

悦知文化
Delight Press

动漫职人的构思 × 线稿 × 上色

CG

漫画人物技法讲座

Krenz 编著

★收录30多个色彩、光影、结构、透视、质感等主题技巧

★观摩职业画家的技法和画风，领略千变万化的CG世界

★甩开软件包袱，体验美感构图的生命力

★构思、线稿、上色、背景绘制等实战技巧大公开

人民邮电出版社
POST & TELECOM PRESS

The logo consists of the letters 'CGG' in a stylized, bold font. The 'C' and 'G' are red with a white outline, while the second 'G' is white with a red outline. The background of the entire cover is a detailed digital illustration of a blonde woman with blue eyes, wearing a dark, textured jacket with a fur collar and a chain belt. The lighting is dramatic, highlighting her features and the texture of her clothing.

CGG

漫画人物技法讲座

Krenz 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

CG漫画人物技法讲座 / 钟国勋编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2010. 11
ISBN 978-7-115-23925-9

I. ①C… II. ①钟… III. ①漫画: 人物画—计算机辅助设计—图形软件, Photoshop IV. ①J218.2-39②TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第179688号

内 容 提 要

本书由活跃于游戏、轻小说、动画角度设计的插画师 Krenz 撰写,他在书中分享了自己的创作心得与绘图技法,无论是细腻唯美的女孩、英勇冷酷的战士,还是奇幻神秘的精灵,在他的画笔下都栩栩如生。

本书收录了 30 个与色彩、光影、结构、透视、质感等主题相关的技巧,辅以图片带领读者从中尝试创作一些从未想过,甚至从未试过的画法,张张都能牵动你的感官享受。本书还介绍了如何巧妙运用 Photoshop 掌握构图要领,对于构思、线稿、上色等技法,都有完整的教学步骤。书中通过商业实例来示范如何按照客户提供的设定安排角色,并说明接案的流程及注意事项,人气角色就在你的笔下诞生!书中还提供了草图与线稿,读者可以一起跟着描绘练习,激发你的创意,体验动漫风潮。

本书适合入门级动漫爱好者,以及希望学习多种插画风格,掌握完整 CG 技术的爱好者阅读。

版 权 声 明

本书为台湾精诚资讯股份有限公司悦知文化授权人民邮电出版社出版。此中文简体字版本仅限在中华人民共和国境内(不包括香港、澳门特别行政区及台湾地区)印刷、发行及经销。

本书原版权属精诚资讯股份有限公司悦知文化。

版权所有,侵权必究。

CG 漫画人物技法讲座

-
- ◆ 编 著 Krenz
责任编辑 俞 彬
 - ◆ 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>
北京画中画印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 9
字数: 374 千字 2010 年 11 月第 1 版
印数: 1-4 000 册 2010 年 11 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2010-4744 号

ISBN 978-7-115-23925-9

定价: 39.00 元

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

推荐序

画图非难事，
有方法——就会有办法。

画图对于一般人来说，是一种嗜好，如果有一天想迈向专业之路，却不知从何着手而感到苦恼与困难重重。我个人从事卡通专业已有 20 余年的经验，在学习的过程中，得到了很多前辈及外国专业人士的指导，从中感受到绘画的本质除了努力，最重要的是要找到方法，这个方法应具有共通性，而非局限在一个点上。

上色是作画的魔术师，以颜色、立体感以及质感充分地表达出线稿的生命力，更重要的是用什么方法来解决对上色的疑惑，本书将从概念入门，涵盖作者习画心得，以及实战经验的示范，通过对重点的整理归纳，相信许多初学者都能从中获得解决之道！

在我的学生中，国勋是一位对画图执着且努力的学生，从学习过程中，能够感受到他对画图的全神贯注，总会去思考用什么方法可以使自己更进步，不断地练习与成长，且乐意与他人分享。

在进入计算机化的时代后，作画方式相对地也有所变更，这次他将个人的心得集结成书，并将传统观念带入 CG 的表现方式，相信借由国勋的经验分享，必定能协助创作者找到方法与办法，让每个人更容易创作出满意的作品。

前宏广构图指导/现任河马画室导师

孙佳麟（河马）

老师仅仅是帮孩子开了扇门，
门后的路必须靠自己探索。

广义的插画包括了广告、漫画、卡通等，所有文字以外被视觉化的形式，都可称为“插画”。与其他的艺术工作者相比，插画家是比较艰辛的。记得我在纽约的那几年，可以开心地创作，还可以承接些插画的工作，不但在创意上多了些尊重，实质的财务回馈也还不错，由于经济规模与艺术认知上的差异，回国后倒没想过要以插画为职业，能“坚持”走插画这条路是件不容易的事，如今欣见国勋能有这份坚持而走出一条自己的路，令人感到开心。

现今，数字绘图相关的图书颇多，却少见插画工作者投身于教育层面的剖析。这本书从国勋近几年的数字绘图作品为出发点，涵盖插画所具备的色彩、透视、光影与质感主题，并探究许多创作过程的想法与技巧分享，也惊喜于他的创作多样化；同时，如今数字化的时代，除了课堂上所教授的训练以外，以他的自我学习过程，以及这几年与国外客户合作之实务经验，通过深入的图文分享，能让有兴趣朝这个领域发展的年轻学子们更进一步了解其中的含义。

在我教学的过程中，常说教学是良心事业，老师在教学过程中，仅仅是帮助孩子开了扇门，门后的路必须靠自己探索。身为教育者，最欣喜见到学生们多年后坚持理想，开创出自己的一片天，欣闻国勋即将出书，并接受邀约为他写序，欢喜分享并祝福他。

元智大学资讯传播学系/助理教授

许明洁

序

接到出版社的邀请，开始规划内容，原本预计半年要完成的书，却花了将近一年的时间才完成，都是因为我写作的进度延后了。所以，在序言的开头，我必须先反省并承认一事实：我把写书这件事情看得太简单了！等到真正开始写的时候，才发现要把“知识”转换成正确的文字传达给读者是多么难的一件事（鞠躬忏悔）。

在规划目录时，我心中有很多疑问：我应该写些什么？我该怎么写才能清楚传达我的意思呢？这点让我很苦恼，因为我一直不是很擅长文字，我所会的东西足够教人吗？问题找不到答案，所以进度始终停滞不前。于是，我向许多朋友和老师请教，也得到了很多建议，其中一位老师是这样说的：“你不可能把所有的观念都塞进一本书，既然你擅长的部分是上色，不如把重点放在色彩。”这段话让我对整本书的概念有了初步的轮廓。

本书分成两部分，前半部是上色时应具备的观念。在我刚开始画图的时候，对上色没什么概念，但是在学习过程中，通过理论、实务练习归纳了一些原则，让我在创作时可以根据这些原则找到作画的方法。所以，我将上色分成了3个章节——色彩、光影和质感，并将我所观察到的规则分别整理至其中。刚开始接触这些规则时，感到困惑是一定的，但是，如果对这些原理能有所了解，绝对有助于我们在作画时的判断，对于日后作品的检讨与思考，也能掌握改进的方向。

后半则与读者分享我自己的绘图过程，当我在看别人的作画过程时，经常可以发现一些自己没试过，甚至是从来没想过的画法，这些都是我在新创作时，可以拿来尝试的材料。所以，读者也应该能透过我的绘图过程得到一些新的想法吧？

我在这本书里很少介绍软件的功能，而书中提到的软件功能，多半在其他绘图软件中也能找到相对应的选项，不管今天是否使用 Photoshop、Painter 或 SAI，都可以做出相同的效果。因此，请不要被我所使用的软件所迷惑！工具不会影响创作的本质，只有操作顺手和不顺手、熟悉与不熟悉的分别，真正决定作品好坏的关键是色彩、构图、美感等观念性的东西。

我的一位老师曾说：“画图不难，只是要找对方法。”

希望这本书能够为大家提供一些“方法”与“想法”。

最后，在此向提供我意见的老师与朋友、鼓励我的读者、给我机会的出版社，以及一路支持我画图的父母献上感谢，因为有你们的支持，才有这本书的诞生，谢谢你们。

Krenz

目录 CONTENTS

观念篇

① 上色 COLOR

赋予画作情感的传达。

-  01. 色彩 .012
-  02. 色相环 .012
-  03. 色彩的意象 .013
-  04. 色温 .015
-  05. 色彩的对比特性 .017
-  06. 配色的类型 .018
-  07. 辐射着色 .022
-  08. 混色 .025
-  09. 调子 .026
-  10. 色相变化 .028
-  11. 有活力的过渡色 .031
-  12. 配色规划 .032

② 光影 LIGHT/SHADE

取胜关键在于光线。

-  13. 结构 .036
-  14. 透视 .038
-  15. 利用透视描绘
建筑物的练习 .040
-  16. 几何体的光影 .041
-  17. 表现正确的明度 .042
-  18. 阴影的描绘 .043
-  19. 打光 .045
-  20. 打光的过程 .048
-  21. 脸部打光 .049
-  22. 空气远近法 .051
-  23. 光影规划 .053

③ 质感 TYPE

充满存在感的重量。



24. 反射 .056



25. 透明度 .058



26. 肌理 .061

实战篇



27. 绘图工具与作画环境 .064



28. 笔触层叠法 .065



29. 橡皮擦消去法 .067



30. 灰阶染色法 .068

实战范例



01. Sweet Girl

嬉哈女孩 .070



02. Disaster Hero

灾难勇者 .086



03. Reading

窗边光影女孩 .106



04. Travel with Cat

和猫去旅行 .121



Example —— 范例下载

本书提供草图让你一起跟着描绘练习，还有作画过程的影片，请至悦知网站下载，而且会不定期更新喔！

<http://www.delightpress.com.tw/bookOthers/sknm00012/cg.html>

还可以访问人民邮电出版社网站www.ptpress.com.cn/Resources.aspx 下载相关资源。

观念篇

chapter——赋予画作情感的传达

- 1——上色
- 2——光影
- 3——质感

“画图不难，只是要找对方法”，先打好绘画的基础，才能在绘图过程中掌握方向，本篇分为3个部分：上色、光影、质感，分别为读者做详尽的说明。



Colour

CONCEPT CHAPTER

1

上色

谈到上色，我认为可以将其简要分为3个部分：色彩、光影与质感。刚开始学上色时，其实并没有意识到这些元素的存在，但通过长时间的观察、练习和思考，慢慢地，开始会在作画时注意到这些以前从不曾发现的细节，而我也发现其实通过观察所学习到的东西，是有理论可循的，今天这本书，是我将我所学到的技法与经验，回头寻找理论的印证后，整理出来分享给对绘画有兴趣的读者。

一开始接触这些知识时，感到困惑是一定的，但是，如果对这些原理能有所了解，绝对有助于我们在作画时的判断。对于日后作品的检讨与思考，也能掌握改进的方向。

我的一位老师曾说：“画图不难，只是要找对方法。”

希望这本书能够为大家提供一些“方法”与“路径”。



01. 色彩

色彩与我们的生活息息相关，也是绘画很重要的一环，这里将用大量的图示介绍色彩的属性、意象、色温、配色方法等，首先，我们先来认识一些与色彩学相关的名词。

色彩的三要素如下。

色相 (Hue)

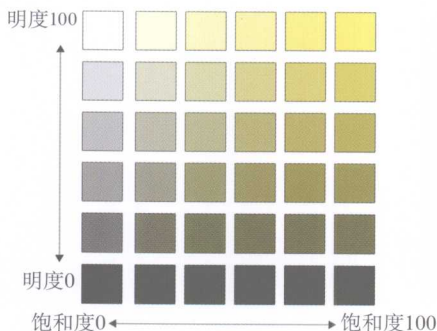
色彩的另一个名称，指不同的颜色，如黄色、红色、蓝色、绿色等，而红 (Red)、黄 (Yellow)、蓝 (Blue) 是色彩的母色，也就是俗称的“三原色”。

明度 (Value)

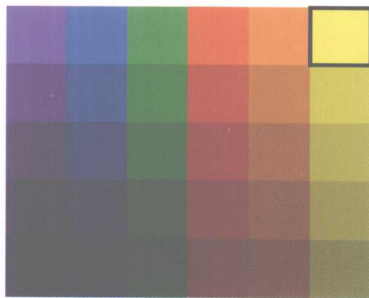
指色彩的明暗程度。色彩的明度越低，越接近黑色；明度越高，越接近白色；在不同的色相中，黄色是明度最高的颜色。

饱和度 (Saturation)

色彩的含量。饱和度越高，颜色越鲜艳，无饱和度即为灰阶。



• 明度与饱和度的关系 (以黄色为例)



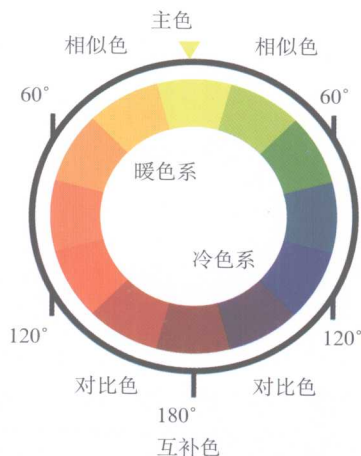
• 混入同样比例黑色的不同色相中，黄色是明度最高的颜色

02. 色相环

在色彩系统中，将主要的表现色彩依相似至互补的顺序排列为环状，我们将它称为“色相环”。

在此介绍的是现代色彩学之父伊顿 (Johannes Itten) 所制定的十二色相环。







十二色相环以黄、红、蓝三原色，与三原色互调的橘、绿、紫，以及三原色和橘、绿、紫互调的黄橘、黄绿、红橘、红紫、蓝绿、蓝紫等 6 种颜色组成。相邻 $30^{\circ} \sim 60^{\circ}$ 之间的颜色为相近色， $120^{\circ} \sim 150^{\circ}$ 的颜色为对比色，而直径面对的两色为互补色。



03. 色彩的意象

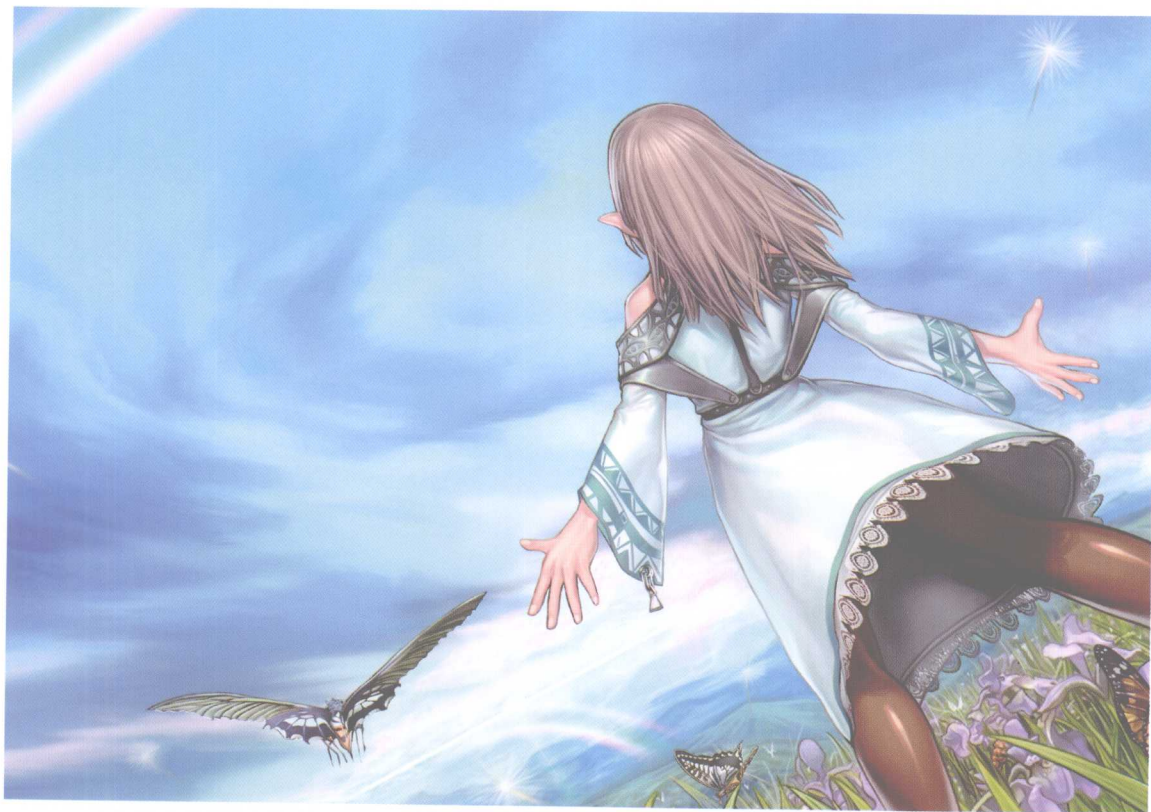
在配色前，我们要先思考这张图你想带给人们什么样的感觉，再选择适合的色彩意象作为主色调。因此，认识色彩所呈现的意象是了解配色的第一步。

以下是个简单的列表，当然各个颜色所带给人的意象不只这些，其余部分读者可自行上网搜索关键字“色彩意象”，就可以找到很多资料！在此就不多做介绍了。

红		热情、危险
橙		温暖、积极
黄		光明、注意
绿		和平、希望
蓝		自由、忧郁
紫		高雅、神秘



• 为了呈现在密室内占卜的神秘，我用了大量的紫色



- 以上两张图片虽然都以蓝色为主色，但是因为明度与饱和度的不同，反而创造出相反的气氛，明亮的蓝色带来自由辽阔的感觉，深蓝色却有种深邃忧郁的气氛

04. 色温

色温是指在不同能量下，人类眼睛所感受到光波的颜色变化。姑且可以将其想象成环境光的颜色，例如，早晨的阳光会带点浅蓝色，火柴或蜡烛的光较偏红色，以及偏黄的月光等。当我们在上色时，应该先想象人物是处在什么样的环境，而周围有着什么颜色的光，做好色温的规划之后，再配合色彩意象的概念，才能营造出适当的气氛。

印象派大师莫奈的系列作品《鲁昂大教堂》描绘同一个场景在不同时间点的变化，这就是色温概念的最佳范例，利用同一个场景，不同的时间点，不同的用色，传达出完全不一样的感觉。

不同时间与光源的色温

深夜	● / ●	蓝色、蓝紫色
日出	● / ● / ●	黄色、金黄、橙黄色
早晨	●	浅蓝
中午		接近白色
傍晚	● / ● / ● / ●	黄、橘、紫红、红色
阴雨天	●	偏灰
日光灯	● / ●	绿、蓝绿
黄灯泡	● / ● / ●	黄、金黄、红
闪光灯		白
月光	●	黄



• 如图，同一个场景采用不同的色温，带来不一样的感觉



• 黄昏时的色彩以黄、橙、紫为主



• 黄灯泡产生黄、金黄色的光



• 早晨的色彩，带点浅浅的蓝



• 阴天时，整个画面的饱和度降低，带一层灰色



• 日光灯管下，物体会带着微微的青色



• 舞台灯光则会带点沉稳的黄