

中国高等院校动漫专业系列教材

MAN HUA SHI ZHAN JIAO CHENG

漫画实战教程

背景制作篇

编著许培育



- 漫画创作必备手册
- 漫画创作实例讲解
- 结合艺术类大专院校漫画课程

上海人民美術出版社



作者简介

许培育

1968年1月3日生于中国台湾省台北市。以第一名毕业于台北工专之工业设计科，毕业后即全心致力于漫画创作，受当地出版社的各大杂志青睐，从事漫画连载，出道至今，所发表的作品，深获市场好评。

经历：

中国台湾漫画工会理事

中国台湾漫画工会活动组组长

易禧科技国际数字漫画班总召集策划及讲师

新光吴氏文教基金会漫画班讲师

上海宇文社数字内容创意工作室筹备处负责人

主要作品：

龙甲上(1983)

小叮当番外篇(1985~1986)

灵界男孩(1986~2000)

阴阳干八郎(1994~1997)

仙道Q八郎(1994~1997)

大藏龙门(1995~1996)

爵士杀手(1996~1997)

圣印四次元—摩罗儿(1997~1999)

NEWS BOY 阿太(1999~2000)

都会爱情故事漫画(2004~2005)

科普漫画丛书(2005~)

获第一届中国台湾漫画金像奖 最佳剧情奖

获第一届中国台湾漫画金像奖 最佳儿童漫画

中国高等院校动漫专业系列教材

■ 《漫画实战教程——剧本分镜篇》

■ 《漫画实战教程——背景素材篇》

■ 《漫画实战教程——道具素材篇》

■ 《漫画实战教程——Photoshop漫画应用篇》

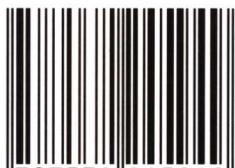
■ 《漫画实战教程——背景制作篇》

■ 《漫画实战教程——人物造型篇》

■ 《漫画实战教程——服饰素材篇》

■ 《漫画实战教程——兵器素材篇》

ISBN7-5322-4594-2



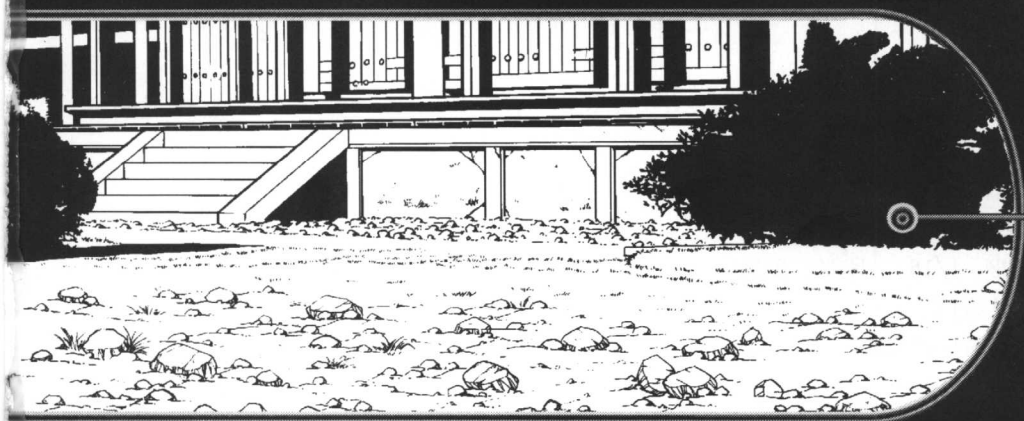
9 787532 245949 >

书号：ISBN 7-5322-4594-2/J·4146

定价：25.00元

漫画 背景制作篇

实战教程



许培育 编著

上海人民美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

漫画实战教程. 背景制作篇 / 许培育著. —上海: 上海人民美术出版社, 2006

ISBN 7-5322-4594-2

I. 漫… II. 许… III. 漫画—技法(美术)—教材
IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第132103号

中国高等院校动漫专业系列教材

漫画实战教程-背景制作篇

编 著: 许培育

责任编辑: 卢卫、金焰

出版发行: 上海人民美术出版社

上海文艺出版总社动漫发展中心

地 址: 上海长乐路672弄33号

印 刷: 上海信老印刷厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 9.75

版 次: 2006年1月第1版

印 次: 2006年1月第1次印刷

印 数: 0001-4200

书 号: ISBN 7-5322-4594-2/J·4146

定 价: 25.00元

目录

CONTENTS

CONTENTS



背景表现的处理原则	7
透视与背景	13
绘制背景的工具与使用技巧	29
背景基础表现技巧	37
各类背景绘制过程与实例参考	63
网点于背景上的使用	83
运用计算机制作背景	121
背景的实际运用技法	135
优秀作品欣赏	153

序言

当上海人民美术出版社的编辑提出编写漫画教学书籍的建议时，原本是因为朋友的关系便很爽快地答应了。同样的提议，在台湾也一直有人向我提起过。我的好友素兰也曾邀请过我，她在这方面的经营已经相当的系统，而我终究还是没有完成她的托付。

其实有两个主要的原因一直让我裹足不前：第一，因为我一直忙于原创作品的创作与连载。连载的过程是相当忙碌的，或许因为有点懒散，有点时间就希望能放在和漫画不相关的新鲜事物上，也就因此迟迟不曾动笔；第二，因为即使我已经创作了将近二十年，著作也已近六十册，但是总没有完成过一部撼动市场的巨著，我来编写这样的书籍未免误人子弟，深感心虚。

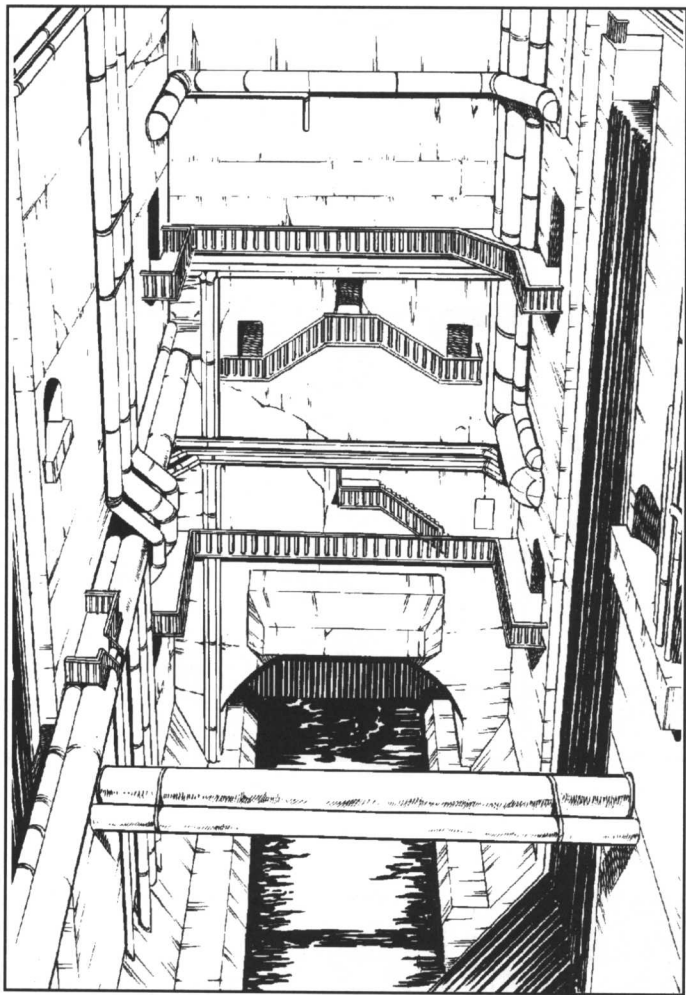
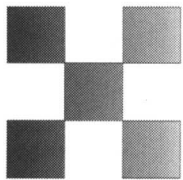
对于我来说，漫画像是一个深入骨髓的病毒，使我无药可救，一辈子也逃不出它的阴影，就注定为它奉献一生了。很多朋友邀我去从事更为赚钱的工作，我也曾经阴错阳差地进入电玩产业，但终究还是像思乡的懦夫一般逃回了家乡。因为我已经深中漫画“吗啡”之瘾，失去了它，灵魂也结束了，不为任何原因，已经无法用理性和言语来形容我和漫画的关系了。

对现在的中国漫画人来说，除了香港，创作者都面对着相当艰难的创作环境，从台湾在上世纪80年代漫画兴盛的王朝开始，本土创作就一直在颠颠簸簸的歧路上行进着，每个漫画家就像是万能的天神，从编剧分镜到人物背景加上网点，样样都要无师自通，出版社虽然也尽力学习日本的编辑制度，但总是且战且走，日本强力的顶尖作品，短时间涌进了台湾市场，本土作家便赤裸裸地揭竿上阵，眼见着一个个漫画家中箭落马，战友越来越少。而新一代的漫画家却因为没有发表的舞台，也越显凋零。

几年前，具有冒险精神的漫画家敖幼祥、孙家裕、林政德等等台湾的成功漫画家相继赴内地发表与开发创作，仿佛要将漫画推到高峰的可能性都寄托在内地了，在经历与内地漫画家的交流，实际观察创作与出版环境，以及在内地开发创作的具体经历之后发觉，在画技和工具的运用上，内地确实已经到达一定的水平，也有部分漫画家认知到创作的真正精神，不断精进，对于这些深爱漫画创作的同好很是感动，也希望国际漫画的舞台上，我们本土的漫画家能占有一席之地。这里，仅将自己土法炼钢的微薄经验给同好们分享，希望能抛砖引玉，结合更多人的创作领悟，提供给漫画读者更多更好的作品，以创造出不依赖他国，而真正属于国人的漫画市场。

许培育

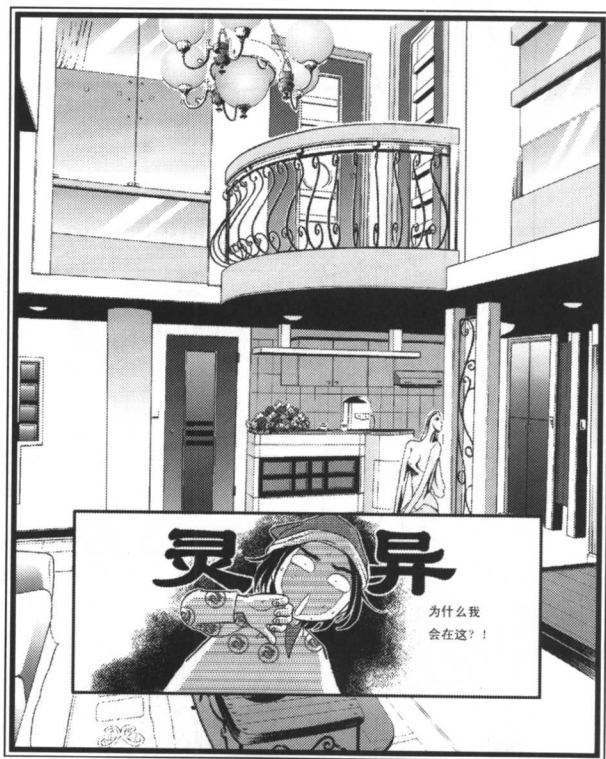
2005.5.18 于上海



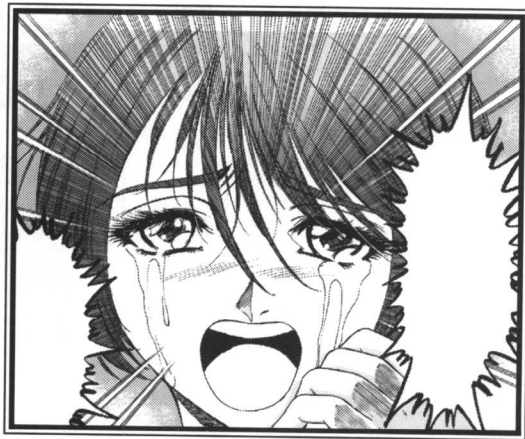
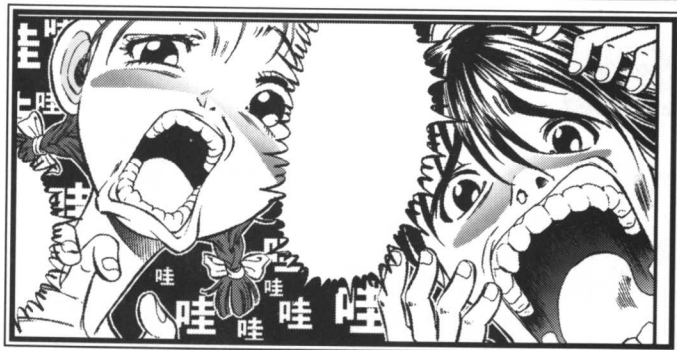
背景为什么重要
背景也是有生命的
原则是死的，创作是活的
绘制背景前应知道的基本原则

第一节：背景为什么重要

漫画的创作背景占着相当重要的分量，除了能给予剧情的角色一个表演的舞台，也同时具备了时空时间的交代与作品气氛的营造。



漫画背景的定义不单单只指实体的背景，也包含了漫画特有的效果式背景，比如集中效果线，流动效果线，或是文字、代表性的漫画符号等等，都能在画面中产生比真实摄影更加夸张而强烈的效果。



我们在近期的一些电影和电视剧中，也不难看到漫画的背景手法被转换应用的例子，因此，如何能熟知一般漫画背景的绘制技巧之外，更需要对漫画上背景的特殊表现形式与运用进行了解，才能在作品中得到最佳的表现效果。

第二节：背景也是有生命的

通常刚入行的漫画助理都会从背景开始上手，有些助手会因为单调且反复的画图工作产生了厌烦，其实画背景如果只是将背景的形象画出来，就像是不断将一条条的黑线连接在一起，跟生产线的工人一样，做着重复枯燥的机械性动作，缺乏生命力，这样的背景一定不会是张好背景；好的背景，一眼看去，仿佛就具备了生命的味道，城市的街景像是有车子和行人走过，摊贩

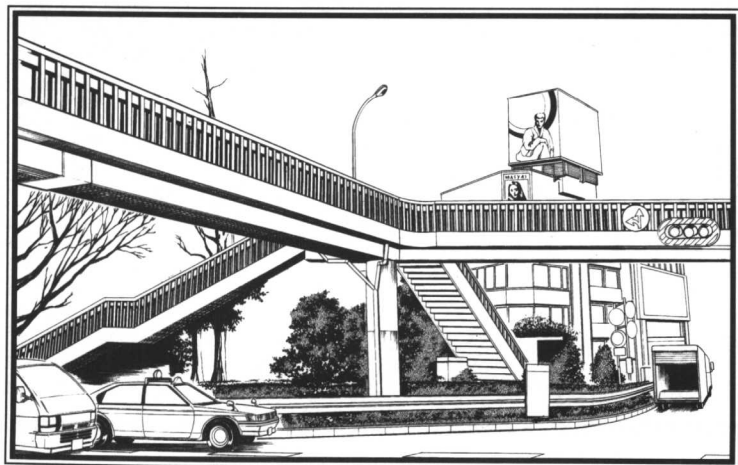
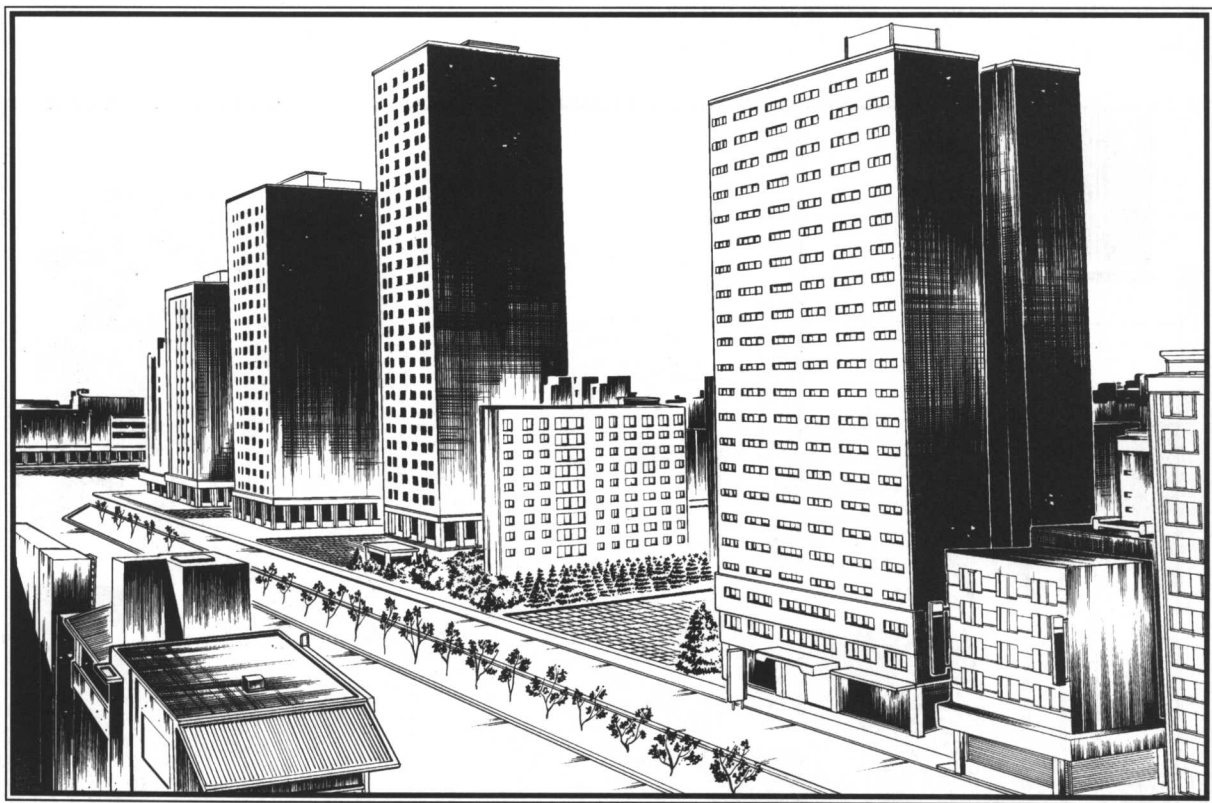
卖着新的商品，充满了人的气息，自然的景色，像是会跳出一只兔子，草地里活跃着形形色色的昆虫，当画的人这样思考着手上的景色，不断地将舞台搭建起来的时候，画的过程也就不那么枯燥乏味了，也真实地参与了整体的创作过程，不再是一个加工人员，更为作品增添了无穷的生命力。



我很喜欢画背景的过程，我想大部分的创作者也喜欢这个过程，当然这必须是在没有截稿的压力底下可以享受的过程，当我们将一个现实的背景加以改造，放进去许多好玩的因素，在不可能出现楼梯的地方加上一个怪异的楼梯，在两栋房子之间搭一座桥梁，在街角不起眼的商店放上有趣的招牌，卖一些自己桌上喜欢的物品，设计一座湖泊在所有的建筑物上面，然后想像着如果我生活在里面，会先到哪个地方走一趟，然后打开某个房门会看见什么角色，里面的人正过

着什么样的生活，里面的人正进行着怎样的故事……

最重要的是，这些都可以由我们自己来决定，我们不需要花上千百亿，就能打造自己梦想中的城市，那是多么令人兴奋的一件事；画背景就是这样的一个过程，你能想像到，它完成的时候是怎样的一幅画面，它的生命就油然而生了，然后将完成的背景竖立起来，远远的看着它，充满生命的故事也一件件的出现。

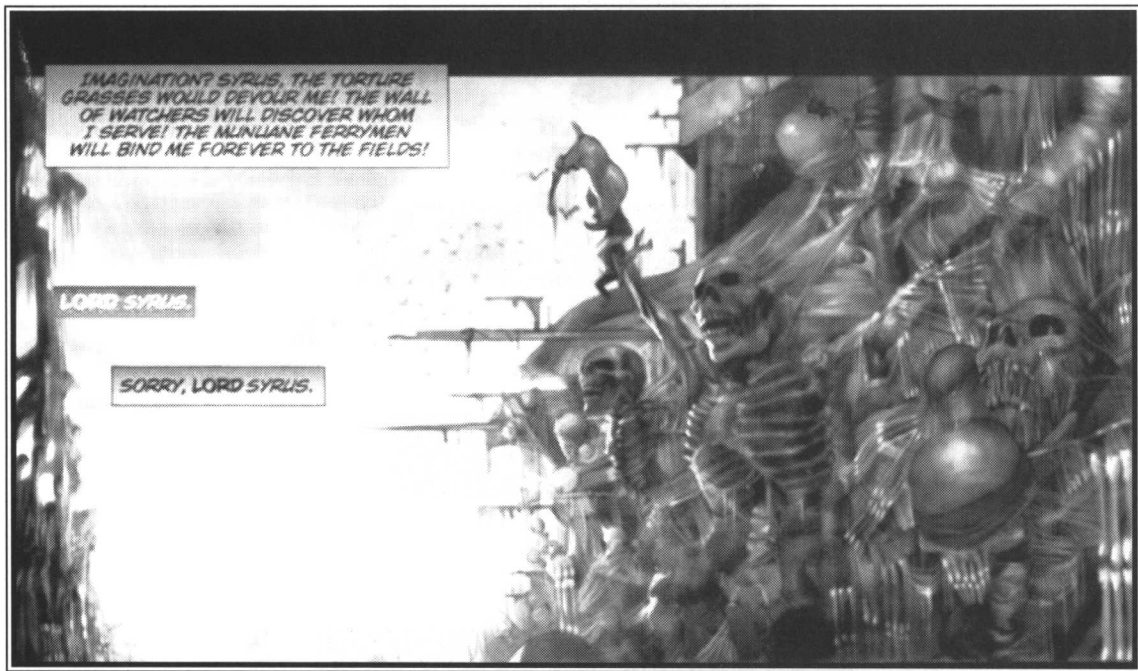


不要将画背景当成是一件初学者的苦差事，用心去画它，把生命灌输进去，你的笔就活了起来，渐渐的你的画技也会跟着纯熟了起来，这样的心意，不仅是教你的画家可以看的到，连读者都能接受到你的用心。

第三节：原则是死的，创作是活的

漫画背景的法：

如果我们分析一下欧美与日式的漫画会发现有明显的差异，欧美的画家对情境的表达比较自由开放，许多欧美的漫画多属于彩色的表现，对光影的描绘与个性化的风格表达都相当的重视，有的就像是一幅美丽的插画，有的又极度的变形简化强调自我的风格，目前许多国人的创作者也在这方面有深入的研究和临摹。

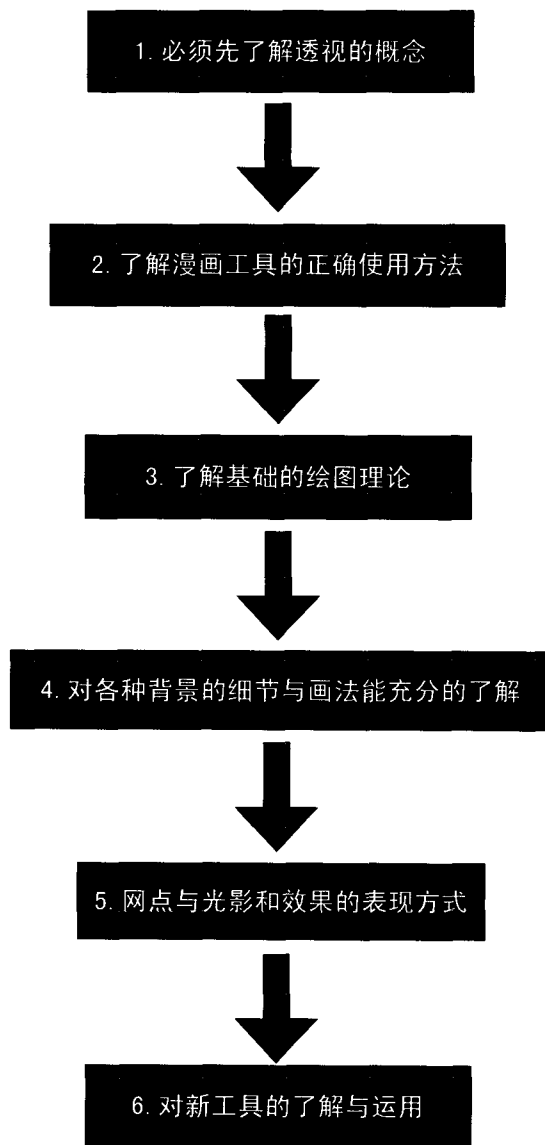


而东方人的性格比较保守，背景都是较为工整，东方的漫画大部分深受日式漫画的影响，多为黑白线条的表现模式，也就是白描的手法，立体感的表现多为涂黑或是网点的处理，我本身的创作方向也趋近于日式的风格，因此本书的技法也多以这方面的表现技法说明为主。

基本上绘画的技法原则是可以共通的，也因此创作人之间的语言也比较容易沟通，方法是死的，创作是活的。当我们在创作背景时也能吸取西方创作的特点，或是融合中国传统画技的精髓，那么成果可能更出类拔萃。

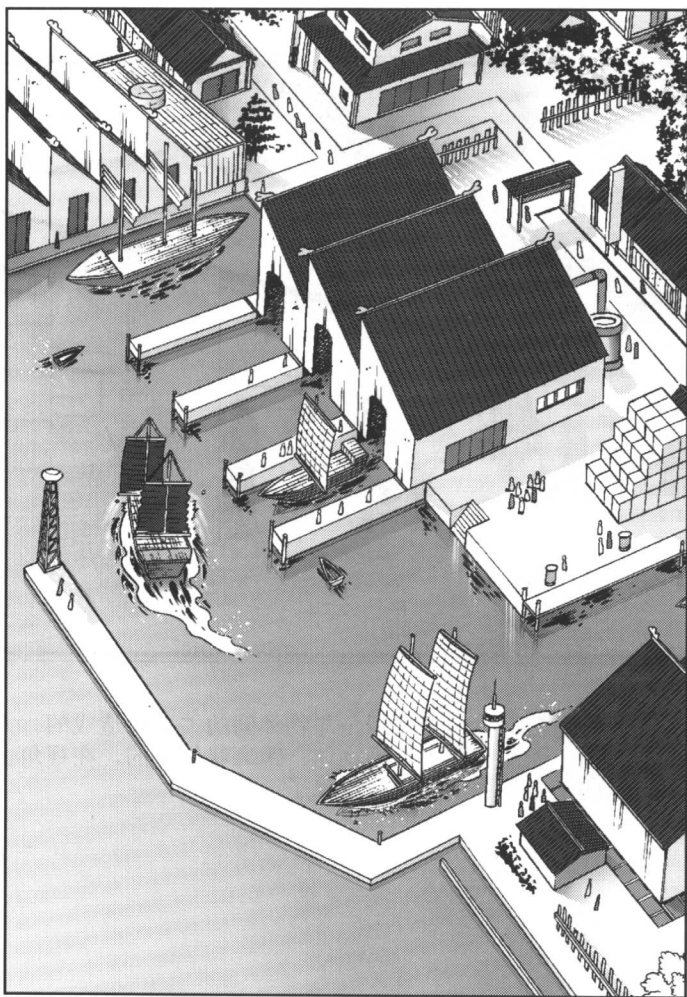
第四节：绘制背景前应知道的基本原则

当我们在画背景前，调整好自己的心态之后，接下来就是需要画图的基本功了，就像是练功夫必须蹲马步一样，它是一个标准的过程，我们可以很随性地涂鸦将背景给完成，但是要运用到职业的作品上，基本的要求还是必须要的，熟知这些原则也能适用于人物和其他绘制过程的表现上，它可以说是漫画绘图上的基本要求，能让你更快的进入到职业的创作质量与速度，原则大致如下：



最后的一项，是因新的科技发展，许多手绘的技法渐渐可以被科技所取代，它快速地提升了作画的速度，但是如果对基本的概念没有理解，使用起来反而让效果大打折扣，还是一句话，就想练本功一样吧，基础一定要打稳，工具都只是你的武器，不是你的真功夫。

下面我会将这些原则以实际的过程和例子进行充分的说明，希望能对学习漫画背景者有具体的帮助。



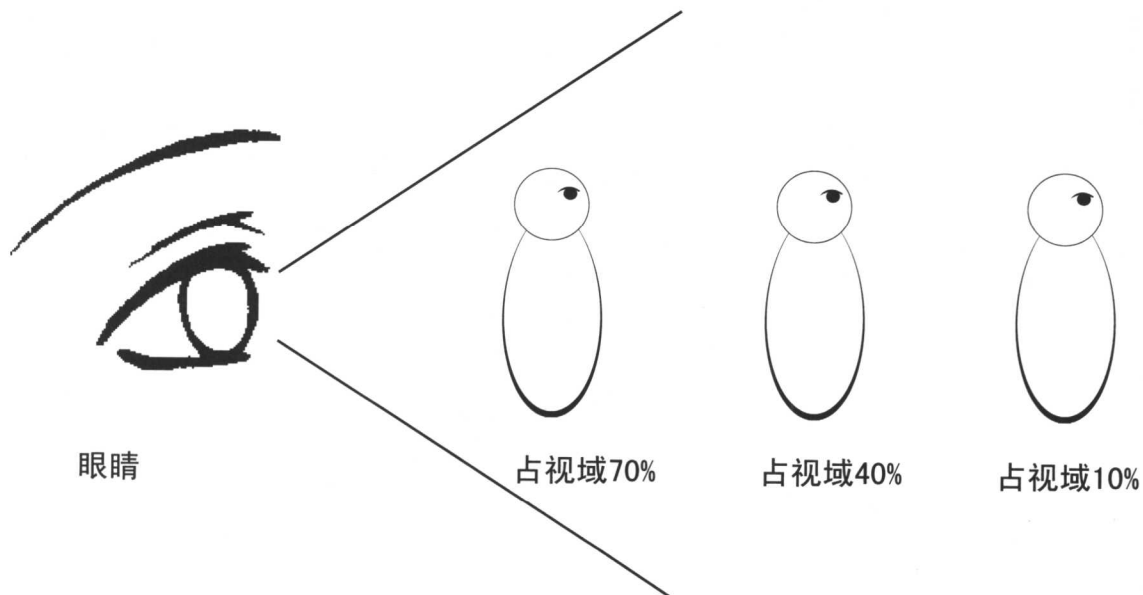
何谓透视
透视的基本原理
透视的种类
透视的基本方法
透视的各种变化

第一节：何谓透视

透视现象在我们的日常生活中随处可见。当我们在看到景物时的印象就是近大远小。如：我们在月台口候车，月台的石柱近处的高而大，远处的就矮而小。像这种近大远小、近高远低、近宽远窄的现象，就是最基本的透视现象了。

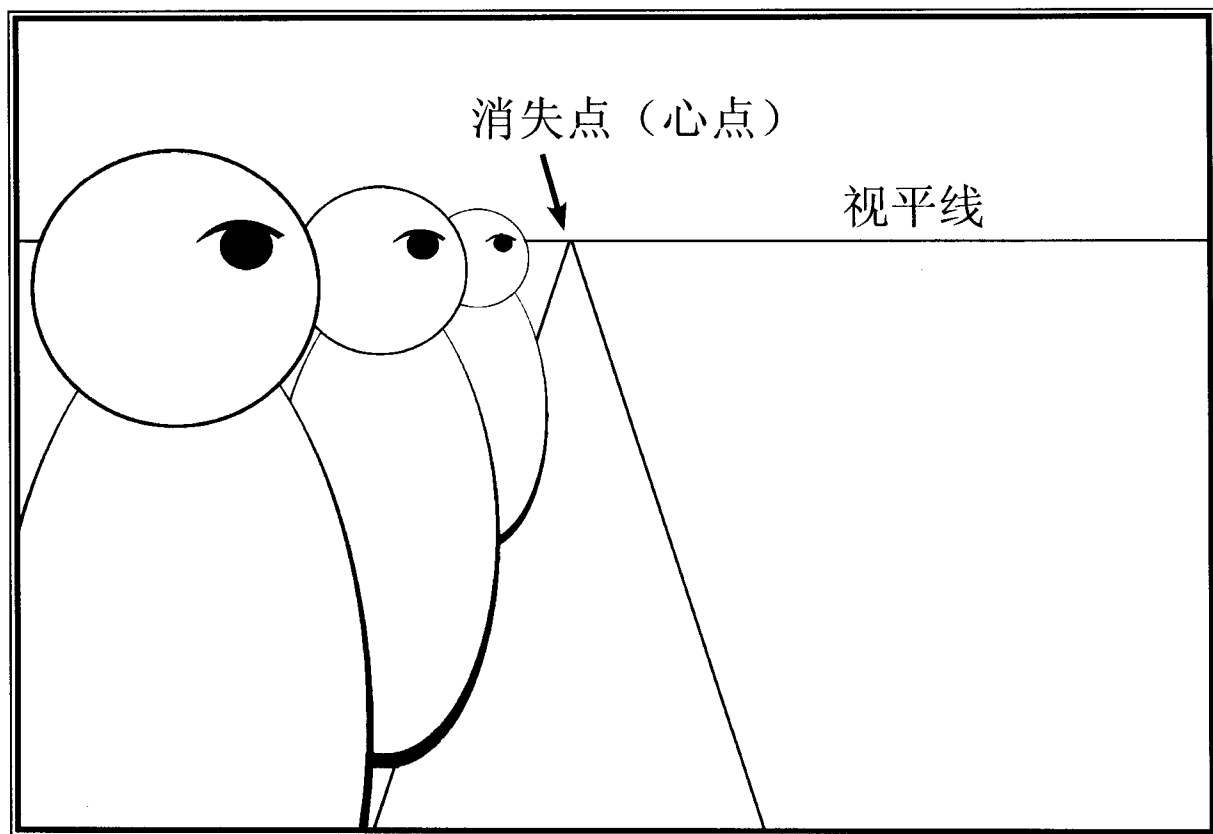


大家一定会疑问为何会产生透视现象呢？这是根据人的眼睛视角与物体间的关系所造成的。人们用眼睛看事物是根据眼球按照60度的伸展看出来的。因此同样大小的物体，距离我们近的，在视角上占的比例就大，距离我们远的，占的比例就小。这就是近大远小的透视现象了。



第二节：透视的基本原理

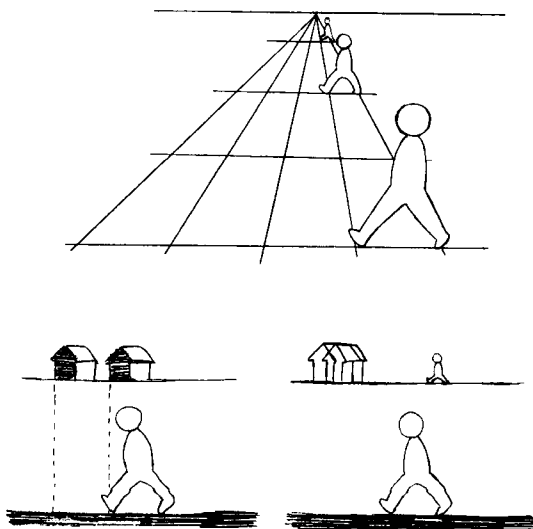
想像在广阔的沙漠中铺设铁轨，当你的视线沿着铁轨一直往下看你会看到什么？
对！没错！你会发现两条铁轨最终在地平线上交汇成了一个点。
这就是生活中最简单的透视现象。我们现在来深入解释一下这个透视现象。



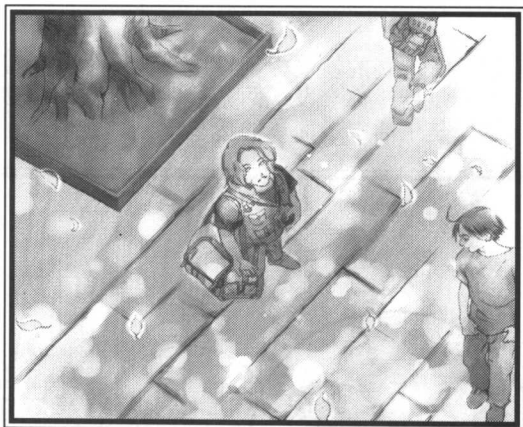
透视的基本原理就是近大远小。离视点近的物体看起来大，反之离视点远的物体看起来就小。假如在铁轨旁放置一排高度一样的假人，这些假人也会沿同样的方向慢慢变小。

当我们在视线中看到的物体远到差不多要消失的时候，在视觉的概念上就会变成一个点。这个对画者来说处于视线范围最远处的那一点就被我们称之为消失点。消失点所在的水平线，也就是画者的视平线。

而出现在画面中的人物（站立）无论离画面多少远近。应保证其眼睛在视平线的附近，高的人比视平线略高，矮的人比视平线略低。这是在画面中要加入人物时特别要注意的。



当我们能正确地了解这种透视现象，掌握了它变化的规律，就能正确的描绘出物体处在空间位置时的透视现象了，从而达到准确地表现出客观外物的目的。



在漫画中无论是人物还是背景也都是存在着透视现象的。在绘画中漫画人物所占位置的高、低、左、右角度的不同，就会产生不同的感觉，出现不同的形态。所以我们对常见的一些透视规律有充分的了解和概念。

第三节：透视的种类

根据消失点可分为：一点透视、两点透视和多点透视。

根据透视角度可分为：平视、仰视和俯视。

一点透视：

把一个立方体（物体）作为范例平行于画面及地面的放置，有一组边线消失于视心的透视图法称为一点透视，又称为平行透视。

