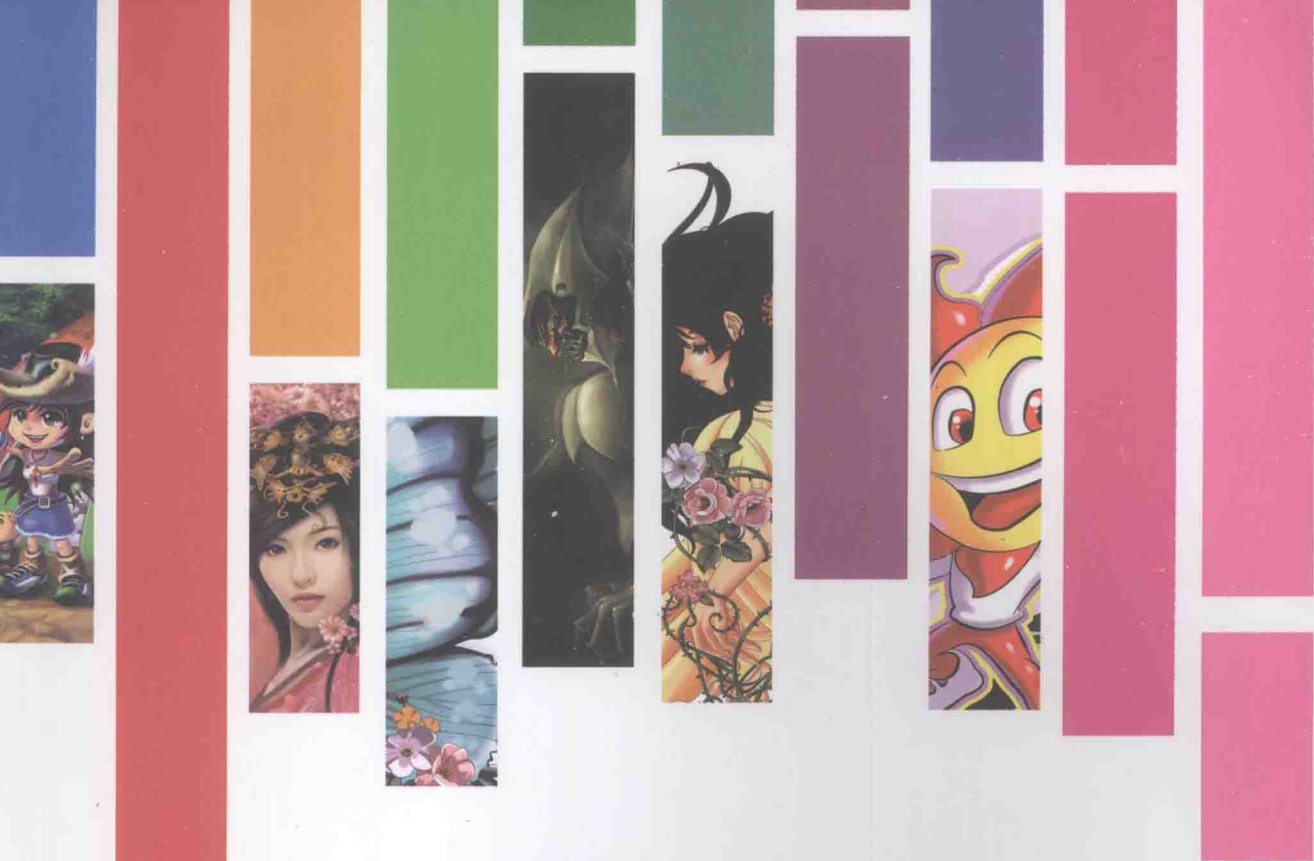




二十一世纪普通高等教育规划教材

DONGMAN
CHAHUA JIFA

动漫插画技法

◎ 主编 刘长万 谢 恺



江西高校出版社
JIANGXI UNIVERSITIES AND COLLEGES PRESS

二十一世纪普通高等教育规划教材(艺术设计类)

设计素描

设计色彩

构成基础

Photoshop 基础与实训教程

3ds Max 空间设计

建筑装饰工程造价

室内设计制图

● 动漫插画技法

景观设计

展示设计

装饰工程施工与工艺

室内手绘效果图表现技法

DONGMAN

CHAHUA JIFA

责任编辑 吴文怡 詹晓钟

装帧设计 曾 宇

责任印制 蒋 励

ISBN 978-7-5493-1181-1



9 787549 131811

定价: 40.00元



二十一世纪普通高等教育规划教材

DONGMAN

CHAHUA JIFA

动漫插画技法



主 编 刘长万 谢 恺

副主编 钟 萍 赵华文 张 励 许光军



江西高校出版社
JIANGXI UNIVERSITIES AND COLLEGES PRESS

图书在版编目(CIP)数据

动漫插画技法/刘长万,谢恺主编. —南昌:江西高校出版社,2013.2

ISBN 978-7-5493-1812-4

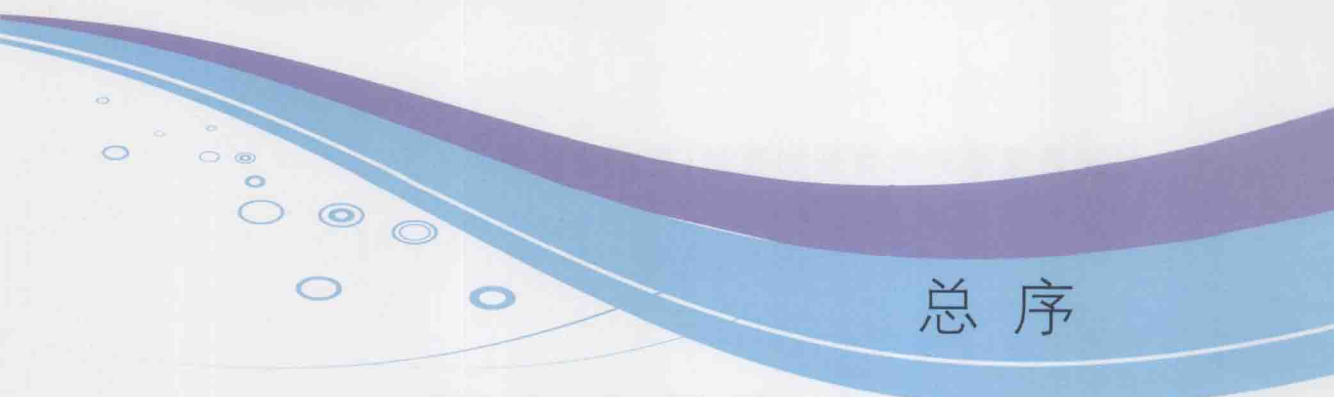
I. ①动... II. ①刘... ②谢... III. ①漫画-计算机辅助设计-高等学校-教材 IV. ①J218.2-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 021623 号

出版发行	江西高校出版社
社 址	江西省南昌市洪都北大道 96 号
邮 政 编 码	330046
总编室电话	(0791)88504319
销 售 电 话	(0791)88511423
网 址	www.juacp.com
印 刷	江西龙莹印务有限公司
照 排	江西太元科技有限公司照排部
经 销	各地新华书店
开 本	787mm×1092mm 1/16
印 张	10.5
字 数	250 千字
版 次	2013 年 2 月第 1 版第 1 次印刷
书 号	ISBN 978-7-5493-1812-4
定 价	40.00 元

赣版权登字-07-2013-106

版权所有 侵权必究



总序

设计与社会经济的发展息息相关。对于整个国民经济的发展而言,设计具有很重要的影响力,它使产品的自身价值得到极大的提升,其附加值不可估量。

中国的现代设计教育经历了二十多年的发展,已取得一定的成绩。而设计与创新,成为当下艺术教育过程中所弘扬的主旋律,并被提升到社会经济发展的战略地位。这表明中国现代艺术设计教育事业已奠定了一定的基础,并预示着美好的前景!

信息时代及经济高速发展的今天,作为培养高层次设计人才的高等院校,其办学理念及人才培养模式的定位,要以市场需求为导向,要为社会经济服务,具体要落实到教学上。我们知道,教学质量的高低取决于“教”和“学”的互动:对教师而言是个人才华与敬业精神的体现;对学生来说,由其学习态度和悟性决定。艺术设计教育过程中,如何顺应社会的发展,如何确立完善的设计教学体系,如何完善学科建设,如何突出办学特色,如何提高教学质量等诸多问题,成为大家关注的重点,而教材是解决这些重点难题的关键载体。

目前国内的艺术设计类教材,可谓五花八门、丰富多彩,但仍不尽如人意,主要表现在:一是没有体现设计教育的本质特征,很多教材只停留在理论的说教上;二是没有把理论与实践有机地结合;三是缺乏时代前瞻性等。基于此,江西省职业教育学会艺术专业委员会组织江西省十几所高校,联合推选各艺术设计领域最优秀的教学与实践专业人才,本着“体现设计专业实用性要求,培养学生的动手制作能力及创意能力”的宗旨,注重实践性、新颖性、前瞻性,相互合作、共同参与、交叉评审,编撰出版了这套“二十一世纪普通高等教育规划教材(艺术设计类)”,涵盖平面、环艺、动漫、服装等多个艺术设计门类的专业课程,品种近 20 种,都将在近期陆续推出。

参与本套教材编撰工作的,大多是在各专业设计领域卓有成就、具有丰富教学经验的专家和学者,我相信这套充分体现了他们的专业知识、实践水平以及高度社会责任感的教材,一定能很好地适应我们的艺术设计专业教学,从而在真正意义上促进艺术设计教学的改革和发展。

江西省职业教育学会艺术专业委员会主任 刘彦

2012 年 6 月于南昌

二十一世纪普通高等教育规划教材(艺术设计类)

编审委员会名单

(按姓氏拼音排序)

蔡克中	曹 莉	陈 捷	陈 敏
陈 彧	陈祖泽	戴晓敏	邓后平
邓 军	冯小辉	李 强	林 彬
凌小红	刘 彦	宋心果	孙秀芳
王 莉	肖大雄	徐 仂	杨 燕
曾传柯	赵苏星	祝国远	邹昌锋

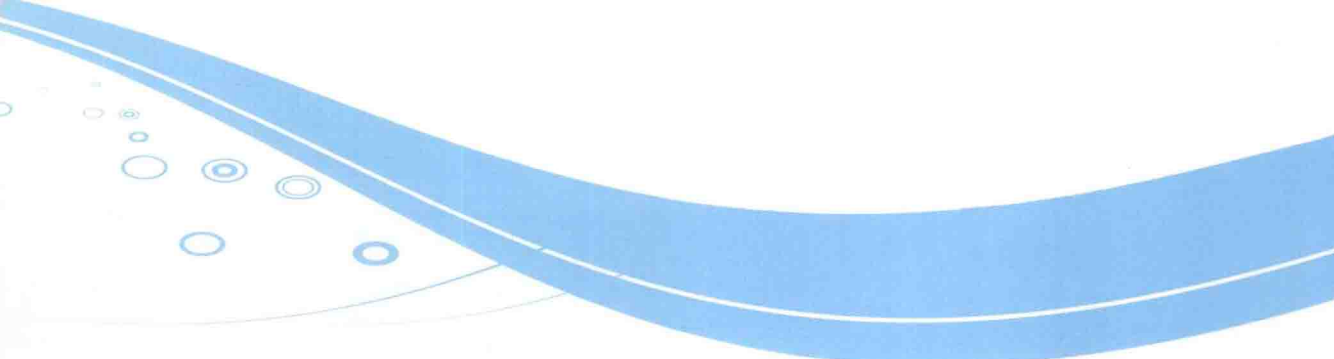
目 录

基础篇

第一章 动漫插画技法概论	/ 1
第一节 动漫插画及相关概念	/ 1
第二节 动漫插画的创作技法	/ 5
第三节 动漫插画主要应用领域	/ 7
第二章 CG 插画相关设备购置建议 与常用软件简介	/ 10
第一节 CG 插画相关设备购置建议	/ 10
第二节 计算机软件分类及学习建议	/ 12
第三节 常用CG 绘画软件简介	/ 12
第三章 电脑软件操作入门基础	/ 17
第一节 画笔工具的使用	/ 17
第二节 钢笔工具的使用	/ 23
第三节 数字苹果制作	/ 31

提高篇

第四章 CG 插画《蝶变》实践训练	/ 41
第一节 案例分析与设计构思	/ 41
第二节 制作步骤及技巧分析	/ 42
第五章 CG 插画《吉祥物“阳阳”》实践训练	/ 57
第一节 案例分析与设计构想	/ 57
第二节 制作步骤及技巧分析	/ 58



强化篇

第六章 CG 插画《重生》项目制作 / 85

第一节 《重生》项目分析 / 85

第二节 《重生》项目绘制 / 88

第七章 CG 插画《炎兽》项目制作 / 97

第一节 《炎兽》项目分析 / 98

第二节 《炎兽》项目绘制 / 100

第八章 CG 插画《死神的契约》项目制作 / 108

第一节 《死神的契约》项目分析 / 109

第二节 《死神的契约》项目绘制 / 111

第九章 CG 插画《洛神传—洛神》电影海报 项目制作 / 126

第一节 《洛神传—洛神》电影海报项目分析 / 127

第二节 《洛神传—洛神》电影海报项目绘制 / 129

第十章 CG 插画《流星雨》Q 版项目制作 / 135

第一节 《流星雨》Q 版项目分析 / 137

第二节 《流星雨》Q 版项目绘制 / 139

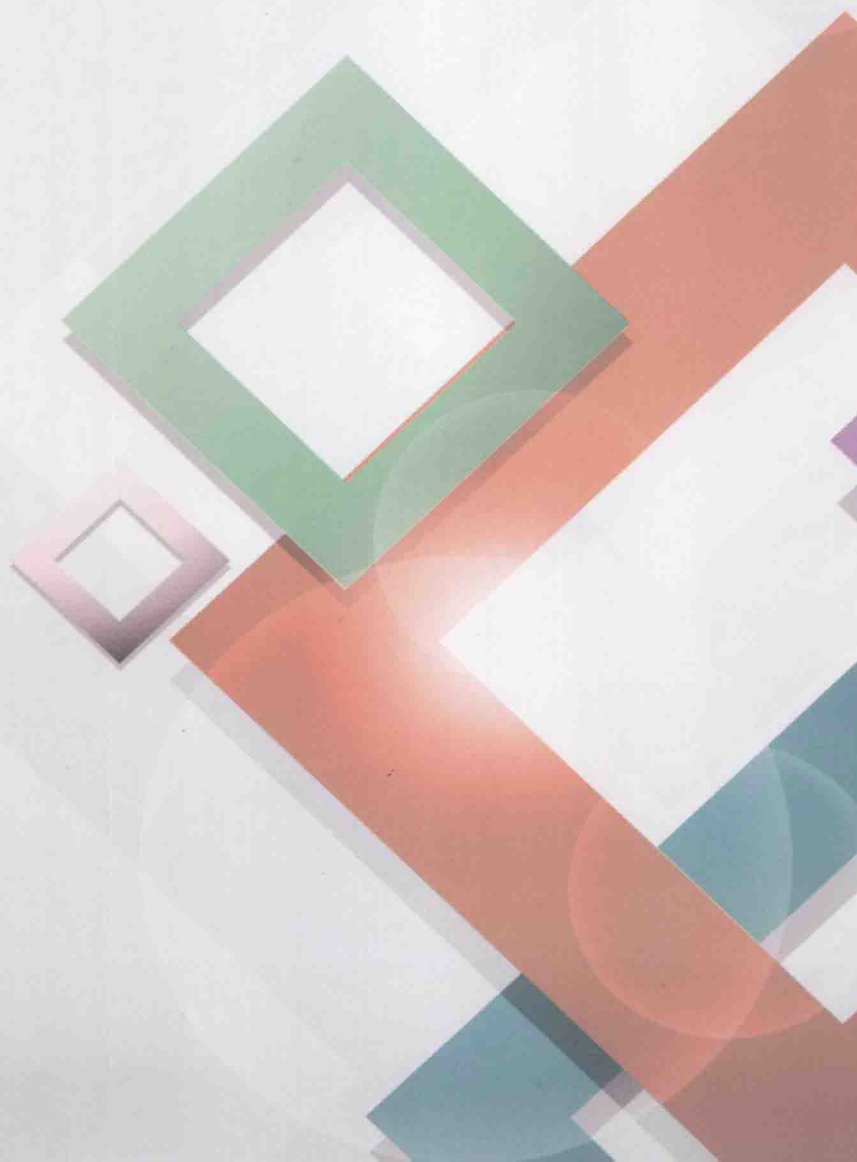
第十一章 CG 插画《单枪匹马》项目制作 / 151

第一节 《单枪匹马》项目分析 / 152

第二节 《单枪匹马》项目绘制 / 154

后 记 / 161

基础篇





第一章

动漫插画技法概论



学习目标:

通过本章的学习,了解数字插画相关概念与分类,掌握数字插画丰富的表现技法以及技法之间的区别和联系,学习掌握多种表现技能,并能在插画创作中进行综合应用,以增强数字插画创作的表现力。

本章重点:

本章重点要掌握 CG 插画多种表现技法的应用及插画的主要表现形式。

知识点归纳:

主要讲述 CG 插画的相关概念、创作技法的应用及其主要的行业应用领域。

教学环境:

多媒体教室

学时建议:

理论讲解 4 课时

第一节 动漫插画及相关概念

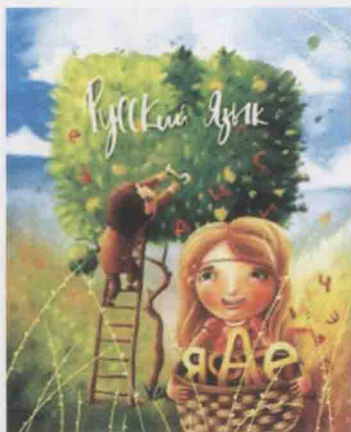
随着社会信息化步伐不断加快,人类进入了以计算机图像为主要载体,以互联网为主要传播媒介这样一个崭新的“读图时代”。伴随着读图时代对图片的大量需求,作为“生产图像”重要手段之一的插画艺术,亦不可避免地步入了数字化阶段,形成了富有时代特色的“数字插画艺术”。

1.CG 插画的概念

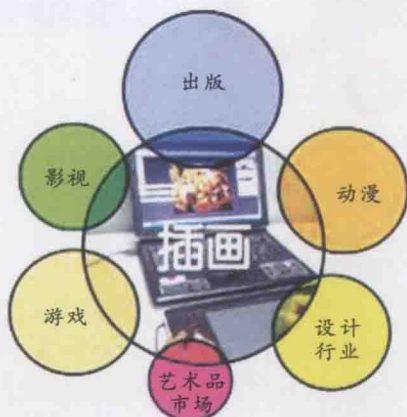
CG 插画也称数字插画,是 Computer Graphics 的英文缩写,电脑绘图或设计都可称为 CG。与其他绘画艺术相比,数字绘画艺术具有更为明显的技术特征。借助高速发展的计算机技术,结合不断增强的软件功能,数字绘画拥有了强大的创作工具。从手绘数位板到手绘液晶屏,从 Photoshop 到 Painter,数字绘画的发展可谓日新月异。特别是在创作过程中,艺术家将三维艺术和平面绘画综合起来使用,获得令人耳目一新的效果,这在传统绘画领域中是无法实现的。

在人们的传统概念里,插画常常是与图书直接联系的。插画在很长的历史时期里,主要作为

一种说明性、美化性的图画插于文字中(图 1-1-1)。伴随着社会经济、技术、文化的发展,现代插图已不再仅仅局限于书籍这一载体,而是以更加广泛的形式出现在动漫、出版、影视、游戏、设计行业等众多领域,以其自身独特的视觉语言吸引人们的目光(图 1-1-2)。



▲ 图 1-1-1



▲ 图 1-1-2

2. 数字插画的特性

现在所谓的“纯”的艺术一般是指那些没有数字动机,不考虑作品的去向,也不考虑作品的收益,旨在强调表达创作者个人观点和个人感受的艺术作品。然而,现代插画本身具有强烈的功利性,它是为了满足人们日常生活的审美需求,运用绘画、拼贴、摄影、电脑合成等多种技术手段综合形成的具有视觉美感的艺术作品。

(1) 数字性与制约性

数码插画艺术除了具有本身的艺术美感,更重要的是要具有数字价值。而数字价值的存在,意味着创作者的最终作品是需要获得作品收益的,所以,数字插画不是“纯”的艺术,不能只考虑创作者的感官,更要考虑到市场等诸多因素。

(2) 多样性与创造性

媒体、技术手段、审美趣味的多样性要求数码插画艺术作品必须向多样性的方向发展,创造性是设计的重要核心。

(3) 直观性与形象性

数字插画艺术以图形图像无可替代的直观优越性,能表达很多文字都难于描述的心理感受。

(4) 实用性与通俗性

数字插画作为经济文化的产物,具有较强的实用性。同时,数字插画又是为大众服务的,因此,也需要通俗易懂的潜在特性。

第二节 动漫插画的创作技法

插画与绘画艺术有着紧密的关系,在创作思维和表现技法上具有相同之处。插画艺术的许多表现技法都借鉴了绘画艺术的表现技法,从某种意义上讲,绘画成了基础学科,插画成了应用学科。

1. 线稿上色法



根据制作或者初学者经验不足的需要,先以清晰的线条交代形体,然后分层上色,这样的方法称为线稿上色法(图1-2-1)。线稿上色法是万法中的根本,基础中的基础,是所有想进入插画行业的学习者必学之法。

绘制线稿有两种方法:一种是在电脑里直接画;一种是在纸上画好再扫描进电脑修饰,最后分层上色达到想要的效果。

► 图 1-2-1



▲图 1-2-2



▲图 1-2-3



▲图 1-2-4

2.黑白罩染法

黑白罩染法在众多技法中是比较实用的一种，主要是为了解决初学者对电脑绘画的色彩难以把握的问题而发展起来的一种技法。此法是通过先画黑白稿，把画面的素描关系交代清楚，然后根据黑白的调子进行色彩的变化和添加，以达到画面色彩统一、有较强层次感的色彩效果(图1-2-2)。

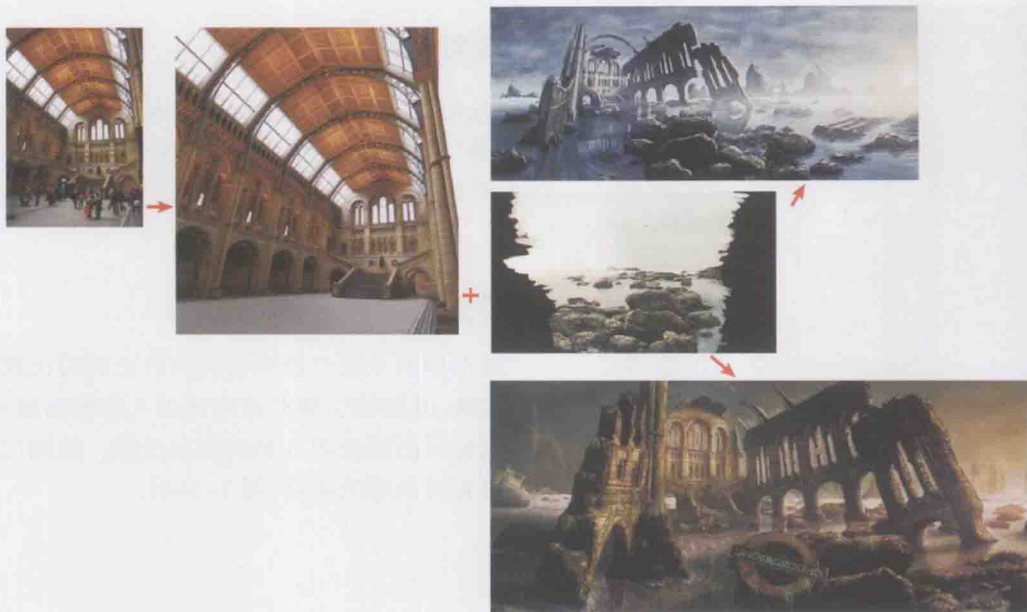
3.直接绘画成像法

直接绘画成像法类似传统绘画技法，即直接在画面上构形，一边画一边修改造型色彩甚至画面的构图，较适合绘画基础扎实、造型能力强的同学练习(图1-2-3、图1-2-4)。

4.图片合成法

使用电脑软件把图片素材加以一定的修饰、叠合，创造出全新作品的方法称之为图片合成法。此法要求设计者逻辑思维清晰，能驾驭不同的图片素材。这种技法运用广泛，特别是在影视场景概念设计领域最为常用(图1-2-5)。

近年来随着经济的发展，电脑技术的不断更新，网络的普及，动漫插画设计得到空前的发展，并逐步被广泛地应用在生活和工作各个领域。



▲图 1-2-5

第三节 动漫插画主要应用领域

1. 概念设计

“概念设计”英文原文为“Concept Design”，主要集中在游戏和影视领域。在游戏领域它的最终目的是要确定一款游戏的美术风格,并为后期的游戏美术制作提供依据。概念设计师要能根据游戏策划的需求,把自己的设计想法清晰、准确地表达出来。概念设计往往不拘泥细节,着重表现游戏的氛围、世界观等宏观因素。也就是优先考虑视觉上的效果,而其后的很多技术环节就是想办法来实现这种视觉效果的一种工作方式(图 1-3-1、图 1-3-2)。



▲图 1-3-1



▲图 1-3-2



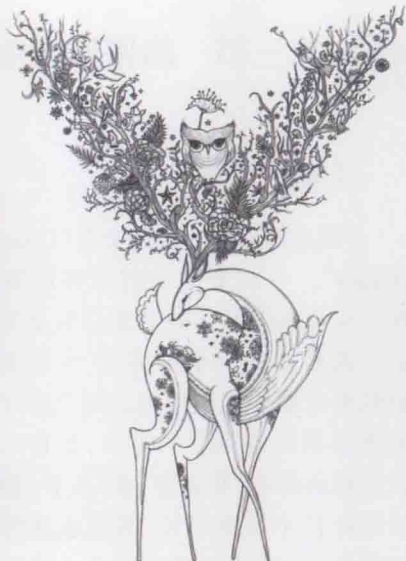
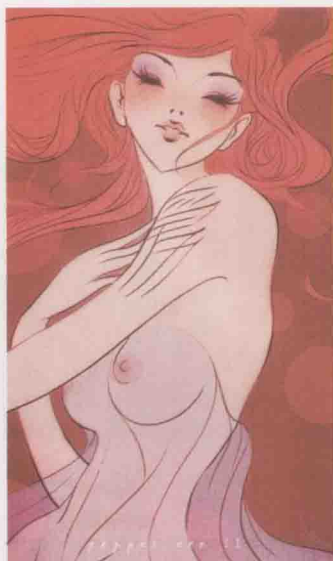
▲ 图 1-3-3

2. 幻想艺术

“fantasy”是人们描述这个艺术门类的常用词之一。通常,绘制唯美、魔幻、科幻、荒诞、神秘类作品的艺术家都会被冠以“幻想艺术家”的头衔(图 1-3-3)。

3. 时尚插画

时尚插画是通过绘画表现出自己的时尚理念和时尚风格,并能够引领时尚潮流的人和物的插画,或者是通过时尚潮流的人和物获取灵感,绘制出具有现代感和时尚感的插画(图 1-3-4)。



▲ 图 1-3-4

4. 广告插画

广告插画是根据广告的意图及诉求对象而呈现的插画表现形式,在生活中随处可见。广告插画是通过商品传播给受众的,它服务于商品,对商品起到美化、说明、宣传、解析等作用(图1-3-5)。