

杨政祥
著

新动漫技法与欣赏

神怪魔兽绘技集

上海科技教育出版社

XIN DONG MAN HUA YU XIN SHANG

新动漫技法与欣赏

上海科技教育出版社

江苏工业学院图书馆
藏书章

J218.7
YZX

动漫魔言坛文集



天津萤火虫漫画

新动漫技法与欣赏

神怪魔兽 绘技集

图书在版编目(CIP)数据

新动漫技法与欣赏. 神怪魔兽绘技集 / 杨政祥主编.
上海: 上海科技教育出版社, 2004. 7
ISBN 7-5428-3390-1
I. 新... II. 杨... III. 动画—技法(美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第097834号

主 编: 杨政祥
责任编辑: 赵忠卫
装帧设计: 曹 慧
出版发行: 世纪出版集团
上海科技教育出版社
(上海市冠生园路393号 邮政编码200235)

网 址: www.ewen.cc
www.sste.com
经 销: 各地新华书店
刷: 常熟华顺印刷有限公司
开 本: 889 × 1194 1/16
印 张: 5
版 次: 2004年7月第1版 2004年7月第1次印刷
印 数: 1-5 000 册
书 号: ISBN 7-5428-3390-1/TP·40
定 价: 18.80 元

卷首语

随着时代的发展、科学技术的进步和人们思想的解放，漫画领域发生了巨大的变化。这种变化表现在以下几个方面：

第一，漫画的表达内容和表达形式发生了巨大变化，过去的漫画以单幅或组画为主来表达作者的思想，反映一个主题；而现代漫画则发展到了表达长篇故事。

第二，过去的漫画描述的对象主要是现实的人和物，即以现实世界为表述对象；而现代漫画除了描述现实世界以外，还超越现实进入到千奇百怪的虚幻世界。在这个虚幻世界中存在着现实世界中不存在的各种神奇物种、各种超越现实的运动方式和超越人类思维逻辑的思维方式。

第三，过去的漫画都是用各种画笔和颜料来绘制的；而现代漫画除了用笔以外，还使用各种印刷材料（例如网点纸）来制作，甚至完全不用笔，全部用电脑来制作。

现代漫画是人类思想和文化的结晶，它像燎原之火，势不可挡地向全世界蔓延，也来到了中国，对中国的漫画形成了强烈的冲击，有力地吸引着广大的青少年，促使他们乐此不疲地到处寻觅能与他们的思想碰撞产生新火花的各种漫画作品。于是，“火爆漫展”便成了我国暑期的文化热点。在那里聚集着成千上万的漫画迷们，他们在寻找，他们在学习，他们在研究，他们在思考！

《新动漫技法与欣赏》就是一套给漫画迷们“寻找什么”、“学习什么”、“研究什么”和“思考什么”提供一点什么的丛书。《神怪魔兽绘技集》是本丛书的一种，专门介绍虚幻世界中那些有思想、有行为、有善良邪恶之分的物种——神、怪、魔、兽的创作和绘画技法，其本意是想给广大漫画爱好者在创作涉及神怪魔兽这些虚幻世界物种时提供一点线索和思考方向。

不同的民族，不同的人群，甚至不同的个人，对神怪魔兽应该具有怎样的外表和内心的看法是千差万别的。事实上，神怪魔兽谁都没有见过，它们的长相应该是怎样的谁都说不清。也正是这个原因，谁也没有理由否定神怪魔兽不应该长成某种样子。如此说来，神怪魔兽是可以随心所欲地创作的。但事实上，这种随心所欲是有约束的。因为现实世界是客观存在的，而虚幻世界是现实世界中的人用大脑通过思维创造出来的，虽然它们不存在，但是从现实世界中延伸出来的，追溯起来其均源于现实世界。由于现实世界与虚幻世界共存于一个宇宙中，受这个宇宙自然规律的制约，因此任何创作出来的神怪魔兽对于这个宇宙来说都应该具有合理性，并在一定的范围内受宇宙基本规律的制约。这似乎就是我们创作各种神怪魔兽的唯一约束。除此之外，你就随心所欲地去创作吧，创作出来的神怪魔兽越离奇、越怪诞，就越会引起漫画爱好者们的好奇！

达思

卷首语

一	漫画中的神怪魔兽是什么	01	构图	12
	神	01	光源	18
	怪	02	三 神怪魔兽的人物设定	19
	魔	03	角色定位	20
	兽	04	五官设计	21
二	神怪魔兽的基本绘制技法	05	夸张	25
	透视	05	武器和佩饰	28
	灭点	06	刺青	34
	视平线	07	人物设定实例	36
	一点透视	08	四 用电脑制作神怪魔兽彩稿	43
	两点透视	09	电脑上色基本方法	43
	动态角度	10	PHOTOSHOP 笔刷应用指导	52
	动态线	11	五 神怪魔兽作品欣赏	58

目录

一 漫画中的神怪魔兽是什么



图 1-1 剑神与她的坐骑

神

漫画中的神是正义的化身，具有人格和意志。不同的神在不同的方面具有统治地位，代表这一方面的正义力量。神从事崇高的职业。神具有美好的心灵、超自然的力量和非凡的能力，是邪恶势力（怪、魔、兽）的克星，是受苦受难弱小生灵的救世主。

图 1-1 《剑神与她的坐骑》就是一幅描述神的漫画。画中手持宝剑的美女利用手中的宝剑主持正义，并感召了独角兽充当她的坐骑，把本来代表邪恶势力的“兽”转化为能为正义服务的力量。





图 1-2 毒刺怪

怪

漫画中的怪是一种邪恶势力，大都外表奇异，有着稀奇古怪的嗜好和怪异的生活习性。它们虽然不会施展魔法，但却具有巨大的力量，或持有独特的攻击武器，人的力量无法与其抗衡，只有神的力量才能将其制服。

图 1-2 所示的《毒刺怪》描绘的就是一种怪，它长着硕大的身体，头部长满毒刺，会飞。嘴上也长有利刺，依靠吸取生灵的血维持生命。



图 1-3 狐狸猎人

魔

漫画中的魔也称为妖魔，是一种邪恶力量的代表。魔的职业是扰乱和破坏，并以神为敌。各种不同的魔可以有各种不同的行为，它们大都掌握某种魔法，并利用魔法迷惑、扰乱善良人们的身心，以达到它们的险恶目的。

魔不但残害生灵，以神为敌，魔与魔之间为了自身的利益或为了提升自己的魔力，还相互残斗，图 1-3 所示的《狐狸猎人》描述的就是魔与魔相互残斗的场面。



图 1-4 日见飞虎

兽

漫画中所说的兽通常是多种真实动物的结合体。兽的本性是残忍的，具有强大的力量。兽具有可驯化性，得到了神的灵气的兽或经过驯化后的兽能成为神的助手，成为正义力量的一部分，例如，西方神话中以马的形象塑造的双翼飞马以及通体发光的独角兽便是被神驯化了的兽，它们都成了女神们钟爱的坐骑。经过修炼获得正果的兽还能成为神兽，例如，我国传说中的龙和凤就是最典型的神兽。未经驯化的兽具有野性和破坏性，会被魔利用，充当魔的帮凶，成为邪恶势力的一部分。例如希腊神话中狮首羊肚龙尾的“希迈尔”、长着百个头的地狱看门犬“刻柏鲁斯”则是恐怖力量的化身。

图 1-4 《日见飞虎》就是一头双翼飞虎兽，如果它能被发现它的神驯化的话，就能成为神的坐骑，去帮助神完成神圣的使命。



二 神怪魔兽的基本绘制技法

要想画好神怪魔兽，先要掌握绘画的基本技法，其中最重要的基本功是“透视原理”。什么是透视呢？它是指透视投影，透视投影属中心投影。透视投影从被称为“视点”的投影中心出发，向被投影的物体各点发出投影线，由于画面位于视点与物体之间，因此投影线穿过画面必然形成投影，且投影与物体的形象基本一致，投影的大小则与画面距物体的距离有关，画面离物体越近，投影越大。所以符合透视原理画出来的画使人看起来有亲临其境的感觉。

透视的基本规律说得浅显些就是“近大远小”、“近实远虚”。根据绘画对象的不同，透视可分为形体透视（画人物时所用的透视原理，如图2-1所示）和空间透视（画背景时用的透视原理，如图2-2所示）。



图 2-1 人物平视透视图

图 2-2 建筑物透视图

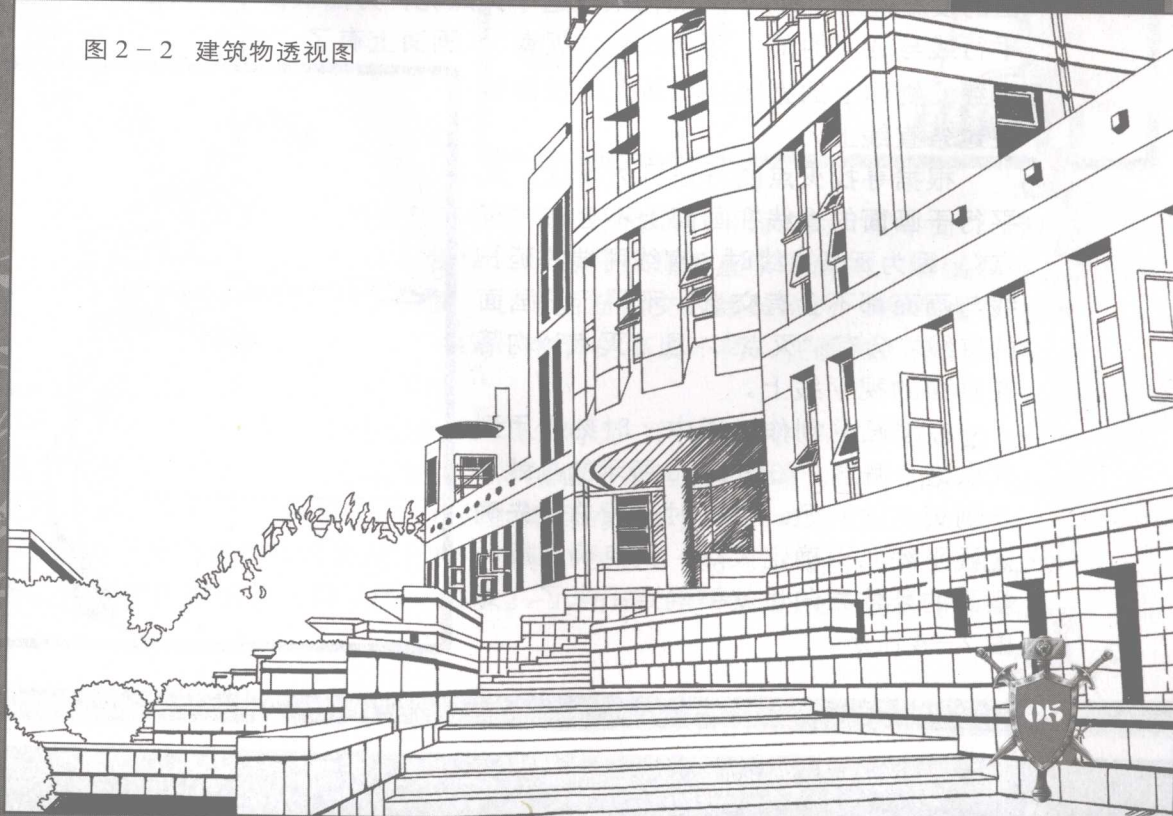




图 2-3 图中的灭点问题

物体上的点投影到画面上也是一个点，画面上这个点的位置就是物体上的点与视点的连线在画面上的交点，这个交点称为“迹点”。物体上的直线投影到画面上也是一条直线，但直线的位置需要通过直线在画面上的“迹点”和“灭点”来确定。寻找直线在画面上的迹点和灭点的方法是：向两端延长直线，其中一端的延长线与画面相交，这个交点就是“迹点”，另一端则延长到无限远的地方去了，这个无限远处的直线的端点在画面上的投影就是“灭点”，如何来找这个灭点呢？方法很简单，只要过视点作直线的平行线，平行线与画面的那个交点就是“灭点”。画面上有了“迹点”与“灭点”，就能确定一条直线，物体上的直线在画面上的投影就在这条直线上。

根据寻找灭点的方法可以发现，凡平行于画面的直线在画面上不会有“灭点”，因为延长直线时，直线两端的延长线与画面都不会有交点。不平行于画面的直线才会有“灭点”，且“灭点”均落在画面的视平线上。

在漫画的创作过程中，时刻会用到灭点这个概念，如图 2-3 所示的画就涉及到灭点的问题。创作时一般总是先确定视平线，再确定灭点。灭点确定后一幅画的延伸方向也就会被确定下来了，如图 2-4 所示。

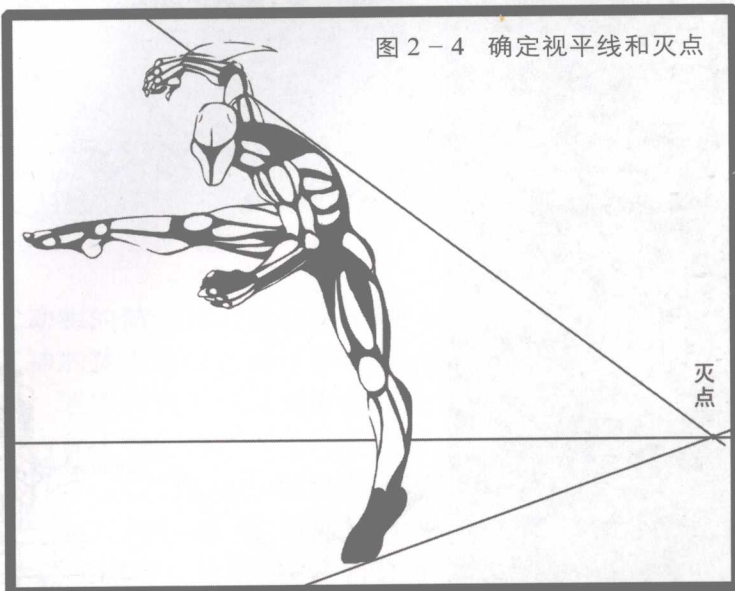


图 2-4 确定视平线和灭点



视平线

图 2-5 平视

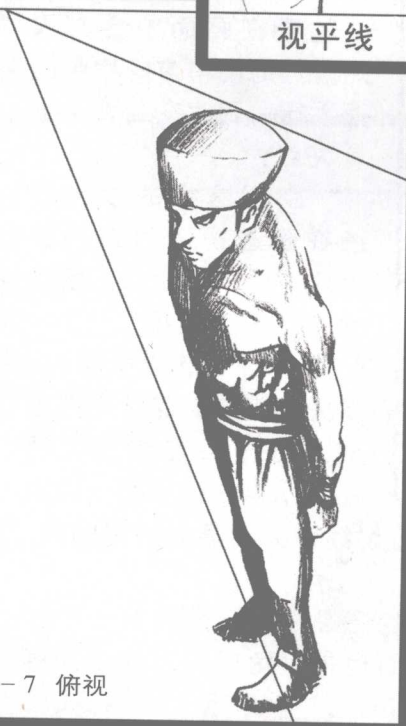


图 2-6 仰视



视平线

图 2-7 俯视



“视点”所在的平行于地面的平面称为“视平面”，而位于视点与物体之间的画面是垂直于地面的，所以视平面垂直于画面，它与画面相交的线条称为“视平线”。

“视点”相对于物体的高度不同，在画面上得到的投影是不相同的。

如果视点不高于物体或不低于物体进行投影，我们称为“平视”，在画面上得到的投影图称为平视图，如图 2-5 所示，可以看到，视平线位于画面的物体投影上；如果“视点”高于物体进行投影，则称为“俯视”，在画面上得到的投影图称为俯视图，如图 2-7 所示，显然视平线位于画面中物体投影的上方；如果“视点”低于物体进行投影，则称为仰视，在画面上得到的投影图称为仰视图，如图 2-6 所示，视平线则位于画面上物体投影的下方。



一点透视



图 2-8 确定灭点画出辅助线

现在我们再来看什么叫“一点透视”。无论什么物体总是有长、宽、高这三个方向的量，这三个方向的量都是相互垂直的。由于投影系统是由“视点”、“物体”和“画面”构成的，其中“画面”处于“视点”与“物体”之间。如果我们调整物体，使物体长、宽、高三个量中的一个量与画面垂直，那么只有这个与画面垂直的量在画面中会有灭点，其他两个方向均与画面平行，因此在画面上没有灭点。

由于这样的投影系统在画透视图时在画面上只产生一个灭点，所以称为“一点透视”。

在画一点透视图时，首先要确定灭点。先在画面上画一条直线作为视平线，再在视平线上确定

一点作为灭点，然后通过灭点作投射线作为绘画时的辅助线，这样画的画就不会出现透视错误。

在一点透视图，不管是人物还是物体，始终有一个面是对着你的，当然这个对着你的面也是有角度的，这个角度取决于辅助线与视平线的夹角，如图 2-8 所示。

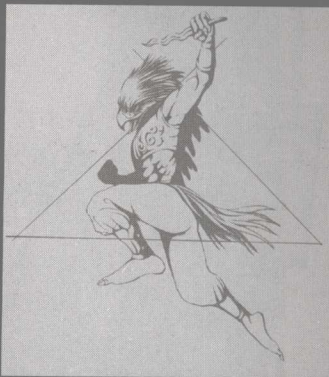
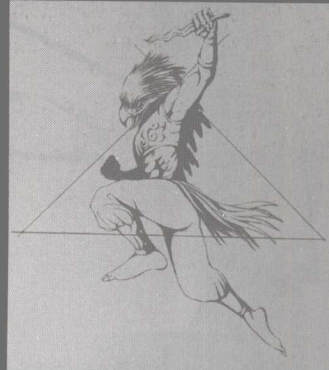


在一点透视系统中，如果转动物体一个小于90度的角度，这时我们会发现，原来垂直于画面的那个方向的量不再垂直画面了，原来平行于画面的两个方向的量只有一个平行于画面了。我们知道平行于画面的那个方向的量在画面中是不会有灭点的，而另两个既不平行也不垂直画面的量在画面中必定有灭点，且都在视平线上，但不重合。由于这样的透视系统在画透视图时有两个灭点，所以称为“两点透视”，也称为“成角透视”。

一点透视中的物体有一个面总是正对观众的，也即这个面与观众的视线垂直，而两点透视中的物体没有一个面是正对观众的，与视线都不垂直，这就是说，用两点透视画出的画面比用一点透视画的画面变化多，更真实、更活泼，创作的自由度也更大。

画两点透视图时，也必须先确定视平线，再画一条垂直线，定好高度，并根据构思在垂直线两侧的视平线上确定灭点，通过灭点与垂直线上确定的高度点作辅助线，如图2-9所示，两条辅助线与视平线构成的三角形区域就是画面中心，也是观众的视觉中心。

图2-9 确定视觉中心



动态角度



图 2-10



图 2-11

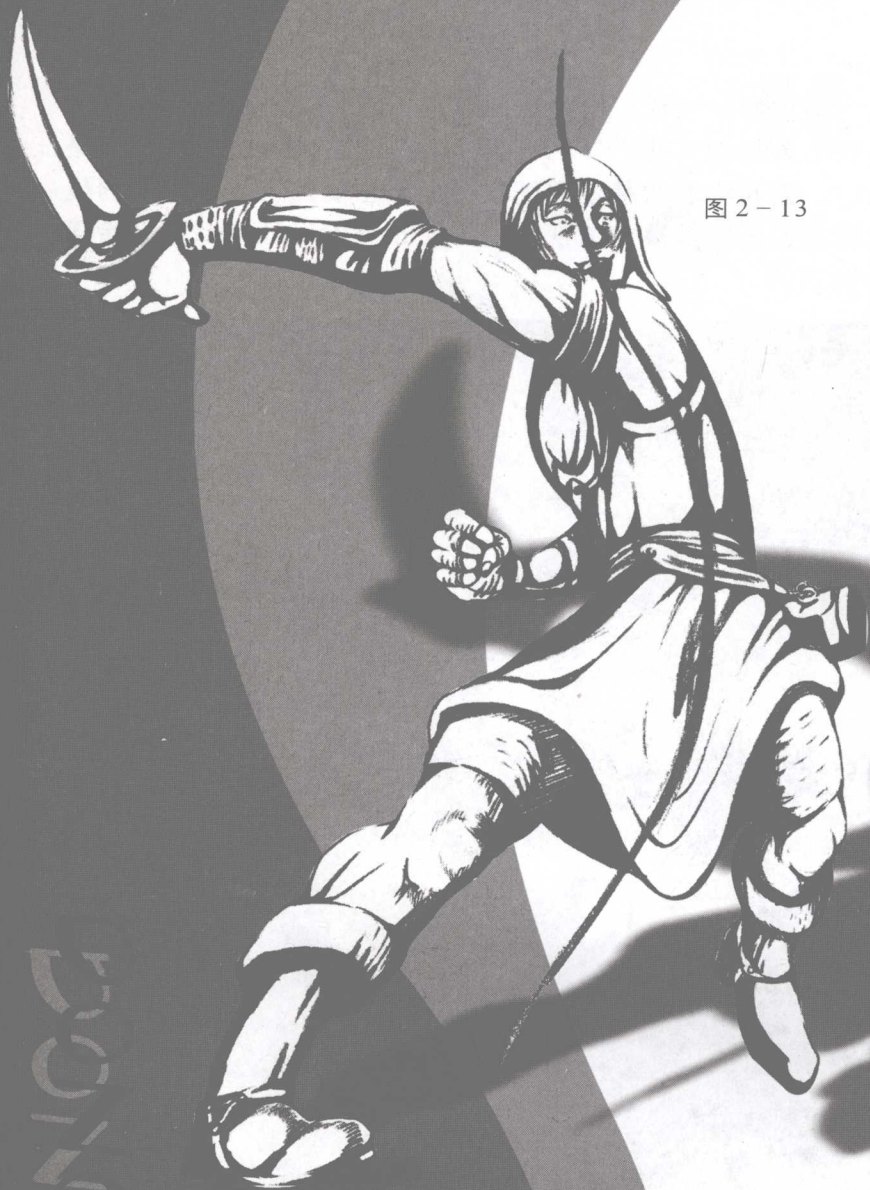


图 2-12

动态角度也称为动态视角。在平面的纸上要表现出人体的动感，光靠速度线作辅助是不够的，还需要利用动态角度的绘画方法来表现。通过具有动感的人物动作或姿态配以不同的观察位置所具有的透视关系来表现动感，可以让观看者感受到最大的视觉冲击力。它与普通透视角度的区别在于：动态视角所选择的观察点

可以不在正常的空间位置。例如图 2-10 和 2-11，其观察点是在高于头顶的位置往下俯视，如若再配上缩得极小的城镇作为背景，则能给人以极大的距离感和空间高度感。又如图 2-12，如果加上同样的背景，则会使人产生急速向下坠落的感觉。

图 2-13



动态线

从中间将人体纵向等分的线被称为动态线。当人体正常站立时，动态线其实就是一条直线；但是一旦人体有较激烈的动作时，它便成为一条曲线。

事先确定动态线的位置和曲线形状，有利于创作时控制人物的姿态、扭曲程度和重心的位置，避免画出不自然的动作来。如图 2-13 所示，人物的重心在左脚上。而图 2-14 中的人物，其重心则在右脚上。

图 2-14



构图

构图是使创作意图和作品主题思想形象化、可视化的过程。在一幅画中能让读者看的内容有许多，其中有人物、有与人物相关的物体和背景，但在这些内容中必有一个是主要的，其他都是起衬托作用的。因此构图的基本原则就是要把主要内容放在画面的醒目位置上，并选择最有利于展现主题思想的视觉透视进行画面布局的设计，以达到给读者最大的视觉冲击和信息传递的目的。

