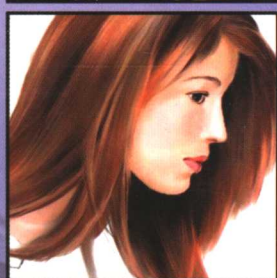
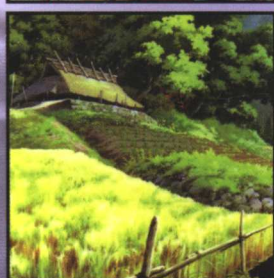
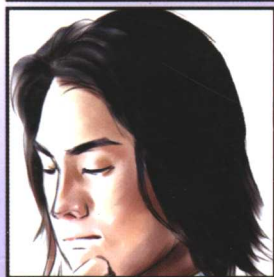


内附光盘

附带所有案例源文件

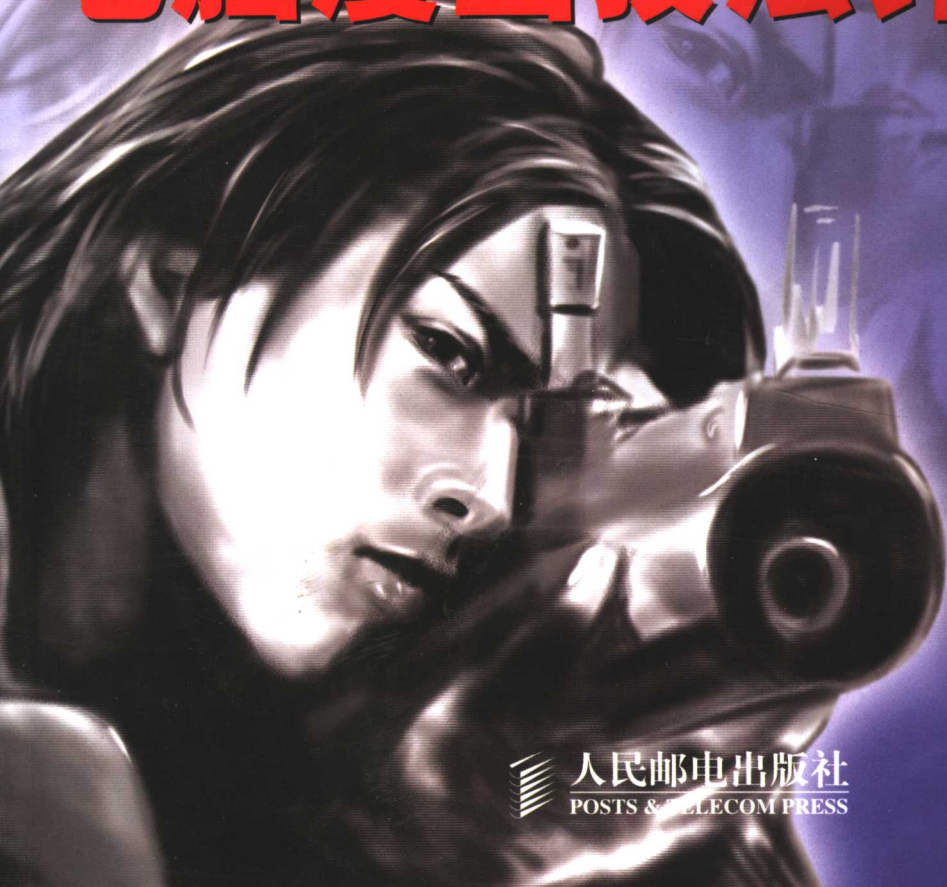


我想画漫画

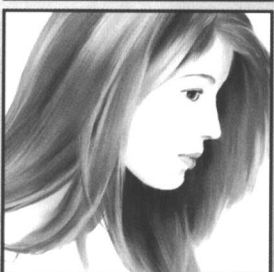
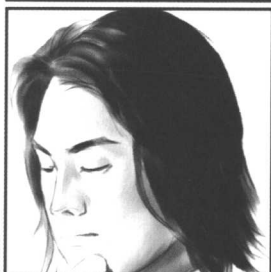
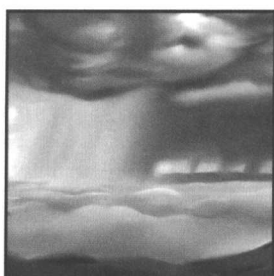
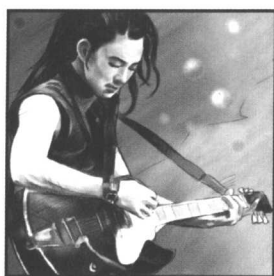
Painter8

电脑漫画技法详解

马冰峰 杨帆 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



我想画漫画 Painter8 电脑漫画技法详解

马冰封 杨帆 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

我想画漫画: Painter8 电脑漫画技法详解 / 马冰封 杨帆 编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2004.7

ISBN 7-115-12364-0

I. 我.. II. ①马... ②杨... III. 图形软件, Painter8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 056725 号

内容提要

电脑绘图已经成为绘画的一种潮流和趋势。本书从 Painter 8 入手, 科学、系统地讲解了从电脑素描练习到连环漫画创作的完整过程, 包括 Painter 8 基本工具的使用和电脑绘画的一般流程, 使用电脑进行素描练习, 色彩运用的练习, 临摹大师的作品, 人物局部的细致刻画, 场景和道具的绘制, 完整场景综合练习——猎物已经捕获, 连环漫画的创作介绍等。书中案例技法成熟、步骤详尽, 读者根据书中的介绍可以快速掌握使用 Painter 8 绘制漫画的主要技巧。

本书适用于热爱漫画、想要学习 CG 漫画创作的初学者及具有绘画基础、想要由传统绘画方式转向 CG 方式的读者, 也可作为相关专业的培训教材。

我想画漫画Painter8电脑漫画技法详解

◆ 编 著 马冰封 杨帆

责任编辑 郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京创天时代图文设计有限公司设计

北京天时彩色印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16

印张: 16.25

字数: 395 千字

2004 年 7 月 第 1 版

印数: 1 — 5 000 册

2004 年 7 月 北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-12364-0/TP · 4036

定价: 45.00 元 (附光盘)

前言

随着计算机软硬件技术的发展,CG (Computer Graphics, 电脑绘图) 已经成为绘画的一种潮流和趋势,尤其在广告、装饰画、插图和漫画等领域更是渐趋主流。越来越多的绘画者开始放弃传统的用画笔在画纸、画布上作画的方式,转向电脑这一强大的工具。

电脑绘图软件为数众多,Corel 公司的 Painter 乃是其中一款佼佼者。本书根据作者近十年的漫画绘画经验,从 Painter 8 入手,介绍了用电脑进行漫画创作的方法,科学、系统地讲解了从电脑素描练习到连环漫画创作的完整过程。

我国的漫画事业目前尚处于起步阶段,很多年轻的爱好者虽然满腔热情,对漫画却知之甚少。所以本书第1章首先介绍了日本、欧美漫画的发展历程与不同风格,并对传统纸笔方式的漫画绘制技法做了简要讲解。

第2章是 Painter 8 软件的入门知识,介绍了 Painter 8 的操作界面、菜单命令、工具箱和各种面板;然后做了一次简单的涂鸦练习,让读者对 Painter 8 的基本操作有一个初步的感受。

第3章针对由传统纸笔绘画方式转向电脑绘画的读者,介绍了先在画纸上描绘线稿、再扫描入电脑进行处理的方法。

第4章介绍了在电脑中进行素描练习的方法和技巧。

第5章继续按照绘画规律进入色彩的讲解部分,通过“忧郁的吉他手”与“悠闲的小提琴手”两个例子,分别讲解了运用数码水彩和孔特画笔两种工具进行彩稿创作的方法,并详细介绍了色彩的运用规律。

第6章比较分析了西班牙插图大师 Luis Royo 的一些线稿和成品,并对一幅作品做了临摹。

第7章进入更深入的漫画技法讲解,详细介绍了面部、眼睛、头发和手等局部细节的绘制技法。

第8章介绍了场景和道具的绘制技法,通过实例示范了如何处理人物和背景的关系,并在其中加入了新的画笔工具。

第9章通过一个“射龙”的实例,融合场景、人物和道具等各种要素做了一次综合练习。

第10章介绍了一个连环漫画故事的创作过程供读者参考,并简要介绍了连环漫画的人物设定、开篇设计和分镜排列方法。

本书适用于热爱漫画、想要学习 CG 漫画创作的初学者,适用于具有绘画基础、想要由传统绘画方式转向 CG 方式的读者,也可作为相关专业的参考教材。

由于时间仓促,书中难免有错漏之处,欢迎广大读者朋友批评指正,本书责任编辑的电子邮件是 guofaming@ptpress.cm.cn。也欢迎业内优秀作者联系我们,提出好的建议。

编者
2004.6

关于本书光盘

目录内容及使用方法：

提供了本书实例中的草稿，线稿，完成稿。

本光盘包括以下内容：

\ 教程草稿、线稿、完成稿	提供了本书教程中的图片；
\ 练习涂鸦作品	提供了作者提供的一些涂鸦练习作品；

注 意：

有些图片因采用了印刷的格式，尺寸偏大，打开时可能需要时间。

特别声明：

本光盘中的图片仅可作为学习和欣赏之用，未经许可不得用于任何商业用途。

目 录

第1章 了解漫画	1
1.1 日本漫画	2
1.1.1 手冢治虫	2
1.1.2 藤子·F·不二雄	3
1.1.3 车田正美	4
1.1.4 鸟山明	4
1.1.5 高桥留美子	5
1.1.6 北条司	6
1.2 美国漫画	6
1.2.1 美国漫画的发展历程	7
1.2.2 美国漫画的特点	9
1.3 欧美幻想漫画	12
1.4 你也可以画漫画	15
1.5 漫画传统画法简介	15
1.5.1 起型	15
1.5.2 深入刻画	16
1.5.3 描墨线	17
1.5.4 挂网	17
1.5.5 提白	18
思考题	18
第2章 初识 Painter 8	19
2.1 硬件要求	20
2.2 电脑绘图的利器——Painter	20
2.3 Painter 8 界面一览	21
2.4 Painter 8 的主菜单	22
2.4.1 文件 (File) 菜单	22
2.4.2 编辑 (Edit) 菜单	23
2.4.3 画布 (Canvas) 菜单	23
2.5 Painter 8 的工具箱	23
2.5.1 笔刷移动和套索工具	24
2.5.2 魔棒、剪裁、选区调整与路径工具	27
2.5.3 形状、文字、形状选择与吸管工具	28





2.5.4 填充、放大镜和抓手工具	28
2.5.5 前景色与背景色	28
2.5.6 效果选项	29
2.6 Painter 8 的画笔参数栏	29
2.6.1 属性栏	29
2.6.2 画笔选择器、画笔库及画笔变体	30
2.6.3 设计器菜单	30
2.7 Painter 8 的各种面板	32
2.7.1 颜色面板	32
2.7.2 调色板	32
2.7.3 色彩设置 / 色彩信息 / 色彩变化面板	32
2.7.4 图层面板	33
2.7.5 通道面板	33
2.8 一个涂鸦练习	34
思考题	38
第3章 从纸张到屏幕	39
3.1 在纸上画线稿	41
3.1.1 构图	41
3.1.2 修改草图	42
3.1.3 刻画局部	44
3.1.4 完善整体	44
3.1.5 上墨线	45
3.1.6 填黑	46
3.1.7 扫描纸稿	48
3.2 在电脑中挂网	48
3.2.1 选择、编辑选区	48
3.2.2 绘制明暗	52
3.2.3 制作网点	57
3.2.4 叠加网点	58
3.3 另一种线稿的处理方法	64
思考题	67
第4章 电脑素描练习	69
4.1 两个基础	71
4.1.1 新的画笔—数位板	71
4.1.2 素描基础	72
4.2 电脑素描练习	73



4.2.1 选择画布与画笔	74
4.2.2 初步刻画	75
4.2.3 深入刻画	77
4.3 速写练习	79
4.3.1 速写 1	79
4.3.2 速写 2	80
4.4 关于素描的几个问题	82
思考题	84
第5章 色彩练习	85
5.1 数码水彩教程——忧郁的吉他手	87
5.1.1 数码水彩的特性	87
5.1.2 描绘简单的背景	89
5.1.3 初步描绘人物	92
5.1.4 描绘人物细节	97
5.2 孔特画笔教程——悠闲的小提琴手	101
5.2.1 绘画前的准备	101
5.2.2 初步描绘人物	102
5.2.3 描绘背景和道具	105
5.2.4 深入刻画人物	107
5.2.5 深入描绘道具	109
5.2.6 在 Photoshop 中处理画面	112
5.3 色彩的运用	113
5.3.1 色调	114
5.3.2 色彩的对比	114
5.3.3 色彩感情及其象征意义	115
思考题	115
第6章 临摹	117
6.1 临摹的意义	118
6.2 临摹一幅大师作品	118
6.2.1 临摹前的分析	118
6.2.2 准备线稿	120
6.2.3 初步描绘背景	121
6.2.4 细致描绘背景	122
6.2.5 初步描绘人物	126
6.2.6 描绘翅膀	129





6.2.7 深入刻画人物	132
6.2.8 描绘衣服	134
6.2.9 描绘近景	135
6.2.10 在 Photoshop 中处理画面	138
思考题	139
第7章 局部刻画	141
7.1 刻画脸部	143
7.1.1 一张正面的男性像	143
7.1.2 一张侧面的男性像	148
7.1.3 一张正面的女性像	150
7.1.4 一张侧面的女性像	151
7.2 刻画眼睛	154
7.3 刻画头发	156
7.3.1 写实画法	156
7.3.2 简略画法	161
7.4 刻画手	162
7.4.1 张开的手	162
7.4.2 紧握的拳头	163
思考题	164
第8章 场景和道具	165
8.1 场景的意义	167
8.2 绘制写实风格的场景	170
8.2.1 初步描绘	170
8.2.2 深入刻画	173
8.2.3 在 Photoshop 中处理画面	177
8.2.4 描绘其他细节	181
8.3 绘制道具	181
8.3.1 初步描绘	182
8.3.2 刻画刀柄	183
8.3.3 用粉笔表现刀柄纹理	184
8.3.4 刻画刀面	186
8.3.5 进一步刻画刀面细节	187
8.3.6 在 Photoshop 中定义新画笔	189
8.3.7 用新画笔描绘刀锋纹理	189
8.4 绘制漫画风格的场景	192
8.4.1 描绘背景天空	192



8.4.2 描绘小树	194
8.4.3 描绘大树	195
8.4.4 描绘其他景物	196
8.4.5 描绘地面	199
8.4.6 描绘行人的脚	201
8.4.7 在 Photoshop 中处理画面	202
8.5 处理人物和背景的关系	203
8.5.1 初步描绘	203
8.5.2 深入描绘	205
思考题	208
第9章 综合练习——猎物已经捕获	209
9.1 画线稿	210
9.1.1 勾勒人物	210
9.1.2 勾勒道具	211
9.1.3 勾勒背景	211
9.1.4 勾勒怪兽	212
9.1.5 分离图层	212
9.2 着色	213
9.2.1 描绘天空	213
9.2.2 初步描绘背景山水	215
9.2.3 深入描绘背景山水	216
9.2.4 初步描绘人物身体	219
9.2.5 细致刻画人物身体	220
9.2.6 初步描绘盔甲	222
9.2.7 细致刻画盔甲	223
9.2.8 描绘道具	225
9.2.9 描绘头发	227
9.2.10 描绘怪兽	227
9.2.11 描绘龙的倒影	230
9.2.12 在 Photoshop 中处理画面	232
思考题	232
第10章 浅谈连环漫画创作	233
10.1 故事的创作	234
10.1.1 抓住灵感	235
10.1.2 确定主题 展开情节	235





10.2 人物的设定	236
10.3 开篇的设计	239
10.3.1 开篇的类型	239
10.3.2 几个开篇例子	239
10.4 分镜的安排	242
10.4.1 分镜的概念	242
10.4.2 分镜的排列设计	243
10.4.3 几个分镜例子	244
10.4.4 横版排列与竖版排列	247
10.4.5 一个练习分镜的方法	250
思考题	250



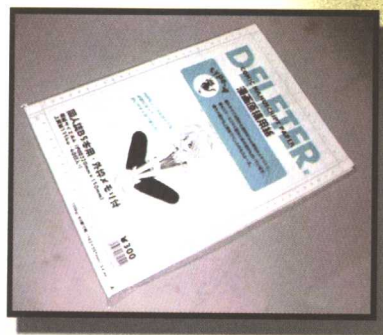
少年画龙的烦恼

我可以成为漫画家吗

I WANT TO DRAW COMIC



了解传统漫画制作流程



了解传统漫画使用工具



比较传统绘画与电脑绘画的利弊



感受漫画的发展与未来

第1章 了解漫画

本章重点

- △ 了解世界各国漫画的概况
- △ 了解传统漫画的制作过程
- △ 确定自己的目标



本章教程最终效果图

1.1 日本漫画

日本是一个漫画大国，其漫画自成一派，杰作纷呈、大师辈出。下面介绍几位著名的日本漫画大师及其代表作。

1.1.1 手冢治虫

谈起漫画，就不得不提到一个人名：手冢治虫。

手冢治虫在有些人心中几乎成为了漫画的代名词，因为他的确是世界漫画发展史上最重要的画师之一。

最初的日本漫画来自民间的草笔。在 19 世纪的日本，随着本土经济的崛起和西方文化的影响，逐渐出现了一批以画作乐的贫苦人民。他们虽然在社会上不被重视，也没有很好的报酬，却有着很高的创作热情。那时候的作品大多都是私下传阅，自娱自乐。



日本战败后，经济和文化开始萧条，以手冢治虫为首的一些漫画人士总结了当时的漫画，提出漫画宣言，为日本漫画开辟了一条崭新的道路。

手冢治虫的《铁臂阿童木》反映了日本人民摆脱外国统治、发展科学技术和反对战争的强烈愿望。《铁臂阿童木》后来以小人书的形式传入我国，如图 1-1 所示。回想小时候，坐在路边的小板凳上花两分钱看一本，真是令人怀念。



图 1-1 《铁臂阿童木》小人书封面

1.1.2 藤子·F·不二雄

除了阿童木，还有一些形象也是我们不能忘怀的。

一个全身用十几个圆构成的猫型机器人、一个可以穿越时空的抽屉、几个永远也长不大的性格鲜明的孩子——构成了一个让我们百看不厌的故事。有一本西方杂志列出了 50 名亚洲著名漫画人物，其中就有这只猫——多拉埃蒙（图 1-2）。这是又一位大师——藤子·F·不二雄的杰作。



图 1-2 机器猫

1.1.3 车田正美

“燃烧吧，小宇宙！”这句经典的对白久久在耳边回响。车田正美的《女神的圣斗士》成为了漫画的一个新起点（图 1-3）。作品制成动画以后，不仅风靡日本，而且横扫全球，作品中的“圣衣”、“小宇宙”等词成了当时的流行语。2003 年，《女神的圣斗士》又推出了新的《冥王篇》。



图 1-3 圣斗士

1.1.4 鸟山明

有一天，鸟山明在茶馆里看见《少年 JUMP》周刊，被漫画征稿的奖金所吸引，满怀希望地把应征稿件送去，却落选了。他没有灰心，又寄了一些比较得意的漫画。就这样不断地投稿，终于在 1978 年发表了《岛上漫游》。

鸟山明有两部极轰动的作品，它们是《IQ 博士》（图 1-4）和《龙珠》（图 1-5）。他的幽默和想象力让人不能自拔。笔者所看到的第一个比较正式的教程就是他的《无能君漫画研究所》，从中才第一次知道原来漫画不是用钢笔画的。



图 1-4 《IQ 博士》





图 1-5 《龙珠》

1.1.5 高桥留美子

高桥留美子是个女孩子们喜欢的漫画家，直到现在还不断有新作推出，其代表作有《乱马 1/2》等（见图 1-6）。纵观高桥留美子的作品，大多是一大群人热热闹闹，充满了搞笑场面，其人物却又个性鲜明、关系明朗，因此她每部作品中的人物都能让人留下深刻的印象；而每个结局她都喜欢大团圆，就像她本人所说：人生最重要的是开心，所以她希望画一些能为读者带来欢笑的漫画。



图 1-6 爆笑的《乱马 1/2》

1.1.6 北条司

我们长大了，渐渐喜欢上城市猎人这个有点流里流气的浪人（见图1-7），喜欢上了北条司近于写实的画风。弹指一挥间，他画了20年了。



图 1-7 《城市猎人》

1.2 美国漫画

美国漫画的风格与日本漫画有很大的不同，如图1-8所示是美国漫画的一些典型形象。



图 1-8 美国漫画的典型人物