”，而这些不认同，正是你超越“似曾相识”阶段的关键所在。

创意，在身心放松时才会喷涌而出。

如果本书能成为你进行角色创作时信手翻阅的参考书，我将不胜荣幸。

Go office 林 晁

## 第1章

# 角色的创作方法



# 角色的4大类型头身比例

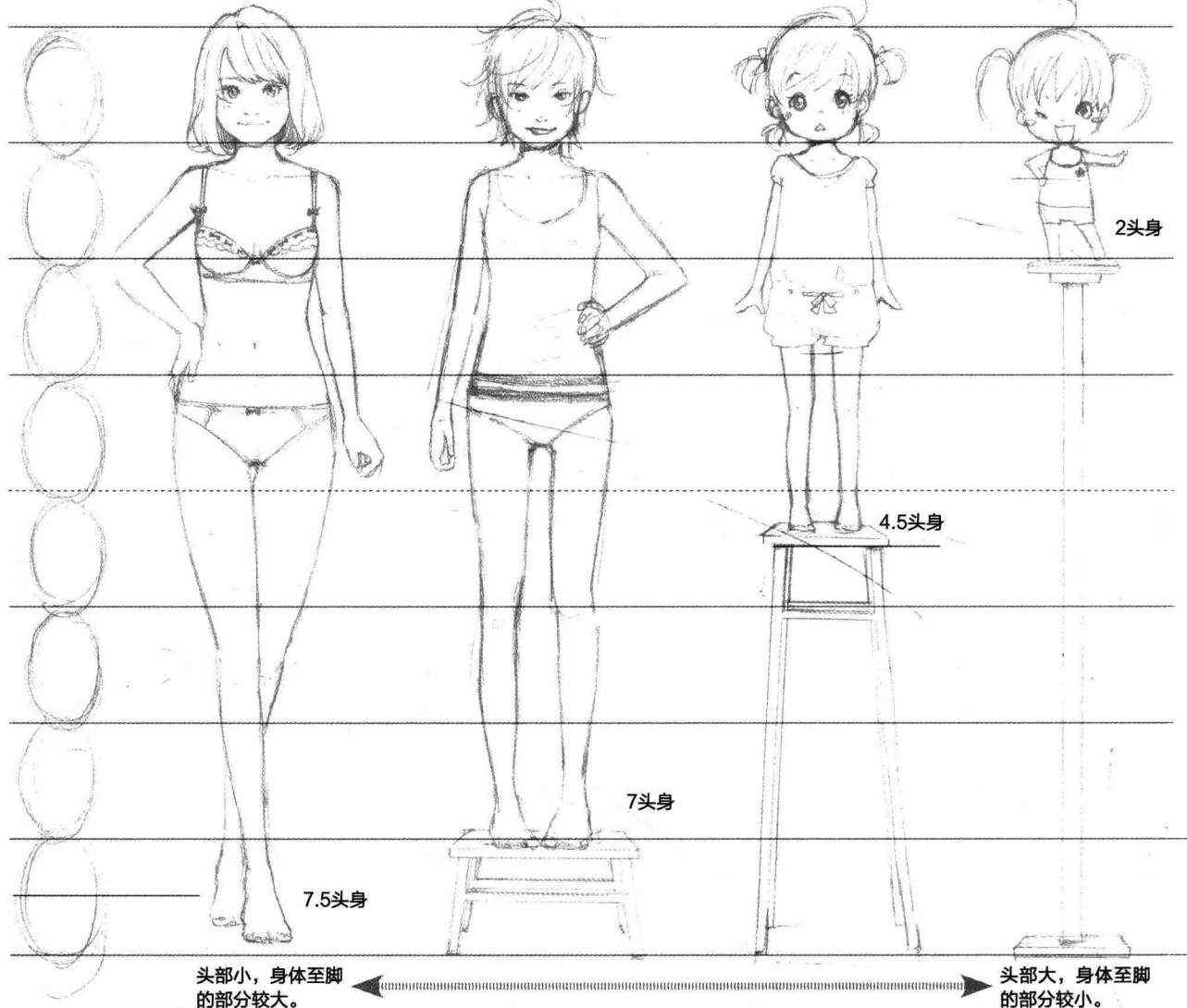
“头身”是通过头部占身体整体的大小比例来把握整个人体的比例平衡。在表现不同年龄阶段的角色时，一般会使用这种头身比的绘画方法。

7头身~  
成人类型

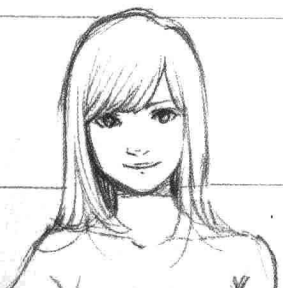
6~7头身  
少女类型

4~5头身  
儿童类型

2~4头身  
Q版角色类型



## ● 头身与肩宽



头身数大→肩部也比较宽→脸显得比较小(7.5头身~)



标准(6~7头身)



小妹妹→脸部与头部都比较大(4~5头身)

成人·姐姐 7~8头身  
儿童·妹妹 4~5头身  
十几岁 6~7.5头身  
万能——Q版角色 2~4头身

# 关东煮也有4头身

竹签较短的关东煮类型

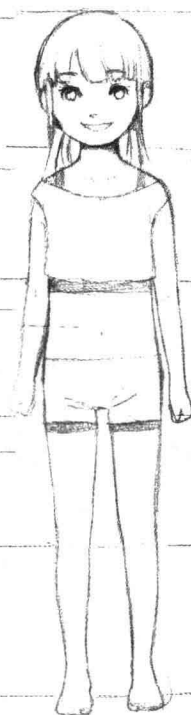
→4头身



儿童 (3-5岁)

竹签较长的关东煮类型

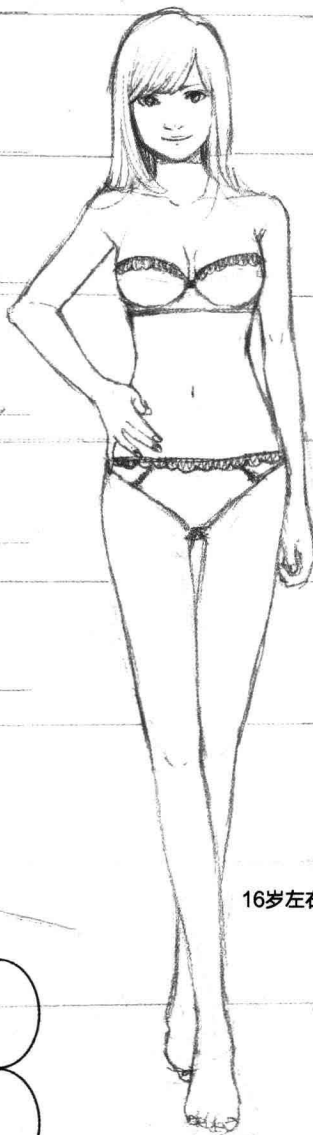
→5头身



少女 (6-12岁)

不规则的烤鸡肉串类型

→8头身



16岁左右~

竹签上东西较少的关东煮类型

→3头身



Q版角色

6头身



3头身



2头身  
Q版角色



# 面向不同读者对象的角色创作

创作角色时，首先要确定“作品是由谁来读的”，即要明确作品的读者群。

## 少年漫画

主要读者为十几岁的青少年。角色绘制为6~7头身。

在少年·青年漫画中，主角为女孩的作品屈指可数，在这类漫画中，女孩子多以女主角的身份出场。相对于作为主角的男孩，她们多扮演“姐姐”的角色，而且一般出场次数越多的角色，越是会不由自主地喜欢上男主角。



青梅竹马的女孩。这虽然是被主人公当妹妹看待的一个角色，但由于与主人公一起长大，也会表现出“姐姐”的感觉。落落大方、直白地表达自己的好感正是她的魅力所在。



同班同学。虽然是同龄人，但还是被主人公当作“大姐大”来对待。强势、爱管闲事，总是缠着主人公，个性骄横。

是爱管闲事的大姐吗?



性感的姐姐。对她的角色设定是不把主人公当“男人”看待的女生，性格方面暂不讨论，但她的暴露癖常常会让主人公尴尬不已。



同班同学中温柔地守护着主人公的大姐姐。当两个人独处时，会表现出倾心于男主角的一面。



主要读者对象为15~20岁的人群。角色绘制为6~8头身。

与少年漫画相比,这类作品中的女性角色更多的是以性感与华丽作为卖点。绘制女性角色时,要将男孩子丰富的“憧憬与想象”具体表现出来,比如“与男主角身份对等的感觉”、“姐姐的感觉”、“妹妹的感觉”等。



天真的邻家小妹。无忧无虑的“妹系”少女。大大的眼睛加上波浪卷发,表现出小家碧玉的感觉。



性感的“色”姐姐。无论和主人公有无血缘关系,都会以“女色”来诱惑主人公,并以此为乐。这样的角色在少年漫画中就有出现,但在青年漫画中,她将以更性感的姿态示人。



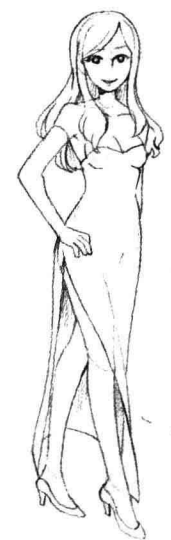
Q版角色,主要出现在四格漫画中。



泳装场景是对读者特别的额外奉献。可以参考平面写真来绘制。



让人敬佩的学姐。温柔可人,还有成年人的稳重。仅仅跟主人公打个招呼,都会让主人公心里小鹿乱撞。



根据读者对象年龄层的不同,有时作品中也会出现酒吧女角色。

主要读者为十几岁的人，角色绘制为5~7头身。

少女漫画的主角为青春期前后的女孩，多以“恋爱”为主题。与主要描写“动作”、“冒险”题材的少年漫画相比，少女漫画重在细致刻画女孩的烦恼及内在心理活动，与此同时，也会生动地描绘出其动作和行为。读者对象年龄越大，主角的形象就越像大人。



着力表现角色的开朗、活泼、阳光等感觉，绘制出她惹人喜欢的一面。她们并不都是绝世美女，大多有一些“小纠结”，也有自己的烦心事。



平时的打扮。超短裙+及膝袜表现出人物年轻的一面。平时可以从一些时装杂志以及周围人的打扮中获取灵感，不要把角色的衣服画得过于奇怪。



长长的波浪卷发及带有蕾丝花边的宽松连衣裙，将角色略带千金小姐感觉的大方气质淋漓尽致地表现了出来。

男孩子气的行动派



T恤与牛仔裤的搭配，角色给人以干练的感觉。若再加上一件小西装，则更增添帅气的感觉。

内衣打扮与泳装打扮一般不用来表现“性感”主题（大多在表现放松、烦恼、沉思等心境时出场）。

通过衣服表现出敌友角色的不同也很重要。



简单朴素系



华丽俊俏系

## 女性漫画

主要读者为20岁及以上人群，角色绘制为7~8头身。

女性漫画（Lady's comic）是在以前读少女漫画长大的一代成为白领或主妇以后出现的一类作品。作品以社会题材为主，涉及职场白领漫画及成年人的恋爱婚姻问题、育儿问题、婆媳问题等，从轻喜剧到情感剧，种类繁多。



与其说她“可爱”，不如说她“虽然可爱但又很酷”，角色设定及设计主要是为了表现女性复杂的“想被关注、想展示自己的心理”。很多作品是通过手部来表现其复杂心理的，所以与少年·青年漫画中的女子角色不同，这类作品中人物的手一般大而有力。

白领风格



略显华丽的主妇风格



对襟开衫、高领薄毛衣、及膝短裙等，表现出了成熟稳重的成年女性感觉及主妇的韵味。



女儿。也可能不是亲生女儿，而是丈夫与前妻所生的孩子。



裤装及开襟衬衣、外套等，给人以“外出装”或是职场白领的印象。



不论角色是已婚还是未婚，想要强调她的“女性”身份时，通常会突出其睫毛及嘴唇。此图表现出角色的成人气质及在服务行业中工作的感觉。



# 塑造角色性格的方法

角色的塑造不是“画出形态就结束了”，而是要通过“动作”来告诉读者“这是一个什么样的人”。绘制时，应该设定各种各样的“情景时间点”，将角色完整清晰地塑造出来。

## 1. 哪个是自己？

通过服装、性格及动作，可以将角色清晰地表现出来。尝试着绘制不同情景下的角色吧。

### ~基本人格与不同表情的自己：给角色增加些反差吧~

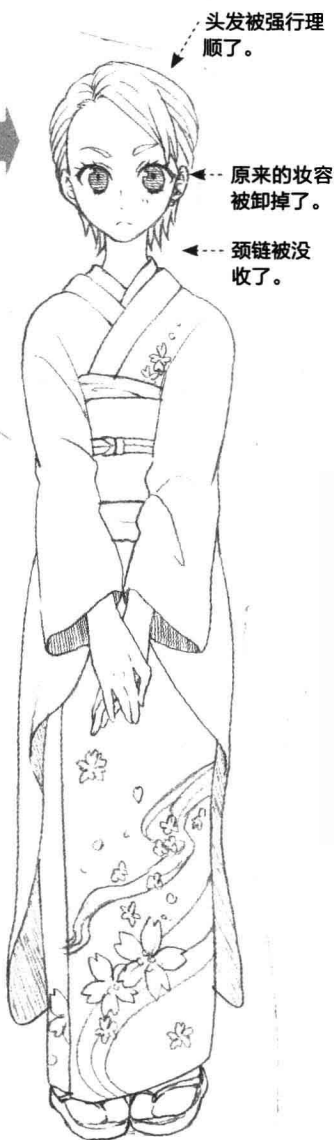
平时的自己 过度活泼的“我行我素”型少女



穿上和服



在前面装束的基础上直接穿上和服。说实话，此时和服完全不搭调。



顺从时的样子，手脚的姿势也被强制纠正过来了。  
给角色设计出平时的样子与穿上和服的样子，这样就会让角色的性格表现更丰富，人物性格更立体、厚重。