

Photoshop

卡通漫画技法 (进阶篇)

UFO工作室

灰戒 阿钉 丁阳 俞翔 编著



CD-ROM



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Photoshop

卡通漫画技法 (进阶篇)

UFO工作室

灰戒 阿钉 丁阳 俞翔 编著

主要内容



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop卡通漫画技法. 进阶篇 / 灰戒等编著. —北京: 人民邮电出版社, 2008. 12
ISBN 978-7-115-18951-6

I. P… II. 灰… III. 图形软件, Photoshop IV.
TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第155701号

内 容 提 要

本书详细讲解了Photoshop漫画绘制的很多技巧。全书共分两大部分, 前半部分精讲漫画创作中需要把握的几个重要方面, 分为7类: 分镜处理, 构图处理, 人物处理, 服饰细节处理, 道具绘制, 背景绘制, 漫画中的光源。后半部分是4个绘制实例, 分别讲述4种漫画风格类型: 魔幻风格、写实美女风格、水彩风格和Q版人物风格。

本书循序渐进地讲解用Photoshop在漫画里绘制人物、服装、道具和背景等的技法, 让读者深入地了解到漫画绘制的过程, 有助于读者学习成熟的创作经验, 关注到重要细节, 掌握Photoshop漫画绘制的实用方法和技巧。

本书适合有一定Photoshop基础知识和漫画基本功的漫画爱好者阅读, 但它并不是一本单纯的技法书籍, 本书既有助于提高读者漫画创作的技术水平, 还能提供很多美术知识, 有助于读者提高艺术修养和漫画创作的水准。

Photoshop 卡通漫画技法 (进阶篇)

- ◆ 编 著 UFO工作室 灰戒 阿钉 丁阳 俞翔
责任编辑 董 静
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 12.5
字数: 337千字
印数: 1-4 000册
- 2008年12月第1版
2008年12月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-18951-6/TP

定价: 39.00元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

前言

PREFACE

本书是《Photoshop 卡通漫画技法》一书的进阶篇，在前一本讲述基本的 Photoshop 漫画绘制技法的基础上，本书更深入地介绍了创作漫画时应关注的重要细节，包括应该如何处理分镜和构图，如何表现人物姿态，如何绘制服装、场景和道具以及如何处理光线等内容。

分镜处理：讲解如何理解文本的含义，从而分割出画面，同时兼顾画面效果。

构图处理：画面构图的几种方式，把画面的艺术美感和漫画的故事表达有效结合。

人物处理：讲解人物的姿态和结构，对静态人物和动态人物的各种表现手法。

服饰细节：几种常见的漫画服饰绘制以及细节处理。

背景处理：几种不同的场景绘制的例子和技巧。

道具绘制：讲解几类较难画好的道具的绘制手法。

光源处理：讲解光源在漫画中的分类和它们的不同效果以及应用。

在细致地交待这些细节之后，本书给出了写实魔幻风格、写实美女风格、水彩风格和 Q 版人物风格 4 个完整的绘制案例。这其中集结了多位漫画作者的绘画风格，读者可以通过这些案例的完整绘制过程，全方位地了解到各种风格漫画作品的绘制过程、表现手法和对细节的处理方式。

本书中汇集了大量 Photoshop 处理技巧，这些都是作者多年总结的经验。Photoshop 给予了漫画爱好者一个非常好的拓展空间和展示平台，希望读者在学习本书的时候多揣摩实例中不同人物、不同材质、不同风格的绘制技巧，千万不要放过那些看上去细小的问题，有些细节看似简单，其实却蕴含着很多易被忽视的表现方法。

漫画创作也是个熟能生巧的工作，不要急于求成，打好基础是最重要的，平时要多加积累，多画、多练、多临摹，这样才能真正学到东西。

本书所附光盘中包含书中所有实例的原始素材、步骤分解图和最终效果图，此外还提供了许多漂亮的花纹和网点的实用素材。特别是实例步骤分解图非常实用，读者想练习某一步的技法，可以直接调出相应例图进行练习，从而省略了画草稿之类的烦琐步骤。

本书由 UFO 工作室组织编写，参与编写工作的有灰戒、阿钉、丁阳、俞翔。最后感谢孔泉波、黄军、王飞、周仪珍、孟秩宁、黄有胜、彭娟等人为本书提供的帮助和支持。

由于时间紧迫，水平有限，书中难免存在疏漏和不足，恳请广大读者给予指正。

编 者
2008.10

目录

CONTENTS

第1章

分镜

1.1 阅读和编写脚本	3
1.2 交代故事发生的时间和空间	3
1.3 交代故事的人物	5
1.4 交代故事的情节	7
1.5 综合运用篇	9
1.5.1 分析脚本内容	9
1.5.2 分镜实例	10
1.6 小结	10

第2章

构图

2.1 多种画面构图方式	12
2.2 构图视角	15
2.2.1 平视构图	15
2.2.2 仰视构图	17
2.2.3 俯视构图	19
2.2.4 鸟瞰构图	21
2.3 蒙太奇构图	22
2.3.1 平行式蒙太奇	23
2.3.2 交叉式蒙太奇	23
2.3.3 复现式蒙太奇	25
2.3.4 颠倒式蒙太奇	26
2.3.5 累积式蒙太奇	27
2.4 小结	27

第3章

漫画人物

3.1 速写和漫画人物造型	30
3.1.1 速写	30
3.1.2 速写运用于漫画创作	30
3.2 静态人物	31
3.2.1 用网点效果营造画面中的 静态人物	32
3.2.2 用色彩效果营造画面中的 静态人物	33
3.3 动态人物	34
3.3.1 速度线	34
3.3.2 力量型运动	35
3.3.3 方向型运动	35
3.3.4 优雅型运动	36
3.4 小结	36

第4章

漫画里的服装

4.1 服装的造型	38
4.1.1 日常服装	38
4.1.2 演出服装	41
4.1.3 历史人物服装	42
4.2 服装的色彩	45
4.2.1 色彩的基本知识	45
4.2.2 艳丽型的色彩搭配	46
4.2.3 柔和型的色彩搭配	47

目录

CONTENTS

4.2.4 另类的色彩搭配	48
4.3 服装的材料	49
4.3.1 棉质服装	49
4.3.2 纱质服装	49
4.3.3 毛皮服装	51

第5章

漫画中场景及色彩的运用

5.1 写意型人物背景	54
5.2 写实型人物背景	56
5.3 一点透视和两点透视	58
5.4 场景绘画实例	59
5.4.1 现代场景	59
5.4.2 古代场景	61
5.4.3 丛林场景	62
5.4.4 海洋场景	65
5.4.5 异次元空间场景	70

第6章

道具的绘制

6.1 金属类	75
6.1.1 刀、剑	75
6.1.2 戒指	76
6.2 羽毛	77
6.3 珠宝类	78

6.3.1 水晶球	78
6.3.2 珍珠	80
6.3.3 蓝宝石	82
6.4 器皿类	83
6.5 玻璃类	85
6.6 半透明物体类	87

第7章

光源效果在漫画中的应用

7.1 光源的定义	89
7.2 漫画里光源的分类	89
7.2.1 热光源	89
7.2.2 冷光源	91
7.2.3 可塑性光源	91
7.3 光源的照射方向	92
7.3.1 左上方光源	92
7.3.2 顶部光源	94
7.3.3 逆光源	95
7.3.4 其他光源	96
7.4 小结	96

第8章

写实风格魔幻人物的绘制

8.1 线稿的绘制	98
8.2 上色过程	99

目录

CONTENTS

8.2.1	调节线稿色彩	99
8.2.2	脸部的绘制	100
8.2.3	头发的绘制	104
8.2.4	衣服和饰物的绘制	104
8.2.5	法器和手的绘制	113
8.2.6	背景的绘制	116
8.2.7	各种添加效果的绘制	117

第9章

真人风格绘画技法

9.1	线稿的绘制	121
9.1.1	线稿绘制的几种方法	121
9.1.2	线稿的绘制步骤	121
9.2	上色过程	123
9.2.1	上总体大色调	123
9.2.2	调节总体大色调	124
9.3	局部细化上色——头部	125
9.3.1	脸部总体明暗	125
9.3.2	眉眼的刻画	128
9.3.3	鼻子的刻画	131
9.3.4	嘴巴的刻画	133
9.3.5	耳朵的刻画和 脸部总体调节	136
9.3.6	脖子和手臂的刻画	137
9.3.7	头发的刻画	137
9.4	衣服以及背景的绘制	138
9.4.1	衣服的绘制	138
9.4.2	背景的绘制	139

第10章

水彩风格绘画技法

10.1	水彩风格笔刷的调法	143
10.1.1	水彩风格笔刷的种类	143
10.1.2	不带纹理效果的水彩笔刷 的调法	143
10.1.3	带纹理效果的水彩笔刷 的调法	145
10.2	线稿的绘制	145
10.3	人物上色——角色 1 (左边人物)	146
10.3.1	头部上色	146
10.3.2	服装上色	150
10.4	人物上色——角色 2 (右边人物)	153
10.4.1	头部上色	153
10.4.2	服装上色	157
10.4.3	手臂和道具上色	158
10.5	衬景上色	161
10.5.1	叶子上色	161
10.5.2	飞鸟上色	163

第11章

Q版漫画人物绘制技法

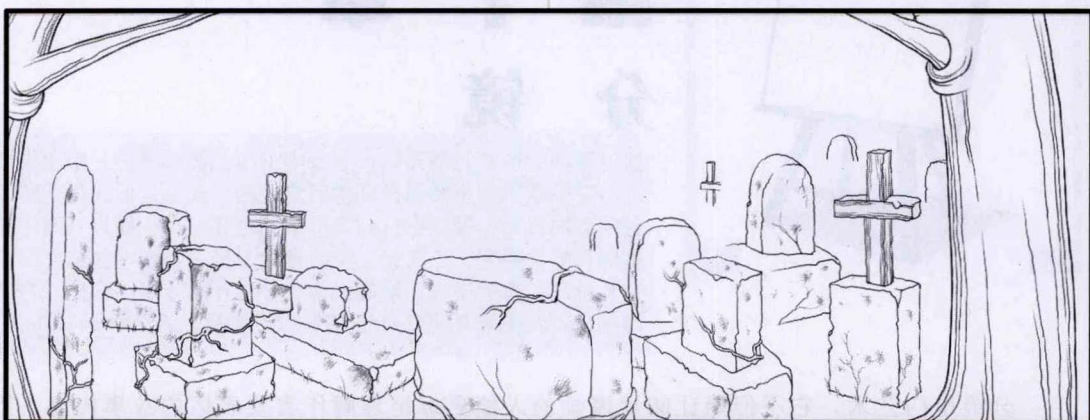
11.1	线稿的绘制	168
11.1.1	Q版漫画人物比例	168

目录

CONTENTS

11.1.2 线稿的绘制	168
11.2 头部上色——角色 1	
(左边人物).....	169
11.2.1 脸部上色	169
11.2.2 头发上色	172
11.3 服装上色——角色 1	
(左边人物).....	174
11.3.1 衣服上色	174
11.3.2 装饰物上色	176
11.4 道具上色——角色 1	
(左边人物).....	178
11.4.1 画筒上色	178

11.4.2 鞭子上色	182
11.5 头部上色——角色 2	
(右边人物).....	183
11.5.1 脸部上色	183
11.5.2 头发上色	185
11.6 服装上色——角色 2	
(右边人物).....	187
11.6.1 衣服上色	187
11.6.2 配饰上色	189
11.7 背景的绘制	190
11.7.1 总体色的绘制	190
11.7.2 天空的绘制	190
11.7.3 道路的绘制	191





第 1 章

分 镜

看过漫画的朋友们都知道，漫画中的每一页都是由一组小图构成的。它们联系起来就能表述情节发展的一部分。但是如何创作一组相互关联的小图并把它们有机地结合在一起，使其共同带动故事情节的发展呢？这部分工作被称为分镜。分镜往往是创作中的一大难题，有的作者，虽然有自己很喜欢的故事，但是总感觉提起笔却不知道该如何下手，其实问题就是出在不会分镜上。

分镜是门艺术，它不但能让阅读漫画的人能更好地理解作者要表达的故事内容，而且还能增加画面的观赏性和艺术性。

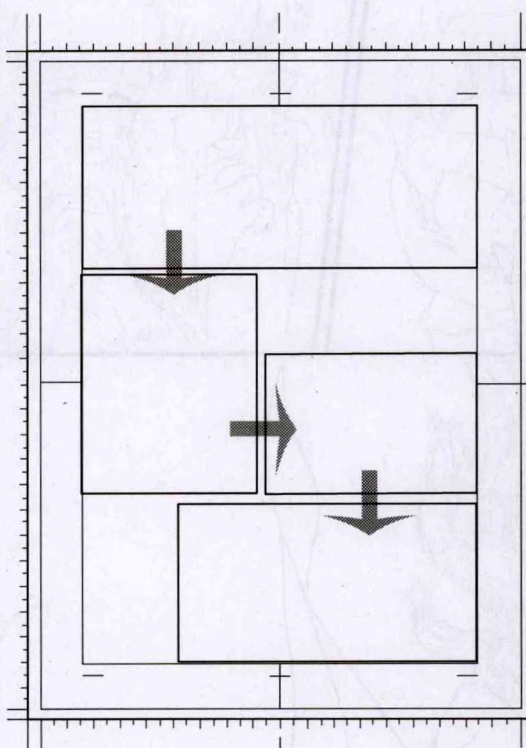


图 1-1

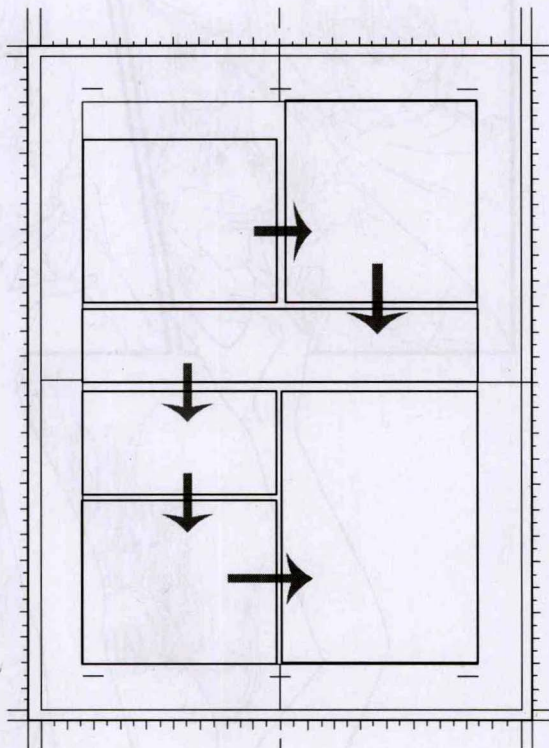


图 1-2



注意 分镜是根据故事情节的需要来设计的，在考虑了故事情节发展的需要之后，还要考虑到画面的观赏性和读者阅读的方便性。一般来说漫画组图方式都遵循从上往下或者从左往右的创作方式，以便于读者阅读。

1.1 阅读和编写脚本

创作过漫画的作者都知道，故事脚本是漫画的灵魂，犹如剧本是电影的灵魂一样，脚本对漫画的可阅读性起到了决定性的作用。但脚本的创作一般需要一定的文学功底，最好是用已经完成的脚本来进行漫画创作，不要一边创作脚本一边进行漫画，那样会造成漫画故事情节的不连贯，影响其阅读性。因为本书不是专业的文学类教材，在此只简单地讨论一下漫画创作前期对于漫画创作所需故事脚本的要求。

就笔者的经验而言，漫画情节中最本质的原则有3条，这和小说创作的三要素是一致的：情节、人物和环境。画面的时间性、流动性和连续性都是从这3条原则中衍生出来，为它们提供辅助的。专业的漫画脚本更类似于话剧脚本，并且有详细的人物介绍。如图1-3和图1-4所示。

人物介绍

凌风：主角。

郑丽：住在S市，妈妈帮爸爸处理事务，很忙，在家里，其实就只有她和保姆两个人。云海集团是一家资产数亿元，集房地产、化工、食品为一体的大型公司。大学一毕业，郑丽就要嫁给华龙集团的大公子。

郑海洲：郑丽的父亲，云海集团的总经理。

张航：华龙集团董事长张建为的大公子。

张建为：华龙集团董事长。

张处长：天风大学学生工作处处长。

苏玲：文学社人事助理，是一名美女，一进学校，就迷倒了篮球社的老大赵凯和武术社的老大肖春华。

周欣：苏玲的室友。

赵凯：天风大学篮球社老大。

雷云真：他组织着中国最大的修真帮派——雷云派，中国的修真一脉，大多数人都归附到雷云派中，其他的还有几个小帮派，但都不值得一提。

韩冰：天风大学武术社教练刘岗的师兄，修炼到了融合后期，擅用寒冰。

刘岗：天风大学武术社教练，修炼到了融合初期，擅用火术。

肖春华：天风大学武术社老大。

韦波：肖春华的得力助手。

秦卫：凌风室友的同学。

尚成：凌风室友的同学。

第二部分（100页）

（1）凌风的功力每修得高一层，他就会脱一层皮，人也更帅。

（2）龙阳和元婴期高手决斗，要凌风快速，凌风不肯且受了伤，后来苏玲背着凌风离开了。

（3）苏玲和凌风逃难中，一路遭到坏人手下的追杀，苏玲偷偷的为凌风治伤，不让凌风知道，原来苏玲也是修真者，耗费了精气，变得越来越憔悴。

（4）凌风掉落山崖，发现一金属球，又发热又发火，生来就是帮助凌风修炼的，金属球的热能被凌风全部吸收，他在火中修炼至元婴期。

（5）凌风打开金属球，发现里面有一个小宠物，不像是地球上的生物，胖嘟嘟的，和篮球差不多大小，长着一对翅膀，就像一个“O”的形状，不会说话，只会嘟嘟的叫，凌风就喊它作“嘟嘟”，它听得懂凌风的话，像放映机一样把星球遭受袭击，父母将凌风放在飞行器的事情播了一遍。凌风明白了，原来星球被侵犯了，人们都被奴役了。

图 1-3

图 1-4

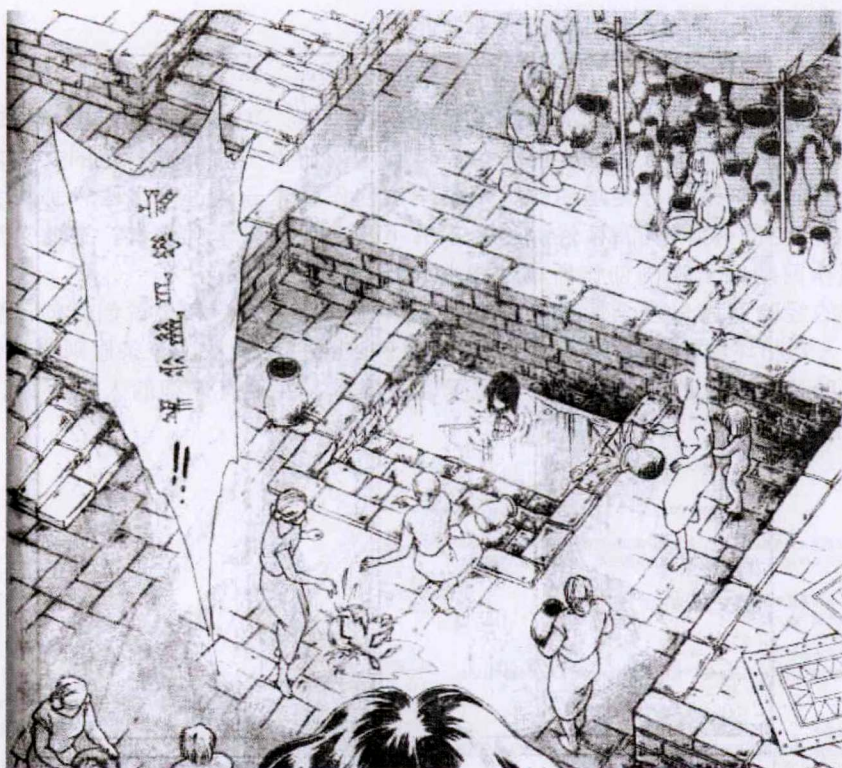
漫画的故事脚本应能明确地交代时间、地点和每个人物的动作，以能交代人物面部表情和对白的脚本为佳，这也是故事脚本和小说的区别。

1.2 交代故事发生的时间和空间

漫画中交代故事所发生的时空是至关重要的，一般都会在每个章节开始的时候进行交代，这样能使读者更好地理解故事发生的时间背景和空间位置。

一般是先交代出故事发生时的大背景，也就是大体空间位置，同时根据不同的建筑风格也可以暗暗地交代出故事发生的大致时间。然后再转入小的人物特写，让读者知道在这个空间里出现的人物和发生的事件。

如《天是红河岸》中女主人公夕梨初次被魔法带到西台帝国时，作者便安排了一个大的场景用来交代夕梨出现的地点——泉水，如图1-5所示。

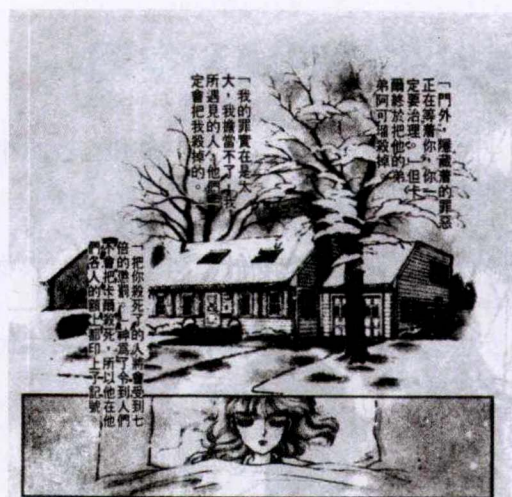


彼原千绘 《天是红河岸》

图 1-5

这样做的好处是，读者可以很直观地看到故事发生的地点，也因为其建筑风格与现代建筑迥异，因此交代出了故事发生的时间不是现代。

如《双星奇缘》中的第一个画面就交代出了女主角家的外景——北美风格的小房子，如图 1-6 所示。



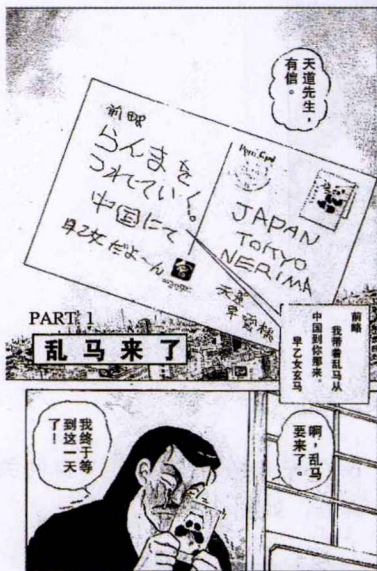
成田美名子《双星奇缘》

图 1-6

这样就交代出了故事发生的地点和时间，并展现了现代风格的建筑。再转入对女主角的特写，交代出小空间里的人物活动。

而《乱马 1/2》中开篇就是一个很大的都市场景，表达了故事发生在一个大都市里，用一封日文信占据了都市上空，表明了该都市里的某位人物收到了这样一封信件，即将要展开精彩的故事，如图 1-7 所示。

有的作者在漫画开篇的分镜中会用一整页来交代故事发生的空间背景，却并无人物出场，使读者感觉到故事场景的复杂和情节的波澜壮阔，如图 1-8 所示。



高桥留美子《乱马 1/2》

图 1-7



秋乃茉莉《恐怖宠物店》

图 1-8

总的来说，在开篇交代出故事发生的背景空间和大致的时间是一种常见的分镜方法，也是一种不错的故事开篇手法，这样使用分镜的好处是，读者能一目了然地知道故事发生的地点和时间，能引起读者阅读兴趣。

1.3 交代故事的人物

上一小节讲述了漫画家在漫画开篇如何交代故事背景的常见手法。漫画离不开故事情节，而故事的开篇除了要对故事发生的空间和时间进行交代，还要对故事人物进行交代。交代人物是漫画创作的另一个重要环节。

漫画故事中，尤其是中长篇漫画故事中的人物一般都比较多，有主要的也有次要的，介绍出场人物的方式一般有以下几种。

1. 由次到主法

如在漫画《王家的纹章》中，图中先以次要人物博士的出场为第一镜头，把女主角凯罗儿安排在博士这位次要人物的背后，转换镜头再让凯罗儿出场，这样的安排使主人公出场时不会让读者觉得唐突，能够使情节很好地过渡，如图 1-9 所示。



细川知荣子《王家的纹章》

图 1-9

又如在漫画《猫眼三姐妹》故事开始时用了个跨页来介绍一些次要人物的关系和他们正在处理的事情，从而给后面出场的侠盗姐妹做好铺垫，如图 1-10 所示。



北条司《猫眼三姐妹》

图 1-10

2. 平铺直叙法

平铺直叙法就是在介绍完故事的背景后，给主角一个特写让他直接出场，但这种分镜一般都有一个小的画面来对主角的身份进行简单的介绍，这种人物的出场方式简单明了，能使读者对谁是故事的主要人物一目了然。

如《圣传》中主角夜叉王在出场的时候便在旁边分出一个画面，由一群不知名的次要人物来介绍夜叉王的身份，然后再对主角夜叉王进行特写，如图 1-11 所示。

3. 自序法

自序法在故事漫画开篇中也比较常见，通常是由主人公叙述一些自己的生活、经历过的往事以展开故事。

如北条司的《静夜人物志》就是由主角自述以往的生活经历开始的，如图 1-12 所示。



CLAMP《圣传》

图 1-11



北条司《非常家庭》

图 1-12

1.4 交代故事的情节

上一节介绍了分镜中对人物出场的交代，接下来要介绍的是如何安排漫画中的故事情节。漫画既然称为漫画而非插图，就是说漫画是有一定情节性的。

既然有情节，自然也就离不开文字叙述。但漫画不同于连环画，不是简单的图配字，那么文字的使用和对画面的分割，就会在漫画创作中起到至关重要的作用。

1. 图文混排型

图文混排型的形式如图 1-13 所示。

这种图配字的方法一般在表达故事中人物的内心活动时用到，让文字直接插入到场景中，这样能够很好地表达出人物在某个场景或者某个时间里的心理活动，如图 1-14 所示。

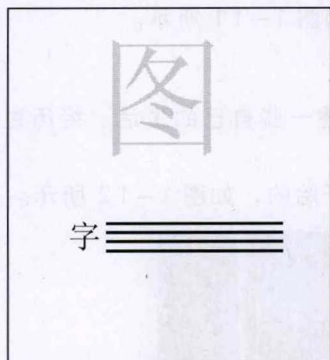


图 1-13



池田晃久《学园吸血鬼》

图 1-14

2. 矩形文字框型

矩形文字框型，是在画面中用矩形框分割出文字和画面，如图 1-15 所示。

这样的图文处理多用于旁白，用客观的语气叙述正在发生的事件，如图 1-16 所示。

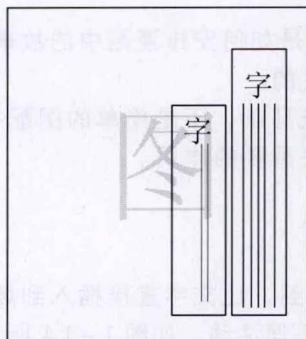


图 1-15



游素兰《倾国怨伶》

图 1-16

3. 椭圆形对话框型

椭圆形对话框型的形式，如图 1-17 所示。

此类对话框在漫画创作中是最为常见的，也是用来表达漫画中人物对话的基本表现方式，如图 1-18 所示。

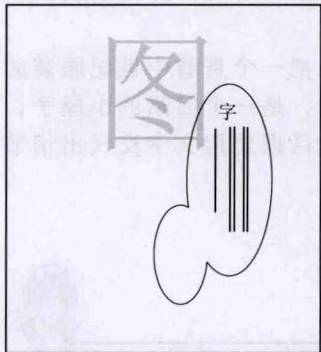


图 1-17



彼原千绘《天是红河岸》

图 1-18

1.5 综合运用篇

1.5.1 分析脚本内容

首先要清楚故事脚本讲述的是一个什么故事，故事发生的时间和空间是什么年代和地方，故事中有哪些人物，在漫画中应该为人物选择什么样的服装。

先来看看脚本讲的是什么，笔者选取了一个脚本开头的一段。

吸血鬼与天使

吸血鬼被上帝诅咒，靠吸食人血维持生命。

它永远不能见到阳光，如果被阳光晒到就会变成尘土随即消逝，所以吸血鬼总是在夜晚活动，猎捕那些迷失在月亮下不幸的旅人。

有一天，一位天使来到凡间，她的容貌端庄秀丽，比任何天使都美丽，是上帝最心爱的一个孩子，而她来人世的目的为了传达神迹。天使治愈无数人的疾病，即使是濒死的绝症，只要被天使的手轻轻碰触，就可以马上复原。

吸血鬼也听到了这个消息，他乔装成一般的平民，前来求诊。天使对这名半夜出现的访客非常吃惊，当然她一下子就看破了吸血鬼的伪装，但是她也对吸血鬼的大胆行为产生了兴趣。

这是一个故事的开始，故事作者根据内容先假定故事发生在中世纪的欧洲，就能大致确定出了漫画中人物的服装造型。接下来要做的就是根据整个故事的长短来确定漫画页数。新手最好以创作中短篇漫画为佳，等有一定的创作经验之后再行长篇故事的创作。