

一流设计水准商用案例 资深设计专家鼎力推荐

超炫风暴



■ ■ FASCINATING



本书特点

- 资深商业设计师倾力力作，演绎超炫设计传奇
- 选用经典案例，匠心独具，尽显一流创意和效果
- 奉送实战技巧，传授设计真经，即学即用，学有所成

中文版

Photoshop CS2

卡漫设计经典商用案例

龙飞 主编



随书赠送学习光盘

上海科学普及出版社

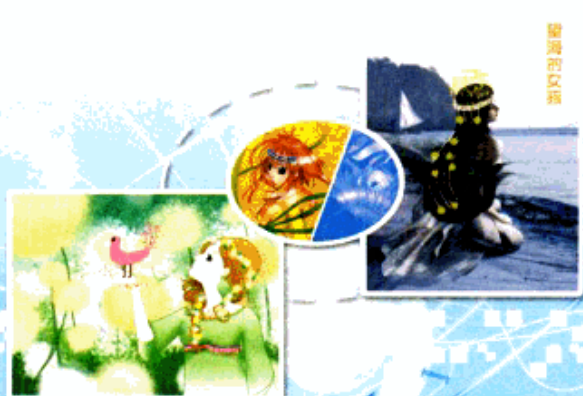
超炫风暴
CHAO XUAN FENG BAO

Adobe® 中文版

Photoshop CS2

卡漫设计 • 经典商用案例

龙飞 主编



上海科学普及出版社

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Photoshop CS2 卡漫设计经典商用案例 / 龙飞
主编. —上海: 上海科学普及出版社, 2006. 9
ISBN 7-5427-3530-6
I. 中... II. 龙... III. 图形软件, Photoshop CS
2 IV. TP391.41
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 081855 号

策划编辑 胡名正
责任编辑 徐丽萍

中文版 Photoshop CS2 卡漫设计经典商用案例

龙飞 主编
上海科学普及出版社出版发行
(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)
<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销	北京市燕山印刷厂印刷
开本: 787 × 1092	1/16 印张: 14.5 字数: 292 千字
2006 年 9 月第 1 版	2006 年 9 月第 1 次印刷

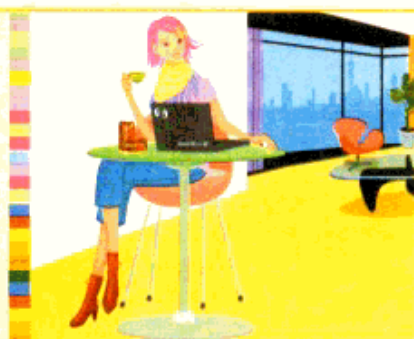
ISBN 7-5427-3530-6/ TP · 788 (附赠光盘 1 张) 定价: 32.00 元

内容提要

本书是一本有关 Photoshop CS2 卡漫设计商业案例的专著。全书共分 8 章，内容包括：卡漫起步、卡漫导航、小试牛刀、另类绘画、卡通空间、漫画生态圈、插画艺术和综合案例。

本书作者主要由资深卡漫设计师、专业 IT 图书作家和长期从事美术设计和计算机教学工作的专业人员组成，确保了本书在美术、写作、技术等多方面的正确性。

本书案例精彩、实用，讲解精辟，效果精美，物超所值，适合 Photoshop 的初、中级读者以及平面设计师阅读，也可作为各类 Photoshop 培训班的案例辅导教材。



前言

1. 写作动机

Photoshop 的版本,随着电脑硬件、软件技术的更新和升级,已从 1990 年的 Photoshop 1.0.7 升级到 2005 年的 Photoshop CS2,功能越来越完善。

Photoshop 的学习,随着就业和职场的需要,已从“基础理论”过渡到“应用实例”,目前更是到了“商业案例”阶段,内容越来越实用。

目前图书市场上,Photoshop 的图书异彩纷呈,内容也五花八门,如何给读者奉献更加精良的 Photoshop 的图书,是我们考虑的重点。因此,我们采用“目标倒推法”,从读者的“职业”需求出发,进行选题的定位和内容的细分,精心策划了这套《超炫风暴商用案例系列》丛书,量身为读者打造“专业”的“商业”图书,以满足“就业”的需求。本套图书共分为 6 本,分别是:

- 《中文版 Photoshop CS2 VI 设计经典商用案例》
- 《中文版 Photoshop CS2 包装设计经典商用案例》
- 《中文版 Photoshop CS2 广告设计经典商用案例》
- 《中文版 Photoshop CS2 卡漫设计经典商用案例》
- 《中文版 Photoshop CS2 建筑效果图制作经典商用案例》
- 《中文版 Photoshop CS2 数码相片处理与婚纱设计经典商用案例》

2. 套书特色

本书结构清晰,步骤严谨,采用了循序渐进的方式编写,具有以下两大特色:

第一:专业。本套书由企业 VI、商品包装、广告设计、卡漫设计、建筑设计及影像处理方面的资深专业人员根据自己多年职场操练的心得、实战的经验,联合打造的 2006 年度的 Photoshop 专业著作,将专业与职业相结合,生动演绎 Photoshop 的魅力和传奇。

第二:商业。本套书选取的精品案例,不仅专业,更为商业,皆是成品,设计师独具匠心将 Photoshop 核心技术与平面艺术完美结合,尽显一流创意和效果,并放送实战技巧、传授设计真经,读者可以即学即用,边学边用,制作出漂亮、精美的商业案例效果,学有所成,迅速成为使用 Photoshop 进行商业设计的高手。

3. 适合读者

本书语言简洁,内容丰富,采用了按图索骥的方式讲解。适合以下人员使用:

第一类:初级人员——学后便于求职

- 各类电脑培训班学员
- 各中职、高职、高专、大专学员
- 初级的平面设计人员、欲向平面设计行业发展的人员等

第二类:专业人员——拓宽创意思路、提高实战技法和丰富设计经验

- 企业 VI 设计人员
- 商品包装设计人员

前言

- 平面广告设计人员
- 卡漫插画设计人员
- 建筑效果图设计人员
- 影楼美工和照片处理人员等

4. 本书内容

本书为《中文版 Photoshop CS2 卡漫设计经典商用案例》，全书共分 8 章，内容包括：卡漫起步、卡漫导航、小试牛刀、另类绘画、卡通空间、漫画生态圈、插画艺术和综合案例。

5. 售后服务

本书由龙飞主编，同时参加编写的还有飞龙工作室的米雪、宝宝等。由于时间仓促，书中难免有疏漏与不妥之处，欢迎各位读者来信咨询和指正。联系邮箱：feilong200688@yahoo.com.cn。我们将听取读者宝贵的意见，奉献更为精品的计算机图书。

6. 版权声明

本书内容所提及的著名的公司及个人名称、优秀产品创意和商标等，均为所属公司或者个人所有，本书引用仅为说明之用，绝无侵权之意，特此声明。另外，本书中的大部分案例基本是从零开始原创制作（有些案例名称纯为虚拟），如有雷同（包括外形、版式与制作过程等），实属巧合。

联系网址：<http://www.china-ebooks.com>

编 者

2006 年 3 月



Contents >>>

目录

第1章 卡漫起步..... 1

- 1.1 走进卡漫 1
 - 1.1.1 漫画历史 1
 - 1.1.2 漫画与传统绘画的关系 1
 - 1.1.3 漫画的发展潮流 2
- 1.2 素描基础 3
 - 1.2.1 素描的基本分类 3
 - 1.2.2 形与体 3
 - 1.2.3 透视 5
- 1.3 卡通漫画的要素 5
 - 1.3.1 构图 5
 - 1.3.2 色彩 6
 - 1.3.3 人物 7
- 1.4 卡通人物基础 7
 - 1.4.1 头部的比例 7
 - 1.4.2 卡通人物的表情 8
 - 1.4.3 卡通人物发型、发饰和性格 8
 - 1.4.4 人物的身体 9
- 1.5 角色设计的方法及理论知识 10
 - 1.5.1 角色 11
 - 1.5.2 人物的外貌特征 11
 - 1.5.3 人物的身材 11
 - 1.5.4 人物的穿着 12
- 1.6 漫画色彩原理与起步 12
 - 1.6.1 色彩知识 12
 - 1.6.2 色彩三要素 13
 - 1.6.3 色彩的混合 14

第2章 卡漫导航..... 15

- 2.1 初识中文版 Photoshop CS2 15



2.2 选取工具的基本应用	15
2.2.1 选框工具	15
2.2.2 套索工具	17
2.2.3 魔棒工具	18
2.2.4 菜单命令	19
2.2.5 活学蒙版	19
2.3 绘画工具的基本应用	22
2.3.1 神秘的画笔	22
2.3.2 钢笔工具的特色	25
2.3.3 路径调节工具的应用	28
2.3.4 “路径”调板	30
2.3.5 加深与减淡工具	33
2.4 填充图像的基本应用	33
2.4.1 油漆桶工具	33



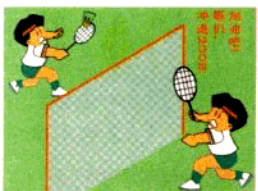
第3章 小试牛刀

3.1 QQ宝贝——《我爱幻想》	35
3.1.1 案例效果	35
3.1.2 绘制线稿	35
3.1.3 视觉魅力	38
3.2 活泼可爱——《樱桃小丸子》	40
3.2.1 案例效果	40
3.2.2 制作头部图像	40
3.2.3 绘制身体部分	43
3.2.4 视觉魅力	45
3.3 飘逸长发——《望海的女孩》	46
3.3.1 案例效果	46
3.3.2 绘制头发	46



第4章 另类绘画

4.1 生肖篇——狗	50
4.1.1 案例效果	50
4.1.2 绘制头部线稿	50
4.1.3 头部着色	51
4.1.4 绘制身体部分的图像	53
4.2 工作篇——厨师	54
4.2.1 案例效果	54



4.2.2 绘制头部图像	54
4.2.3 绘制身体部分的图像	56
4.3 运动篇——打球	59
4.3.1 案例效果	59
4.3.2 绘制头部图像	59
4.3.3 绘制人物的上身部分	61
4.3.4 绘制人物的下身部分	62
4.3.5 绘制体育用品	63



第5章 卡通空间

5.1 QQ 表情——《愤怒的 QQ》	64
5.1.1 案例效果	64
5.1.2 效果制作	64
5.2 幽默王子——《史努比》	71
5.2.1 案例效果	71
5.2.2 绘制线稿	71
5.2.3 视觉魅力	73
5.3 纯洁美人——《哆咪》	76
5.3.1 案例效果	76
5.3.2 绘制线稿	76
5.3.3 绘制人物的头发	79
5.3.4 绘制人物的五官	81
5.3.5 衣服着色	84
5.3.6 绸带上色	85



第6章 漫画生态圈

6.1 儿童型漫画——《爱小鸟的女孩》	87
6.1.1 案例效果	87
6.1.2 绘制头部图像	87
6.1.3 绘制人物的身体部分	99
6.1.4 绘制鸟	105
6.2 少女型漫画——《双胞胎姐妹》	107
6.2.1 案例效果	107
6.2.2 绘制线稿	107
6.2.3 绘制脸部图像	109
6.2.4 头发着色	112
6.2.5 衣服着色	113
6.2.6 视觉魅力	115
6.3 酷男型漫画——《猎狐者》	115



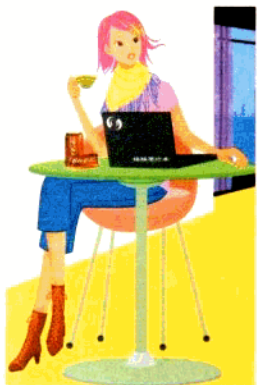
6.3.1 案例效果	115
6.3.2 绘制头部图像	116
6.3.3 绘制衣服	122
6.3.4 绘制狐狸	126

第7章 插画艺术..... 131

7.1 壁纸插画——《童年的我》.....	131
7.1.1 案例效果	131
7.1.2 绘制头部图像	131
7.1.3 绘制帽子	135
7.1.4 绘制衣服	135
7.1.5 绘制动物	136
7.1.6 制作人物的手部图像	137
7.1.7 制作人物的腿部图像	138
7.1.8 视觉魅力	139
7.2 都市版人物插画——《漫步》.....	142
7.2.1 案例效果	142
7.2.2 绘制头部	143
7.2.3 绘制身体部分的图像	147
7.2.4 绘制裙子	148
7.2.5 绘制人物的脚部图像	149
7.2.6 绘制篮子	151
7.2.7 绘制动物	152
7.2.8 视觉魅力	153
7.3 办公女族——《粉红女郎》.....	154
7.3.1 案例效果	154
7.3.2 绘制头部图像	154
7.3.3 绘制身份部分的图像	161
7.3.4 绘制人物的脚部图像	166
7.4 时尚杂志插画——《凝》.....	169
7.4.1 案例效果	169
7.4.2 绘制面部图像	169
7.4.3 绘制头部图像	175
7.4.4 绘制身体部分图像	180
7.4.5 视觉魅力	184

第8章 综合案例..... 185

8.1 案例1——自然的健康	185
----------------------	-----



8.1.1 案例效果	185
8.1.2 绘制人物的头发	185
8.1.3 绘制人物的脸部图像	189
8.1.4 绘制人物的身体部分	192
8.1.5 绘制裙子	197
8.1.6 视觉魅力	198
8.2 案例2——花清香 茶新味	201
8.2.1 案例效果	201
8.2.2 绘制人物的头发	201
8.2.3 绘制人物的五官	203
8.2.4 绘制人物的帽子	207
8.2.5 绘制身体部分的图像	209
8.2.6 绘制人物的腿部图像	211
8.2.7 添加文字效果	213
8.2.8 视觉魅力	217





第1章 卡漫起步

随着信息时代的到来,卡通漫画进入了电脑创作的新时期,它也正以飞快的步伐,形成一个新的产业链,推动社会的进步。

本章首先让读者了解卡漫的历史、绘制卡漫的基础,如卡漫素描基础、卡漫人物造型、卡漫色彩的原理等内容。



1.1 走进卡漫

1.1.1 漫画历史

历史上,欧洲的英国和东方的日本都先后出现了漫画雏形,不过它们的差别也是很大的。比如源于欧洲的漫画,前身可追溯到中世纪,描绘的主题多为当时的宗教故事,手法多采用木刻,无法表现太多细节,画风倾向于粗犷、简洁,作者几乎都匿名,作品也大多流失。随着石刻技术开始为大众服务,新闻报纸的出现,漫画作为交流媒介的一部分而广泛传播。18世纪中期,英国近代杰出的画家——威廉·贺加斯,他的代表作《打瞌睡的教友》、《时髦婚姻》、《性格与漫画》等,标志着近代西洋漫画的形成。

漫画在我国,不足一百年的历史。最早可推至清朝末年,陈师曾氏在上海刊发的《太平洋报》上有即兴随意之作,画中小型、着墨俭省而意趣颇浓。可惜当时战火频频,刊物散失,人们很难看到其原貌,只有在收集类似陈氏漫画之作,才可以看到初期漫画之余韵。到了二十年代中期,准确地说是到了1925年,丰子恺有画刊载于《文学周报》,编者特称之为“漫画”,从此漫画之名始见于众。自此以来的70年,我国漫画后来居上,各漫画家以当时为时代背景,以丰富的生活体验和艺术造诣,创造了一批有时代意义的杰出漫画。

漫画更多地贴近和反映现实,七十年间的漫画作品显示出七十余年的世间百态,从不同时期的不同层次和侧面揭露和讽刺了旧中国的腐败和黑暗,反映了民族争取解放的形势,宣传了民主思想,抒发了个性的艺术品位,这样使得漫画成为我国绘画艺术中的瑰宝,并且在我国近现代绘画史上占有很重要的地位。

1.1.2 漫画与传统绘画的关系

漫画在绘画中,属于简笔而注重意义的绘画。“漫”与漫笔、漫谈的“漫”字的意思相似。漫笔、漫谈的意思是随笔、小品文,而漫画是画中之随笔、小品,一般是随意取材、篇幅短小,然后通过写实、比喻、象征、夸张等表现其精髓内容。



国外的漫画形式多样。有评论政治时事的，有故事情节的，有专为女孩打造的充满梦幻的浪漫漫画。随着连环漫画的出现及发展，漫画的主题也渐渐地由客观世界转向着重探求、表达人的精神世界。

另外，漫画也有多种表现形式。比如就画面格式看，有独幅画、四幅或六幅一联的、连环漫画等；就其内容而言，有抒情的，有小说情节的等。广义的漫画，其界限颇为模糊，丰子恺先生曾指出漫画是“介于文学和绘画之间的一种艺术”，这就使漫画的外延扩展到了插图，狭义的动画和连环画等似乎也都能囊括其中了。

在学习创作漫画之前，要求掌握以下技能：

1. 绘画技巧

强调绘画技巧并非意味着技巧至上，而是因为绘画的技巧乃是入行的先决条件。绘画技巧的成熟与高低这得依作品是否达到目前漫画杂志采用的一般标准来判断。

2. 独立编剧能力

再好的技巧也是为了表达故事情节。绘画技巧是可以通过培训而掌握的，而编故事的能力却是大部分的漫画师所不具备的。所以，能否编出精彩的故事，是漫画师和漫画画手之间的本质区别。千万记住：独立编剧能力乃是漫画人最重要的“灵魂”型的素质。

3. 工作能力

工作能力包括产量、速度、工作激情等。漫画大多是一种快餐文化，它必须以大量的、快速的出稿为前提，否则无法维生。所以漫画师们应具有高产的能力和长时间工作的毅力。

4. 原创

不论创作漫画有多艰难，但也得是自己创作的。有句话说得好：原创的才是好的。当然创作故事也是一件不轻松的事。千万记住：不要急功近利，投机取巧。

5. 题材

题材跟着流行转是不行的，创作漫画是件需要时间的事情。漫画师们往往在还没有完稿时，市场上就开始流行别的东西了。因此，要根据自己的画风，一定不要脱离生活。若能做到源于生活又高于生活则最好了。

6. 感情

要把自己的感情投入进去，能感动自己才有可能感动别人！若自己画的东西连自己都感动不了的话，那也绝对不可能感动别人。一部没有感情的漫画就像一个没有灵魂的人，只是个空壳而已。

7. 工作激情

漫画是创作，不是生产。激情是保证漫画质量的重要条件，也是关系并影响漫画师一辈子的事。

► 1.1.3 漫画的发展潮流 |||

现在漫画正以飞快的速度渗入人们的生活，不论是书刊、网站、衣服、贺卡、还是各种物品，几乎都可以看到漫画的影子。

如今，蜡笔小新、樱桃小丸子、美少女战士等漫画人物已深入人们的生活中，在这个漫画的时代里，人们怎么可能不看漫画和不喜欢漫画呢？

当一幅精美的漫画突然映入你的眼帘时，你会有什么感觉？是否有一种眼不离



物的感觉。即使你是一个漫画盲,那些精美的漫画也一定能将你吸引,这就是漫画的魅力。它能把美的情感及某种思想通过精美的图片传达给看到它的人。那你有没有想过自己动手画漫画呢?其实只要掌握一些画漫画的基本方法,然后加以灵活运用,漫画盲也可以绘制出美丽的漫画。

随着现代科技的发展,漫画的前景开始变得广阔。仅仅使用图像处理和文字编排的传统平面设计方式已经不足以吸引客户的眼球。相比之下,漫画中所蕴含的自由元素、富有激情的创意、炫美时尚的色彩、表现丰富的技法更能感染人们的情绪,使人在获得商品信息的同时还能获得视觉的愉悦和人生的感悟。例如一本小说封面和扉页的诗意漫画所表达的意境往往是其他方式所难以达到的。这使得漫画成为人们精神需求的一部分。

如今,随着计算机技术的飞速发展,使用 Photoshop 画漫画已经成为一种时尚,也是一种趋势。使用电脑绘制漫画不仅可以得到更精美的画面效果,还可以很方便地重复修改作品,且不用担心损伤作品。这也是电脑绘图比传统手工绘图更方便的地方。



1.2 素描基础

在创作漫画时,不能小看了素描。通常的漫画创作,也需要符合素描造型的基本要求。因此,用户在学习使用中文版 Photoshop CS2 创作漫画之前,务必要了解一些素描的相关知识。

1.2.1 素描的基本分类

学习素描是每一位画家的起点,素描分为写实素描和形式意向素描。

任何一个学习绘画者初握画笔时都会抱着一种朴素的愿望:为对象画像。怎么才能画得像呢?由于排除了色彩关系的复杂因素,人们可以单纯地面对并解决造型艺术中诸多最为基本的问题,从而逐渐在技术和经验的获得中具备表现自然的能力。

形式意向的素描,不是引导人们画得像什么,而是想画什么。若说写实素描告诉人们如何画出所看到的東西的话,意向素描则是引导人们发现所画出的东西。也就是说,写实素描为人们提供表现自然的能力,意向素描则满足人们自我表现的愿望。

1.2.2 形与体

形,即物体的平面形状,它呈现物体的外轮廓或剪影像。在人们的视觉中,任何物体都有其形状。形是素描造型中的平面视觉因素。体,即物体的体积,再小的物体都有体积。体是素描造型中的立体视觉因素。

1. 形体与体面

体面,即形体外表的面向。体面的衔接与组合关系即为体面关系。体面的转折连接处,呈现为轮廓线或结构线。三个以上的体面汇聚交接成的尖角称为点,凸起的为“高点”或“骨点”,凹下去的为“低点”或“伏点”。



形体的体面基本呈现为三个方面的内容：

(1) 不同方向的体面：体面必须呈现出方向，比如正、侧面、水平面、垂直面、倾斜面等，体面方向性的把握是塑造和表现物体的立体感和体积感的关键。

(2) 不同性质的体面：体面通常呈现为平面和曲面两类，其中曲面，实际也可理解为体面方向呈渐变状态的细小平面的“光滑连接”。

(3) 不同大小的体面：体面大小的变化与组合，是构成物体造型丰富与复杂的重要因素。

2. 线与面

在三维立体的对象世界里，线本来是不存在的。而在画面这个二维平面上，人们实际是用线来表现与视线平行方向的体面，即物体的边缘，它因透视的极度缩形而窄缩为线，成为轮廓线。

线与面是相生相依的。形体的任何一个面，都可以在方向的变换中窄缩为线，而线也随时会在形体的转动时扩展还原为面。

3. 结构

结构在造型艺术中，首先是指包含于物体外在形态之中的内部构造。如人或动物的外部形态，即由其内部的骨骼肌肉所组成。其次是指物体的造型特征，即寓于物体复杂的外部形态之中的单纯的几何特征。

4. 结构与形体

结构是形体的内在本质，形体是结构的外部呈现。结构及其外部的形体关系，在素描表现中是一个本质性的恒定不变的造

型因素。而光影及其明暗色调，则属现象性的可变的造型因素。因此，在三度空间的素描学习中，研究结构与形体的关系，始终是一个重点。

5. “三大面”

物体在空间中呈现出长宽高的三维立体特征，复杂的形体可以无限地分解为若干不同方向的透视斜面。若对此作最大限度的概括，即为古人“石分三面”的说法。转折方向不同的面在一定的光照下，可分为背光面、正受光面、斜受光面，即所谓“三大面”。它们在影调上也依次呈现为黑、白、灰三个基本灰阶。

6. 光影“五调子”

调子是由光产生的，立体物象的各个转折面以不同角度接受光源，形成了深浅不同的调子。物体调子的变化是丰富微妙的，但归纳起来，可概括为五个层次，以圆球为例，调子从亮到暗依次为：亮调、灰调、明暗交界、反光、投影，如图1-2-1所示。

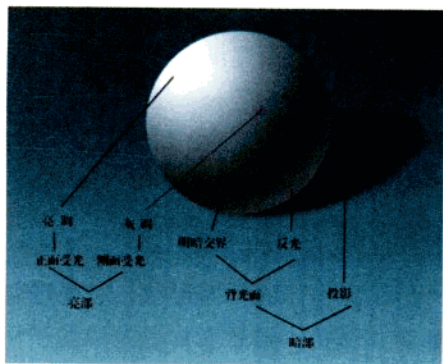


图1-2-1 球体素描结构

亮调：沐浴在光源照射下的部分；灰调：物体受光线侧射的部分，是受光较弱的亮部，故也称中间调子；明暗交界：物体受光与背光的交界地带，暗部从这里开



始,也是暗调中最重的部分,因为它未受环境反光的影响;反光:由物体的背光部分接受邻近物的反射所形成,在由明暗交界、反光、投影所构成的暗部这个整体中,反光是相对亮一些的调子;投影:物体在放置物上产生的阴影,因物体遮挡光线而产生,其边缘离物体近则实、远则虚,受光线照射的物体都有投影相随,除非将其高悬空中。

1.2.3 透视

学习有关透视的知识是一切绘画与设计的基础,也是学习漫画创作的基础,下面对其作简单的介绍。

1. 平行透视

所谓平行透视就是当立方体的一个体面

与眼睛平行时所产生的透视现象。因为在这种透视现象中只有一个消失点,故也称为“一点透视”。

2. 成角透视

所谓成角透视即当立方体与地面平行,其他面与眼睛成一定角度时所产生的透视现象。这种透视因有两个消失点,故也称为“两点透视”。

3. 倾斜透视

倾斜透视分为三种情形,即物体自身的倾斜面产生的倾斜透视;视点太低产生的仰视倾斜透视;视点太高产生的俯视倾斜透视。后两者透视中都有三个消失点,故也称“三点透视”。



1.3 卡通漫画的要素

构图、色彩以及人物这三大方面,是构成卡通漫画所必需的要素,下面进行详细的介绍。

1.3.1 构图

构图是指处理所画物体与画面之间的关系,如物体的大小、位置等。学习必要的构图知识和掌握一定的构图方法可以提高漫画作者的艺术表现力及审美能力。

统一而有变化是好的构图的基本条件,既有规律又不呆板的构图,能使画面产生节奏和韵律,突出作者想表达的感受。总的来说,构图是为揭示主题内容,为达到明晰而富有表现力的艺术形式而创造的整个造型结构。当然,只有达到了这个要求的漫画,才能算是好的漫画。

1. 线的感觉

◆ 水平线具有平静、开阔的感觉。

◆ 垂直线具有高耸、肃静的感觉。

◆ 曲线给人以柔美、活泼的感觉。

◆ 斜线具有飘忽、运动的感觉,如图1-3-1所示。



图1-3-1 斜线构图

◆ 折线具有惊险、紧张的感觉。

2. 视觉中心

视觉中心并不是指画纸的中心,而是



指绘画作者想表达的中心思想,也就是观看者最注意的地方。如平行透视(比如街道)中透视的焦点也就是视觉的中心,不管人们先看这幅画的是什么地方,但视线最后一定会看到画的中心,也就是街的尽头。此外,画中人物眼睛注视的方向也可能成为视觉的中心。

在画面中用突出的颜色来画某物,那么那个物体也可以成为视觉的中心,但是要注意画面的协调性,过于花哨是很容易让人眼晕的!但,若这个效果是用户刻意追求和制造的,那就另当别论了。

如图1-3-2所示,在整幅画中,中间的人物比较突出,因此该人物也就是视觉的中心。

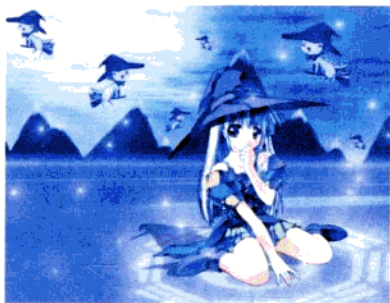


图1-3-2 图像

1.3.2 色彩

人们生活在一个七彩的世界里,若哪一天没有了色彩,世界将会变得索然无味。在绘画当中,不同的色彩组合能创造出不同的世界,色彩是传达绘画者意图、思想及情感的有力工具。因此色彩搭配不是一个简单的问题。况且运用计算机还能为漫画提供极为丰富的色彩。

不同的色彩能带给人们不同的感觉。黄色使人们联想到光明、希望、快乐;绿色使人们联想到草地、生长、和平等;暖色

系色调使人联想到热情、活力、艳丽等,如图1-3-3所示。



图1-3-3 红色

颜色是有远近感的。亮色、暖色、纯色(如红、橙、黄)、暖色系看起来有逼近的感觉;暗色、冷色、灰色(如蓝、绿、紫等)有推远的感觉。进退感可以在画面上造成空间的感觉。

一般来说,画面的上部分色调若亮,下部分色调暗,则会有安定感;反之,将产生不稳定感。对比的色相和明度具活泼感;类似、同一色系则有稳健感。色相数多显华丽;少则淡雅、清新,如图1-3-4所示。



图1-3-4 色相比较淡的图像

蓝色的天空,看起来很远,而树或草如用了黄、红、褐色,会使人感觉很近,如图1-3-5所示。画面上部色亮,下部色暗,则有安定、祥和的感觉。