



漫画
百变学园

漫画

创作综合技法



卓文华讯

飞思数码产品研发中心

编著
监制

Photoshop版

实例源文件请到源文件请到<http://www.fecit.com>
“下载专区”“进阶专区”进行下载



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



漫画

创作综合技法

卓文华讯 编著
飞思数码产品研发中心 监制

Photoshop版



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

全书共 5 章, 主要包括: 漫画绘制所需的各种工具、漫画的定义、漫画绘制基础、漫画和插画实用、流行的绘制技法, 通过实例介绍了如何绘制漫画人物的皮肤、五官、道具和场景, 如何创作四格、多格漫画。最后用一个完整实例讲解如何用 Photoshop CS4 绘制奇幻少女。由浅到深, 有助于读者学习成熟的创作经验, 同时配合精美的图例, 让读者不会感到乏味。

本书相关资料包括用于欣赏的漫画图片, 以及书中部分实例的 PSD 文件, 读者可到 www.fecit.com.cn “下载专区” 下载。

本书适合漫画初学者、相关专业学生和广大漫画爱好者阅读。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

漫画创作综合技法 / 卓文华讯编著. —北京: 电子工业出版社, 2010.2

(百变漫画学园)

ISBN 978-7-121-10049-9

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 224825 号

责任编辑: 何郑燕 范明霞

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 涿州市桃园装订有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 8.5 字数: 217.6 千字 黑插: 48

印 次: 2010 年 2 月第 1 次印刷

印 数: 4000 册 定价: 35.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

动漫产业，是指以创意为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。

动漫产品本身有巨大的市场空间，而动漫产品的衍生产品市场空间更大。中国儿童食品每年的销售额为 350 亿元人民币左右，玩具每年的销售额为 200 亿元人民币左右，儿童服装每年的销售额达 900 亿元人民币以上，儿童音像制品和各类儿童出版物每年的销售额达 100 亿元人民币……在某种程度上，这些行业今后的发展与行销都有赖于动漫这一新兴产业的带动作用，依次类推，中国动漫产业将拥有超千亿元产值的巨大发展空间。跟日本等动漫产业发达的国家相比，中国的动漫产业还处在起步阶段。作为较早从事本行业的插画师，我规划了“百变学园”系列图书，主要目的是为了让初学者进入入门状态，让入门者了解更多心得和经验，方便大家自己从事绘画的自由职业。

《漫画创作综合技法》为系列教材中的一本。本书讲述了漫画绘制所需的各种工具、技法要领，包括漫画的定义、漫画绘制基础、漫画场景绘制、漫画创作实例和用 Photoshop CS4 绘制奇幻少女等内容。

本书的内容编排

第 1 章 漫画。主要讲解漫画的起源、漫画的演变、漫画的风格分类等内容。

第 2 章 漫画的基础。主要讲解漫画绘制入门所用到的工具和在电脑上绘制的时候用到的软件等。详细讲解漫画人物的基础技法知识，包括如何绘制面部、身体动作等。

第 3 章 漫画场景绘制。主要针对漫画中构图、透视等要素来进行详细的讲解，让读者学会漫画场景绘制的要领。

第 4 章 漫画创作实例。主要讲解一幅漫画从创意到完工的整体流程和绘制要领，包括如何构图、如何造型、如何上色等。

第 5 章 用 Photoshop CS4 绘制奇幻少女。主要讲解用 Photoshop CS4 绘制数码漫画的技法要领。

本书写作结构体例

本书写作结构体例

知识要领 — 图例讲解 — 重点剖析 — 临摹练习

- ① 知识要领：对每一章需要讲解的绘画基础知识进行一个系统的概括性讲述，让读者对本章所学的知识有系统的了解。
- ② 图例讲解：章节重点环节。开场用具体的图例来对具体要学习的绘画知识进行系统的讲解。包括绘制顺序、绘制技巧、图例对比（正确图例和错误图例用对比手法让读者直观地了解绘画的技巧）等。
- ③ 重点剖析：对绘制中常出现的问题及重点、难点进行点评提示和总结。
- ④ 临摹练习：让读者对本章学习的知识内容进行回顾并练习。

本书读者对象

本书主要定位于初中以上想要学习漫画技法，想要绘制漫画或者插画，有这方面喜好的学生、美术爱好者和动漫从业人员等。书的内容是由浅到深的，从最基本的知识开始着手讲解，通俗易懂，配合精美的图例让读者不会感到乏味。书中讲解了漫画中常常运用到的工具、软件，解答了在绘画中会出现的一些问题，而且在书中还设有临摹练习，让读者不光是被动地在看书，也起到了与读者互动的作用。

致谢

在从 2008 年开始至今一年的创作过程中，我得到了很多友人、亲人的协助，在此表达我的谢意。同时对出版社编辑辛勤的劳动致以崇高敬意。在后期书籍的编审过程中，成都登巅资讯图书创作团队于昕杰、胡芳、于海波、陈蓉、罗珍妮、胡霞、向飞、陈静、明君等同事给予了很大的协助，在此表达我的感谢。由于时间的原因，书中难免出现一些错漏，读者朋友如果发现，请给我发邮件，我的邮箱地址：ben_uestc@163.com，我将热忱地解答和听取意见，也欢迎关注我未来的作品。

编 著 者

2009 年 3 月于成都

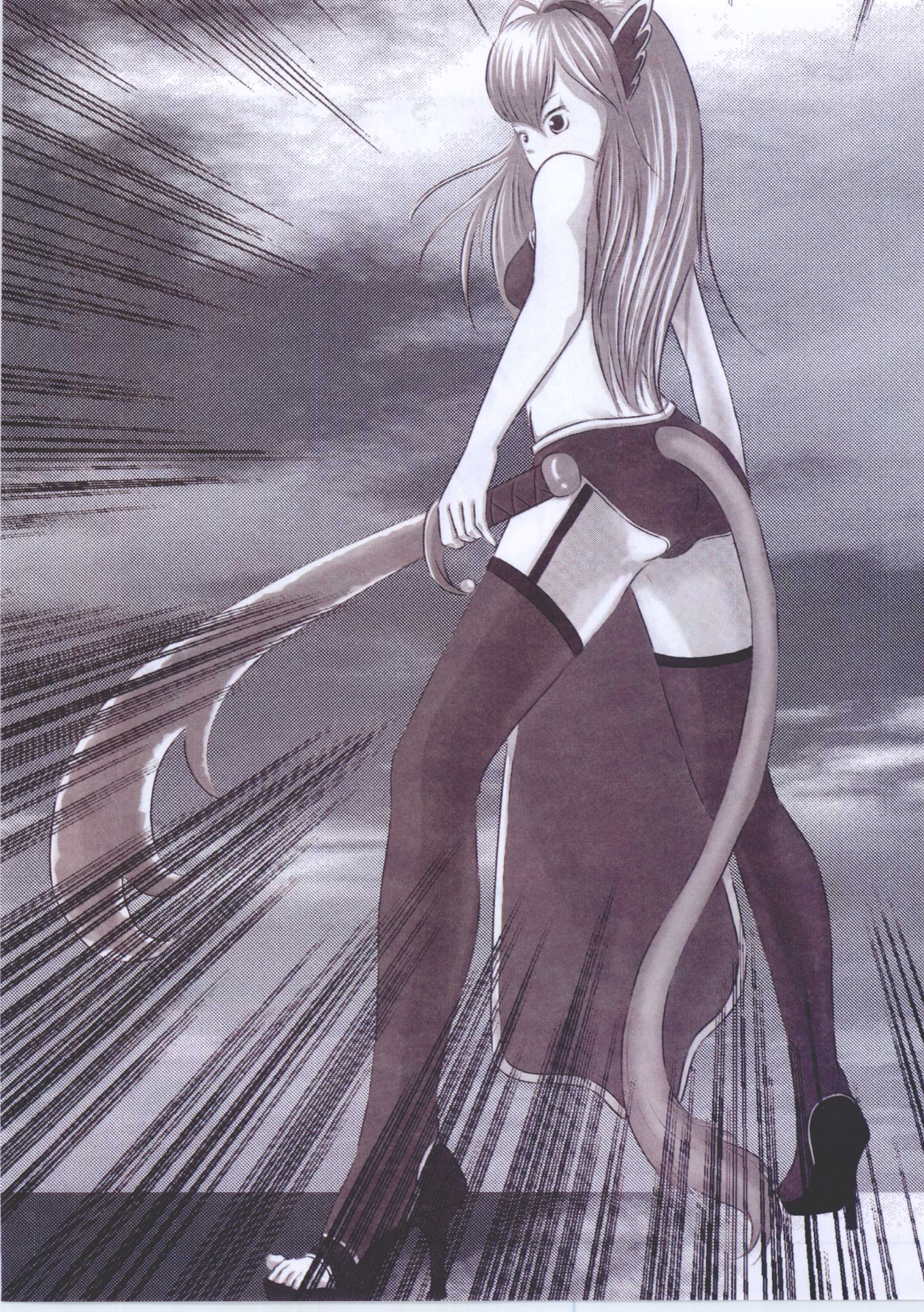
联系方式

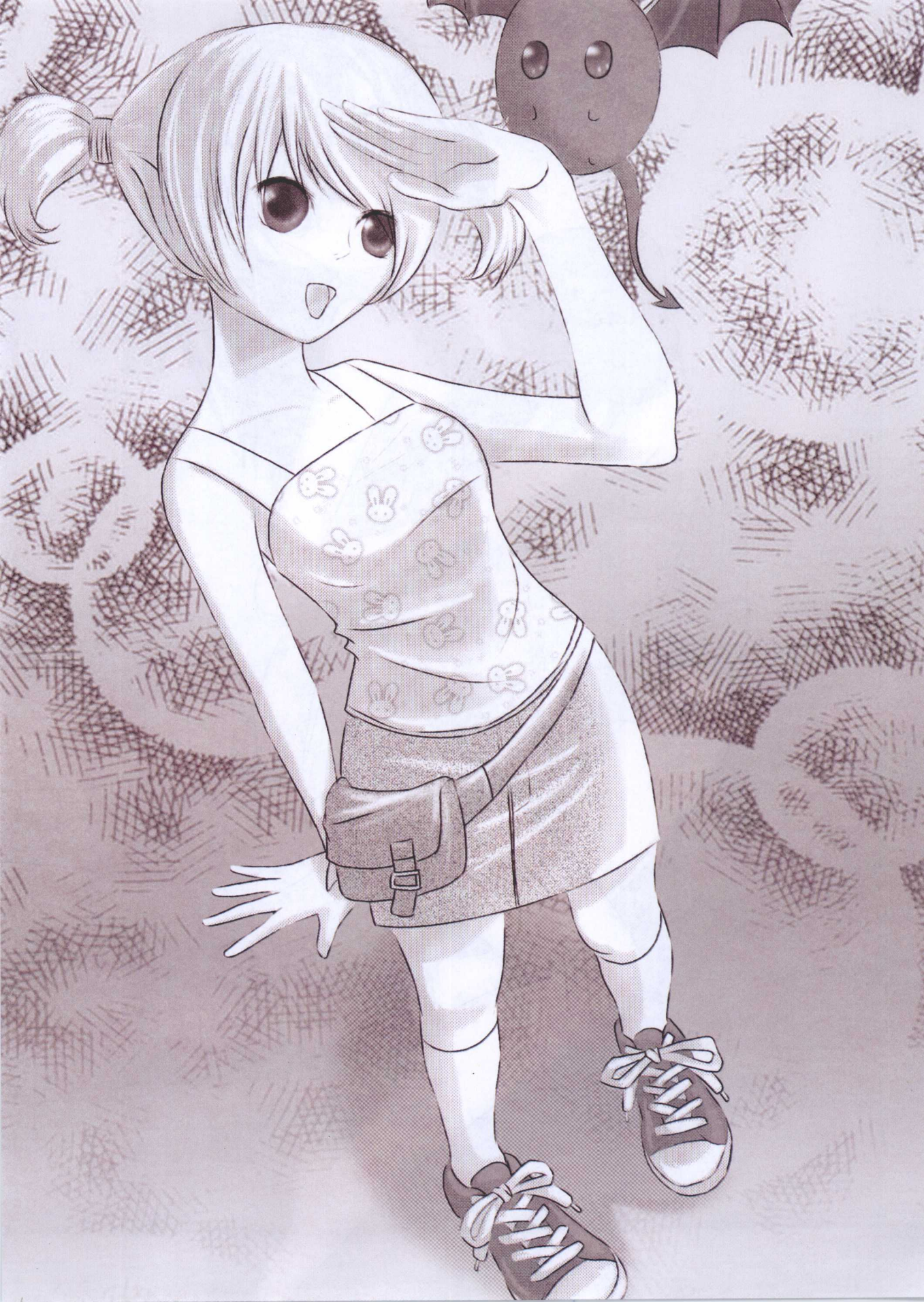
咨询电话：(010) 88254160 88254161-67

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

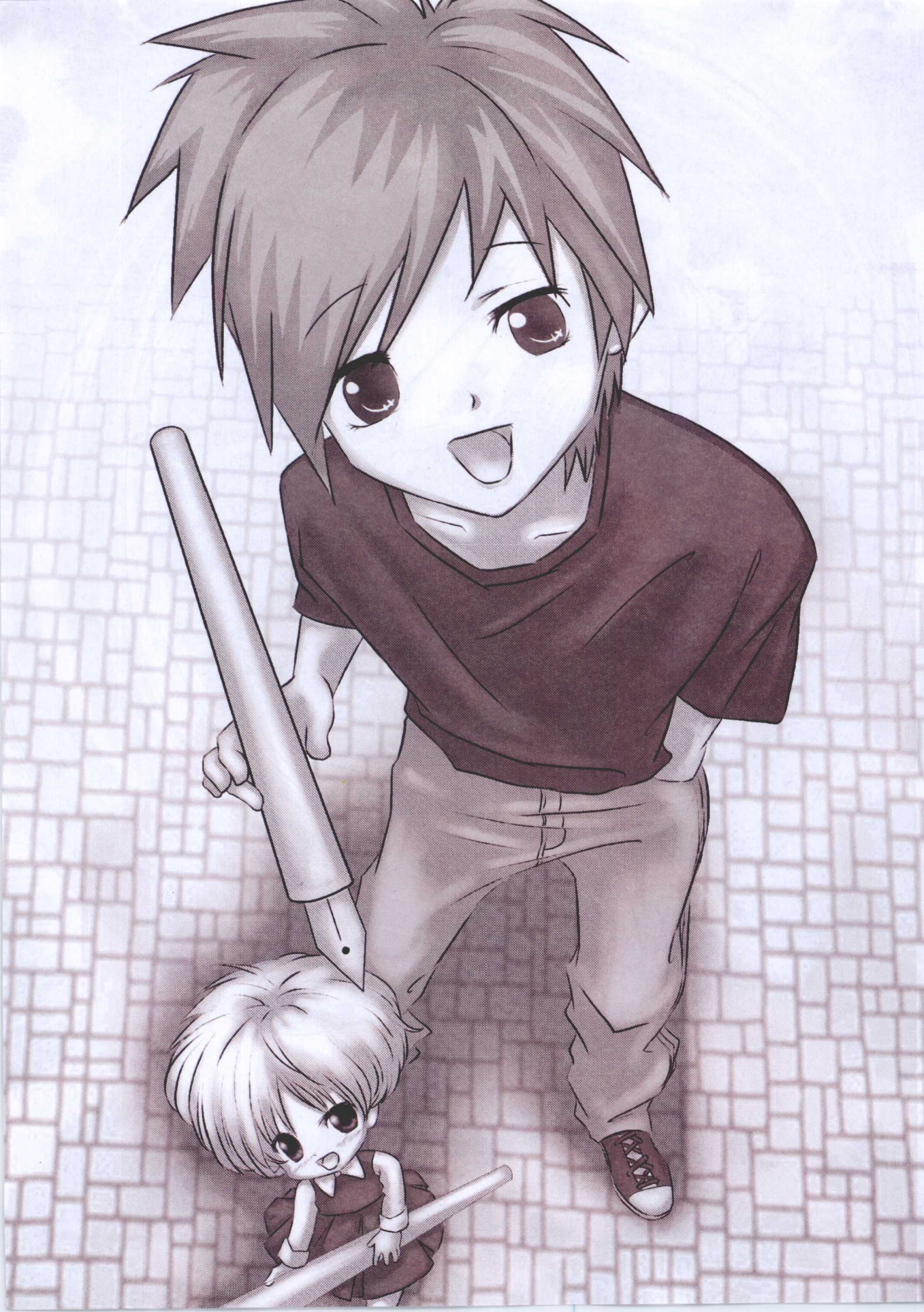
通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

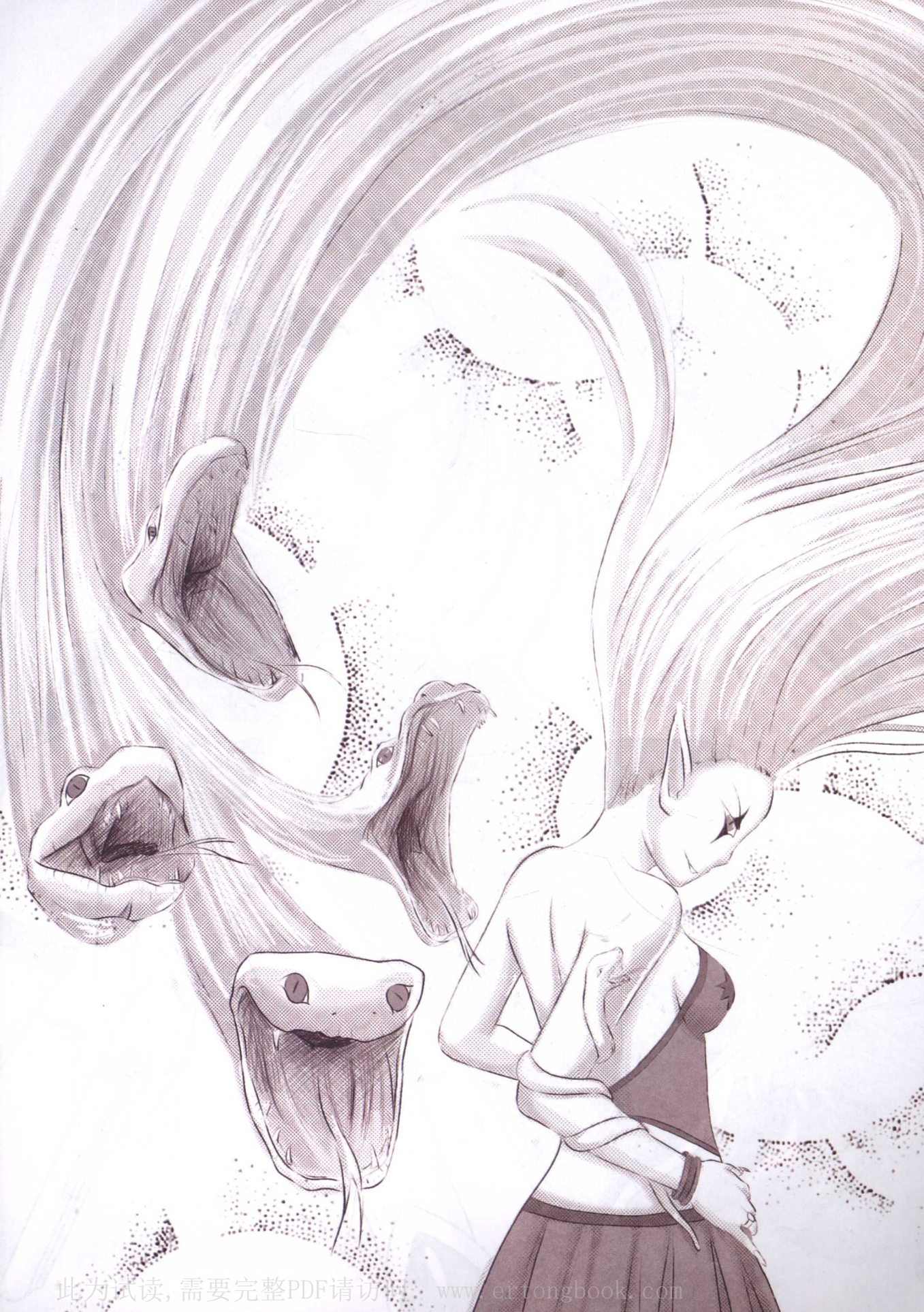






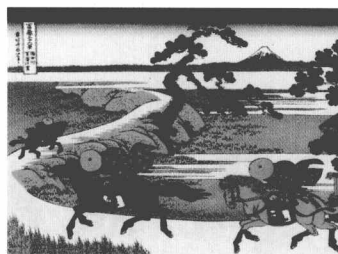


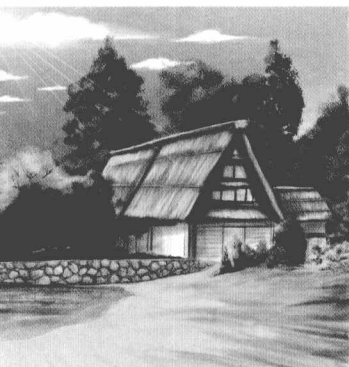






第1章 漫画	1
1.1 漫画的定义	2
1.2 漫画的分类	3
第2章 漫画的基础	7
2.1 工具	8
2.1.1 传统工具	8
2.1.2 CG技术	10
2.2 头身比例和基本结构	13
2.2.1 头身比例	13
2.2.2 基本结构	17
2.2.3 基本结构比例	20
2.3 头部画法	21
2.3.1 头部基本画法	22
2.3.2 五官的画法	25
2.3.3 嘴巴	26
2.3.4 鼻子	27
2.3.5 耳朵	28
2.3.6 头发	29
2.3.7 各种表情	31
2.3.8 头部变形	33
2.3.9 头部上色方法	34
2.4 四肢	36
2.4.1 手	36
2.4.2 脚的骨骼结构演示图	38
2.4.3 腿	39
2.4.4 手臂	40
2.5 人体画法	41
2.5.1 人体透视	41
2.5.2 姿态	43
2.5.3 人体绘制方法	45
2.6 服装设计	46
2.6.1 服装分类	46
2.6.2 服装画法	48
2.7 造型设定	51
2.7.1 婴儿	51
2.7.2 儿童	52
2.7.3 少年	54
2.7.4 成年	56
2.7.5 老年	58
2.7.6 写实	60
2.7.7 少女风格	61





2.7.8 少年风格	62
2.7.9 兽人	63
2.7.10 Q版	64
2.8 道具设计	65
2.8.1 道具分类	65
2.8.2 道具应用	77
第3章 漫画场景绘制	81
3.1 透视基础	82
3.1.1 什么叫透视	82
3.1.2 透视的分类	82
3.1.3 透视的应用	83
3.2 背景的画法	86
3.2.1 单体画法	86
3.2.2 参照法	89
3.2.3 创作	93
3.3 上色	97
3.3.1 中景	97
3.3.2 远景	107
3.3.3 Q版	117
第4章 漫画创作实例	121
4.1 构图及分类	122
4.1.1 九宫格构图	122
4.1.2 隧道型构图	125
4.1.3 三角形构图	128
4.1.4 倒三角型构图	131
4.1.5 S形构图	134
4.1.6 圆形构图	137
4.1.7 对比	140
4.2 彩稿绘制：甜蜜美少女	143
4.2.1 草图、固体色的绘制	143
4.2.2 皮肤的绘制	144
4.2.3 头发的绘制	145
4.2.4 眼睛的绘制	146
4.2.5 衣服的绘制	147
4.2.6 高光的绘制	148
4.2.7 椅子的绘制	149
4.2.8 背景的绘制	150
4.2.9 最后效果	152
4.3 分镜构图与编排	153
4.3.1 以对页为单位进行构图	154

4.3.2 以页为单位的场景切分方法	155
4.4 四格漫画	158
4.5 多格漫画	164
4.5.1 草图	166
4.5.2 完善草稿	172
4.5.3 描绘线稿	178
4.5.4 上色	184
4.5.5 绘制阴影	190
4.5.6 添加文字	196
第5章 用Photoshop CS4绘制奇幻少女	203
5.1 线稿的绘制	204
5.2 皮肤的绘制	206
5.3 眼睛的绘制	208
5.4 头发的绘制	209
5.5 衣服的绘制	211
5.6 Q版人物的绘制	212
5.7 背景的绘制	215



第1章 漫画



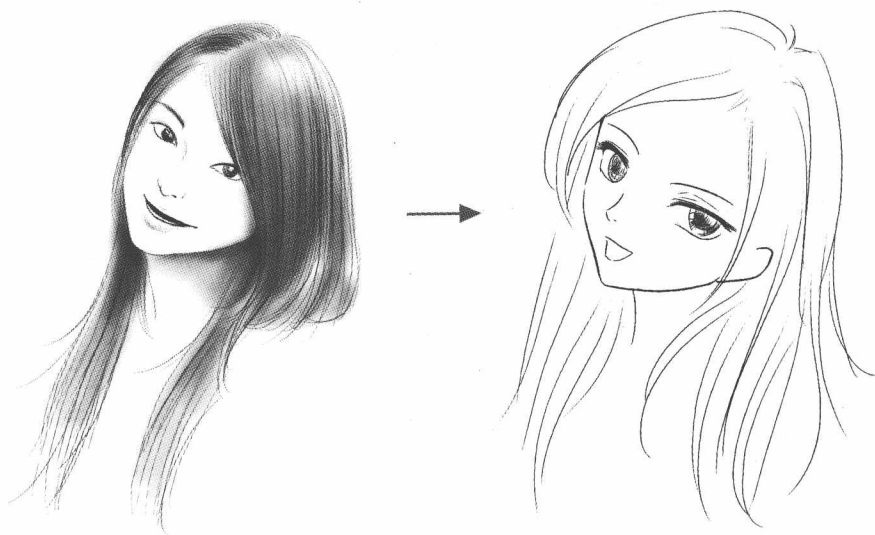
1.1 漫画的定义

漫画二字起源于日本，最初用“漫画”二字的人叫做葛饰北斋，其人生活于德川时代，“北斋”漫画为漫画的开山老祖（见下图）。



《富嶽三十六景》 葛饰北斋

漫画是运用夸张、比喻、象征等手法，将人物进行变形（如下图所示），讽刺、批评或歌颂生活或时事，具有强烈的讽刺性或幽默感的绘画，具有讽刺或歌颂的效果。也有纯为娱乐的作品，娱乐性质的作品往往存在搞笑型的人物创作。



人物的变形