

中国动漫名家

懒虫 de 枕頭

魔幻世界

卢晨 著

软件 | 基础技法 | 丰富的表现手法 | 详细的解析

江西美术

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

版权所有，侵权必究

本书法律顾问：江西中戈律师事务所 张戈律师

图书在版编目(CIP)数据

懒虫的枕头·魔幻世界 / 卢晨编著. —南昌：江西美术出版社，2009.12

(中国漫画名家)

ISBN 978-7-5480-0006-8

I. 懒… II. 卢… III. 漫画—作品集—中国—现代 IV. J228.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 220406 号

懒虫的枕头·魔幻世界

编 著 / 卢 晨

出 版 / 江西美术出版社

地 址 / 南昌子安路 66 号江美大厦

网 址 / www.jxfinearts.com

邮 箱 / E-mail: jxms@jxpp.com

电 话 / 0791-6565779

邮 编 / 330025

发 行 / 江西美术出版社

经 销 / 新华书店

制 版 / 江西省江美数码印刷制版有限公司

印 刷 / 江西华奥印务有限责任公司

开 本 / 889 × 1194 1/16

印 张 / 8.5

版 次 / 2009 年 12 月第 1 版第 1 次印刷

ISBN 978-7-5480-0006-8

定 价 / 45.00 元



前言



我的画之所以成为我的画，有一点和别人不太一样的感觉，是有很多因素造成的。我的插画，色调大都比较阳光和明快。一直以来画画是我最喜欢的娱乐之一，即使现在成为谋生的手段，我也是一直把画图的过程当做一种享受。我想，这个可能是做好一件事情的前提吧。所以我一般都挑一些有着美好回忆或者美好愿望、能让自己开心的东西来画。

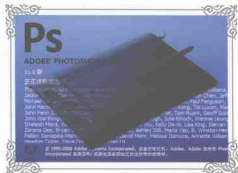
在我的画里，我总是希望能够讲述一个故事，或者是描绘一个场景。最早的时候也想过，花一点时间去描绘一个世界。于是几年前就创作了一些以“梦想国度”为主题的插画作品。慢慢感觉到我幼年时学习的东西，如中国画和书法对我现在绘画的影响逐渐地多了起来。由于多年从事动漫游戏创作，我也变成了一个西方奇幻迷，所以对西方奇幻背景的题材也比较热衷，因此，我的画面里会时不时出现中国风和西方奇幻背景。在绘画技巧方面，我总是选择类似传统绘画的笔触和材质，并参考一些传统绘画的材质和照片，尤其是非商业插画作品。因为我在绘画的时候重视过程多于结果，所以逐渐形成了和别人不太一样的绘画风格。

在这本书里，我主要绘制一些东西方奇幻题材的插画。选材较多，既有商业作品也有短时间习作。书中展示了一些绘图过程中的步骤和想法，希望能给看过这本书的人一点启发。

C O N T E N T S

4 • 第一章 常用的硬件与软件

动漫创作进入 21 世纪以来,随着数字和电子化以惊人的速度发展,很多漫画作者放下传统的画笔,开始用效率更高的电脑作画。



24 • 第二章 绘画流程和技巧

首先,你要知道自己想画什么。如果你的想象力足够丰富的话,那你可以起稿画了。



34 • 第三章 创作思路与技巧

通过基础绘画练习、技法技巧训练、实战训练三方面结合,可从根本上提高学员的绘画能力、创作水平。



126 • 第四章 作品与欣赏

各种构图、色调、技法的精彩作品。





36

艾瑟拉之影



44

飞马



56

毒龙



64

盗贼



74

画中仙



82

恐怖骑士



90

狩猎



96

雷震子



104

枯木战士



114

姐己



第一章

常用的硬件与软件



动

漫创作进入 21 世纪以来，随着数字和电子化以惊人的速度发展，很多漫画作者放下传统的画笔，开始用效率更高的电脑作画。据统计，国内有 70% 的漫画作品来自于电脑绘画，动漫设计开始从全手工转向数码化。大家可以在很多地方看到用电脑来设计、创作的漫画美术作品。目前电脑漫画绘制中最常用的硬件工具就是数位板，它能够很方便地帮助漫画师使用电脑和绘图软件直接绘制漫画。好的硬件需要好的软件的支持，数位板作为一种硬件输入工具，结合 Painter、Photoshop 等绘图软件，可以创作出各种风格的作品，如油画、水彩画、素描、聚丙烯、卡通画、国画等等，除了可以模拟传统的绘画效果，CG 绘画还可以发挥新的电脑技术，画出许多传统绘画无法形成的绘画风格。

● 计算机

插画家和设计师一般选用苹果电脑和普通 PC 机，普通 PC 机价格相对便宜很多。Photoshop CS4 由于支持 GPU 硬件加速功能（允许用户通过显卡来加快图片处理的速度）和直接绘制 3D 模型，并在模型上应用 2D 纹理功能使得其对计算机的硬件配置要求高些。



● 数位板

数位板，又名绘画板、手绘板等等，是计算机输入设备的一种，通常是由一块板子和一支压感笔组成，是针对美术绘画类的专业人士用于绘画创作方面的工具。我选用 Wacom 的影拓 4 系列的 640 型数位板。影拓 4 是 Wacom 公司最新推出的专业数位板产品，拥有顶级的 2048 级压力感应，60 度倾斜感应，能够模拟真实的画笔表现，同时还支持笔尖更换，以表现出不同的质感。



● 打印机

打印机选择彩色的就行，喷墨打印机、激光打印机、热升华打印机都行，一般有台 A4 幅面的喷墨打印机就可以了，主要是察看作品完成后大致的印刷色彩效果。



● 输入设备

输入设备主要是为了能够把手绘的线条导入到电脑中然后进行创作。一般的扫描仪和数码相机都可以，不要求很高的配置。扫描仪要更精确些，数码相机掌握不好拍的图易变形。





Photoshop 可以说是一款无人不知的优秀图形、图像处理软件，主要应用于图像处理、美术设计、二维电脑绘画等方面。

Photoshop CS4 是 Adobe 公司发布的最新版本，与 CS3 相比有不少的改进和变化，其改变主要在于用户界面的重新设计以及新增的革命性的 3D 上色和构图功能，下面我们就针对 Photoshop CS4 在绘画方面的一些改变和运用进行讲解。

新增加的功能

1. 图像自动混合

将曝光度、颜色和焦点各不相同的图像（可选择保留色调和颜色）合并为一个经过颜色校正的图像。

2. 调整面板

轻松存取所需工具，以非破坏的方式调整和增强影像色彩与色调，大幅简化影像调整作业；全新的即时动态“调整”面板也随附影像控制项和各种预设集。

3. 蒙版面板

从全新的“遮色片”面板快速建立和编辑遮色片。此面板提供工具来建立可编辑的像素和向量遮色片，调整遮色片密度和羽化效果，以及轻松选取非连续的物件等。

4. 流畅画布旋转

现在只要按一下滑鼠就能将画布旋转成任何角度，检视不失真，上色和绘图时再也不必斜着头。

5. 自动对齐图层

利用增强的自动对齐图层指令，建立精确构图。移动、旋转或弯曲图层，以前所未有的精准度对齐图层。或者，使用曲面对齐方式，产生令人赞叹的全景。

6. 内容感应缩放

利用全新革命性的“内容感应缩放”功能，随着影像调整大小，重新合成影像，在影像适应新尺寸的同时能够聪明地保留重要部分。只要单一步骤就能产生完美影像，不需花时间裁切和润饰。

7. 调整和遮色片面板

轻松存取每项工具，对色彩和色调进行非破坏性的调整。用轻松存取工具来建立和编辑非破坏性遮色片，快速调整特定的影像区域。

● Photoshop CS4 的基本概念

Photoshop 是由 Adobe 公司开发的图形处理系列软件之一，主要应用于图像处理、广告设计。下面是这款软件里的一些基本概念。

● 位图

又称光栅图，一般用于照片品质的图像处理，是由许多像小方块一样的“像素”组成的图形。由其位置与颜色值表示，能表现出颜色阴影的变化。在 Photoshop 里主要用于处理位图。

● 分辨率

每单位长度上的像素叫做图像的分辨率，简单讲即是电脑的图像给读者观看的清晰度，分辨率有很多种，如屏幕分辨率、扫描仪的分辨率、打印分辨率。如图像尺寸大，分辨率大，文件就较大。



● 通道

在 PS 中，通道是指色彩的范围，一般情况下，一种基本色为一个通道。如 RGB 颜色，R 为红色，所以 R 通道的范围为红色，G 为绿色，B 为蓝色。



● 图层

在 PS 中，一般多是用到多个图层制作，每一层好像是一张透明纸，叠放在一起就是一个完整的图像。对每一图层进行修改处理，对其他的图层不会造成任何影响。



● Photoshop CS4 界面操作

Photoshop CS4 版界面也在老版本的基础上进行了明显改进, 没有了 CS3 原本华丽的窗口, 操作界面换成了风格看上去更加明快简洁的界面。同时, 几个快捷键也被加入到了菜单栏右侧, 除了可以帮助我们快速完成网格、标尺的显示之外。最重要的是, 还增加了一个窗口布局功能, 以便我们能够快速完成多组图片的快速布局。除此之外, 在窗口最右端, Photoshop CS4 还特意加入了一项菜单布局功能, 能够为不同的使用者, 快速排出适合他们的界面布局。



● 标题栏

相比以往, Photoshop CS4 标题栏发生了很大的变化, 标题栏上不但有软件信息, 还有 Bridge 启动按钮、缩放级别按钮、放大镜、旋转视图工具、屏幕模式等按钮。点击  时可以选择“还原、移动、最小化、最大化、关闭”等功能; 双击  可以直接关闭 Photoshop。

● 菜单栏

菜单栏包含可执行命令, 可以划分为十一类。

● 基本功能栏

单击最小化左边的下三角形, 可以选择工作区模式, 包括“基本功能”、“基本”、“CS4 新增功能”、“高级 3D”、“分析”、“自动”、“颜色和色调”、“绘图”、“样本”、“排版”、“视频”、“Web”等多种工作模式。

● 工具箱

工具箱包含常用工具, 如选框工具、移动工具等。

● 工具选项栏

工具选项栏用来设置所选工具相关属性, 它会根据所选工具不同而发生改变。

● 状态栏

显示所编辑文件大小、缩放大小等。可以通过点击右下方的小三角来改变显示状态。

● 图片窗口

图像显示和编辑的区域。Photoshop CS4 图片编辑窗口采用选项卡的方式, 方便在不同图片间的切换, 可以点击某个选项卡来查看该选项卡下面的图片, 或者按 Ctrl+Tab 键进行切换。您可以单击并拖动某个选项卡, 将其放置在其他选项卡前面或者后面。

● 浮动面板

更改图层属性工具组合。

在菜单栏上,常用的一些功能被作为按钮罗列出来,包括启动Bridge、抓手和缩放工具、显示网格标尺、旋转视图工具(Rotate View Tool)、显示多联(n-up)等,打开多个文件时也会以“选项卡”的方式出现。



图 2

● 旋转视图工具

旋转视图工具可以方便你旋转图片,观看图片不同角度的效果(如下图)。新的旋转功能是针对视图的,而不是针对图像的,注意在旋转后绘制矩形选区是按照原先视图的方向进行的。进行手绘可以得到类似 Paint 那样旋转画布的功能。另外此功能需要支持 OpenGL 和 SM3.0 的独立显卡。



● Bridge 按钮

Bridge CS4 是一款功能强大、易于使用的媒体管理器,它可以让您轻松地管理、浏览、定位和查看创作资源。

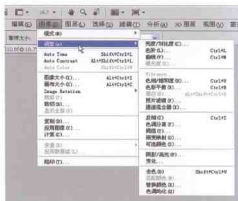
● 屏幕显示按钮

可以选择“标准屏幕”、“带有菜单栏的全屏模式”、“全屏模式”。

● Photoshop CS4 的调色工具

在 Photoshop 的通道、图层、滤镜等 PS 法宝中“色彩调整”是我们在动漫绘画中用得非常多的。色彩在动漫绘画中的重要性不言而喻，理解和运用好 Photoshop 的“色彩调整”，将会帮助你在色彩的世界里做到游刃有余。

在 Photoshop 中打开一幅图片，选择图像 / 调整，就进入了 Photoshop 的调色天地，这其中包括：色阶、自动色阶、自动对比度、曲线调节、色彩调节、亮度 / 对比度、色相 / 色彩饱和度、去色、替换颜色、选定颜色、通道混合器、反转、色调分离、阈值、变更等指令。其中曲线调节、色阶调整、色彩平衡和色彩饱和度用得最多。



● Photoshop 色彩调整

1. 曲线调节

打开对话框时，曲线图中的曲线处于缺省的“直线”状态。曲线图有水平轴和垂直轴，水平轴表示图像原来的亮度值，垂直轴表示新的亮度值。水平轴和垂直轴之间的关系可以通过调节对角线（曲线）来控制。曲线的调整方法很简单，只要在曲线上单击鼠标，就会增加一个调节点。拖动调节点，就可以调节图像的色彩了。将一个调节点拖出图表或选择一个调节点后按 Delete 键就可以删除调节点。用鼠标拖动曲线的端点或调节点，直到图像效果让人满意为止。一定要记得做 Preview（预览）选项选择，不然你就看不见图像的变化。

现在，我们就用一幅灰暗的图像为例来看看曲线调节指令神奇的效果……（图 1 是调整前的效果，图 2 是调整后的效果）。



图 1



图 2

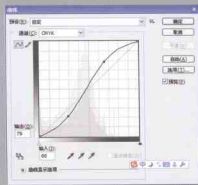


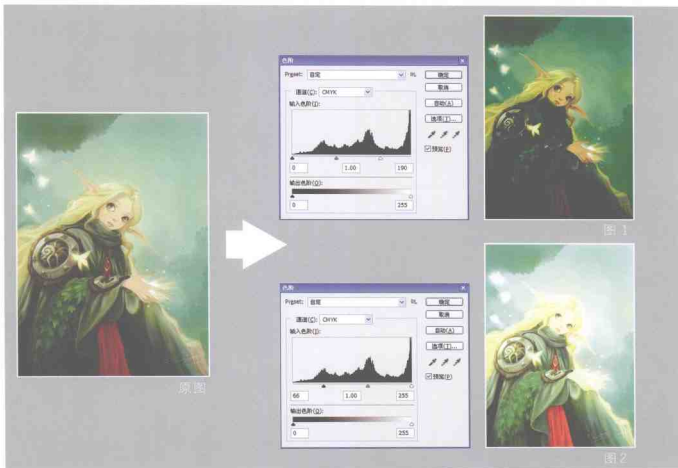
图 3

2. 色阶调整

在 Image 菜单下的 Adjust 子菜单下选择色阶命令, 调出色阶命令对话框。

色阶图根据图像中每个亮度值 (0~255) 处的像素点的多少进行区分。右边的白色三角滑块控制图像的深色部分, 左面的黑色三角滑块控制图像的浅色部分, 中间那个灰色三角滑块则控制图像的中间色。

移动滑块可以使通道中 (被选通道) 最暗和最亮的像素分别转变为黑色和白色, 以调整图像的色调范围——因此可以利用它调整图像的对比度: 靠左的滑块用来调整图像中暗部的对比度, 右边的白色三角用来调整图像中暗部的对比度; 左边的黑色滑块向右移, 图像颜色变深, 对比变弱 (如图 1); 右边的白色滑块向左移, 图像颜色变浅 (如图 2), 对比也会变弱。两个滑块各自处于色阶图两端则表示高光和暗部。



3. 色彩平衡

在图像菜单下选择调整子菜单中的色彩平衡命令, 就可调出色彩平衡对话框。色彩平衡命令能进行一般性的色彩校正, 它可以改变图像颜色的构成, 但不能精确控制单个颜色成分, 只能作用于复合颜色通道。

首先需要在对话框的平衡范围选项栏中选择想要重新进行更改的色调范围, 其中包括: 暗调区域、中间调区域、高光区域。选项栏下边的保持亮度选项可保持图像中的色调平衡。通常, 调整 RGB 色彩模式的图像时, 为了保持图像的光度值, 都要将此选项选中。然后是色彩平衡栏, 这也是色彩平衡对话框的主要部分: “色彩校正” 就通过在这里的数值框输入数值或移动三角形滑块实现。三角形滑块移向需要增加的颜色, 或是拖离想要减少的颜色, 就可以改变图像中的颜色组成。



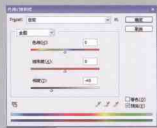


4. 色相 / 饱和度

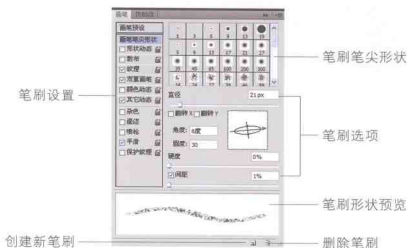
此命令可以调整图像中单个颜色成分的色相、饱和度和亮度，这是它与其他命令的不同之处。下面我们具体地看看。首先调出色相 / 饱和度对话框，如右图所示：对话框的底端显示有两个颜色条，它们代表颜色在色轮上的位置。上面的颜色条显示调整前的颜色，下面的颜色条显示调整如何以全饱和的状态影响所有的色相。然后在 Edit 选项栏菜单中选择调整的颜色范围。选择 Madter (全图) 选项可一次调整所有颜色，其他范围则针对单个颜色进行调整。确定好调整范围之后，就可以利用三角形滑块调整对话框中的 Hue (色相)、Saturation (饱和度) 和 Lightness (明度) 数值，这时图像中的色彩就会随滑块的移动而变化。



原图

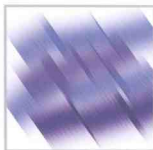


如果当前选择的工具为绘画工具、涂抹工具、色调工具或聚焦工具，单击工具选项栏中的切换画笔调板按钮，可以打开“画笔”调板，如下图所示。“画笔”调板中包含了笔刷笔尖的各种选项，在调板底部的预览框中还显示出当前笔刷选项设定的外观。



• 笔尖形状选项

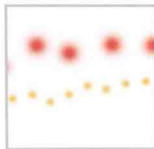
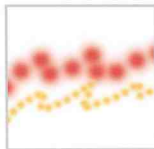
在笔尖形状选项中直径是控制笔刷大小的，当笔刷选择的是非圆形笔形时，这一项会出现使用样本尺寸的按钮，单击它就可以把笔刷调整为最初的笔刷图案样本的尺寸。

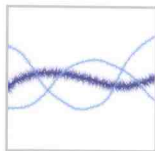


笔尖圆度变化的效果

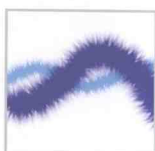
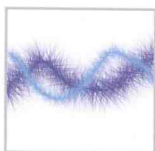


笔尖间距变化的效果





形状动态变化的效果



散布的效果



色彩动态的效果



湿边的效果



纹理的效果

• 各种笔刷效果的演示



覆盖法



建立法



涂抹法



斑驳法



擦除法



水彩法



透明法



液化法