



广西美术出版社

中国高等院校设计教程

黄卢健 杨岚 祁瞻 著

动漫设计教程

图书在版编目(CIP)数据

动漫设计教程/黄卢健等著. —南宁: 广西美术出版社,
2009.6

中国高等院校设计教程

ISBN 978-7-80746-107-4

I. 动… II. 黄… III. 动画—技法(美术)—高等学
校—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第102913号

中国高等院校设计教程

动漫设计教程

Dongman Sheji Jiaocheng

艺术总监: 柒万里 黄文宪 汤晓山

主 编: 陆红阳 喻湘龙

编 委: 周景秋 陶雄军 黄江鸣 黄卢健 张燕根 林燕宁 江 波 邓玉萍 李绍渊 卢菁菁
韦绮梦 莫敷建 熊燕飞 尹 红 刘 佳 杨志荣 李德辉 唐胜天 李 娟 林 海
吴海立 钟云燕 吴昊宇 梁玥亮 吴红梅 吴 芳 梁新建 李梦红 利 江 陈 雷
农琳琳 李林森 邓海莲

本册著者: 黄卢健 杨 岚 祁 瞻

总 策 划: 黄宗湖 苏 旅 姚震西

编辑委员会主任: 杨 诚

副 主 任: 钟艺兵 覃西娅

委 员: 陈先卓 杨 勇 林增雄 马 琳 李海鹏 蓝薇薇 潘海清 方 东 韦颖俊 黄 烈

策划编辑: 杨 诚 钟艺兵 陈先卓

责任编辑: 陈先卓 马 琳

校 对: 尚永红 肖丽新 刘 倩

审 读: 林柳源

装帧设计: 八 人

出 版 人: 蓝小星

终 审: 黄宗湖

出版发行: 广西美术出版社

地 址: 南宁市望园路9号

邮 编: 530022

网 址: www.gxfinearts.com

制 版: 广西雅昌彩色印刷有限公司

印 刷: 深圳雅昌彩色印刷有限公司

版 次: 2009年7月第1版

印 次: 2009年7月第1次印刷

开 本: 889 mm × 1194 mm 1/16

印 张: 9

书 号: ISBN 978-7-80746-107-4/J · 1097

定 价: 45.00元



版权所有 翻印必究

中国高等院校设计教程

动漫设计教程

黄卢健 杨 岚 祁 瞻 著

广西美术出版社

中国高等院校设计教程

学术审定委员会

顾问: 黄格胜 教育部高校美术教育指导委员会主任 教授

主任: 戴士和 中央美术学院造型学院院长 教授

副主任: 张夫也 清华大学美术学院艺术史论系 教授

丁一林 中央美术学院油画系副主任 教授

杨参军 中国美术学院油画系主任 教授

祁海平 天津美术学院造型艺术学院副院长、油画系主任 教授

张 杰 四川美术学院副院长 教授

李 峰 湖北美术学院 教授

常树雄 鲁迅美术学院教务处处长 教授

郭北平 西安美术学院 教授

赵 健 广州美术学院设计学院院长 教授

邬烈炎 南京艺术学院设计学院副院长 教授

叶建新 中国传媒大学 教授

张福昌 江南大学 教授 博士生导师 日本千叶大学名誉博士

委员: (以姓氏笔画顺序排名) 马 遥 马志来 孔翔翔 文超武 文海红

韦剑华 韦子鹏 韦静涛 韦锦业 韦联华 王 倩 王善民 王诗洋

王士宏 王庆斌 王剑丽 宁邵强 平国安 史广达 左剑虹 左 芬

石承斌 叶 萍 叶隆萍 卢宗叶 卢和华 卢生繁 卢 珩 兰志军

甘 阳 孙远志 闭理书 闭宗庭 闭理由 江 浩 刘 军 刘志红

汤晓胤 邢福生 任 民 任留柱 农 家 农学诚 全 泉 伍贤亮

何平静 何婷婷 邱 萍 李裕杰 李 宏 李庭坚 李 腾 李达旭

李 茜 李 勇 李 伟 严 寒 张康贵 张耀军 张 锡 张寒凝

杨 杰 杨秀标 杨 帆 杨贤艺 杨 淳 陈家友 陈 良 陈毅刚

陈智勇 陈万哲 陈 旭 陈建新 陈木荣 陈立未 苏 朗 吴筱荣

吴容娟 吴 琼 陆众志 陆 瑜 沈 勇 余招文 肖裙文 邹 勤

林 伟 林晓雅 孟远烘 易嘉勋 罗起联 罗 鸿 罗兴华 罗汉儒

金旭明 姚 远 侯建军 贺 雷 俞 崧 赵则民 赵相武 赵筱婕

胡元佳 将 兰 唐 华 唐 敏 唐承柱 容 州 秦旺才 秦宴明

秦 蕾 莫碧琳 莫 涛 桂元龙 徐 健 晏 琦 黄喜波 黄在猛

黄 巍 黄 河 曹庆云 曹之文 梁立新 龚立杰 章望圆 程建新

曾子杰 曾远峰 彭馨弘 董传芳 覃林毅 温军鹰 傅中承 赖 珺

禡旭旻

前言

“动漫”是动画和漫画的合称，两者之间存在密切的联系，中文里一般把两者放在一起称为“动漫”。从严格的专业角度定义，动画和漫画是两个不同的相关行业，“动漫”仅是其合称而已。

按照世界动画协会(ASIFA)的定义，动画是人工逐格制作的图形连续播放，通过视觉暂留现象形成的动态影像。它的制作过程可以是绘画也可以是木偶，随着近年计算机图形图像技术的发展，还有三维和自动生成的二维图像。而漫画是绘画艺术的一种，是通过夸张的手法表现创作者想象力和更深寓意的绘画艺术。

两者的联系在于很多漫画作品被改编成动画，特别是在日本，多数动画片都来源于漫画，而欧美也有大量的作品是由漫画改编而来的。而动画创作阶段的分镜头设计，非常接近漫画中的连环漫画，与当今工业化的新漫画是完全一样的。随着互联网的出现，动画和漫画到了同一个媒体平台，因此极大地提高了动漫的市场需求。可以预见，未来在多媒体中，动画和漫画正在逐渐走向融合。这种融合将为动画创作带来极大的资源，也给漫画产业提供了更直接的产业出路。一个真正的动漫合一的动漫产业正向我们走来。

接下来让我们简要了解动画和漫画的定义与各自发展的历史。

动画(Animation)一词，源自Animate一词，即“赋予生命”、“使……活动”之意。从广义来说，把一些原先不具生命的对象，经过艺术加工和技术处理，使之成为有生命的活动的影像，即为动画。

作为一种空间和时间的艺术，动画的表现形式多种多样，但有两个特性是所有动画必备的：(1)逐格(帧)拍摄；(2)创造运动幻觉(利用人的视觉暂留现象)。

动画是通过连续播放的静态图像所形成的动态幻觉，这种幻觉源于两方面：一是人类生理上的“视觉暂留”，二是心理上的“感官经验”。“视觉暂留”是生理上的视觉暂留现象，而“心理偏好”则进一步说明视觉感官经验中，人们趋向将连续类似的图像在大脑中组织起来的心理作用。大脑进而将此信息能动地识别为动态图像，使两个孤立的画面之间形成顺畅的衔接，把连续图像认同为不同位置的同一对象，从而产生视觉动感。

因此，狭义的动画可定义为：融合了电影、绘画、木偶等语言要素，利用人的视觉残留原理和心理偏好作用，以逐格(帧)拍摄的方式，创造出一系列运动的富有生命感的幻觉画面，即为动画。

动画具有悠久的历史，西方早期的“幻影转盘”(西洋镜)和我国民间的走马灯和皮影戏都是动画的一种古老形式。然而真正意义上的动画，是电影摄影机被发明之后的产物，随着现代科学技术的不断发展，动画展现了其蓬勃的生命力和创造力。

动画经历了以下阶段才得到发展与完善：

1831年，法国人约瑟夫·安妮发明了旋转圆盘，画好的图片按照顺序排在机器的圆盘上，在机器的带动下圆盘低速旋转，透过观察窗观看运动的图片，便形成了一系列活动的画面，这就是动画的原始雏形。

1907年，美国人斯图尔特·布莱克顿制作出名为《一张滑稽面孔的幽默姿态》的短片，这是一部接近现代动画概念的影片。

1908年，法国人埃米尔·科尔率先采用负片制作动画影片，从概念上解决了影片载体的问题，为今后动画片的发展奠定了基础。所谓负片，是影像与实际色彩恰好相反的胶片，如同今天的普通胶卷底片。

1909年，美国人温莎·麦凯用一万张图片拍摄成一段动画故事，这是迄今为止世界上公认的第一部像样的动画短片。从此，动画片的创作和制作水平日趋成熟，步入新的阶段。

1915年,美国人艾德·赫德创新了动画制作工艺。他先在塑料胶片上绘制图片,然后再把画在塑料胶片上的一幅幅图片拍摄成动画电影,这种动画制作工艺一直被沿用至今。

1928年,美国人沃尔特·迪斯尼逐渐把动画影片推向了巅峰。他不仅完善了动画体系和制作工艺,还把动画片的制作与商业价值联系起来,被人们誉为商业动画之父。他创办的迪斯尼动画公司是20世纪世界上最伟大的动画公司。

如今,计算机动画使动画王国更加丰富多彩,虚拟的空间摆脱了传统动画制作工艺的束缚,极大限度地震荡着观众的视野,传统动画进入了崭新的数码动画时代。

中国动画片的发展经历了5个时期:

1. 1922—1945年——萌芽时期。

1941年,万籁鸣、万古蟾、万超尘拍摄了动画影片《铁扇公主》,这是公认的中国第一部长动画片。万氏三兄弟因而成为中国动画片的开山鼻祖。

2. 1946—1965年——发展时期。

这一时期,国家政局相对稳定,政策相对宽松,艺术家的积极性得到充分调动,中国动画片进入快速的发展时期。不少影片在国际电影节获奖,在艺术和技术上达到空前的高度,形成了被世界公认的中国动画学派。上海美术电影制片厂于1957年成立,这是中国第一家具备独立摄制美术片的专业厂。震惊世界的经典大片《大闹天宫》诞生在这一时期。《大闹天宫》在中国动画史上具有里程碑的意义,其艺术水准达到了前所未有的高度。

3. 1966—1976年——枯萎时期。

随着“文化大革命”的爆发,中国动画片陷入衰落期,一度繁荣的中国动画一落千丈。1967—1971年,全国的动画片生产厂家全面停产。这一时期的中国动画片,在表现手法上,遵循写实主义,艺术质量不高。

4. 1976—1989年——恢复时期。

新的动画片生产部门如雨后春笋般纷纷成立,改变了上海美术电影制片厂一统天下的格局,中国动画进入了恢复元气的阶段。这十几年,全国共生产动画电影219部,产生了一批代表中国动画片较高水平的优秀影片。中国动画片的社会影响和国际声誉再度提升,赢得了广泛的赞誉。例如《哪吒闹海》(1979年)、《鹿铃》(1982年)、《天书奇谭》(1983年)、《山水情》(1988年)均在国内外产生较大影响。这一时期,中国首部电视动画片和系列动画片诞生了。

5. 1990年至今——动漫产业链完善期。

20世纪90年代成为中国动画片生产的转折时期,中国动画片开始探索一条有别于传统的道路。90年代国产动画片的一大特点是大型动画连续片、系列片盛行。中国从影院动画、艺术短片唱主角,转入电视动画片大型化、连续化、系列化的国际潮流。在制作方面,3D和二维电脑动画发展迅猛。一条从策划、创作、营销到周边产品开发的动漫产业链正逐步形成。

从1995年起,中国电影放映公司对动画片不再实行统购统销的计划经济政策,将动画业推向市场,改变了动画片生产状态和经营方式。这一时期生产的优秀动画长片有《宝莲灯》、《猫咪小贝》。

2004年4月20日,国家广电总局向全国印发《关于发展我国影视动画产业的若干意见》,这是迄今为止对国产动漫产业而言最重要的政策。广电总局在《关于发展我国影视动画产业的若干意见》中提出,各电视台应实行制播分离,以培养现代动画企业,建立动漫产业链。

产业化是国产动画片发展的必由之路。唯有实施产业化的运作,国产动画片才能突破数量少的瓶颈,走向投入和产出良性循环的道路。动画片正以一种快速坚决的方式进入我们的视野,不论遇到多大的困难,中国的动画产业依然在顽强发展,相信在不远的将来,国产动画产业将会迎来美好的未来。

国际动画艺术界将中国民族动画片誉为“中国动画学派”。中国民族动画片的种类包括水墨动画片、剪纸片、拉毛动画片、贴纸动画片、木偶片、泥塑木偶片等。其中引起国际动画界极大关注的水墨动画片,是中国动画电影中极具民族风格的杰出作品。它诞生于1960年,把中国传统的水墨画技法和风格,运用于动画电影,创造了一种罕见的动画形式。由于要表现水和墨的渲染效果使活动的人物没有边缘线,这就突破了动画片通常使用的“单线平涂”的制作方法,在技术上是一个创举。水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》的问世震惊了世界,获得了多项国际殊荣。水墨动画笔墨豪放,意境优美,格调抒情,气韵生动,它善于用“写意”和“神似”等手法使影片意蕴深邃,耐人品味,它体现了中国传统的美学思想和民族风格,在世界上独树一帜。

漫画作为绘画艺术的一个分支,发展至今已形成三种形态,即讽刺幽默的传统漫画、叙事的新漫画和具有探索

性的先锋漫画。而本书主要讲解的是在传统漫画基础上发展出的新漫画，也叫做现代漫画。

“漫画”一词，根据《新华词典》定义为：漫画是简笔而注重意义的一种绘画。至于漫画的英文名称，大致有几种：（1）Cartoon，中文音译为卡通，卡通包括漫画及动画。（2）Caricature，意为讽刺画，特指肖像漫画。（3）Comics，泛指漫画的总称。（4）Comic Strip指多格漫画或称单元漫画。一般来说现代多用Comics来泛指新漫画，就形式上包含单幅漫画、四格漫画和多格漫画。

“漫画”一名起源于日本，最初用“漫画”一名的人是日本德川时代的浮世绘大师葛饰北斋，距今已有300多年。西方漫画源自英国。中国最早被称为“漫画”的是丰子恺先生1925年连载于《文学周报》上的作品。以上这些都属于传统漫画。而新漫画则是一种全新的漫画形式，除继承了传统漫画的诸多特点外，还拓展了它的取材范围和表现手法，而画面则更加精致、更加趋向写实。与传统漫画不同的是，它受电影影响比较深，画面带有电影蒙太奇的感觉，甚至像一个画出来的分镜头剧本。在表现形式上，新漫画就是运用很多分镜来表达一个完整的故事，故事是通过角色对话时的台词而展开，台词运用对话框添加在分镜里，两者结合形成完整的画面。

新漫画最初发源于美国报章杂志上的短篇连环图，但那时它还没有完全成型，绘画十分简单，画面的排列也很死板，电影分镜头的色彩不是很浓。之后这种连环图流传到了当时大力吸收西方优秀文化的日本，在那里得到了全面的发展。并以日本为跳板，把这门独特的绘画艺术形式发扬到了全世界。现在，日本漫画已经在美国的漫画市场占据重要地位，甚至直接用日语的漫画发音manga来代表来自日本的或是日本画风的漫画。在这里不得不提的是日本新漫画之父手冢治虫（1928—1989）先生，现代普遍认为是他创造并发展了新漫画这种形式。1946年，手冢治虫的漫画《新宝岛》问世，标志着日本漫画向现代主流映象漫画迈出了第一步。手冢治虫将电影运镜的手法运用于漫画，为漫画带来了历史性的变革。新漫画最初的存在目的与所有艺术一样，就是为了娱乐。手冢治虫先生曾说过他画漫画是为了让孩子快乐，以那时的技术，作者都只能画一些简笔画，没人会想到几十年后新漫画的种类会发展到如此之多。以日本漫画为例，其囊括科幻、探险、政治、经济、恋爱、体育、历史、科学、宗教、幽默玩笑、文艺小说、奇闻趣事、纪实报告文学等多种题材。至今，漫画已成为日本市民日常生活中不可缺少的文化休闲产物。

目前在日本，漫画已成为一种产业，平均每年所创造的价值不亚于其他任何产业。它的产业流程是：首先由漫画家带领其漫画工作室成员及助手设计创作漫画；之后将该作品的短篇漫画送到出版社，经审批通过后发表于该社所出版的专门用于刊载漫画作品的漫画杂志上进行试刊，以获取读者对这一作品的反映；短篇漫画作品在经过一期杂志的刊载后，出版社的编辑部会综合读者的反应，最终与作者签约并刊载该作品的长篇漫画；经过长期的连载，出版社会挑选出在读者中口碑很好的作品结集出版单行本。

新漫画首先于20世纪70年代由日本传入开放程度比较高的中国台湾和香港，并取得不凡的成绩。而且在这两地，现代漫画也与当地的文化相结合，发展出自己的特色。这也是人们惯称这两地出品的漫画为港台漫画的原因。20世纪90年代初，现代漫画传入中国大陆，迅速占领了大陆的市场，给传统漫画和连环画造成了极大的冲击，甚至有些人一提到漫画想到的就是现代漫画。而传统漫画也正逐渐退出前沿舞台，只有在报纸杂志的角落里才能看到它的身影。由于中国的改革开放刚刚起步，版权意识相当薄弱，大量的盗版漫画出现在市面上。中国政府为了净化整治漫画产业，大力打击了众多盗版出版社，并且还因盗版的原因关闭了当时中国大陆创办的第一本漫画杂志《画书大王》。与此同时，为了保护漫画市场不被日本的漫画所占领，政府还启动了“中国少儿动画工程”（简称5155工程），创办了多本漫画杂志，培养和发展了许多本地的漫画家。至此，中国大陆的漫画产业才走上正轨。

新漫画不是中国本土的，但这个词是中国原创的。很多人会把1981年进入中国的新漫画和连环画相提并论，是因为从1932年开始连环画在中国就已经广为流传，而且连环画和新漫画都是通过绘画来讲故事的。虽然新漫画与中国的连环画有很大的相似之处，但还是存在很大区别。连环画需在每幅画的下面配上简短的文字说明或叙述，且一般每页一图；而新漫画则没有这种脱离于图画而相对独立出来的说明，图画与文字完全结合在一起，且每页不限一图。其实新漫画主要是受了日本漫画的影响，而它的日文写法又与中文中传统漫画的写法同形，所以大多数人习惯直接称它为“漫画”。

目录

第一课 动漫手绘工具 011

第一讲 漫画绘制流程及工具 012

第二讲 动画前期制作流程及工具 020

第二课 基础技法训练 023

第一讲 草图工具的选择和运用 024

第二讲 线的训练要领 028

第三讲 写生训练 034

第三课 人物造型设计 035

第一讲 人物比例的掌握 036

第二讲 动漫创作中的夸张与变形 047

第三讲 依据故事创作人物造型 050

第四讲 人物造型的艺术对比 051

第五讲 整体风格与人物造型之间的互动 052

第四课 场景造型设计 055

- 第一讲 透视法则 056
- 第二讲 动画场景三视图 058
- 第三讲 人与场景的结合 059
- 第四讲 道具与场景的结合 060
- 第五讲 场景为故事增添戏剧性和真实感 062
- 第六讲 聚散关系、节奏感、重叠 063

第五课 动漫种类与其表现形式 065

- 第一讲 漫画的种类 066
- 第二讲 动画的种类 078

第六课 多重风格与其表现技法 081

- 第一讲 女性动画和漫画的特点 082
- 第二讲 男性动画和漫画的特点 086

第三讲	写实类动漫的特点	089
第四讲	涂鸦类动漫的特点	092
第五讲	幽默动漫的特点	095
第六讲	黑白灰在动漫手绘中的应用与表现	098

第七课 手绘创作与电脑软件的结合应用

101

第一讲	电脑硬件与绘图软件的要求	102
第二讲	PHOTOSHOP 的运用：漫画成稿的制作	104
第三讲	COMICS 的运用：精准的绘制线条与画框	107
第四讲	PAINTER 的运用：用 CG 展现手绘特质	110
第五讲	3D MAX 的运用	114

第八课 动漫故事的创作

117

第一讲	故事的构思方法	118
-----	---------	-----

第二讲 故事的意味	122
第三讲 画面的无声性和有声性	124

第九课 如何以专业眼光去 分析学习优秀作品

127

第一讲 漫画欣赏误区	128
第二讲 鉴赏故事漫画《圣诞快乐》	130
第三讲 鉴赏优秀动画《功夫熊猫》《悬崖上的金鱼公主》《积木之家》	137

第一课 动漫手绘工具

课程名称：动漫手绘工具。

授课时数：四十到六十学时。

教学定位：动漫创作离不开专业工具，了解并熟练使用专业工具是学习绘制动漫作品的第一步。讲述动漫手绘工具的种类及其使用方法，使学生具备动漫创作的初步知识。

教学目标：通过本课程的学习，使学生初步了解漫画及动画前期绘制流程中工具的种类和特性。分别以漫画和动画前期的制作流程为基础，加入专业工具的使用方法，为学生进一步深入学习动画、漫画的绘制技巧和方法打下坚实基础。

教学重点：了解漫画绘制流程中以及动画前期制作流程中所使用的专业工具。

教学难点：掌握动画前期制作中红蓝铅笔的使用。

教学方法：本课程教学以理论讲授与实践相结合，遵循由浅入深、循序渐进的教学原则，教师根据课程大纲的规定，讲授本课程要掌握的知识点与考试要求，并在授课过程中，多作经典动漫作品的分析，以丰富学生的知识面，提高学生的艺术欣赏水平。

第一讲

漫画绘制流程及工具

当我们欣赏一幅精彩的漫画作品时,是否会好奇画家是如何创作出此画的?作为一名动漫爱好者或学习者,我们会希望了解画家的创作过程,当然还包括创作中所使用的工具。古人云:工欲善其事,必先利其器。比如中国传统书画艺术就十分讲究工具的选择,“笔、墨、纸、砚”并称“文房四宝”。艺术创作离不开优良的工具。新漫画也是一种绘画艺术,有其独特的绘制流程,同样要用到很多不同种类的专业工具。

学习漫画创作首先应该了解创作漫画应必备的基本工具。由于漫画风格多种多样,绘制时所用到的工具也五花八门,通常情况下除经常用到的铅笔、橡皮外,还需要蘸水笔、原稿纸、网点纸、尺子、拷贝台等。下面我们通过漫画绘制流程简要介绍所用到的工具。

漫画绘制大致可分为四个步骤:第一,拟定提纲和设计角色;第二,通过简略勾画的草图来决定整个故事的展开;第三,用铅笔在原稿纸上打草稿,用钢笔描线;第四,用白色颜料进行修正,贴网点纸完成。简要说第一步是准备阶段,也就是绘制简略草图;第二步是绘制草图阶段;第三

步是描线阶段;第四步是最后的精整加工阶段。

准备阶段(如图1-1),构思分格的简略草图。进行分格并画出角色大致的动态,再加上相应的对白构成简略的构思草图。这样可以迅速地将脑子里的灵感和角色通过分格表现出来,并让整个故事的展开一目了然。画构思草图的时候是以对页为单位进行构思的。要注意人物在格子里的大

小是否合适,整体是否有节奏感。这是绘制漫画的准备阶段。一旦确定了简略的草图,就可以开始用原稿纸作画了。(图1-5)

草图阶段(如图1-2),将简略的草图用铅笔誊画在原稿纸上。要用铅笔轻轻画,衣服上褶子的走向、手脚的形状还有五官及表情都要仔细用线画出来。

描线阶段(如图1-3),根据草

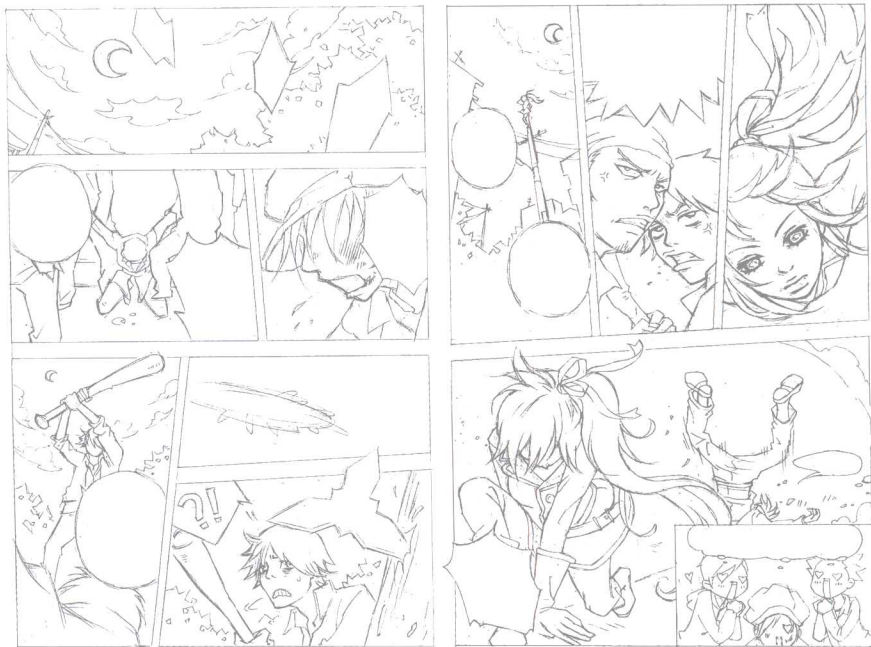


图1-1 薰



图 1-2



图 1-4 杨 岚



图 1-3



图 1-5

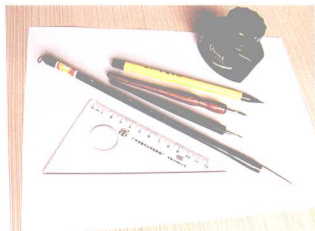


图 1-6



图 1-7

图，用钢笔或蘸水笔来描线。描线的时候基本遵循从左往右、框线、人物、背景的顺序。然后用毛笔或者马克笔将需要涂黑的地方涂黑以及给背景添加效果线。在需要涂黑处打上“x”记号予以标志。(图 1-6)

加工阶段(如图 1-4)，用钢笔

描好线后，将铅笔稿用橡皮擦掉，弄脏的地方用白颜料修掉并给眼睛加上高光。贴网点也在这个阶段进行。网点的运用是为了给画面增添灰度，用以过渡，或丰富画面层次。(图 1-7)

有时候特殊的工具确实能够绘制出特别的画面效果，比如用毛笔或

其他软头画笔。但是我们在绘画中基本上还是以常规的画笔来创作的，现在，我们来谈一下工具的选择和运用的方法。

铅笔和橡皮

铅笔和橡皮主要用于绘制草图的阶段。

因为铅笔绘制的草图具有易擦除、易更改的特征,所以是我们在用钢笔描线定稿前最佳的工具选择。

木质铅笔: 常用手绘工具,依据铅芯的软硬程度划分为13个等级,6H最硬,6B最软,HB居中。硬铅芯绘画时线条清晰犀利,软铅芯多用来涂抹大面积阴影效果。推荐使用:B—2B即可,铅质过度坚硬不易擦掉,过度柔软则使画面出现脏脏现象。(图1-8)

自动铅笔: 自动铅笔常用的铅芯硬度为HB与2B,铅芯直径多为0.5、0.7、0.9。但一般自动铅笔多为刻画细节所用,所以选择0.5的铅芯较为适宜。(图1-9)

橡皮: 一般用来擦去不需要或是有误的部分,起更改修正的作用。漫画常用的是软橡皮和橡皮笔。软橡皮多为4B,可用来擦出大面积的画面,或者减弱和调整画面的深浅度。橡皮笔已成为漫画家较常使用的擦抹工具,由于它的细致与便捷,通常会用来处理画面飞白的效果,或对细节进行修改。(图1-10)

毛刷: 有专用笔毛刷,还有可以替代使用的化妆毛刷和毛笔等。毛刷用来清除画面经过更改擦拭留下的橡皮屑。用嘴吹或者用手抹去橡皮屑都是不明智的,特别是对于成型的铅笔稿与钢笔成稿。所以我们选择用小毛刷来扫除这些橡皮屑,对画面能够有效地保护。养成良好的职业习惯,将会终生受益。(图1-11)

此外还有削笔工具如转笔刀和美工刀。(图1-12)

要注意的是草图用铅笔最好选笔芯为B—2B硬度的。如果铅笔太软,铅粉会弄脏纸面,如果铅笔太硬,会把纸压出沟槽,钢笔描线的时候常会描断线条。

橡皮选择柔软易擦的,橡皮脏了要及时清洁,不要使用脏橡皮或用旧了的橡皮。

控制橡皮使用次数。用铅笔画草稿需保持轻松的心态,灵活转动手



图 1-8



图 1-9

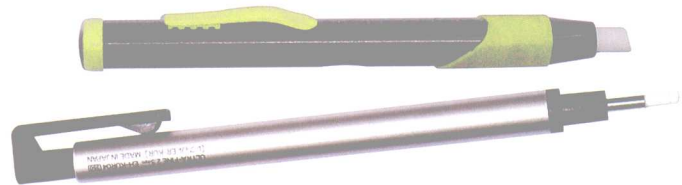


图 1-10



图 1-11

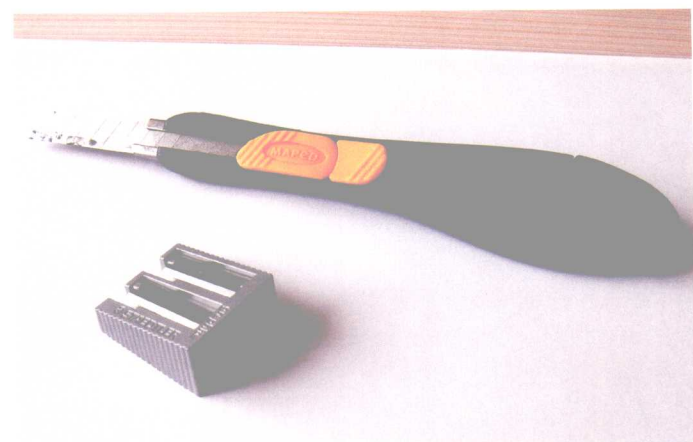


图 1-12

腕，用随意的线条画出脑中的构思。

1. 在草稿阶段，可能会产生很多错误线条或不确定的线条，在没有准确定位之前，看似杂乱的线实际上起到引导作用，不要过早清除甚至不需要清除。

2. 不要过分依赖橡皮，尽可能在草图阶段就下笔肯定，摒除多余线条的使用，在造型上也是对自己的锻炼。做到成竹在胸，下笔有神。涂涂改改不仅浪费时间，而且磨灭创造力。

运用轻重不同的力度来控制画出的效果。用笔的力度轻一点就产生淡抹的效果，重点就产生浓重的效果，可以随心所欲。就因为用笔使劲的轻重不同，加上各种铅笔的特征，所以可以画出各种质感和丰富的层次。

在这里不得不说的是，很多漫画家很注重草稿的绘制和保留。虽然最终面对读者的是成稿，但草图作为一个绘制的阶段也被漫画家细心保留下来。从更深层面来说，草图虽是成稿的前期铺垫，是半成品，但草图往往比成稿含有更高的艺术成分。因为草图的绘制更随意更自我，比起成稿的严谨精致，草图更加奔放洒脱。加之铅笔和钢笔的特性不同，往往带来不一样的艺术效果。（图1-13至图1-18）



图1-13 祁瞻



图1-14 祁瞻



图1-15 祁瞻



图1-16 祁瞻



图1-17 祁瞻

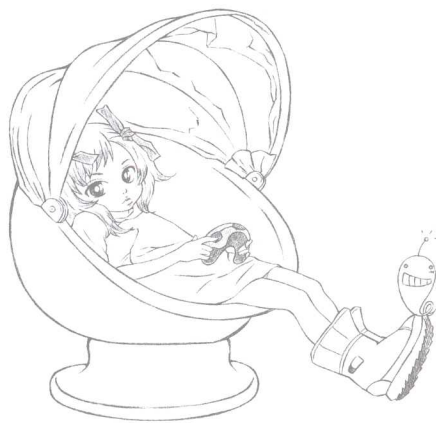


图1-18 杨岚