

漫画达人!

漫画人物的 绘画技法与描红

B
BOOKLINK

(日) 碧 风羽
张亭然

基础与技巧
全掌握

辽宁科学技术出版社
LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE



TITLE: [なぞって上達! マンガキャラ描き方・デッサン]

BY: [碧 風羽]

Copyright © Midori foo 2008

Original Japanese language edition published by IKEDA PUBLISHING CO.,LTD.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with IKEDA PUBLISHING CO.,LTD.

Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

© 2010, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社池田书店授权辽宁科学技术出版社在中华人民共和国国内(中国台湾地区、香港特别行政区和澳门特别行政区等使用中文繁体字的地区除外)独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2009第103号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

漫画达人: 漫画人物的绘画技法与描红 / (日) 碧 风羽著;
张亭然译. — 沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2010.5

ISBN 978-7-5381-6374-2

I. ①漫… II. ①碧…②张… III. ①漫画: 人物画—技法(美术) IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第050109号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司(www.booklink.com.cn)

总策划: 陈庆

策划: 李杨

装帧设计: 郭宁

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路29号 邮编: 110003)

印刷者: 北京天成印务有限责任公司

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 190mm × 260mm

印张: 12

字数: 45千字

出版时间: 2010年5月第1版

印刷时间: 2010年5月第1次印刷

责任编辑: 宋纯智

责任校对: 刘庶

书号: ISBN 978-7-5381-6374-2

定价: 36.00元

联系电话: 024-23284376

邮购热线: 024-23284502

E-mail: lnkjc@126.com

http://www.lnkj.com.cn

本书网址: www.lnkj.cn/uri.sh/6374

漫画达人! 漫画人物的
绘画技法与描红

(日) 碧 风羽 著
张亭然 译

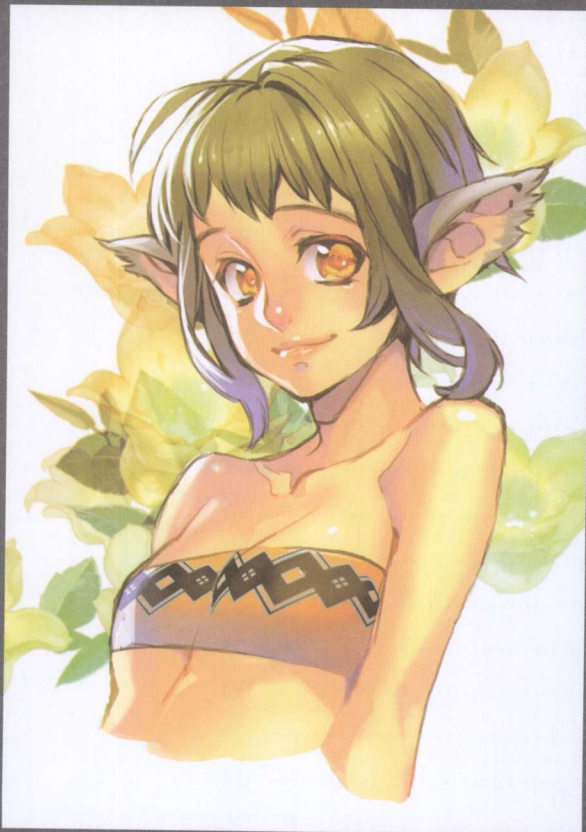


辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

SKETCH BOOK





目 录 CONTENTS



SKETCH BOOK	2
着色技巧.....	6
前言.....	14

Part 1 漫画的基本知识

漫画创作必备的画具	16
漫画其实就是线条的组合	18
渐次改变描绘的详尽程度	20
〔茶点时间〕如何成为一名职业插画家	22

Part 2 人体的构造

了解骨骼结构	24
了解肌肉的构造	26
男性、女性的不同画法	28
关节的运动形式	32
增强立体感的两件法宝——光线和阴影	38
〔茶点时间〕如何提高绘画技巧	42

Part 3 人物面部的画法

面部的基本知识	44
斜面图和侧面图的画法	48
仰视图和俯视图的画法	52
眼睛的画法	56
眉毛的画法	60
鼻子、嘴、耳朵的画法	62
轮廓的变形	64
头发的画法	68
表情的画法	72
男女的不同之处	76
不同人物，区别对待	78
如何给面部添加阴影	80
增加小饰物	82
如何以照片为原型创作漫画	84
主角与配角的脸要区别对待	86
〔茶点时间〕如何让笔下的人物魅力四射	88

Part 4 人物身体的画法

全身的画法	90
男性的身体	94
女性的身体	96
各式各样的体型	98
仰视图和俯视图中的物人	100
上半身的动作	102
下半身的动作	106
掌握身体比例的变化	110
全身的动作	112
双人场景	114

亲临风羽小姐的工作室

① 全身篇	118
[茶点时间] 职业插画家必不可少的素质	130

Part 5 让人物动起来

动作的要点	132
添加效果线	136
描绘不同的姿势	138
使用道具的动作	148

亲临风羽小姐的工作室

② 动感画面	152
[茶点时间] 平时需要积累的东西	158

Part 6 衣服、褶皱、人物的画法

褶皱的画法	160
衣服的画法	164
小饰品的画法	166
各种造型衣服的画法	168
画出形态各异的人物	176

亲临风羽小姐的工作室

③ 衣着篇	186
-------------	-----

后 记	190
-----------	-----

掌握从草稿到着色的全过程!

着色技巧

如何创作出扉页上的人物

本书扉页上的人物是如何创作出来的呢?

下面风羽小姐将深入浅出地为大家讲解从草稿到着色的全过程。

大致过程

1. 构思和草图

画出简单的草图，确定人物大致的感觉。



2. 原稿

用自动铅笔画出原稿，也可以使用软件来作画。



3. 扫描

用扫描仪将原稿扫描到电脑中，分辨率设置为350dpi，若是黑白画稿则设置为600dpi。



4. 给背景上色

将人物后方的背景和人物进行单独处理更有效率。



5. 给人物上色

给人物的头发、身体和服装上色。本书中用到的软件是Photoshop CS。



6. 调整颜色

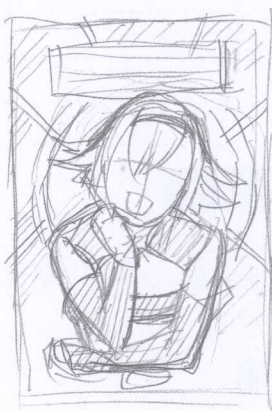
对画面的细节部分进行调色，注重细节才能创作出好的作品。



7. 完成

构思和草图

首先要形成一个初步构想。



俯瞰

正面俯瞰像，画出女孩的肘部，以便较好地掌握画面的平衡感。发型设置为短发。

风羽小姐点评

好像少了点什么……



半身像

为了让女孩子更加醒目，让她手里拿一支笔。构图角度变为侧视图。

风羽小姐点评

画面填充得太满，决定不要这幅了。



正面

面向正前方，强调人物的胸部。长发看起来更有动感。这幅画中的主人公最为显眼，就用这幅了!

风羽小姐点评

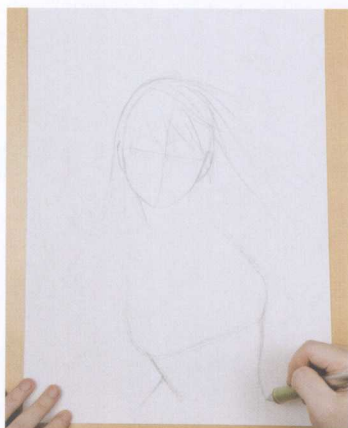
既有动感，又有冲击力!

原稿

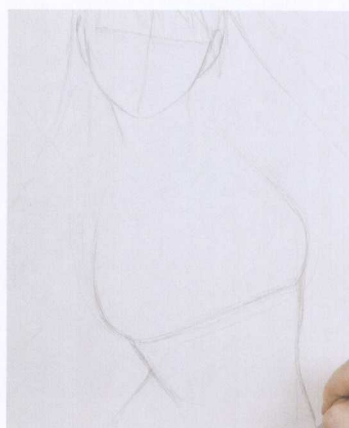
先画好原稿，再进行着色。



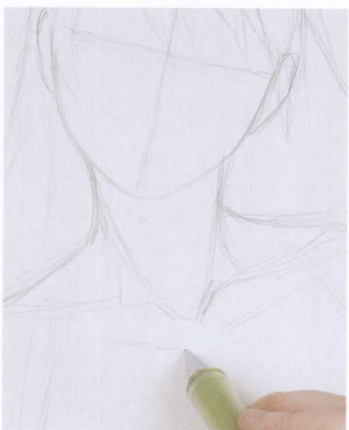
01 画出脸部的大概轮廓，可以让面部稍微倾斜一点，以追求动感的效果。



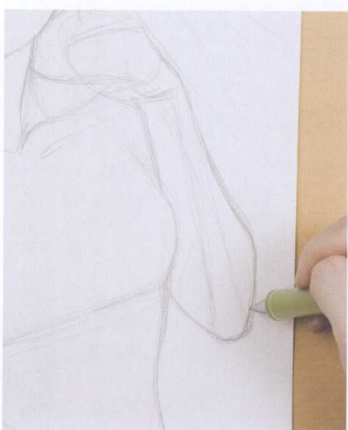
02 粗略勾勒出身体的轮廓，从腰部画起。



03 凸显胸部的丰润和腰部的纤细。



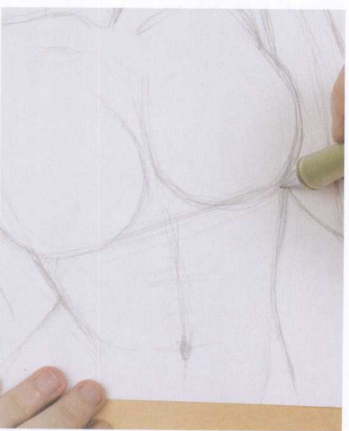
04 勾画出肩部的线条及锁骨、脖颈，在锁骨的下方加上几条线。



05 画出左臂，注意一定不要挡住人物的脸。



06 将胸部的曲线修改得更为圆润，肚脐的位置较腰部稍稍靠下。



07 胸部靠近弯曲的上臂，这样处理的胸部看着最为赏心悦目。



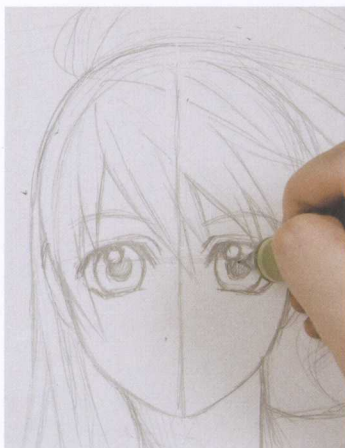
08 画出眼睛的轮廓，用内、外眼角的位置来确定眼睛的大小。



09 画出虹膜的轮廓，眉毛要依据眼睛的位置和表情来描绘。



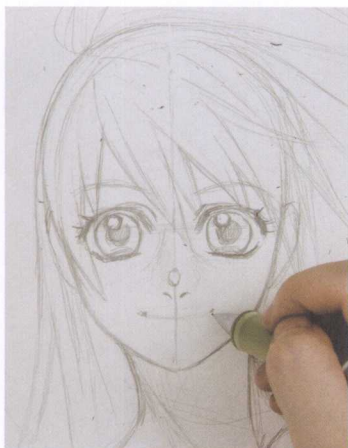
10 在眼睛的正中画出黑眼球。



11 本图的光源在左上方，因此高光要打在左上方。



12 画出鼻子，并在高光的位置上做一个记号。



13 描绘出嘴。



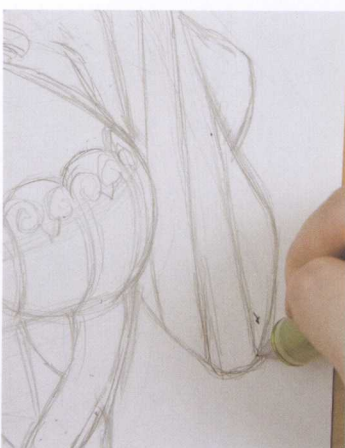
14 让嘴巴张得大一点，添上牙齿和舌头。



15 画出衣服的大致样子，大家不要错过这个可以尽情发挥想象力的好机会，让我们的主人公穿上最漂亮的衣服！



16 对衣服的细节进行修饰。



17 主人公的胳膊是弯曲的，因此衣服上会有褶皱。



18 手掌处理的稍稍膨胀一些，可以增添立体感。



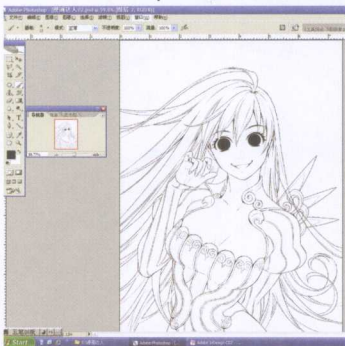
19 | 画出头发和背上的羽毛，完成！

给人物和背景上色

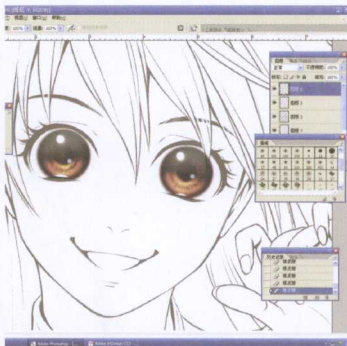
操作系统: Windows XP; 手写板: WACOM3; 应用软件: Corel Painter 9.0 和 Adobe Photoshop CS, 分辨率为350dpi。



01 画好草图, 然后扫描入电脑。以草图为底, 使用Painter的“画笔”工具进行素描。在描绘人物的图层下再新建一层, 画出散乱头发的外轮廓线(红色), 并将该线画到尾端。



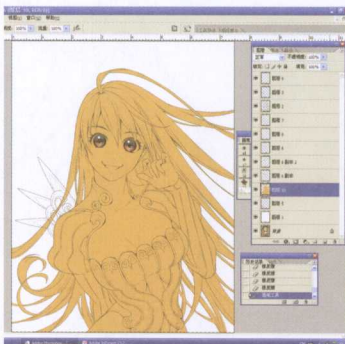
02 开始使用Photoshop。新建一个图层, 用椭圆矢量图形工具画出黑色的圆形作为眼睛。注意不要左右颠倒。



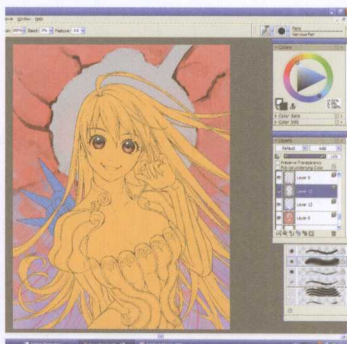
03 在眼睛的中间涂上白色和棕色, 再使用叠加模式给眼睛涂上颜色。将此前的素描层作为正片叠底, 用“色相/饱和度”工具将其变为茶色, 高光部位在素描层之上的一层进行处理。



04 用“自动选择”工具来选择人物的外边缘, 按Shift键同时单击鼠标左键可扩大选择范围, 按Alt键单击鼠标左键则会缩小选择范围。



05 将选择范围进行反转, 选择人物身体的范围, 新建一个图层。将其全部涂满, 超出轮廓范围的部分用橡皮工具擦掉, 不足部分用刷子涂满。右肩上的羽毛在其他层里用其他的颜色涂满。



06 在人物图层之下新建一层, 画出背景。打开Painter软件, 用数码水彩中的单纯水彩刷使背景更有质感。在其上新建一层, 在下方任意涂上紫色。接下来在其他图层中使用渐次推进的手法对画面的上边缘进行模糊处理。



07 新建一层, 用“铅笔”或“油画笔”画出简单的笔触。这一步主要是为背景的质感奠定基础。



08 因为将来要打印出来, 所以更换为CMYK。将步骤07中的凸显质感的图层作为覆盖模式, 调整其不透明度, 合成背景。接下来用笔刷对背景的细节部分进行进一步描绘。在步骤06中的图层和新建的图层中加入渐变效果, 调整下部的紫色调。



09 新建一层, 用“滤镜→渲染→云彩”来作成黑白色的云层, 将这一层作为覆盖模式, 用橡皮擦掉背景中红色以外的部分, 让背景更有质感。由于背景中没有素描部分, 所以人物不会被覆盖掉。



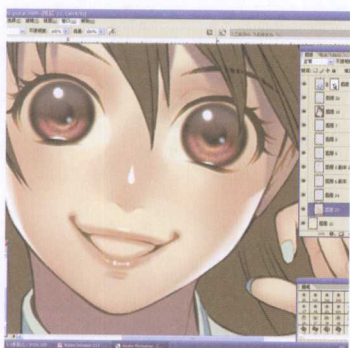
10 在服饰和头发各自的图层中对其着色，将淡蓝色的层和蓝色的层重合在一起。除素描层之外，新建的图层要按类别形成图层组。在选区内用笔刷进行调整，此处使用的笔刷不是“笔压感知、不透明度”的复选框 (checkbox) 中的。



11 在素描图层之上新建一个滤色模式图层，让素描图层组成图层组。在这个图层上着色，对素描的颜色进行部分修改，色彩鲜艳部分的线条容易显得过于明显、突兀，这部分要尽量使用比较浅淡的颜色。



12 在各个部分涂黑的图层中，在“透明部分的保护”加入控制 (check)，在肌肤上加上阴影，在脸颊上加上腮红。然后再追加浓重的阴影，使整个画面呈蓝色调。



13 添加强光和逆光。强光和逆光使人物更加有立体感，阴影的添加量要适中。



14 按住Alt键选择颜色，给细节部分着色。步骤12中追加的色彩过浓，将衣服中的蓝色混入到阴影中。



15 在肌肤图层中画出牙齿和白眼球。白眼球偏红容易与肌肤混为一体，偏蓝则有一种透明感。为营造出肌肤的光洁感，把自制的粗糙的纹理贴图追加在软件简易模式的图层中。



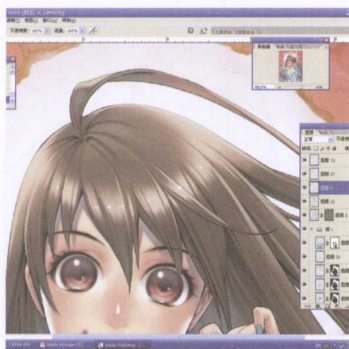
16 头发要表现出头部的圆润，首先要加上高光。在颜色减淡模式图层中涂上奶白色。在头发图层中选择头发以外的部分，在强光图层中削除头发以外的所有部分。



17 将头发图层和头发强光图层结合在一起，将指尖工具沿着头发的走向移动，使头发更有质感。



18 在头发图层上选择颜色进行细节刻画，加上阴影。对头发进行修饰，但要注意不要破坏脸部的圆润感。衣服的蓝色多少会反射到头发上，因此头发上加些蓝色会更加自然。



19 新建一个叠加图层模式的图层，加上逆光的粉色，在步骤03中绘有眼部的强光图层中，给头发加上高光。



20 参照肌肤涂色的顺序，给涂成蓝色的服装的全面图层上色。



21 将衣服的蓝色部分的图层作为正片叠底图层，羽毛部分的上色方法参照前面的步骤。调整各个部分的颜色，人物的颜色图层组成了一个图层组，将图层和图层组结合。将除了背景部分和人物素描、眼睛、头发强光之外的图层结合。



22 在素描层、眼睛、头发的强光图层上新建一层，对细节部分进行修正，画出头发上细细的发丝，左右反转，对歪斜的面部进行调整。



23 在背景图层上新建一层，将人物颜色图层的范围涂成浅蓝色，并以“滤镜→模糊→高斯模糊”的顺序将这个图层进行模糊处理，将其作为亮光模式，再新建一个滤色模式图层，用黄色系颜色描绘，使光线有更加宽广的感觉。



24 在所有图层的最上面新建一层，调整画面整体的色彩，此时，将此前涂成橙色的图层作为颜色减淡模式，将不透明度设置为7%。



25 在图层的最上面以“新建图层→新建调整图层”的顺序追加一层，用来调整色彩。

26 基本完成。将人物和背景图层分别保存，这样可以单独调用人物图层。所需时间约为9小时。完成之后过一段时间再重新审视一遍，对此前没有注意到的不妥之处进行修改。



27

使用小型打印机打印出来，再进行一些颜色上的调整，即完成。把作品交到印刷厂时，除PSD数据（或EPS数据）之外，要把打印样本也送去，这样印刷出来的效果会接近预期效果。使用WEB时，分辨率会降至72dpi。

前言

本书将为大家介绍绘制漫画人物的技法，包括如何把握人物基本造型的素描方法等。

许多人画漫画大多是由临摹开始的，仔细观察线条的画法、色彩的涂法，力求能够画得和喜欢的画作完全一致。

临摹一段时间之后，各种问题纷至沓来：为什么人物的鼻子上总有一个亮点或“<”状的符号呢？好像有很多漫画家喜欢把人物的耳朵画成“6”字形，这是约定俗成的规定吗？为什么把头发的光泽处理得圆润一些就会让整个脸看上去都丰满了呢？为什么画侧脸图的时候，距离较远的一只眼总要处理得稍微细长一些呢？想要表现某人大吃一惊的样子，为什么要把他的黑眼球画得小一点呢？

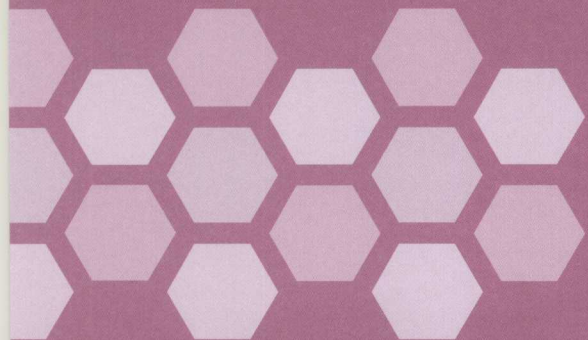
经过一段时间的临摹之后，大家就越来越急于探究这种种“为什么”背后的原因。这是因为我们在进行临摹之前已经对大量画作进行了细致入微的观察，其中各种显而易见的“套路”已经烂熟于心了。

我自己亦是如此，初中时醉心于研究线条、着色方法，到了高中则追求“面”、“固有色”、“质感”等绘画技法。

这种转变是因为我在读高中的时候去上了一些美术补习班，接受了较为正规的训练，自己从前的绘画方法受到了很大的冲击，画风也发生了很大的改变。对于学习漫画来说，究竟是临摹更有效还是接受正规系统的训练更有效？其实这个问题并没有定论。先后经历的这两个过程对我日后的发展的确是大有裨益。

比如，让我对漫画有了不少的新发现：彩色少女漫画会有意减少光的运用，并通过阴影和肌肤的红润来对人物进行塑型，这样人物形象就会显得非常轻快灵动；写实派的插图中若能减少轮廓线的运用，整个画面会更加清爽简约。

本书力求以简单的画作辅以简单的说明，向读者剖析漫画人物形象的“来龙去脉”。若能以此激发起大家动笔一试的热情，作为作者的我会非常开心。



Part 1

漫画的基本知识

这一部分将向大家介绍一些有关漫画的基本知识，如创作漫画时必备的绘画工具，以及如何确定人物的大小尺寸等，初学者也可以很快领会。