



初中级动漫专业教材

君君卡通

FROM HERE TO
IMPROVE COMIC SKILLS

漫画

从这里升级



健一
张晓波 著

江西美术出版社



MAN

漫画

HUA

从 这 里 升 级

健一 张晓波 著

CHONGZHELI

SHENGJI

图书在版编目 (CIP) 数据

漫画从这里升级 / 健一, 张晓波著. —南昌: 江西美术出版社, 2008.6

ISBN 978-7-80749-501-7

I. 漫… II. ①健… ②张… III. 动画—技法 (美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 076961 号

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可, 不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

版权所有, 侵权必究

本书法律顾问: 江西中戈律师事务所

漫画从这里升级

健一 张晓波 著

江西美术出版社出版 (南昌市子安路 66 号)

邮编 330025 电话 0791-6565832

<http://www.jxfinearts.com>

新华书店发行

深圳市福威智印刷有限公司印刷

2008 年 6 月第 1 版

2008 年 6 月第 1 次印刷

开本 889 × 1194 1/16

印张 6 印数 5000

ISBN 978-7-80749-501-7

定价 35.00 元

CONTENTS

目录

序 言	1
第一章 画手装备	2
第二章 基础知识	4
第三章 背景	12
第四章 动作	54
第五章 漫画镜头	67
第六章 精彩插画步骤欣赏	89





作者介绍



健一 中国当代漫画家

现居北京，满族，生于汉中

1997-2000 年于西安美术学院学习绘画

2001 年6月于北京创作漫画至今



张晓波（波子） 电影学院动画专业

现居北京

在作品中融入了古今中西方美术元素，
浓重的色彩，新颖的构图，形象设计唯美，
值得学习

X U Y A N

序言

当你身穿米奇T恤在街上闲逛，当你在电影院疯狂地迷上变形金刚，当你沉迷在玩具店里淘着各种卡通玩偶，当你被网络游戏的华丽动作所吸引，当你亲身体验GOSPLAY时，你可曾想过这些都源自于动漫的力量，这是可以改变少年人生取向、可以带来巨大商业利润、可以创造虚拟偶像、可以让每个人都充满青春活力的时代。这就是这个世界的第九艺术——动漫。如果你喜好动漫，如果你关注动漫，如果你追随动漫，你一定想知道那些美丽的画面是如何产生的吧？那么我将会在这个美丽的画册中告诉你应该怎么去做，以及你需要让自己如何装备才能画得更好。希望里面的每一幅作品都能得到读者的喜爱，愿大家通过作品绘制更加了解绘画工具的运用，更好更快捷的创作会使你感到更快乐。愿我们结伴而行，一同在这条美丽的道路上越走越远。



第一章 画手装备

HUASHOUZHUANGBEI



在我们开始为你介绍漫画高级技巧前，我们要确认你是否为基础知识的学习做好了准备。我们来看一下你所需要的材料：铅笔、钢笔、刷子、墨水、橡皮和纸，还有如何在特定情况下选择使用不同材料的技能。此外，如果你想使你的画有强大的影响力，你还需要掌握扎实的图片设计原理和色彩理论基础。如果理论不是你的强项或者你宁愿去做别的事情，先不要着急。这就是一个你必须要把理论付诸实践的例子，如果你真的想成为一名漫画家的话。坚持不懈，不久你就会发现这些规则和理论开始变成老习惯，你也会开始理所当然地应用这些理论。

很多漫画家在他们的发展初期时常犯的同一个错误是买来各种不同的材料，以为这样会让他们成为更好的漫画家。可你需要的并没有多少。

铅笔

铅笔等级分为3种：3号铅笔硬，1号铅笔软，在学校和家中常用的是2号铅笔。2号铅笔作为一般用途很合适，但是较硬的例如3号铅笔在速写光线时会更有用。较软的1号铅笔能帮你加深图画。而用2号自动铅笔能画固定不变的线条，普通2号铅笔要定期削尖。



你会画一些框架来帮助你塑造图画，而这些框架及任何绘画过程中所犯的错误需要被擦除。任何橡皮都应该能做到这一点——只是要确定它能擦得干净。



纸

本书里的大部分画都是在廉价的复印用纸上画的。如果其他所用绘画材料并不高级，就不用担心纸的质量。





钢笔

传统漫画家用金属头钢笔和黑色墨水。这种钢笔可以根据按压在纸上的强弱画出不同浓度的线条。一种相对简单的选择是用高质量的软笔尖绘画钢笔。



软笔和墨水

软笔和一些黑色墨水可以制造出一系列不同的效果。需要大面积纯黑色处理时可以采用这种方法。一些漫画家就用软笔画所有黑色线条。要选用质量好的软笔，白色墨水可以用于遮盖错误和增加效果。

绘图板

汉王 创艺大师 0806(无线无源笔)是由中国 IT 优秀企业——汉王科技推出的，中国首款自主研发，具有专业级品质、普及型优良性价比的绘图用数位板。它的顶尖的绘图板工业设计和无线无源绘图笔技术，特别适用于设计者、美术相关专业师生、广告公司与设计工作室、Flash 矢量动画制作者、家庭 DV 爱好者、准专业 DV 制作者，以及电脑绘画爱好者及入门级用户。





色彩

不久前，漫画家们还在用水彩或丙烯颜料手工上色。现在，大部分漫画作品都是通过电脑来上色，本书中的大部分图画都是通过电脑上的色。如果你没有电脑或合适的软件来加色，没关系，过去的上色方法也可以制造出绝佳的色彩效果。

构图

构图是在绘画时需要考虑的最重要的方面之一，其关键在于你想在画中包含哪些元素和把它们放在画的哪一部分。这也许听起来简单，但是好的构图是要花些心思的。

基础规则

这里，我们来看一些最基础的构图规则。了解这些规则会帮助你在绘画时做出相关的决定。要记住：没有完全相同的两幅画，有时有必要打破规则，但话说回来，只有当你真正了解这些规则时，你才能成功地打破它们。

肖像模式

宽比长短的画被称为肖像模式。在本页中所显示的这幅 Magnus 的画就是肖像模式。



① 定位欠佳

人们在拍照时，你会惊讶地发现他们经常会无意识地把焦点放到不正确的地方。像这幅图，Magnus的头部，处在整个框架的正中间。这种情况也会在绘画时出现。在这幅图中，Magnus的位置被放置得太靠下了，他的头处在框架一半的位置，绿色线为一半的标记。在Magnus头的上方还有很大一块空着的地方，看上去他好像要掉到画外面去了似的。



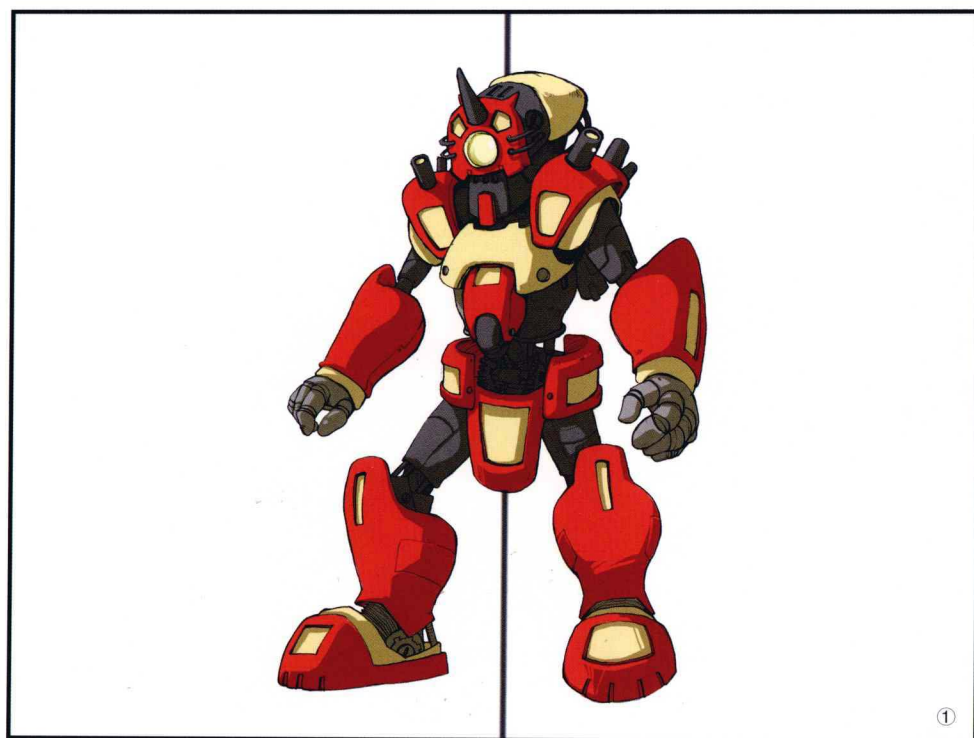
② 垂直定位

一个物体在框架中的高度被称为垂直定位。这幅图就是个很好的垂直定位的例子。Magnus在框架中被摆放得很巧妙，没有过多的空闲空间，他的身体部位也没有被剪掉。



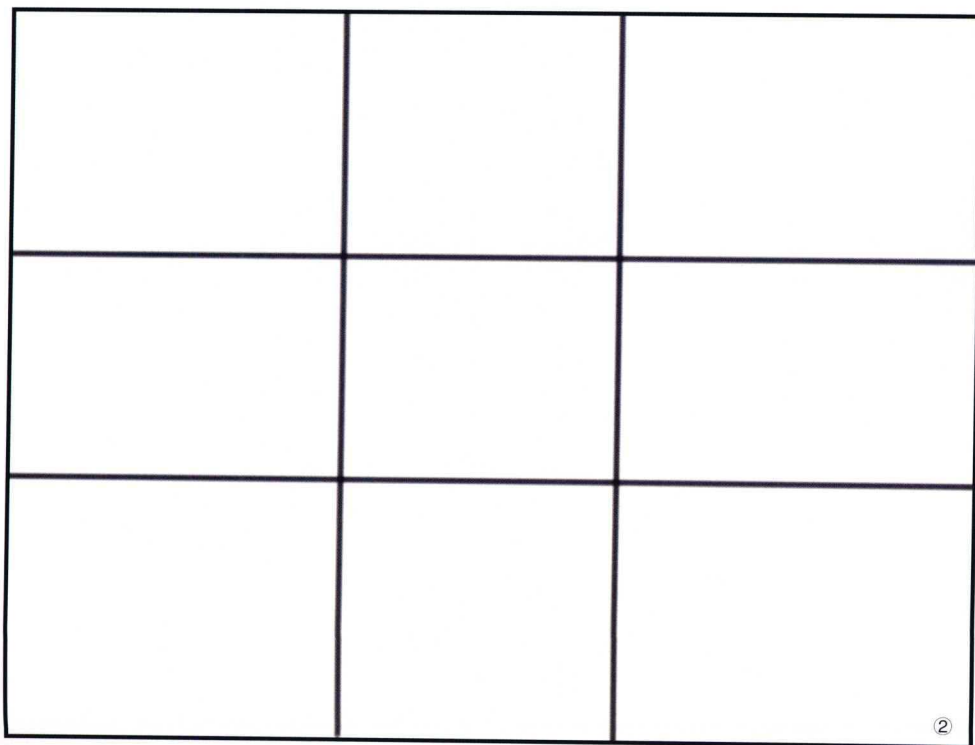
风景画模式

在本页中的画都是长比宽短的画，这种类型的画被称为风景画模式。这种模式通常在摄影师和艺术家拍广角画面时采用。



① 水平定位

物体与画宽同高的模式被称为水平定位。在这幅画中，Magnus被放置在正中央。虽然这种放置依靠其他因素有时会好用，但通常这种放置看上去会显得无聊，因此应该避免如此放置。

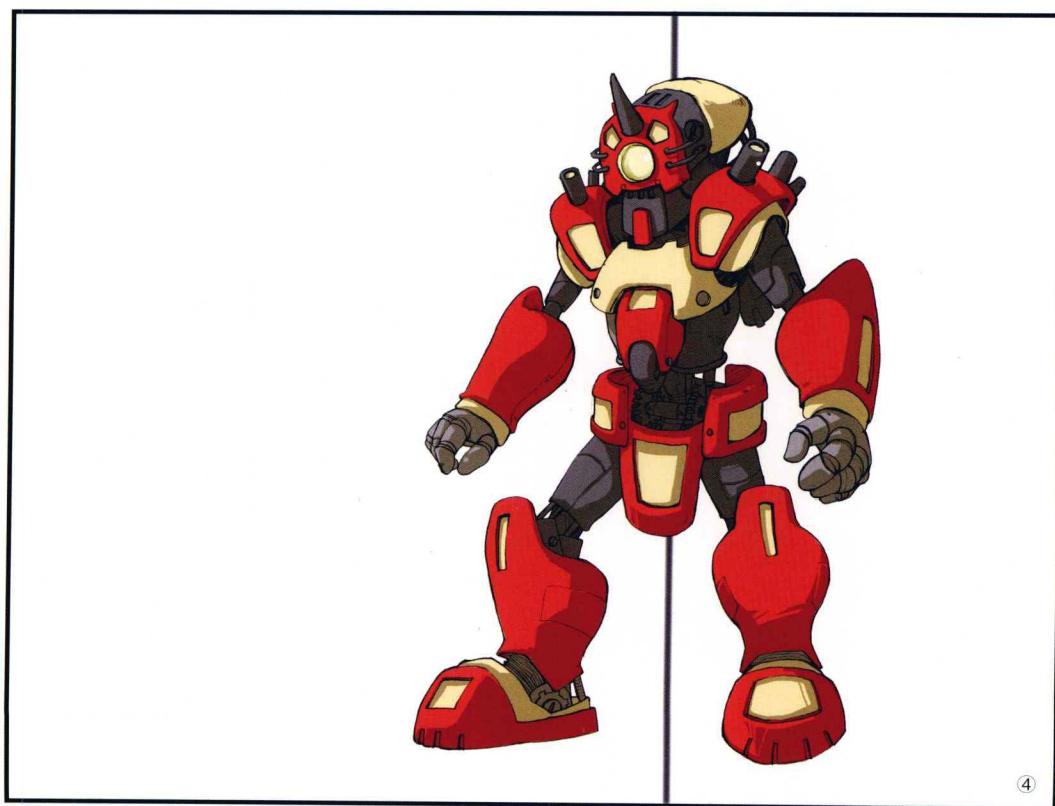
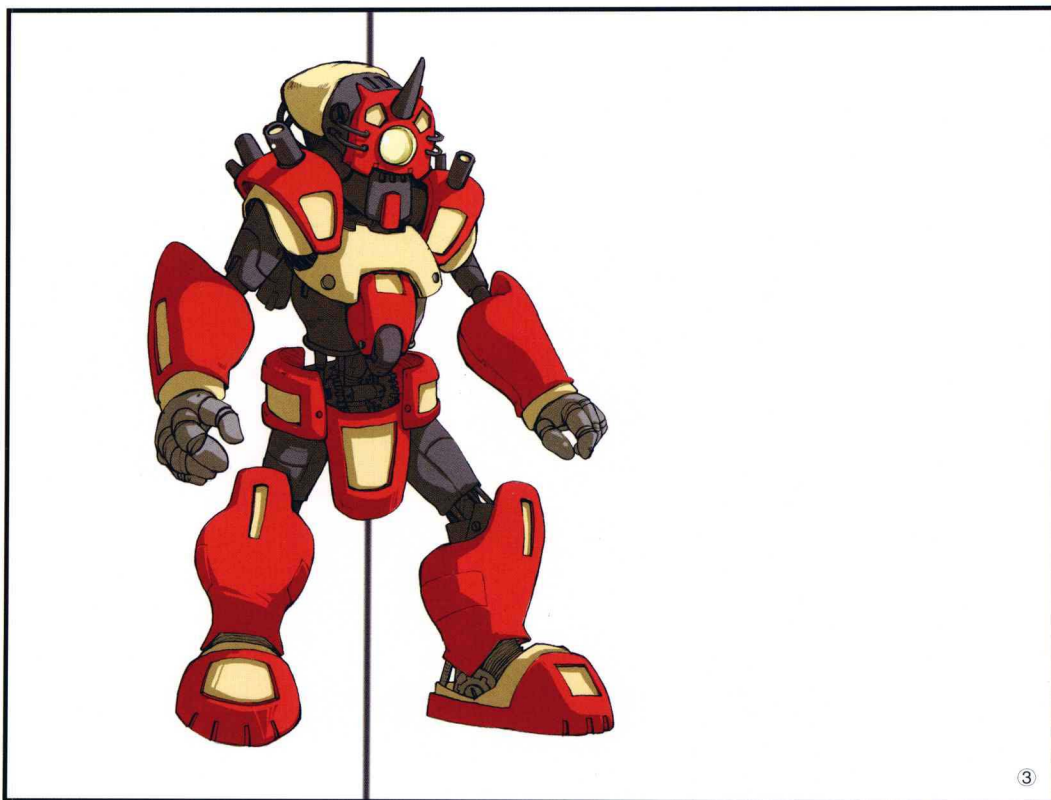


② 黄金分割

人们普遍认为，如果画中的物体被放置在左心或右心效果会更好。古希腊的艺术家们想出一种复杂的叫做黄金分割的几何方程式，而现今的艺术家仍在使用此规则。简单地说，这种方法是指物体应该放在从画面边缘算起，刚刚超过三分之一的地方的方式。

③ - ④ 向左或右移动

把 Magnus 向左移或向右移，并把他大约放置在黄金分割线上，画马上就会变得有趣起来。Magnus 的身体角度也改变了他与画面中其余空间的关系。在画③中，他在望着画中，这时可以加入我们之后想加入的任何背景。画④与画③相反，因为 Magnus 的角度远离画面的主要空间。

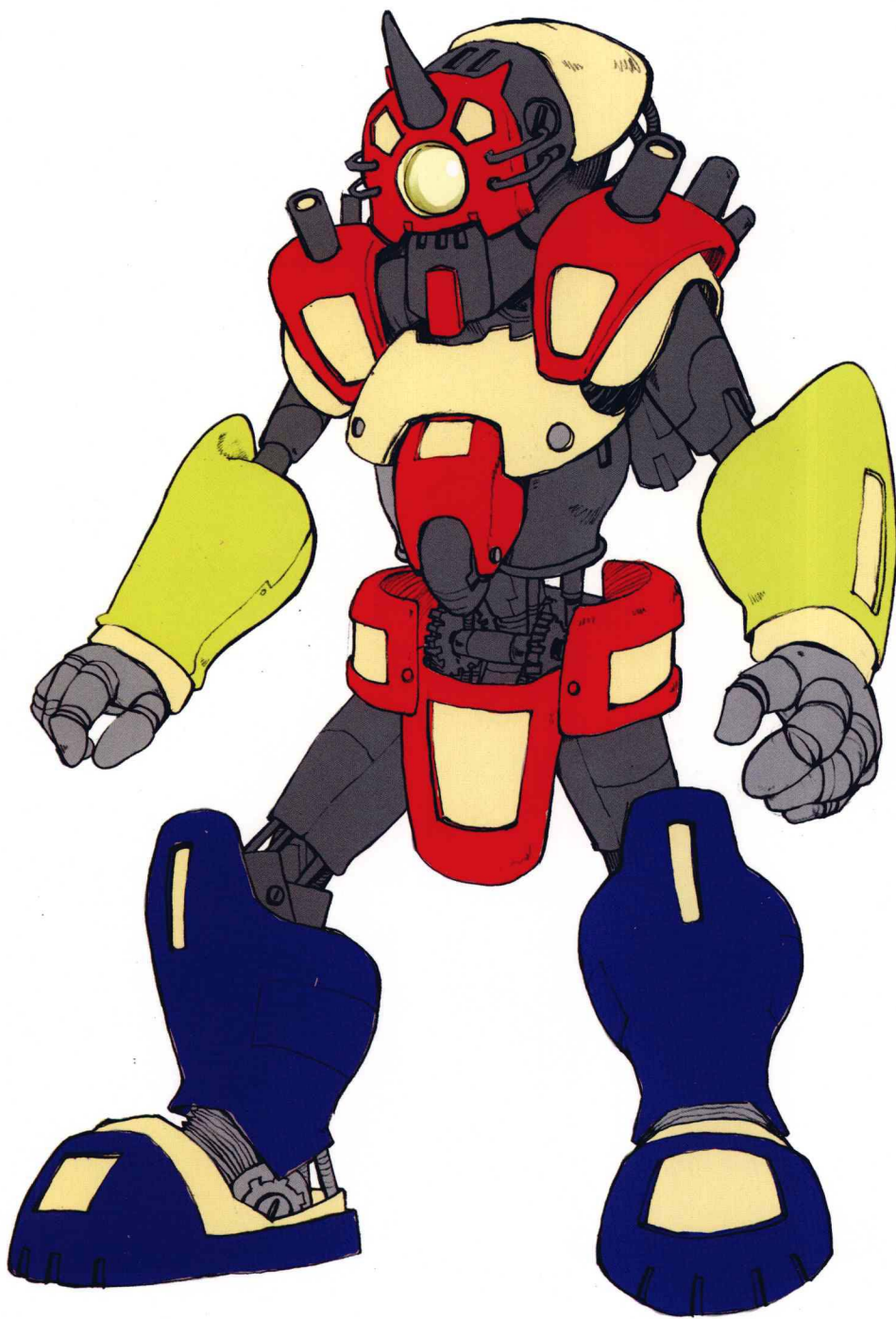


色彩理论

你使用的颜色将对画面的最终外观和感觉产生重要影响。这里，Magnus 得意地向你示范一些简单的色彩组合。这些色彩组合的规则同样也适用于创建背景色彩。

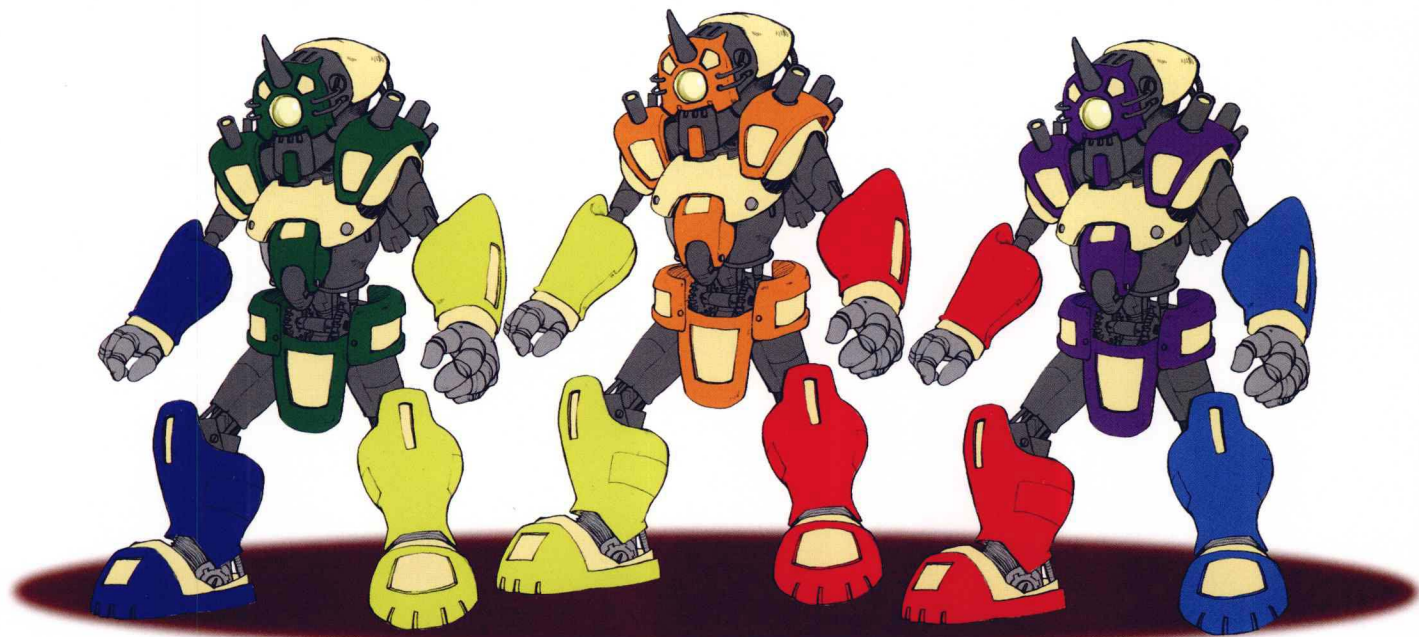
① 原色

红色、蓝色和黄色是原色，也是所有其他颜色相混合的基础。如果你只有三色铅笔、钢笔或油漆，尽可选择这些颜色。



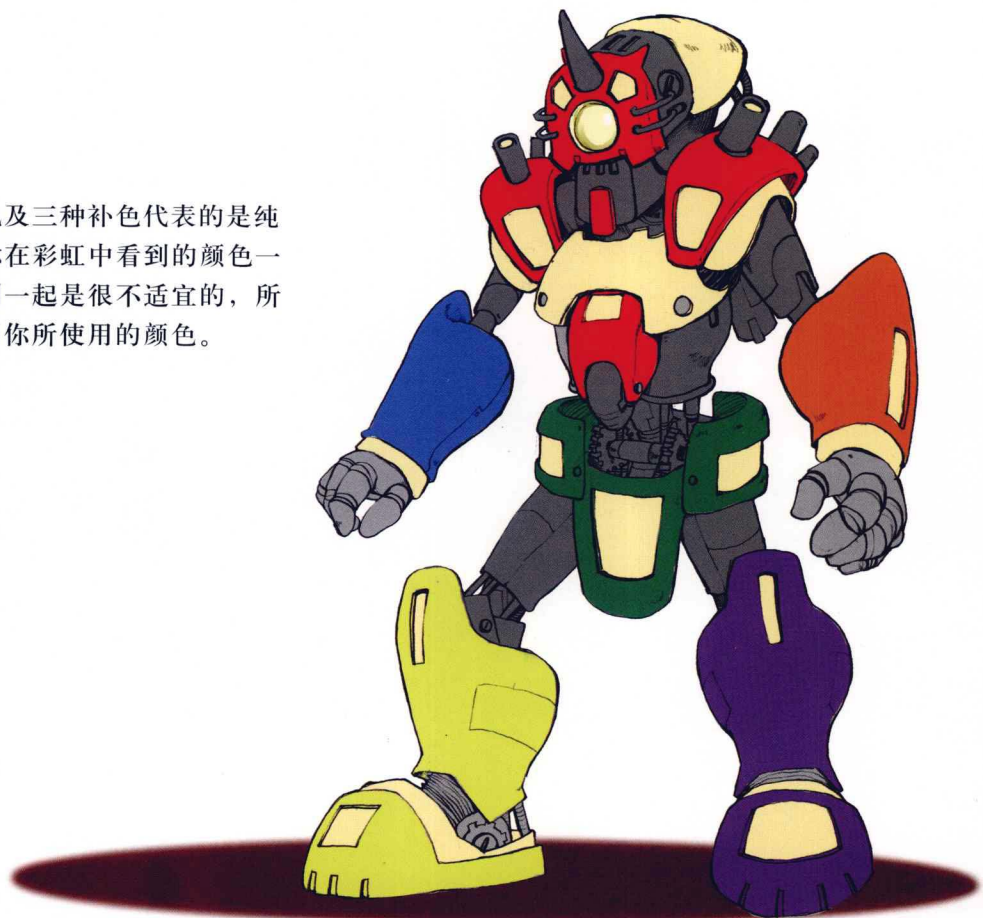
② 补色

绿色、紫色和橙色被称为补色。这三种颜色分别由两种原色混合而成的。在下图中的三个 Magnus 图像中，Magnus 胸部的颜色就是用他双臂的颜色混合而成的。



③ 全谱

上面提到的三种原色及三种补色代表的是纯粹鲜明的全谱色，就像你在彩虹中看到的颜色一样。把原色和补色都放到一起是很不适宜的，所以通常明智的做法是控制你所使用的颜色。



④染色和阴影

白和黑两种颜色可以改变画质。在图片中加入白色的程序称为染色，这样的画看上去颜色暗淡、柔和。在图片中加入黑色的程序则被称为阴影，这样的画看上去更暗些。使用染色和阴影会让你的画看上去更精致。在这幅画中，Magnus 身体各部位所用的颜色是相同的，但是在左侧的画中，Magnus 身体各部位使用的颜色都加入了白色以制造出柔和版本效果。而在右侧的画中，Magnus 身体各部位所使用的颜色都加入了黑色，以制造出更深的版本效果。



⑤ 互补色

有些颜色混合起来的效果要比其他颜色的效果好。每一个原色都有一个次色作为它的互补色，也就是另外两个原色的混合色。因此，举例来说，绿色是红色的互补色（蓝色+黄色），而紫色则是黄色的互补色（红色+蓝色）。你可以用互补色搭出很好的混合色。在本图中，Magnus就身着基于蓝色和橙色并加上了不同染色和阴影效果的衣服（黄色+红色）。



⑥ 调和色方案

为了让你相信你在画图时并不总是需要那么多颜色，在本图中你可以看到Magnus的身体只用到了加了染色和阴影的绿色，也就是在颜色中加入了白色或黑色。在这幅画中无疑根本没有颜色的冲突！





对于你画的那些人物而言，背景的创作是无止境的。

在这部分里，我们将会看到一些抽象的背景，这类背景会夸大你所画的人物特征。我们还会研究如何创造全背景画面。你可以使用全背景画为你的人物做特别设置。这些全背景画会从你比较熟悉的事物延伸到独创的未来主义场景。

虽然你将有很多机会用你的想象力创造出某些奇妙的世界，但有些规则还是需要注意的。通过本章你会了解如何使你的画更令人信服。

一个好的背景能使你画中人物效果增强一倍。在本章中，我会在如何使人物及背景很好地结合方面给你一些提示。

颜色对于成功地结合人物及背景是很关键的，我们要注意这一点。

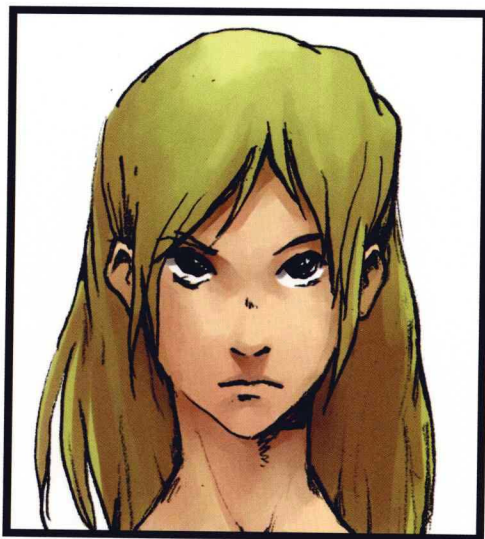
如果你手里有其他关于人物及背景结合的书籍，你可以用你已经画好的人物继续添加背景，像我这样。不然，你可以按照这里提供的技术为你的人物创造背景。

抽象背景

在漫画中，为一个反复出现的人物加上抽象背景。我们用一系列的组织结构、颜色和色度（亮、暗区分）来帮助显示人物的感受或者是我们观众的感受，Daisy 将会示范一些常用的抽象背景类型。

①无背景

在这幅画中没有加入任何背景。你可以看到这里基本没有任何心情或感觉的指示（暗示）。画面看上去平淡无味，而且也没有与专业漫画艺术的撞击。



② contented feel

泼上一点色彩，用一点简单的云状物就可立刻把画面转换成内容丰富的感觉。这些明亮、清新的颜色，我们常用于表达温暖、和煦的天气。

