

院校动漫专业系列教材

MAN HUA SHI ZHAN JIAO CHENG

# 漫画实战教程

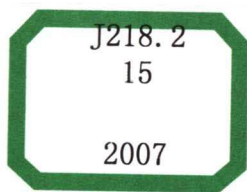
## CG 儿童插画篇

编著 小舟



- 儿童插画创意秘籍
- 插画软件实例讲解
- 结合艺术类院校动漫课程

上海人民美术出版社



# 漫画实战教程

## CG儿童插画篇

编著 小舟

上海人民美术出版社

---

## 图书在版编目 (CIP) 数据

漫画实战教程. CG 儿童插画篇 / 小舟编著. —上海: 上海人民  
美术出版社, 2007. 1

ISBN 978-7-5322-5167-4

I. 漫... II. 小... III. ①漫画—技法 (美术)—教材②  
三维—儿童画—技法 (美术)—教材  
IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第148393号

---

## 漫画实战教程——CG 儿童插画篇

编者: 小舟

责任编辑: 卢卫 金焰

技术编辑: 季卫

出版发行: 上海人民美术出版社

上海文艺出版总社动漫发展中心

(上海市长乐路672弄33号 电话: 54044520)

印刷: 南通市广源彩印有限公司

开本: 787 × 1092 1/16 8印张

印次: 2007年1月第1版

版次: 2007年1月第1次印刷

印数: 0001-4250

书号: ISBN 978-7-5322-5167-4

定价: 32.00元



# 目录

## CONTENTS

<b>实战基础篇</b>	<b>5</b>
CG 插画的认知	6
CG 插画师的必备装备	8
想象是创意儿童插画的基础	10
Q 版造型	14
草稿的设定	27
<b>实战进阶篇</b>	<b>33</b>
吉祥的小熊	34
河塘青蛙	40
绿野仙踪	48
星座宫物语	60
极地野餐	72
淘气的猫咪	84
胡子里的故事	96
布布的小绿龙	106
理想蓝天	116

## 序言

在所有儿童题材绘画创作中，动漫是尤其受到儿童热爱的一个特殊艺术门类，它是绘画与文学的完美结合，它是童心的具象，它也感动着无邪童心。儿童动漫插画家，为儿童、也为人类奉献着这份爱与美的厚礼。面对优秀的儿童动漫作品，无需文字，不必讲述，所有的人都能心领神会。画家通过画作，与儿童纯洁的心灵深情对视，彼此爱慕，这是一个儿童动漫画家的义务，也是对一个儿童动漫画家最高的回报。优秀的儿童动漫画家，有童心，识童趣，儿童即我，我即儿童。

一个孩子，从出生到长大，画画可以说是他所从事最早的一件艺术活动。当他还在蹒跚学步、呀呀学语时，他便能紧握彩色的画笔，在雪白的纸上自由自在地涂画，自信而畅快的线条、热烈而大胆的色彩、奔放而快乐的笔触都令人惊叹。从此，图画便占据了这颗心灵。他创作图画，他阅读图画，他迷恋图画，他离不开图画，他用图画表达他的爱与悲伤，他从图画中获得勇气和激励，图画是他的内心伴侣，他通过图画释放他的人格。图画，令他个性解放，灵魂自由。

这一切，也都离不开为儿童创作图画的人，是他们，为儿童图画王国创建了起点，儿童从他们手上，接过建立自己图画王国的第一块砖。如果说儿童是会飞的天使，那么是画家们双手擎起了这些天使，送他们开始了轻盈的飞升之旅。

这便是为儿童创作画家天赋的使命和荣誉。

本书的编著者，就是这样一位童心为大的优秀儿童插画家。坚实的专业功底加上多年的儿童动漫画艺术实践，赢得了读者与市场的双重认可。编著本书即是他为培养更多儿童动漫画家所做的努力。

本书汇集了一批新生代儿童动画画家的创作成就。他们大多从少小读画开始，走向醉心插画之路，逐渐成长为儿童动漫的接力者甚至领路者，实现了童心与图画之间最完美的过渡。

本书从儿童动画创作的基础概念出发，让每位画家结合自己的创作经验，分类讲解儿童插画的创意、造型、背景、色彩等的系统知识。从起初的构思到最终完稿，每个过程都有详尽的文字注解，对于同样想接近绘画艺术的动漫爱好者来说，这本书也是一本相当实用并具有高度观赏性的绘画学习资料，相信学习者会从中获得丰富的收获。

艾霏霏

2006. 9



# 实战基础篇

SHIZHANJICHUPIAN

## CG 插画的认识

### CG 是什么？

CG 是 ComputerGraphics（数码作品）的英文缩写。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为 CG。它几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如平面设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术、艺术插画等。

CG 通常指的是数码化的作品，内容是纯艺术创作到广告设计，可以是二维三维、静止或动画。现在 CG 的概念正在扩大，由 CG 和虚拟现实技术制作的媒体文化，都可以归于 CG 范畴，它们已经形成一个可观的经济产业。

在日本动画早就广为世界所熟悉，在电脑普及之前，靠手工绘制的动画已经成了日本的支柱产业。但在人工费等成本不断上涨的情况下，如果没有导入电脑就很难想象动画产业今天的规模。在日本大部分的作品还是出自小公司，小公司在很多制作方面又要委托零细的加工专业和个人制作者。整个产业的从业人员约有 3400 人，每星期在日本的电视上放映的动画连续剧有三十多本，加上影像产品，定制作品等，他们的产量每个月达到 200 本，日本动画业在简陋的条件下达到的质量与产量是惊人的。没有 CG，动画的大量生产是难以想象的。



传统手绘作品



CG 作品



## 了解国内外的插画市场

插画我们俗称为插图。今天通行于国外市场的商业插画包括出版物插图、卡通吉祥物、影视与游戏美术设计和广告插画四种形式。在中国，插画已经遍布于平面媒体和电子媒体、商品包装、影视海报等等。

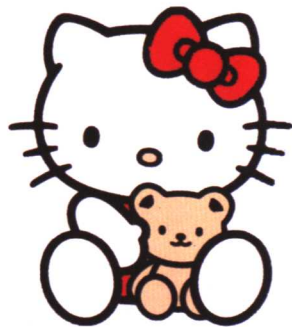
欧美是插画市场最发达的国家，欣赏插画在社会上已经成为一种习惯。一方面有大量独立的插画产品在终端市场上出售，比如插画图书、艺术杂志等等。另一方面插画作为视觉传达体系(平面设计、插画、商业摄影)的一部分，广泛地运用于平面广告、海报、封面等设计的内容中。其中美国的插画市场还非常专业化，分成儿童类、体育类、科幻类、食品类、数码类、纯艺术风格类、幽默类等多种专业类型，每种类型都有专门的插画艺术家。整个插画市场非常规范，竞争也很激烈，因为插画艺术家的平均收入水平约是普通人平均收入的三倍。

在日本商业动漫已经有了庞大的市场和运作体系。而在韩国，随着近几年游戏产业攀升为国民经济第二大支柱产业，插画尤其是数码插画异军突起，用CG插画设计出来的游戏人物随着韩国游戏在中国的普及而赢得了更大的市场空间。

在中国CG插画行业是新兴的行业，随着体制的健全，国家对这门新兴行业的重视，北京印刷学院、北京服装学院、北京广播学院、清华大学美术学院、中央美术学院等院校，都在近几年开设了插画或与插画相关的专业。未来若干年中国插画必将有质的飞跃。



美国最成功的老鼠“米奇”



日本最有名的猫“HELLO KETTY”



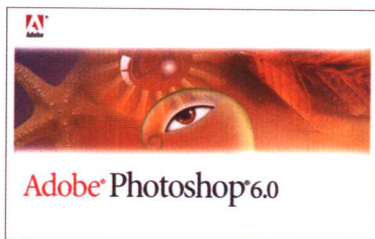
中国动漫们永远的骄傲——孙悟空



# CG 插画师的必备装备

就像一个军人不能没有枪，一个插画师也同样不能没有自己的“武器”！我们要认识和熟悉CG 插画创作中不可货缺的软件和工具。

1. **Photoshop (PS)** 是插画创作中最主要的工具软件，是一种图像编辑处理软件，有着强大的图象处理功能。ADOBE PHOTOSHOP最初的程序是由Michigan 大学的研究生 Thomas 创建，后经 Knoll 兄弟以及 ADOBE 公司程序员的努力使 ADOBE PHOTOSHOP 产生巨大的转变，一举成为优秀的平面设计编辑软件。它的诞生可以说掀起了图象出版业的革命。掌握和熟练这个软件是CG 插画创作的关键。



2. **Painter (PT)** 是 MetaCreations 公司的拳头产品是一种专业绘图软件，具备其他图形软件没有的功能，它包含各种各样的画笔，具有强大的仿油画、仿水墨画绘制功能。Painter 之所以一直在图形软件市场中驰骋的一个主要原因就是它的画笔，它不仅包含众多的画笔，而且每一种画笔具有许多的设置参数，通过参数设置，同一种画笔可以绘制数十种的图形效果。Painter 最主要特点就是可以真实地模拟现实中的各种画笔以及笔触



3. **Illustrator (AI)** 是 Adobe 公司著名图像处理软件 Photoshop 的姐妹软件，是出版、多媒体和在线图像的工业标准矢量插画软件。无论您是生产印刷出版线稿的设计者和专业插画家、生产多媒体图像的艺术师、还是互联网或在线内容的制作者，都会发现 Illustrator 不仅仅是一个艺术产品工具。该软件能为您的线稿提供无与伦比的精度和控制，适合生产任何小型到大型的各种设计项目。



4. **专业手写板**作为一个专业插画师拥有一块专业的手写板（数码输入板）是很重要的，手写板尺寸当然越大越好，开始操作并不容易，熟悉手写板需要一个过程。选择手写板要看你创作的作品主要依赖那种软件。推荐 WACOM 系列产品。



除了我介绍的这几种软件外，还有很多软件可以从事插画创作。软件只是一种工具，灵活掌握这些软件是靠美术基础，后面的实战教程当中将教会你一些运用不同软件制作插画的手法。

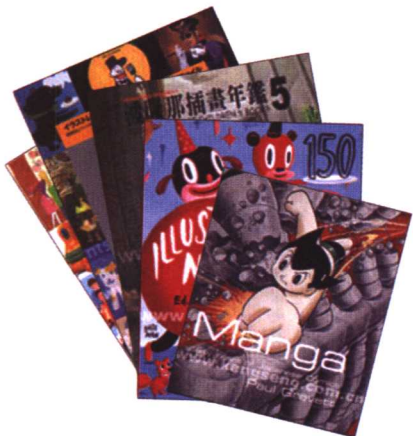
### 参考资料的重要性

书是人类最好的老师。参考书对于一个儿童插画师尤其重要，多欣赏国内外的优秀插画作品对你开阔思路有很大的帮助。再优秀的插画师也不可能有365天的灵感，在思路堵塞的时候，翻看和临摹优秀的插画作品对日后的创作是相当重要的。

对于初学者来说参考书是你最好的起步老师，每一位大师的成功之路都是从临摹开始的。初学者能从这些优秀的插画作品中寻求自己的风格定位，一个人或一本书可能会影响你今后的创作之路。

比起漫画书、插画书来说科普书也很重要，比如你要创作一个啄木鸟的造型，你是无法用想象来描绘的。翻阅啄木鸟的写实图鉴，你会发现它有很多你无法想象细节特点，综合这些细节特点你设计出的啄木鸟就不会有人说它是喜鹊了。

要尽可能地去收集对于自己有用的参考书，有时候想象也要有参考。



**儿童插画中更重要的工具是你对儿童插画的创意思维，丰富的创意思维才是儿童插画师最有利的武器。**

## 想象是创意儿童插画的基础

想象是儿童的天赋。想象是儿童插画创意人的天赋。同样的想象天赋令儿童插画家与儿童读者保持着最亲密的接触，只有这样，插画家才能细致体会儿童的心灵世界和情感需要，才能准确捕捉儿童的思维特征和心理诉求，才能全面满足儿童的求知欲望和成长渴求。

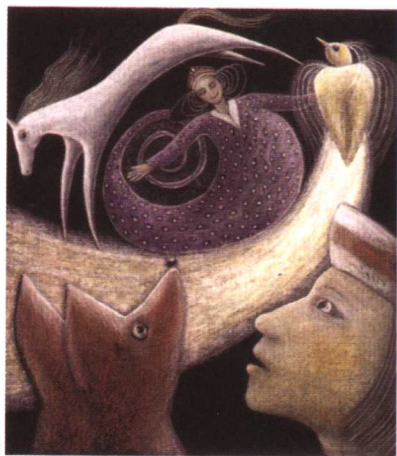
### 想象是儿童插画创意的起点

创意源自想象。人类进步的历史实践证明，越是富于天马行空的想象，越具有超凡脱俗的创造力。丰富生动的想象是艺术创作的原点，也是成功艺术作品的突出特征。可以说，艺术的真谛就在于想象。

儿童是当之无愧的想象大师。儿童也是天生的艺术活动家。要想征服这些真正自由的心灵，儿童插画家必须首先进一步解放自己的心灵，让自由的、无拘无束的想象回到自己的心灵故乡，唤醒心中艺术的灵兽，用想象的灵气浸润画笔，创作出富有魔幻魅力的艺术佳作，让读过这些作品的儿童津津乐道，终生难忘，直至永远。

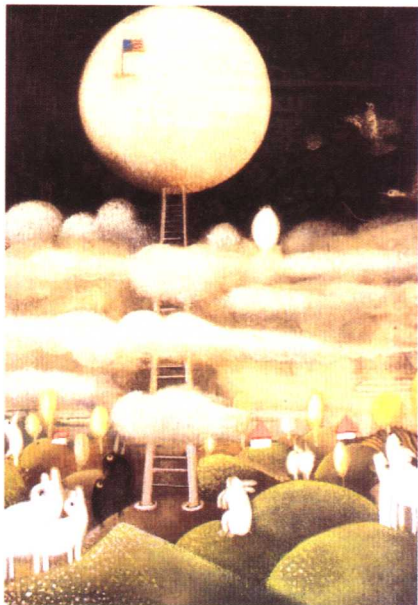
### 儿童插画创意从理解儿童出发

曾经有人说过，我们一过了做孩子的日子，就失掉了飞翔的本领。儿童在成长的过程中，受到成人的约束、说教，原本的奇思妙想被批判为白日梦，等他们长大成人，他们鲜活的想象力早已被剥夺殆尽。在现有的社会模式里，成人决定着儿童的未来，儿童越来越早失去自己的童年。作为儿童插画家，必须敏锐的感受到这样的现实，从而尽力使自己更靠近



意大利波隆那儿童插画选

每年一度的意大利波隆纳国际儿童插画展，代表了当今世界儿童插画的最高水平。



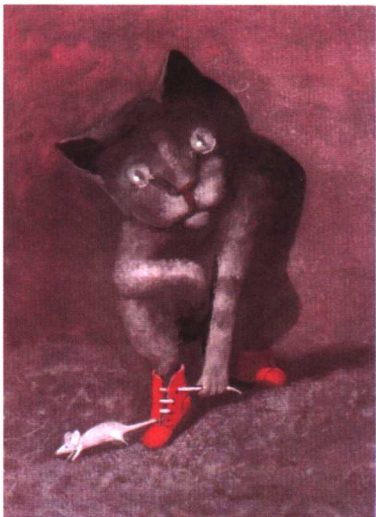
儿童的一边，同时尽力远离平庸的成人化思维。儿童插画家站在儿童和成人之间，他们即使不能决定儿童的未来，也能极大地影响儿童的未来，他们的插画创作，令儿童意识到原来那些美的东西并不是儿童臆想出来的，终有人替他们记录下那些真正的美丽。

### 以儿童的感受为第一感受

儿童插画主要是启发学前期儿童与学龄初期儿童的心智，诱导儿童健康审美的儿童美术创作。优秀的儿童插画创作，总是能第一时间传达出儿童本身的特殊感受。

有这样一个小故事，一个孩子说：“我爷爷的胡子会跳舞！”原来孩子的爷爷发火的时候，胡子随着脸部肌肉上下颤动，这与孩子心目中跳舞的直观形象很相似，孩子就凭借他的联想，认为胡子也是在跳舞。这夸张而奇异的想象力令成年人羡慕不已。这种看似无逻辑性的儿童思维方式告诉我们，儿童的审美体验多带有直观性与易感性。由于逻辑思维的不成熟，他们总是用自己创造性的想象来认识并诠释周围的一切事物。在他们想象的神奇世界里，花儿会笑、鸟儿会唱、草儿会舞、鱼儿会说……作为儿童插画家，必须了解儿童的这种心理和思维的特征，必须与儿童的想象力同步，这样才能创作出真正感动童心的艺术作品。

童心丰厚，但绝不简单幼稚；童趣无邪，但绝不肤浅可笑，每一个儿童插画工作者都必须真正了解儿童，理解他们的思维方式，这样才能避免走进轻视儿童心灵、忽略儿童感受的误区。



### 与儿童的情感喜好共鸣

儿童天生就有丰富的感情。他们在理解形象的过程中，主要是凭借自己的个人情感和喜好来加以想象。我们常常看到儿童画形象都是非常不具备比例概念和现实规律的，往往都是一些头大四肢短小、人比树高、鸟比人大、穿着漂亮衣裳翩翩起舞的动物、甚至是“四不象”的一些画面形象。我们看毕加索的画作《坐着的女人》，成年人会说，一个人侧面的脸上怎么可能同时看见两只眼睛呢？但一个孩子却会反驳说：“人本来就是有两只眼睛，画里的阿姨很美。”相同画面的人物形象，成人和孩子却有着完全不同的审美概念，两者之间的差异决定了儿童插画形象的无常规性，往往成人眼里的怪诞形象对于孩子来说却是不足为奇的，因为他们“看”到的多彩世界就是那样的。

作为儿童插画工作者，我们必须“蹲下来”和孩子在同样的高度上观察世界，观察生活，欣赏并记录美好的一切。只有跟儿童处在同样的高度上，才能感其所感、想其所想，才能摆脱成人世界的枷锁，释放自己的想象力，创作的雄鹰才能因此迎风飞扬，冲向云霄。有人评价宫崎骏的作品，说他拥有可怕的理解孩子内心的能力，理解孩子的内心，这恰恰就是宫崎骏成功的关键所在。

### 充分满足儿童的求知欲

儿童天生具有吸收性心智，他们会不顾一切地求知，奋不顾身地成长。一切陌生的都是新奇的，一切新奇的都是值得了解的，他们从不自满，他们毫不回避自己的无知，正因为毫不回避地求知，他们拥有格外强大的心灵力



量，这种力量扶助他们飞速成长，超过任何一个成年人的进步。

儿童插画家的创作，必须跟上儿童求知和成长的迅捷脚步，只有这样，才能掌握创意的主动权，才能保有创作的生命力，而不会被儿童抛弃。儿童时期是幻想的花季，幻想满足了儿童对世界的好奇心，正是在好奇—满足—好奇的螺旋式前进中，儿童的智力世界得到了健康有益的发展，优秀的儿童插画，既能够拓展儿童想象的空间，也能够促进他们的创造性思维，潜移默化中，他们的情感世界也在不断获得圆满。

幻想是现实之果，是深深植根于现实生活之中的，虽然儿童插画的幻想色彩浓郁，但好的画面创意都是深深植根于儿童生活现实和心理现实的。《机器猫》就是现实与幻想巧妙结合的漫画佳作，它既满足了儿童幻想猎奇的心理需求，又拓展了儿童的想象空间，提升了儿童对科学幻想的兴趣。儿童插画家应该充分挖掘这些资源，借鉴儿童丰富的想象力，充分掌握创意思维的主动权，引导儿童想象思维的再创造，而不是纯粹模仿他们的思维模式，只注重插画的视觉吸引力，却丢失了插画实现创造性的启智作用。



创意有限，想象无边。对一个儿童插画工作者来说，创意也许会停止，但想象的脚步，却始终在狂奔。想象走多远，创意就能走多远。在儿童的

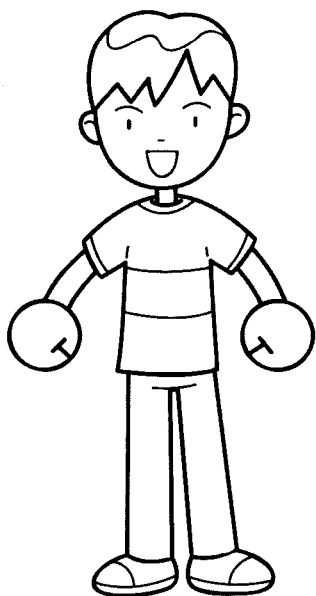


清澈世界里，放纵想象，与儿童同歌共舞，为童心创作，为未来创作，用真正充满童趣的插画创作感动童心，用真正富于想象的艺术作品建立起童真的秘密花园，在那里，儿童插家用爱与美播下种子，他们收获的是加倍的爱与美、尊重与敬仰。

## Q版造型

### Q版造型基础

我们平时所说的“Q版”也就是“超级变形造型”。在我们平时的生活当中随处可见，它运用在各种各样的地方，漫画和儿童插画里自然不必说了，它的使用地方可以说是无限的广。学习儿童插画一定要先掌握创作Q版造型的简单技法。

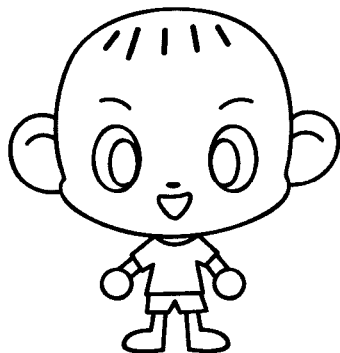


三头身造型



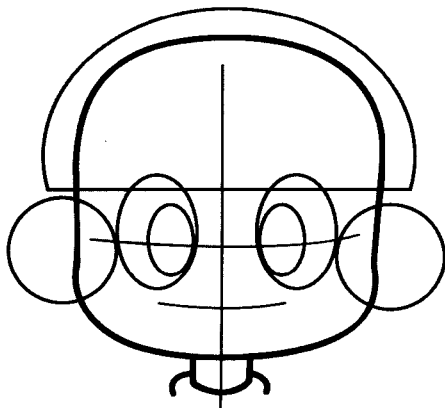
二头身造型

描绘Q版造型的时候，大家常用的一种手段是将头部描写得很大，这只是一种手段，那并不表示头小就不能做Q版造型。



Q版造型没有什么固定的模版可以去套用，Q版造型的头部和身体并没有固定的比例关系，只要你认为你创作的Q版造型看上去可爱就可以了。

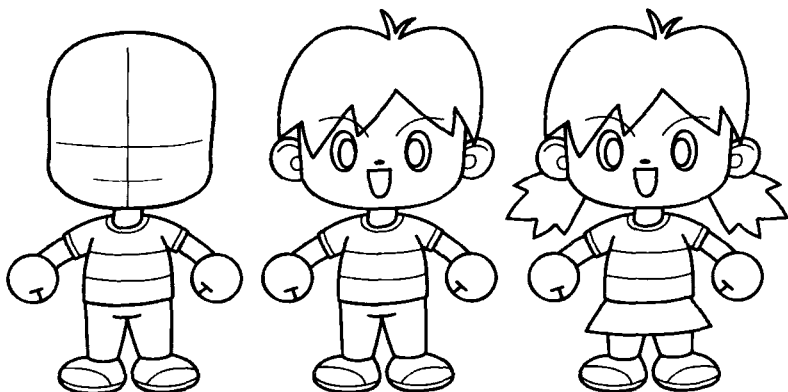
Q版造型最重要的部分是头部，也就是说刻画好头部和五官是Q版造型设计的关键。人与人长相的不同，取决于五官的大小和分布关系，对着镜子观察自己给自己画一张Q版造型吧。



Q版的头部造型

在Q版造型创作中我们要学会省略和夸张造型的某些部位。例如：眼睛夸张得很大，鼻子省略掉。这不是Q版造型的重点，Q版造型的重点在于夸张和省略某些部位来更好的表达造型的自身特点，充分显示造型的与众不同的个性。Q版造型一定要有它使人记忆深刻的特点，我们统称为“记忆点”。比如：兔子的长耳朵，熊猫的黑眼圈等等。仔细观察每个不同的人都有自己的“记忆点”。每个成功的Q版造型都有属于它自己的“记忆点”。

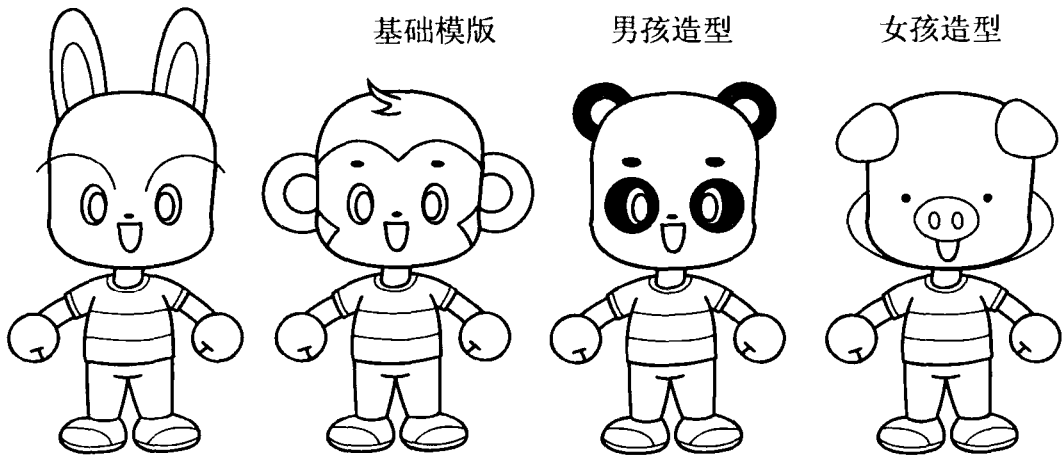
我为自己设计了一个Q版造型的模版，抓住不同人和动物的特点套用了模版。



基础模版

男孩造型

女孩造型



动物造型

讲到这，我给大家留份作业，设计一套Q版造型模版，仔细观察自己和你最好的朋友，按照自己对Q版造型的理解创作出一对Q版造型人物。



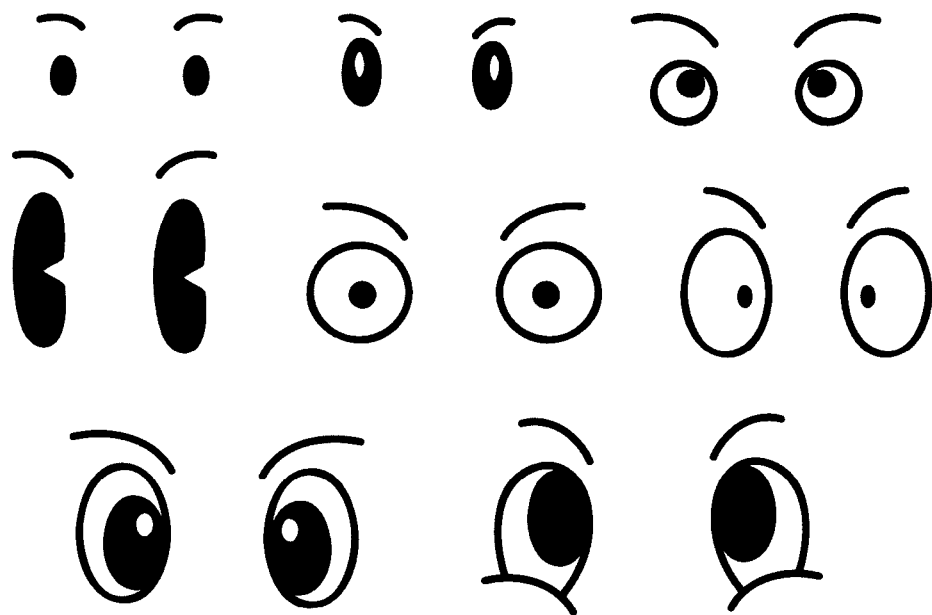
这是我为朋友创作的Q版造型，是不是很有意思？



## 五官和身体的设定

我设定了一些我们平时常用的五官和身体的一些造型，初学者可以照着临摹，总结一些经验，琢磨出规律。然后在日后的创作中可以反复套用。

1. 眼睛。眼睛是Q版造型里最重要的部分，通过对眼睛的变形可以延伸出很多不同的表情，哭，笑，怒等等都可以通过眼睛变形来表达。把握好眼睛的处理你的造型就成功了一半了。



2. 鼻子。在Q版造型里鼻子往往是被省略的部分，它不直接影响表情。所以我们只要简单地刻画鼻子就可以了。

