



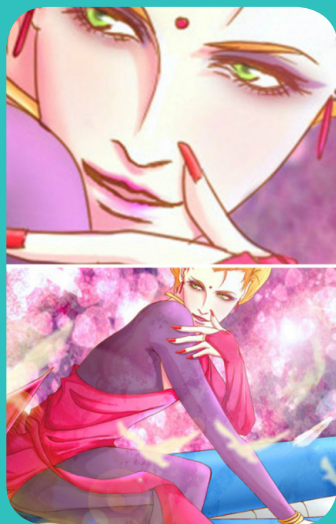
第1章

The 1st Chapter



漫画基础知识

学好CG漫画的绘制，必须掌握一些漫画相关的基础知识，了解传统绘画与电脑绘图的区别、漫画的风格，熟悉漫画常用工具介绍，掌握透视、漫画人物的头身比等技术要领。只有掌握了这些基础功之后，才能绘制出有正确透视和人体比例的漫画人物，也才能绘制出一幅幅合格的漫画人物和场景。



1.1 漫画的基本概念

漫画是指通过虚构、夸饰、写实、比喻、象征、假借等不同手法，描绘图画来述事的一种视觉艺术形式，是静态影像，没有声音，可以加上文字、对白、状声词等来辅助读者对画的理解。漫画是静态所以不是动画影片，没有声音所以不是配图广播剧，但其有述事的功能，能表达一个概念或故事，所以不是浮世绘。漫画一般不会全采用写实，所以不是风景画、人物画、速写写生等写实画，主要为图画搭配文字，而不是以文本或小说为主体，所以不是文学书籍或绘本中附的插图。

“漫”字，与漫笔、漫谈的“漫”字用意相似。漫笔、漫谈在文学中是随笔、小品，而漫画则是绘画中的随笔、小品。

漫画艺术是人类智慧的结晶，它凝聚着人类文明的精华，正是这些深厚的文化积淀作为养料，使漫画发挥出强大的艺术生命力。漫画作为一种艺术门类，因为里面的人物都显得那么可爱、逼真，使人一看到就会被他们吸引，而无法自拔，所以深受世界人民的喜爱，人们把漫画称之为没有国界的世界语，并被西方艺术评论家们誉为“第九艺术”，漫画艺术被提升到一个前所未有的高度。土耳其是现代漫画起步较早的国家之一，他们 also 把漫画升格为与其他绘画艺术同属于美术范畴，和绘画、雕塑、版画、摄影、建筑并称为当代艺术六大门类。漫画家不仅仅要会画画，还要会编故事。换言之，漫画家就是用一个个方格中的画面来讲故事的人，漫画家 = 故事家 + 画家，两种缺一不可。很多漫画的画风唯美烂漫，但是画家忽略了重点，故事才是整个作品的灵魂，画家们笔下的人物和创造出的世界，正是因为有了故事脚本，才被赋予了灵魂和深入人心的魅力，如图 1-1 和图 1-2 所示。



图 1-1



图 1-2

漫画这个画种，在国际上尚无统一的名称。在西方，人们习惯地称之为“讽刺画、卡通、幽默画、反面作品和滑稽画”，“漫画”包含着“随意”画的意思，此后就一直沿用这



个叫法。

1.2 传统绘画与电脑绘图的区别

传统绘画与电脑绘图从本质上来讲是没有什么不同的,从形式上来讲仅仅是工具不同而已。传统绘画主要是铅笔和颜料,如图 1-3 所示。而电脑绘图则是数位板和鼠标。电脑绘图需要传统绘画的素描、配色等这些绘画基础,但和传统手绘相比,电脑绘图有着无法超越的便利性和表现力,还有与时代同步的时尚元素,其通过计算机的功能处理,在绘制过程中,可以随时修改,而且可以及时调整漫画,使漫画呈现出最佳效果,为画家提供了很好的便利性,并且电脑绘图绘画出来的漫画肌理逼人,更加受到人们的喜爱,如图 1-4 所示。



图 1-3

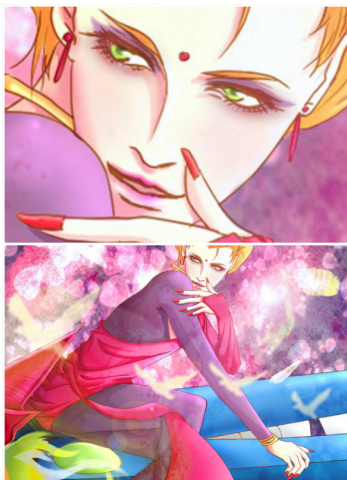


图 1-4

同样,传统绘画有着电脑绘图无法比拟的质感。传统绘画往往具有独特的艺术审美价值和感染力,通过手绘的漫画,都有一种独特的气质,它散发着一股梦幻和神奇交织的气息。传统绘画本身是一种艺术实践活动,运用线条、色彩、造型和构图,根据一定的形式和想象力进行搭配组合,完成绘画作品不仅是表现形式的作用,而且还是内容体现,画家想象力的传达,即绘本主题。

传统绘画与电脑绘图各具千秋,又各存不足,成功的绘本作品是将两者结合起来,取两者之长,避两者之短,既少了单纯电脑绘画的呆板,增强了作品的艺术感染力,又方便了修改与储存。色彩厚重自然,层次感丰富,能更明确地表达漫画家的意图及其情感,使绘本更趋于完美。

现代漫画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,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,带有分镜头的感觉,甚至像一个画出来的分镜头剧本。现代漫画又称新漫画、卡通漫画,主要是受了日本漫画的影响,图画并不独立而是相互呼应,与文字完全结合在一起,且每页不限制一图,这是传统漫画没有的。

1.3 漫画常用工具介绍

“工欲善其事，必先利其器。”因此，在进行漫画创作之前，首先需要了解创作漫画应具备的基本工具。

由于漫画风格多种多样，绘制时所用到的工具也五花八门。下面介绍几种较常用的基本绘制工具。

- **原稿纸**：日本常用 B5，国内则一般用 A4，要注意纸要细腻光滑。平时练习时用一般的复印纸就行，如图 1-5 所示。
- **拷贝台**：由于网点纸分为纸网和胶网两种，尤其是纸网的透明度较低，所以要用拷贝台来加大纸网的透明度，以便割网、贴网时能够准确无误，如图 1-6 所示。

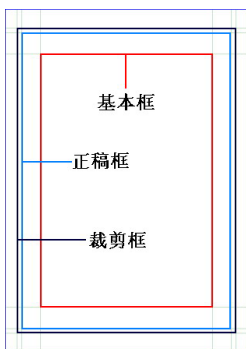


图 1-5



图 1-6

- **美工刀、笔刀和压网刀**：通常用于刮网和割网，美工刀一般用来割网，而笔刀一般用来刮网。由于网点纸的粘度有限，还需用压网刀将网点纸牢固地粘贴在稿纸上，也可以用很钝的笔刀代替，如图 1-7 所示。
- **网点纸**：用来添加灰色调或其他特殊效果。网点纸的图案很多，最常用的是“灰网”和“渐变网”，还有一些“环境网”和“图案网”可配合使用。网点纸的种类分为纸网和胶网两种，如图 1-8 所示。



图 1-7

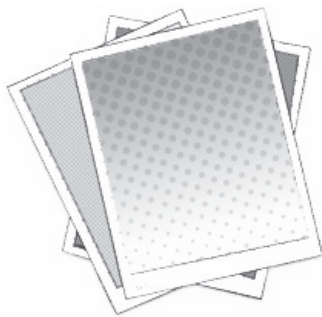


图 1-8



- **蘸水笔**：用来上墨线，其种类较多，笔尖的粗细及形状各有不同，可以根据所画内容的不同选用不同粗细的蘸水笔，如图 1-9 所示。



图 1-9

- **硬 G 笔尖**：韧性不及软 G 好，但易控制，可画衣服、人物轮廓，如图 1-10 所示。
- **D 型笔尖**：介于 G 与学生笔之间，线条随意易控制，可画背景、效果线，如图 1-11 所示。



图 1-10



图 1-11

- **学生笔尖**：笔质较硬，线条弹性小、比较细、无变化。可用来绘景物背景、花纹，如图 1-12 所示。
- **小圆笔尖**：笔尖很尖，画出线也非常细，适合画五官、头发、点描，如图 1-13 所示。



图 1-12



图 1-13

下面介绍电脑绘图所用到的工具。

使用电脑绘图，首先需要的是绘图软件，如系统软件自带画图程序，专业的漫画绘图软件有 Photoshop、CorelDRAW、freehand 和 SAIEasy、Paint、Tool、SAI 等。电脑绘图对于专业漫画人员来说，除了电脑软件外，还必须要有手绘板。

1.4 手绘板的选择与使用方法

1.4.1 认识手绘板

手绘板即数位板，又名绘图板、绘画板等，是计算机输入设备的一种，通常是由一块板子和一支压感笔组成，如图 1-14 所示。

与手写板所不同的是，手绘板主要用于绘画创作方面，就像画家的画板和画笔，在电

影中常见的逼真的画面和栩栩如生的人物，据说就是通过手绘板一笔一笔画出来的。手绘板的这项绘画功能，是键盘和手写板无法媲美之处。手绘板主要面向设计、美术相关专业师生、广告公司与设计工作室以及 Flash 矢量动画制作者。



图 1-14

手绘板可以让你找回用笔在纸上画画的感觉，不仅如此，它还能做很多意想不到的事情。它可以模拟各种各样的画家的画笔，例如模拟最常见的毛笔，当用力大的时候，毛笔能画很粗的线条；当用力很轻的时候，它可以画出很细很淡的线条；也可以模拟喷枪，当用力一些的时候，它能喷出更大的范围的墨，而且还能根据笔的倾斜角度，喷出扇形等效果。除了模拟传统的各种画笔效果外，它还可以利用电脑的优势，做出使用传统工具无法实现的效果，例如根据压力大小进行图案的贴图绘画，只需要轻轻几笔就能很容易绘出一片开满大小形状各异的鲜花芳草地。

值得一提的是，如果给手绘板配上合适的软件，它将会产生意想不到的效果。例如结合 Painter、Photoshop、墨客 M-Brush 等绘图软件，可以创作出风格各异的作品，如油画、水彩画、素描等。用手绘板和压感笔，结合 Painter 软件就能模拟 400 多种笔触，如果觉得不够，还可以自己定义。

1.4.2 手绘板选择的方法

面对市面上品牌众多的手绘板，如何挑选手绘板，就是一个技术活了，因为现今手绘板市场山寨产品甚多，鱼目混珠的现象屡见不鲜，消费者一不小心就会买到伪劣产品。

手绘板的选择一般把握下面几个要点即可。

1. 尽量选择大品牌

无论是笔记本、相机，还是手绘板，品牌是所有数码产品选购中的重要参考指标。手绘板从品牌划分上，主要有 Wacom（如图 1-15 所示）、友基（如图 1-16 所示）、汉王（如图 1-17 所示）、现代、绘王、凡拓、文明、蒙恬、摩根触控、精灵和威艾等。一线品牌有 Wacom、汉王和友基，Wacom 公司的产品根据不同用户群体分为 Bamboo、影拓两大系列；汉王手绘板主要分为创意星人、创意大师、绘画大师等系统；友基手绘板分为漫影、绘影、Rainbow 三大系列，其中绘影系统分为绘影和绘影 II。二三线品牌有高漫、丽境、



凡拓、文明、蒙恬、摩根触控、精灵、威艾等。



图 1-15



图 1-16



图 1-17

2. 主要技术指标

手绘板的主要参数有压力感应、读取速率、坐标精度和分辨率等，其中压力感应级数是最重要的参数。手绘板压感分为 512、1024 和 2048 这 3 个级别，如图 1-18 所示。

3. 分辨率

手绘板常见的分辨率有 2540、3048、4000 和 5080 这 4 种，分辨率越高，其绘画精度越高，如果手绘板精度不够，将笔放在手绘板上，光标可能因为精度不够而不停抖动。

4. 可使用面积

可使用面积即手绘板尺寸（如图 1-19 所示），也是选择时的一个非常重要的参数。常见的板面大小有 4×6、4×5、6×8 和 9×12。（单位为英寸，1 英寸=2.54 厘米）



图 1-18



图 1-19

5. 压感笔

压感笔分为有源无线和无源无线两种。

有源无线是指在笔内装置电池的无线笔，如友基、绘王和凡拓等。

无源无线是指笔内不需要装置电池的无线笔，如 Wacom、绘王等，如图 1-20 所示。

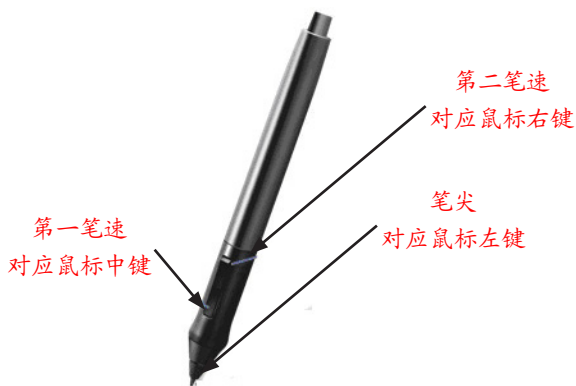


图 1-20

1.4.3 压感笔的使用

压感笔的使用方法如下。

(1) 握笔：与平常握铅笔或钢笔的方法一样握压感笔即可。将压感笔倾斜到一定程度，以手感舒服为标准。

(2) 移动光标：压感笔能够在距手绘板 5mm 外的地方对内容进行识别，所以在移动光标时，没有必要一定让笔尖紧触手绘板的表面。使用压感笔与在显示器上移动光标的方法一样，在手绘板表面上微微举起压感笔，然后将笔移动到所希望的位置，手绘板上的工作区域与整个电脑屏幕一一对应。

(3) 单击：用笔尖轻点手绘板表面一次。

(4) 双击：用笔尖轻点手绘板表面两次。

(5) 压感笔进行文件或图标拖动的方法是先单击想要的文件或图标，然后保持笔紧贴手绘板的表面并开始移动。

1.4.4 手绘板的使用

电脑绘画技法种类繁多，各有千秋。从电脑绘画软件来说，常用的软件有 Photoshop、Flash 以及 Painter 软件，这些软件中有丰富的笔刷样式，而手绘板的问世更推动了电脑绘画的发展。

使用手绘板的方法如下。

(1) 将手绘板连接到电脑上，如图 1-21 所示。

(2) 安装手绘板驱动程序。

(3) 打开手绘板的属性程序，在属性对话框中对各参数进行设置，如图 1-22 所示。

(4) 在属性对话框中设置笔的灵敏度和压杆力度等参数值。然后打开画图软件，使用画笔工具就可以像在白纸上绘画一样使用手绘板，如图 1-23 所示。



图 1-21

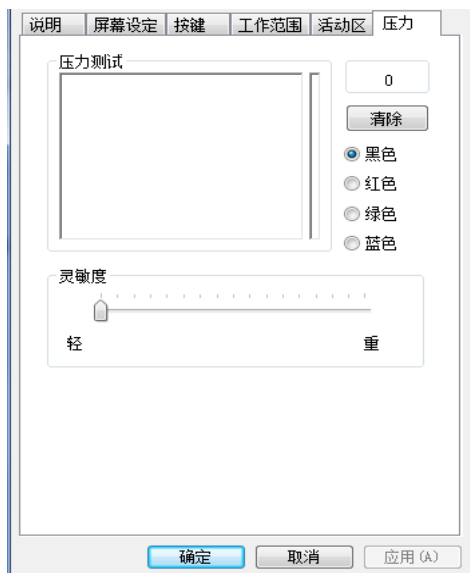


图 1-22

(5) 对画笔参数进行设置, 选择“画笔预设”, 然后在其列表框中选中“形状动态”复选框, 最后在其右侧分别设置“大小抖动”“钢笔压力”等参数, 如图 1-24 所示。

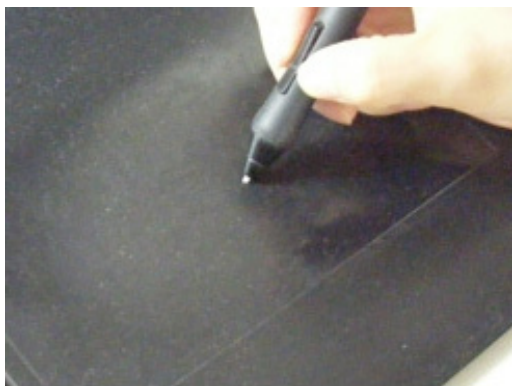


图 1-23



图 1-24

1.4.5 手绘板与绘图软件的结合

电脑绘画技法种类繁多, 各具千秋。从电脑绘画软件来说, 常用的既容易上手, 又比较出效果的有 Photoshop 软件中的各种笔刷表现技法、Flash 软件中的各种表现技法及 Painter 软件中各种笔刷表现技法等。值得一提的是, 手绘板的问世更加推动了电脑绘画的发展, 如图 1-25 所示。

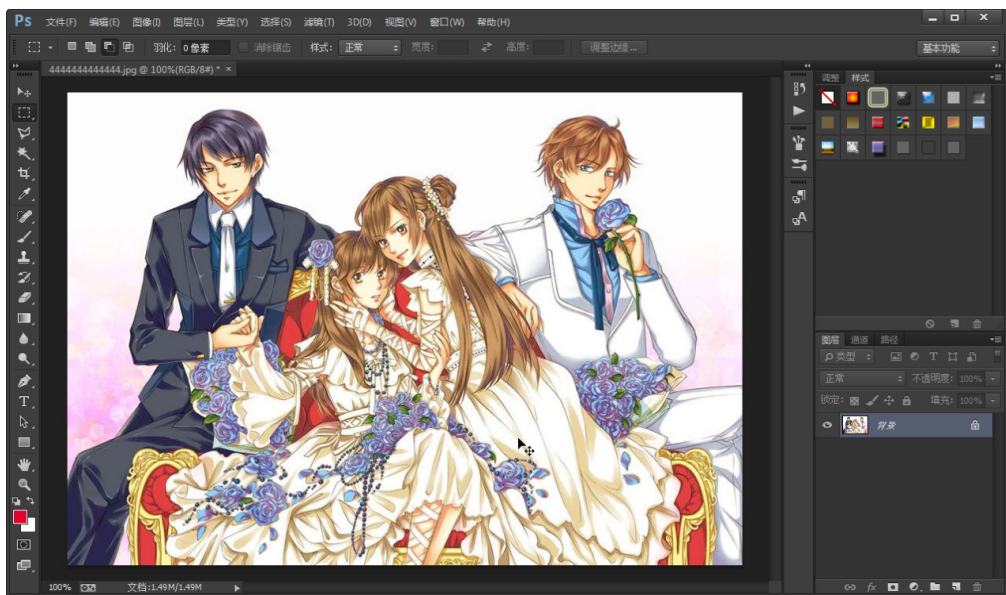


图 1-25

Photoshop 是一种最常见的文字图像处理软件，其功能庞大，比较常见的应用领域是照片修理，文字及图片排版，以及电脑绘画。手绘板的应用让 Photoshop 软件的笔刷操作起来更趋于自然，如同铅笔在纸上画画一样自如，尤其是在电脑绘画中，对压杆的轻重可画出来线条的轻重，保证线条的节奏感。在 Photoshop 软件中笔刷的多样性也同样丰富了电脑绘画技法的表现，这些表现力丰富的笔刷加上手绘板的自如表现，可以让电脑绘画变得更加平民化、易操作化，如图 1-26 所示。

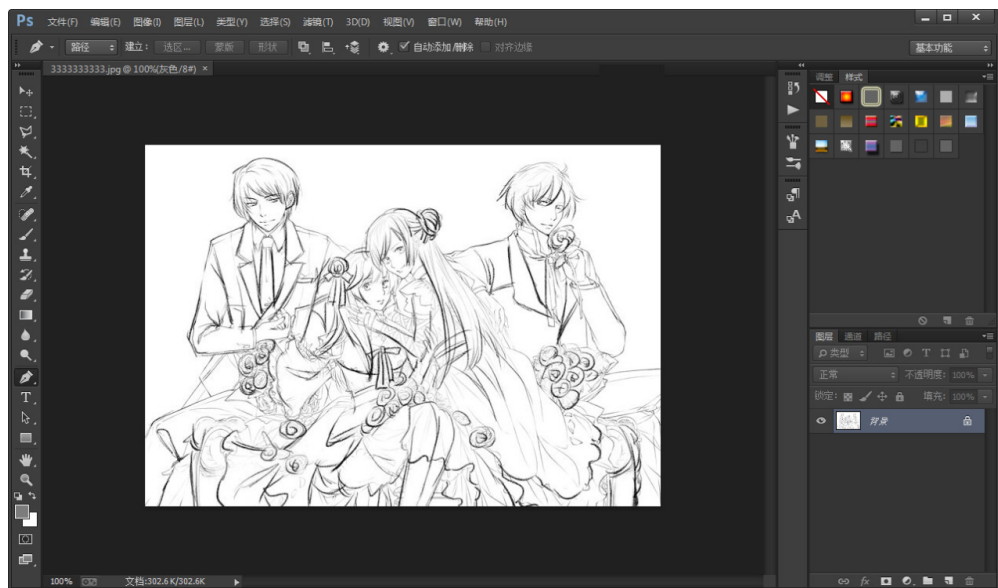


图 1-26



电脑绘画绘本是完全在电脑中运用软件操作的方式绘制绘本，在这个信息时代，较手绘而言，电脑绘画无疑是一种更时尚的绘画方式，但它在情感的表达上不具备传统手绘本那么强烈的艺术感染力。电脑绘画绘本的特点就是具有丰富的表现力，时尚元素比较丰富，具有时代感，它手法多样，肌理逼真，并且它对绘画者本身的绘画能力相对于传统手绘本来讲没有那么高的要求。其操作过程中便捷和人性化的特点使保存和修改十分方便，在绘制过程中可以利用历史记录返回上几次操作，便于查看效果，及时调整以呈现最佳效果，使其绘制的物体形态严谨，并且在排版过程中优势颇大，可对文字图片多次试验，将其调整成最佳排版。

1.5 绘画必备基础

1.5.1 透视

1. 透视的概念

“透视”是绘画法理论术语。“透视”一词原于拉丁文“perspicle”（看透）。最初研究透视是采取通过一块透明的平面去看景物的方法，将所见景物准确描画在这块平面上，即构成该景物的透视图。后来将在平面画幅上根据一定原理，用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的科学称为透视学。

简单说就是通过透明平面（透视学中称为“画面”，是透视图形产生的平面）观察，研究透视图形的发生原理、变化规律和图形画法，最终使三维景物的立体空间形状落在二维平面上。

由于人的眼睛特殊的生理结构和视觉功能，任何一个客观事物在人的视野中都具有近大远小、近长远短、近清晰远模糊的变化规律，同时人与物之间由于空气对光线的阻隔，物体的远、近在明暗、色彩等方面也会有不同的变化。

2. 透视的种类

透视分为形体透视和空间透视。

形体透视亦称几何透视，如平行透视、成角透视、倾斜透视、圆形透视等。

空间透视亦称色彩透视，是指形体近实远虚的变化规律，如明暗、色彩等。

在漫画的创作中只需掌握下面的一点透视、两点透视和三点透视即可。

- **一点透视：**如果建筑物有两组主向轮廓线平行于画面，那么这两组轮廓线的透视就不会有灭点，而第三组轮廓线就必然垂直于画面，其灭点就是心点 s° ，这样画出的透视称为一点透视。在此情况下，建筑物就有一个方向的立面平行于画面，故又

称正面透视，如图 1-27 所示。

- **两点透视**：即成角透视。在平行透视中假设所有的物体都是平行摆放的，而实际物体与画面常常会成一定的角度，因此运用两点透视就能较准确地表现每一个物体。两点透视画面效果比较自由、活泼，反映空间比较接近于人的真实感觉。缺点是角度选择不好，容易产生变形，如图 1-28 所示。
- **三点透视**：一般用于超高层建筑的俯瞰图或仰视图。第三个消失点，必须和画面保持垂直的主视线，必须使其和视角的二等分线保持一致，如图 1-29 所示。

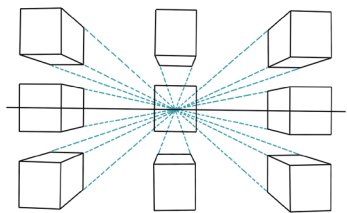


图 1-27

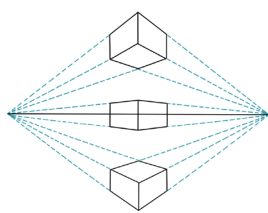


图 1-28

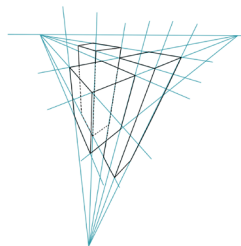
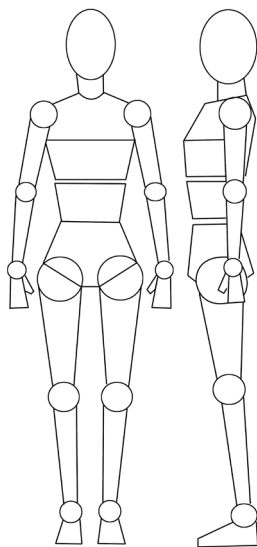


图 1-29

3. 人体的透视变化

画画的时候可以把人体简化为圆圈或者是矩形，尽量简化人体结构，如图 1-30 所示。例如将人体看成由几何体构成的物体，这样在画草图和造型的时候都会比较方便，如图 1-31 所示。



正、侧面简化图

图 1-30

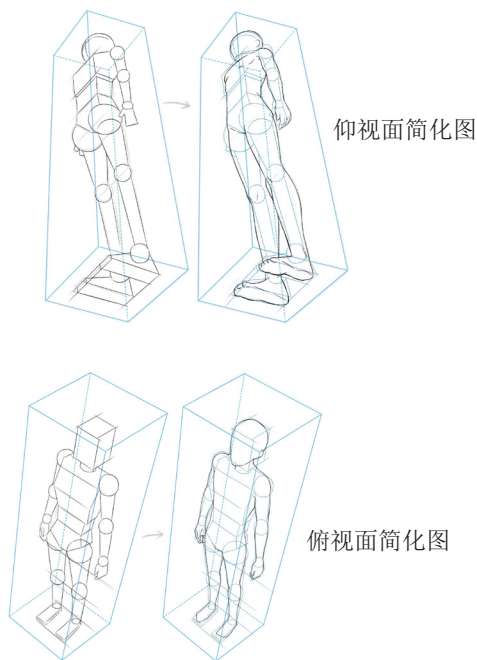


图 1-31



4. 不同角度看到的面部器官

从不同角度看到的面部轮廓有所不同,在漫画中,将有各种镜头的表现方式来体现人物关系、环境、人物表情和心态等,如图 1-32 所示。

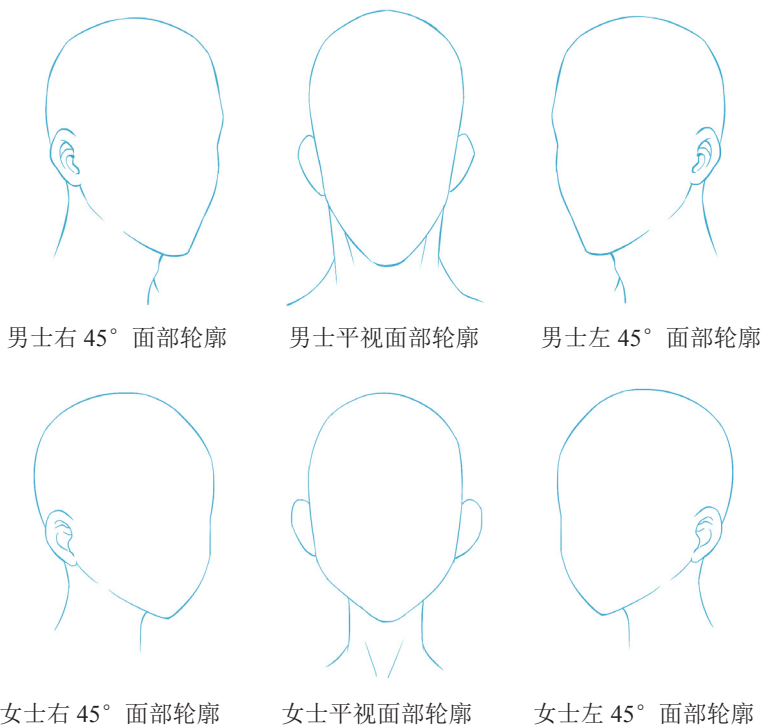


图 1-32

5. 从不同角度看到的眼部结构

绘制眼部的过程中可以把眼睛看成一个六边形,通过对六边形做不同角度的透视效果来了解眼睛的大致结构,如图 1-33 所示。从不同角度看到的鼻子结构,仰视 3/4 鼻子位置,如图 1-34 所示。

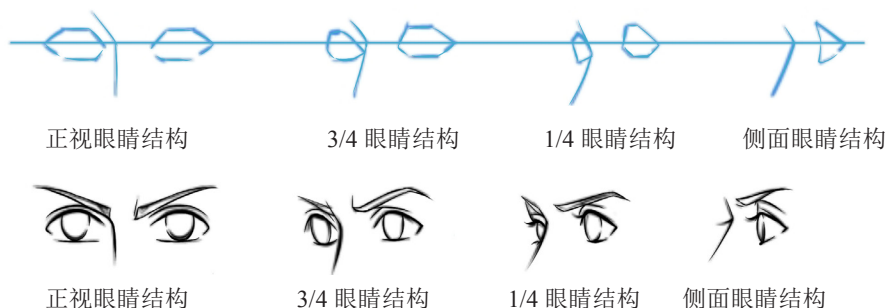
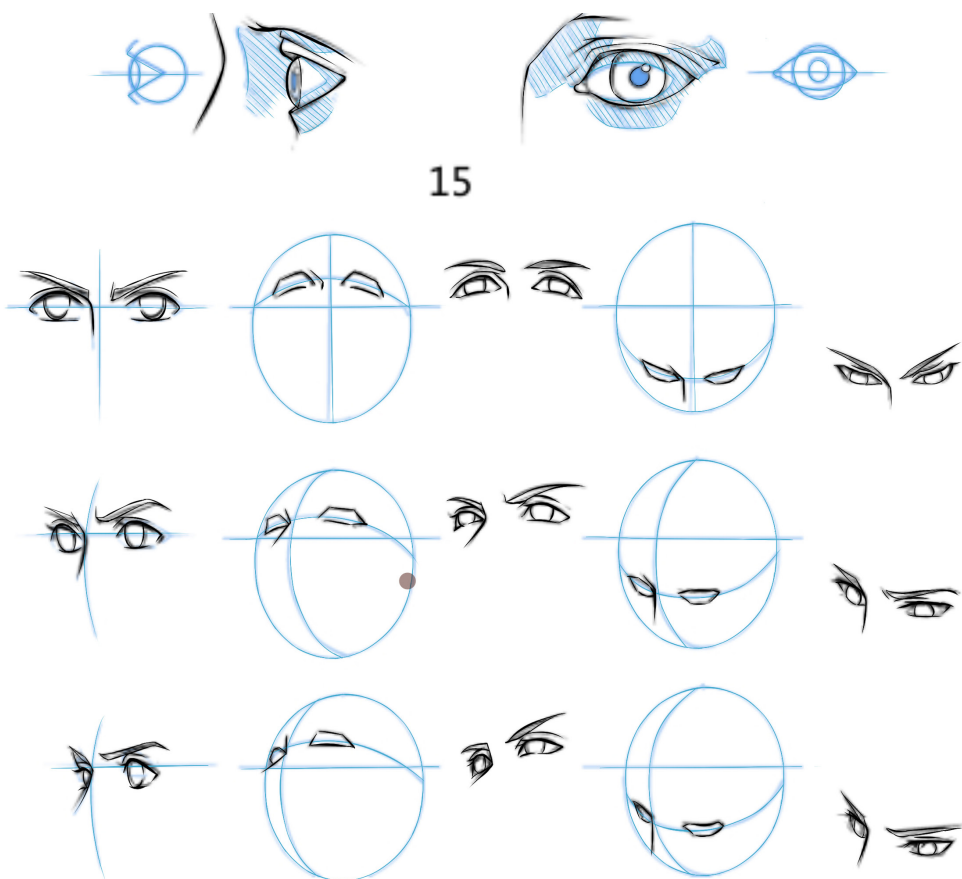
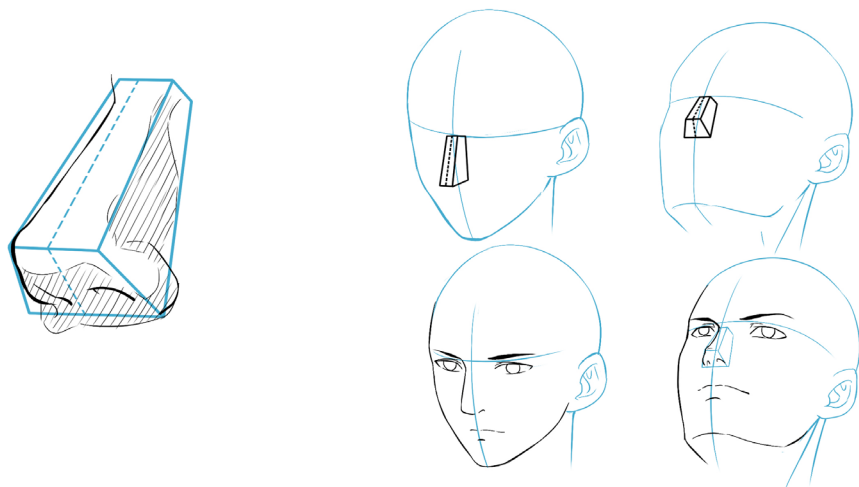


图 1-33



15

图 1-33 (续)



45° 水平面 3/4 鼻子位置

45° 仰视 3/4 鼻子位置

图 1-34



1.5.2 漫画人物的头身比

1. 不同年龄人物比例

要画好人物，首先就要掌握好人体结构。但是现实中的人体结构过于复杂，在漫画的绘制过程中则需要把复杂的身体结构通过简单的几何体表现出来，化简为繁。

在漫画的绘制过程中，会对漫画人物的比例进行美化和适当的夸张处理，不同的年龄和身体都有不一样的画法，如图 1-35 所示。

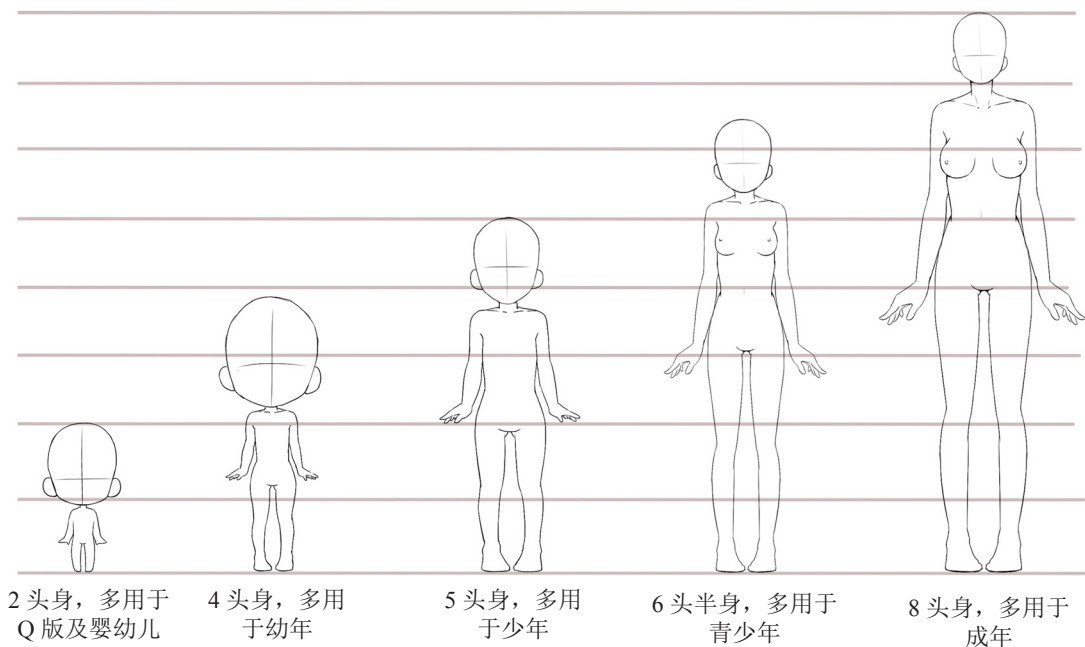


图 1-35

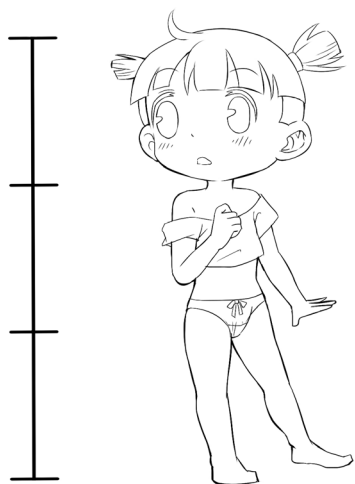
以女性的身体变化为例，在画的时候可以定出头身比例，一般小孩子的头身比例是 1 ~ 2 头身左右。随着年龄的长大，头身比例也不断的变化。一般画正常的女性的头身比例为 6 ~ 7 头身，而男性的头身比例则定在 8 ~ 9 头身。



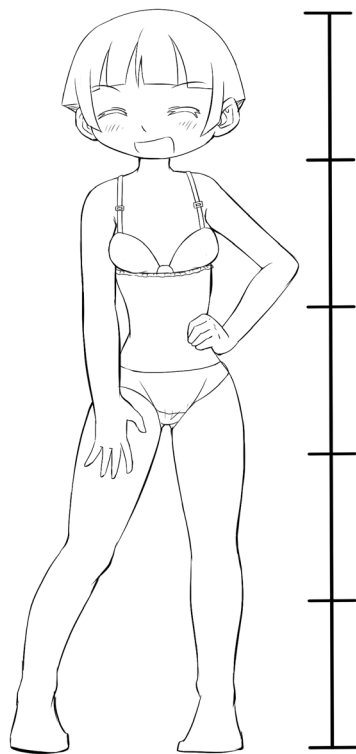
提示 在漫画中有时为了夸张表现，头身比例不会遵循这个规律。

2. Q版人物的头身比

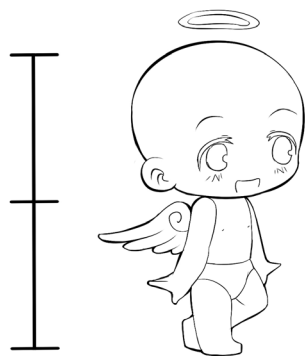
Q 版的人物与正常比例的人不一样，Q 版要体现出可爱和萌的特点，所以画的时候头身可以保持在 2 或者 3 头身。有时也会画一些接近正常人的头身比，不过脸要画的圆一些，这样会显得十分的可爱，萌味十足，如图 1-36 所示。



3 头身人物。萌系漫画中常见的比例



5 头身人物。Q 版漫画中较少见的一种比例



2 头身人物。大多萌系漫画 Q 版的标准比例

图 1-36