

欧美漫画

进阶篇

技法



怎样设定角色的身体结构

怎样绘制生动的面部表情

手部的表现技巧

脚部的绘画技巧

绘制强劲有力的双腿

怎样创作超级英雄

怎样创作健壮的角色

怎样创作恶魔角色

怎样描绘异灵角色

怎样创作怪物角色

怎样描绘性感的角色

怎样描绘配角

怎样为角色加上“超能特效”

怎样创建属于自己的角色

Photoshop 的上色流程

矢量上色流程

色彩的设定技巧

高级透视应用技巧

明暗控制技巧

画面与页面的合成

漫画中的插图

滤镜的利弊

一些常见错误

Jim Lee 与 Alex Ross 封面创作教程

欧洲漫画创作教程

深入探寻欧美漫画创作技巧的权威典范！

深入诠释角色设定秘技

漫画角色设定进阶

最流行的漫画上色方案

漫画上色技巧进阶

多角度开发创作技巧的攻略

漫画创作综合技巧与实例

漫画派系列

● 黑龙江美术出版社



国防大学 2 098 2925 7

●大师名作坊

④

欧美漫画



技法

深入探寻欧美漫画创作技巧的权威典范!



●黑龙江美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

大师名作坊 / 苏海涛编. — 哈尔滨: 黑龙江美术出版社,
2005.3

(漫画派系列)

ISBN 7-5318-1305-X/J · 1306

I. 大... II. 苏... III. 漫画—技法(美术) IV. J218.2
中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第010299号



欧美漫画技法

书 名 / 大师名作坊——3.4. 欧美漫画技法

总 策 划 / 苏海涛

责任编辑 / 李 旭

编 辑 / [幻想]编辑部

出版发行 / 黑龙江美术出版社
哈尔滨市道里区安定街225号

经 销 / 新华书店

印 刷 / 辽宁美术印刷厂

开 本 / 889 × 1194mm 1/20

印 张 / 5.5

版 次 / 2005年3月第1版

印 次 / 2005年3月第1次印刷

印 数 / 2000册

书 号 / ISBN 7-5318-1305-X/J · 1306

定 价 / 全4册 总定价51.20元



[漫画派]系列

[幻想]杂志策划编辑

您有任何建议和意见

请E-mail至:

casper@public.hr.jl.cn

总 策 划: 苏海涛

执行主编: 耿 飞

编 辑: 张东凯、秦 政、徐振国

美术设计: 杨 珉、姜 智

电脑制作: 艾 晶、王玲玲、肖继平

Copyright © 2005 by Fantasy Studio.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced, or transmitted in any form or by any means-graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping,

or information storage and retrieval systems, without prior written permission of the copyright owners.

All artworks in this book are copyright © 2005 by the credited artists, their representatives or copyright holders.

Every effort has been made to ensure the credits accurately comply with information supplied.

版权所有: 均根据国际、欧美以及世界版权公约确认。

版权所有: 未经得版权所有人书面许可, 本书任何部分都不得以任何形式或方式。

无论是电子方式或机械方式, 也不得借助任何信息贮存和检索系统, 进行复制或传播。

2005年中文版, 由黑龙江美术出版社出版。

本书法律顾问: 孟繁旭律师事务所 孟繁旭律师

CONTENTS

漫画角色设定进阶

- 06 怎样设定角色的身体结构
- 10 怎样绘制生动的面部表情
- 14 手部的表现技巧
- 17 脚部的绘画技巧
- 23 绘制强劲有力的双腿
- 25 怎样创作超级英雄
- 27 怎样创作健壮的角色
- 31 怎样创作恶魔角色
- 36 怎样描绘异灵角色
- 38 怎样创作怪物角色
- 40 怎样描绘性感的角色
- 44 怎样描绘配角
- 47 怎样为角色加上“超能特效”
- 53 怎样创建属于自己的角色

漫画上色技巧进阶

- 60 Photoshop 的上色流程
- 79 矢量上色流程
- 86 色彩的设定技巧

漫画创作综合技巧与实例

- 92 高级透视应用技巧
- 92 明暗控制技巧
- 95 画面与页面的合成
- 97 漫画中的插图
- 100 滤镜的利弊
- 101 一些常见错误
- 105 JIM LEE 与 ALEX ROSS 封面创作教程
- 108 欧洲漫画创作教程

AD294/01



深入诠释角色设定秘技



漫画角色设定进阶



怎样设定角色的身体结构

怎样绘制生动的面部表情

手部的表现技巧

脚部的绘画技巧

绘制强劲有力的双腿

怎样创作超级英雄

怎样创作健壮的角色

怎样创作恶魔角色

怎样描绘异灵角色

怎样创作怪物角色

怎样描绘性感的角色

怎样描绘配角

怎样为角色加上“超能特效”

怎样创建属于自己的角色

怎样设定角色的身体结构

如

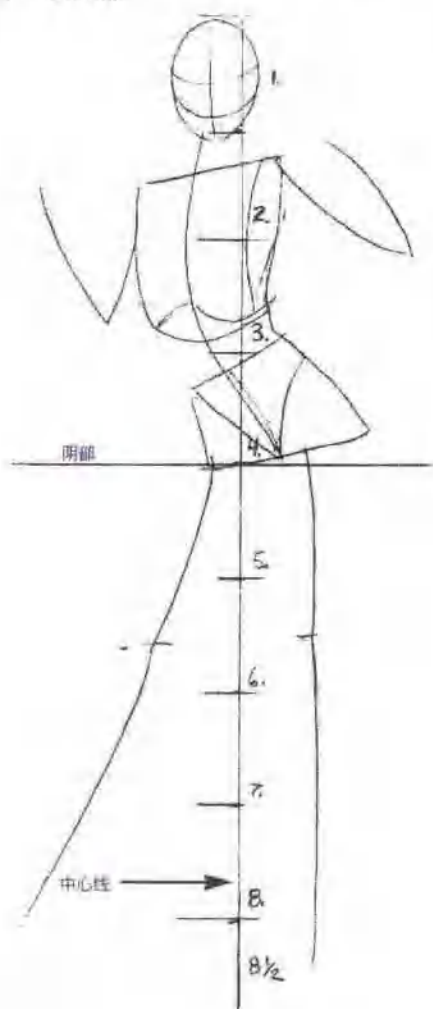
果你向十位漫画艺术家请教人体结构的绘制技巧，你将得到十种不同的答案。事实上，每一位艺术家的观点均各有千秋。不管怎么说，本次将为大家推荐一种唯美、合理的设定样式，希望对你有所帮助。



女性身体结构

1 设定一个姿态

首先，我们要确定角色的姿态。在这里我们定制了一个英雄的站姿。好！现在让我们开始绘制。首先，绘制一条直线并确定出中点，此点即为肘部的位置。随后绘制出角色的中线，并勾勒出胸部和骨盆的粗略形状。随后添加足的高度，大约为头的一半，这便是典型英雄的身高—— $8\frac{1}{2}$ 头高。



2 曲线技巧与外形显露

从最开始设计人物加入属于自己的身体特征。首先，对躯干与四肢进行初步的平面化的概括，就是这种基本形。以此，绘制出第一种3/4角度的整体轮廓，就描头而画，这样能够使读者有身临其境之感，直到正面与侧面的不同表现。

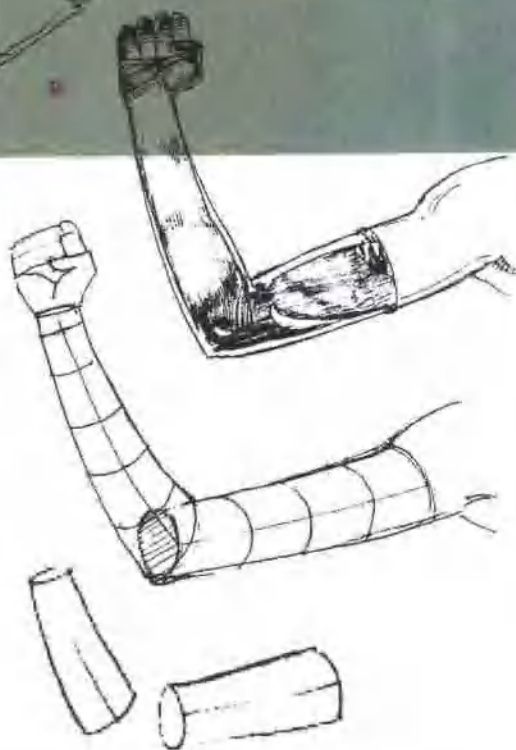
随着画面的深入，对人物进行更细致的刻画。在绘制时，应考虑到人物在运动中的各种姿态，如手臂的摆动、腿部的弯曲等，这些都可以通过简单的几何形体来概括。在绘制时，应考虑到人物在运动中的各种姿态，如手臂的摆动、腿部的弯曲等，这些都可以通过简单的几何形体来概括。



3 四肢的表现

此步是在图形中选择加入肌肉的合适位置。动笔画手臂时，一种简便的方法是锥形圆柱体的运用。首先，要决定所绘手臂的大小与肌肉的丰厚度（由于猫女的女性英雄身份，建议保持锥形圆柱体，避免太多肌肉组成）。手臂末端的手腕与手掌应采用纤细的画法。作者在绘制时，将猫女的手掌与指尖以锋利的刀具做参照物，这符合“十指尖尖，宛如利刃”的设计理念。

腿部同样采取了锥形设计。从侧面看，腿部形态近似英文字母“S”，而从正面看，又好似英文字母“B”（下图所示）。这种细节上的追求能使所创作的人物既注重了力量，又充满了性感的诱惑，一举两得。



4 丰满胸部的勾勒

开始勾勒胸部曲线时，一定要同时牢记肩部、乳头与胸部三者约平行关系。这种定位可以使胸部位置更固定，避免了不必要的移动。其尺寸大小没有定式，全凭画家自身的喜好，只要各条线保持平行，人物就会奇妙鲜活。

5 肌肉部分的绘制

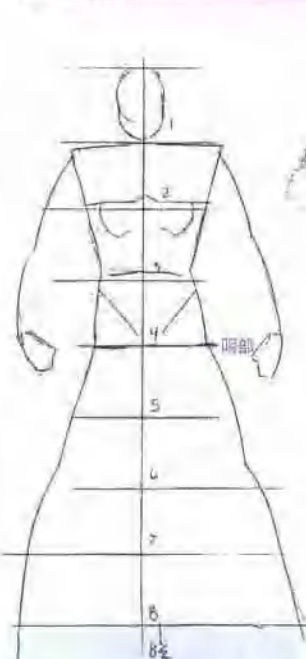
现在，我们脱离解剖学知识但在轮廓上的束缚，加入一些鲜活的肌肉线条。下图中的猫女郎肌肉的刻画就是其中之一。此外，作者还在手臂、胸部、腹部等位置加入了一些波浪的肌肉线条，而得到的整体效果则是显而易见的。



► 观看右图，依照常规，作者只是加入了一些服饰以及脸部的描绘，而人物的最终完成还相去甚远。希望读者们动笔完成的作品能够较之更加完善，也更为得体。

男性身体结构

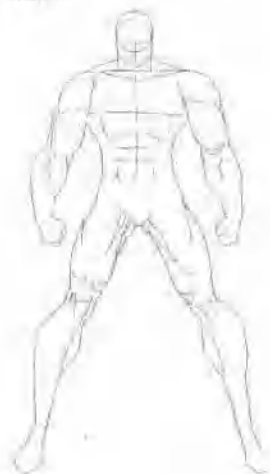
1 结构比例



可能有些人在看完上述图文之后会说：“真不错，不过我们是否可以在塑造男性英雄时使用同样的手法呢？”可以，但是我们必须进行一定范围的修改。这次我们选择使用一些简单直白的图像，免去手法上的造作，猫女头部长度的8.5倍就是其身高的最佳标度。这种算法对于肢体要粗壮许多的男性英雄来说同样适用，但一定要保证主人公的肩部宽大饱满，应采用三个头部大小的尺寸，就像上图中蝙蝠侠所展示给我们的一样！

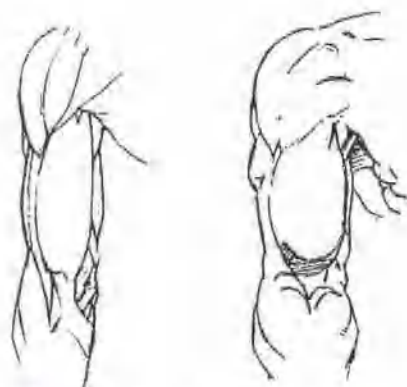
2 增加精确度

体现出那些强劲有力、专属于男人的手臂与大腿。记住，你所控制的是一幅力量十足的男性英雄！这就需要加入更厚实，更硕大的肌肉线条。“S”与“B”形的腿部肌肉勾画方式依然适用，只是更为“宽厚”而已。（下图中的蝙蝠侠只运用了“B”形肌肉勾画方式，这是由于该图腿部肌肉本身的垂直摆放所致。）



3 夸张一点

解剖学教科书所教的内容能给人物轮廓绘制方面带来许多结构参考与细节借鉴,但一定要明白它与绘画是完全不同的两回事。如果注意到下面两幅手臂的图例,你就能判断出它们具有相同的肌肉结构,两者的区别只是右手边的肌肉更饱满一些罢了。这不是解剖学上的照片,这是漫画创作。漫画创作需要夸张!最好的方式是在学习解剖学教科书、肌肉结构杂志以及漫画书后,能对肌肉的形态产生一种良好的感觉。



◆ 解剖学教科书中的手臂

◆ 漫画书中的手臂



4 添加细节

最后给主人公绘制一张冷峻严厉的脸,以及全身整齐的服饰穿戴,从而完成一幅我们所熟悉的蝙蝠侠形象图。



以上就是如何绘制女性与男性角色无性别结构的原理。作者希望大家都明白,画家通常须花费数年的时间来完成一幅作品,所以千万不要对自己的绘画抱有过多不切实际的期望。这仅是冰山的一角,也不要以为掌握了这短短几页的人物绘画技巧就认为掌握了所有的人物绘画艺术。这也是不合乎逻辑的。本文的意义只是希望能借此唤起读者的绘画兴趣。在动笔绘画之前建立一个坚实的绘画基础,多请教,多沟通,多练习,多观察,多提高,这些都是一个画家应该做到的。

怎样绘制生动的面部表情

绘

画创作初始阶段，便会有人对于你面部表情方面的笔锋品头论足，你也可能会孜孜不倦地去找寻准确把握面部表情的技巧。那么，这里就要为你引荐一位艺术家，他就是查克·琼斯（Chuck Jones）先生。如果你从未看过华纳电影公司曾经出品过的经典动画片，那么告诉你，查克先生是上个世纪最伟大的动画片导演之一，有过近三百部动画片的创作历程，并依靠《猫与线》一片获得过奥斯卡大奖。他在《疯狂兔宝宝》中塑造的 Wile E. Coyote 的形象曾经脍炙人口，这个动漫人物那元声胜有声的表情便是再好不过的面部表情教程，能恰如其分地给自己漫画的主人公塑造一张表里如一的面部表情，是件很不容易的事。现在，就让我们共同拿起铅笔，赋予人物以更丰富的表情特征！



创造生命



SAVA OF THE
KOLN

有人曾经有过创作以石头的生活为主题的漫画的念头。是的，也许这会招致许多读者的冷遇。“石头的生活？谁关心那种东西？！”从理性上说，这种提议可以让人获取地质学方面的知识；从感性上讲，确实意义不大，谁关心石头的生活呢？这只是作者在创作时一种想法。

画家们很少能对人物的语言与动作产生多大的影响，那是脚本作者的事。不过，我们能够通过肢体语言与面部表情来塑造人物的性格。这也就是在这里着重介绍的。

瞬间捕捉

下图中，蓝色甲虫与金色增压机正在同两个女人调侃：左边的甲虫正在夸夸其谈：“女士们，你们好！你们可真美丽动人。我是‘正义联盟’中大名鼎鼎的蓝色甲虫，这是我的跟班增压机。”

这里最有趣的表情还属增压机。画面中所突出的表情是他听到甲虫中大放厥词的那一瞬间所流露出来的。既不是之前的兴致勃勃，也不是之后的愤怒异常。作者之所以选择这一瞬间，就是因为它那使人忍俊不禁的搞笑情节，介于高兴与被侮辱之间的感情转变，这种独一无二的时刻截取要远比那种俗套的因侮辱而愤怒的表情来得引人注目。



性格展示

一种理想的工作方式为假设自己是导演，而你的主人公就是剧中演员，你的职责就是让每个演员表现出自己的特点。漫画作品的演员不是服装与力量所

能简单涵盖得了的，他们应该是有血有肉的人物。每一个人物表情透露出的故事都是不同的，仅仅依靠语言是无法全面表达的。



双面原理

下图中,小丑在表情上较前面提到的金色墙压机更为夸张,作者更喜欢在疯狂的人物形象中加入诡诈的表情特征。

所谓的双面原理相当简单。首先，画一张小丑高兴时

的图像，而后绘制一张其愤怒时的图像与前者并列。最后把前者的左半部与后者的右半部相结合，就是那种怪诞近乎疯狂的形象。你可以把这种方法运用到其他人物的表情中，检验一下自己的创造力。





眼神与性格

这里谈一谈“狼人的微笑”。这三幅图像几乎完全一致，唯一的不同点位于眼部。不同的眼睛代表着截然相反的意思，也使狼人的笑容变得各有千秋。第一幅图像中，狼人的目光和蔼而顺从，一种忠诚的表达方式；第二幅图像中，狼人看起来有点卡通，说成是愚笨也是不足为过。前两种都不是我们所熟悉的狼人形象，唯有最后一幅图像，眼神中透露着诡计。微笑中带有杀气与残暴。眼睛不同，性格不同。形容眼睛是心灵的窗户一点也不为过之！



瞳孔

作者不喜欢绘制没有瞳孔的人物，没有眼睛，失去的不仅仅是明辨真假的视觉工具，军事漫画家建议从对手的眼神中观察其发动

进攻的时间。看看上图中的蝙蝠侠，左图的眼神使读者能更好的了解人物内心世界，失去眼睛的画面只能带来空洞与茫然不知所措，也使蝙蝠侠失去了应有的灵性。

线条的力量

在漫画创作时需要粗壮的线条。许多生动的例子中，这种绘画方法运用得恰当自如。不过，不必墨守成规。有些时候，我们的主人公并不强壮，他们只是普通的人类。也有广博的情感历程。以下面两幅图中的 Reed Richards 为例。他刚刚得知一条令人震惊的消息。左图是一种典型的漫画书式的绘制方法。然而如果与右图对照，读者显然会更倾向于后者。那种无助与感情脆弱的人性化一面的凸现是其取胜的关键。用美国动作明星来加以形容，前者就好比是尚格云顿的标准，而后者则是哈里森·福特的类型。因此，选用的不同类型线条，就要在主人公的面部表情中加入不同程度的深邃与情感因子。



请涂皱纹霜

人物绘制，特别是女性人物的绘制，笔者必须仔细观察。不要过分追求皱纹的效果。看看上面两幅图像，左侧图像的皱纹运用有些失衡，主人公看上去要比实际年龄老了十岁之多。因此，要格外小心，以求精益求精。面部表情是一项需要画家仔细揣摩的绘画内容。它不是仅仅绘制一张画架或是其他什么脸部造型的单一表情，



而是关于绘制一张与人物内心世界紧密相连的面部表情。了解人物的内心，了解他们的感受。借助镜子的帮助，就如同在绘制自画像一般。如果一幅作品的价值千金，那么一个出色的面部描写就足以占据其全部价值！



手部的表现技巧



首

先要说明的是，在此无法提供给大家一个关于如何画好手部的通用公式。手部的功能相当复杂繁琐，能完成各种任务。同时也就能以各种不同的姿势示人。因此，以这区区几页的内容来熟练掌握整个手部动作的绘画技术简直是一项不可能完成的任务。在这里列举了一些“基本”的手部画法，以供大家参考。学会绘制手部的最佳途径（或者说是最重要的事）应当算是边学习边实践了。尽量索取你周围能得到的手部素材。电视、电影乃至杂志都是不错的选择。甚至，你还可以以自己的手做创作对象。毕竟，大多数人都渴望至少能成功完成一只手的绘画经历……

建立模块

开始动笔时，画家应该先在心中形成某种创作基础。所有的手部都有着潜在的共同之处。这里，作者列举了一种极其直接、近似一目了然的方式来展示手部的基本结构点。这些结构点是手部结构完善的基础与框架。无论手部处于何种姿态、何种位置都不会影响到结构点的本质变化。五根手指中，拇指处于一种单一的活动状态。而与此相对的其余四根手指则始终保持“统一战线”，与拇指的活动方向背道而驰。



这种结构点的一大好处便是能够时刻提醒画家所创作作品是一幅三维立体结构。不过，当真正开始动笔的时候，必须要做到的是选取一只真实的手作为参照对象。如果忽视了这些重点步骤，画家就会不自觉间养成一种机械式的恶习，以后也会很难有所突破乃至创作出真实、优秀的作品。我不记得自己曾经完成过多少幅涉及到手部的漫画。不过令人欣慰的是，当我翻看旧作时，很高兴发现每幅手部的漫画都能准确把握其当时的某种动作要求，都能具有自己的特点。

把持的手



现在，开始准备下一步。尝试紧握拳头，或是手中握持着某种物体。绘制出生活中手部动作真实的一面。想要得到手部动作不同角度的真实写真，那么镜子无疑是一个最好、最客观的助手。注意手部握紧时骨头与关节的突出变化，如同皮肤被拉紧的感觉。如果所讲到的这些会让你感到繁琐厌倦，感到如教科

摆脱死板教条，请不要轻易放弃或是避重就轻，这一点非常重要！因为自然抛开难题困扰，迎难而上并非难事，也好像对绘制工作不会造成太大的影响，实际则不然，这样逃避的方式不会使画者在绘画技巧方面得到任何的提高，反而会滋生一种气馁与惰

怠，甚至丧失基本的兴趣，多花一些时间，多画一些素描，再于日后更难的素描训练中对手部造型与透视等造成手部动作发起挑战，一旦克服它，你的手部漫画就会变得一帆风顺。这种坚持之下，画出一幅逼真优雅的手部作品将不会再是可望而不可及的了！



有血有肉

一旦画家对基本的手部画法因熟能生巧而充满自信，就可以尝试一些更加复杂的创作技巧了。在一幅简单直接的手部作品上加入灯光与阴影就是种不错的选择。为了取得意想中的阴影的具体位置与尺寸大小，首先需要做的是定位光源的方位。所有处于光源相反方向的事物都必然会处于阴影当中。同时，还要谨记的是任何实心固定物体都会产生自己的那一份阴影。



漫画创作小贴士



谈到坏习惯（曾经的亲身经历），最不好可能就是起步动笔时直接抄袭其他画家的成稿，画家是在独立绘制一幅手部作品，不是简单地照搬别人的创意。这种不假思索的 Copy 只能带来平直而没有灵魂的僵硬画面，除非能每次模仿其他画家作品时放弃粗暴的抄袭而是适当加入些自己的想法与创意。



尺寸

手部有尺寸大小、形状、皮肤肌理等方面的不同。作为画家，应该给自己作品中的人物以极具个人特点的手部特征。举例来说，女人的手（右图）相对男人来说，应该更加纤细及光洁修长，而下图中这只指甲有缺口且粗糙多毛的手部特写，显现出它的主人一定是绝非善类。最重要的一点是手部描写应该展示出这一人物的性格与内心世界，它会让你的人物设计更加全面丰满。如此看来，手部的绘制对一个画家是相当重要的。



以上是一组结构精确、动态严谨的手部动作绘画优秀实例。要仔细地学习、研究它们，切记令人难以信服的手部能够极大地破坏作品的真实性。透彻地去理解它们吧！