



漫画与插画



绘制实战技法

UFO工作室 策划

俞翔 新野 汤峥嵘 小孔成象 编著



CD-ROM

包含本书所有案例的**线稿图**和**最终效果图**，另附每个案例的详细制作**步骤图**，你可以仔仔细细地分析每一步的用色、笔触和效果。此外还附赠了**131个**花纹和**22个**网点素材。



超炫超靓的
CG技法

大合集
动漫人物创作
必备宝典



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

CG

漫画与插画



绘制实战技法

UFO工作室 策划

俞翔 新野 汤峥嵘 小孔成象 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

CG漫画与插画绘制实战技法 / 俞翔等编著. -- 北京
: 人民邮电出版社, 2010. 7
ISBN 978-7-115-22775-1

I. ①C… II. ①俞… III. ①漫画—技法 (美术)—
图形软件②商业广告—插图—技法 (美术)—图形软件
IV. ①J218. 2-39; J218. 5-39

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第071638号

内 容 提 要

本书主要讲解多种风格的 CG 漫画与插画绘制技法。

本书全部由实例构成, 包括 Q 版、韩式儿插、萌系少女、青春人物、欧美人物、写实、3D 效果、场景、游戏人设 9 种风格, 详细介绍了利用 Photoshop 进行绘画的实用技法, 通过详细、具有亲和力的步骤解析, 配合精选的作品展示, 一步一步指导读者轻轻松松从新手走向高手。

本书附带一张光盘, 包含书中所有实例的原始素材、步骤分解图和最终效果, 此外还提供了许多漂亮的花纹和网点等实用素材。

本书专为喜欢用电脑绘画的人群而编写, 非常适合于有一定的绘画基础的读者, 也适合作为大、中专院校的美术教材, 是不可多得的 CG 技法宝典。

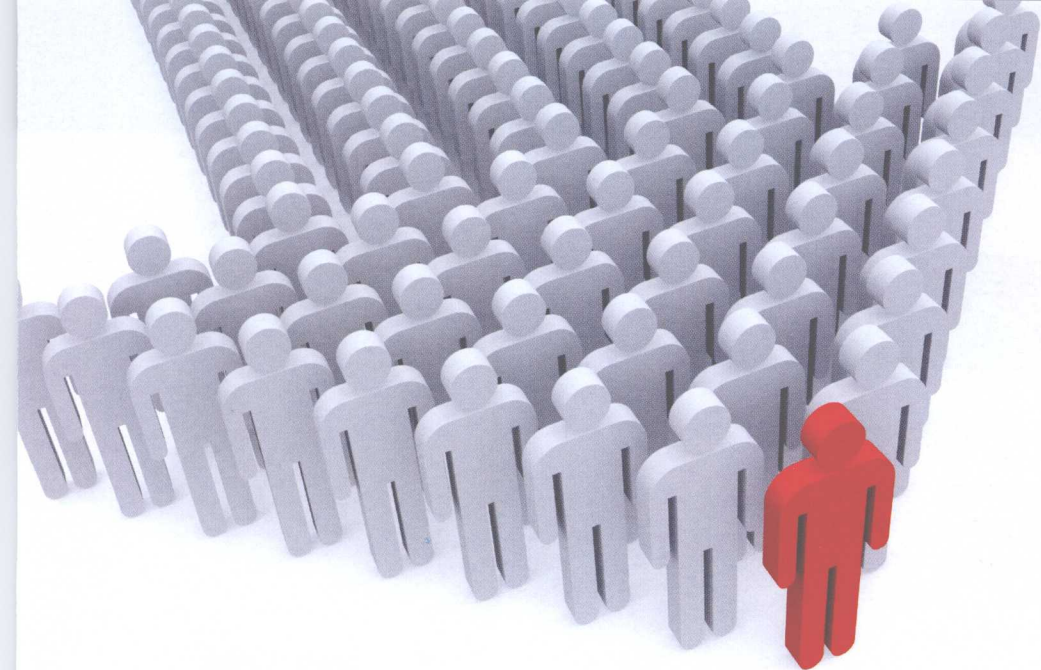
CG 漫画与插画绘制实战技法

- ◆ 策 划 UFO 工作室
编 著 俞 翔 新 野 汤峥嵘 小孔成象
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: 889×1194 1/16
印张: 16
字数: 410 千字 2010 年 7 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2010 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-22775-1

定价: 69.00 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

现在用 Photoshop 绘制 CG 作品的读者越来越多，它比传统的纸绘更为便利，修改也更容易，更加难能可贵的是，用户仅用一款软件就能画出无数种风格和效果，这在以前是难以想象的。因此很多读者期盼有一本专业教程，能够包罗目前最流行的漫画及插画风格，并有实战讲解，这也就是我们编写该教程的初衷。

我们网罗了众多优秀的 CG 高手，各展其能，将 9 大风格的 CG 作品一一剖析，分别为 Q 版、韩式儿插、萌系少女、青春人物、欧美人物、写实、3D 效果、场景、游戏人设 9 大类。

在讲解时，我们希望能以“绘画及处理”教学为主，“软件工具”的应用为辅，主题不是根据 Photoshop 的某些功能来编写，而是放在实例风格的实现上，根据实例的绘制方法来编写。画到某一步，讲到某个地方，正好要使用 Photoshop 的某个工具时，就点拨一下，比如画到草图的脸型时，就延伸讲一下人物的脸型有哪几种。这样读者在看步骤示范时，能看到更多的“为什么要使用这个工具、为什么要有这个步骤”，以提升读者的绘画能力。

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等实用素材。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，而省却了画草稿之类的烦琐步骤。

本书由 UFO 工作室策划和组织编写，参与编写工作的还有俞翔、新野、汤峥嵘、小孔成象。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，编写水平有限，书中难免存在疏漏和不足，恳请广大读者给予指正，联系信箱：hbb129@163.com。

UFO 工作室

2010.5



16

第一章 Q版绘制技法

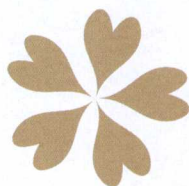
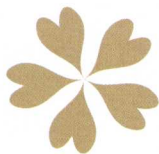
Q版人物的造型特点相信大家也大概知道，一般来说给Q版设定的头身比为1:1，也就是两头身，当然也有设定为3~4个头身的。然后是简化的身体、衣服、头发和五官，最终要达到的效果只有两个字，那就是——可爱！



43

第三章 萌系少女绘制技法

在动漫的世界里，有一种角色叫萌系角色，他们很可爱、很讨人喜欢，往往让人爱不释手，可是很多人大都不了解萌的真正含义，所以这一章会让大家充分地了解萌的含义，而且会手把手地教大家创作出一个萌系少女。



26



第二章 韩式儿插绘制技法

儿童插画的颜色鲜艳，画面生动有趣，是一个充满奇想与创意的世界，每个人都可以借由自己的彩笔尽情发挥独特的想象力。现在就让我们一起来学习如何绘制出有浪漫气质和温馨感觉的韩式儿插图吧！



66



第四章 青春人物绘制技法

青春人物的插画多以表达细腻丰富的情感为主题，传达新世纪里年轻人经常会面对的一些思想和情绪，画中有故事，这就是插画的唯美之处。插画像轻音乐，没有文字的说明，但画笔却能神奇地将情感传达给我们。

本章主要讲解关于青春人物插图的绘制方法，包括人物、头发、服装以及饰品的绘制。



99

第五章 欧美人物头像绘制技法

画好人物头像的大关系。这里说的大关系，主要是指：人物头像的基本形状、大的体面、大的结构、五官部位和比例。



178

第七章 3D 效果绘制技法

Photoshop 是一款非常强大的作图、修图软件，用 Photoshop 可以打造出精彩的生活创意！只有你想不到，没有它做不到，Photoshop 虽然是以平面 2D 为主的软件，但熟练运用 Photoshop 同样可以画出类似 3D 的效果，本章将向大家打造一个具有 3D 效果的机器人。



238

第九章 游戏人设绘制技法

科学技术是人类进步和社会发展的巨大历史动力，随着计算机软件的飞速发展，以计算机为技术手段绘制的游戏动画等特效正源源不断地融入人们的视野，它不但向人们展示了令人炫目的图像和不可思议的视觉效果，同时也推动着最新科技、娱乐和社会价值的传播。

124



第六章 写实类绘画技法及延伸

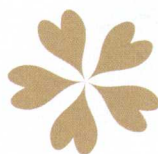
人靠衣装，马靠鞍，同一个人物身着不同的服饰，处在不同的场景中，所表现出来的感觉就会有很大变化，在本章里，我们就要告诉大家关于铠甲、武器的绘制方法，以及变换人物服装和背景来达到不同的效果，通过服装和场景的变化，就可以反映出不同的时代背景，让我们用手中的画笔让你所绘制的人物穿越时空，自由穿梭于古今吧！

206



第八章 场景类绘制技法

作为一个追寻梦想的画师，可以将梦想的幻境以图画的形式直观表现出来，他们用自己的努力在现实的荆棘中开辟出前往梦境的坦途。本章将讲解有关场景的绘制技法。





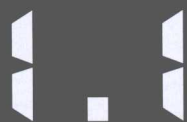


第一章 Q版绘制技法





鸟山明《七龙珠》



Q 版人物造型特点

Q 版人物的造型特点相信大家也大概知道，一般来说给Q版设定的头身比为1:1，也就是两头身，当然也有设定为3~4个头身的。然后是简化的身体、衣服、头发和五官，最终要达到的效果只有两个字，那就是——可爱！



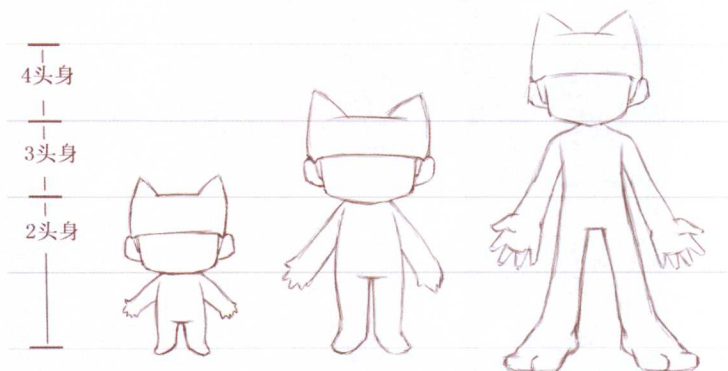
《死神》Q 版人物



《草莓棉花糖》Q版同人

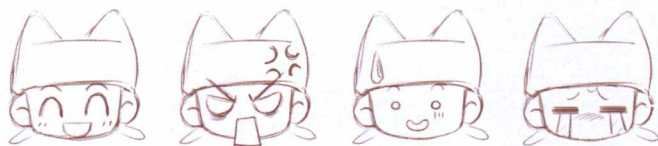


十九番 《一个人的同居》



Q版人物头身比例

1.2



Q版人物的表情和动态

Q版人物的表情动态能够最大限度地表达出作者想要表达的情感意思，而且其符号化的表情和有趣的肢体语言显得尤为可爱。





《洋葱头》QQ 表情



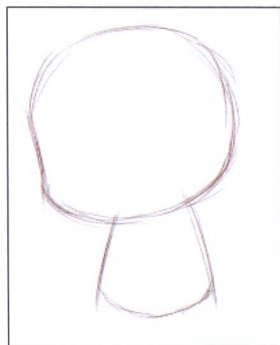
《变形金刚》Q 版

1.3 人物与场景组合绘画步骤演示

前面主要介绍了一些 Q 版人物的形态特征，接下来用 Adobe Photoshop CS4 进行绘画步骤演示的形式，来学习 Q 版人物以及 Q 版场景道具的绘制过程。

1.3.1 Q 版人物线稿绘制

新建一个 A4 大小的文档，然后在“图像”命令面板下选择“图像旋转”——“90 度（顺时针）”或“90 度（逆时针）”使之变成横向的文档，接着新建一个图层，命名为“兔兔”，下面开始正式动笔绘制人物。



1 画一个大致
的头形轮廓和身
体。



2 给身体加上
双手和双脚，
变成坐在地
上的姿态。



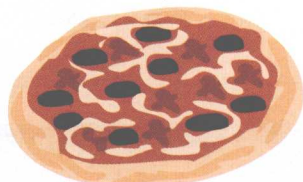
3 加上大致
的头发。



4 擦去多余的线条，
稍微强化一下有
用的线。

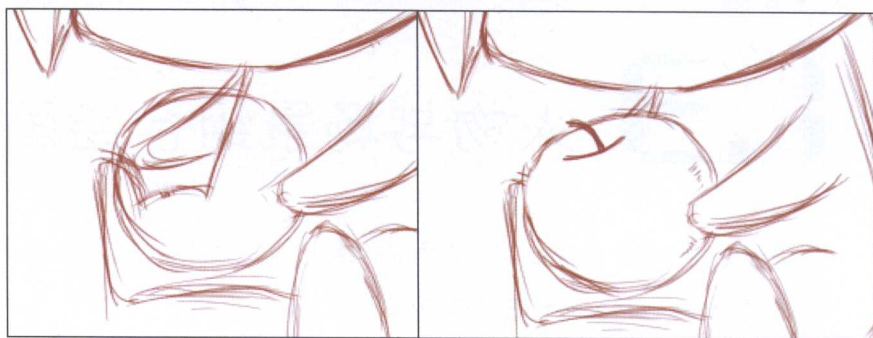


5 给头发画上一个胡萝卜形的小发夹和两只兔子的耳朵。





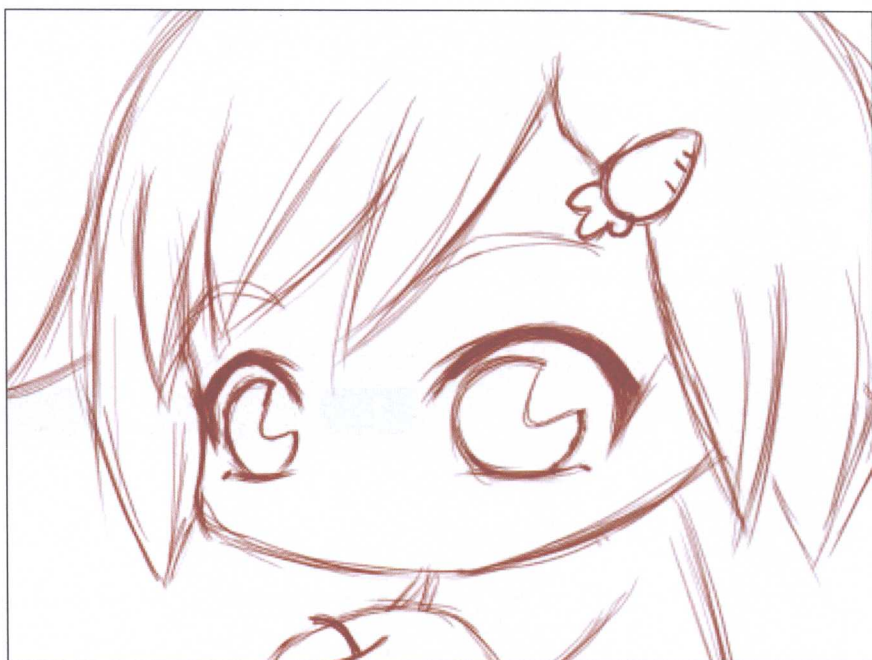
6 在屁屁后面画个小尾巴。



7 在两只手中间画一个圆，再加工成一个苹果。



8 新建一个图层，命名为“五官”，画上眼睛和眉毛，这样方便修改和调整位置。



9 隐藏“人物”图层，单独再对眼睛进行细化和修改。



10 显示“人物”图层，在“五官”图层上接着画上两个小脸蛋和小嘴巴，一般Q版人物都会省略掉鼻子使人物显得更可爱。

Best



11

对整体线稿进行细化，擦掉多余的线条，补上缺口，合并“五官”和“兔兔”两个图层。要画出流畅清晰的高质量线稿需要大量的手绘练习来进行提高。最后，一个可爱的小兔女线稿就完成啦。



1.3.2 Q 版场景线稿的绘制

在绘制场景的过程中，需要新建很多图层来进行分层绘制，每一种单独的道具会各占一层，这样做是为了方便后面整体的修改和调整。



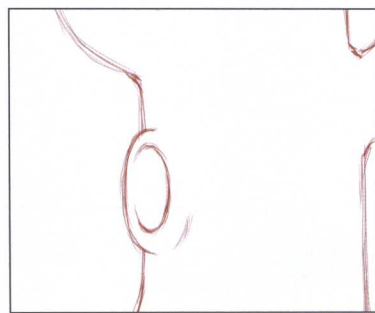
1

隐藏掉“兔兔”图层，新建一个图层，命名为“地面”，接着在画布中画一条弧线，表示地面。



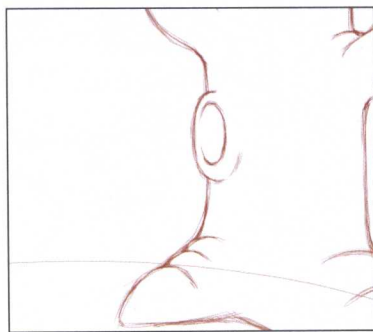
2

新建一个图层，命名为“树”，在画面的左边画出树干的大概形状。



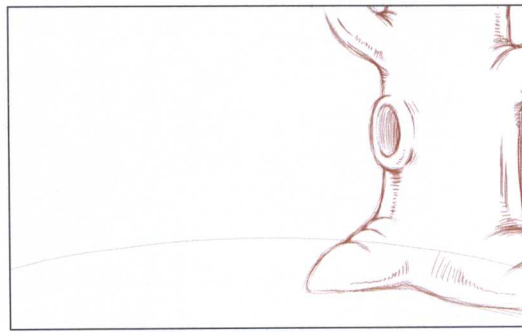
3

在主干的左侧加上一个树洞，使大树看起来更生动。



4

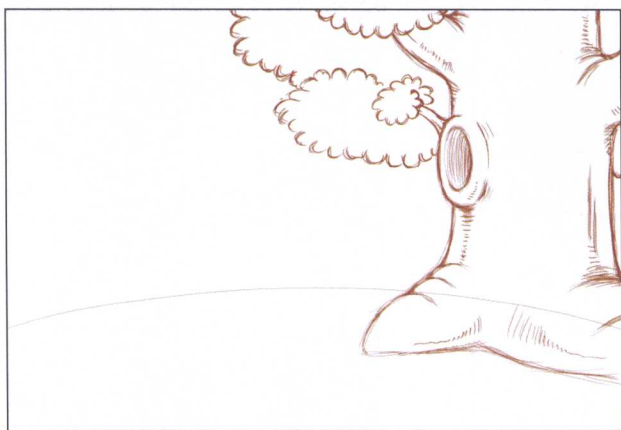
在树的主干和树枝、树根的连接部位画一些褶皱以增加立体感。



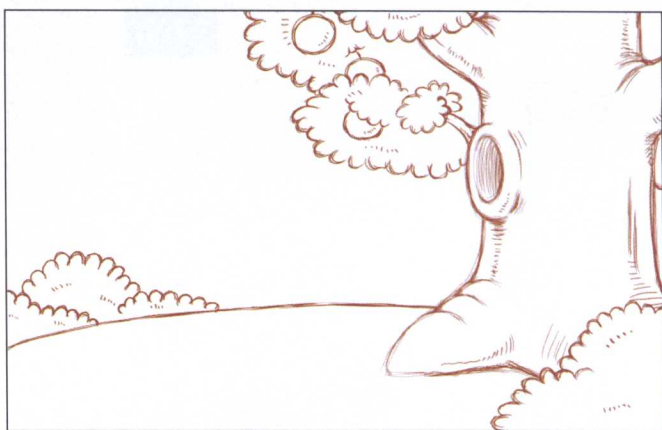
5

在树干上加一些粗糙的纹理，让树干看起来更有质感。

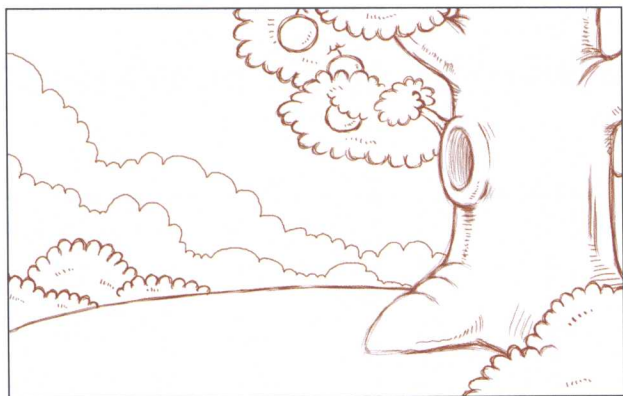




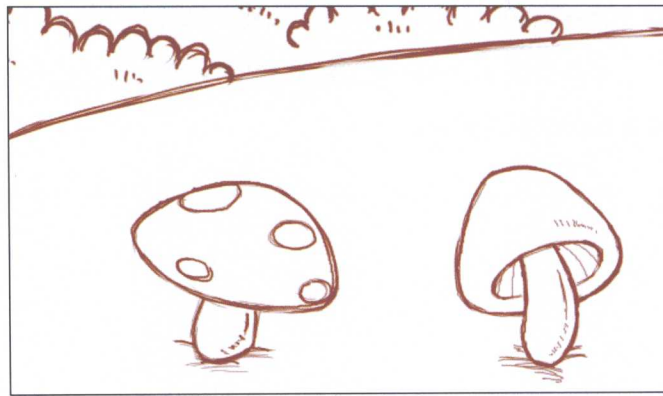
6 加上轮廓状的树叶，如果感觉还不够丰富的话再在树洞的上方画上一根额外生长出来的小树枝，OK！一颗大树的线稿就完成了。



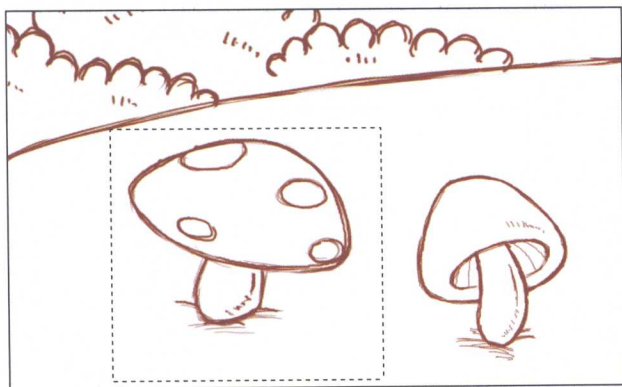
7 画完大树，接着要新建一个图层，命名为“草丛”，然后画上轮廓状的草丛，到“地面”图层强化一下地面的感觉，擦去不要的线条，再到“树”图层画上几个结在树上的果实。



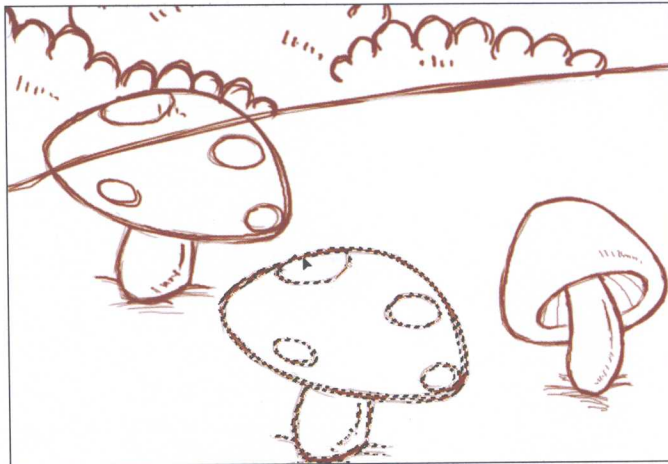
8 新建一个图层，命名为“白云”，画上两道云的轮廓。



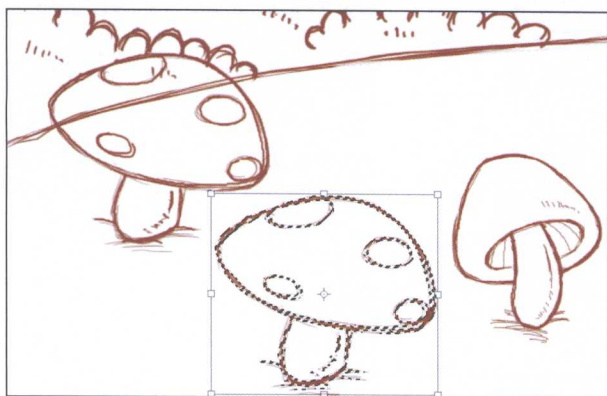
9 新建一个图层，命名为“蘑菇”，使用放大镜放大页面，在画面的左下方画上两朵小蘑菇。



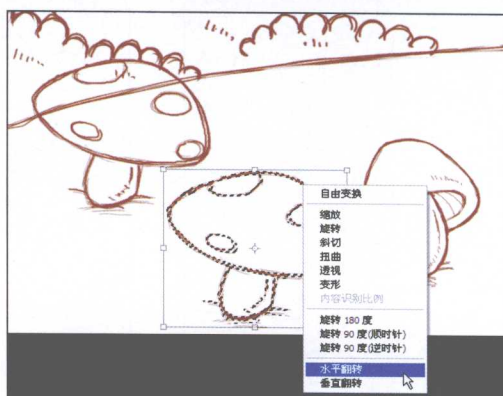
10 复制一个蘑菇。先选中一个。



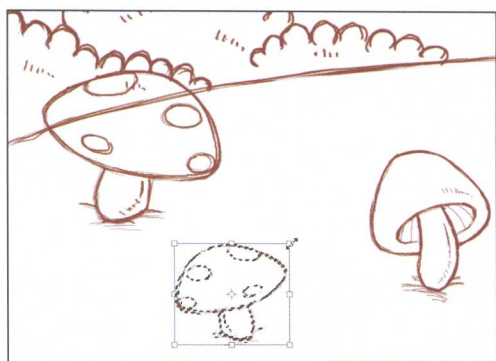
11 按着 Alt 键用选择工具拖动复制出另一个蘑菇。



12 同时按下 Ctrl+T 键，出现一个变形框。



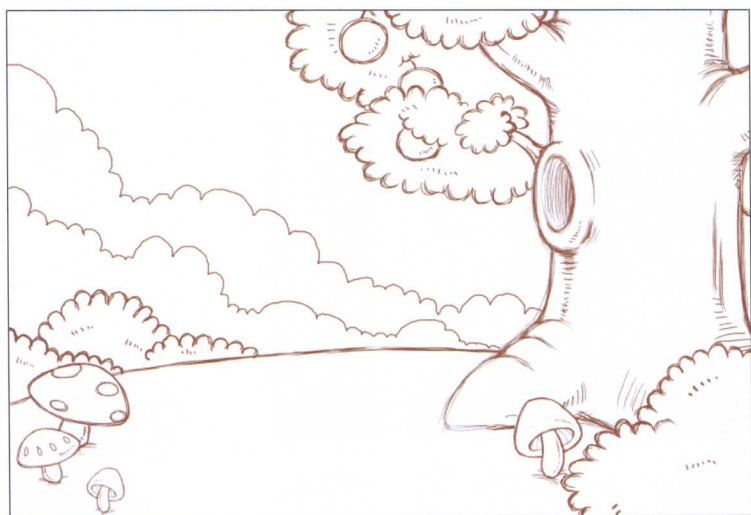
13 在框中单击鼠标右键，出现命令选项后选择“水平翻转”。



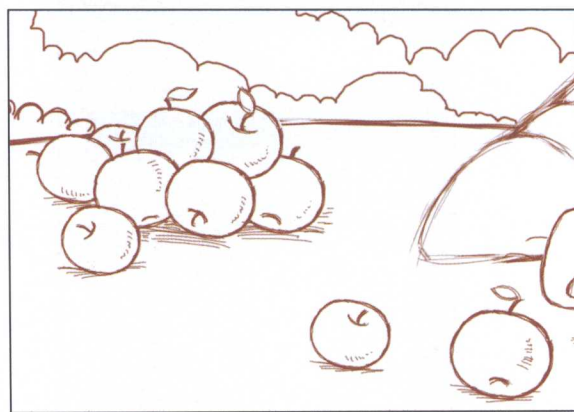
14 翻转之后再按着 Shift 键拖住对角点等比缩小。



15 按 Ctrl+D 键取消选区，再对缩小后的蘑菇进行修改。

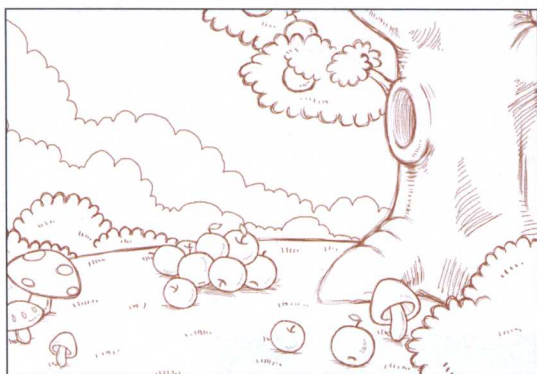


16 用同样的方法复制另外一个蘑菇，调整四个蘑菇的位置，擦去不要的线条。



17 新建一个图层，命名为“苹果”，按照前面给小兔女画苹果的方法画一堆苹果。





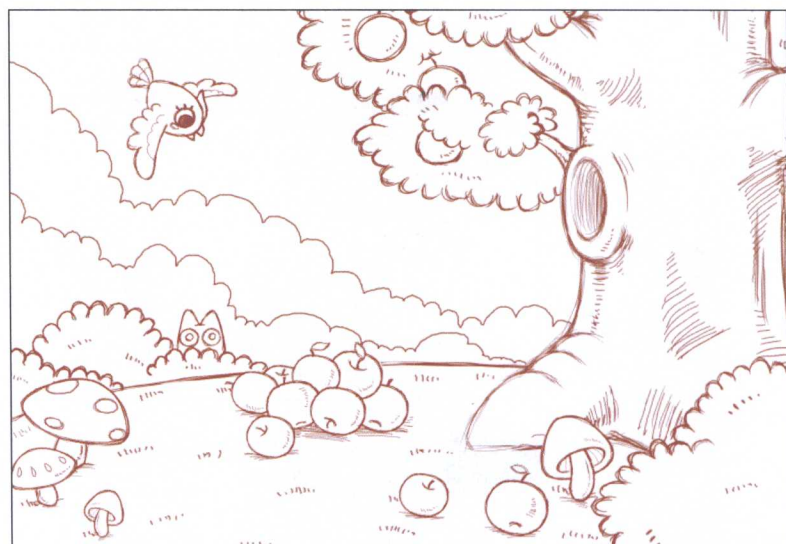
18 在“地面”图层给地面画上简单的草地纹理。



19 新建一个图层，命名为“小动物”，在草丛中画上一只小龙猫。



20 画一只胖胖的小鸟。



21 看看最后的场景线稿效果。



22 下面看看图层面板中各个图层的排列。



23 为了方便自己作画时理清头绪和便于操作，建议把背景里的各个图层统一放到一个组里面。下面新建一个组。

