



纵横中文网
zongheng.com



漫域
www.corticyu.com



联合推荐

漫画梦工厂 3

自由表现篇

酷漫联盟 / 编著

“漫画梦工厂”
第三弹!

重点的漫画技法解析
精彩的漫画章前故事
搞笑的漫画情节设计
拓展式漫画贴士点评



律师声明

北京市邦信律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

短信防伪说明

本书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-59521012
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

漫画梦工厂.3,自由表现篇/酷漫联盟编著. —北京:中国青年出版社,2010.10

ISBN 978-7-5006-9511-0

I. ①漫… II. ①酷… 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170684号

漫画梦工厂③-自由表现篇

酷漫联盟/编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：唐丽丽 庞倩倩 王 颖

封面制作：刘晓颖

印 刷：中国农业出版社印刷厂

开 本：787 x 1092 1/16

印 张：12

版 次：2010年10月北京第1版

印 次：2010年10月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9511-0

定 价：28.00元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体

封面：方正兰亭系列、方正韵动系列



漫画町

3

自由表现篇

酷漫联盟 / 编著



相信下面这几位大家
已经再熟悉不过了!



小岸老师

年龄：24岁

身份：自由漫画家

性格：幽默搞笑、有些神经质，
但很有耐心。

最喜欢吃的食物：红烧海鱼面

最不喜欢做的事：打扫房间。



卡瓦伊大叔

年龄：33岁

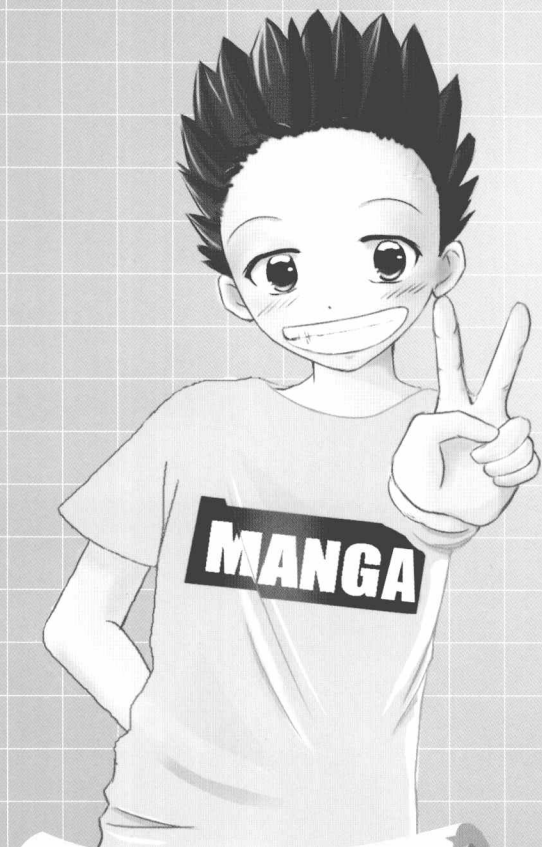
身份：漫画梦工厂生活助理

性格：有点幼稚，喜欢可爱的东西。

最喜欢做的事：煮红烧海鱼面。

最不喜欢的事：被当作临时模特。

最头痛的事：目前仍是单身。



炭炭

年龄：13岁
身份：初中二年级学生
性格：调皮，喜欢搞笑。思维跳跃，总会有很多稀奇古怪的想法。
最喜欢做的事：捣蛋



卡卡

年龄：11岁
身份：小学六年级学生
性格：乖巧，认真。很多时候都会被好朋友炭炭“气”到无语。
最头痛的事：被炭炭笑话。

全家福

茄子!





什么?
岌岌的
作品在
漫画杂
志上刊
登啦!

不信吗? 拿去
看看吧! 这个世
界没有不可能
的事!



伟大的漫
画家, 今
日之星再
升起!



我看看
嘛! 在
哪里?



目录 Contents



LESSON 1 如何表现出生动的人物

1 人物的镜头表现	12	3.4 凶残人物的表现	38
1.1 机位的变化	12	3.5 单纯人物的表现	41
1.2 景别	15	3.6 神秘人物的表现	44
2 塑造真实存在的人物	17	4 用背景渲染人物的心理	47
2.1 面部的光影	17	4.1 用对比强烈的背景表现夸张激动的心情	47
2.2 身体的光影	21	4.2 用华丽的背景来表现浪漫开心的心情	48
2.3 衣服的光影	25	4.3 用暗沉的背景来表现消极平淡的心情	49
动手画画!	28	动手画画!	50
3 让人物出神入化	29		
3.1 邪恶人物的表现	29		
3.2 正义人物的表现	32		
3.3 怯懦人物的表现	35		



LESSON 2 绘制多人组合

1 情侣	54	4 朋友	66
1.1 情侣间的细节表现	54	4.1 二人构图	66
1.2 适合情侣的各种构图	56	4.2 三人构图	67
动手画画!	57	4.3 多人构图	68
2 家人	58	动手画画!	69
2.1 家人的特点	58	5 对手	70
2.2 不同家庭气氛的表现	59	5.1 对峙关系的表现	70
2.3 灵活的家庭组合构图	60	5.2 打架时的表现	71
动手画画!	61	5.3 不同对手的表现	72
3 师生	62	6 敌人	73
3.1 师生关系的表现	62	6.1 道具的表现	73
3.2 不同的师生表现	63	6.2 描绘敌对双方的构图	74
3.3 古代师徒的表现	64	6.3 敌对双方在分镜中的表现	75
动手画画!	65	动手画画!	76



LESSON 3 到户外写生去

1 让人物畅游大自然	80	2 渲染场景的自然景物	104
1.1 山野	80	2.1 云	104
1.2 岩洞	84	2.2 树	106
1.3 河流	88	2.3 石	108
1.4 湖泊	92	2.4 火	110
1.5 大海	96	2.5 雨	112
1.6 沙漠	100	2.6 雷电	114
动手画画!	103	2.7 星空	116
		动手画画!	118

LESSON 4 漫画网点大攻略

1 贴网点需要的工具及使用方法	122	5 刮网	139
2 网点纸的种类	126	5.1 刮网的基本技巧	139
2.1 灰网	126	5.2 刮网的特殊效果	141
2.2 花网	127	5.3 滤镜效果	145
2.3 背景网	127	5.4 云彩	147
3 贴网点的基本流程	128	5.5 实例1	149
4 网点纸的重叠	132	5.6 实例2	151
4.1 基本原理	132	动手画画!	153
4.2 实例1	134	6 最终处理——修白	154
4.3 实例2	136	6.1 基本技巧	154
动手画画!	138	6.2 实例	156
		动手画画!	158



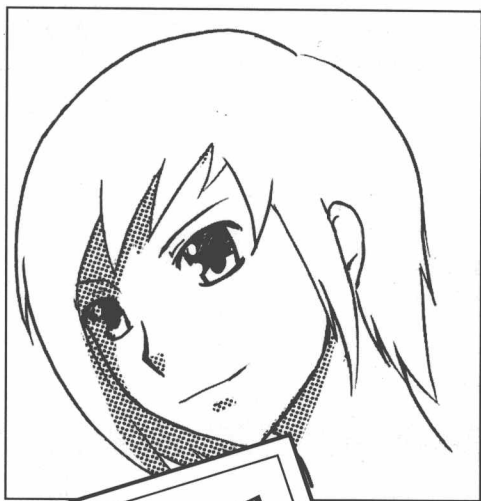
LESSON 5 为漫画上色

1 用于上色的软件及工具	162	动手画画!	178
1.1 用于上色的软件	162	2.3 涂出多彩的服饰	179
1.2 用于上色的工具	163	动手画画!	187
2 给人物上色	164	3 给背景上色	188
2.1 给人物的面部上色	165	动手画画!	192
动手画画!	172		
2.2 绚丽的头发	173		

LESSON 1

如何表现出生动的人物

让人看了之后就能记住的漫画不仅要有让人感兴趣的故事情节，还要有极具魅力的人物设计。怎样能够使漫画中的人物更加生动呢？需要用不同角度的镜头、光影以及生动的动作来表现。接下来，就跟着小岸老师来学习各种使人物更加生动的表现手法吧！



Vivid Character



这天，师徒三人看了一场电影……

唧唧
咕咕
……

唧唧
咕咕
……

看完电影后，三人被电影的主角深深地吸引了……

真希望
我的漫
画也能
画出这
么美的
角色！

我以后也要塑
造出这种个
性的角
色！

哈哈，
我将来也
能画出这
样帅气的
角色！

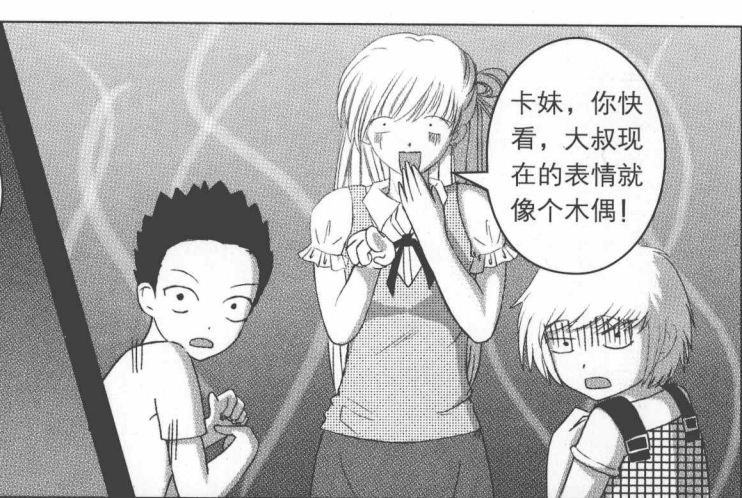
呵呵，想要画
出这么个性鲜
明的人物，还
要继续努力哦。

两小时后……

木偶？人？

为什么我画
的人物一点也
不像电影里那
样生动呢？

那是因为没有
表现出他们的
存在感和性格
特征哦。



自从小岸对大叔说了涨工资后，他再也没有回来……

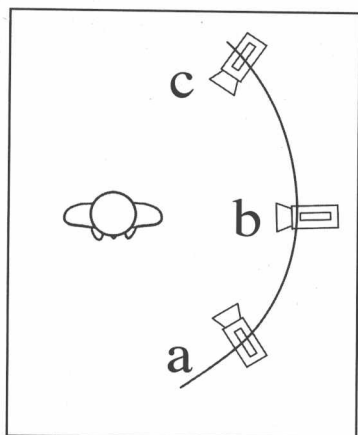


1. 人物的镜头表现

1.1 机位的变化

1.1.1 机位的旋转

机位的旋转是指摄像机保持一定的水平位置，以人物为中心旋转移动的拍摄。



机位的旋转在漫画中可以用于展示登场人物哦！



在漫画中常常会用到各种不同的镜头效果来表现所处的角度以及人物的心情。在电影和动画中所用到的镜头的推拉摇移，在漫画中也很实用。接下来让我们看看各种镜头的表现吧！



a处的摄像机拍摄的是45度正面。



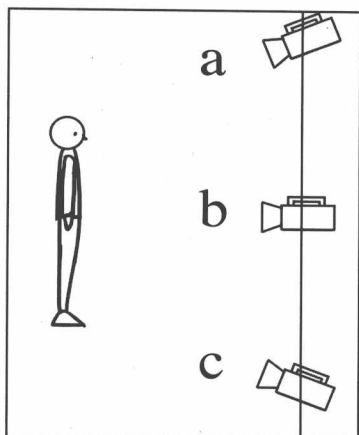
当摄像机旋转到b处时，拍摄到的是正侧面。



摄像机转到c处时，拍到的是人物的45度背面。

1.1.2 机位的升降

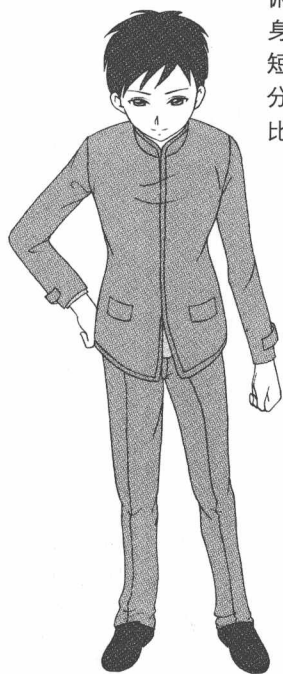
机位的升降是指摄像机在垂直位置上的移动，有高、中、低升降三种方式。



表现机位的升降比较困难，平视较简单，仰视和俯视角度会难一些，但画好这两个角度能让漫画中的角色看起来更有生命力。



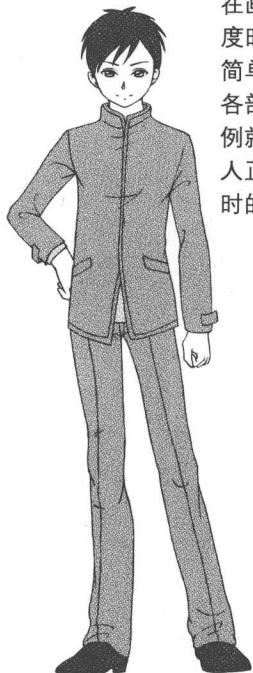
俯视时，下身会变得很短，头顶部分看到的会比较多。



a处是高角度拍摄的俯视角度。



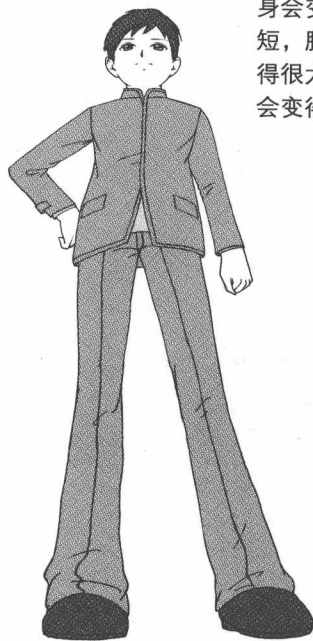
在画平视角度时，比较简单，人物各部分的比例就是一般人正常站立时的比例。



b处是中间角度拍摄的平视角度。



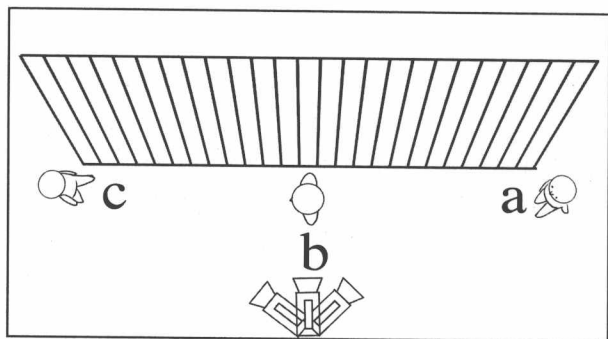
仰视时，上身会变得很短，脚会变得很大，头会变得很小。



c处是低角度拍摄的仰视角度。

1.1.3 摄像机的同步运动

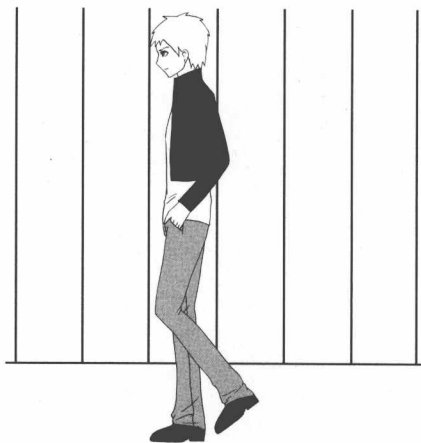
摄像机的同步运动是指摄像机保持水平高度不变，通过横移拍摄人物各个角度的运动变化。



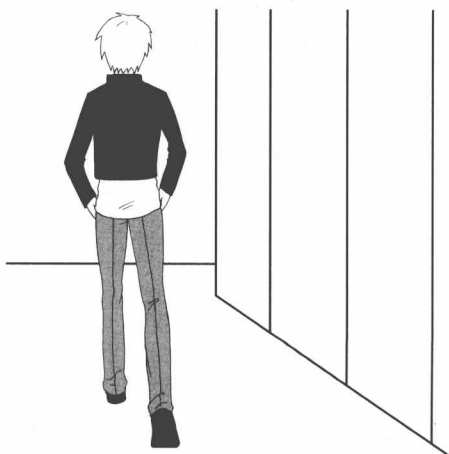
还有一种情况就是机位平移，跟随人的移动同步拍摄。



a处是摄像机拍摄到的人走路时的正面动作画面。



b处是摄像机拍摄到的人走路时的侧面动作画面。



c处是摄像机拍摄到的人走路时的背面动作画面。

好像这种机位的变化在动画中也适用呢！



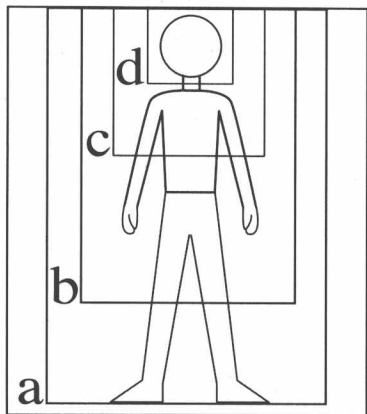
1.2 景别

1.2.1 基础知识



哇！我可以看到地球的另一端啦！

景别也就是随镜头的推拉可以表现环境中人物的全景以及人物的特写等，下面我们就来了解景别的表现方法吧！



人物在镜头中所占比例的大小决定了不同的镜头表现。上图中四个不同大小的矩形框代表了四个不同的景别：

a矩形框表示的是全景。b矩形框所取得的膝盖以上的范围为中景。c矩形框所取得的胸部以上范围是近景。d矩形框所取得的头部范围是特写。



全景或远景在漫画中可用于介绍人物的登场或表示其位置关系。



可以用中景镜头在漫画中描写两个人物的对话场景，以展现两个人物的互动关系。



胸部以上就可算是近景了。此时人物的面部特征、表情，尤其是眼睛，都是重要的表达内容，拉近了画面中人物与观众之间的心理距离。



如果再近就是特写了，可以用于表现人物的面部，突出表现其心理活动。这种镜头是一种“强制”镜头，是你“不得不看”的镜头。

大家猜猜这是谁的嘴？这是什么景别呢？



我的嘴到哪去了？

