

动漫经典

于路作品赏析



上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

动漫经典. 于路作作品赏析 / 于路编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2008
ISBN 978-7-5322-5544-3

I. 动… II. 林… III. 动画-作品集-中国-现代
IV. J228.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第193217号

MARCO 马可® 铅笔 马可® 水溶彩色铅笔

动漫画家的选择



马可铅笔 — 品质、安全、环保

编 著	于 路
主 编	乐 坚
总 策 划	钱逸敏
责任编辑	卢 卫
整体设计	张 璎
排版制作	石丽敏
技术编辑	季 卫
出版发行	上海人民美术出版社
印 刷	上海良虹印务有限公司
开 本	787×1092 1/8 2印张
版 次	2008年1月第1次
印 次	2008年1月第1次
印 数	0001-4300
书 号	ISBN 978-7-5322-5544-3
定 价	20.00元



前言

如今的中国漫坛，已经不再是作者随便找一幅日式漫画临摹一下，就能当作品发表的年代了。

新一代动漫作者受过正统的专业训练，他们凭着自身良好的艺术修养和绘画功底，不断地创造着漫画艺术新的表现形式。《动漫经典》，就是这批漫画家的杰作。

回顾我国动漫发展的历程，经历过中国漫画起步时的艰难，也看到了中国漫画发展中取得的成果。当第一代动漫作者由于社会的不理解而偷偷作画，被称为“地下工作者”的时代成为历史时，我们更能体会到当今的漫画家能够幸运地出版大型漫画画册的那份喜悦。然而，中国的漫画给国人带来兴奋的同时，更多的是压力，尤其是对作者。由于中国漫画画风长期受到邻国漫画的影响，作品不仅没有新意，还充满模仿痕迹。中国漫画缺少故事，缺少读者，缺少市场。中国的漫画家在不断地摸索着中国原创漫画的创作道路……

动漫的发展任重而道远，经历了几代作者的努力，目前国产动漫虽然还不能说达到了什么高度，但今天，当我们翻开这些作品，就会感觉到一股新的气息：这里有水彩画表现的清秀、电脑制作的奔放、工笔画的精致和重彩画法的华丽。漫画给人们带来的是一份新的快乐。

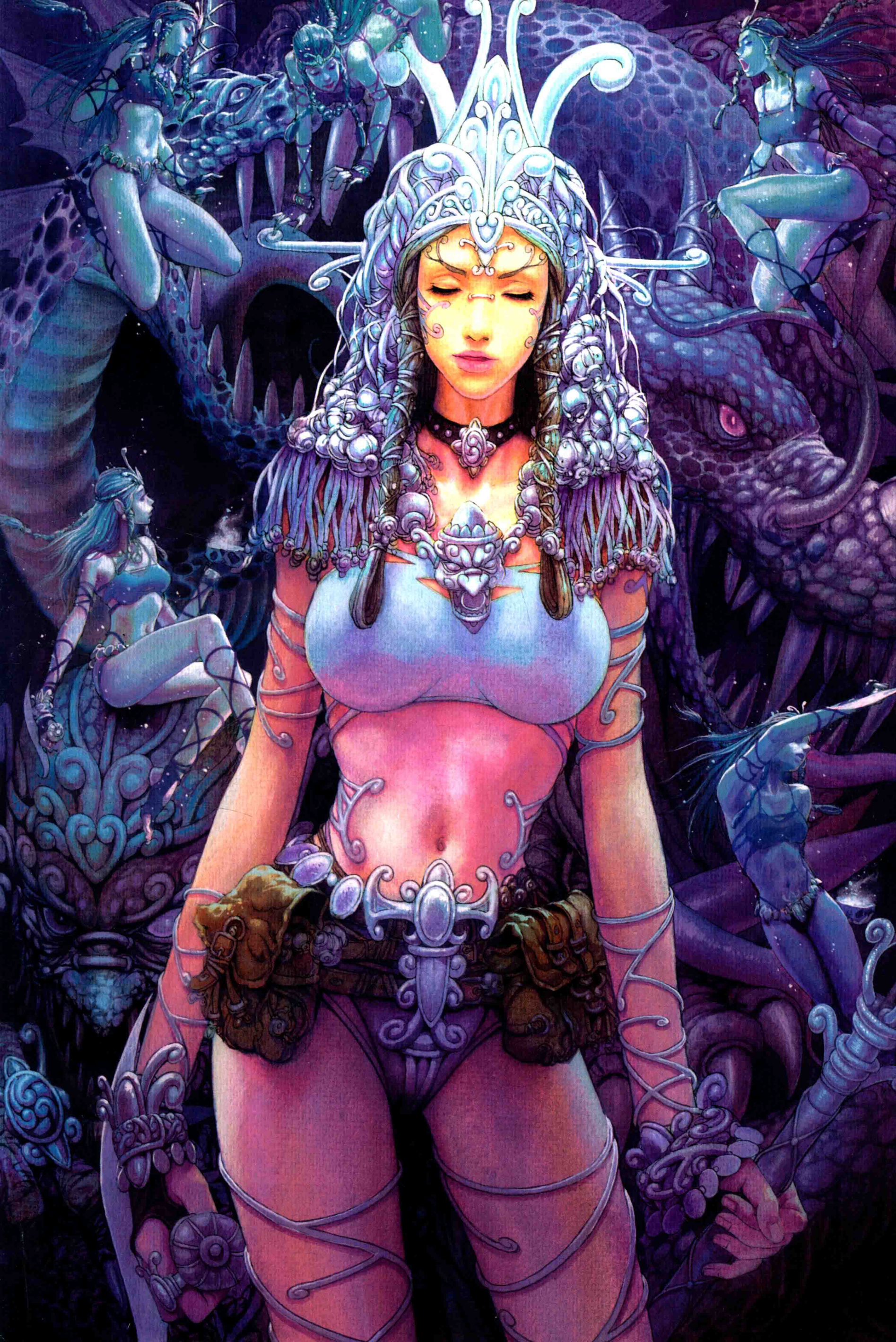
漫画从文化到娱乐是一种解放，画册就是漫画群体的小型画展。让我们一起来享受漫画给我们带来的快乐。

主编 乐坚

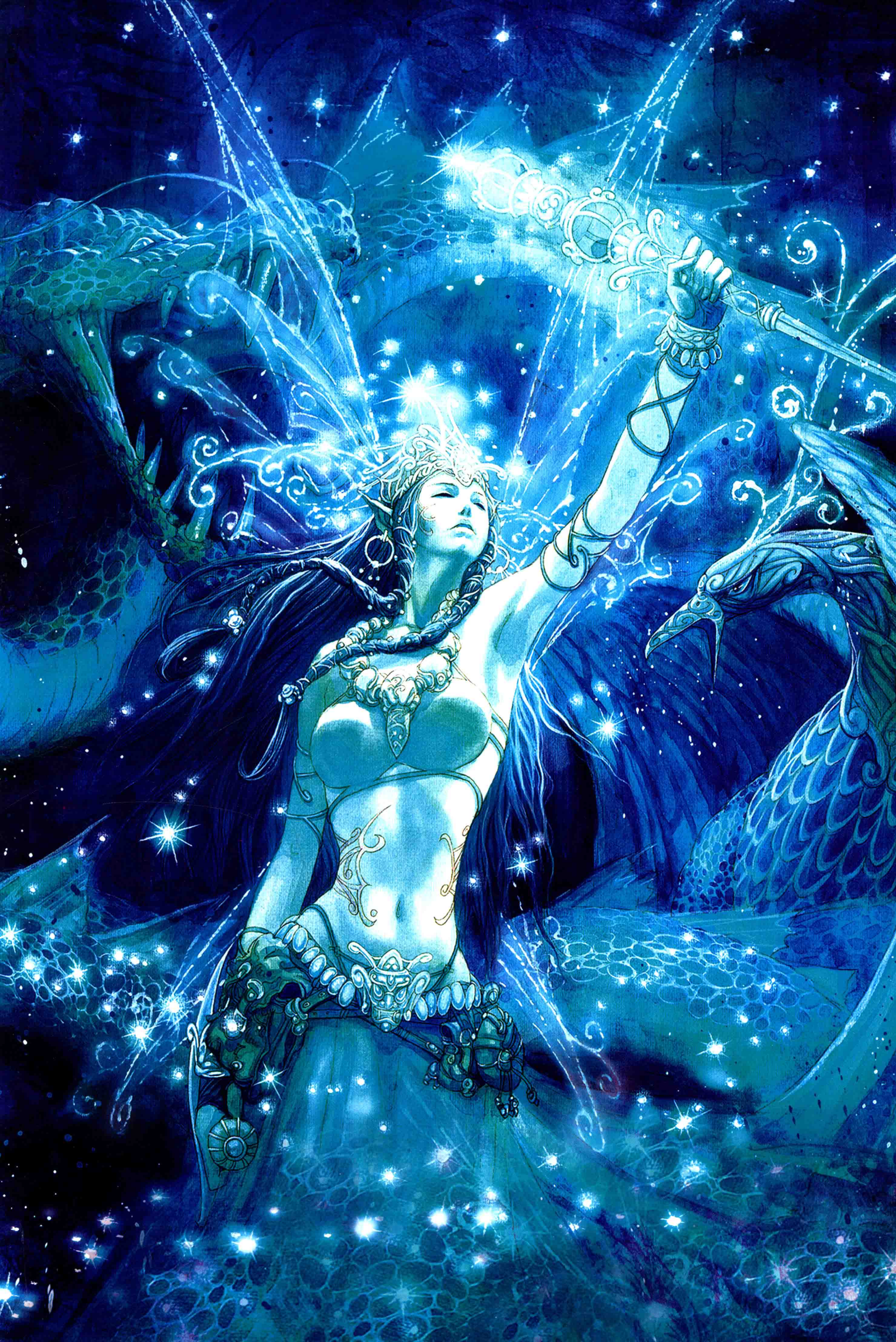


















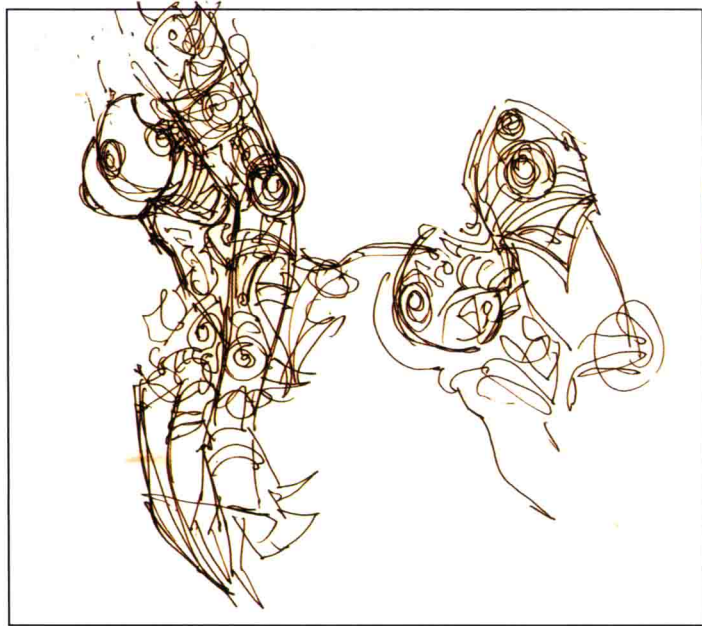




草图阶段



在真正开始作画之前，草图的准备和练习是必不可少的。这里将向大家展示最终的内容是如何被确定下来的。我喜欢用签字笔直接画草稿，这并不是原则，只是个人习惯问题。



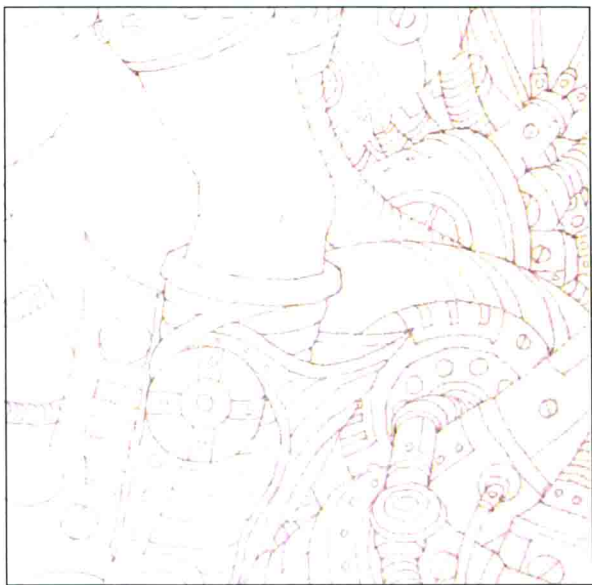
这是有关画面细节的草图。在创作过程中，我喜欢更为抽象地表现最初的草稿，因为在这个阶段，我更关注的是画面整体的黑、白、灰关系以及线条疏密变化所带来的美感。



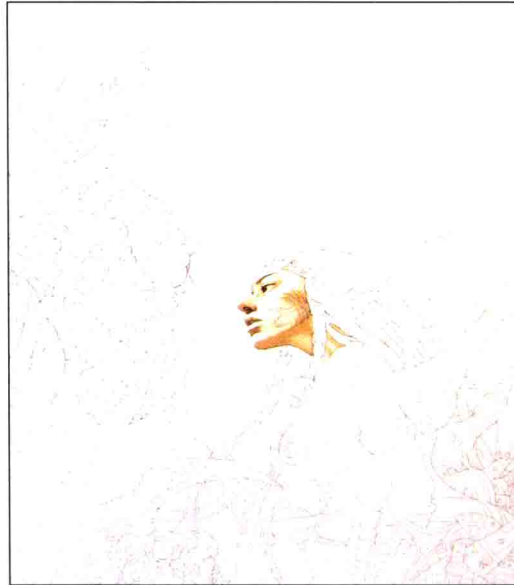
有时我甚至是在纸上只画一些奇怪的线条，然后再从这些线条中得到某些灵感的启示，接下来的工作则是如何使一些具象的东西能够完成这样的美感。



作为正式上色用的草稿，我使用了4开大小的70克胶版纸来完成它，因为需要在水彩纸上拷贝，所以一定要同等大小的草稿。先用浅褐色的马克笔画出大致的轮廓和细节，再用黑色的马克笔画出需要强调或者需要纠正的地方。



然后用透写台描画很细致的铅笔线稿，用的是HB型的铅笔，B以上太软的铅笔石墨太重，画的时候会弄脏画面，而且还会出现反光，所以尽量少用。



画纸选用的是200克法国巴比松牌水彩纸，这种纸上浆适中，比较适合铅笔淡彩这种画法。

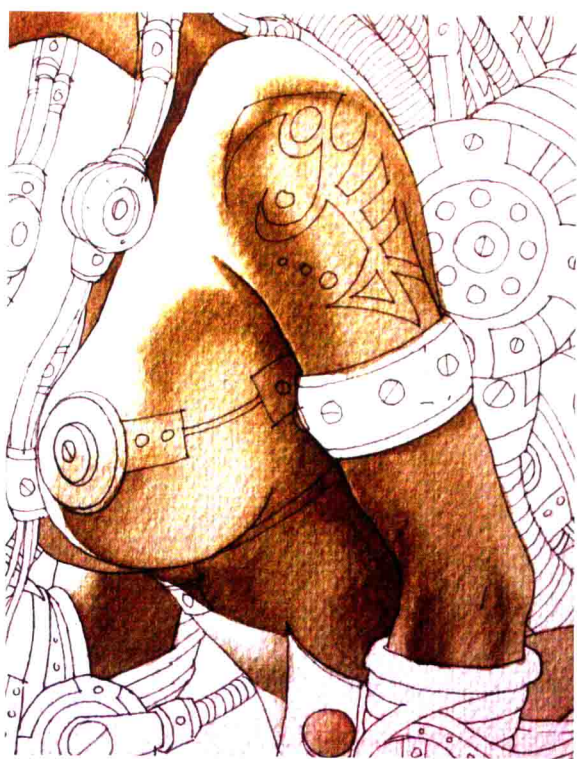
上色阶段



脸部颜色渲染时的水分不要过多，否则在结构转折的地方会变得含混不清，重要的是落笔要准确，不要反复涂抹。涂抹的次数过多色彩不但会变得浑浊，也会破坏纸面。



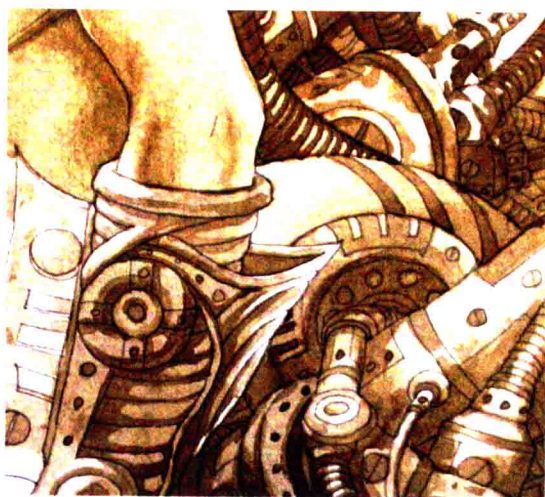
接着画躯干的部分，画面的光线被设计成集中在脸部的地方，所以躯干的部分色调偏重一些，这是典型的侧光效果，注意明暗交接线和反光，暗部的颜色不要太过，要透明一些。



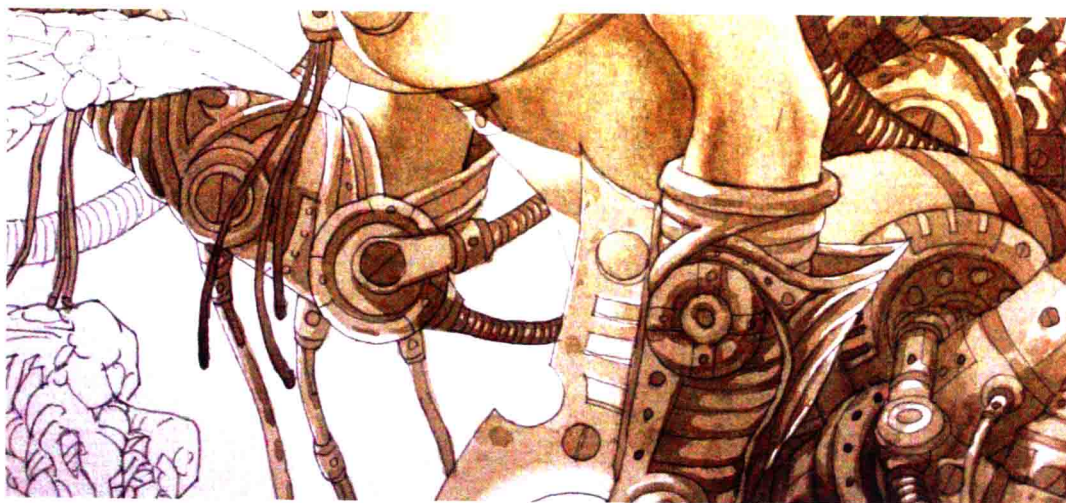
在晕染前先将画纸打湿，用一只干净的大白云画笔将水涂到需要晕染的地方，要注意的是边缘部分要仔细些。



整个作画过程采取的是局部推进的过程，这就意味着当你将颜色填满整个画纸的时候，作品也就OK了。这样的方法取决于你事先要对画面的效果有一个十分充分的考虑。



在亮部罩上了一层灰色调，将两臂和臀部的零件部分逐渐隐没到阴影中。注意两臂的零件在空间上的前后关系，远处的零件相应地减弱了明暗对比。



这是零件部分的局部，色调明暗的对比要比最终的效果强烈些，这是考虑到后面还有罩染的步骤。如果现在的色调看上去刚好，那么后面罩染后就会显得沉闷浑浊。不过，要提醒的是最重的颜色是最后才画上去的。在这个阶段，要确保亮部和各种灰度色调的关系。

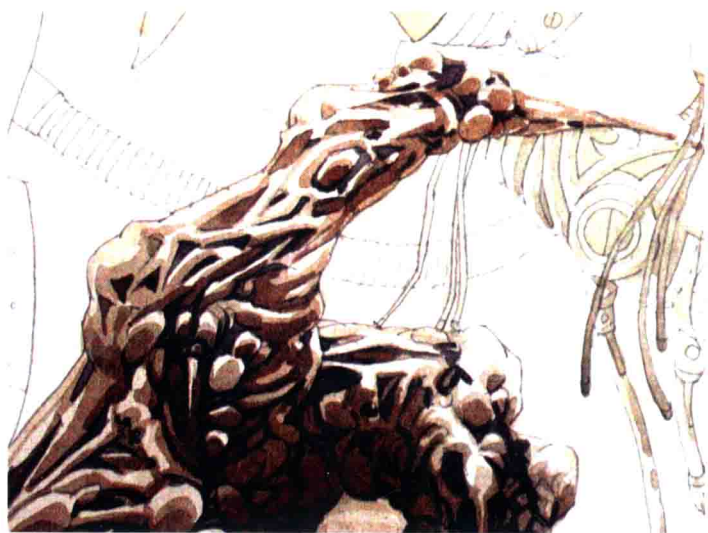
深入阶段



接下来画背景的色调，这个步骤使用的是大号的板刷，大面积的晕染水分要控制合适。背景考虑到要加画一些东西，所以不用涂抹均匀。在和其他地方交接的部分要小心，尤其是人物的受光面，不要破坏了边缘部分。



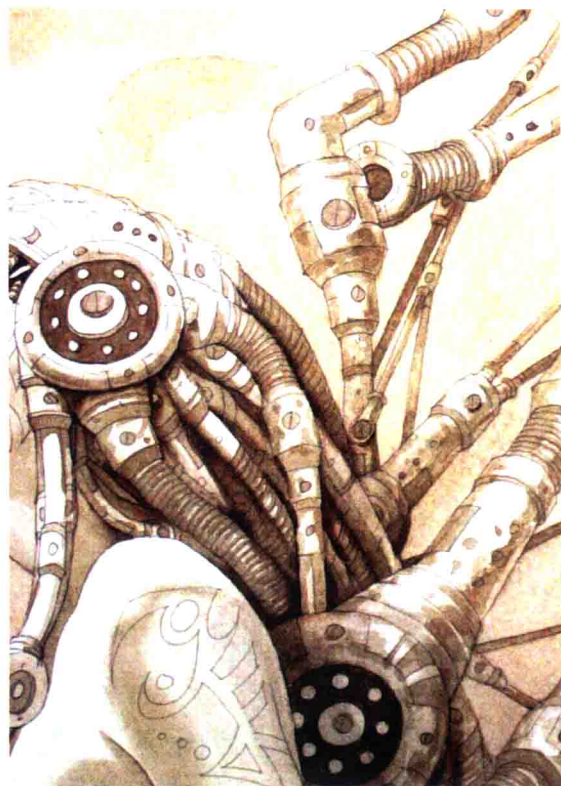
怪物的脸部在刻画细节之前先涂上了一层灰色调，眼睛和牙齿、尖角的部分被预留出来。



背景的色调确定下来之后，怪物的色调就比较好把握了。画面最亮的部分是人物，中间的灰色调是背景，怪物是画面中最重的色调。先从手画起，依然是干画法，耐心地将手部每一个结构的明暗关系表现出来，同时要注意整体光影的变化。



画面左上角的导管色调比较重，目的是将其隐没到背景中而不至于干扰了画面的主体。但是色调的表现注意要和怪物区分开。



发现人物部分的暗部仍然不够厚重，所以继续加重这一部分的色调。



这是初步完成主要色调的画面，这时我会从远处来观察画面的整体色调，考虑是否有需要调整的地方。这应该还是比较正统的作画方法，就是局部—整体一再局部一再整体直到最后作品完成。这样的好处是最后画面是同时完成的，也有助于你随时掌控画面的整体效果。

深入阶段



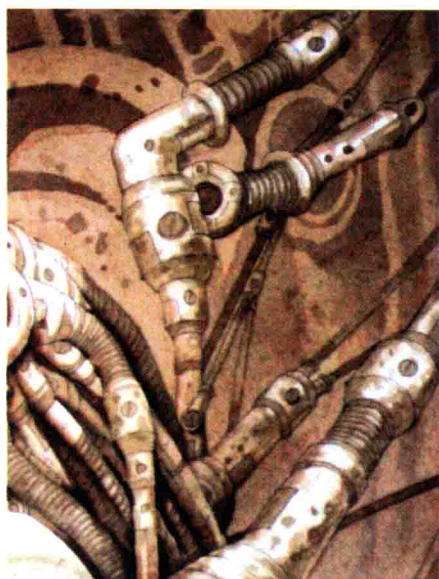
然后要使画面进一步丰富起来，这个步骤首先加重了背景上半部的色调，使之看上去更加深远。然后开始描绘背景的细节。



注意，背景的细节基本上控制在亮部、暗部两种色调上，过于丰富的色调变化势必会争抢前景主题部分的视线，所以，要画得轻松概括。



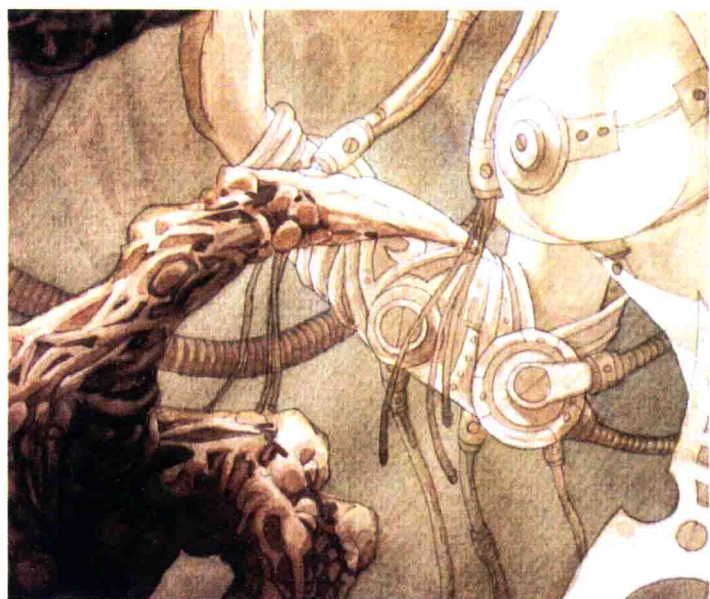
前景中的导管部分适当地加重了些，以便和背景拉开距离。在这个阶段不必追求尽善尽美，这样可以给后面罩染的工作留有足够的余地。这里有一个作画的原则，就是不要一下子将某个地方画死，换句话说就是不要画得过于完整，始终采取虚实相结合的原则会让你的画面保持轻松和活力。



从放大的局部中可以看到背景部分的细节表现，除了小心地画出了暗部阴影的轮廓之外，亮部的色调完全利用了事先铺好的底色调。



为了更好地把握前景中的色彩关系。背景的上半部用土红和中黄进行调和，用水稀释到足够的程度开始用板刷罩染。罩染时一定要注意不要用力过猛，否则会将底层的颜料溶解从而弄浊画面，落笔要快而准确，要是不到位，就要等到完全干燥后再重复罩染。下半部分的背景中加入了少许的钴蓝。



罩染时仍然要小心不要污染到其他地方，钴蓝是介乎群青和湖蓝之间的蓝色，群青在暖色调中过于偏紫，而湖蓝则偏绿，普鲁士蓝的纯度较低，所以在这里钴蓝是首要的选择。



在罩染时还需要注意的一个问题是不选择透明度较低的颜色，诸如土黄、粉绿等等。它们的半透明性会遮盖掉一部分底色中的一些微妙的明暗变化。在罩染色调很重的地方尤其要注意这一点。