

故事漫画 的创作艺术

——《小明的梦境》漫画设计

杨维抒 著

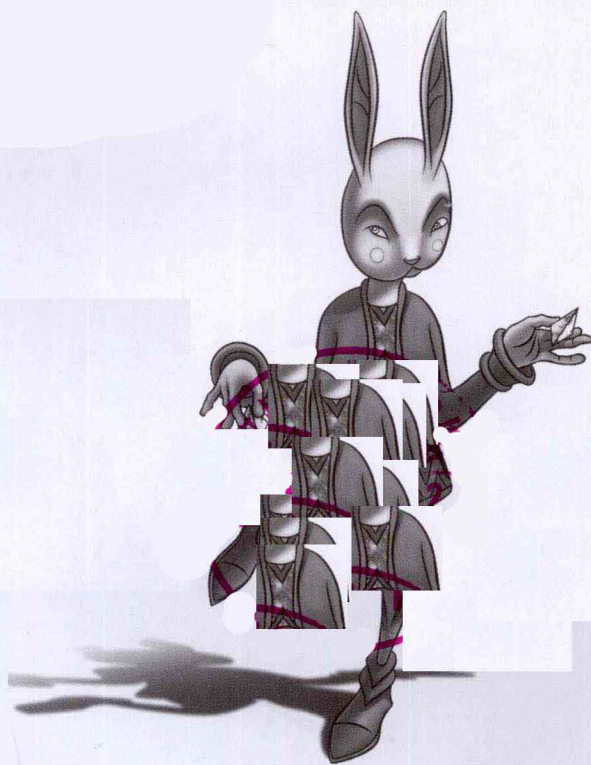


清华大学出版社

故事漫画 的创作艺术

——《小明的梦境》漫画设计

杨维抒 著



清华大学出版社

北京

内 容 简 介

本书以《小明的梦境》漫画故事为蓝本,主要介绍了漫画项目的创作流程,详细地展示了故事角色与场景的前期创作构想和后期制作过程,为读者学习数字绘画和动画创作提供了大量的人物造型设定和场景设定。

全书分为角色与场景艺术设定两部分。角色设定部分详细地介绍了漫画故事中的角色创作实例、创作思路以及角色的表情特征和动作;场景艺术设定部分介绍了故事中主要场景的创作实例、创作思路以及制作过程,如主要场景画面中的模型、灯光、空间、气氛的创作技术。

本书主要面向动漫相关专业的学生以及广大的漫画设计爱好者。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

故事漫画的创作艺术——《小明的梦境》漫画设计 / 杨维抒著. —北京:清华大学出版社, 2010.12

ISBN 978-7-302-23659-7

I. ①故… II. ①杨… III. ①漫画—创作方法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第160435号

责任编辑:帅志清 张 弛

责任校对:袁 芳

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦A座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市溧源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:12.5 字 数:328千字

版 次:2010年12月第1版 印 次:2010年12月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:40.00元

产品编号:035610-01

目 录

第1章 写在前面	1
----------	---

第2章 “小明的朋友”角色插画创作实例	3
---------------------	---

第3章 故事创作	15
----------	----

第4章 “小明的梦境”故事漫画	24
-----------------	----

第5章 故事角色设定	30
------------	----

第6章 故事场景设定	103
------------	-----

第7章 玩具车道具创作实例	170
---------------	-----

第1章 写在前面



我绘画纯属偶然，在绘画之前一直在搞设计，那时候也没想要画。我的一个朋友喜欢看插画，整天在各大网站间收集图画，然后就传给我一些好看的，在这样的熏陶下，越来越有想绘画的冲动，后来就画了一幅角色给她看，她觉得挺好，还问我谁画的，我随便说了一个名字，她真去搜索了，当然也没有找到。后来我继续画了一些角色，同时也开始构想一些故事，当脑子里面全是故事的时候，我就把设计的事情暂停了。现在回头看，这是正确的决定，画到今天真是因为喜欢绘画，因而投入到了绘画创作中。

绘画是一个持续修炼的过程，绘画的时候，手会依靠意识不断地变换线条、颜色、虚实等内容。绘画是和自己和自己的博弈，随时都需要决定画面的走向，大脑也随时转动，如果一幅画要画几天几夜，大脑也会跟着动几天几夜，我觉得这一过程很愉快。

有两方面的因素影响了我的创作方向，一方面是教育背景，我最后的专业是多媒体设计，学习的主要内容就是影视动画，主要针对商业方向，没有太多的原创学习。另一方面是我在学校的研究方向。在绘画之前我的研究方向是视听语言，还写了一本书，名为《电影艺术文化》（清华大学出版社出版）。写这本书的时候看了大量的电影和电影理论，书出版以后还觉得将来自己就是要写书了，现在觉得这是挺傻的一个想法。看了大量的电影后，发现自己最喜欢的导演是大卫·林奇、昆汀、三池崇史这几位 Cult（邪典）大师，他们的电影中的离奇情节、多线手法、事件的偶然和无意义的变现，都深深地影响了我。如果我想拍部电影玩玩，就会按 Cult 的理念来拍，现在绘画也受到其很多影响。出于设计的角度，在绘画里，我还是着力于角色和场景的造型，这样使绘画感更轻松一些。受 Cult 的影响，画面中少了一些深刻的东西，脱离宏大的呈现，更集中于形态和事件。

我画的这个故事是一个童话故事，融入了一些魔幻的元素，目的是使这个故事显得更深沉一些。我并不觉得童话故事就是幼稚的，比如宫崎骏的童话故事。宫崎骏已是一位近七十岁的老人，还一直在创作童话故事，而且每个故事都让人回味无穷。

第2章 “小明的朋友” 角色插画 创作实例



2.1 “小明的朋友”角色插画介绍

“小明的朋友”角色插画主要是运用卡通绘画的方式来表现，如下图所示。画面主要表现两个方面，一个是角色的性格，另一个是角色间的空间关系。



“小明的朋友”角色插画

角色的性格主要通过人物的表情和动态来体现，比如前面的猫朵朵，这是一个反面角色，其性格狡猾、残忍，因此它的面部表情和动态表现得比较紧张、可怕；猫朵朵右后方是主角小明，他的性格天真、贪玩，因此他的表情和动态都显得轻松，他倒立着，一副欢笑快乐的样子。

角色之间的空间关系主要是通过角色的站位和角色的形体来体现的。在站位方面，猫朵朵站在最前，后面是丁云和小明，巴灯站在最后面。在形体方面，巴灯是最胖和最高的，放在了最后面，其他三个角色的形体差不多，通过体形的差别比较，可以增加画面的趣味感。

2.2 创作方式

这张画的创作方式是画纸手绘结合计算机绘画。画纸手绘过程主要是创作前期的工作，包括画面草图和素描两项工作；计算机绘画过程包括上色和细节刻画这两个工作。在实际的

创作中,也有许多创作者是直接用来计算机来进行画面草图和素描的工作,选择什么样的绘画方式取决于创作者自己的绘画习惯。

在计算机绘画阶段所使用的硬件是数位板画笔,数位板画笔可以像真实的画笔一样在软件中进行绘画。软件采用 Adobe Photoshop CS4,这是一个广泛用于设计和绘画领域的优秀软件,这个软件的操作非常便捷而且功能强大。下面将具体介绍插画创作的各个步骤。

2.3 “小明的朋友”角色插画创作流程

“小明的朋友”角色插画创作流程分为铅笔起稿→计算机线稿→加入纹理→上色→刻画→深入刻画与调整,六个环节。各个环节的主要步骤画面如下所示。



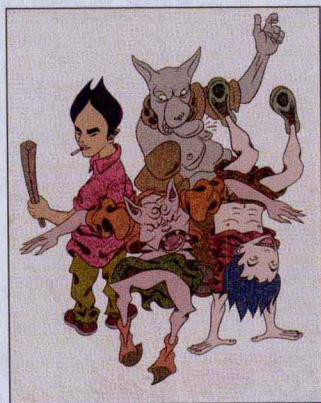
铅笔起稿



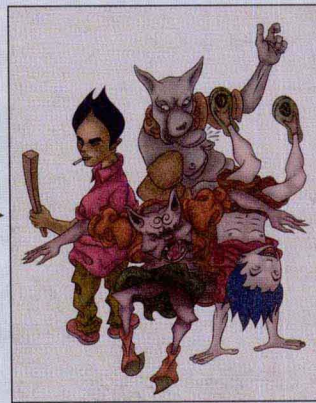
计算机线稿



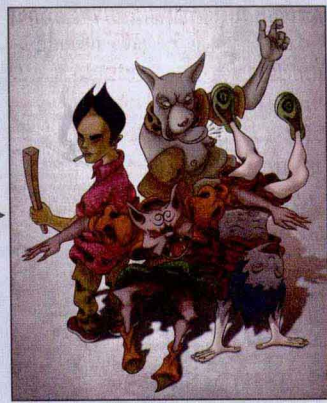
加入纹理



上色



刻画



深入刻画与调整

2.3.1 铅笔起稿

铅笔起稿包括起稿、素描两个阶段,此环节的主要目的是找到合理的构图形式来表现画面的内容。

1. 起稿

首先使用铅笔在 A4 纸上绘制画面的草稿，草稿的目的主要是寻找合适的构图方式，安排好人物之间的位置关系以及人物与环境 and 道具之间的关系。草稿的线条不用画得太工整细致，只要交代清楚人物位置关系即可（见下图）。



起稿

2. 素描

素描是在起稿的基础上对画面进行更深入的提炼，将角色形象更细致的轮廓线条以及角色形象的素描关系体现出来（见下图）。素描的作用在于设定光的照射方向，能够确定出角色形象之间的明暗关系，突出角色形象的立体感。“小明的朋友”这幅插画设定的光照是从左到右，这样的照射将在画面右下方产生投影。



素描

如果创作者习惯直接在计算机上起稿和素描，可以直接在 Photoshop 中建立新的文件，设置好画笔效果，直接在画布区域绘制即可。

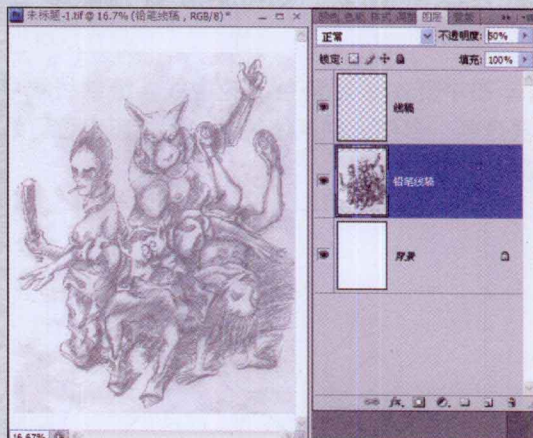
2.3.2 计算机线稿

计算机线稿包括导入铅笔素描稿→设置画笔→绘制卡通形象→绘制暗部排线四个阶段。这个环节的主要目的是运用软件将角色形象的轮廓表现出来。

画面的风格是非写实的卡通形象类型，因此形象的线稿就显得比较重要。在此类画面中线稿相当于画面的骨骼，色彩是依附于线条的。在绘制线稿中需要注意的是用线的粗细、穿插、间距来体现出角色形象。

1. 导入铅笔素描稿

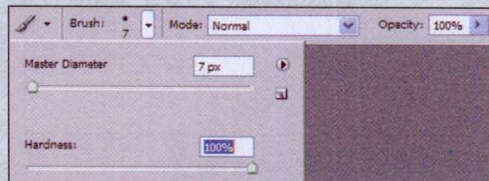
首先新建一个 2000×2829 像素，精度为 72dpi 的文件，然后新建一个图层，命名为“铅笔素描稿”，将扫描进计算机的铅笔素描稿放进该图层，把图层透明度设为 50%。然后再建立一个新的图层，并命名为“线稿”，见下图。



线稿图层

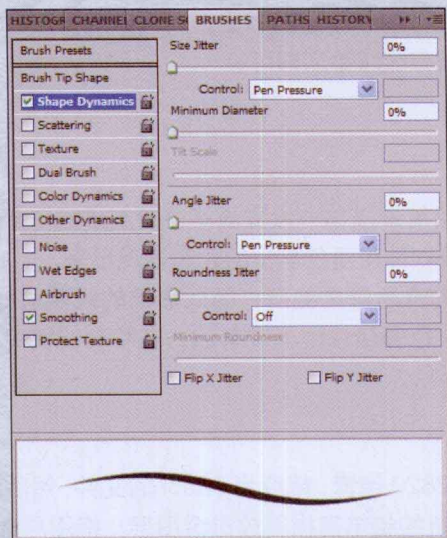
2. 设置画笔

在工具栏中选择画笔工具，在公共栏中将画笔大小（Master Diameter）设为 7px，硬度（Hardness）和透明度（Opacity）设为 100%，见下图。



画笔设置

在画笔面板中选择“形状动态（Shape Dynamics）”选项卡，将“最小直径（Minimum Diameter）”参数设置为 0%，设置为 0% 后笔触的两端将变尖，在绘画的时候线条的起始和结束位置比较细，中间则较粗，见下图，其他的参数也设置为 0%。



画笔面板

3. 绘制卡通形象

选择线稿图层，在画布中开始绘制角色的轮廓线。绘制线稿中需要注意用线的粗细、穿插、间距关系，运笔要流畅、自然，在画好线稿之后将超出位置的线条用橡皮擦工具擦除即可，绘制的结果见下图。



角色的轮廓线

4. 绘制暗部排线

由于排线起到辅助造型的作用，因此线条要细于轮廓线，由此将画笔大小设为 5，硬度和透明度设为 100%。然后在角色衣物转折较深的位置画上排线，排线可以增加角色的装饰感和体积感，见下图。



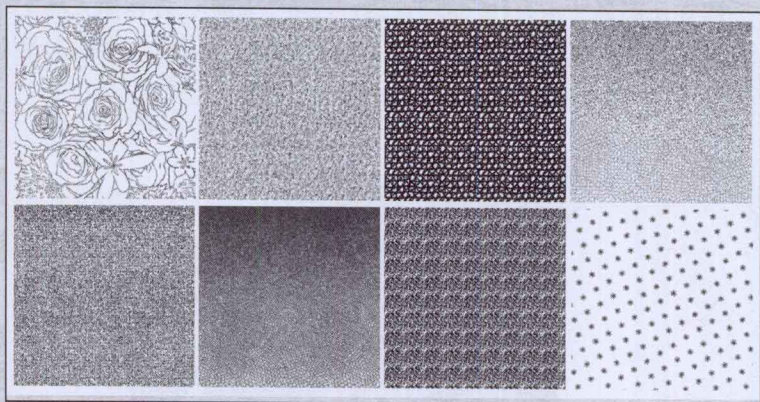
角色的暗部排线

2.3.3 加入纹理

加入纹理包括准备材质和添加材质两个阶段，其主要目的是通过添加合理的衣物材质丰富角色形象，增加角色之间的空间层次。

1. 准备材质

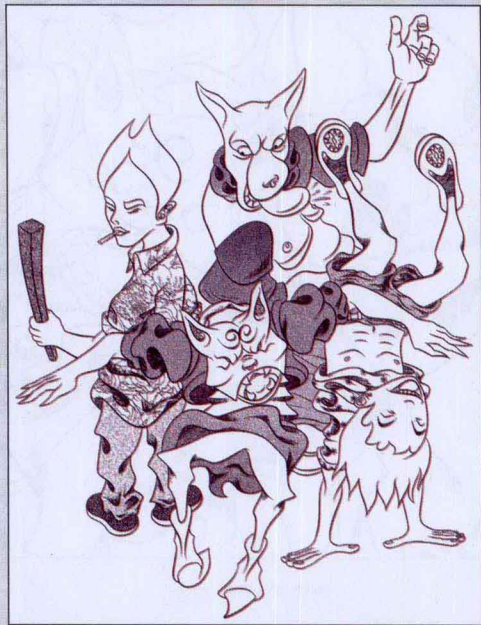
角色的衣物材质可以按照角色的性格来进行选择，比如丁云这个坏孩子，他的上衣材质就是花朵的线条纹，看上去显得比较艳丽；而小明的上衣使用的是星形花纹的材质，看上去显得活泼、快乐，巴灯和猫朵朵的衣物使用的是比较细密的花纹，显得比较深沉（见下图）。



角色的衣物材质

2. 添加材质

新建一个图层并命名为“材质”，然后使用魔术棒工具在“线稿”层选择合适的轮廓，再回到“材质”层将合适的材质图片添加进去。下图为添加后的效果。



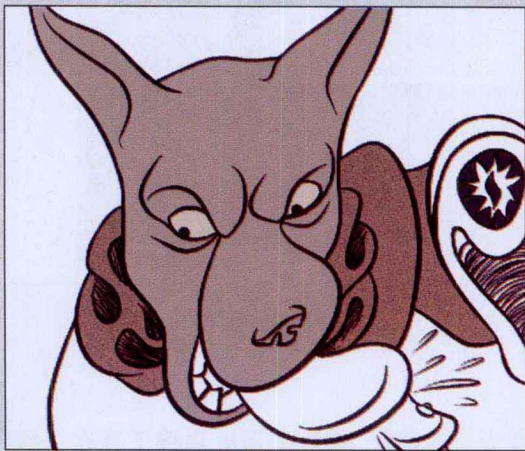
添加材质后的角色

2.3.4 上色

上色包括填充基本色以及添加背景两个阶段，其主要目的是通过为各个角色赋予色彩来确定画面的颜色基本关系，为下一步的刻画过程做好准备。上色时应该做到合情合理，在整体统一的情况下又有变化。“小明的朋友”的画面风格是卡通类的，因此色彩关系比较强烈，有红、蓝和红、绿的对比，虽然颜色对比较强烈但是颜色的纯度不高，因此显得比较和谐。

1. 填充基本色

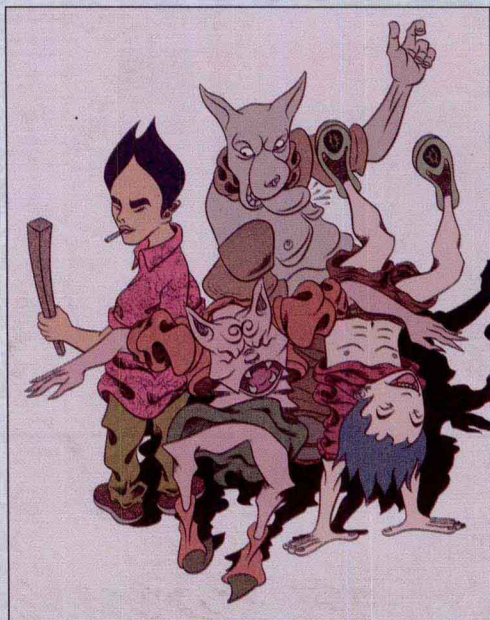
新建一个图层并命名为“色彩”，然后选择“线稿”图层，使用魔术棒工具在画布中选择轮廓区域，选择好之后，挑选合适的色彩，回到“色彩”图层中，将各颜色填充到所选择的轮廓中。添加后的结果见下图。



填充基本色

2. 添加背景

当各个角色都有了色彩之后，白色的背景就显得比较空洞，这时候可以为画面先添加一个背景色或者背景画面。这个背景色或者背景画面是暂时的，在绘制完画面的主要形象之后还需要调整（见下图）。



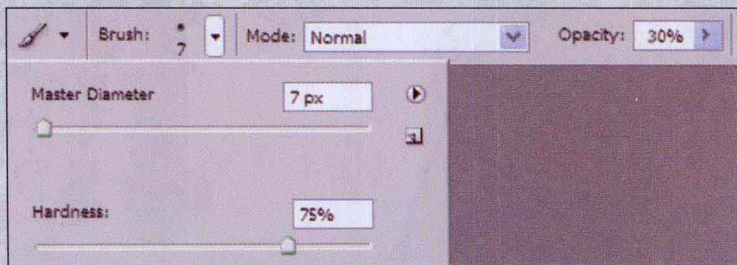
添加背景后的画面

2.3.5 刻画

刻画包括设置画笔→设置色彩→绘制角色形象的明暗→深入刻画四个阶段，其主要目的是运用画笔为各个形象铺上整体的大调子，使角色的立体感更加明显，角色的形象更加生动。注意在刻画画面的时候是按照铅笔素描稿所设定的光照方向来进行的，在这个统一的光照方向下，将角色的明暗关系表现出来。

1. 设置画笔

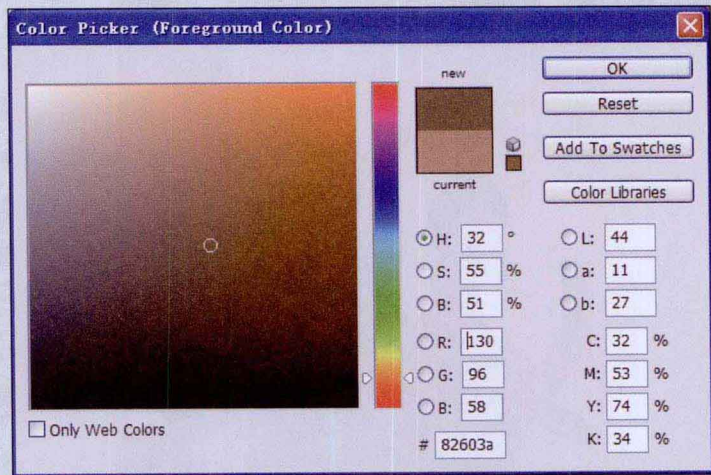
在工具栏中选择画笔工具，在公共栏中将画笔大小设为 7px，硬度设为 75%，透明度设为 30%，见下图。这样的设置将画笔的硬度和透明度降低，可以使绘画笔触产生透叠融合的效果，绘画效果将更加柔和。



设置画笔

2. 设置色彩

在工具面板中单击前景色按钮，打开拾色器面板，如下图所示。由于下一步是对角色进行暗部的刻画，因此要选择一个比画面基本色更暗的颜色来刻画。



拾色器面板

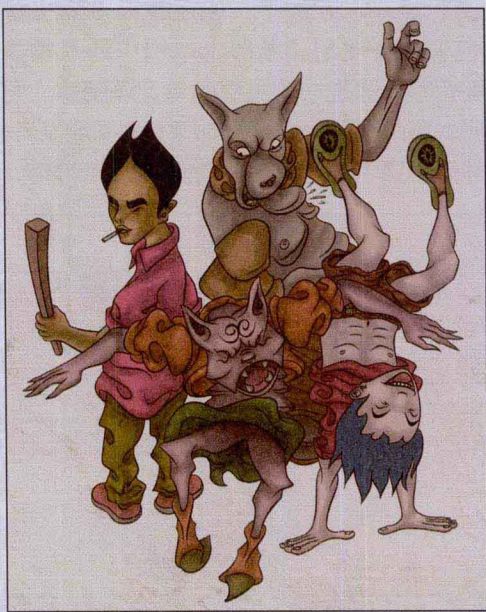
3. 绘制角色形象的明暗

按照人物的面部结构，快速地运笔绘制出角色的明暗关系，如下图所示。这个阶段的目的在于铺开整个画面的明暗关系，使各个角色形象处在同一种光照下，因此运笔要简洁、快速，不要拘泥于局部的细节，在绘画的时候注意运笔要按照事物的形体结构来进行。



快速绘制后的明暗效果

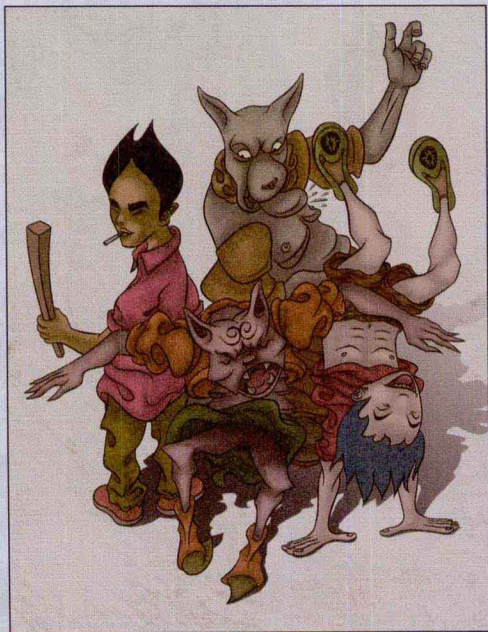
在快速地绘制明暗关系后，完整的画面效果如下图所示。在画面中，色彩的基本明暗关系和结构关系已经初步地体现出来，然后在此基础上可进行更加细致的刻画。



快速绘制后的整体效果

4. 深入刻画

在初步的明暗关系和结构关系刻画后，可进行更加细致的刻画，将明暗过渡刻画得更加细腻自然，将明暗的对比关系画得更强烈。根据光源的照射方向来绘制投影，绘制之后对投影进行虚化，以增加画面的虚实对比，可以通过模糊滤镜中的高斯模糊来处理，如下图所示。



绘制投影后的效果