

系列

漫画达人

技法从入门到精通

漫画绘制

SAI + Photoshop

零点动漫◎编著

从零开始

百例演练

掌握百变技法

全程图解

轻松学习

成为漫画达人

- 18 个漫画详细步骤讲解
- 20 个专家技巧点拨
- 60 多个知识扩展补充
- 120 多个软件案例实战
- 680 多张图片全程图解

清华大学出版社



系列
漫画达人

技法从入门到精通

漫画绘制

SAI + Photoshop

零点动漫◎编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书共分为四部分内容：基础部分、SAI部分、Photoshop部分和Photoshop+SAI结合部分，具体内容包括：漫画的基础知识、数位板的基础知识、SAI软件的常用操作、运用SAI临摹漫画人物、运用SAI转真人为漫画、运用SAI绘制漫画线稿流程、使用SAI对漫画进行上色、运用SAI鼠标手绘漫画、Photoshop软件的常用操作、运用Photoshop临摹漫画人物、运用Photoshop转真人为漫画、运用Photoshop绘制漫画线稿流程、使用Photoshop对漫画进行上色、运用Photoshop鼠标手绘漫画及SAI+Photoshop软件的综合运用。读者学后可以融会贯通、举一反三，绘制出更多更加精彩、完美的漫画效果。

本书结构清晰、语句简洁，面向Photoshop、SAI的初、中级读者，适合漫画爱好者、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等阅读，还可以作为各培训学校、中专、大专等高等学院的动漫辅导教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。
版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

SAI+Photoshop漫画绘制技法从入门到精通 / 零点动漫编著. —北京：清华大学出版社，2016
(漫画达人系列)
ISBN 978-7-302-42585-4

I. ①S… II. ①零… III. ①图像处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第005477号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：杨玉兰
责任校对：周剑云
责任印制：李红英

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社总机：010-62770175

邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者：北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：190mm×260mm 印 张：27.75 插 页：4 字 数：678千字

版 次：2016年4月第1版

印 次：2016年4月第1次印刷

印 数：1~3000

定 价：99.00元

产品编号：062822-01



前言

1. 写作初衷

零点画室的老师们，曾编写了一套“新手学超级漫画系列”丛书，上市后深受广大漫画爱好者的青睐，同时他们也给图书提了许多优秀、宝贵的建议，如能不能写得更细致一点，学起来更简单且容易上手等，在综合了广大漫画爱好者的意见和心声后，我们特意策划了本套“漫画达人系列”丛书，主要品种如下：

- (1) 零基础学素描技法（线稿草图篇）
- (2) 百变Q版素描技法
- (3) 百变服饰素描技法
- (4) 百变造型素描技法
- (5) 百变场景素描技法
- (6) 百变萌系素描技法
- (7) 百变古风素描技法
- (8) 百变美少年素描技法
- (9) 百变美少女素描技法
- (10) 百变古风美少女素描技法
- (11) 素描综合技法实战 208 例
- (12) SAI + Photoshop 漫画绘制技法从入门到精通

2. 本书特色

画室老师在指导学员绘画时，经常有许多学员问老师，绘画成功的秘诀是什么？我们老师结合数百位学员的成功经验，总结出最平实的两点诀窍：一是打好基础，二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼建不牢，基础打好了，想建多高的楼都可以。

市场上许多同类漫画书，一开始就是不停地教画画，而忽视了绘制者的基础，于是我们在策划这套书时，加强了四块内容，这也正是本系列书与市场同类书相比所具有的特色和优势。

一是“数位板的基础知识”本书详细介绍了各个品牌的数位板以及其中的区别，数位板的功能特色，购买数位板时要注意的要素，数位板的安装，以及数位板的保养，正确的保养能为绘制漫画提供更好的条件，使数位板的使用寿命更长。

二是“使用 SAI 绘制漫画” 对于漫画初学者，主要是通过漫画软件来进行效果绘制，掌握软件的基本应用，是最基础的功夫，但市场上绝大多数图书都没有讲与漫画软件 SAI 相关的基础知识，特别是运用 SAI 绘制漫画的具体步骤，因此，本书从贴近漫画初学者的角度，在第 3 章中特别介绍了 SAI 软件的界面、功能、快捷键等基础知识，而且安排了案例，教大家如何用 SAI 软件一步一步绘制漫画效果。

三是“线稿草图绘制流程” 任何一个漫画效果都是从绘制草图开始的，因此本书总结出“六步速成法”——动作草图、五官关节、人体结构，衣服外形、衣服褶皱、衣服图案，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步骤完善效果，只要大家将这九大步的基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可手到擒来。

四是“使用 Photoshop 绘制漫画” 介绍了在使用 Photoshop 绘制漫画过程中将要用到的各种工具，Photoshop 软件的界面、功能、快捷键等基础知识，Photoshop 强大的图层功能，并且安排了案例，教大家如何用 Photoshop 软件绘制漫画效果。

五是“SAI + Photoshop 绘制漫画” 利用 Photoshop 和 SAI 各自的优势，使用各自特有的功能，绘制漫画。本书的第 17 章，详细介绍了使用 Photoshop 和 SAI 绘制漫画的过程。

3. 本书内容

本书是“漫画达人系列”中的一本，专讲“百变古风”素描技法！书中内容如下：

- 第 1 章 快速入门——漫画的基础知识
- 第 2 章 必备工具——数位板的基础知识
- 第 3 章 新手入门——SAI 软件的常用操作
- 第 4 章 小试牛刀——运用 SAI 临摹漫画人物
- 第 5 章 真人大战——运用 SAI 转真人为漫画
- 第 6 章 核心掌握——运用 SAI 绘制漫画线稿流程
- 第 7 章 熟能生巧——绘制各种类型的美少女
- 第 8 章 上色实战——绘制倾国倾城的美女
- 第 9 章 鼠绘实战——绘制可爱萝莉
- 第 10 章 新手上路——Photoshop 软件的常用操作
- 第 11 章 小试牛刀——运用 Photoshop 临摹漫画人物
- 第 12 章 真人大战——运用 Photoshop 转真人为漫画
- 第 13 章 核心掌握——运用 Photoshop 绘制漫画线稿流程
- 第 14 章 勤学苦练——绘制各色美少年

第 15 章 上色实战——绘制风流公子

第 16 章 Photoshop 鼠绘——绘制热血少年

第 17 章 强强联合——SAI+Photoshop 绘制漫画

4. 作者信息

本书由零点动漫编著，参加编写的人员还有：徐婷、谭贤、柏松、谭俊杰、徐茜、苏高、曾杰、张瑶、刘嫔、罗磊、罗林、蒋鹏、田潘、李四华、刘琴、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、卢博、徐婷、余小芳、蒋珍珍、吴金蓉、陈国嘉、曾慧、向彬珊、李龙禹、徐旺等人，在此表示感谢。由于作者水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，恳请广大读者批评、指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

5. 版权声明

本书所采用的图片、动画、模板和创意等素材，均为所属公司、网站或个人所有，本书引用仅为说明（教学）之用，绝无侵权之意，特此声明。

编者

目 录

第1章 快速入门——漫画的基础知识	1
1.1 漫画的概念	2
1.2 漫画的分类	2
1.3 中国的漫画	3
1.3.1 中国漫画的特点	3
1.3.2 中国漫画的发展史	4
1.4 国外的漫画	7
1.4.1 美国漫画	7
1.4.2 日本漫画	8
第2章 必备工具——数位板的基础知识	13
2.1 数位板简介	14
2.2 数位板的功能特色	15
2.3 购买数位板的注意事项	15
2.3.1 压感笔	15
2.3.2 高感应速度和敏锐压感	16
2.3.3 软件兼容性	16
2.3.4 数位板的品牌	17
2.4 连接与安装数位板	19
2.4.1 连接数位板	19
2.4.2 实战——安装数位板驱动	19
2.4.3 实战——设置数位板参数	22
2.5 数位板的保养	23
第3章 新手入门——SAI软件的常用操作	25
3.1 SAI的操作界面	26
3.2 SAI软件的基本操作	29
3.2.1 创建与打开文件	29
3.2.2 保存为图像文件	31
3.2.3 色彩面板	33
3.2.4 工具面板	35
3.2.5 活用各种自定义工具	37



3.2.6	图层的基本功能及应用	43
3.3	SAI图层的高级操作	51
3.3.1	实战——复制图层	52
3.3.2	实战——为图层填充色彩	53
3.3.3	实战——调节图层的不透明度	54
3.3.4	实战——6种混合模式的效果	55
3.3.5	实战——辅助着色的基本功能	59
3.3.6	实战——图层蒙版的应用	61
3.4	SAI的“其他”菜单命令	62
3.4.1	实战——“其他”菜单命令的使用方法	62
3.4.2	实战——设置SAI选项	63
第4章	小试牛刀——运用SAI临摹漫画人物	65
4.1	人体的基本结构	66
4.1.1	人体的骨骼	66
4.1.2	人体的肌肉	67
4.2	头部、五官、发型的绘制基础	68
4.2.1	头部的基础知识	68
4.2.2	五官的塑造	69
4.2.3	发型的绘制	74
4.3	各种类型的头身比例	77
4.3.1	写实人物男女的头身比例	77
4.3.2	漫画中男女的头身比例	78
4.3.3	Q版漫画中常用的头身比例	79
4.4	漫画人物的临摹	80
4.4.1	实战——前期设置	80
4.4.2	实战——绘制身体比例	83
4.4.3	实战——绘制草图	84
4.4.4	实战——添加细节	86
4.4.5	实战——整理线稿	87
4.4.6	实战——绘制阴影	87
4.4.7	实战——整理修饰	88
第5章	真人大战——运用SAI转真人为漫画	89
5.1	人体各部位的绘制方法	90
5.1.1	颈部和肩膀的构造与绘制方法	90
5.1.2	躯干的表现与绘制方法	93
5.1.3	手臂和手的表现与绘制方法	94
5.1.4	腿部和脚的表现与绘制方法	97
5.2	人物造型基础知识	100
5.2.1	六种人物造型	101

5.2.2	人物造型的应用	102
5.3	运用SAI将真人转换为漫画人物	104
5.3.1	实战——绘制动作草图	104
5.3.2	实战——绘制人体结构	106
5.3.3	实战——绘制发型和衣服外形	107
5.3.4	实战——绘制衣服细节	107
5.3.5	实战——整理线稿效果	108
5.3.6	实战——绘制阴影效果	110
第6章	核心掌握——运用SAI绘制漫画线稿流程	113
6.1	男女身体构造的区别	114
6.1.1	绘制出男性身体的强壮感	114
6.1.2	绘制出女性身体的曲线感	116
6.2	线稿草图快速上手	118
6.2.1	实战——动作草图的设定	118
6.2.2	实战——人物关节的设定	119
6.2.3	实战——人物结构的设定	120
6.2.4	实战——头部和衣服外形的设定	120
6.2.5	实战——衣服细节的添加	121
6.3	线稿草图终极完善	122
6.3.1	实战——深入刻画	122
6.3.2	实战——绘制阴影	124
6.3.3	实战——整理修饰	127
第7章	熟能生巧——绘制各种类型的美少女	129
7.1	绘制Q版美少女	130
7.1.1	实战——绘制前期	130
7.1.2	实战——绘制动态	131
7.1.3	实战——形象设计	131
7.1.4	实战——描绘线稿	133
7.1.5	实战——完善画面	135
7.2	绘制古装美少女	139
7.2.1	实战——绘制动态	139
7.2.2	实战——形象设计	141
7.2.3	实战——描绘线稿	142
7.2.4	实战——完善画面	144
7.3	绘制萌少女	148
7.3.1	实战——绘制动态	148
7.3.2	实战——形象设计	150
7.3.3	实战——描绘线稿	152
7.3.4	实战——完善画面	154



第8章 上色实战——绘制倾国倾城的美女 157

8.1 上色基础知识	158
8.1.1 上色颜料介绍	158
8.1.2 SAI上色基础	158
8.2 绘制倾国倾城的美女	159
8.2.1 实战——前期设置	160
8.2.2 实战——标记人体关节	161
8.2.3 实战——刻画人体结构	162
8.2.4 实战——绘制头发和衣服的外形	162
8.2.5 实战——添加褶皱细节	163
8.2.6 实战——清理线稿	163
8.2.7 实战——平铺底色	166
8.2.8 实战——刻画脸部	168
8.2.9 实战——刻画头发	170
8.2.10 实战——绘制衣服	172
8.2.11 实战——刻画饰品	173
8.2.12 实战——绘制背景	175
8.2.13 实战——整理画面	178

第9章 鼠绘实战——绘制可爱萝莉 179

9.1 钢笔工具在绘制线稿中的应用	180
9.1.1 钢笔工具和钢笔图层	180
9.1.2 实战——运用钢笔工具制作漫画线稿	182
9.1.3 编辑钢笔线条的工具	185
9.2 范围选择工具	186
9.2.1 选区工具	186
9.2.2 画笔选区工具	187
9.3 绘制可爱萝莉	187
9.3.1 实战——绘制人物动态	187
9.3.2 实战——设计整体形象	189
9.3.3 实战——描绘人物线稿	191
9.3.4 实战——铺大色调	197
9.3.5 实战——添加阴影	199
9.3.6 实战——添加细节及高光	201
9.3.7 实战——整理画面	203

第10章 新手上路——Photoshop软件的常用操作 205

10.1 Photoshop的工作界面	206
10.1.1 工作界面组件	206
10.1.2 菜单栏	206

10.1.3	工具属性栏	206
10.1.4	工具箱	207
10.1.5	浮动控制面板	207
10.1.6	图像编辑工作区	208
10.1.7	状态栏	208
10.2	漫画尺寸和分辨率	209
10.2.1	实战——调整漫画画布的尺寸	209
10.2.2	实战——调整漫画图像的尺寸	210
10.2.3	实战——调整漫画图像的分辨率	211
10.3	图层的认识和操作	213
10.3.1	创建图层/图层组	214
10.3.2	图层的基本操作	223
10.3.3	合并图层	231
第11章	小试牛刀——运用Photoshop临摹漫画人物	235
11.1	控制图像画布显示	236
11.1.1	实战——旋转画布	236
11.1.2	实战——水平翻转画布	237
11.1.3	实战——垂直翻转画布	238
11.2	变换和翻转漫画图像	239
11.2.1	缩放/旋转图像	239
11.2.2	实战——水平翻转图像素材	240
11.2.3	实战——垂直翻转图像素材	241
11.3	漫画人物的临摹	242
11.3.1	实战——绘制前期设置	242
11.3.2	实战——设置临摹素材	243
11.3.3	实战——绘制基本草图	246
11.3.4	实战——绘制阴影效果	249
第12章	真人大战——运用Photoshop转真人为漫画	253
12.1	蒙版的创建与应用技巧	254
12.1.1	“蒙版”面板	254
12.1.2	创建与编辑剪贴蒙版	256
12.1.3	创建与编辑矢量蒙版	258
12.1.4	创建图层蒙版	260
12.1.5	编辑图层蒙版	262
12.1.6	管理图层蒙版	264
12.1.7	蒙版与选区的互换	267
12.2	真人漫画创作	272
12.2.1	实战——绘制动作草图	272
12.2.2	实战——绘制人体结构	274



12.2.3 实战——绘制衣服外形	274
12.2.4 实战——绘制衣服细节	275
12.2.5 实战——整理线稿效果	276
12.2.6 实战——绘制阴影效果	280

第13章 核心掌握——运用Photoshop绘制漫画线稿流程..... 283

13.1 运用画笔工具绘制图像	284
13.1.1 画笔工具	284
13.1.2 “画笔”面板	286
13.1.3 定义画笔样式	289
13.1.4 管理画笔	296
13.1.5 绘制图像	298
13.2 线稿入门	301
13.2.1 实战——动作草图设定	302
13.2.2 实战——人物关节设定	303
13.2.3 实战——人物结构设定	304
13.2.4 实战——衣服外形设定	304
13.2.5 实战——衣服褶皱设定	305
13.2.6 实战——衣服图案设定	305
13.3 线稿草图进阶	306
13.3.1 实战——擦除草图	306
13.3.2 实战——绘制阴影	307
13.3.3 实战——整理修饰	309

第14章 勤学苦练——绘制各色美少年..... 311

14.1 绘制Q版美少年	312
14.1.1 实战——绘制动态	312
14.1.2 实战——形象设计	313
14.1.3 实战——描绘线稿	314
14.1.4 实战——完善画面	315
14.2 绘制都市青年	317
14.2.1 实战——绘制动态	317
14.2.2 实战——形象设计	318
14.2.3 实战——描绘线稿	319
14.2.4 实战——完善画面	321
14.3 绘制儒雅书生	323
14.3.1 实战——绘制动态	323
14.3.2 实战——形象设计	324
14.3.3 实战——描绘线稿	326
14.3.4 实战——完善画面	327

第15章 上色实战——绘制风流公子	329
15.1 选取颜色和填充颜色	330
15.1.1 实战——设置前景色与背景色	330
15.1.2 实战——使用吸管工具选取颜色	331
15.1.3 实战——使用“颜色”面板选取颜色	333
15.1.4 实战——使用“色板”面板选取颜色	334
15.1.5 实战——使用“填充”命令填充颜色	335
15.1.6 实战——使用快捷菜单命令填充颜色	337
15.1.7 实战——使用油漆桶工具填充颜色	338
15.1.8 实战——使用渐变工具填充双色	340
15.1.9 实战——使用渐变工具创建多色图像	343
15.2 绘制风流公子	345
15.2.1 实战——动作姿态的设定	345
15.2.2 实战——人物关节的设定	346
15.2.3 实战——人物结构的设定	347
15.2.4 实战——衣服外形的设定	347
15.2.5 实战——衣服褶皱的设定	348
15.2.6 实战——清理多余线稿	349
15.2.7 实战——衣服图案的设定	350
15.2.8 实战——平铺底色	351
15.2.9 实战——绘制细节	356
15.2.10 实战——添加阴影	360
15.2.11 实战——整理画面	365
第16章 Photoshop鼠绘——绘制热血少年	367
16.1 绘制线性路径	368
16.1.1 实战——运用钢笔工具绘制闭合路径	368
16.1.2 实战——运用钢笔工具绘制开放路径	371
16.1.3 实战——运用自由钢笔工具绘制路径	372
16.1.4 实战——运用选区创建路径	373
16.2 编辑路径	376
16.2.1 实战——添加/删除锚点	376
16.2.2 实战——平滑锚点	378
16.2.3 实战——尖突锚点	379
16.2.4 实战——断开路径	380
16.2.5 实战——连接路径	382
16.3 应用路径	383
16.3.1 实战——填充路径	383
16.3.2 实战——描边路径	385
16.3.3 实战——布尔运算形状路径	387



16.4 鼠绘热血少年	390
16.4.1 实战——人物动态	390
16.4.2 实战——形象设计	396
16.4.3 实战——整理线稿	399
16.4.4 实战——铺大色调	401
16.4.5 实战——添加阴影	405
16.4.6 实战——细节与高光	407
16.4.7 实战——整理画面	410

第17章 强强联合——SAI+Photoshop绘制漫画411

17.1 绘制草稿	412
17.1.1 SAI的前期设置	412
17.1.2 动作姿态设定	413
17.1.3 身体结构设定	414
17.1.4 人物外形设定	414
17.1.5 画面细节设定	415
17.2 深入刻画	416
17.2.1 使用SAI清理线稿	416
17.2.2 使用Photoshop添加图案	418
17.2.3 使用SAI绘制细节	420
17.3 添加颜色	421
17.3.1 使用Photoshop铺大色调	422
17.3.2 使用SAI添加阴影	425
17.3.3 使用Photoshop添加花纹	427
17.3.4 使用SAI深入刻画	429
17.4 整理画面	431
17.4.1 添加背景	431
17.4.2 最终效果	432

01

第1章 快速入门——漫画的基础知识

学习提示

漫画是一种艺术形式，是使用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。

本章重点

- 漫画的概念
- 中国的漫画
- 漫画的分类
- 国外的漫画





1.1 漫画的概念

漫画是指以虚构、夸饰、写实、比喻、象征、假借等不同手法，描绘图画来叙事的一种视觉艺术形式。



虚构类漫画



写真类漫画

漫画是静态影像，没有声音，因此可以加上文字、对白、状声词等来辅助读者对画的理解。漫画有叙事的功能，能表达一个概念或故事，但不是浮世绘。

漫画一般不会全部采用写实的画法，不是风景画、人物画、速写写生等写实画，虽然要为图画搭配文字，但不是以文本或小说为主体，更不是文学书籍或绘本中的插图。“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。

由于漫画是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画，一般运用变形、比拟、象征、暗示、映射等方法构建漫画形象，因此根据表现形式，漫画又可分为原创漫画、同人漫画、讽刺漫画、幽默漫画等多种。

1.2 漫画的分类

漫画的风格种类繁多，可按用途、形式、色彩、地域和流派、受众、内容等进行分类。漫画的具体分类大致如下：

(1) 按用途分，有讽刺漫画、幽默漫画、实用漫画、实验漫画、教育漫画、宣传漫画、抽象漫画、治愈漫画等。

(2) 按形式分，有单幅漫画、多幅漫画（包括四格漫画）、连环漫画、插画小说以及漫画条等。

(3) 按色彩分，有黑白漫画、单色漫画、彩色漫画。



讽刺漫画



单色漫画

(4) 按地域和流派分, 有法国漫画 (BD)、美国漫画 (Comics)、日本漫画 (Manga)、比利时漫画、英国漫画、意大利漫画 (Komix)、德国漫画、巴西漫画、阿根廷漫画、菲律宾漫画、阿拉伯漫画、埃及漫画、南非漫画、澳大利亚漫画、奥地利漫画、波兰漫画、芬兰漫画、中国漫画 (含港台漫画)、俄罗斯漫画、南斯拉夫漫画、捷克漫画、挪威漫画、以色列漫画、伊朗漫画、肯尼亚漫画、喀麦隆漫画、印度尼西亚漫画、马来西亚漫画以及哈萨克斯坦漫画等。

(5) 按受众分, 有儿童漫画、青年漫画、少年漫画、成人漫画、地下漫画、军事漫画、耽美漫画、少女漫画等。

(6) 按内容分, 有科幻类、神话类、古装类、竞技类、格斗类、冒险类、爱情类、侦探类、幽默类、恐怖类、BL 类等。

1.3 中国的漫画

漫画二字起源于中国北宋, 最早使用“漫画”二字的是北宋学者画家晁说之, 在其著作《景迂生集》中说: “黄河多淘河之属, 有曰漫画者, 常以嘴画水求鱼。”这里说的漫画是一种水鸟的名称, 因为它捕鱼时潇洒自如, 像在水上作画而得名。

1925年5月《文学周报》连载丰子恺的画并注明为漫画, 这是中国历史最早称为漫画的作品。

中国传统漫画的内蕴十分丰富, 由于中国特定的文化渊源和历史背景, 使得中国漫画别具一格, 与西方的漫画、卡通以及新兴的动漫形象均有区别。

1.3.1 中国漫画的特点

下面介绍中国漫画的特点: