

一本革命性的教程，真正实现了快乐学习！

Broadview®  
www.broadview.com.cn

漫画  
江山

Q版

角色设计与  
漫画制作



刘宇 著



电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
<http://www.phei.com.cn>

漫江山 | Q版  
角色设计与  
漫画制作



刘宇 著

电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry  
北京•BEIJING

## 内 容 简 介

本书以 Flash 软件工具为基础,手把手教读者如何利用软件最基本的功能制作出属于自己的动漫作品。通过书中所讲的这些软件知识足够使读者在短期内制作出预期目标的作品。本书的目标有两个,第一个目标是让读者能够独立制作出属于自己的个性聊天表情及头像;第二个目标是让读者能够独立制作漫画故事。

本书适合普通动画爱好者,动画制作工作室工作人员,也可作为大中专院校或社会培训 Flash 漫画专业的理想入门教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

漫画江山: Q 版角色设计与漫画制作 / 刘宇著. —北京: 电子工业出版社, 2013.5

ISBN 978-7-121-20160-8

I . ①漫… II . ①刘… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 071116 号

策划编辑: 林瑞和

责任编辑: 王 静

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

装 订: 三河市鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本: 787×980 1/16 印张: 18.5 字数: 413 千字 彩插: 4

印 次: 2013 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 4000 册 定价: 69.00 元 (含光盘 1 张)

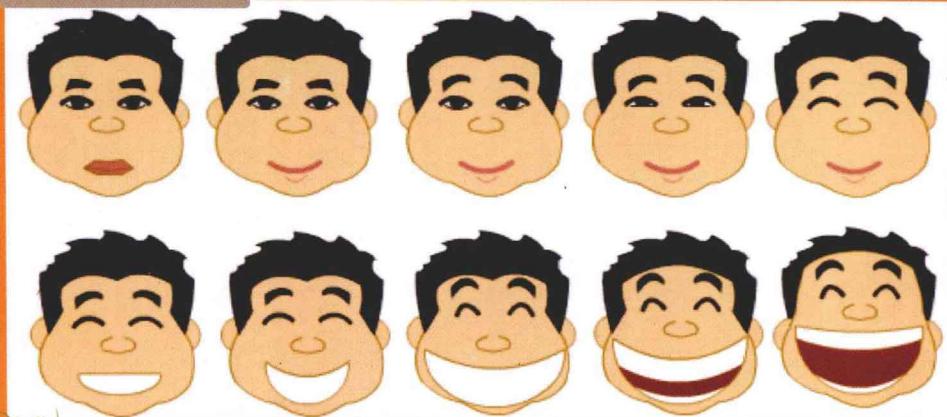
凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 [zlts@phei.com.cn](mailto:zlts@phei.com.cn), 盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

服务热线: (010) 88258888。

# 丰富的人物表情（见第1章）

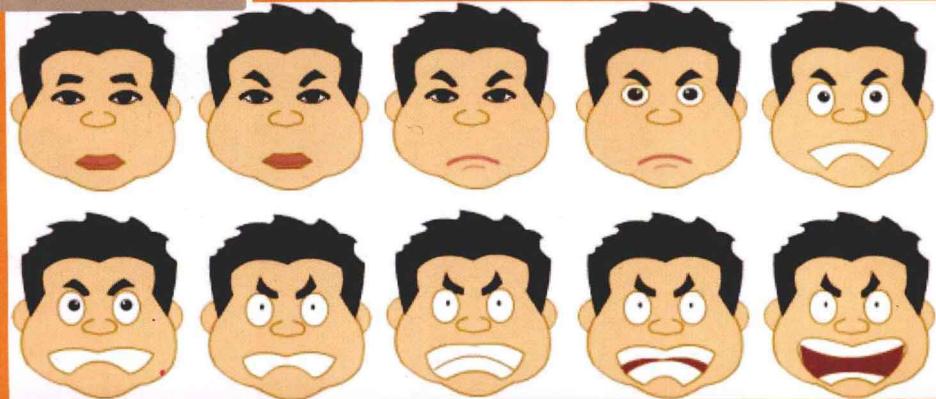
笑容表情



悲伤表情



愤怒表情



## 丰富的人物表情（见第1章）

恐惧表情



轻蔑表情



忧愁表情



郁闷表情



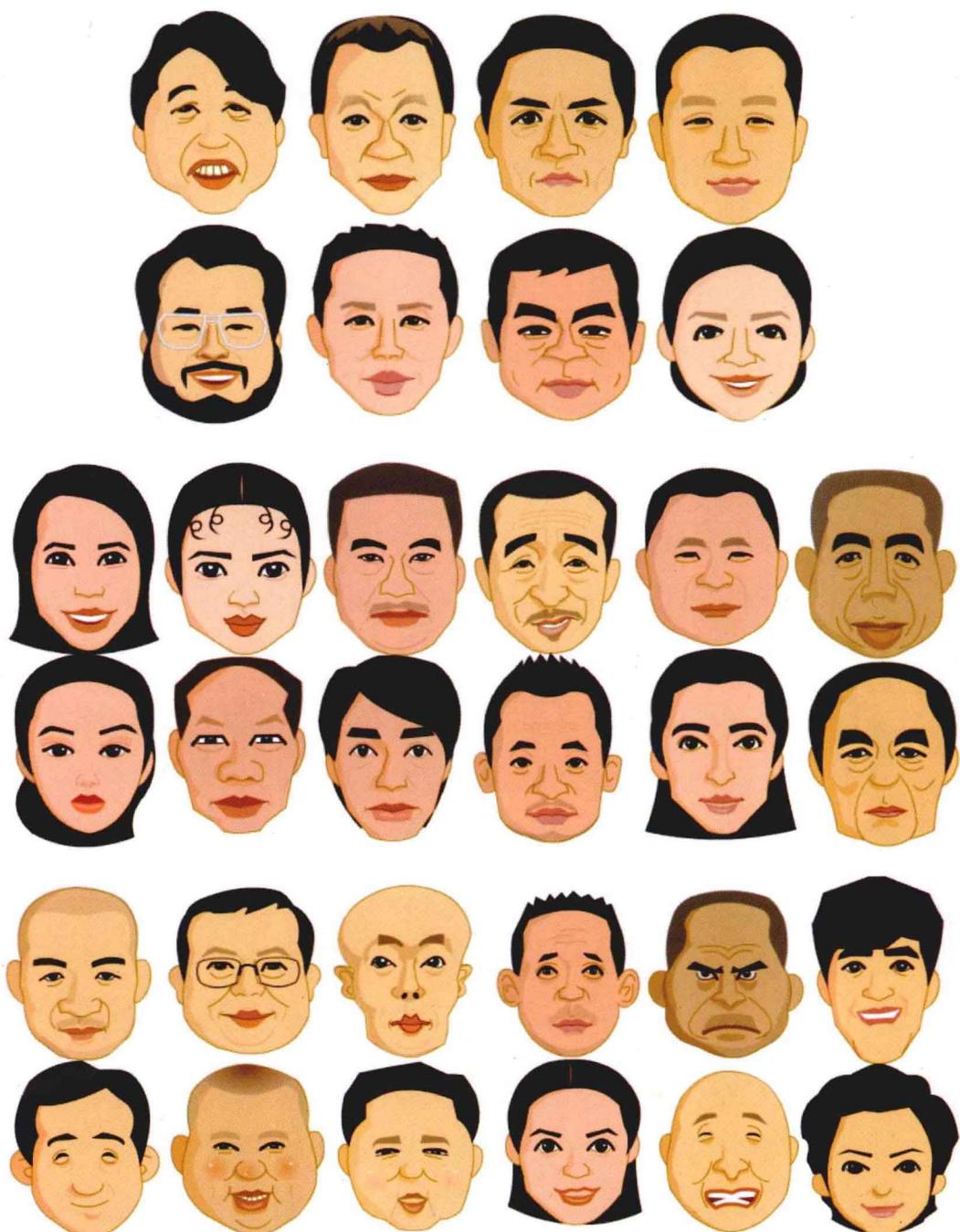
赌气表情



害羞表情

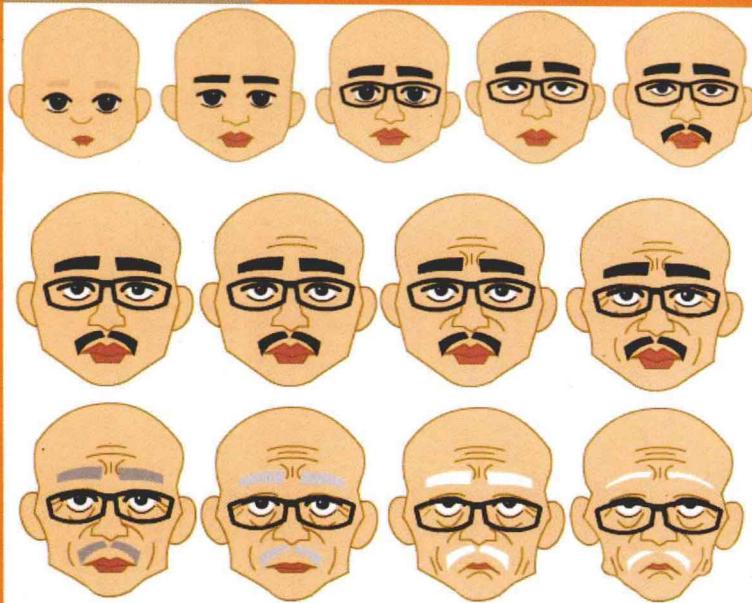


## 真人漫画像（见第2章）



## 造型变化（见第2章）

人物年龄变化



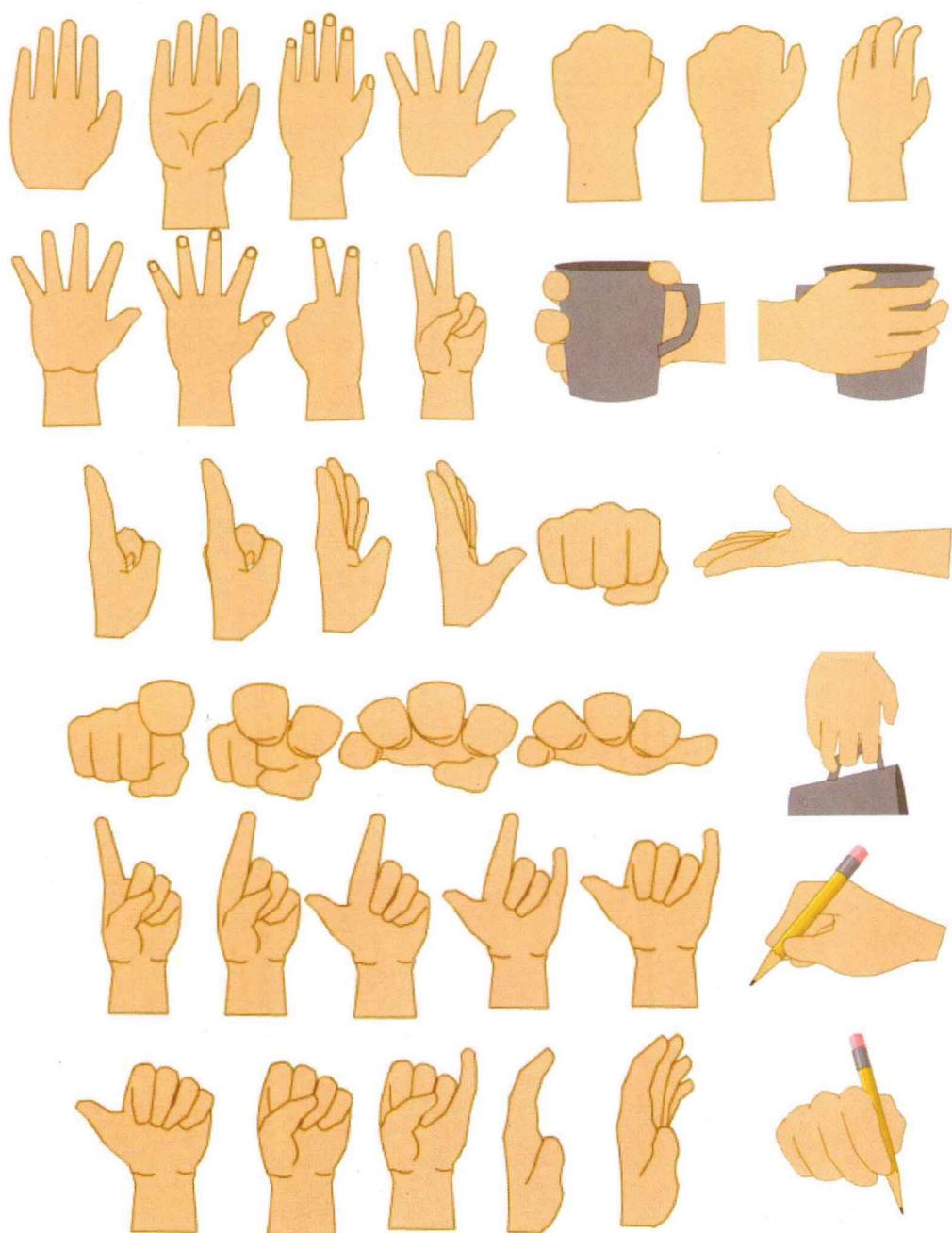
发型变化



男性角色的简化与夸张



## 手的造型（见第3章）



## 古代美女造型（见第3章）

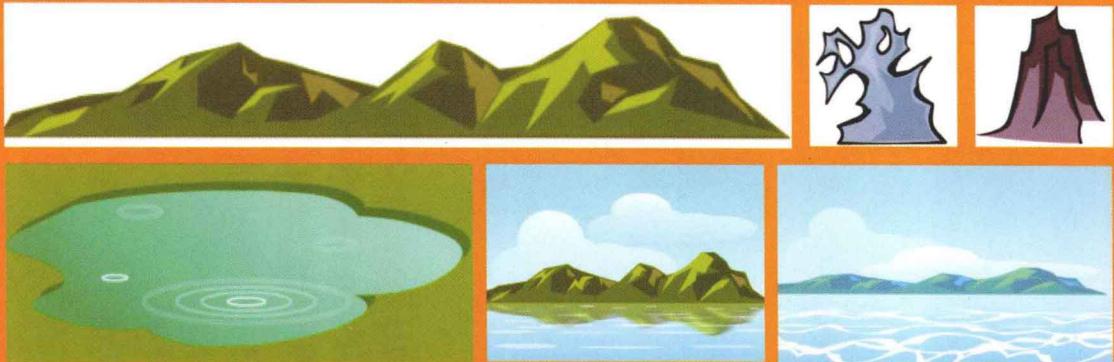


## 漫画故事（见第4章）



## 场景元素（见第4章）

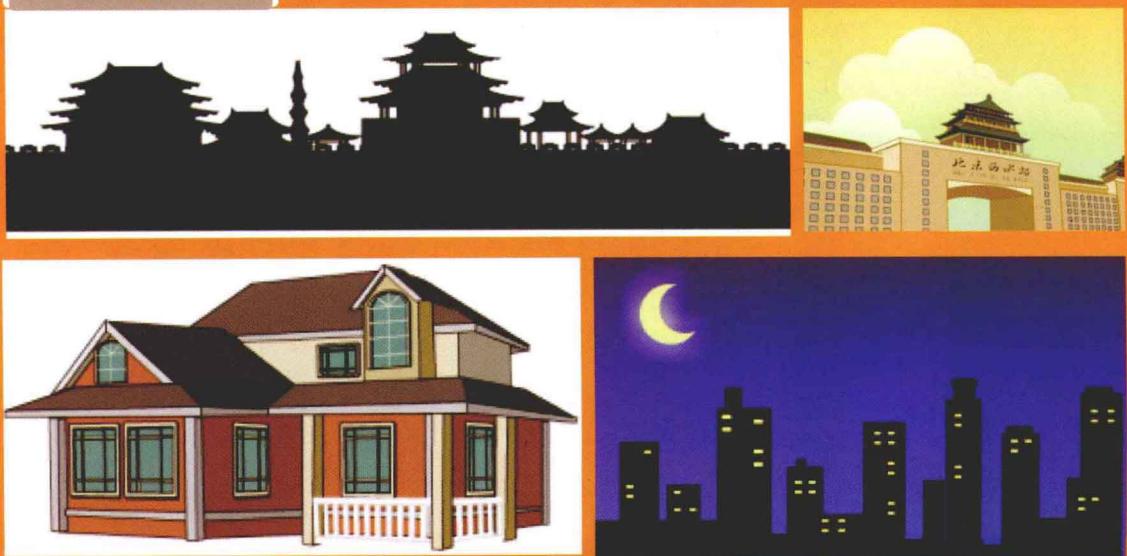
### 高山流水



### 植物草木



### 各种建筑



## 卡通形象（见第4章）



# 前　　言

本书是一本 Flash 动漫制作教程，但本书的重点并不是软件的讲解，而是如何利用软件最基本的功能制作出属于自己的动漫作品。所以本书只在动漫制作的过程中很自然地对软件的使用进行简单的介绍。但这些不多的软件知识已经足够使读者达到本书的预期目标：

- (1) 能够独立制作属于自己的个性头像及聊天表情；
- (2) 能够独立制作漫画故事。

相信上述这两个目标是很多人梦寐以求的。能在网上聊天时用上自己独立制作的头像，那是多么风光的一件事儿呀！可惜，市场上这类教材实在是太少了。因为有这样期望的朋友几乎都是没什么基础的。

能做出这样的断言是因为我也曾经是这样的人，上面那两个目标也曾经是我的终极梦想。我也曾经在茫茫的书海中苦苦寻觅，希望找到一本不太专业而又能让我这样太不专业的人专业起来的书。但始终也没找到，无奈之下，我不得不抱起了很专业的书然后很费劲地自学、真是太痛苦了！

我是一个很有毅力的人，即便是这样，在学习的过程中很多次我都要放弃了。所以，我太理解那些和我一样有类似经历的朋友了！

后来，我成了一名“闪客”，也出过两本教程（《Flash 短片轻松学》和《江山三侠》）。这两本教程我也是拼了命地往通俗易懂的目标上靠。

这几年有很多网友在 QQ 上和我交流，我也在反思，我的结论是：在那两本书中我把目标给定高了——独立地制作一个短片！那得需要学多少东西，一般的动漫爱好者谁有那么多工夫和那么大热情学习这个。所以在本书中我就把目标设得相当低了。

除了目标外，前两本书的教学进程设置也有问题。我忽略了目标人群是业余爱好者。结果按部就班从简单知识开始讲起，越讲越难。现在想一想这种进程是有大问题的。因为大多数爱好者的热情仅仅是在前十天，如果在这个阶段不能让他们迅速地做出自己的小作品，大多数人就再无热情坚持下去了。



## 漫画江山：Q版角色设计与漫画制作

所以本书修正了原来的进程结构，直接从一个较高的起点，即人物角色制作开始，这样一来，凭着读者平均十天的热情，凭着我简化到不能再简化的讲解，读者一定会做出一个像样的角色。而角色的产生最能激发第二次学习的热情，这样一来读者就有可能完成本书的预期的学习目标了。

本书不属于专业教程，但它最适合自学的 Flash 业余爱好者！

好了，预祝各位读者能顺利地完成目标，早日修成正果！

参与本书编写工作的还有马丽华和王志国，在此表示感谢。

北方之驴

# 目录

## content



### 第1章 大腕出世

1.1 初识软件 修炼必备.....	002
1.1.1 必要准备.....	002
1.1.2 几何摆放.....	005
1.1.3 鼠标吸附.....	015
1.2 创造角色 步步为营.....	023
1.2.1 正面造型.....	023
1.2.2 正侧面.....	029
1.2.3 半侧面造型.....	039
1.2.4 微小变化.....	043
1.2.5 后面造型.....	046
1.3 眉眼之间 表情万千.....	049
1.3.1 笑容表情.....	049
1.3.2 悲伤表情.....	053
1.3.3 愤怒表情.....	055
1.3.4 恐惧表情.....	056
1.3.5 其他表情.....	057

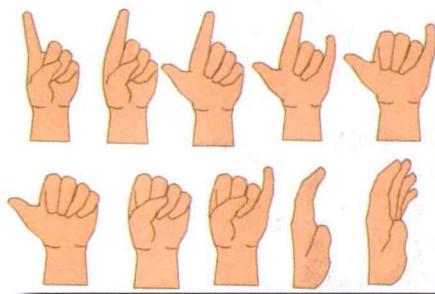
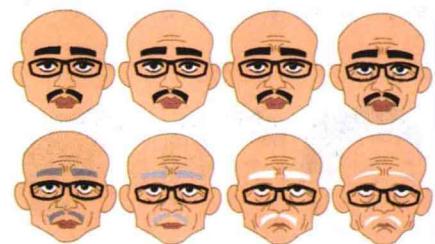
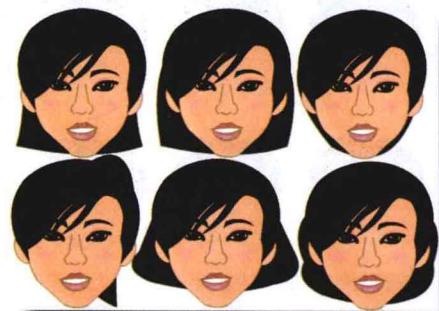
### 第2章 真人漫像

2.1 个性张扬 捕捉特征.....	062
2.1.1 男性头部照片写生.....	062

2.1.2 女性头部照片写生.....	071
<b>2.2 时光无影 岁月有痕 .....</b>	<b>080</b>
<b>2.3 精雕细刻 颜色先行 .....</b>	<b>089</b>
2.3.1 纯色的使用与调整.....	089
2.3.2 渐变色的使用与调整.....	098
2.3.3 位图填充的使用与调整.....	105
<b>2.4 美发飘飘 青丝如歌 .....</b>	<b>107</b>
2.4.1 头发结构及形状.....	108
2.4.2 头发体积与光泽.....	113
<b>2.5 简化夸张 漫画魂魄.....</b>	<b>118</b>
2.5.1 男性角色的简化与夸张.....	119
2.5.2 女性角色的简化与夸张.....	122

### 第3章 全身造型

<b>3.1 各种手势 第二角色 .....</b>	<b>128</b>
3.1.1 正角度手的正反面变化.....	129
3.1.2 手的侧面变化.....	138
3.1.3 手的正前面变化.....	140
3.1.4 手的持物动作.....	145
3.1.5 手的漫画版制作.....	150



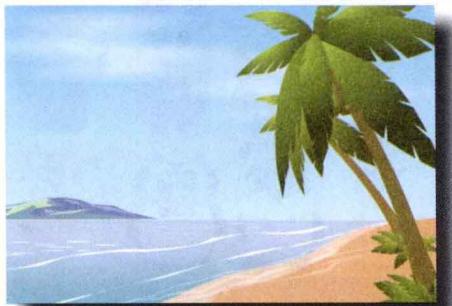


### 3.2 完整身体 形态万般 ..... 152

3.2.1 身体结构 ..... 153

3.2.2 身体动态 ..... 155

### 3.3 服饰增辉 霓衫艳影 ..... 158



## 第4章 漫画故事

### 4.1 剧本编织 ..... 178

4.1.1 由点到面 ..... 178

4.1.2 由面到点 ..... 183

4.1.3 制造悬念 ..... 183

4.1.4 剧本结构 ..... 184

4.1.5 添油加醋 ..... 184

4.1.6 进入角色 ..... 186

### 4.2 角色选择 ..... 187

### 4.3 场景元素 ..... 189

4.3.1 天空云朵 ..... 190

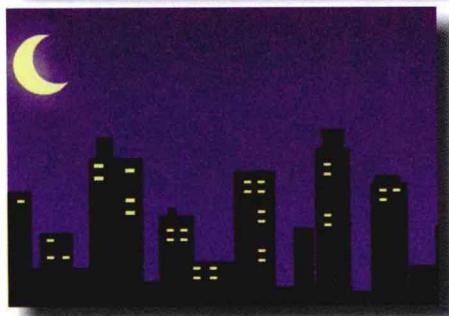
4.3.2 高山流水 ..... 199

4.3.3 植物草木 ..... 211

4.3.4 各种建筑透视原理 ..... 223

4.3.5 绘制建筑 ..... 229

4.3.6 各种动物 ..... 240



4.3.7 拟人处理 ..... 250

#### 4.4 场景搭建 ..... 252

4.4.1 外景 ..... 252

4.4.2 室内景 ..... 257

4.4.3 写意 ..... 260

#### 4.5 漫画成型 ..... 263

4.5.1 前期准备 ..... 263

4.5.2 单幅制作 ..... 265

4.5.3 整体合成 ..... 267

### 第5章 动态表情

#### 5.1 时间轴上 角色登场 ..... 274

5.1.1 时间轴上 ..... 274

5.1.2 角色登场 ..... 275

5.1.3 图片发布 ..... 279

#### 5.2 小小表情 我是英雄 ..... 285

### 后记

