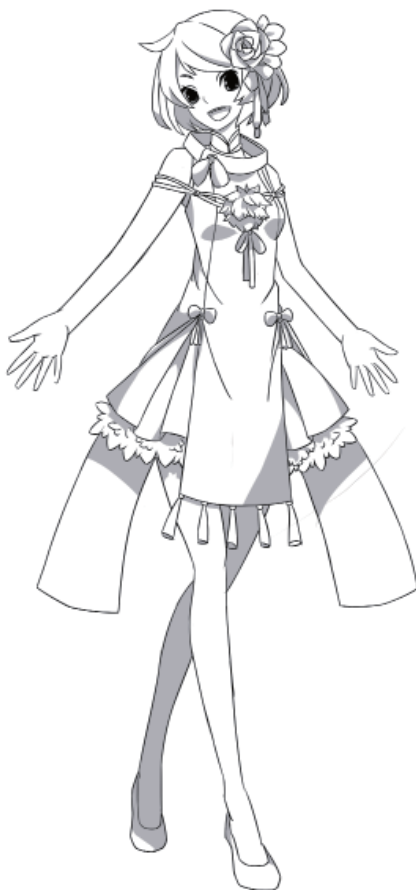


第1章

人物造型快速上手



本章主要介绍有关漫画的人物分类、人物造型，以及了解漫画绘制的传统工具和数码工具，并熟悉运用数码工具SAI的操作界面、主要功能和常用快捷键，最后进行实战，临摹漫画人物、将真人转为漫画人物，快速上手，掌握人物造型的绘制方法。



1.1 漫画人物的分类

漫画人物的分类有很多种，一般按照性格、年龄、画风等来分，本章以写实漫画、少年漫画和Q版漫画来介绍漫画人物的分类。

1.1.1 写实漫画

写实类型的漫画题材都直接源自于生活，通过漫画的表现形式来谱写生活的点滴，是生活的真实写照。



《死亡笔记》是日本漫画家小畑健的作品。小畑健的画风十分写实，不论人物的造型、道具、场景都是典型的学院派一丝不苟的风格，他的作品还惯用强烈的明暗对比来表现场景，使画面呈现真实而华丽的效果。

《宫本武藏》是押井守执导的剧场动画。本作使以宫本武藏的著作《五轮书》为出发点，描写武藏的生涯以及他那特异的剑法“二天一流”之谜的历史型动画。

宫本武藏，日本家喻户晓的一代剑圣，有“不可战胜的武士”之称。这位武道的求道者，从不将自身的命运委托于他物，为了胜利虽年幼也能毫无踌躇地下手的冷彻之战略家，一边却又尊敬着神佛……这个矛盾的登场角色，押井守用自己的理论来进行诠释和解读！



北条司的画风是很写实的，而且现代感强，是动感与质感的完美融合。北条司漫画的一大特色就是诙谐、幽默，这一点在《城市猎人》中发挥得最为淋漓尽致。除了疯狂搞笑外，北条司漫画的另一大特色就是细腻、感人的情感画面，让人回味无穷。

1.1.2 少年漫画

少年漫画是目前主流的漫画类型，面向少年读者，少年漫画占据了大部分市场，很多少年漫画杂志都是按周发行。现在少年漫画的主要忠实读者是青少年和一些成年人等。



《浪客剑心》是日本漫画家井上雄彦和月伸宏的作品。主人公绯村剑心在幕末是维新派的刽子手，人称“拔刀斋”，杀人无数。在新时代，他使用一柄逆刃刀四处流浪，立志不再杀人。

《驱魔少年》讲述了驱魔人对抗恶魔制造者千年伯爵的故事。恶魔是以“机械”“灵魂”和“悲剧”为材料所制造出来的恶性武器。千年伯爵制造出这些悲哀的恶魔准备将世界带向终点，而被神选中的圣职者以“对抗恶魔武器”救赎灵魂，主角艾伦·获加与众驱魔人将挺身而战。



《钢之炼金术师》的故事发生在一个炼金术相当发达的世界。在这个世界的“炼金术”为了获得某种东西，需要以同等的代价交换，代价不够的话便需要以自己的任何部分（身体的一部分、记忆等）作为代价的填补而被拿走。



1.1.3 Q版漫画

在漫画中存在着一群很可爱的人物造型，即使性格迥异、外形或者年龄不同，但他们都有一个共同的特点——Cute。这样的人物类型被称作“Q版”，以包子脸和矮个子的可爱形象著称。Q版的绘制技法很适合初学者，比正常头身的人物绘制更容易掌握。Q版角色的特点在2~5头身之间，有时会出现1头身的特别表现；在外形上简化了人体的关节结构，变得更加圆润与俏皮。



《Q版三国》历时2年、耗资1000万元，是本土第一部大型成人动画，全面颠覆魏、蜀、吴三国的历史。话说天下大事，分久必合，合久必分。东汉末年，由于汉献帝昏庸无能，引起天下大乱，历史上三国鼎立的时代由此开始。



花园花铃是《小女神花铃》中的女主角，她是一个普通的中学一年级学生，但在她心爱的宠物猫——小西过世之后，花铃遇到了九条和音，从此她的人生也慢慢发生了改变，她发现了父母的遗物可以让她变身。



《蔷薇少女》讲述了一名不愿上学而长期不出家门的中学生，热衷于上网购物，喜欢在购买物品后的退货期限内退回物品。有一天，房间里出现了一个没有署名的神秘皮箱，里面装着一个美丽而且质感近似真人的人偶少女……

1.2 漫画人物的造型

人物造型设计是根据剧中人物的身份、年龄、性格、民族、职业等特点，对角色外部形象造型进行的设计，多用于人物头、面部的化妆造型设计。



幼儿：幼儿的五官都集中在脸部下半部分1/2的部位，胖乎乎、圆墩墩的，头显得特别大，宽额头，看不到脖子，身长是等分，脚要短些。



小孩：眼睛大大的，口、鼻小小的。眼睛的位置在脸部 1/2以下的部位，下巴的曲线是圆的，眼睛和眉毛的位置距离远。



百变造型 素描技法



女性：眼睛大致在脸部 $\frac{1}{2}$ 的位置。大大的眼睛，唇、眉、下巴的线条越柔和越有女人味。肩部略斜，整体成曲线形，腰部很细，胸部隆起，臀部较大，脚踝较细。



男性：眼睛在脸部 $\frac{2}{3}$ 的部位。眼睛细细的，口、鼻较大，下巴的线条较粗犷，眉毛粗一点，比较有男人味。线条有力，肩膀较宽，胸部成扇形，腰比肩窄，脖子较粗，脚较大。



中年男女：中年人的眼睛比年轻人的要细小，而且眼睛和嘴的周围有细小的皱纹，男人的脸部块面分明，女人的脸则稍微丰满些。



老人：老年人脸部的骨骼较为凸出，女人稍微丰满些，口、眼、鼻四周都有很明显的皱纹，肩部较窄，若再画上拄着拐杖就更显老了。



1.3 绘画工具的选择

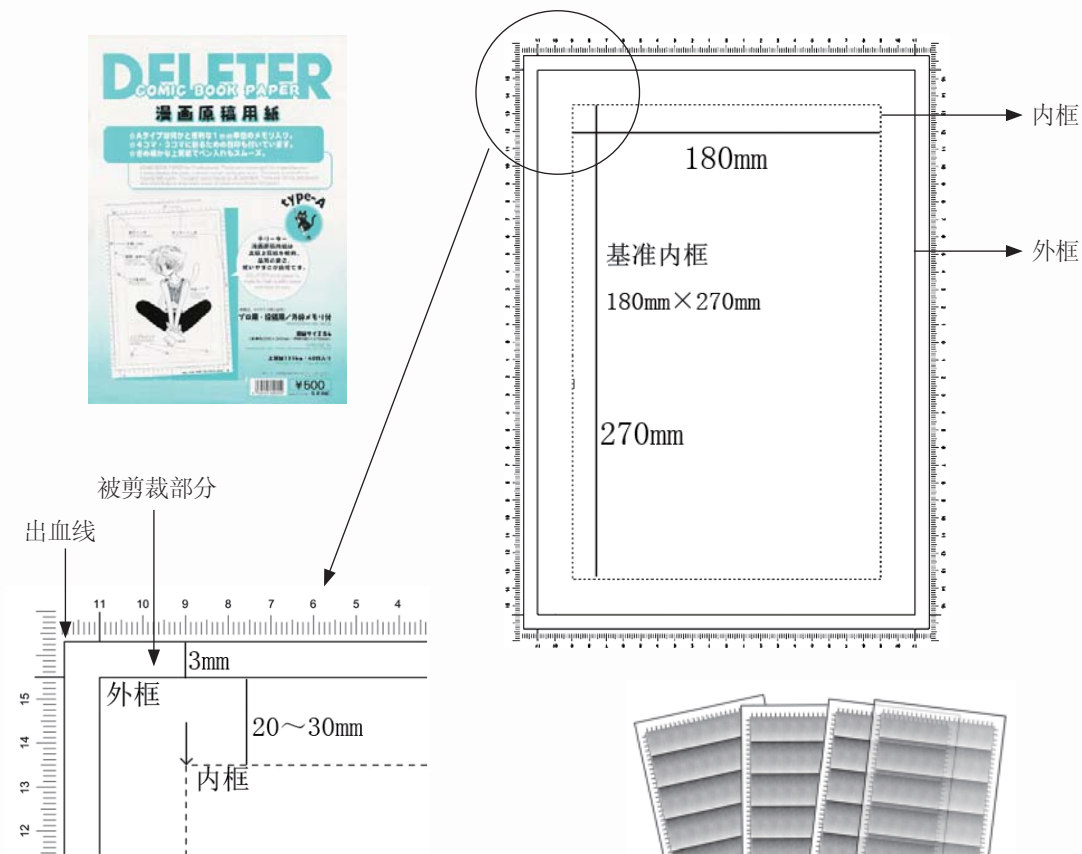
目前绘制卡通漫画的方法有两种，一种是传统的绘制方法，使用工具手绘，然后扫描到电脑里，利用相关软件进行上色和处理；另外一种就是利用数码工具直接在电脑上绘制，可以分为三种绘制方法，分别是鼠标绘画、数位板绘画和液晶屏数位板绘画。

1.3.1 传统工具

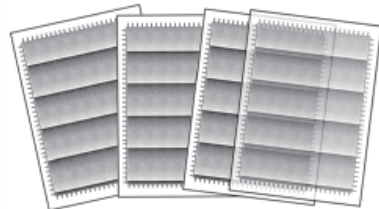
绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺、网点处理工具等。

纸张

常用的纸张有原稿纸和网点纸。漫画用原稿纸有A4和B4两种。在日本，B4用于商业杂志投稿，A4用于绘制同人志。



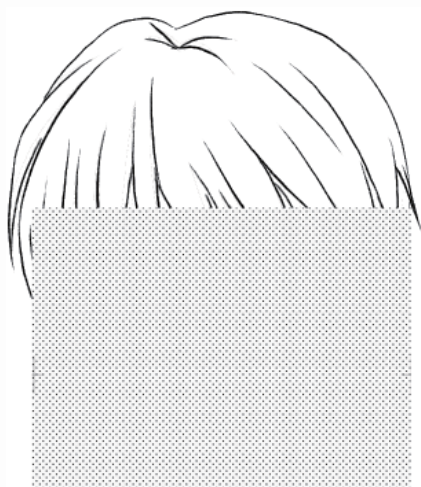
原稿纸：原稿纸是漫画专用纸，吸水耐用而且很厚，经得起反复渲染，自身有用到排版的格子设计，分为出血框、安全框、尺寸框。这种纸可以用来绘制草稿并进行描线。



网点纸：网点纸也叫网纸，从材料上分为纸质网、胶网纸等。胶网自带黏合面，纸网则需要用胶水粘贴，胶网的价格一般比纸网贵。



透明胶网：透明胶网以透明不干胶片为介质，成本相对较高，但不需重复描线，使用简便。用薄纸（如信纸）在原稿上用细钢笔描出所需贴网点区域的轮廓。

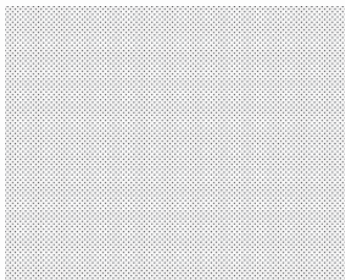


不透明纸网：不透明纸网介质为无黏性的透明胶片，成本、效果适中，可反复使用。需结合复印机使用，操作相对比较麻烦。

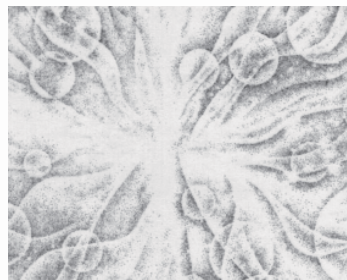
根据网纹将网点纸分为以下6类：



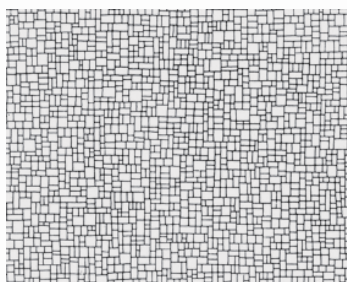
渐变格网



普通平网



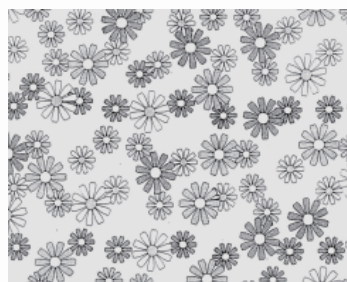
泡泡气氛网



纹路网



闪光气氛网



小花图案网

- ①渐变格网：表现纹理的明暗，也可用于表现气氛。
- ②普通平网：常常用来表现阴影。
- ③泡泡气氛网：用于表现梦幻的恋爱气氛。
- ④纹路网：常表现物体的纹路和质感。
- ⑤闪光气氛网：表现紧张剧烈的情感和气氛。
- ⑥小花图案网：常表现布料的花纹。



画笔

一幅成品画需要经过很多工序，需要用到的笔也有很多，例如，铅笔、蘸水笔、毛笔、马克笔等。

蘸水笔：用来上墨线。蘸水笔的种类比较多，可以根据所绘制内容的不同选用不同粗细的蘸水笔。蘸水笔由笔尖和笔杆两部分拼接而成，并且可以拆换笔尖。



另外，自动铅笔、针管笔、鸭嘴笔、毛笔、马克笔等都是比较常用的画笔工具。





»» 墨水



耐水性墨水：漫画中专用于勾线或书写的墨水，特点是遇水不会溶化，流动性、墨浓度、附着力以及耐晒指数极高。



水溶性墨水：可渗水调出不同的浓度，具有良好的渗透性和可变性，涂黑时使用，也可以用墨汁代替。



彩色墨水：可分为速干性和耐水性两种彩色墨水，性质和黑色墨水是一样的。



白色墨水：可分为水溶性和耐水性两种白色墨水，水溶性覆盖性低，而耐水性白色墨水主要是修正墨水，覆盖性强。



修正液：大面积修正就需要白色墨水，而精修使用修正液会很方便，笔形的设计也很好用。



橡皮擦



普通橡皮擦：最常见的橡皮擦，可以大面积地擦去铅印。



花橡皮擦：样式漂亮，但材质较硬，不易擦除。



可塑美术橡皮擦：材质比较软，可塑性及黏着性强。

网点处理工具

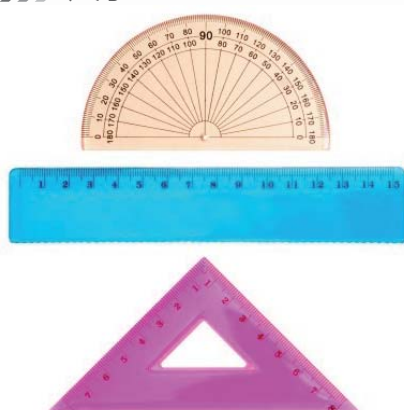


压网刀：贴网点时用于挤出黏合面的气泡。

刮网刀：用于切割或刮刮网点纸。

美工刀：除了削铅笔外也可用于制作网点效果。

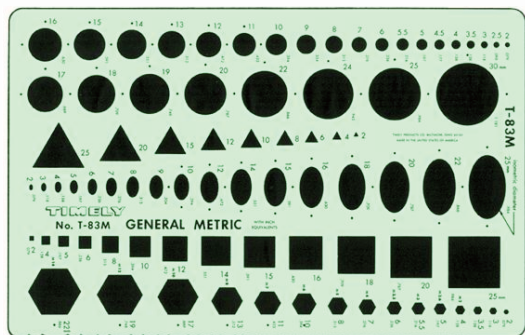
尺子



普通尺子：可互相配合绘制出平行线、直角线和速度线。



云形尺：尺子内部有很多弯曲的空槽，用于绘制各种复杂的曲线。



模板尺：模板尺的用法和云形尺一样，用于辅助绘制形状固定的几何体。



1.3.2 数码工具

随着科技的高速发展，计算机已经得到广泛的应用，在漫画界，绘制方法不仅仅局限于在纸上作画，漫画设计进入了无纸化时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等，下面来看看数码绘画需要一些什么工具。

》》》 数码绘画所需的配置



电脑

电脑是数码绘图最基本的工具，可以使用鼠标进行单独绘制。建议最好使用台式机器，显示器内存至少在512MB以上。



数位板

数位板又叫手绘板，是数码手绘工具中最重要的一个硬件，可直接安装驱动并配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具。



扫描仪

扫描仪是一种外部设备，可以将纸上的原画扫描到电脑中，再利用相关软件进行上色处理，是职业漫画家所需要的绘画机器之一。



液晶屏数位板

液晶屏数位板改变了传统数位板的绘画模式，可在屏幕上进行绘画，目前也正在普及使用。



拷贝台

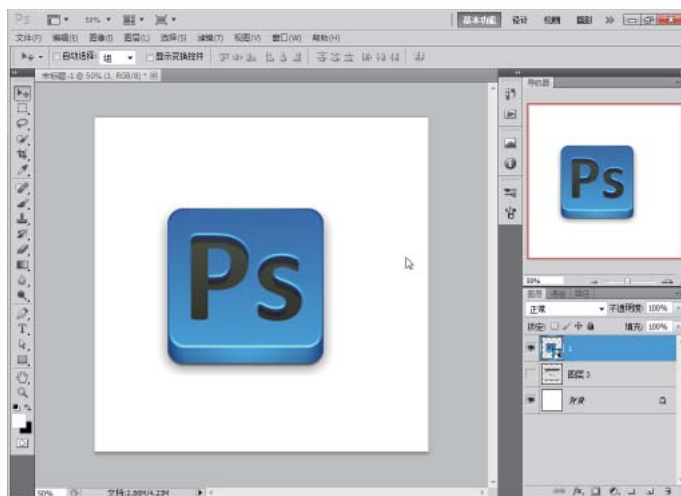
拷贝台是制作漫画、动画时的专业工具，动画家可以用来绘制分解动作（中间画），漫画家可以用来将草稿描绘成正稿，并且可以方便网点纸的使用。



»» 绘画软件



Photoshop图像处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可进行漫画绘图等。



Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚丽多彩的图案，是绘画者的首选软件之一。



SAI是一款小型的绘画软件，许多功能相对于Photoshop更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。





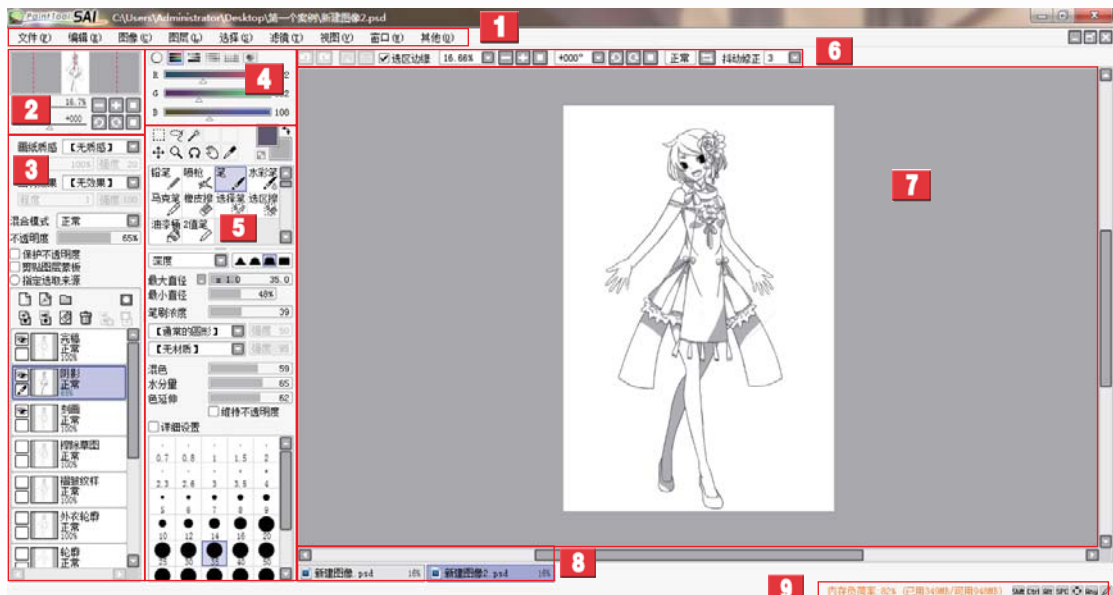
1.4 SAI绘画快速入门

本书的主要绘画软件是SAI，下面就来学习SAI软件的一些基础操作与常用功能。

1.4.1 SAI的操作界面

对于使用过其他绘画软件的用户来说，SAI软件的上手就非常容易，因为一些软件的使用法是相通的。但是面对使用数码工具绘画的初学者来说，SAI软件直观易懂的功能与清晰简洁的界面也是很易掌握的。

操作界面与各个工具栏



SAI工作界面的说明如表1.1所示。

表1.1 SAI工作界面的说明

标 号	名 称	介 绍
1	主菜单	在这里有9个菜单项，包括项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等各种最基本的功能。
2	导航器	在这里可以观察画面的整体情况，另外，还可以在这里调节画布的缩放倍率与旋转角度。
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定。
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法一共有6种，另外，还可以在这里保存常用的颜色。
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定。



续表

标 号	名 称	介 绍
6	快捷工具栏	包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能。
7	主视窗	整个软件中最为重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作。
8	视图选择栏	当同时打开多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示。
9	状态栏	在这里可以确认电脑的 CPU 以及内存的使用负荷，在其右侧还会显示一些特殊按键的使用情况。

》》》 界面的个性化设置



各个面板的隐藏与显示：在“窗口”菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键 Tab 可以快速进入全屏模式。

这里有三种方式可以调节面板。



如何调整面板大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拖动这些地方即可对面板的长度或宽度进行调整。

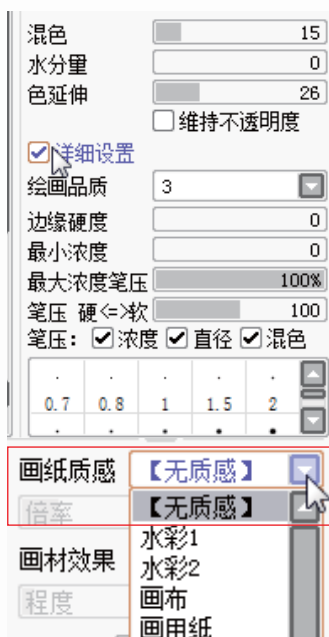
这两处均可拖动，以调节面板大小。



全屏模式



颜色和工具面板显示在右边



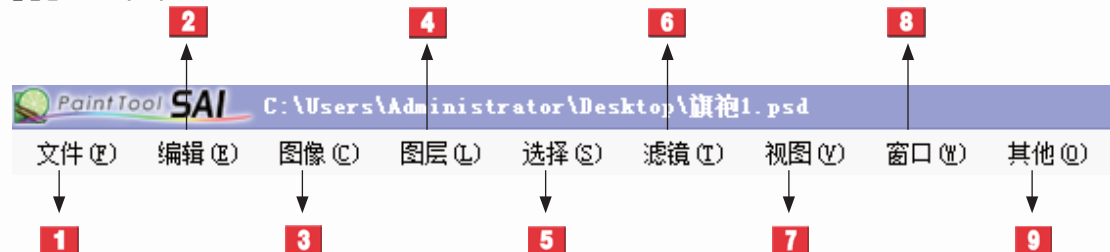
面板中参数的详细设置：单击图层中的“画纸质感”下拉按钮并在工具面板中选中“详细设置”复选框，就可以对其进行进行更加详细的设置。



1.4.2 SAI各个面板的主要功能

SAI软件中每个面板都有其各自存在的意义与功能，下面将详细介绍各个面板的主要功能。

主菜单

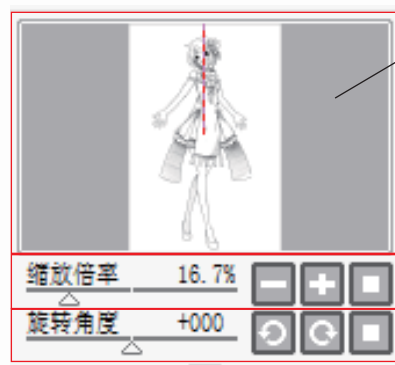


主菜单中各菜单命令的说明如表1.2所示。

表1.2 各菜单命令说明

标 号	名 称	介 绍
1	文件 (F)	包含新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目。
2	编辑 (E)	包含撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能。
3	图像 (C)	在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小。
4	图层 (L)	可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮。
5	选择 (S)	可对当前选择中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选区的像素。
6	滤镜 (T)	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整。
7	视图 (V)	包括旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行调节。
8	窗口 (W)	可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化。
9	其他 (O)	除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置。

导航器



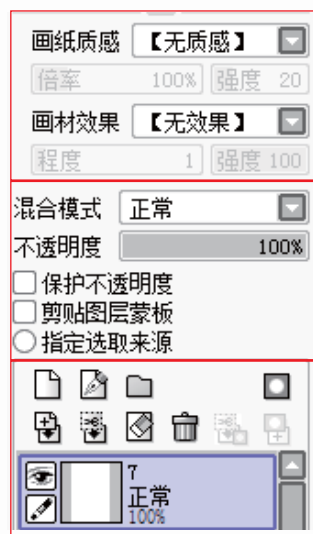
画面缩略图：可以观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，还可以通过拖动方框来改变显示区域。

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“-”按钮对大小进行调节，单击右侧的  按钮可返回初始状态。

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样，单击  按钮后即可复位。



图层面板



画纸质感：可以为各个图层单独添加“画纸质感”“画材效果”。

图层选项：可以改变图层的“混合模式”和“不透明度”，还可以进行“锁定不透明度”等操作。

图层编辑快捷按钮和图层列表：上方为 10 个常用的图层编辑快捷按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的表格。

色彩面板



隐藏、显示按钮：包含 6 种色彩的选择方式，单击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形部分可以选择色彩，中间的方块可以确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便后续的使用，在初始状态下，这里没有保存任何颜色。

工具面板



固定工具：这里存放有 8 种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”“背景色”和“透明度”。

自定义工具：这里放置了一些绘画与着色用的画笔工具，可以与已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选定工具的不同，具体的项目也会有一些相应的变化。



百变造型 素描技法

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选取，右侧为反转选取。

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，单击 按钮可以复原。

抖动修正：可以对手抖时自动修正的程度进行设定。



撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之。

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例。

视图反转：单击该按钮可以左右翻转画布，再单击即可复位。

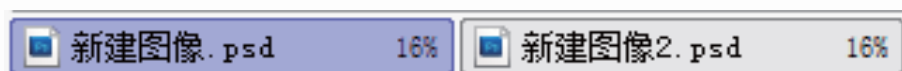
主视窗



画布：可以对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来变更视窗的显示区域。

视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置。

视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表当前主视窗中正在显示的图像。

状态栏



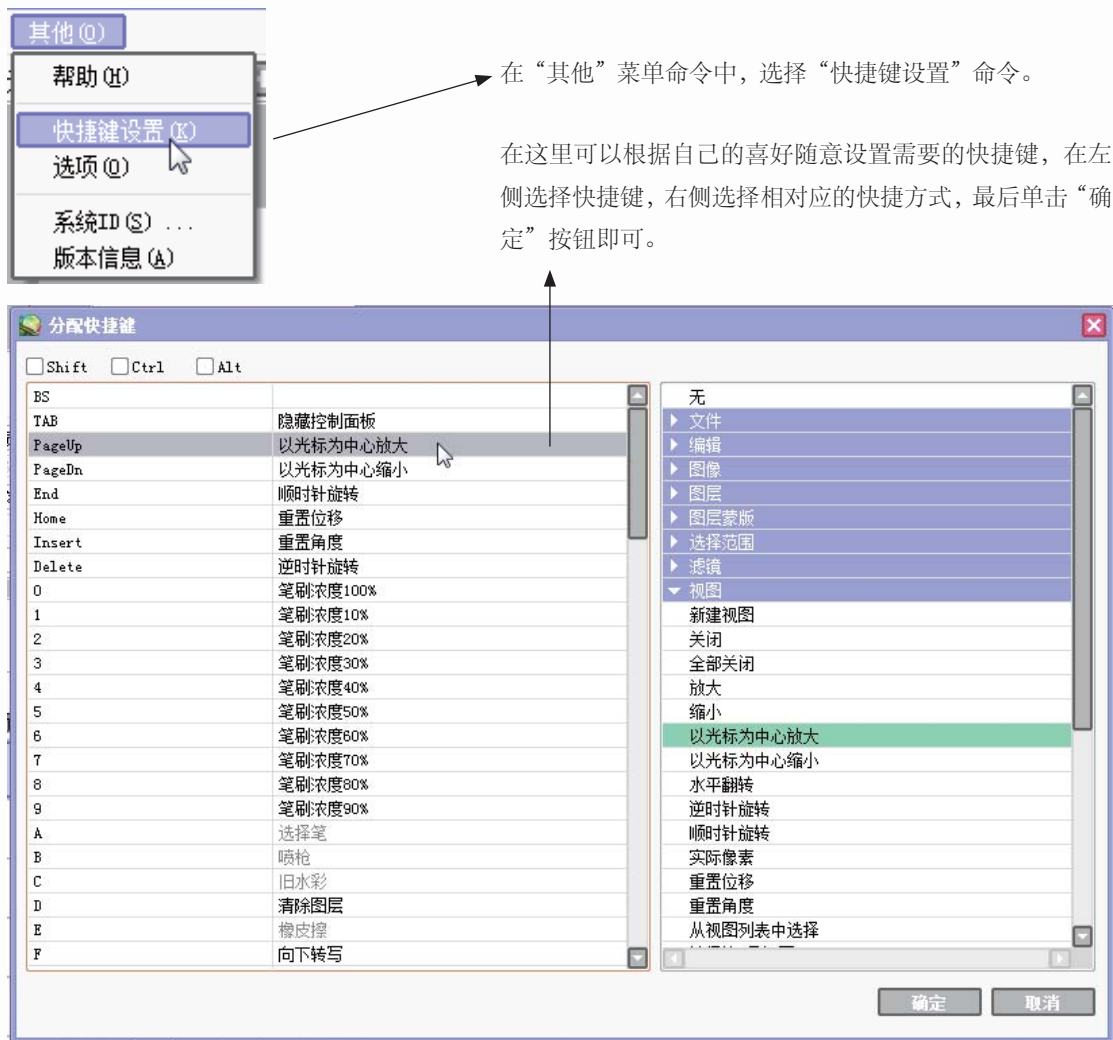
内存负荷率：这里可以确定当前电脑的系统负荷与 SAI 软件可用的内存容量。

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮。



1.4.3 SAI常用快捷键的设置

SAI软件的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便用户快速进行绘制。



1.5 SAI绘制漫画的具体步骤

众所周知，在学习绘画的时候，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感，才能更好地创作出自己的作品。

1.5.1 实战——漫画人物临摹

刚开始使用数码软件绘制漫画的时候，可以先选一个稍微简单的人物进行临摹，凡事由简到繁，要学会循序渐进。下面我们就来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画偶像。



»» 绘制前期的设置

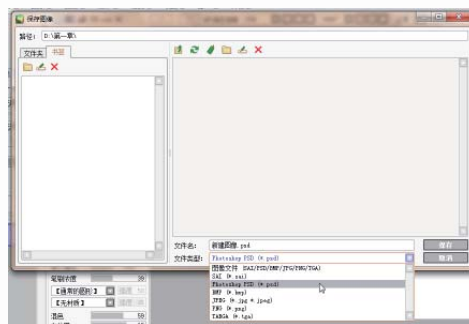


1

打开 SAI 软件界面，在“文件”菜单中选择“新建文件”命令。

2

弹出一个对话框，如上图所示，根据要求给文件命名，将文件大小设置为 3000×2000 像素，将分辨率设置为 300 像素，然后单击“确定”按钮。



3

会出现一个如上图所示的空白画布，为确保文件的丢失可以事先保存一下，可使用 Ctrl+S 快捷键。

4

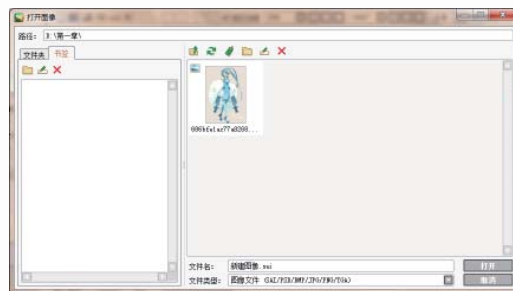
保存时在“文件类型”下拉列表框中选择 Photoshop PSD(*.psd) 格式，以便后续需要，可以在 Photoshop 中进行操作。



5

如果选择的图片的长小于宽，这时可以在“图像”菜单中选择“逆时针 90 度旋转图像”命令。

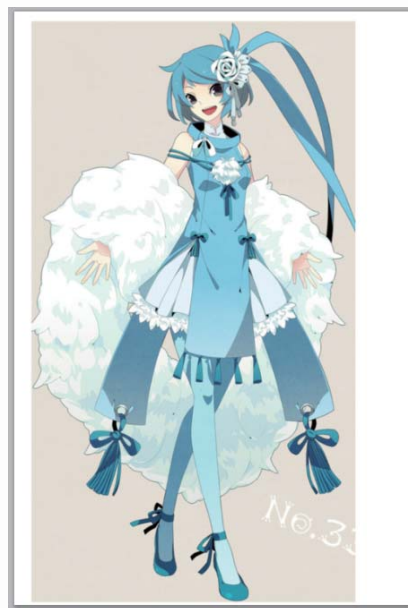
在“文件”菜单中选择“打开”命令，在打开的对话框中选择图片保存的位置，然后单击“打开”按钮。



打开图片后，使用“选择工具”选中图片，使用快捷键**Ctrl+C**复制图片，并在新建的画布中使用快捷键**Ctrl+V**粘贴图片。



图片粘贴到画布中后，会出现不同的
大小状态，这时需要在图层面板中利用
“自由变换”按钮将图片放到最大，或者
使用快捷键**Ctrl+T**。注意放大图片时要等
量放大，快捷键为**Shift**。





百变造型 素描技法

开始绘制



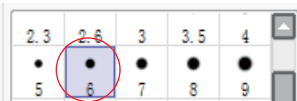
9

在图层面板中设置“不透明度”，降低图片的透明度，使其变得模糊，便于后续绘制临摹。

混合模式 正常
不透明度 33%

10

选用6号左右的笔刷进行绘制，先简单勾勒出人物身体的动态。



11

勾勒出人物的全身，相对于头发，衣服的线条可以随意些。



12

添加头发和衣服，注意绘制时线条要流畅。



13

给衣服添加褶皱，衣服比较贴身，褶皱较少，主要是在肢体的连接部位。



14

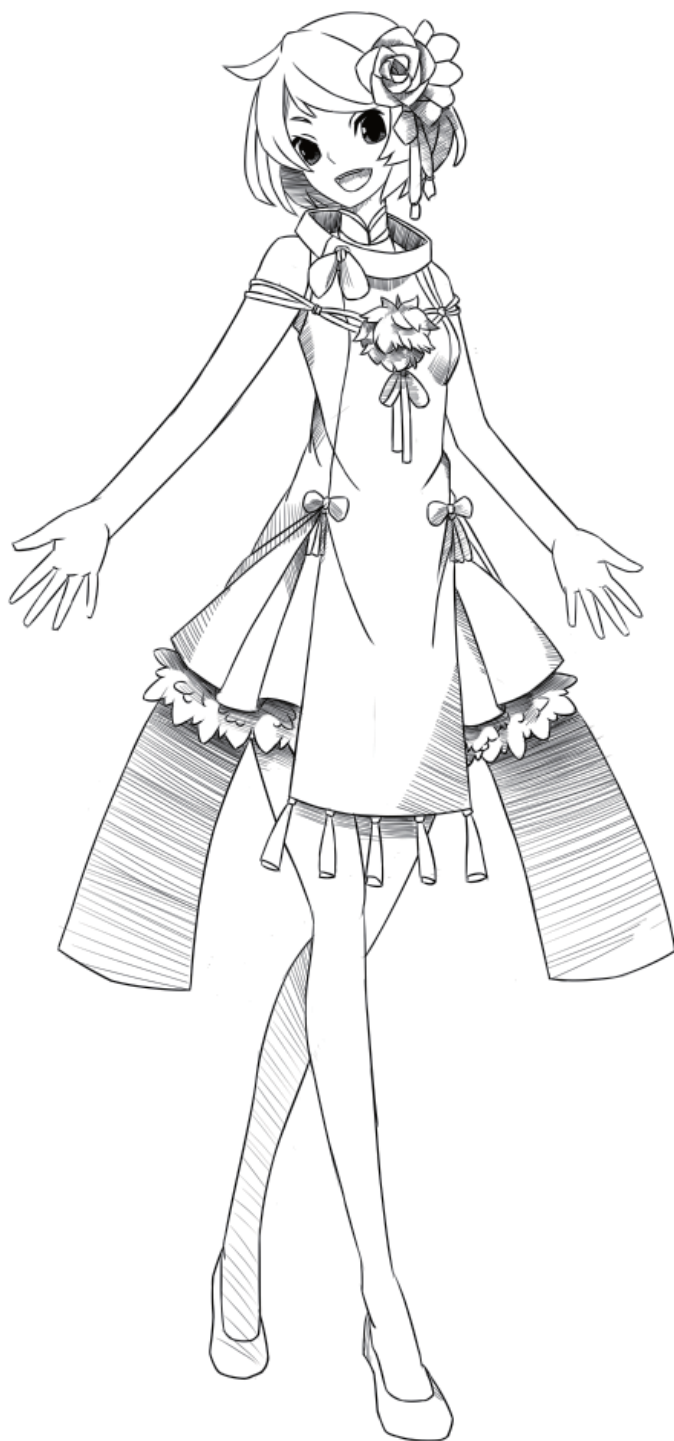
整理画面，擦去多余的部分，隐藏原图层，效果图完成。





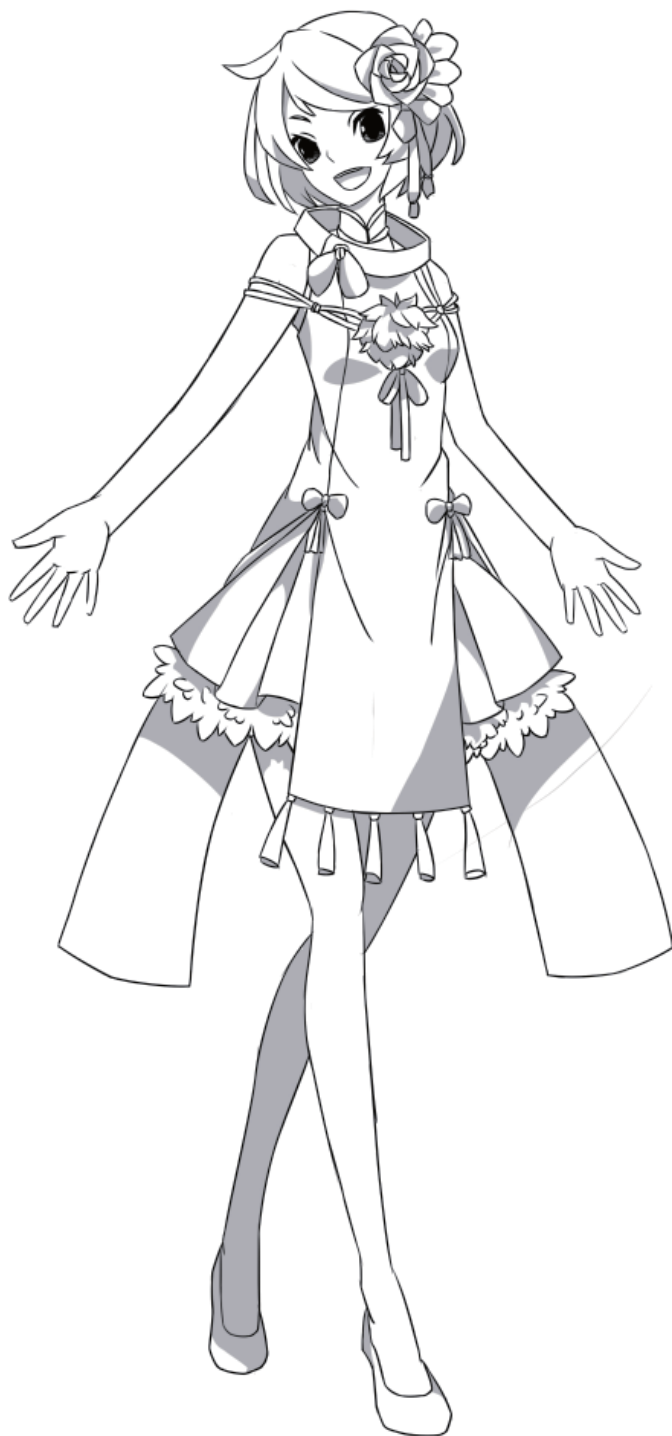
阴影绘制效果一

使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加立体化，最终效果图完成。一个活泼可爱的女子形象就呈现出来了。排线法绘制阴影使画面更加灵动、有生气。



阴影绘制效果二

使用灰色平涂的方式给人物上阴影，相对于使用排线上阴影这种方法显得画面人物的明暗关系非常明确。





1.5.2 实战——真人转为漫画人物

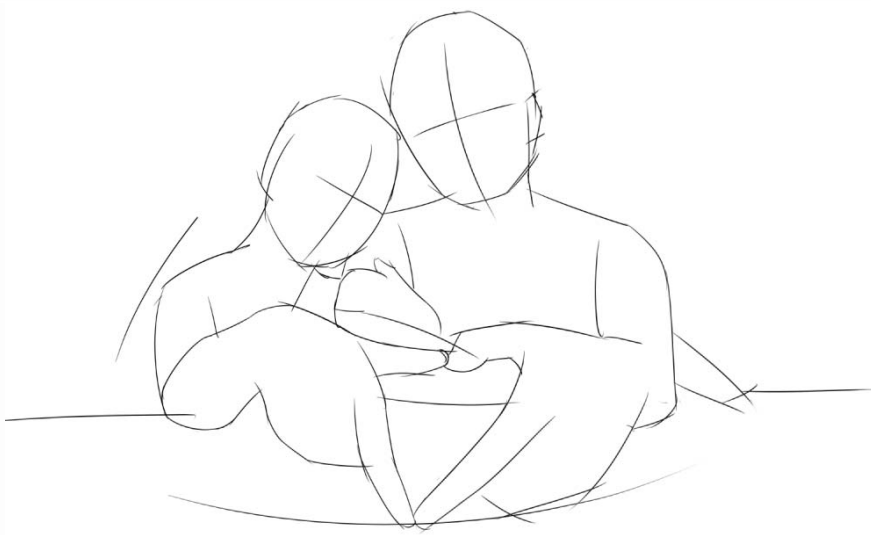
漫画人物都是从现实中的真实人物转变而来的，可以根据真人绘制出想要的卡通形象。下面通过照片来临摹人物的漫画形象，并适当地添加自己想要的效果。

》》》 绘制草图



1

找一张真人的相片，仔细观察人物特点。了解画面的构图方式，确定自己所需要画的内容是哪些。



2

根据照片画出人物的大致轮廓，确定人物在画面中间的位置，找准人物的透视关系。

整理画面

**3**

粗略地画出人物所穿的服饰，绘制时要注意根据大结构来进行，此时可不必太在意细节，勾勒出人物的五官即可。

**4**

根据相片添加头发和衣服细节，将头发分缕画出来，确定手指的结构与动作，线稿部分便完成了。

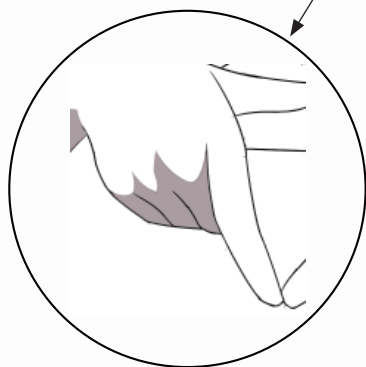


5

整理画面，在线稿的基础上为人物添加颜色阴影，处理好人物的透视关系以及颜色之间的深浅关系，保证画面的干净整洁。到这里，真人转漫画案例完成，一对新婚夫妇甜蜜出炉。



真人转漫画时，人物的鼻子是较难处理的，初学者都喜欢把鼻子画的复杂，其实只需要用简单的线条勾勒即可。



真人的手关节突出，结构清楚，转成漫画之后，可以忽略一些不必要的关节线条，使线条圆滑柔和起来。