

DESIGN

卡通漫画

原创设计

主编 高文胜



 北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

卡通漫画原创设计

主编 高文胜

内 容 提 要

本书讲解运用Photoshop CS5软件创作和绘制卡通漫画的方法,重点突出,语言简洁。本书还配有美术设计理论中的造型基础和色彩应用,在讲解各种功能和使用方法的同时,带领读者边学边练、学练结合,使读者大大提高设计技巧和综合运用能力。

本书不仅可作为高等学校计算机专业学生的学习教材,也可作为计算机技术培训教材。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

卡通漫画原创设计 / 高文胜主编. —北京: 北京理工大学出版社, 2015.7

ISBN 978-7-5682-0817-8

I. ①卡… II. ①高… III. ①动画制作软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第146338号

出版发行 / 北京理工大学出版社有限责任公司

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街5号

邮 编 / 100081

电 话 / (010)68914775(总编室)

82562903(教材售后服务热线)

68948351(其他图书服务热线)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京紫瑞利印刷有限公司

开 本 / 787毫米×1092毫米 1/16

印 张 / 13

彩 插 / 2

字 数 / 323千字

版 次 / 2015年7月第1版 2015年7月第1次印刷

定 价 / 46.00元

责任编辑 / 张正萌

文案编辑 / 张正萌

责任校对 / 周瑞红

责任印制 / 边心超

图书出现印装质量问题, 请拨打售后服务热线, 本社负责调换

前 言

本书迎合当前动漫的需求,从美术基础的角度,采用精彩卡通造型为案例、边讲边练的方式全面展示了 Photoshop CS5 的强大功能。

本书简要介绍了基本操作,并以卡通造型设计为背景,通过大量的卡通风格实例,系统介绍了卡通绘制的表现技巧,阐述了 Photoshop CS5 在卡通表现与动漫领域中的具体应用,具有很强的实用性和可操作性。

本书特点:入门快,理论与实际相结合;内容丰富、全面,通俗易懂;学习目标明确,针对性强。书中还提供了典型范例的设计规范、理念和制作流程,既激发了读者的学习兴趣,又培养了他们的造型能力。

本书系统地将美术理论知识与大量的实践相结合,为读者未来从事设计工作的提升创造了条件。书中有许多软件操作中的关键词,讲得清楚明白,便于初学者掌握,操作起来比较容易。

本书共分 9 章,各章配有典型案例,对读者有较高的参考和借鉴价值。读者既可以在作图中学习软件,又可以在学习软件中了解卡通造型设计。此种方式既增强了学生兴趣,又加强了教学效果。各章的主要内容如下:

第 1 章:了解漫画艺术,包括概念、种类、特征和形式等。

第 2 章:卡通漫画的创作基础,包括属性、结构和表现等。

第 3 章:认识 Photoshop CS5 基本操作。

第 4 章:介绍 Photoshop CS5 工具综合使用方法。

第 5 章:结合实例介绍 Photoshop CS5 图层路径和通道的应用。

第 6 章:结合实例介绍 Photoshop CS5 滤镜的使用。

第 7 章:结合实例介绍卡通漫画表现技法。

第 8 章:结合实例介绍卡通漫画色彩调整。

第 9 章:卡通漫画综合应用实例。

本书由高文胜主编,参加编写的还有李金凤、雷蕾、李湘逸、张树龙、王京跃。在编写过程中参考了大量资料,其中部分被列在参考文献中。书稿完成后,丁桂芝、孟祥双、郝玲、王维、安捷、武珉、王继华等帮助阅读过全部或部分书稿,并对书稿提出了修改意见和建议。在此,笔者对其表示衷心的感谢。

本书为教师教学提供案例实验、电子题库、教学大纲、教学计划、教学课件、实验指导、学生作品、三维动画案例等资源服务。

由于时间仓促及作者水平有限,书中难免有错误和不妥之处,敬请广大读者提出宝贵意见。同时欢迎广大读者通过指南针多媒体设计中心网站与作者交流,网站提供了解答题的留言板和案例下载。

本书借鉴了部分他人作品,请作者与我们联系,以便支付相关费用。

编 者

目 录

第1章 了解漫画艺术	(1)
1.1 漫画的概念与种类	(1)
1.2 漫画的美学特征与艺术形式	(2)
1.2.1 漫画的美学特征	(2)
1.2.2 漫画的艺术形式	(2)
1.3 漫画绘画基础	(4)
1.3.1 漫画的角度与透视	(4)
1.3.2 漫画中基础线条的绘制要求	(6)
1.4 漫画的人体特征	(9)
1.4.1 人体的结构	(9)
1.4.2 人体透视	(10)
1.4.3 人物造型特征	(12)
1.4.4 人体运动的基本规律	(12)
1.5 漫画造型欣赏	(14)
1.5.1 欣赏漫画造型	(14)
1.5.2 运行场景文件	(15)
1.6 问题与案例实训	(16)
1.6.1 问答题	(16)
1.6.2 实训题	(16)
第2章 卡通漫画的创作基础	(17)
2.1 卡通漫画创作中的光影运用及速写的作用	(17)
2.1.1 光影的运用	(17)
2.1.2 速写的作用	(19)
2.2 卡通漫画的属性	(20)
2.2.1 思想性	(20)
2.2.2 艺术性	(20)
2.2.3 幽默性	(20)
2.2.4 时效性	(20)
2.3 卡通漫画中头部的的基本结构	(20)
2.3.1 头部结构与透视	(21)
2.3.2 人物面部的刻画	(23)
2.4 卡通漫画面部的表现	(26)
2.4.1 鼻的表现	(26)
2.4.2 眼的表现	(26)
2.4.3 嘴的表现	(27)



2.4.4 耳的表现	(27)
2.5 手和脚的表现	(27)
2.5.1 手的表现	(27)
2.5.2 脚的表现	(28)
2.6 卡通漫画制作步骤	(28)
2.7 问题与案例实训	(31)
2.7.1 问答题	(31)
2.7.2 实训题	(31)
第3章 认识 Photoshop CS5	(33)
3.1 图像文件的基本操作	(33)
3.1.1 图像文件的新建	(33)
3.1.2 图像文件的打开	(34)
3.1.3 图像文件的复制	(36)
3.1.4 图像文件的存储	(37)
3.1.5 置入图像	(38)
3.2 图像的控制	(39)
3.2.1 剪切图像	(39)
3.2.2 合并拷贝和填充	(40)
3.2.3 自由变换和变换	(41)
3.3 实训操作——图像文件的应用	(42)
3.3.1 制作幻想风景	(42)
3.3.2 制作动物王国	(44)
3.4 问题与案例实训	(47)
3.4.1 问答题	(47)
3.4.2 实训题	(47)
第4章 Photoshop CS5 工具使用方法	(49)
4.1 笔画工具	(49)
4.1.1 画笔工具	(49)
4.1.2 铅笔工具	(50)
4.1.3 颜色替换工具	(50)
4.1.4 混合器画笔工具	(51)
4.2 图形工具	(51)
4.2.1 矩形工具	(51)
4.2.2 圆角矩形工具	(52)
4.2.3 椭圆工具	(52)
4.2.4 多边形工具	(52)
4.2.5 直线工具	(53)
4.2.6 自定形状工具	(54)
4.3 选框工具	(54)



4.3.1	矩形选框工具	(55)
4.3.2	椭圆选框工具	(55)
4.3.3	单行选框工具	(56)
4.3.4	单列选框工具	(56)
4.4	钢笔路径工具	(56)
4.4.1	钢笔工具	(56)
4.4.2	自由钢笔工具	(57)
4.4.3	添加锚点工具	(57)
4.4.4	删除锚点工具	(57)
4.4.5	转换点工具	(57)
4.5	图像编辑工具	(57)
4.5.1	移动工具	(57)
4.5.2	套索工具组	(58)
4.5.3	魔棒工具	(60)
4.5.4	裁切工具	(61)
4.5.5	图章类工具	(62)
4.5.6	橡皮类工具	(63)
4.6	图像效果工具	(65)
4.6.1	修改工具	(65)
4.6.2	历史画笔工具	(67)
4.6.3	特殊效果工具	(68)
4.7	调和工具	(70)
4.7.1	渐变工具	(70)
4.7.2	油漆桶工具	(72)
4.8	应用工具	(72)
4.8.1	吸管工具	(73)
4.8.2	颜色取样器工具	(73)
4.8.3	度量工具	(73)
4.8.4	抓手工具	(73)
4.9	实例制作——绘图工具的应用	(74)
4.9.1	绘制快乐女孩	(74)
4.9.2	绘制时尚女孩	(76)
4.10	问题与案例实训	(79)
4.10.1	问答题	(79)
4.10.2	实训题	(79)
第5章	Photoshop CS5 图层路径和通道的应用	(81)
5.1	图层的应用	(81)
5.1.1	图层的作用	(81)
5.1.2	图层控制面板	(81)



5.2 路径的应用	(86)
5.2.1 路径的了解	(86)
5.2.2 路径的建立	(87)
5.2.3 路径的编辑	(88)
5.2.4 路径的应用	(90)
5.3 通道的应用	(91)
5.3.1 通道的了解	(91)
5.3.2 通道的作用	(91)
5.3.3 通道控制面板	(92)
5.4 选区和通道的相互关系	(93)
5.4.1 载入选区	(94)
5.4.2 存储选区	(94)
5.5 实例制作——图层、路径的应用	(95)
5.5.1 制作蜜蜂爱蘑菇	(95)
5.5.2 制作卡通合影效果	(98)
5.5.3 制作卡通合影留念效果	(100)
5.6 问题与案例实训	(103)
5.6.1 问答题	(103)
5.6.2 实训题	(103)
第6章 Photoshop CS5 滤镜的使用	(105)
6.1 风格化滤镜	(105)
6.2 画笔描边滤镜	(108)
6.3 模糊滤镜	(110)
6.4 扭曲滤镜	(114)
6.5 锐化滤镜	(117)
6.6 视频滤镜	(119)
6.7 素描滤镜	(120)
6.8 纹理滤镜	(124)
6.9 像素化滤镜	(126)
6.10 渲染滤镜	(128)
6.11 艺术效果滤镜	(130)
6.12 杂色滤镜	(135)
6.13 其他滤镜	(137)
6.14 实例制作——滤镜综合案例	(138)
6.14.1 卡通画黑白轮廓效果处理	(138)
6.14.2 调整卡通画模糊效果	(140)
6.14.3 调整卡通画风的效果	(140)
6.14.4 调整卡通画水彩画效果	(143)
6.15 问题与案例实训	(145)

6.15.1, 问答题	(145)
6.15.2 实训题	(145)
第7章 卡通漫画表现技法	(147)
7.1 Photoshop CS5 绘制卡通漫画	(147)
7.2 绘制可爱女孩案例	(148)
7.2.1 绘制卡通可爱女孩手稿	(148)
7.2.2 为线稿上色	(151)
7.2.3 可爱女孩景物上色	(152)
7.3 绘制办公室人物案例	(153)
7.3.1 绘制人物手稿	(153)
7.3.2 为人物上色	(155)
7.4 问题与案例实训	(157)
7.4.1 问答题	(157)
7.4.2 实训题	(157)
第8章 卡通漫画色彩调整	(159)
8.1 色彩的设计	(159)
8.1.1 色调设计	(159)
8.1.2 色彩情调分析	(160)
8.1.3 色彩的具体应用	(160)
8.2 色彩的属性	(161)
8.2.1 色彩的三要素	(161)
8.2.2 色彩的分类	(161)
8.2.3 色彩心理	(161)
8.3 Photoshop CS5 的色彩模式	(162)
8.3.1 常用色彩模式	(162)
8.3.2 其他色彩模式	(164)
8.4 色彩的基本原理	(165)
8.5 配色方案	(166)
8.5.1 色调的运用	(166)
8.5.2 色彩的协调	(166)
8.5.3 配色方案举例	(167)
8.6 图像色调整	(169)
8.7 图像色彩调整	(170)
8.8 特殊色调调整	(174)
8.9 实例制作——色彩调整综合案例	(175)
8.9.1 调整色相/饱和度	(175)
8.9.2 调整亮度/对比度	(176)
8.9.3 绘制卡通蜗牛	(177)
8.10 问题与案例实训	(179)



8.10.1 问答题	(179)
8.10.2 实训题	(179)
第9章 卡通漫画综合应用实例	(181)
9.1 绘制卡通画	(181)
9.1.1 绘制卡通女孩	(181)
9.1.2 绘制卡通男孩	(183)
9.2 绘制卡通狗表情	(184)
9.3 绘制风景画	(186)
9.4 绘制卡通小姐妹	(188)
9.5 绘制美好家园卡通画	(191)
9.6 问题与案例实训	(195)
9.6.1 问答题	(195)
9.6.2 实训题	(196)
参考文献	(197)

了解漫画艺术

漫画从单一的政治讽刺画发展成幽默漫画及多元漫画，丰富了漫画艺术表现形式和审美情趣。漫画不仅拥有独特的艺术特征，同时还包含喜剧特征，而这就标志着漫画艺术具有美的形态和审美价值。

1.1 漫画的概念与种类

对于什么是漫画目前还没有一个统一的说法。不同的社会背景、政治背景以及不同民族赋予它的定义也是不同的，但是有一点是基本相同的，那就是“漫画是笑的艺术”。其实，这种笑的艺术已涵盖了一切美的形态。有人曾把漫画比喻成绘画、哲学和文学的集合体，它既有绘画特征又具有哲学和文学理念，是涉及绘画、哲学和文学的“边缘”艺术。这种解释虽有些调侃之意，但道出了漫画艺术的基本特性，单从这一点来讲，漫画有别于其他门类的绘画艺术。那么如何正确公正地为现代漫画下定义呢？纵观漫画历史的发展轨迹，大到政治题材的讽刺漫画，小到生活题材的幽默漫画，它们都具有令人发笑、深思和启智的功能。从而我们总结出，凡是漫画，都具有引人开怀、发人深省、启人心智的三大特点，而这正是漫画的基本特征。

什么是漫画的属性？漫画是视觉艺术，与其他绘画有着同样的共性，却又不完全等同于其他绘画，它与其他绘画的根本区别在于对事物提出看法并加以评论，同时还具有幽默的特性。所以讽刺和幽默构成了漫画最基本的属性，漫画艺术就是讽刺和幽默的艺术。

由于漫画受西方人道主义思想和人文、科学精神的影响，所以就出现了“以人为本、关注人性”这一特点。为了满足人们的精神需求，各种类型的漫画如雨后春笋破土而出，出现了幽默漫画、多格漫画、长篇连环漫画等。而将漫画变为商业运作，成功者当数 20 世纪的日本和美国了，同样也正是这两个国家开创了现代漫画的新纪元。

漫画可以分为两种：一种是传统漫画，即 caricature（单幅讽刺漫画），指笔触简练，篇幅短小，风格具有讽刺、幽默和诙谐的味道，却蕴含深刻寓意的单幅绘画作品；另一种是 comics（多幅连环画），指画风精致写实，内容宽泛，风格各异，运用分镜式手法来表达一个完整故事的多幅绘画作品。其中日本漫画目前比较成熟。上述这两种漫画之间并无直接关系，而且存在着很大的差异。传统与现代漫画的区别如表 1.1 所示。



表 1.1 传统与现代漫画的区别

区分项目	传统漫画	现代漫画
出现历史	从正式出现到当今有百余年的时间,但其艺术形式在世界各地出现已经有上千年的历史	从正式出现到当今有百余年的时间,但其真正风靡全球、发扬光大也只在近 50 年间
绘画风格	简单、精练	精致、优美
表现手法	运用写实、比喻、象征、假借、夸张、点睛等手法,通过讽刺、幽默的画面来表达其思想	运用电影分镜式的手法来安排画面的排布,从而表达其内容
情节内容	多为寓意深刻、讽刺幽默的小故事	多为情节复杂、通俗易懂的大故事
篇幅大小	多为单幅,偶尔会有多幅,但不会太多	多幅作品,也有单幅但无法表现故事情节
商业价值	不高	非常高
现状	虽然已被全世界认可,但有待继续发扬	风靡全世界,被人们逐渐关注

1.2 漫画的美学特征与艺术形式

1.2.1 漫画的美学特征

什么是漫画的美学特征呢?首先,在内容和形式上漫画的内涵和外延远远大于其他绘画艺术,它取材极为广泛,从宏观世界到微观世界,从具象到抽象,从形态到意识都可以通过漫画来表现。在材料使用上,它不受绘画品种的限制,例如油画、雕塑、版画、国画等等,一切绘画手段均为它所用,从而丰富漫画的表现形式。因此漫画无论内容和形式都具有审美情趣和审美价值。

另外,由于多元漫画的产生,更加丰富了漫画的表现形式,它们在精神内核上有别于讽刺漫画和幽默漫画的创作规律,是一种新型的艺术表达形式,如荒诞漫画、前卫漫画。

尤其值得一提的是近年来在国内刚出现的先锋漫画,它们在形态上不是人们理解的传统漫画风格,在内容上更注重从本我的精神世界里发掘出更为个性化和深度的精神内核。先锋漫画从根本上剥离了传统漫画的特征,它传递给人们的是怪异的梦境或者是虚拟惊悚场面,人们根本不能从中感受到欣赏的愉悦,这种形而上的艺术理念传达给人们的更多是令人匪夷所思的茫然。但是先锋漫画仍然保留着讽刺和幽默元素,它打破了漫画传统意义上的创作规律,是在讽刺与幽默的基础上重新建构的新类型的艺术形式,欣赏者只有跨越这段意识鸿沟才能与作者产生精神的共鸣。这种漫画新领域,是值得深入探索和研究的。探索其美学特征和审美价值,将有助于从深层拓展漫画的表现形式。

1.2.2 漫画的艺术形式

漫画作为一种艺术形式主要表现在思维美学形态和视觉美学形态两个方面,二者之间是不可分割的,它们相互依存,相互联系,构成了漫画艺术美的基本形态。



1. 思维美学形态

任何一类艺术都是通过人的思维活动来完成的,漫画艺术也不例外。它通过夸张变形、诙谐幽默和荒诞不经等手段,表达事物的精神实质,并向人们传递文学和哲学理念。欣赏者通过思维活动在这种不协调和出乎意料的状态下产生审美的愉悦和快感,并形成了审美情趣。

漫画既是讽刺与幽默的艺术,也是逆向思维的艺术,漫画最大的艺术特点是“以丑的形态开始,却以获得美的愉悦结束”,因此也有人称漫画为审丑艺术。但艺术中的丑和生活中的丑是两个不同的概念,它们之间存在着本质上的区别。现实生活中,邪恶的思想和丑陋的行为总是隐藏在美的形态中,当丑暴露时,人们就会对其美丽的外表产生厌恶之感,因此美转化为丑。而艺术上的丑是艺术家通过对事物主体进行艺术加工和刻画,以丑的形态出现,人们对这种丑的形态加以分析和判断,通过对丑的否定而达到对美的肯定,从而产生漫画艺术的审美情趣。

无论现实生活中的丑还是艺术中的丑,虽然其外部形态并没有发生变化,但它们却在人们的观念中发生了质的变化,美的转化为丑的,丑的却变成美的,这种美与丑的转变便是人们的思维过程的变化,也是在思维美学的形态上产生了审美价值。

2. 视觉美学形态

由于漫画表现手段丰富,形式多样,就难免使人产生误解或模糊的认识,分不清有多少绘画表现形式。因此,我们有必要对丰富多彩的绘画表现形式进行理性和科学划分,便于对漫画的表现手段有个清楚的认识,并了解和掌握视觉美学形态。

对于漫画的表现形式,基本上可以概括为两大类:其一,突出构思、概括性强、画面简洁的简笔画;其二,注重艺术、叙事性强、刻画入微的繁画。前者在作品中更多体现的是作者敏捷的思维和哲学的理念,通过简洁的画面表达出明确的主题和丰富的思想内涵;后者通过细致入微的描绘强化了视觉艺术效果,艺术含量高,体现着作者의思想和扎实绘画功底,营造一种非现实的虚拟场景,引起人们的欣赏趣味,并从中体会作品的主题和思想内涵。虽然二者的表现形式不同,但其结果却是殊途同归,最终目的是达到漫画特有的功能。

如果从审美价值的角度进行分析,无论是简笔漫画还是繁笔漫画,对漫画艺术都是具有价值和意义的。人们通过一简一繁的艺术表现形式,分别传达不同的视觉享受,赋予作品深刻内涵和审美价值并产生审美的快感。形式和内容其实是一种互动和辩证的关系。

综上所述,现代漫画艺术形成了多元共存的格局。客观地说,表现形式不局限于上面谈到的两种类型,它可以运用现代美术的一切手段,也可以运用装置艺术、行为艺术等等。但是,如果从审美价值的角度说,任何形式的表现手法,都离不开高度概括的和细致描绘的两大类型。在当代艺术领域中,真正懂得漫画艺术内涵的人并不多,相反的,很多人囿于偏见或一知半解,将漫画艺术简单化并错误地理解为“小儿科”、逗笑艺术。

其实漫画艺术的真正内涵是文学的、哲学的理念,科学的世界观和人文主义思想的艺术,它的核心法则是合乎自然,合乎人性。因此,从这个意义上理解,漫画艺术具有革命性的意义,因此更具有现实的审美价值。

1.3 漫画绘画基础

对于把漫画当做一门艺术去学习的人来讲,漫画首先是一门实实在在的功课。所有初学者都想知道,学习漫画该从何入手才能迅速地提高自己的造型能力。其实,学习任何东西都离不开摹仿。根据喜好,选择某个式样及风格的代表并进行摹仿练习,就是学习漫画的起点。临摹的过程也是收集整理参考资料的过程,可以把某些相关的造型临摹在一起,比如局部地临摹眼、耳、口、鼻,然后把它们编在一起,便可作为很有参考价值的造型手册。临摹有时要反复进行,使自己能加深对范画的理解。检验临摹效果的手段之一,就是看自己能不能默写出来,这种练习就跟书法差不多。当临摹到一定的阶段,在临摹的同时,还可以进行一些仿作(可以理解为不完全的摹仿或不完整的创作)练习。仿作练习大致有三种形式:

(1) 把范画中不同画面的形象画在一个画面。如把两个画面中的人画在一起,或把这个画面中的人画到那个画面中的背影里,像剪贴一样。这种练习既进行了临摹练习,又进行了构图练习,但要注意这些形象在结合时的比例和透视关系。

(2) 把范画中不同的形象拆分,再调换组装。如把一个形象的身体换上另一个形象的服装,又或者把一个形象的脸形配上另一个形象的五官,等等。

(3) 根据设计中角色的需要,在范画中寻找合适的零部件,组装出既体现创意,又能体现范画造型特点的形象。

1.3.1 漫画的角度与透视

角度与透视实际上是一个很广泛的问题,不仅仅在漫画创作时,其他各种美术形式都很讲究角度与透视,它是美学理论中一个重要的组成部分。

1. 角度

观察事物的角度叫做视角,它是决定构图的关键。观察角度不同,所画出的画面气氛也有差别。

人物观察物体时的出发点,叫做视点。当视点平行于被观察物时,形成的透视角度叫做平视视角。当视点低于被观察物体时,形成的透视角度叫做仰视视角。当视点高于被观察物体时,形成的透视角度叫做俯视视角。

平视图在普通的场景中经常使用,显得干净利索,但一味用平视图就会缺少变化。

仰视图是从下方向上方的仰视,常被使用在需要画出有一锤定音之感的画面中。但仰视太多,看的人容易累,也不容易懂。

俯视图可以使读者对画面中的场景及人物情况一目了然。但俯视太多,会使读者有距离感,难以融入到剧情中。

2. 透视

绘画艺术一般都要求在二度空间的平面上表现三度空间的立体感,比如同样的物体近大远小等。所以,透视规律在画面构图上的运用起着决定性的作用,透视变化是绘画构图变化的现实依据。



透视的基础知识：视平线——平行于视点的一条线；灭点（消失点）——物体的纵向延伸线与视平线相交的点。

1) 一点透视

一点透视在漫画中是常用的，也是最简单的透视规律。一个物体上垂直于视平线的纵向延伸线都汇集于一个灭点，而物体最靠近观察点的面平行于视平面，这种透视关系叫做一点透视，也叫平行透视。

(1) 一点透视的表现方法。首先在画面上画一条水平线（视平线），然后再画一条垂直线，相交点作为灭点，从灭点随便延伸出一条线，这条线就是将要画的物体的透视关系线，然后在透视关系线和视平线之间画出所要绘制的物体。物体高度的变化是根据透视线和视平线所构成的角度的变化而变化的。当物体所处的位置不同时，画面中将表现出物体不同的面。

(2) 一点透视的运用。用一点透视法可以很好地表现出远近，常用来表现笔直的街道，或用来表现原野、大海等空旷的场景；此外，如在“室内”场景中运用，更可营造出房间宽阔舒适的感觉。

在画物品的一点透视图时，首先找出灭点，通过灭点延伸出透视线。如桌子及其上面的所有物体的透视，都是按着从灭点出发的透视线的透视而确定的，在将所有物体画出后，可以将多余的辅助线擦去，并加强所有物体的边缘或加上阴影。

2) 两点透视

两点透视也是在漫画中常用的基本透视规律。一个物体平行于视平线的纵向延伸线按不同方向分别汇集于两个灭点，物体最前面的两个面形成的夹角离观察点最近，这样的透视关系叫两点透视，也叫成角透视。

(1) 两点透视的表现方法。首先做一条地平线和一条垂直线，然后定好高度，在视平线的左右两端找出灭点，在灭点和高度点之间连线，在视平线和透视线之间画出建筑物的轮廓。随着视平线与透视线之间的角度变化不同，画面表现物体的形状也在改变。

(2) 两点透视的运用。在运用两点透视规律画街道一类的景物时，可以将远景的物体处理得较虚，近处的物体画得要细致些，而且，不论建筑物的多少，其透视线均应分别相交于两个灭点，这样画出来的景物的透视才会准确。

3) 三点透视

在两点透视的基础上，所有垂直于地平线的纵线的延伸线都汇集在一起，形成第三个灭点，这种透视关系叫三点透视。这种透视关系只限于仰视或俯视。

(1) 三点透视的表现方法。同样还是将灭点和中线等透视辅助线画出来。首先按着两点透视画出物体的高度透视，然后再纵向定出一个灭点，和物体的底部两点相连，这就是三点透视。

(2) 三点透视的运用。通过三点透视，可以表现建筑物高大的纵深感觉。两点透视和三点透视比起来，三点透视对于建筑物高度的表现是最到位的。

漫画中需要有许多场面，为了引人入胜，应以不同视点进行衔接，让透视中的诸多视点恰如其分地在画面上表现出来，使画面可读性更强，更富有节奏、韵律和速度，使之动感更强。这种构图难度较大，需要大胆安排，细心推敲，在各种视角的画面穿插于同一页时，原则是要主次分明，让主体突出，以使人物关系得到合理的安排。

1.3.2 漫画中基础线条的绘制要求

每一幅成功的漫画作品中都少不了朴素的线条。直线、曲线、弧线和圆等基本线条粗细、长短的变化及不同组合，即构成了画面中不同的景物、人物以及渲染出不同的气氛。因此说线条是组成画面最基本的要素，并在画面中起着重要的作用。

画漫画时，草稿用铅笔描线，定稿用墨笔描线，这两种线只是工具不同，对于线条的要求是相同的，只是草稿的铅笔线最终会被擦掉，所以要求可以放松一些。一般以作者本人能看懂、能确定其正确位置为准，这样还可以节省打草稿的时间。另外，画漫画需要注意调息，而调息又称为“呼吸法”，它的作用在于让手在描线时不会抖，从而画出流畅的线条。

在绘画时，对线条的基本要求可以归纳为四个字，即准、挺、匀、活。“准”是指在画物体或人物时，应根据形状及透视角度的不同，准确地将轮廓线、阴影线等画在相应的位置；“挺”是指在运笔过程中线条应流畅、光滑；“匀”是指运笔的力度应该平均，使一根线条浓淡自然过渡；“活”是指在画人或物体时，线条应充分考虑表现体积，用线条组成画面时要有活力，即脑与手的灵活配合。

1. 人物、景物结构线

外轮廓线：在绘制人物外轮廓线时，可适当粗一些，并要工整、流畅。

内轮廓线：内轮廓线应比外轮廓线细一些，并可在一些局部转折或光影明暗的交界线处，加入一些更细的内轮廓线，这样可以加强人物的立体感。

硬景物：在绘制硬景物时，可选用线条粗细变化较小的工具。制作时尽量避免重复，尤其在处理楼房或机械时，更要一次完成。

软景物：在绘制软景物时，要注意景物受光面的线要少而细，相对背光面可略粗，尤其在处理树木和远山时，要根据画面结构及情节处理光影的变化。

2. 速度线

速度线：在表现动态效果时常用到速度线。不管线的方向是平行还是垂直于地平线，或是向某一侧倾斜，在画速度线时，注意线条应有长有短，还要有疏有密，这种线条组合是在平行排列的基础上的一种随机的组合，线条的长短和疏密若相近就会形成表格状，毫无均衡的美感了。

3. 集中线和闪电效果线

当看到放射状的画面时，由于人眼的习惯，注意力会集中在线条的交点上，因此，在漫画中常用画集中线或闪电效果线的表现手法增加画面上的紧张气氛，吸引读者的注意力。在画集中线时，一般用直尺来画，首先在想要读者注意的部分画上記号，然后以此记号为轴画放射状直线。诀窍是一定要用带笔锋的笔来画，使线条越接近中央越细，而且一定要一笔画完，也可在标记的地方钉上一个图钉，再用直尺紧靠图钉来画出集中线，去掉图钉后留下的针眼可以用白颜色涂平。闪电效果线的画法也是一样，首先设定留白的位置，然后画上大概的基准线，因为闪电效果线的集中效果比较小，所以线条的表现需比较细腻。



4. 网状效果线

有时为了烘托画面气氛，往往使用网状效果线，常用的网状效果线分为一至四重网。一重网状效果线是把画出的粗细、长短基本一致的线段组，倾斜方向组合起来，形成网状效果线。两重网状效果线就是永远保持画竖线的姿势，碰到横线就转变原稿的方向，画出一组垂直线段组的网格状效果线。三重网状效果线应先画出菱形的图案，之后画出第三条线，也就是最后形成一组，每个角都是 60° 的正三角形图案的效果线。四重网状效果线同两重网状效果线画法相同，保持画竖线的姿势，碰到横线就转变原稿的方向。

网状效果线的渐变包括同形状网状效果线的渐变和不同形状网状效果线的渐变。同形状网状效果线的渐变：通过线条的疏密距离关系来表现渐变效果，其暗部用间隔较小的线条，然后逐渐扩大间隔距离。

不同形状网状效果线的渐变：从四重网状组合开始过渡到三重网状组合、两重网状组合、一重网状组合，然后在边缘处画点散线。



注意

当两片网状效果线拼接时，要让接点不重合又不至于脱离，这样看起来就很整齐，如果在接点处出现线条较粗的部分，就要以白色颜料修改。

5. 绳状效果线

绳状效果线一般分为圆形的绳状效果线及波浪形的绳状效果线。绳状效果线与网状一样，以竖线方式画，随角度改变而移动原稿纸的角度。在画各种网状线时，应注意线与线之间的间隔，如果有规律地增加或减少线的间隔，将能画出渐变的绳状效果线。

6. 线条的强弱

线条的强弱是通过线与线之间不同的轻重、疏密、软硬和粗细表现出来的。初学者通常会不知不觉地以同样粗细的线条来作画，如果线条强弱有变化就能表现出材料的质地和距离的远近。

一般来讲，在画质地坚硬的物体时，应使用较粗较硬的重线条表现，以强调它的质感；画柔软的物体时，则用较细较软的线条。

当画一个人物时，人物轮廓和各部分的边缘线就可用较重的粗线表现，而人物的头发和服装上的皱褶则要用细线、软线来表现。

当然，所谓线条的强弱变化是随物体结构而变化的，比如，在画人的坐姿时，一条腿的前后两条线处理起来就不同，由于腿的弯曲，前面的线因为要表现膝盖的硬度就必须画重画硬，而后面的线是表现腿部松弛的肌肉，画起来线条应是软的，这里所说的软，并不是拖沓无力，而是要轻柔。

另外，在画一些相交的线条时，会产生一些线条之间叠压的关系，应注意表现在前面物体的线条要压住并强于后面的线条。人头部、手部的线条应以软线为主，有的局部线条在消失时，不应将笔停顿，而是应慢慢地抬起，形成有梢的线。



注意

关于线条组合的疏密关系，这些组合非常重要。一般的方法是，在表现凹陷的部分时，线条组合密一些；凸起的部分线条要尽量简练，这样两部分同时看，就会产生鲜明的对比。