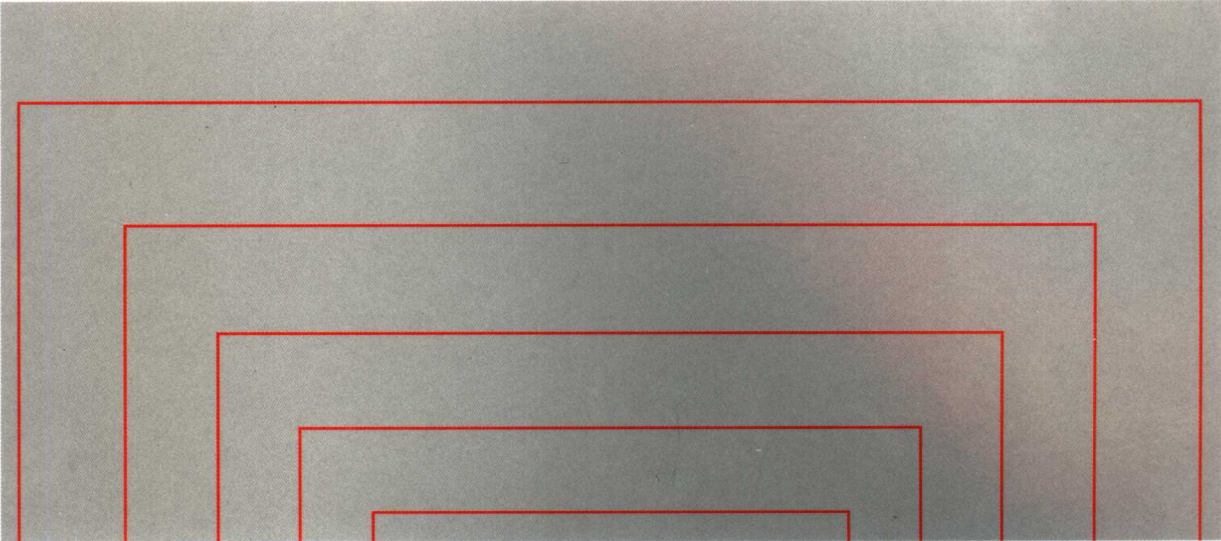
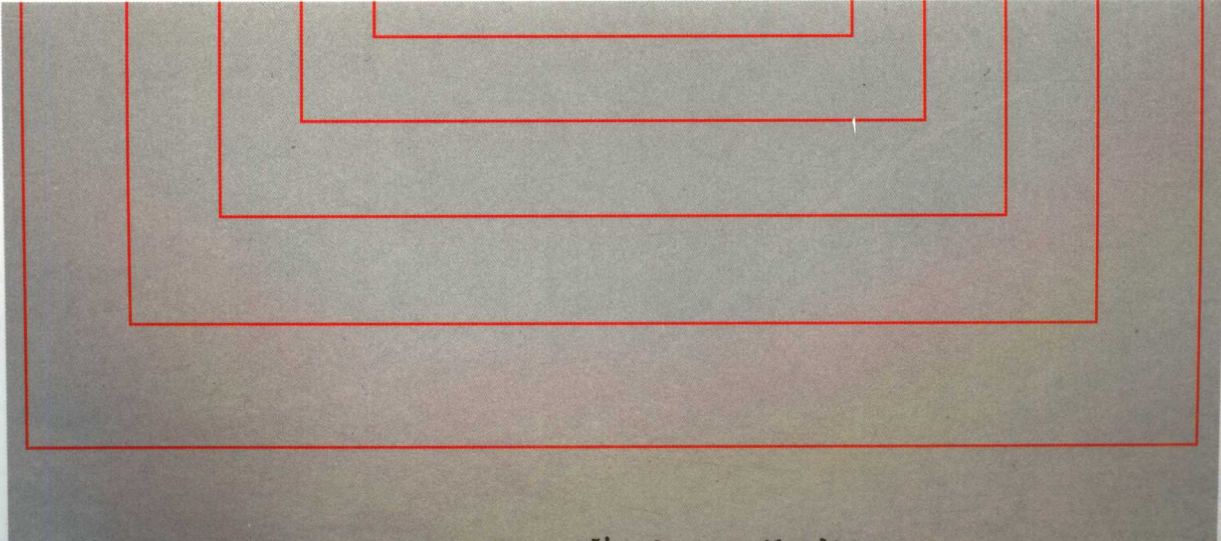




高等院校动漫教材

彩色漫画手绘技法

编著 于路



上海人民美術出版社

高 等 院 校 动 漫 教 材

彩色漫画手绘技法

于 路 著



上海人民美術出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

彩色漫画手绘技法 / 于路编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2007. 5

中国高等院校动漫教材

ISBN 978-7-5322-5158-2

I. 彩… II. 于… III. 漫画—技法 (美术)—高等学校—教材 IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 148396 号

高等院校动漫教材

彩色漫画手绘技法

编 著: 于 路

主 编: 乐 坚

总 策 划: 钱逸敏

责任编辑: 钱逸敏 施洁颖

封面设计: 张 璎

排版设计: 上海阿波罗文化艺术公司

技术编辑: 陆尧春

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路 672 弄 33 号)

印 刷: 南通市广源彩印有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 9 印张

版 次: 2007 年 5 月第 1 次

印 次: 2007 年 5 月第 1 次

印 数: 0001-4250

书 号: ISBN 978-7-5322-5158-2

定 价: 35.00 元

高等院校动漫教材 编委会

主任：杨益萍	上海文艺出版总社	社长	编审
委员：周长江	华东师范大学艺术学院	副院长	教授
林超	中国美术学院传媒动画学院	副院长	教授
徐善循	上海理工大学设计艺术学院	院长	教授
汪大伟	上海大学美术学院	副院长	教授
江泊	上海电影艺术学院	院长	教授
朱小明	华东师范大学设计学院	副院长	教授
陈文	上海炫动卡通卫星电视台	副总裁	一级编辑

飞旋的圆盘

——写给当前的动漫艺术教育

我们这一代人的童年、少年时期，动画片数量不多，并不能像诗词的阅读那般，构成完整的生活记忆。却在已为人父为人母之时，才依稀接触到《猫和老鼠》《一休的故事》等意趣盎然却又带有几分童稚的动画片。可以说，我们属于“非漫”一代，动漫并未形成青春和生命的时尚，却使我们获得一种较为冷静的、琢磨相望的位置。

六年前，初办动画专业时，欣赏到一部德国木偶艺术短片。在云空漂旋的圆盘上，一群人为百宝箱相争相斗，最后，盘上唯剩一人。但那人在盘缘的这一边，箱子却远在另一边。只要这人动一动，盘就失去平衡，随时有倾覆的危险。片子虽仅几分钟，又显得木讷，但到最后，德国的幽默方式令人大悟。那以后，每遇纷扰之事，那漂移无定的盘子总会在我脑海中旋转起来。这盘上的故事隐喻颇多，它的漂旋，总让我想到事物的整体，以及相互间依存之类的命题。

动画从里到外就是这样一只旋盘。让“静止”的画动起来，让一个个不动的形象在瞬息的翻动之中，利用人的“视觉暂留”现象，造成仿佛“动”起来的幻觉。这如动画之本身就是一个互相依存的整体，环环相扣，一环也不能缺。动画发明的接力棒几乎穿越整部文明史。远古洞穴中晃动多腿的野兽壁画；埃及神庙中传递女神身姿动态的柱画；古希腊陶罐上的旋转反复的瓶画。这些人类童年的运动幻像在1824年皮特·马克·罗杰特那里获得“视觉暂象”的心理学依据，又在近代光学试验中大胆地舞动旋转起来。那些走马灯、皮影戏、透明薄膜的实用镜，持续地开发着人的对动之像的好奇和感知，每个人的手边，那“拇指书”挑逗着童年的嬉戏和想象。1896年，当发明家爱迪生与漫画家布莱克顿在纽约工坊中相遇，一场肖像的速写被演变成图画与胶片的结合。然而爱迪生这张机敏而幽默的世纪肖像真正动起来与大众见面，却已经是十年以后的事情了。历史在这里翻开新的一页。人类的文化从这里开始了一个返童时代，人类的感知由此处溯回、重生了一份持续的童稚和欢乐。那以后，动画世界制造出了一批批伴随、进而影响一代代人成长的时尚形象：从米老鼠、唐老鸭、白雪公主和小矮人到大力水手、汤姆猫和基老鼠、兔八哥再到樱木花道、小丸子、柯南侦探。它们挽起手，成为人们记忆中最为炫目的光环，照耀着一个个时代的心智和想象。

伴随着图像技术的发展，虚拟的图像正在构成我们生活现实的重要组成部分，构成奇观化的社会现象。动漫成为这种图像生产的代表，以一个个时尚面貌引领潮流，塑造了不同时代的文化气息和文化感知。这种动漫化感知多大程度上塑造了我们的孩子，成为他们的感知事物、判别亲疏的重要经验，从每个家庭几代人的日常纷扰到“超女”这种平民英雄的海选，都可见端倪。“卡通动漫化感知日益迫近之时，我们还发现这种变异感知的浓重的非本土化的谱系特征。在跨文化的环境中，孩子们的心灵不设防，全球倾向的精神时尚最易于在那里开花结果。社会各界有识之士慷慨呼吁，国家动漫产业急起直追，却可惜起点低、功利重，题材跳不出

动物与鬼怪，设计进入不了中国人的心意神韵，虽用力颇重，却只可怜落得西方和韩日的并不成功的模仿者。

在这个运动的、不断壮大的动画旋盘上，如何保持它的运行和平衡，有其源远流长的历史发展和时代机遇的此生彼长的因素；有全球化境域与文化育人的主体意识交互作用的因素；有艺术精神力量与技术化感知的相互抗争的因素；有商品化、市场化倾向与人文关怀坚守之间相持相生的因素。在诸多因素之中，稍有偏颇，旋盘立将倾覆。文化深层次的生态要求，是旋盘安全高速运行的基本前提。动画越来越代表着现代技术文化生产和传播的特征。在其中，培养一批代表民族和时代情怀的新的创造者，建设有效培养创造者队伍的基地，建立有质量的人才培养的教材体系至关重要。数字技术时代的动画人才的基础系统应该如何建设？那些已然客观存在于日常生活之中的技术化感知和全球化倾向如何能够被最大程度上消泯？一个有利于个性自由开启、人文精神有效引导、技术内涵日益提升的教程与教材体系如何形成？动画人才造型基础与传统的素描教学、色彩教学将怎样的联系？这些都是动漫人才培养的基本思考，也是出版这套动画丛书的基本动机。这套丛书本身也如那旋盘，其中有关于数字时代人文关怀的文字讨论，有素描和色彩的基本教程。它们共同构成动画人才培养的理论与实验互动、思考与基础同在、技术与人文共存的基础教程体系。

桌上摆着一本由理查德·威廉姆斯（《谁陷害了兔子罗杰》的导演）所撰写的动画基础教程。书的副标题是“动画人的生存手册”。一本教程被称为生存手册，不仅在于它为动画从业人员提供了一份职业化——当然与生存有关的帮助，而且这里边是否透露出在已经到来和即将到来的动画世界、动画生活现实中，某种生存常识化的前瞻消息呢？正是这位著名动画导演，从他第一次获得国际大奖到他自认可称得上真正动画师之间，走过了整整十多年甚至更多时间。这期间他遍访众多动画名师，从他们那里他不断深化自己的技能，焕发出独特的创意。他的人生故事说的是一个活到老学到老的道理。而学习的目的是为了发现和开启自己的个性和创意。对于理解这个道理的人们来说，基础教程从来都是某类领域的生存手册。

许江

丁亥初春于北京

编者的话

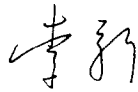
“动画”和“动漫”，这两个词只有一字之差，在一般公众的语词里甚至不会感到它们的差异，但在我们专业教育方面却有着很多的不同，甚至可以反映中国应用美术在这20多年来的巨大变化。现代动画艺术在中国早已有之，上世纪60年代时曾达到国际一流水平，只可惜没有发展下去，戛然而止。今天，动画艺术这个过去的小门类已经发展成为世界上第三产业中重要的动漫产业了，一字之差变成了巨大的差别和差距。但是，好在聪慧的中国人是能够通过努力来弥合与缩短这些差别和差距的。

近年来，上海人民美术出版社一直把为应用美术教育服务的图书放在自己产品框架中的重要位置上，我们不断研发和策划组织应用美术方面的系列教材，力图为中国美术设计高等教育做出自己的贡献。就本套教材来说，我们也有一个努力的过程。虽然动漫产业在中国刚刚走上轨道，而它对动漫人才的要求却又是标准极高，这样一下子把中国艺术教育的育才能力推上风口浪尖，我们也深感这种开创性教材难度比较大。应该说，值得庆幸的是，我社的想法得到了中国美术学院领导和专家们的大力支持，使我们信心倍增。

中国美术学院院长许江先生不仅关心和指导本套教材的编纂，并且还亲自撰写序言。中国美术学院传媒动画学院副院长林超先生自始至终参与了此项工作，并和我社一起以认真、严谨的态度组织、协调专家学者按照编纂计划和要求进行编写，使书稿质量和编写进程齐头并进。我社与各位作者的合作编书保证了本套教材在学术水平、组织结构上的权威性，达到了我国此项教材的一流水准。今年，当本套教材能够进入全国普通高校艺术设计专业的课堂时，我们真心地感谢上述朋友，同时也期待大家及时给予批评指正，因为中国动漫专业教育也是刚刚起步，需要更多的朋友参与其中。希望我们的工作不仅要拓荒，而且还要栽树。

上海人民美术出版社

社长：



2007年3月15日

目录

飞旋的圆盘——写给当前的动漫艺术教育
编者的话

第1章——概论 /1

概述 /2

第一节——彩色漫画的定义 /2

第二节——彩色漫画的种类 /3

第三节——作为独立的画种——商业插图 /4

第2章——色彩的基础知识 /7

概述 /8

第一节——从立体的角度看色彩 /8

第一节——色彩的明度、色相、纯度 /10

一、明度与配色（同色系） /10

二、补色与冷暖色相的配色 /12

三、色彩的纯度与配色 /14

第3章——水彩画的色彩表现 /17

概述 /18

第一节——工具 /20

第二节——水彩画的基本表现技巧 /26

第三节——水彩画技法的实际运用 /32

一、铅笔淡彩的画法 /32

二、钢笔淡彩的画法 /49

三、水彩画技法 /59

第4章——水粉画的色彩表现 /73

概述 /74

第一节——水粉画材的介绍 /75

第二节——水粉画的基本表现技巧 /79

第三节——水粉画技法的实际运用 /81

第5章——丙烯画的色彩表现 / 93

概述 /94

第一节——工具的介绍 /95

第二节——丙烯画的基本表现技巧 /99

第三节——丙烯画技法的实际运用 /100

第6章——漫画创作中的色彩运用 /113

概述 /114

第一节——故事漫画的色彩表现 /114

一、使用单纯平面化的色彩来表现 /114

二、通过色相对比来表现明暗关系 /115

三、利用主色调来控制画面的古典主义画风 /115

第二节——单幅彩稿的创作 /119

一、有关3毫米切口线的问题 /119

二、单幅彩稿创作的一些基本原则 /120

三、封面彩稿设计的一些主要模式 /121

四、单幅彩稿创作的一些规律 /122

附图 /127

□第一章

概论

概述

目前我国的漫画创作由于受日本漫画的影响,黑白漫画的创作仍然成为主要的表现手法,而在欧美地区,彩色漫画却是主要的创作形式,这仅是单从故事性的漫画创作来讲,而色彩在漫画领域的运用可以说是十分广泛,无论是卡通吉祥物的设计、漫画出版物的封面或是影视游戏美术设定以及普通出版物的插图都离不开色彩的表现。因而,在漫画的基础教学当中,了解和掌握色彩表现的规律和技法是十分重要的。

第一节——彩色漫画的定义

彩色漫画从印刷制版的角度来说也叫多色漫画,我们知道,一般彩色的图片在印刷时被分解成四种颜色,即C M Y K(蓝、红、黄、黑)四色,就广义方面而言,印刷的图片中使用了除了黑色之外一种或一种以上的颜色就都可以称之为彩色漫画,狭义来讲,除了黑色之外,只是用了C M Y中的一种原色或是其中两种色混合成的专色印刷,我们称之为双色印刷或者套色印刷。而后者在一般情况下,除了漫画家漫画创作个性化的要求之外,更多的是出于印刷成本的需要。了解了这一点,漫画家就能在创作之前与出版商进行沟通,以便根据印刷成本的需要来设计漫画绘制时所需要的色彩。

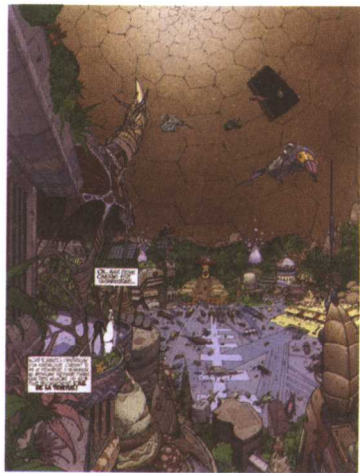


► 作者Juan Gimenez 钢笔淡彩, 纸本

Juan Gimenez创作的科幻漫画《La Casta de los Metabarones》是我很喜欢的作品之一,他几乎所有的作品都是以钢笔淡彩的技法来完成的,这在如今数字艺术流行的时代,我始终对仍坚持传统手绘的漫画家怀有敬意,这是他较后期的作品,而早期的作品色彩比较灰暗。

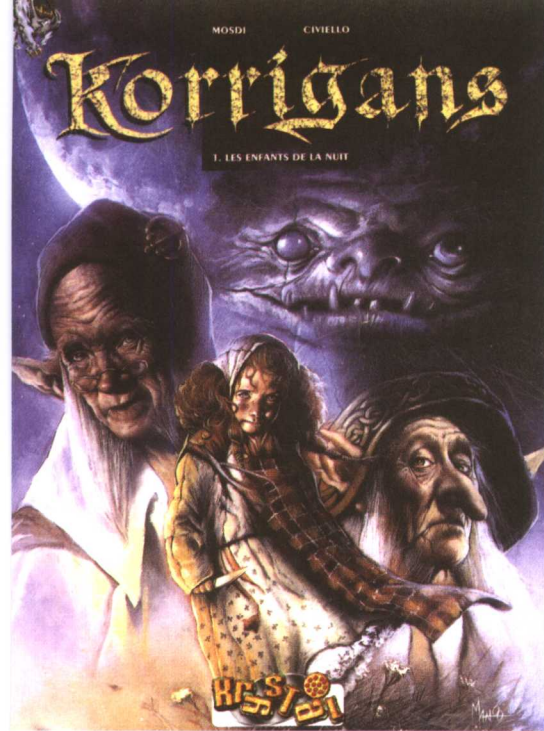


▲ 作者Alex Ross 水彩, 纸本
这是Alex Ross绘制的招贴画, Alex Ross的画法很有趣,色彩表现的风格简洁而单纯,但作画的步骤却是很传统的古典技法。具体的步骤是先用黑色画出整体画面的素描关系,细节的刻画基本上也是在这个步骤中完成,待颜色干透后,开始用颜色罩染,这样做的好处是不用同时解决造型和色彩的问题,而且,微妙的灰色调穿过鲜亮的色彩透上来,很容易将色彩协调起来。



▲ 作者 Moebius CG

提起“欧洲漫画之父”Moebius的大名几乎无人不知晓,从作品的绘制技巧来说,也几乎涵盖了传统手绘到数字绘画的所有手段,看Moebius的作品,你会觉得画漫画是一件比读漫画更有趣儿的事。



▲ 作者Civiello 色粉笔、水彩和水粉，纸本

据说Civiello在24岁时就以《La Graine De Folie》超强的写实画风享誉漫坛，这是他的另一部作品《Korrigan》的封面，他的画法包括有色粉笔、水彩和水粉，有时候也会使用喷枪。

▼ 作者 不祥 CG

这是漫画《Batman》系列中《The Darkness & Batman》其中的一幅，上色的部分是通过电脑来完成的，凝重的黑色阴影再加上灰暗的色调，很好地体现了‘Darkness’的味道，和欧洲漫画相比，美国的漫画更具商业味道，其画法也十分便于流水作业。

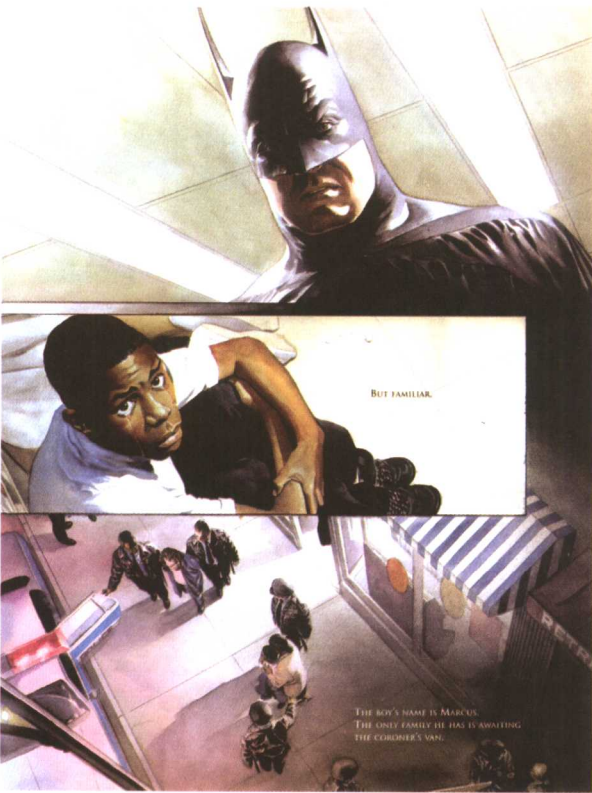


第二节——彩色漫画的种类

同黑白漫画相比，彩色漫画的表现风格更加多样化，丰富的色彩变化以及绘制工具的不同特性为漫画的表现力提供了十分广阔的施展空间。我们将从两个方面来对彩色漫画的种类进行归纳：

1. 通过传统的绘画材料来进行漫画创作的手绘作品。传统的绘画材料通常指画材店出售的水彩、水粉或者丙烯、油画颜色绘制在水彩纸、水粉纸或者画布、画板上。在电脑美术软件还未被漫画家普遍接受时，传统的手绘几乎成为漫画创作的唯一方式。

2. 相对于传统的手绘漫画，彩色漫画的另一个种类当然就是利用计算机的各种美术软件进行创作的计算机漫画作品，也就是我们常说的数字绘画或者CG（“CG”原为Computer Graphics的英文缩写。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG）在这里需要提到的是现在有很多漫画爱好者在网络上常常将仿传统绘画效果的CG作品称之为手绘稿，这在概念上很容易同传统手绘的作品混淆。



▲ 作者Alex Ross 水彩，纸本

这是Alex Ross为著名的《Batman》绘制的漫画，从画面上我们依然可以看出那种十分正宗的古典画法，要想掌握这种画法，必须具备很扎实的素描功底才可以做到。



▲ 作者 于路

这是我为游戏做的人设，很喜欢这类的工作，因为你可以有一些特定的人物上尽可能的发挥你的想法，创作的过程比较单纯却又充满了挑战。

▼ 作者 吉安工作室出品

这是《狂少年张飞》的海报，采用了传统的金字塔式构图，这样的构图在视觉上给人一种沉稳厚重的感觉，上下留有的空隙是考虑到文字编排的需要。



► 作者 吉安工作室出品

这是吉安工作室为起推出的漫画作品《狂少年张飞》设计的Q版人物，也比较类似于吉祥物的设计，特点是造型和色彩必须简洁概括，尤其重要的是一定要有鲜明的个性，而吉祥物的设计还要具有一定的文化内涵。

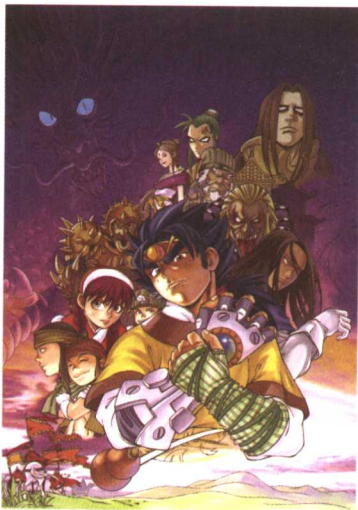
关于这两类彩色漫画的教程安排，我们决定分开来学习，就是说本书的重点在于教授传统的手绘技法，而数字绘画的教程将在另一本书中有详尽的讲解。无论将来你会选择何种方式来从事你辉煌的漫画事业，这些基本的彩色漫画规律和绘制方法都会成为你最得力的伙伴，因为无论多么个性的漫画风格都无法脱离绘画最基本的语言。钱钟书老先生曾经对广大文学青年这样说道：“年轻人，不要把想要创作的冲动理解成才气！”所以，如果没有扎实的功底和足够丰富的知识面再加上可能失败率很高的创作实践，才气就会是一个虚无缥缈的东西。

第三节——作为独立的画种——商业插图

在与商业有关的绘画领域，除了漫画之外，还有一种极富魅力的画种，那就是商业插图。商业插图从概念上应理解为专为企业或产品绘制的插图。它所涉及的领域大致有四个方面：1. 广告商业插画 2. 卡通吉祥物设计 3. 出版物插图 4. 影视游戏美术设定。可以说从未有任何一个画种能像商业插图这样涵盖到如此众多的领域，这对于那些对世界充满了好奇而又喜欢不断地接受全新挑战的人来说，插画家真是一个十分理想的职业。

► 作者 于路

《动画大王》2006年3月号的封面彩稿，使用的软件是Photoshop和Painter，作品最终刊登出来时后面的人物被做了淡化处理，整个画面被放得很大，完全没有了作品原先的想法。不过，像这类的商业插图最终总会要调和一些作者意愿外的因素，这也是一种游戏规则吧，呵呵。





▲ 作者H·R· Giger 丙烯, 纸本

无意中将H·R· Giger和Luis Royo的作品放到了一起, 虽然两人都是使用喷枪作画, 但作品却截然不同。作为黑暗艺术的代表人物, H·R· Giger透过冰冷的机器和扭曲的人体传达出他对生命的思考。这是H·R· Giger为因患忧郁症而饮弹自尽的亡妻创作的《Ii》组画中的一幅。

作为极富幻想空间的插图艺术之所以受到人们的欢迎, 得益于艺术家通过它能够创造出一种奇异的感觉, 带给人们一种仿佛全新的、非比寻常的视觉形象和观念。它可以被描绘成可供选择的非传统的世界, 展示给人们以奇异的景色, 怪诞的生物、让人惊叹的飞船和建筑以及各种超自然的神奇现象。

要成为这类创作的行家, 你必须不断地作画, 并把这看作掌握某些技巧的途径, 也就是你必须不断地实践。如果你没有掌握必要的手段, 则无法很好的表现你的创意, 所以要努力提高你的各种实际技能, 诸如描绘形体和结构、明暗调子、透视画法、色彩的表现、构图等等。



▲ 作者Luis Royo 水彩、水粉, 纸本

Luis Royo的大名对于众多喜欢科幻、奇幻作品的画迷来说是再熟悉不过了, 单从其画风来说, 可以看出Luis Royo对古典艺术的偏爱, 画面的色调无不充满了和谐典雅的古典气质, 作画的方法和Alex Ross大体相同, 就是先用单纯的黑色或棕色画出素描关系, 然后用透明的颜色进行罩染。唯一不同的是Luis Royo更多的使用喷枪来作画, 也是少数几个擅长此类工具的高手。

▼ 作者于路 丙烯, 纸本

这是我为《科幻世界》杂志绘制的一幅封面彩稿, 也是为作品《Mirvana》绘制的插图组画其中之一。《科幻世界》在最终刊登时建议我给前面的精灵加上衣服, 这好像是一个关于“尺度”的问题。

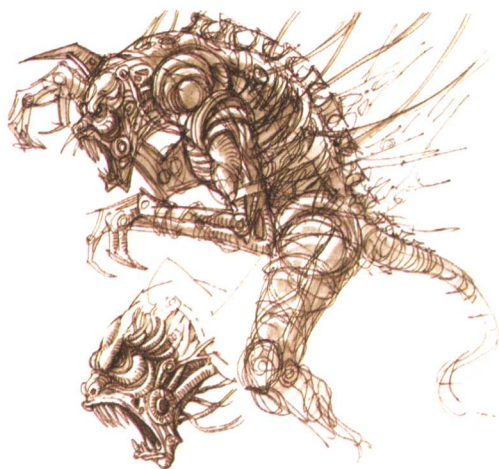


随着近几年漫画、动画、游戏和电影业的飞速发展，产业化的概念使得发展商越来越需要整合这几种领域的资源来实现最大限度地占有市场份额。这种资源的整合也使得许多漫画家的工作更加多元化起来，有些漫画家同时涉足这几个领域，这样的结果让漫画家的工作变得更加有趣，同时也更具挑战性。这对于那些充满了精力和斗志的青年漫画家而言，无疑具有极大的诱惑力。不过，值得提醒的是，一个优秀的插图画家，首先得是一个色彩和造型方面的高手，同时又要具备独具匠心的创造力。而对于漫画家来说，擅长编故事和通过多格的画面来表达故事的能力则更为重要，这也是漫画家与插图画家最大的区别。从另一个角度来说，漫画家可以不必非得擅长色彩的表现力，毕竟黑白漫画仍然占有世界漫画市场50%的份额，至于漫画作品的封面，也可以请人代劳。可是商业插图画家则不同，这种工作首先需要的是高超的绘画写实能力，除非是客户专门的需要，一般来说商业插图都会是彩色的，所以，本书中对于色彩的各种训练对于将来有可能会从事插画领域工作的人而言尤为重要。

▼ 作者 Glenn Fabry 铅笔，纸本
Glenn Fabry 所作的怪物设定，设计稿绘制得很精细，画家饶有兴趣的描绘各种不同物件的质感，将所有看上去不太合理的东西表达得令人信服。



◀ 作者 于路 签字笔、马克笔，纸本
机器怪物的设计草图，使用的工具仍然是签字笔和马克笔，这几乎是我作草图时使用的全部工具，当然，这也是个人习惯使然。我不太喜欢使用铅笔，使用橡皮不断地修改错误往往会破坏你最初的第一感受，所以，即便是画失败了，我宁可再用一张纸重新来过。



► 作者 于路 签字笔、马克笔，纸本
这是为绘制插图预先做的草图，为了给最终的正稿留有足够的发挥余地，我的草图往往不会过多的去描绘细节，在这个阶段，我更关注的是人物整体的感觉和画面黑白构成。使用的工具是签字笔和马克笔。



□ 第二章

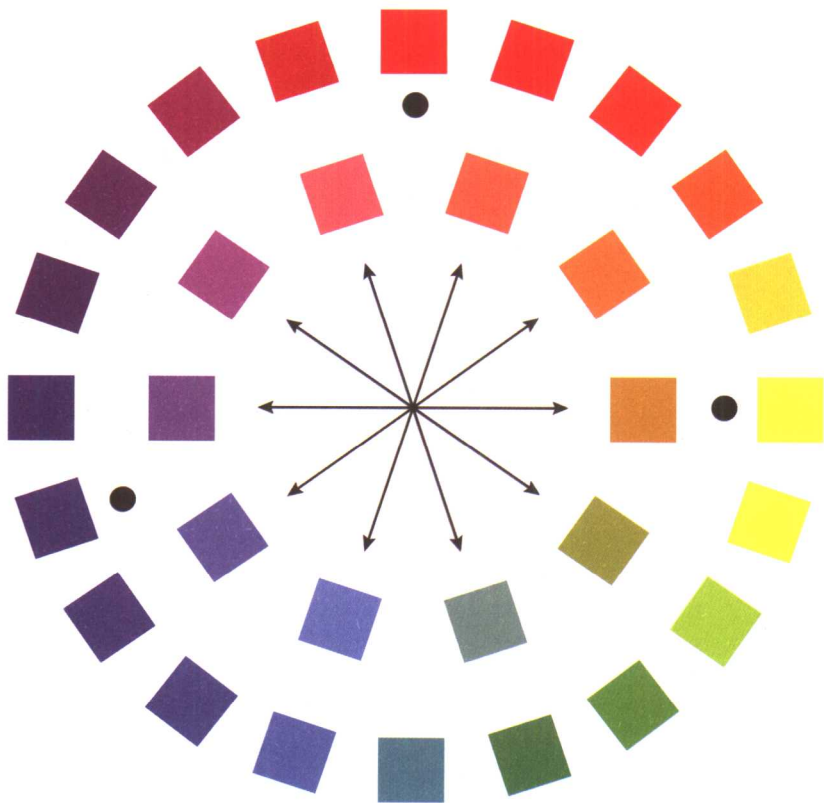
色彩的基础知识

概述

在正统的学院派教学当中，有关色彩方面知识的传授更多的是为了能让学生最大限度的再现真实的色彩，让学生通过一定的色彩知识来了解自然界客观色彩变化的规律，以便能够完美的再现自然，在形成个性化的理念和画风之前，学生往往困惑于自然界的客观色彩与理念上的主观色彩的协调与统一，那么在动漫专业的色彩教学中，主观色彩的训练与运用是十分重要的，而这正是与传统美术专业的色彩训练最大的不同。这在本书后面的章节中会着重讲解。在这一章节当中，我们首先要了解色彩方面的基本知识。

第一节——从立体的角度看色彩

色彩有三种属性，即 1. 明度 2. 色相 3. 纯度。将这三种属性当作三个轴，立体的看色彩，使我们能够更好地了解色彩之间的位置关系。



▲ 根据蒙赛尔色立体绘制。外圈为纯色，内圈为浊色。

● 表示绘画工具的三原色 ← → 表示补色之间的关系

给人以色彩强烈的画面，往往大胆地使用了补色对比的效果，从箭头相对应的图示可以看出，不止是原色，每一种颜色都会有与之相对应的补色。而每一种颜色两边的颜色是近似色，一般来说，近似色比较多的画面看上去会让人觉得色调丰富、细腻且稳重；而补色较多的画面则会给人一种强烈、富有张力和激情。



◀ 作者 吉安工作室 CG

这是吉安工作室为其漫画《狂少年张飞》推出的系列海报中的Q版海报。从这幅海报中可以看出，色彩以三原色为主要搭配的基调，其间再配以绿、橙、紫色的复色进行调和，整体的色彩轻快而富有活力。

▶ 作者 于路 透明水色，纸本

这依然是作品《Mirvana》系列组画中的一幅有关精灵题材的插图。同上图相比，这张作品的色彩设计更多的是使用近似色的搭配，以偏紫色意味的群青和偏绿色意味的湖蓝这两种颜色为主色调，极少的部分涂有黄色，不过，在蓝色的映衬下变成一种暖绿色。如前所说，近似色为主色调的作品会给人一种稳定、细腻和内敛的感觉。在这幅作品中则更体现出一种空灵、古典的氛围。

