

超级

漫画素描技法

光影色调篇

C·C动漫社 编著



超级

漫画素描技法

光影色调篇



中青雄狮

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由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。

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
010-50856028
E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法. 光影色调篇 / C·C 动漫社编著. - 2 版. - 北京: 中国青年出版社, 2015.8

ISBN 978-7-5153-3521-6

I. ①超… II. ①C… III. ①漫画-素描技法 IV. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 164070 号

超级漫画素描技法: 光影色调篇

C·C 动漫社 编著

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) 50856188 / 50856199

传 真: (010) 50856111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑: 张海玲

封面制作: 邱 宏

印 刷: 北京盛彩捷印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 11.5

版 次: 2015 年 12 月北京第 2 版

印 次: 2015 年 12 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-3521-6

定 价: 47.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 50856188 / 50856199

读者来信: reader@cypmedia.com

投稿邮箱: author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

第1章

光影与色调的基础知识

1. 点线面	6
1.1 点阵	6
1.2 线条	7
1.3 集中线	9
1.4 网纹	10
1.5 渐变	11
2. 光影的基础知识	12
2.1 光影的原理	12
2.2 不同光照下的光影效果	13
2.3 光影的强弱表现	19
2.4 不同风格的光影效果	20
3. 色调的基础知识	22
3.1 色调的种类	22
3.2 不同的刮削方法	25
3.3 色调的应用	29



第2章

光线运用的基础知识

1. 人物特写的光影表现	34
1.1 眼睛的表现	34
1.2 嘴唇的表现	36
1.3 手与手臂的表现	37
1.4 腿部与脚的表现	38
1.5 头发的表现	39
2. 人物整体的光影表现	43
2.1 表现男性的肌肉	43
2.2 表现女性的丰满	44
2.3 表现个性	45
2.4 表现速度	46
2.5 表现服饰的质感	47
3. 自然元素和景物的光影表现	51
3.1 火焰和火光	51
3.2 水面	52
3.3 树木	53
3.4 砖墙	54
3.5 日出和夕阳	55
4. 小道具的光影表现	56
4.1 包	56
4.2 配饰	57
4.3 首饰	58
4.4 食物	59
4.5 文具及书本	60



第3章

色调的实践与应用

1. 色调应用的相关知识62
 - 1.1 色泽的表现62
 - 1.2 物体固有色的表现63
 - 1.3 保持色调平衡的方法64
 - 1.4 阴影的色调表现方法66
 - 1.5 添加色调的方法67
 - 1.6 重叠技巧的运用68
 - 1.7 各种特殊的刮削技巧71
2. 人物身体的色调表现72
 - 2.1 面部的表现72
 - 2.2 眼睛的表现73
 - 2.3 头发的表现74
 - 2.4 手指臂和手的表现75
 - 2.5 腿和脚的表现76
 - 2.6 身体局部的表现77
 - 2.7 服饰的表现79
3. 不同光源下的色调表现82
 - 3.1 右面的侧顺光82
 - 3.2 左面的侧顺光83
 - 3.3 侧光84

- 3.4 侧逆光85
- 3.5 顶光86
4. 背景的色调表现87
 - 4.1 樱花87
 - 4.2 云88
 - 4.3 光电特效90



第4章

光影效果的表现

1. 表现人物情感94
 - 1.1 吃惊94
 - 1.2 愤怒97
 - 1.3 恐惧100
 - 1.4 高兴103
 - 1.5 悲伤106
2. 表现梦幻效果109
 - 2.1 温暖109
 - 2.2 恋爱111
 - 2.3 梦境112
 - 2.4 纯洁114
 - 2.5 灵动115

3. 影子的表现·····	116
3.1 地上的影子·····	116
3.2 墙上的影子·····	117
3.3 台阶上的影子·····	118
3.4 水中的倒影·····	119
3.5 镜子中的影子·····	120



第5章

光影色调的综合运用与表现

1. 色调稿·····	122
1.1 网点的制作流程·····	122
2. 光影稿·····	126
2.1 色块的添加流程·····	126
3. 不同自然现象的表现·····	130
3.1 日出·····	130
3.2 正午·····	132
3.3 夕阳·····	134
3.4 星空·····	136
3.5 月亮·····	138
3.6 云朵·····	140
3.7 闪电·····	142
3.8 雪·····	144
3.9 雨·····	146
4. 不同景物的表现·····	148
4.1 草地·····	148
4.2 树木·····	150
4.3 山峦·····	152

4.4 岩石·····	154
4.5 泥土路·····	156
4.6 石砖路·····	158
4.7 池塘·····	160
4.8 小溪·····	162
4.9 瀑布·····	164

5. 不同场景的表现·····	166
5.1 海滩·····	166
5.2 雪景·····	168
5.3 城市街道·····	170
5.4 校园·····	172
6. 不同物品的表现·····	174
6.1 食品·····	174
6.2 服饰·····	178
6.3 配饰·····	182



超级

漫画素描技法

光影色调篇



中青雄狮

第1章

光影与色调的基础知识

1. 点线面	6
1.1 点阵	6
1.2 线条	7
1.3 集中线	9
1.4 网纹	10
1.5 渐变	11
2. 光影的基础知识	12
2.1 光影的原理	12
2.2 不同光照下的光影效果	13
2.3 光影的强弱表现	19
2.4 不同风格的光影效果	20
3. 色调的基础知识	22
3.1 色调的种类	22
3.2 不同的刮削方法	25
3.3 色调的应用	29



第2章

光线运用的基础知识

1. 人物特写的光影表现	34
1.1 眼睛的表现	34
1.2 嘴唇的表现	36
1.3 手与手臂的表现	37
1.4 腿部与脚的表现	38
1.5 头发的表现	39
2. 人物整体的光影表现	43
2.1 表现男性的肌肉	43
2.2 表现女性的丰满	44
2.3 表现个性	45
2.4 表现速度	46
2.5 表现服饰的质感	47
3. 自然元素和景物的光影表现	51
3.1 火焰和火光	51
3.2 水面	52
3.3 树木	53
3.4 砖墙	54
3.5 日出和夕阳	55
4. 小道具的光影表现	56
4.1 包	56
4.2 配饰	57
4.3 首饰	58
4.4 食物	59
4.5 文具及书本	60



第3章

色调的实践与应用

1. 色调应用的相关知识62
 - 1.1 色泽的表现62
 - 1.2 物体固有色的表现63
 - 1.3 保持色调平衡的方法64
 - 1.4 阴影的色调表现方法66
 - 1.5 添加色调的方法67
 - 1.6 重叠技巧的运用68
 - 1.7 各种特殊的刮削技巧71
2. 人物身体的色调表现72
 - 2.1 面部的表现72
 - 2.2 眼睛的表现73
 - 2.3 头发的表现74
 - 2.4 手指臂和手的表现75
 - 2.5 腿和脚的表现76
 - 2.6 身体局部的表现77
 - 2.7 服饰的表现79
3. 不同光源下的色调表现82
 - 3.1 右面的侧顺光82
 - 3.2 左面的侧顺光83
 - 3.3 侧光84

- 3.4 侧逆光85
- 3.5 顶光86
4. 背景的色调表现87
 - 4.1 樱花87
 - 4.2 云88
 - 4.3 光电特效90



第4章

光影效果的表现

1. 表现人物情感94
 - 1.1 吃惊94
 - 1.2 愤怒97
 - 1.3 恐惧100
 - 1.4 高兴103
 - 1.5 悲伤106
2. 表现梦幻效果109
 - 2.1 温暖109
 - 2.2 恋爱111
 - 2.3 梦境112
 - 2.4 纯洁114
 - 2.5 灵动115

3. 影子的表现·····	116
3.1 地上的影子·····	116
3.2 墙上的影子·····	117
3.3 台阶上的影子·····	118
3.4 水中的倒影·····	119
3.5 镜子中的影子·····	120



第5章

光影色调的综合运用与表现

1. 色调稿·····	122
1.1 网点的制作流程·····	122
2. 光影稿·····	126
2.1 色块的添加流程·····	126
3. 不同自然现象的表现·····	130
3.1 日出·····	130
3.2 正午·····	132
3.3 夕阳·····	134
3.4 星空·····	136
3.5 月亮·····	138
3.6 云朵·····	140
3.7 闪电·····	142
3.8 雪·····	144
3.9 雨·····	146
4. 不同景物的表现·····	148
4.1 草地·····	148
4.2 树木·····	150
4.3 山峦·····	152

4.4 岩石·····	154
4.5 泥土路·····	156
4.6 石砖路·····	158
4.7 池塘·····	160
4.8 小溪·····	162
4.9 瀑布·····	164

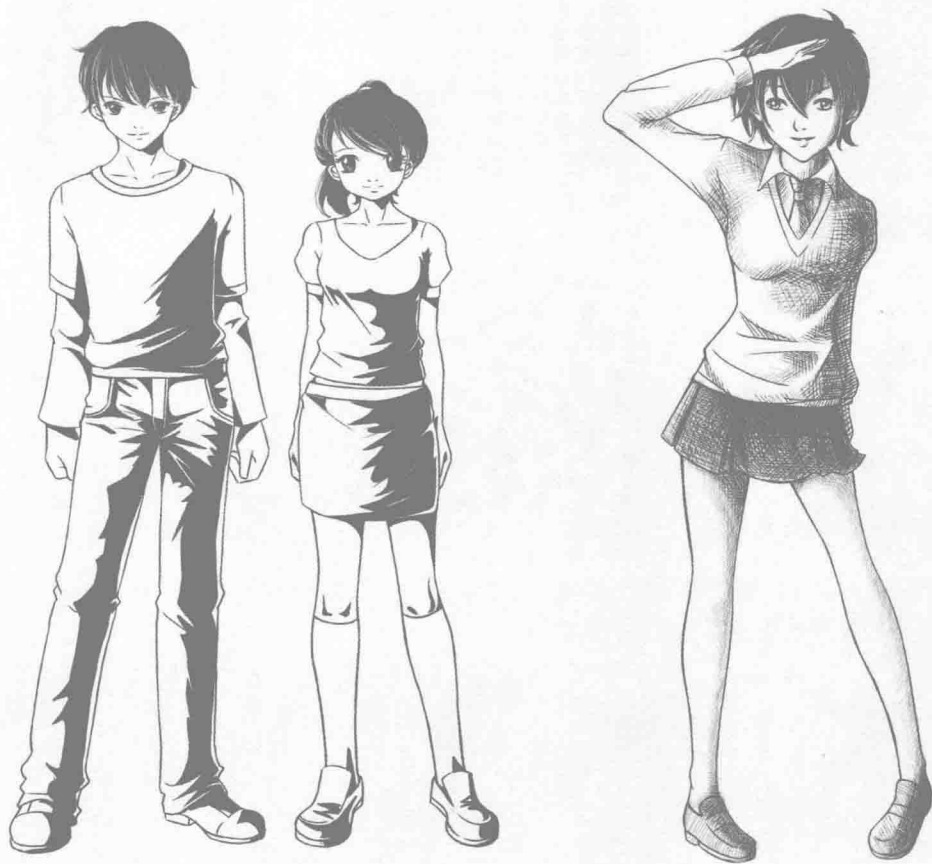
5. 不同场景的表现·····	166
5.1 海滩·····	166
5.2 雪景·····	168
5.3 城市街道·····	170
5.4 校园·····	172
6. 不同物品的表现·····	174
6.1 食品·····	174
6.2 服饰·····	178
6.3 配饰·····	182



第1章

光影与色调的基础知识

漫画中光影与色调的添加都是为了更好地表现物体。光影与色调是完全不同的，光影主要通过明暗灰，以及排线和线条来表现，而色调通过粘贴网点来表现。下面我们通过本章来简单了解一下光影及色调的一些基础知识。



1

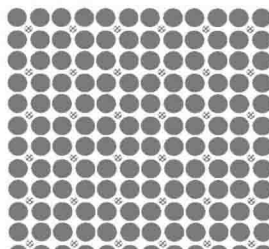
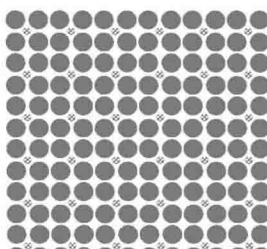
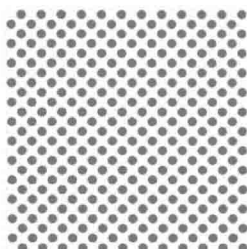
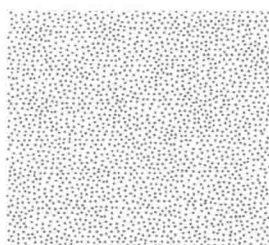
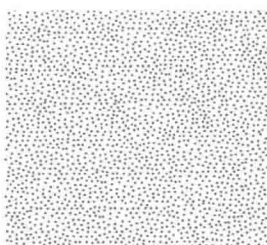
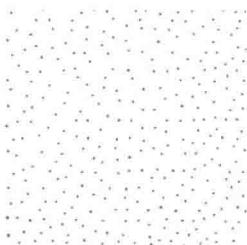
点线面

点、线、面是绘画的三大构成要素，我们把点、线、面巧妙地结合起来并用于漫画中，可为漫画中平淡的黑白画面增添光彩。

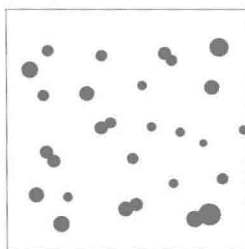
1.1 点阵

点阵是由许多单位点组成的图案，这些单位点可以是圆点、空心点，还可以是一些小图形等。

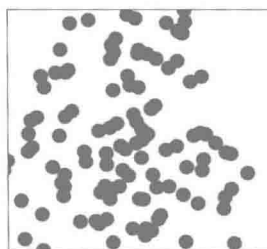
● 绘制正确的点阵



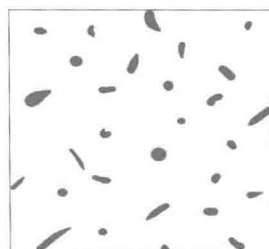
● 绘制失败的点阵例子



点的大小和间距差异较大。

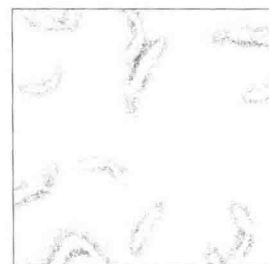
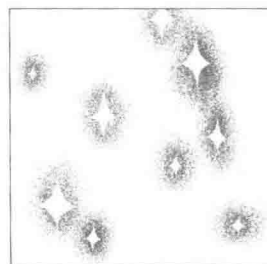
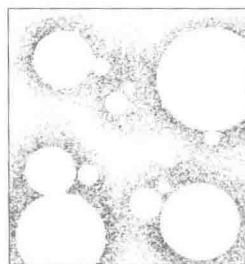


点阵过密。



点阵过于松散，不成形状。

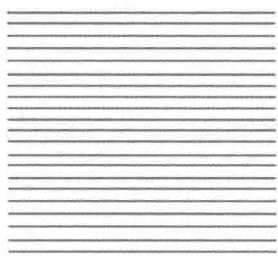
点阵的类型很多，并不单局限于规范均匀的点阵。通过把单位点有序地组合起来，能变换出如下所示的多种形式的点阵，但是一定要避免出现上面列出的错误。



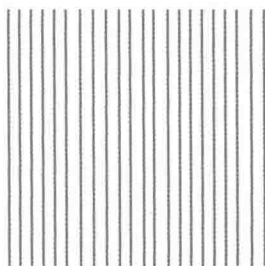
1.2 线条

线条主要分为直线和曲线。在徒手绘制直线的时候不用画得笔直，最重要的是保持力度的统一和间距的均匀。当然，根据画面的需要，也会绘制不同力度和不同间距的直线，但那绝不是杂乱无章的，而是很有秩序的。

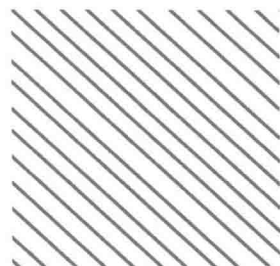
● 不同方向的直线



沿直尺横向绘制直线。

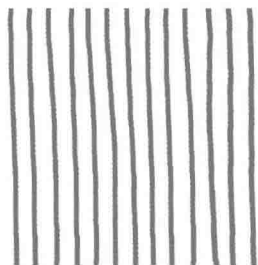


竖线

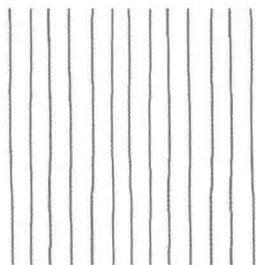


斜线

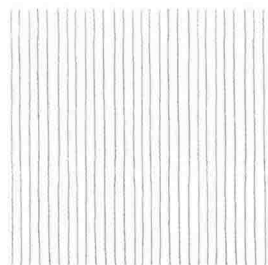
● 运用不同力度画出不同粗细的直线



重



中



轻

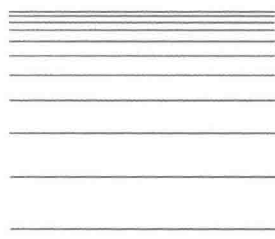
● 绘制不同效果的直线



宽度均匀的线条。

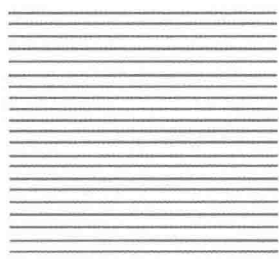


快速拉出的线条。

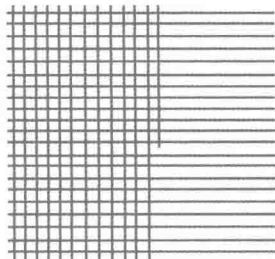


将宽度渐变运用到直线中。

● 十字交叉线的绘制步骤



① 画出间距相等的横线。

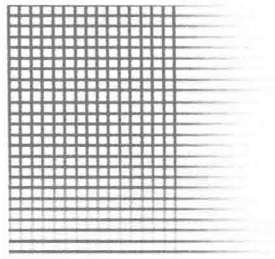


② 叠加间隔相等的竖线。

● 渐变十字交叉线的绘制步骤

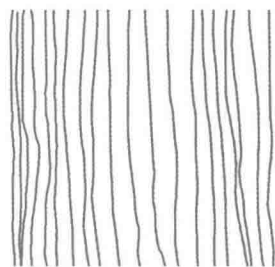
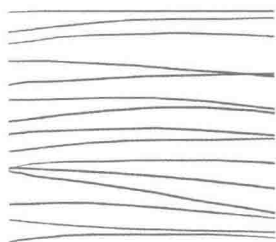
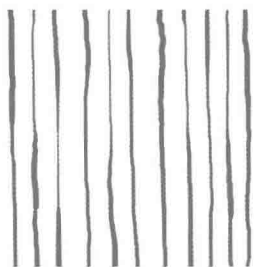


① 快速地拉出渐弱横线。



② 叠加快速拉出的渐弱竖线。

● 绘制失败的线条例子



● 不同方向的波浪线



横向



纵向

● 规则波浪线与不规则波浪线



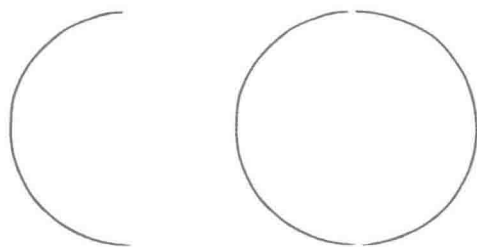
间距均匀, 弧度较小的波浪线。



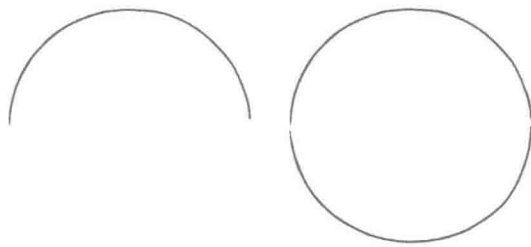
弧度较小, 随意排列的不规则波浪线。

● 以曲线画圆弧

曲线在漫画中也很重要, 在绘制人物和道具的外轮廓时常会用到各种不同的曲线。

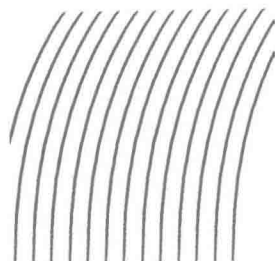


左右弧线画圆。

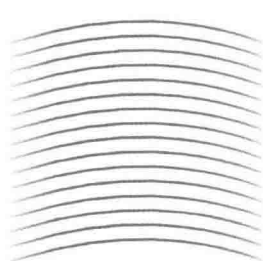


上下弧线画圆。

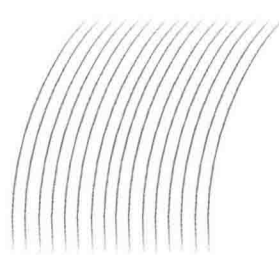
● 运用不同力度画出浓淡不同的曲线



重



中



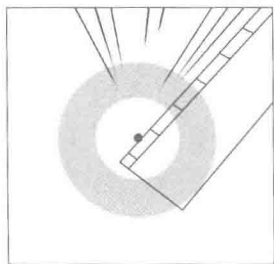
轻

1.3 集中线

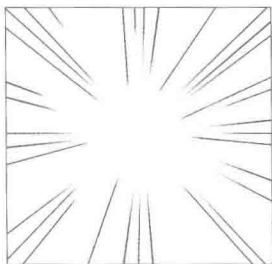
集中线把直线围绕中心点呈放射状排列起来。常用来表现闪光、强光和爆炸等效果。

● 发散点在中间

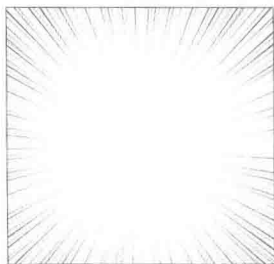
这是最常见的情况,可将人们的视线引向画的中央。其绘制方法如下。



① 定好中心点后将直尺靠牢中心点绘制直线。



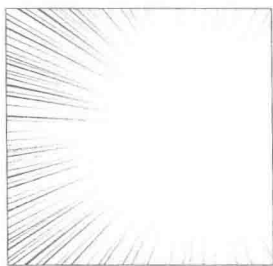
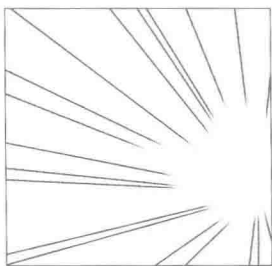
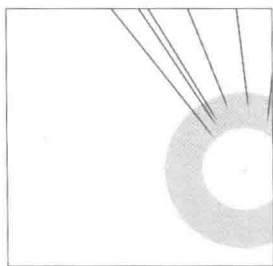
② 沿中心点一边旋转直尺,一边画线。



③ 根据需要可进行加密。

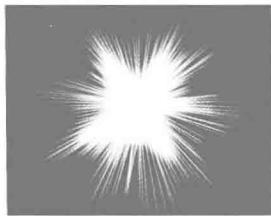
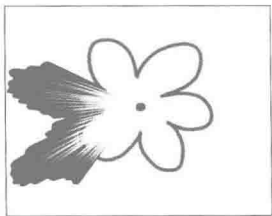
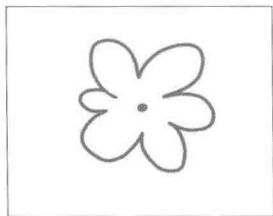
● 发散点在一旁

中心点不一定非要在画面中间,可以在旁边甚至是在画纸以外的地方。



● 强光效果

调整集中线的收笔位置,并加密排列线条,再将外围涂黑,就形成了强光效果。



● 把集中线运用到画面中



单纯的线稿表现。



添加速度线后的效果。

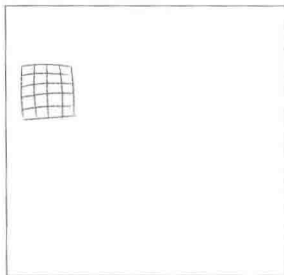


黑底的强光效果。

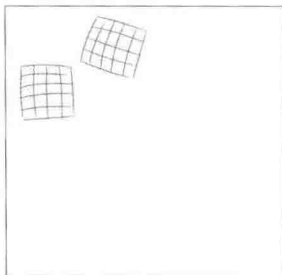
1.4 网纹

网纹在漫画中的用途非常广泛,它包括网格纹和波线纹等。下面我们就来学习怎样绘制这些网纹图案。

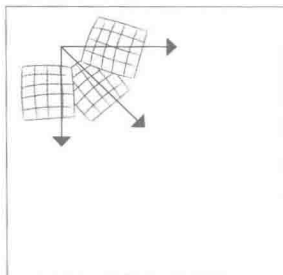
● 网格纹



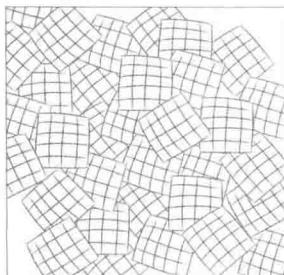
① 先画出一小块方形的网纹图案。



② 旋转角度后再画出一小块方形的网纹图案。

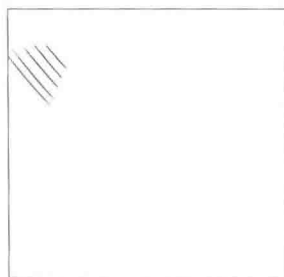


③ 在中间添加一块网纹。

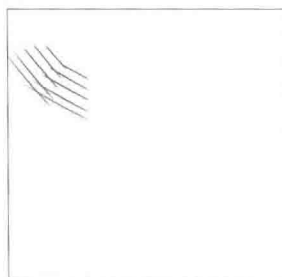


④ 继续重复添加网纹,完成绘制。

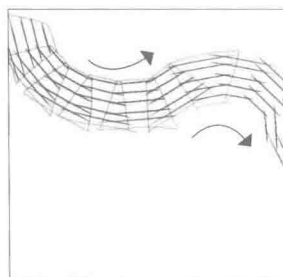
● 波线纹



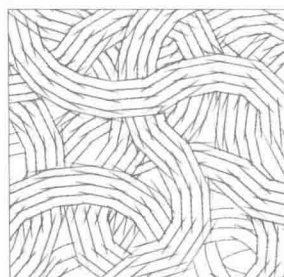
① 用横线画出一小块梯形的网纹图案。



② 稍微旋转角度后再画出一小块梯形的网纹图案,与前面重叠。



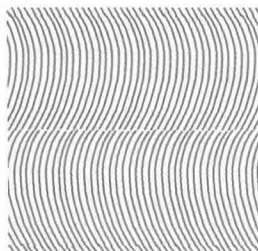
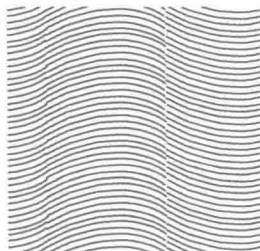
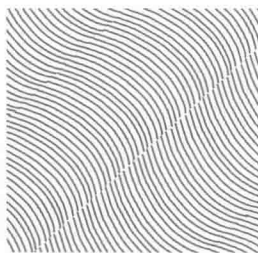
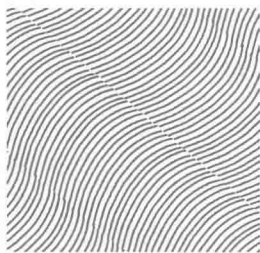
③ 继续绘制,到适当位置后再使用一个倒梯形来改变方向。



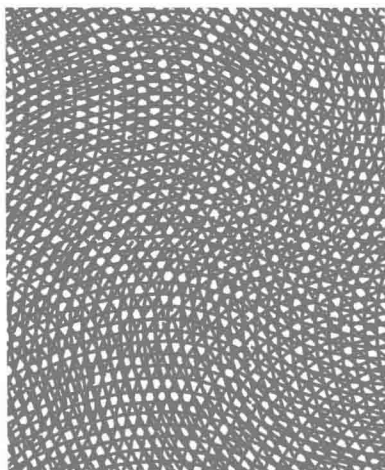
④ 继续重复添加网纹,完成绘制。

● 波浪形网纹

把四个角度不同的波浪线图案重叠在一起就形成了波浪形网纹。

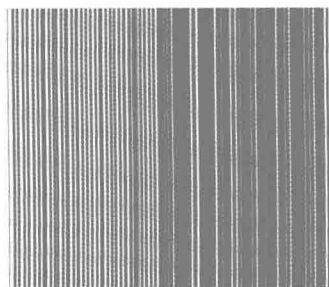


波浪形网纹图案绘制完成

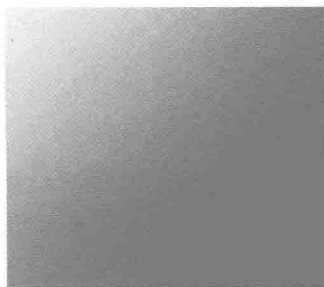


1.5 渐变

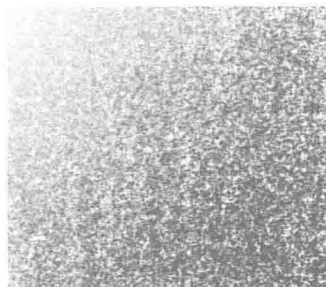
在漫画中也经常使用渐变效果来表现光影。这些渐变可能是由线条组成的,也可能是一个块面或点阵等。



直线



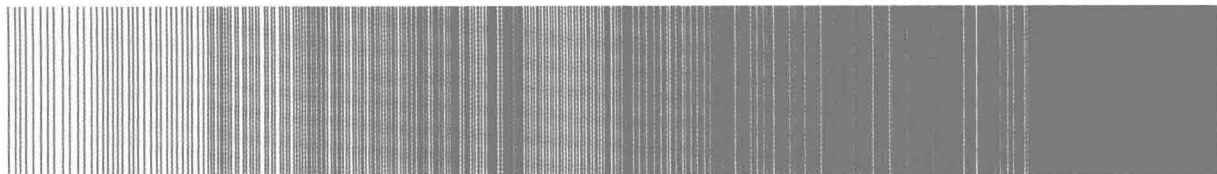
块面



点阵

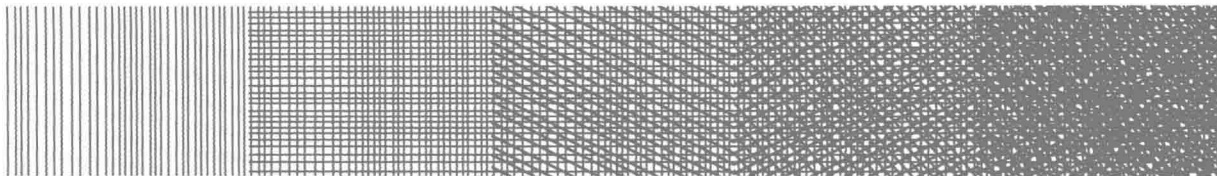
● 竖线的渐变

竖线渐变是通过线的疏密、重叠来体现的。



● 交叉线的渐变

交叉线渐变是通过不同方向的线的叠加来体现的。



● 块面的渐变

块面的渐变是通过明度的变化来体现的。



● 点阵的渐变

点阵的渐变是通过点的密度变化来体现的。

