

动漫经典

罗鹏作品赏析

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

动漫经典. 罗鹏作品赏析 / 罗鹏编著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2008
ISBN 978-7-5322-5545-0

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193216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	罗 鹏
主 编	乐 坚
总 策 划	钱逸敏
责任编辑	卢 卫
整体设计	张 瓊
排版制作	石丽敏
技术编辑	季 卫
作品提供	上海扬世动画有限公司
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 978-7-5322-5545-0
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



















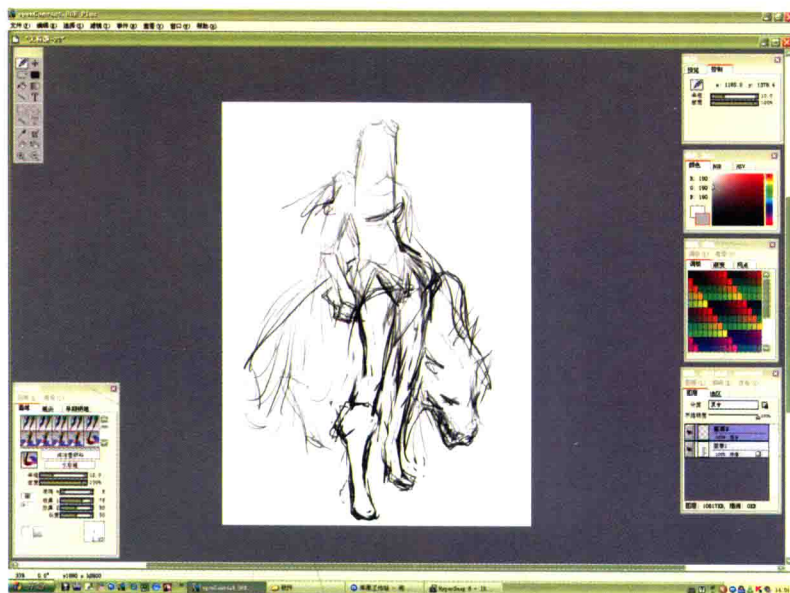
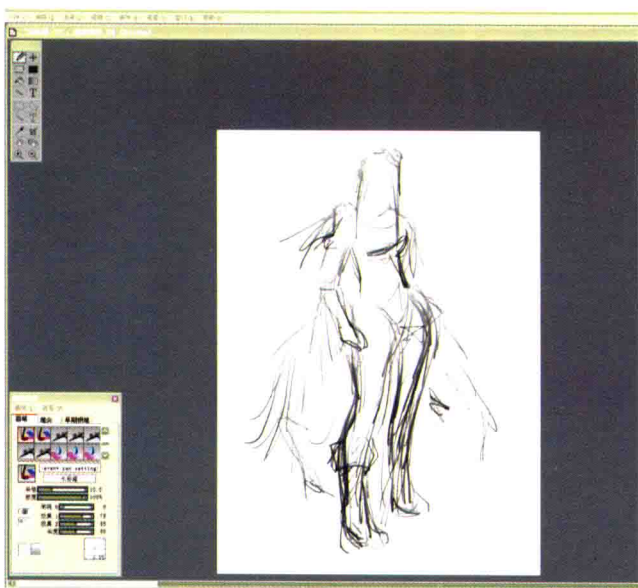






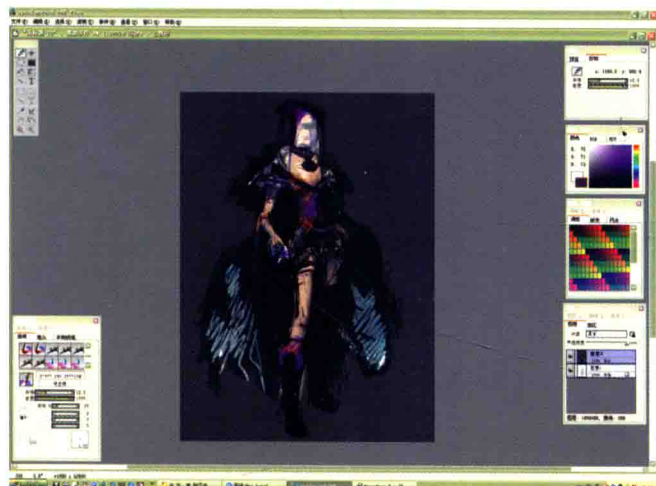
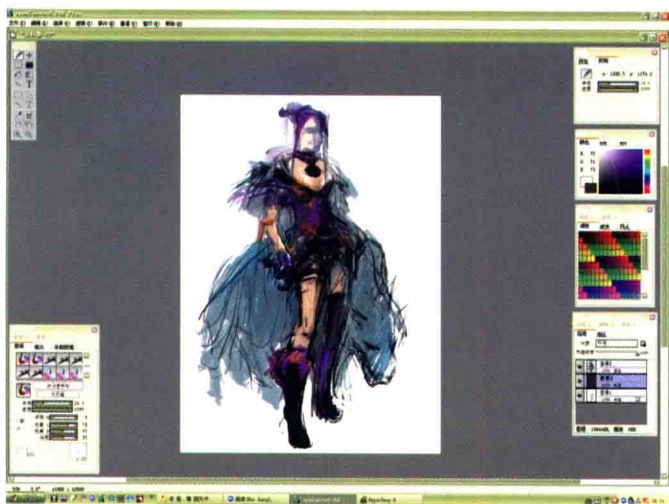
1 草图阶段

以下是我以前的一个OC绘画过程，希望对大家有帮助。OC软件是个很COOL的东西，如果有兴趣的同学可以直接来和我或网上下载，好啦，开始吧。



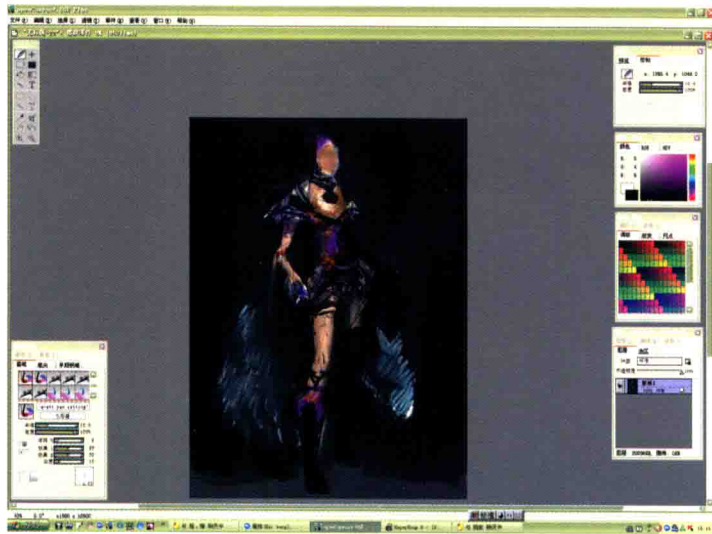
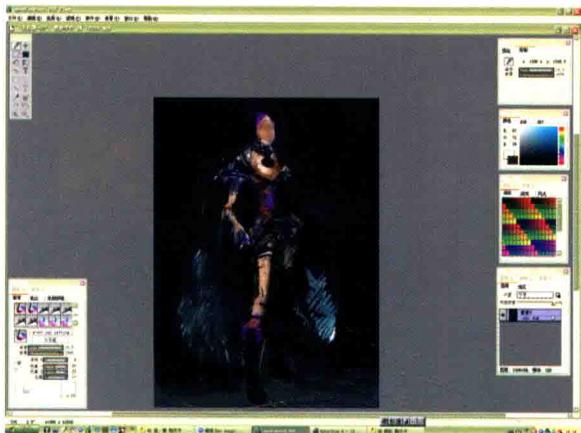
软件OC，全名OpenCanvas。关于OC就不多做介绍啦，随便一搜索就有。它是一个很“苗条”的小软件，既能绘图还可以把绘画过程直接输出成视频文件，COOL！

首先，新建画布——起稿，1800X1200是我习惯的大小。大家注意OC没有自由变换功能，所以要是觉得画的东西大小不合适的话只能改变画布大小。开始草稿，用一支铅笔（默认）把笔尖调大点——我没发现有调节画笔大小的快捷键——一个女猎人，紫色的短装，有只狼宝宝……我是这么想的。用笔一定要轻快肯定些，即使有错误也不要紧，随时修正就可以啦！草稿阶段只要注意几点即可——人物动态，整体构图。



新建图层。新建图层快捷键（CTRL+SHIFT+N）OC有一些快捷键都是和PHOTOSHOP一样的，调整图层混合模式为复合（同PHOTOSHOP的正片叠底）大家多试试吧。选择画笔里的快速油画颜料，先铺个大致色块。

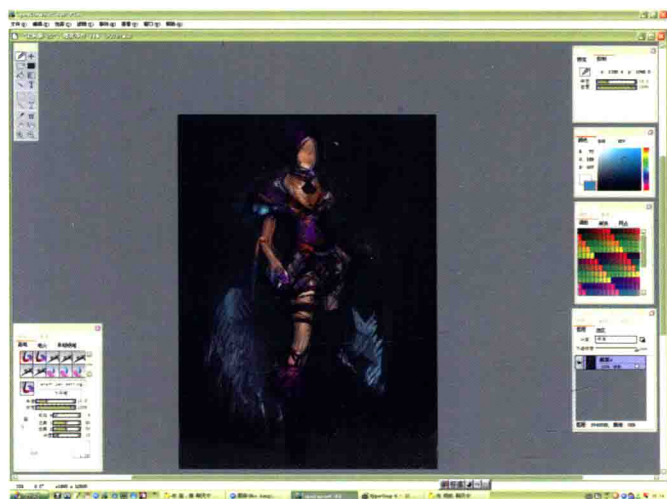
新建一层灰色，可以让你的图不灰，有的同学经常郁闷——为什么怎么画都花，那就是没有用灰色——深沉的颜色！灰色盖上去，把人物身体受光的部分擦出来。注意不用太仔细，把注意力集中在整体感上。嗯……效果还不错！



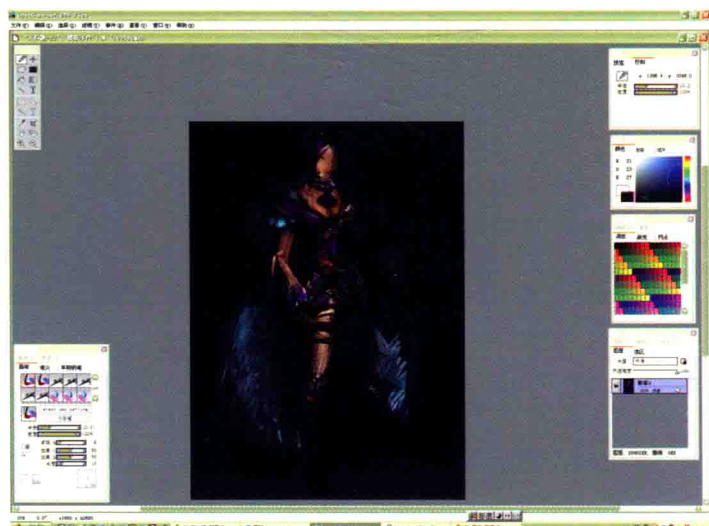
加重背景，拉开空间。更仔细地用偏暗的固有色把各个色块里跳跃的颜色按下去，调节亮部和暗部的对比，协调空间感。

确认大效果之后，激动人心的时候就要到啦！合并图层——单层操作——之后一直到完成都是单层操作。

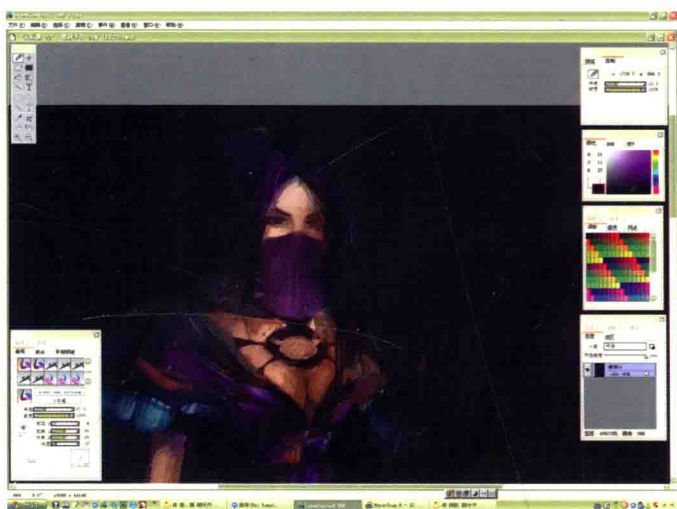
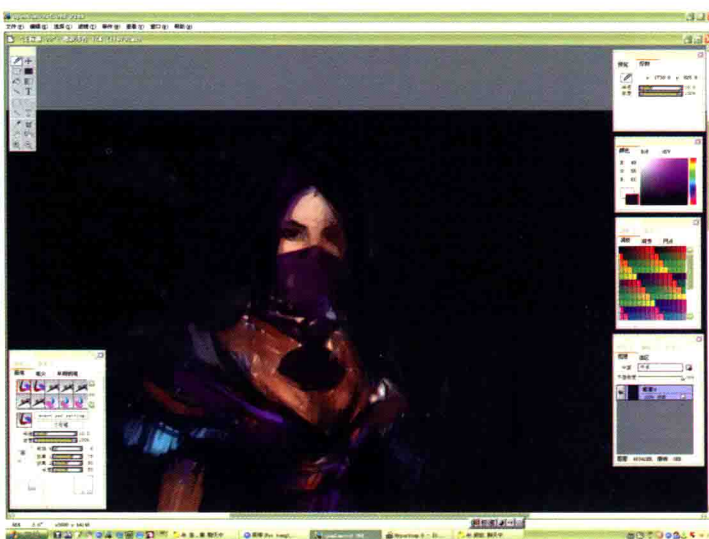
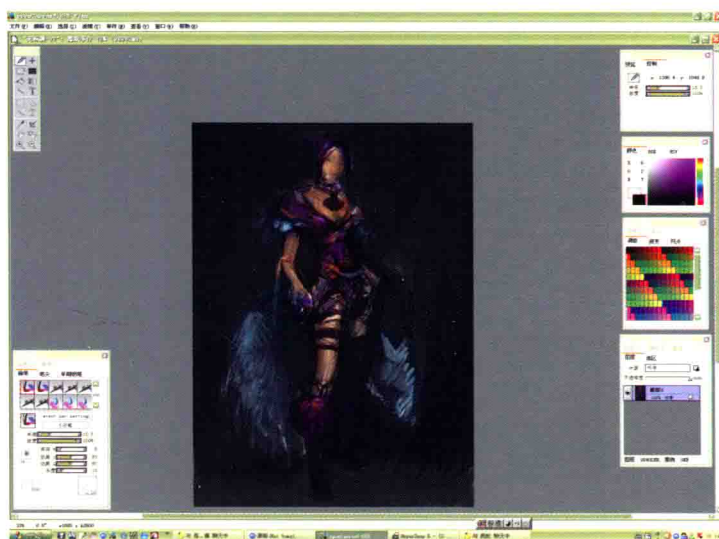
上色阶段



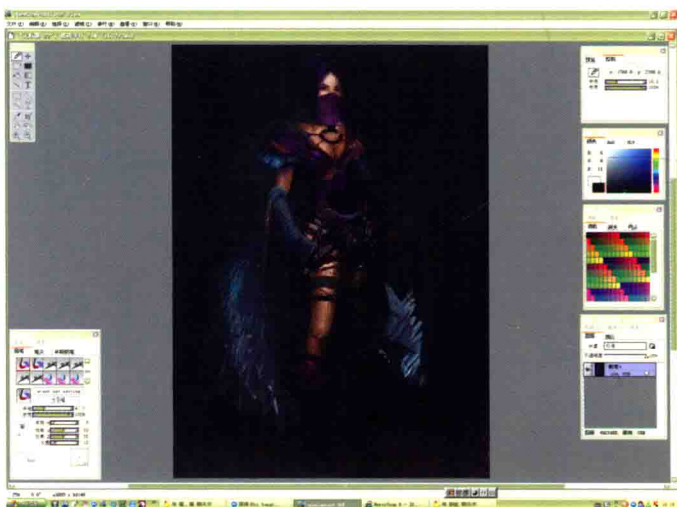
用深颜色继续细画各部分的造型。控制好整个画面的节奏，从暗到明推着走。



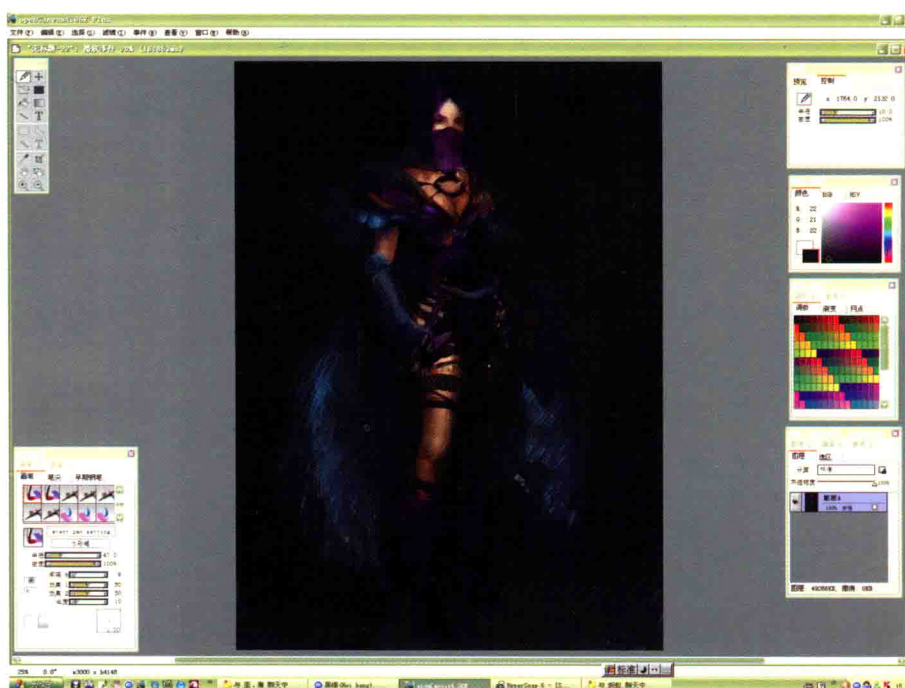
调深暗部，因为我要突出我的角色。



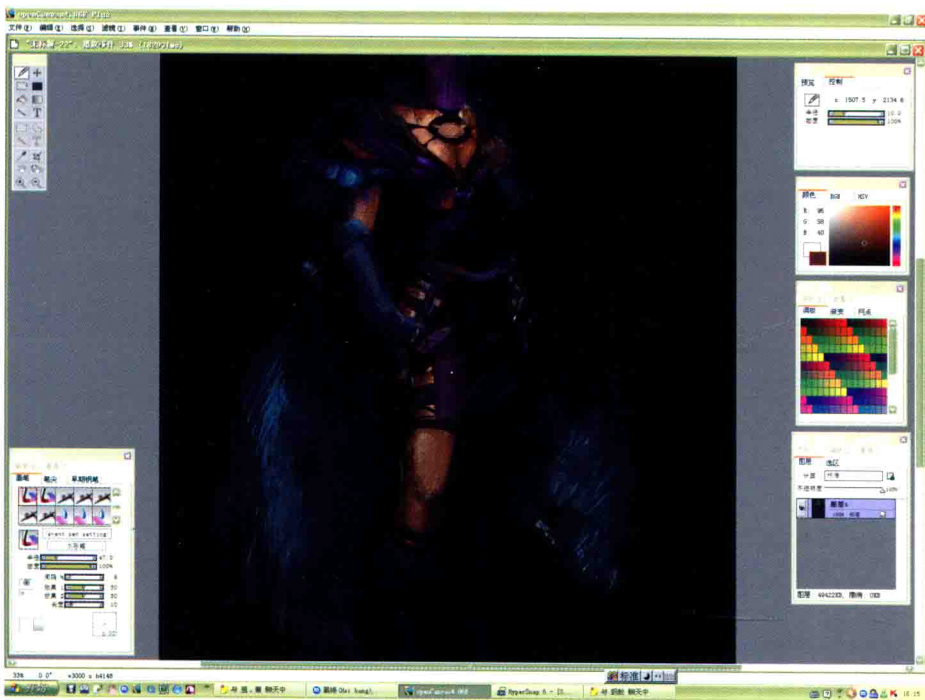
放大上身，画脸了。考虑她的职业和神秘感给她戴个口罩——其实我画嘴巴很诱惑的……嘿嘿！



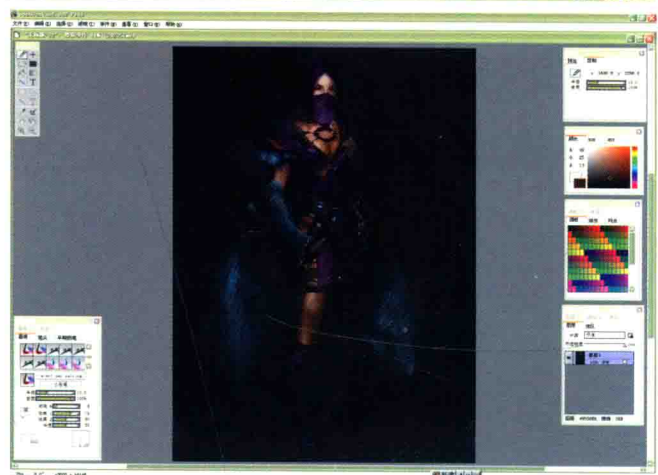
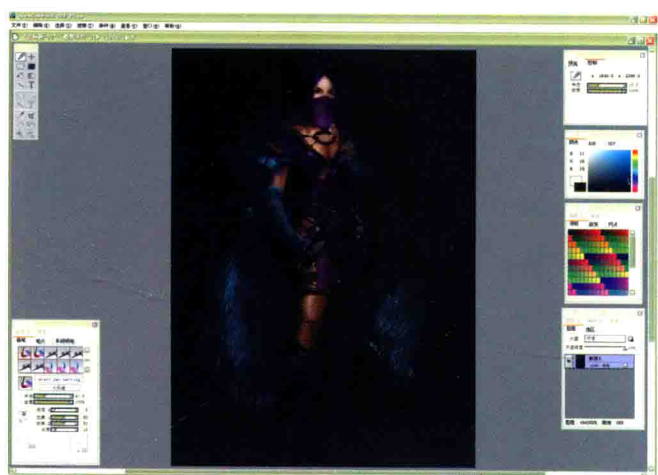
不要刻画得太深入，再放回全图把握整体（整个过程都要注意整体感），由脸到胸往下推，画出好多层衣服，注意结构和各种材质感的搭配。装饰肩甲、羽毛鳞片的的东西，这些都是神秘女猎人的元素。



上色阶段



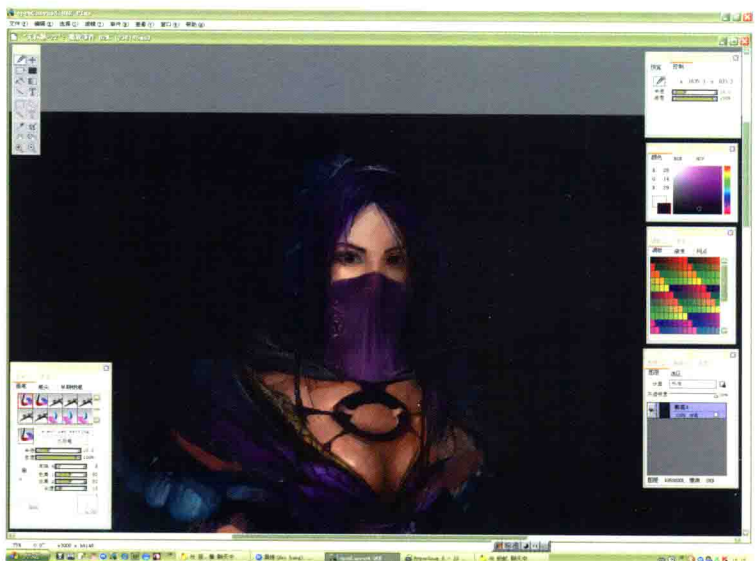
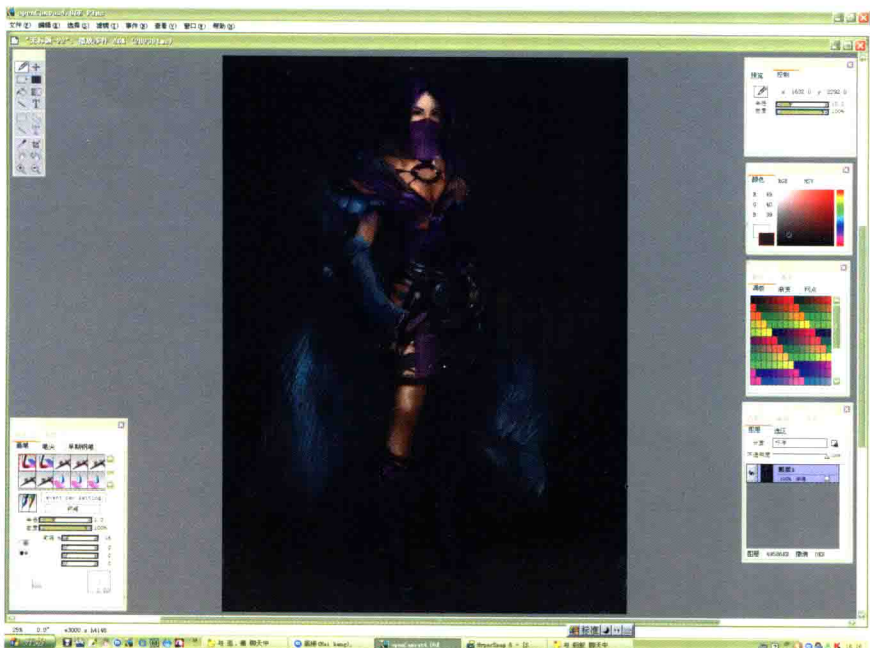
然后是下身和腰，来个和口罩的布料差不多的小裙子，方便猎人的行动兼具性感。



在一些边缘位置掐一下明暗对比，其实还是要不断调整整体感使人越来越清楚。



继续对整体的高光处理。高光的处理要和材质联系在一起——皮肤的高光面积大但是柔和；金属高光小，星星点点。



每种材质都有不同的高光绘画方式，多注意观察就是啦！控制住别太多亮点啦，都亮就都不亮，一句话，还是注意整体感！羽毛皮质服饰不点高光做质感区别。整体就很有节奏啦！