

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

DVD 教学光盘

7

超级漫画上色基础

MCOO动漫 编著



DVD 教学光盘 专业·超值

本书附带DVD多媒体教学光盘:

- 包含本书所有27个案例的线稿图和最终效果图
- 500多款非常适合漫画绘画的PS笔刷
- Photoshop动漫技法基础教学 3个小时
- Painter动漫技法基础教学 2.5小时
- SAI动漫技法基础教学 35分钟
- ArtRage动漫技法基础教学 40分钟
- OpenCanvas动漫技法基础教学 35分钟
- 2个Painter实战漫画案例教学 1小时

mcoo.org



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

7

超级漫画上色基础

MCOO动漫 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

动漫秀场. 超级漫画上色基础 / MC00动漫编著. --
北京: 人民邮电出版社, 2010.4
ISBN 978-7-115-22101-8

I. ①动… II. ①M… III. ①漫画—技法(美术)
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第007533号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共8章,详细讲解了动漫绘画中色彩搭配的基础知识。首先介绍了色彩基础知识,包括色彩的基本概念、色彩所表达的人物性情、色彩绘制中传统工具及数码工具的应用;接着讲解了使用数码工具上色的流程及两种技巧;然后详细介绍了给角色的头部、身体和服装上色的技法,以及绘制自然景物、背景和特效的技法;最后通过两个实例综述了前面所讲的知识点。另外,本书附带1张DVD光盘,包含书中的素材和部分案例视频教学文件。

本书讲解系统,图例丰富精美,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画上色基础

- ◆ 编 著 MC00 动漫
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>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 11.75
字数: 463千字 2010年4月第1版
印数: 1—4000册 2010年4月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-22101-8

定价: 49.80元(附1张DVD)

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

第一章

色彩基础	001
色彩的基本概念	002
色彩的性情	011
如何利用色彩来造型	014
色彩造型流程——人像	015
色彩造型流程——植物	017
绘制工具的选择——传统工具	019
绘制工具的选择——数码硬件	022
绘制工具的选择——数码软件	024
Photoshop中的常用绘制工具及面板	027
Painter中的常用绘制工具及面板	029
绘画时的技巧	030
常用文件格式	031

第二章

数码上色流程及技巧	032
线稿调整	033
两种数码上色流程	036
先主体后背景上色流程	036
主体背景同步上色流程	047

第三章

角色头部的上色技法	054
头部绘制一般流程	055
线稿上色	056
直接用色彩绘画	056
色彩搭配实例	057
重点部位的绘制技巧	060
重点部位绘制一般流程1	060
重点部位绘制一般流程2	065
重点部位绘制一般流程3	067
重点部位绘制一般流程4	069
重点部位绘制一般流程5	070
重点部位绘制一般流程6	071

第四章

角色身体的上色技法	078
角色身体上色的一般流程1	079
角色身体上色的一般流程2	080
角色身体上色的一般流程3	081
角色身体上色的一般流程4	082
角色身体上色的一般流程5	084
角色身体上色的一般流程6	085
角色身体上色案例1	088
角色身体上色案例2	091
角色身体上色案例3	095

第五章

角色服装的上色技法	098
服装配色的方法	099
服装上色的方法1	100
服装上色的方法2	101
服装上色的方法3	102
服装的深入绘制1	103
服装的深入绘制2	106
实例《巫女》	108
实例《女仆》	110
实例《海盗》	114
实例《冬日》	118

第六章

自然景物的色彩绘制技法	122
近景的绘制1	123
近景的绘制2	125
远景的绘制1	127
远景的绘制2	130
远景的绘制3	132
远景的绘制4	135
实例《林间》	138
实例《天空》	140

第七章

背景及特效的绘制技法	143
涂抹法	144
涂抹法流程1	144
涂抹法流程2	145
直接绘制法	146
直接绘制法流程1	147
直接绘制法流程2	148
后期拼贴法	152
后期拼贴法流程1	152
后期拼贴法流程2	155
特效绘制工具——笔刷	158
特效绘制工具——滤镜	158
背景的选择	161

第八章

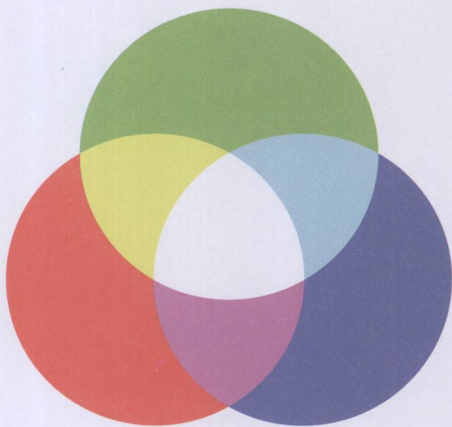
完整创作实例	164
《小萌》	165
《飞升》	174



第一章 色彩基础

色彩是动漫绘制中重要的部分，本章对“色彩的定义”、“色彩的性情”、“如何使用色彩进行造型”及“绘制工具的选择”等方面内容进行讲解，使读者对动漫色彩有一个大致的了解。

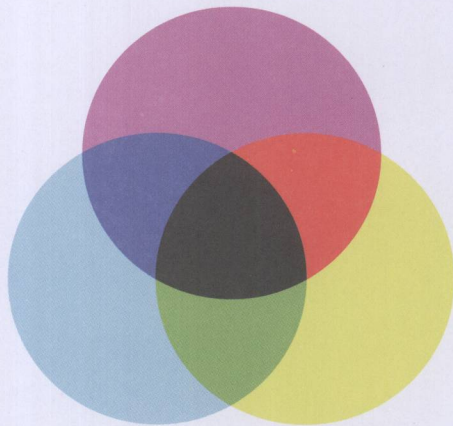
色彩的基本概念



加色混合（光色）

光色

1666年，英国物理学家牛顿通过三棱镜将太阳光分解成红、橙、黄、绿、青、蓝、紫七种色彩。后来，法国科学家菲列德又将这七种颜色改为红、橙、黄、绿、青、紫六种色彩，这就是我们后来所说的“光色”，又称“标准色”。光色是由阳光分解而成的，从理论上讲，所有的光色混合产生白色，光色的混合使色彩变亮。



减色混合（颜色）

颜色

我们一般所说的颜色，是指不同的物体在光的照射下，由于对光的不同程度的吸收和反射所呈现的色彩。所有的颜色混合会产生黑色，颜色的混合使色彩加深，这是颜色和光色的区别。我们可以做一个实验：将多种颜色混合，看颜色是否会越变越深？



知识扩展

我们所看到的各种景物都具有不同的颜色，它们所呈现的颜色是它们吸收了光源中的其他颜色，而没有被吸收的颜色和被反射出的颜色就是我们看到的颜色。如红色的花之所以呈现出红色，是因为花朵本身吸收了光线中的其他颜色，而红色光被反射了出来。

我们所用到的颜料也是这个道理，蓝色的颜料是因为这种颜料不吸收蓝光。



红

黄

蓝

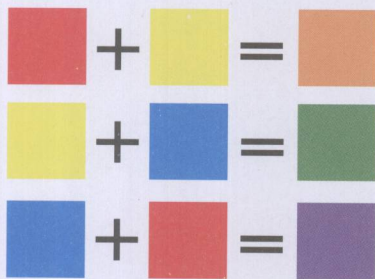


上图是三原色的色环，我们会发现很多颜色是由三原色的混合而产生的。

原色

一般称不能用其他颜色混合调出的颜色为“原色”，即“第一次色彩”。理论上，原色只有三种，即红、黄、蓝（光色的三原色为红、绿、蓝）。印刷中的三原色是指：品红、黄、青（带有绿色倾向的蓝色）三色。直接使用三种原色中的任何一种大面积地进行上色，会使画面显得很跳跃，在任何场合，远远就可以看到（我们在路口所看到的红绿灯就是应用了这个道理）。

红、黄、蓝三原色是色相环色上最极端的色，它们不能由别的颜色混合而产生，却可以混合出色环上所有其他的色。红、黄、蓝表现了最强烈的色相气氛，它们之间的对比属于最强的色相对比。如果一个“色调”是由两个原色或三个原色完全统治的，就会令人感受到一种强烈的色彩冲突，这样的色彩对比很难在自然界的色调中出现，它似乎更具有精神的象征。世界上许多的国家都选用原色作为国旗的主要色彩。



间色

三原色中的任何两种原色进行调和所产生的颜色称之为“间色”，又称为“第二次色彩”。比如：红加黄为橙色，红加蓝为紫色，蓝加黄为绿色。两种原色等量相加会出现标准的橙、紫、绿，不等量相加会出现橙红色或黄橙色、蓝紫色或紫红色、深绿色或草绿色等层次十分丰富的颜色。





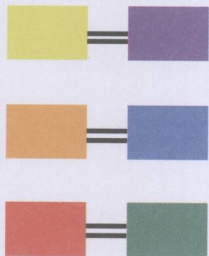
复色

复色

含有三原色成分的任何一种颜色都称之为“复色”，又称“第三次色彩”，我们生活中所见到的绝大部分色彩都是“复色”。三原色不等量地调和会出现很多复色，在其中加入不等量的黑白两色也会出现漂亮的“复色”。不过，在使用复色时要注意，过多的使用会使画面显得“脏”，导致画面不漂亮，但合理地使用复色会使画面更具有表现力，这需要大家在着色过程中慢慢掌握。



补色



互为补色

补色

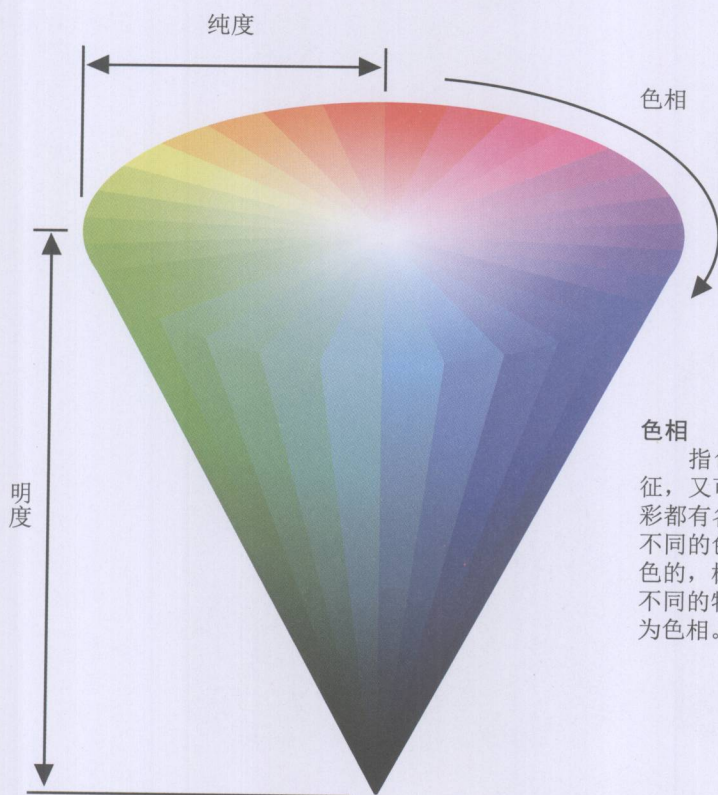
在色环上，成 180° 角的任何一对颜色相互调和都会成为黑色（实际上是黑灰色），这对颜色互为“补色”，如红与绿、黄与紫、橙与蓝等。补色的对比十分强烈，视觉上给人“不和谐”的感觉。另一方面，两种补色相互对比，红色的感觉越红，绿色的感觉越绿。虽然补色在视觉上会给人“不和谐”的感觉，但在动漫上色时运用得好的话，画面会更具有视觉表现力，运用不好就会给人刺眼、俗气的感觉。



画面中淡橙色的亮部基调与暗部的紫色色调互为补色。



画面中背景的绿色与人物服装的红色色调互为补色。

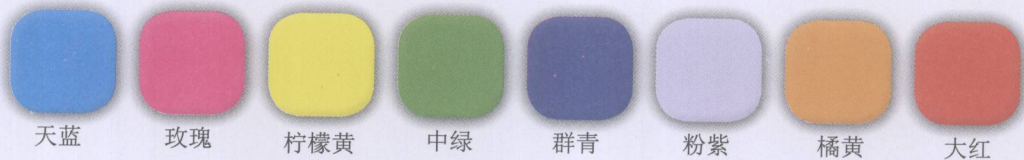


色彩三要素

色彩的三要素是指色彩的色相、明度和纯度三个组成部分。

色相

指色彩的样貌，也是色彩最显著的特征，又可称为色名。大自然中千差万别的色彩都有各自具体的面貌，也就是有它们各自不同的色彩名称，如天空是蓝色的，花是红色的，树是绿色的，云彩是白色的等，这些不同的物体具有不同的色彩样貌，我们称之为色相。



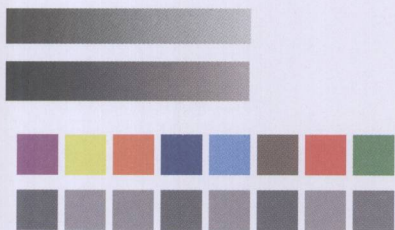
色彩的命名

(一) 自然表示法

- (1) 以自然景色命名的色彩：天蓝、湖蓝、海蓝、曙红、雪青、土黄、土红、翠绿等。
- (2) 以金属矿物质命名的色彩：金黄、银灰、古铜、铁灰、铁锈红、石绿、石青、宝石蓝、宝石绿、翡翠、钴蓝、赭石、铬黄、煤黑等。
- (3) 以植物命名的色彩：草绿、茶绿、橄榄绿、柠檬黄、橘黄、杏黄、米黄、紫藤、栗色、咖啡色、茶色、橘红、橙红等。
- (4) 以动物命名的色彩：孔雀绿、猩红、象牙白、蛋青、鼠灰、驼灰、鹰灰等。

(二) 系统化表示法

自然色表示法只能表达色彩的一般性质，精确度较低。系统化命名法则在色相加修饰语的基础上，又加上了明度和纯度的修饰语，从而能比较精确地形容该颜色的形象。如红色系，包括黄味红、淡黄味红、极淡黄味红、明灰黄味红、灰黄味红、暗灰黄味红、极暗黄味红、浊黄味红、鲜黄味红等色名。这些颜色名称标定系统虽然精确程度仍不很高，但在一般场合下使用，有一定的实用价值。



各种颜色相对应的明度

明度

色彩的明度是指色彩本身的明暗深浅程度，简单地说是色彩的黑白程度。



从上图中可以看出色彩的明度关系

纯度

色彩的纯度又称色彩的饱和度，是指色彩本身的鲜艳程度。



红色中加入黑色渐渐变深，这时的红色纯度降低，而明度也越来越低。

红色中加入白色渐渐变浅，这时的红色纯度降低，而明度则越来越高。



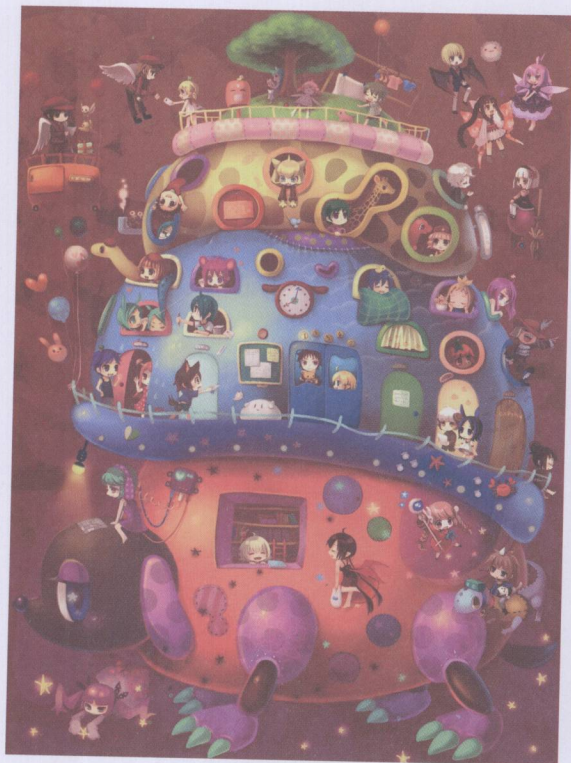
纯度较高，画面亮丽



纯度降低，画面灰暗

色性

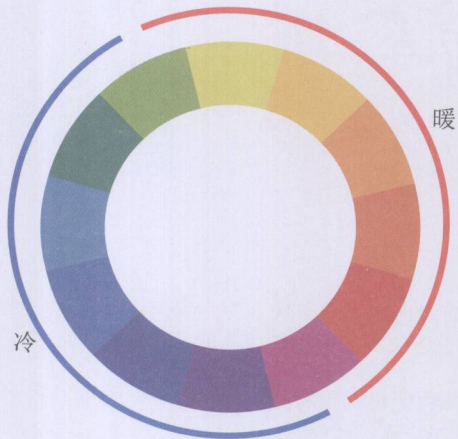
色性，一般指色彩给人习惯上的冷暖感觉和联想。我们把红、橙、黄等给人以阳光、烈火等联想的颜色称为暖色，把蓝、青、紫等能给人以冰雪、海洋等联想的颜色称为冷色。黑色、白色、灰色（又称无色彩、极色），根据不同情况可以偏暖色，也可以偏冷色。不同类的色彩中有冷暖变化，同类色中也有冷暖的关系。了解了色性，你就可以绘制出一幅很有感觉的画面来，如果想表现高兴的气氛、温和或忧郁的感觉、颓废的状态等将不是难事。



暖色为主的画面



冷色为主的画面



左图中的色环包含了大部分的色相。红色弧线中的颜色在一般情况下被视为暖色，而蓝色弧线中的颜色在一般情况下被视为冷色。

左图中的黄绿色及紫色处于冷暖两色之间，我们可以将其视为中性色。在画面中，中性色可以在冷暖两色中起到调和的作用。



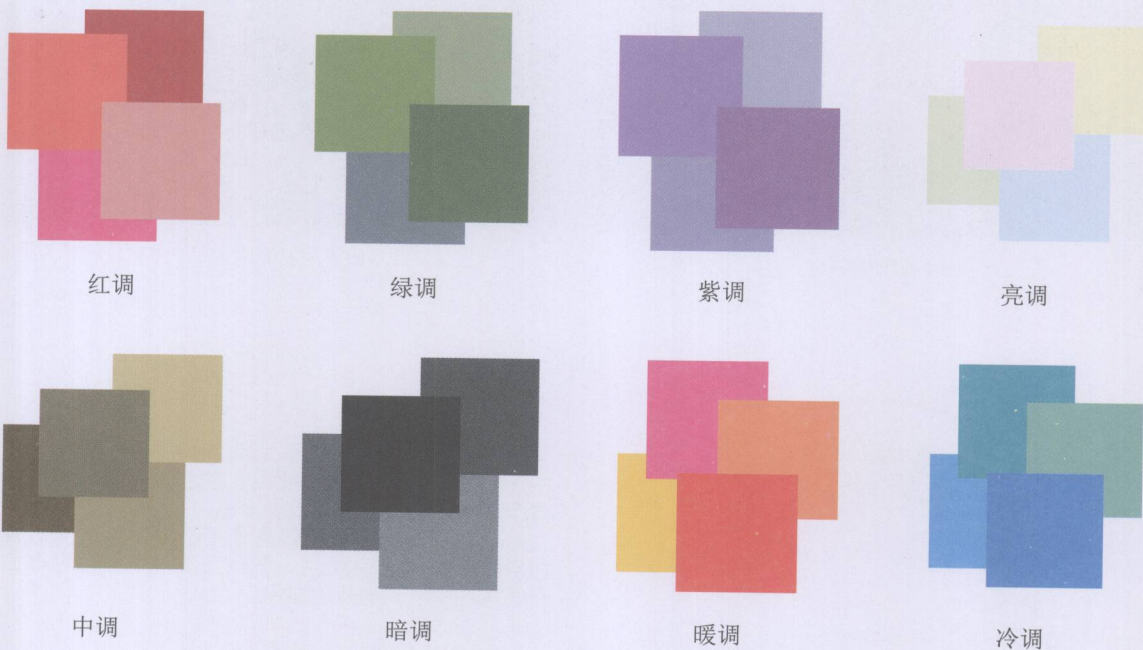
同一种色相中的颜色也有冷暖之分，如红色中的“橘红”最暖，而“玫瑰红”最冷。

我们可以依照在暖色色相中的颜色所包含“冷色”的多少，来判断这个颜色在该色相中的冷暖。而我们还可以依照在冷色色相中的颜色所包含“暖色”的多少，来判断这个颜色在该色相中的冷暖变化。

色调

当你觉得画面中到处都上满了颜色，看上去比较混乱，主题也不够突出时，那就说明你在色调的把握上出现了问题。所谓色调，是指一幅画的总体色彩倾向。它是由画面中若干块占据画面主体的颜色决定的。色调对于画面效果有着重大的影响，运用得好，可使画面变得统一、连贯、和谐、艳而不乱、灰而不腻；运用不好，很可能使色彩变得支离破碎、杂乱无章。所以，能否正确运用色调，直接关系到这一幅作品的成败。从某种意义上说，掌握色调就掌握了色彩运用的关键。

色调从色相上分，可以有红调子、绿调子、紫调子等；从明度上分，可以有亮调子、中调子、暗调子等；从纯度上分，可以有艳调子、灰调子等；从色性上分，又可以分为暖调子、冷调子等。



在实际绘制中，初学者往往无法把握画面的色调，常常面对色调问题无从下手。我们可以利用一种常用的方法，先依据画面内容确立一个主体色调，随后依据这个主体色调进行“明度”、“纯度”及“冷暖”等方面的变化。

为画面确定主体色调最为常用的方法是：分析画面中的角色信息及画面所表达的情感，配合色彩中不同颜色所表达出的情绪因素进行匹配，在后面的章节我们会介绍不同色彩所具有的不同情绪。



在左图画面中,我们可以看到主体人物和背景颜色属于同类色,画面色调属于中调。这样的画面统一感比较强,但画面容易缺少变化,而显得单调,所以要注意在色彩的明度和纯度上去寻找更多的变化,让画面充满变化,显得丰富。



在上图画面中,主体人物和背景的纯度都较高,这种高纯度的画面配合主体人物的强烈明暗对比,使画面更加具有视觉冲击力。



在上图画面中,主体人物的暖色调和背景的冷色调形成对比,画面的情感更加丰富,主体人物相比其他两个画面更加温暖。





暖色调的画面，表现出了画面中角色的热情，同时也具有很强的亲和力。

暖色调在表现欢乐、活力等积极的情绪方面具有较强的烘托作用。



相比较暖色调而言，冷色调在表现积极的情绪时，表现力并不强，冷色调更合适表现负面情绪。

冷色调可以表现悲伤、痛苦等情绪，但冷色调的表现并不仅限于此。只要能与画面中传达的信息相符，冷色调与暖色调都同样适用于画面。前面所讲的冷暖色调在画面情绪上的表现只是一般规律，在实际绘制中我们需要勇于打破这种规律，从而找到自身对色调的理解和表现。



左图中的画面，利用冷色调的背景突出了画面所传达的“梦幻感”。

古人云：“读书不多，画则不能进于雅；观理不清，则画不能规于正”。

色彩的性格

色彩被认为是世界通用的语言，启发和表现出大量直接的视觉联想和自然感觉。色彩的象征性主要建立在由自然和宗教信仰而产生出的心理联想上，所以色彩的象征性在艺术作品中能够产生巨大的感染力，成为一种能够沟通人们心灵的无声语言。

红色

红色是人类最早命名的颜色。红色的象征意义有很多，如“生命”、“激情”、“自由”、“热情”等，但都可以归结为红色代表的两个基本象征——“血”与“火”。

橙色

橙色在过去一直是一种不被喜爱的颜色，但在现代却广泛地被使用，原因是它的“醒目”、“愉快”、“有趣”等情感因素更符合现代人的审美需求。但与此同时它也带来了“廉价”的负面感觉，因为它更容易让人联想到塑料制品。在历史上，橙色唯一没有改变的就是其“宗教感”、“能量感”的表现。

黄色

黄色与绿色一样，都具有意义相反的双重情感因素，一方面因太阳、光线和秋天等因素，使人们视觉经验里的黄色代表了“乐观”、“光明”“成熟”等正面的情感因素；另一方面由于黄金、柠檬和有毒的动植物等因素，使黄色又出现了“吝啬”、“酸”、“警示”等情感因素。

绿色

绿色是一种含义多重的颜色，代表生命的同时也代表了“毒药”。由于人们对自然界的认识才使绿色代表了多重的含义，绿色的春天代表“希望”，也象征了萌芽时期的“爱情”，果实的青色则使绿色代表了“不成熟”。

蓝色

蓝色使人平静，是一种清爽的色彩，具有深邃的特质，其本身具有严肃的特性。蓝色还是一种强烈的色彩，所以在某种程度上，可隐藏其他色彩的缺失。另外，蓝色能产生空间和高度的深远感觉。在西方，蓝色象征着真理、神学和灵魂。“The blue”一词可以表示沮丧和失望，英式英语中“blues”一词代表着伤感和忧郁。

紫色

紫色是一种蓝色与红色的混合颜色，同样，紫色代表了混合的情感因素。紫色代表了“权利”（源于古代宗教对紫色的使用，如基督教中的主教衣服，东方宗教中的“紫气东来”等），同样，紫色在现代的使用中也诞生了“时尚”、“魔幻”等含义。

黑色

从物理学角度来看黑色，它并不是一种颜色，但在绘画中，黑色是一种因夜晚而代表“负面”情感的颜色。“死亡”、“哀悼”、“肮脏”、“不幸”等负面情感成为了黑色的主要情感因素，但在近现代，更多的设计师使黑色成为了一种万能的“时尚”颜色。

灰色

灰色代表“混沌的情感”，它总是给人一种“不友好”的感觉，因为灰色中含有黑色，使得它也代表了“恐怖”与“残忍”等情感因素，同时，灰色也代表了“老年”与“逝去的时光”。



白色

从物理学上看，白色并不是一种色彩，对于“膜拜自然”的印象派艺术家来说，白色同样也是一种“非色彩”，但白色在绘画作品中的应用并不会因为理论上的不存在而淡出艺术家的视野。白色是一种几乎没有任何消极情感因素的色彩。白色所代表的众多情感因素中，“精神”层面的情感因素居多，如“光”、“完美”、“初始与复活”等。



白色的服装传递出角色身份的圣洁。

代表生命的绿色和盛开的代表“宗教”的橘黄色花朵在表达出角色旺盛的生命力的同时传递出“新生”的力量。



虽然绿色代表生命，但背景中的黄色成分传递出一种“萧瑟”的情境，配合角色的情绪，使人们一眼就看出画面中的“负面”情绪，角色的鲜绿色传递出角色在这种负面情绪中的“渴望”。

