

附赠素材光盘

动漫绘画 实战技法

漫画行者的修炼捷径

健一
建帆 编著

化学工业出版社

动漫绘画 实战技法

健一 建帆 編著



化学工业出版社

·北京·

图书在版编目(CIP)数据

动漫绘画实战技法 / 健一, 建帆编著. —北京: 化学工业出版社,
2009.8
ISBN 978-7-122-05892-8

I. 动… II. ①健…②建… III. 动画—技法(美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第093146号



责任编辑: 徐华颖
责任校对: 顾淑云

装帧设计: 健一

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 北京画中画印刷有限公司

889mm×1194mm

1/16

印张 8

字数 170千字

2009年9月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

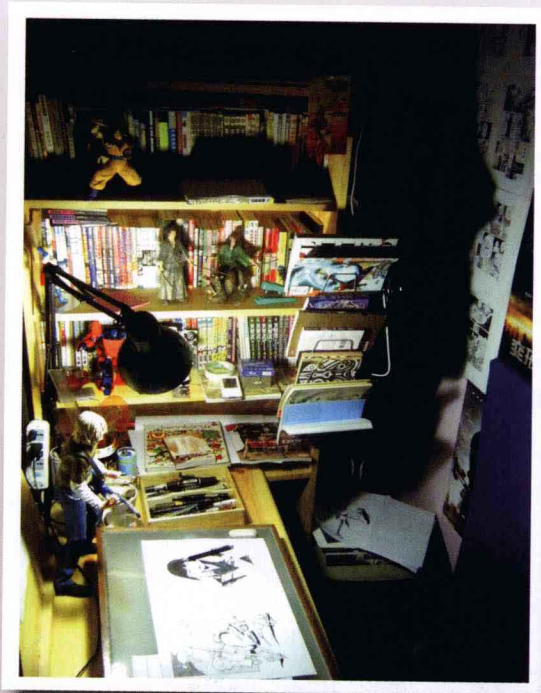
网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 35.00元

版权所有 违者必究

前言



一个艺术工作者要想成为艺术家必然需要历练许久，在精神上，在创造力上，在想象力上都需要一次又一次的充电，直到可以将光芒释放出去。

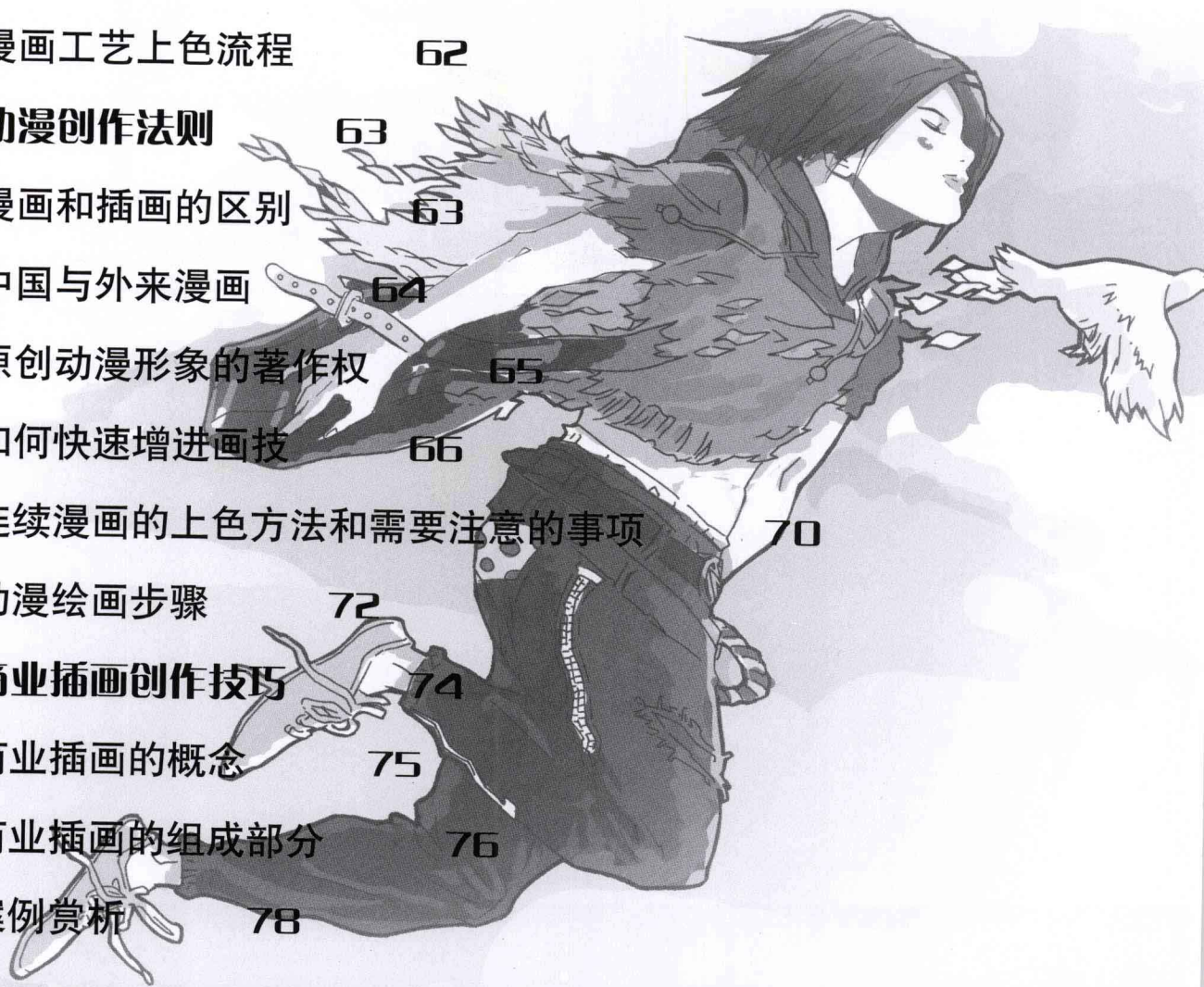
漫画，这个让欧洲人痴迷的第九艺术，让日本疯狂的艺术形态，让美国成为英雄漫画故事的主流。在中国漫画有着悠久历史的文化背景，记载着无数前辈的创作历程。它不断地散发自己的魅力，让孩子大人都为它着迷。我们热爱它，我们阅读它，我们追捧着这种艺术方式。为了能够掌握这种绘画方式，从学子生涯就开始不断地临摹创作，就像一天三餐，如果不随手涂几笔浑身就会莫名地难受起来，直到现在也是，也许这就是所谓的动力，这种动力又源自于创作完成后得到的欣喜，得到的那种成就感。相信每一个人都愿意成为杰出的人，并且能影响到周围的朋友，这是一种力量，多少年来我一直沉醉在这种磁场中，就像被它吸住一样，不由不去关注它，爱它，注入自己的力量让其更加强大。

本书笔者整理了一些带有绘画步骤的作品，希望能够让爱好漫画创作的工作者能够更好地理解创作原理以及绘画的意境。

IANI
2019.5.2

目 录

一、漫画绘制工具	1
二、动漫人物形象创作技巧	2
案例赏析	4
三、连续漫画创作要领	56
分镜	56
人物造型	57
上色步骤	58
漫画中文字图形的创作要领	60
漫画工艺上色流程	62
四、动漫创作法则	63
漫画和插画的区别	63
中国与外来漫画	64
原创动漫形象的著作权	65
如何快速增进画技	66
连续漫画的上色方法和需要注意的事项	70
动漫绘画步骤	72
五、商业插画创作技巧	74
商业插画的概念	75
商业插画的组成部分	76
案例赏析	78



一、漫画绘制工具



绘画板



自动铅笔



绘图橡皮



勾线钢笔



涂黑软笔



绘图墨水



漫画原稿纸



扫描仪



拷贝台

二、动漫人物形象创作技巧

只有熟知了人物的体型特点，才能使画出来的人物更栩栩如生。

小孩 孩子的头部较大，一般比例为三~四个头高。

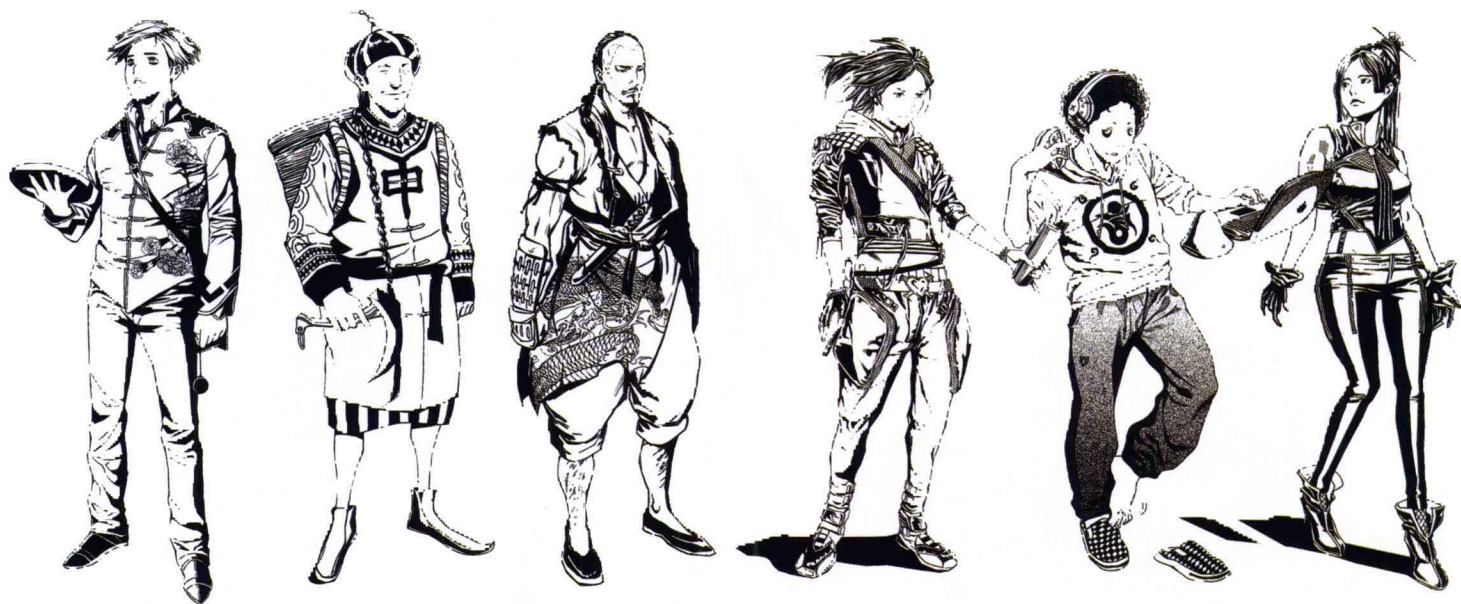
男性 男性肩膀较宽，锁骨平宽而有力，四肢粗壮，肌肉结实饱满，一般八个头高。

女性 女性肩膀窄，肩膀坡度较大，脖子较细，四肢比例略小，腰细，胯宽，胸部丰满，一般七个头高。



漫画中为了表现人体的美，经常采用一些夸张的画法，也就是在适当的部位做一些变形处理，常会运用一些夸张手法将人物的身材拉长，但是变形是建立在人体基本结构基础上的。正确掌握人物的比例关系，对画好漫画是很重要的。

女孩子的特点是全身曲线圆润、柔美，要注意胸部和臀部的刻画。手、胳膊与腿要纤细，手腕和大腿根部在同一个位置，胳膊肘的位置在腰部附近，画侧面像时，要注意画出关节部位、臀部与大腿根部处的关系，肩膀的位置画准确胳膊就显得自然了。



案例赏析

悟空的三种造型设计分别是三个不同时期的形象，都是铅笔起稿扫描后调节明暗关系。动作一致，着装变化。



注：
西游记选段

绣花针因得名如意，
可无限伸长，还可缩小，
后命名“如意金箍棒”，
取得“定海神针”，
入东海龙宫，
石猴出世



“麒麟甲”
孙悟空造型
大闹天宫时
西游记造段



起稿时没有绘制背景，当人物画好后，背景的效果就以大面积的天空云雾为主体，喷绘时画面既出效果又十分快捷。

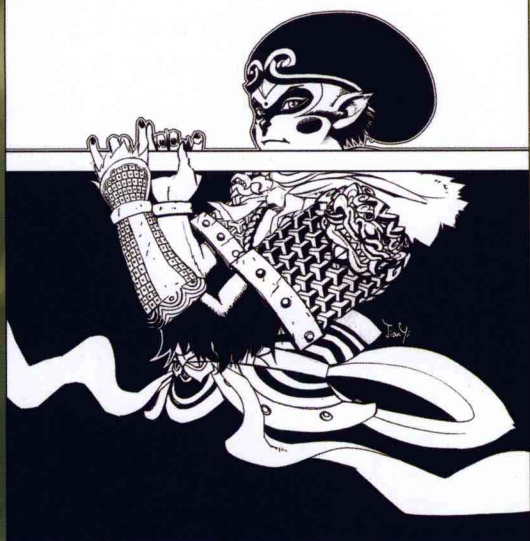
这是创作法国版西游记前期做的孙悟空的人设。为了更好地配合全书的感觉，配合市场需要的风格，当时做了很多版本的悟空，这是其中之一，较为成年化的风格，还有个小宠物在肩头。

画面全部是铅笔起稿，在做好稿子后，扫描到电脑里用PS调整灰度的对比度，这样黑白灰就比较明显，更容易为后期上色把握关系。新建一层着色，在图层中选择正片叠底来上色。



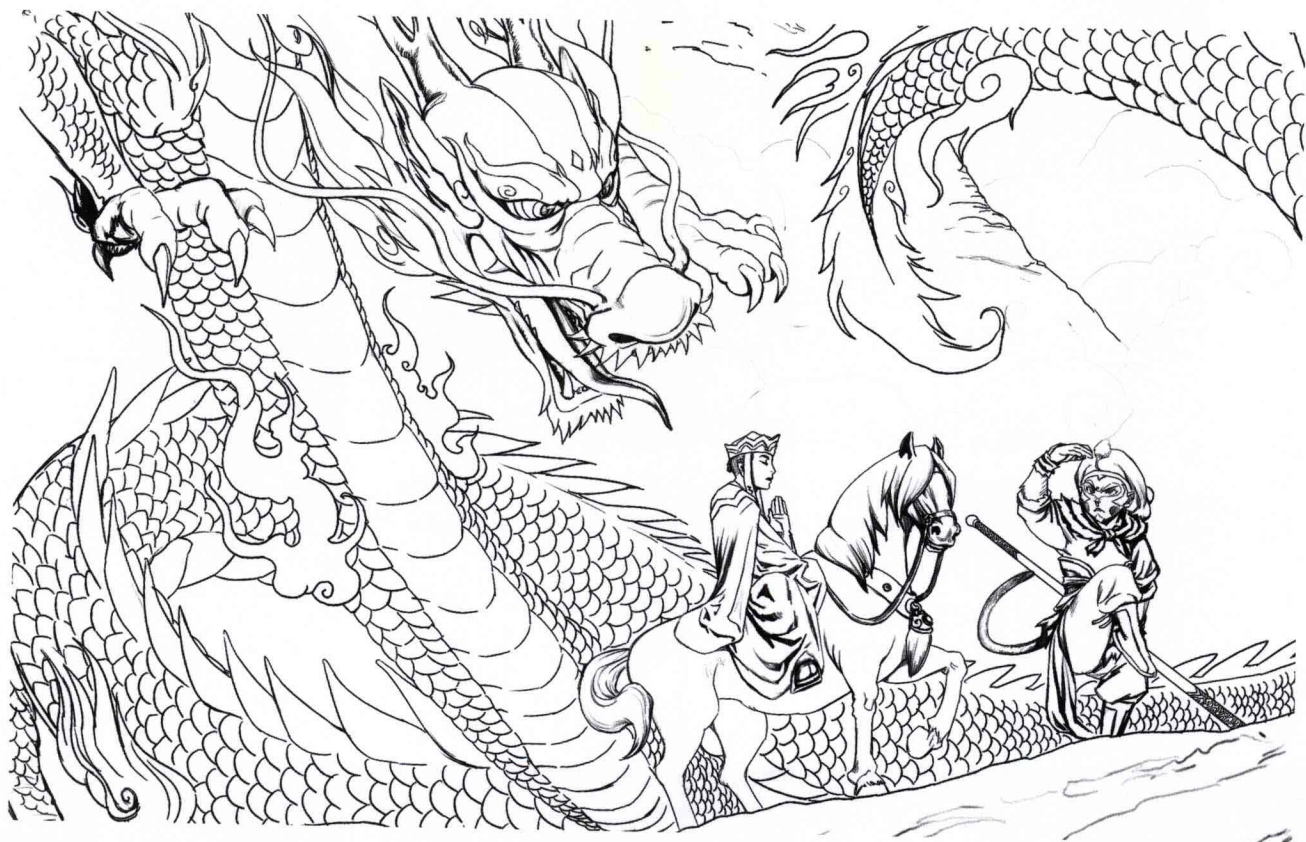
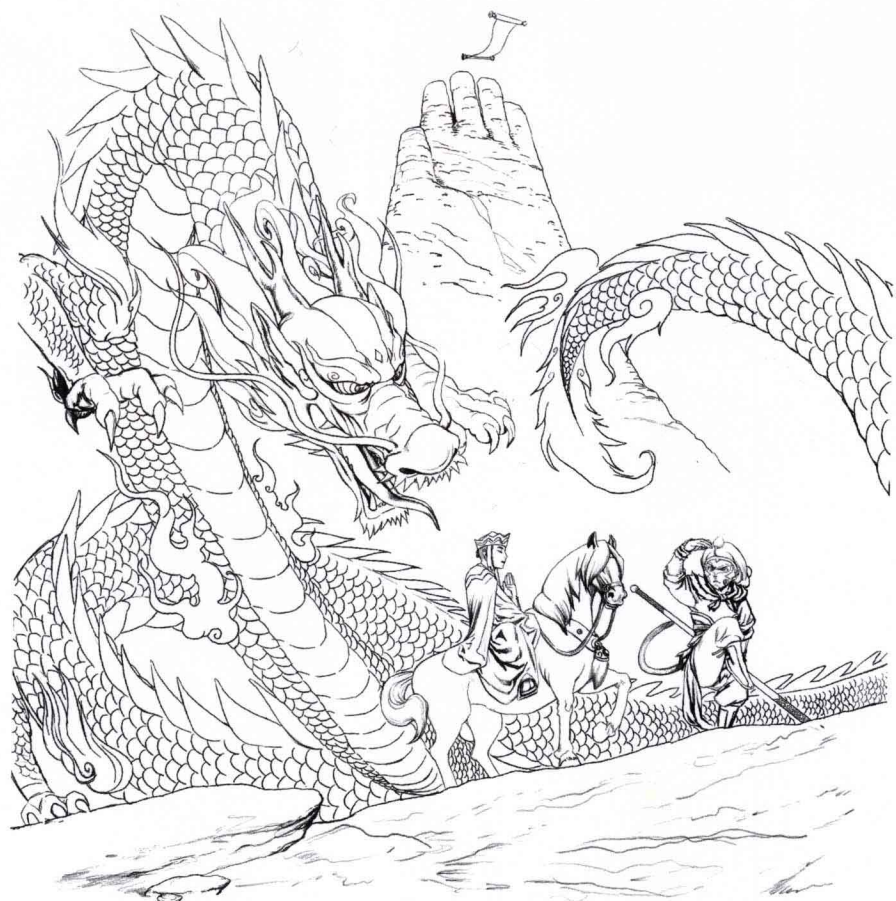


画面的颜色整体感非常强，都是在一个色系里，这样看上去会使画面高档化。



要画好一幅CG，首先要非常清楚自己想要表达什么。是突出人物还是描绘风景？或者是一些写意的速写……然后在脑海中形成一个模糊的整体画面，并根据这个画面画出草图。在画草图前要进行多方面的考虑，不可以拿着笔想画到哪里就是哪里。这些要考虑的方面包括：画面的主题，画面的构图，画面的气氛，各种物体的材质等。在构图的时候要仔细地考究，尽量让画面看起来平衡，背景体现图画的气氛，没有好的背景衬托，画面就会显得空洞。精彩的背景和图画主体完美的结合，才是一张成功的CG。

把构图好后绘制的线稿扫入电脑，扫描过后通过“明暗对比”将多余部分（指原稿里细微的多余线条和杂点）去除。经过反复地去除多余线条和修正缺失线条，此时留下的就是主要线条。





在填色一开始，为了比较容易区分各个区域，最好使用区别较大的颜色（为了突出局部特征），然后再进行色相和色度变化。没必要为皮肤的颜色用茶色好不好这类问题困扰，请尽量在这一阶段节省时间，反正先涂上颜色再说。把第一时间内的感觉用大致的色彩块面填满整张画面。

先从背景上色开始。背景的处理要注意细节部分的变化，应该更多地考虑画面的平衡和环境气氛的营造。可以大致进行粗略地上色，处理和修改细微的部分还是要用心刻画。注意控制运笔的轻重，调节压力大小，来体现云彩起伏不平的变化，要根据云的造型下笔。

人物上色。角色本身已经是定好的形象和色彩的，所以在用色上不用再另外多思，现在只考虑环境与光对角色身上色彩的影响，使角色能更容进场景中。我想要这张作品很华丽，耀眼的光芒是不可少的，能把角色表现得威风凛凛，至高无上。利用画笔的覆盖能力慢慢将原先粗糙的铅笔线条盖掉，而在一些结构的边缘，适当地保留一些重修的线，可以让CG作品显得自然些。