

Photoshop

★卡通漫画技法

UFO工作室 阿钉 MIKE 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

1CD-ROM



11391.41

1332D

2007

Photoshop

卡通漫画技法

UFO工作室 阿钉 MIKE 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop 卡通漫画技法 / UFO 工作室, 阿钉, MIKE 编著. —北京: 人民邮电出版社, 2007.6

ISBN 978-7-115-16006-5

I. P... II. ①U...②阿...③M... III. 图形软件, Photoshop IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 040769 号

内 容 提 要

本书将卡通漫画绘制的专业技法分为两种比较有代表性的类型来讲述,即黑白漫画技法和彩色美女漫画技法。黑白漫画部分详细讲述了黑白漫画的绘制技法和 Photoshop 中网点的绘制技法。彩色美女漫画部分详细地讲述了各种不同风格的美少女的绘制技法和上色技法。

本书适合有一定 Photoshop 基础的漫画爱好者阅读。由于作者长期从事专业商业漫画设计,讲述内容不但非常实用,而且可以帮助读者绘制出符合商业需求的正式稿件。

Photoshop 卡通漫画技法

◆ 编 著 UFO 工作室 阿 钉 MIKE

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>

北京天时印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 19.5

字数: 548 千字

2007 年 6 月第 1 版

印数: 1—5 000 册

2007 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-16006-5/TP

定价: 49.00 元 (附光盘)

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

I

前言

PREFACE

卡通漫画作为一种艺术形式，已经有很长的历史了。在世界上的一些国家，特别是在日本，卡通漫画已经成为一个十分庞大的、在国民经济中举足轻重的产业。日本新型漫画的发展对我们也产生了巨大的影响，各类刊登新型漫画的杂志和书籍如雨后春笋般地涌现，同时也产生了很多新兴的漫画名词如“原稿纸、速度线、网点纸……”。广大的漫画爱好者也拿起画笔跃跃欲试，但大多数人都没有掌握正确的绘制方法。我国的大部分院校还没有开设漫画专业，于是阅读专业的讲解漫画制作的书籍就成了广大漫画爱好者满足需求的途径之一。

传统的网点纸起源于日本，是建立在现代印刷技术上的。在日本风靡的故事漫画通常都是黑白的故事连载，而黑白连载的漫画都是有一定故事内容的。如果画面里仅仅是黑与白，就会显得太单调，这时就需要大量的灰色调的出现，就如同传统素描里的“排线”制造出来的效果一样。但无论是手工还是计算机里做出的灰色在印刷时都会大量地失真。为了保证画稿的印刷质量，出版社就要求作者把图片里表现灰度的地方做成点状的效果，也就是后来称为的“网点”，来保证作品出版以后的印刷质量。简单地说就是把“灰度”的地方做成“位图”来保证印刷质量。后来随着少女漫画的兴起，各种各样唯美的网点越来越多，有花边的、有搞笑的、有渲染气氛的，用途不一。网点大致的作用就是这些。

本书中介绍黑白漫画的绘制过程是主要的，网点是辅助技法。经过半个世纪的发展，现在已经有各种各样漂亮的网点，可用于表现如美少女的服装、发饰、花边等，还有各种气氛场景的渲染，如高兴的心情、浪漫的气氛、搞笑的场景等。

传统的网点依赖进口，非常昂贵，Photoshop 的应用将成本降了下来。有的网点效果只需要扫描一次就可以被永久地使用，而有的网点效果甚至可以在 Photoshop 里直接做。这样一来，电脑帮助创作漫画的人，尤其是学生大大地节约了成本，使漫画人在创作时不会再被昂贵的网点挡住了创作的灵感。

在彩色漫画方面，Photoshop 的应用更是避免了传统的各种颜料给创作带来的烦琐和不便，作者再也不用去购买大堆的各种不同的颜料、画笔、纸张，节约了开支；同时也缩小了在创作的时候占用的工作空间，使作者能更加便捷地根据不同的稿件要求创作出不同的色彩效果，使创作变得更加干净、整洁和便于修改。Photoshop 丰富的笔刷也给作者绘画时带来了创作乐趣，而且 Photoshop 有专门针对不同的使用而设定的色彩模式，最大限度地保留了色彩稿件的原有品质。

作者是美术院校毕业的，非常清楚想画好漫画，“基础”是非常重要的，虽说现在有电脑和一些软件可以辅助我们进行创作，但没有扎实的手绘基础，即使电脑后期做得再漂亮，成为一个漫画家的梦想都只能是空想。

漫画虽然是建立在商业发布的，但每个人都可以在漫画里找到自己的乐趣，就算作品

因为各种原因没有能被出版社或者网站采用，但毕竟创作本身就能给我们喜爱画画的人带来乐趣，因为在你的漫画中，你可以设计出你心中喜爱、感动或是悲伤、忧郁的世界。但漫画是一个需要长期坚持的事业，只要你真心喜欢她并且努力地去为她付出，你就一定会有收获的。

在编写本书的时候我尽量遵循以下原则：

1. 力求定位准确，本书适合有一定美术和计算机基础的漫画爱好者；
2. 理论与实践相结合，以实践运用为主，详细地讲述漫画的前期（手稿）、后期（计算机网点）的制作流程和出版要求。

感谢 UFO 工作室策划了这个选题，给予我一个良好的创作平台，感谢 MIKE 在本书写作期间给予的协助。最后感谢孔泉波、孟铁宁、黄军、黄华、王飞、唐孝莹、彭娟、黄有胜、周仪珍等人为本书提供的帮助和支持。

由于时间紧迫，水平所限，书中难免存在疏漏和不足，恳请广大读者给予指正。

阿钉
2007.4

目录

CONTENTS

黑白漫画篇

第1章 电脑软件与漫画

1.1 数字漫画新观念	2
1.2 Photoshop CS2 在漫画中的应用	3
1.2.1 图层功能	4
1.2.2 笔刷功能	4
1.2.3 快捷键的调整	4
1.2.4 软件的兼容性	4
1.3 文字功能的加强	5
1.4 关于分辨率	5
1.5 Photoshop CS2 的基本系统要求	6
1.5.1 Macintosh 用户	6
1.5.2 Windows 用户	6

第2章 漫画常用工具介绍

2.1 纸类	7
2.1.1 漫画原稿纸	7
2.1.2 用普通复印纸制作漫画原稿纸	8
2.2 笔类	8
2.2.1 铅笔	8
2.2.2 蘸水笔	9

2.2.3 针管笔	10
2.2.4 极细财会笔	11
2.3 尺类	11
2.3.1 直尺	11
2.3.2 三角尺	11
2.3.3 云形尺、蛇形尺	12
2.4 其他	12
2.4.1 白色水粉颜料	12
2.4.2 橡皮	12
2.4.3 夹子	13
2.5 拷贝台	13
2.6 扫描仪	14
2.7 数位板	14
2.8 数码相机	14

第3章 漫画中的构图

3.1 画面空间的分割和联系	15
3.2 十字架构图	16
3.3 对称构图	18
3.4 斜三角构图	19
3.5 S 形构图	20
3.6 特写型构图	21
3.7 楔形构图	22

目录

CONTENTS

3.8 螺旋形构图	22
3.9 圆形构图	23
3.10 辐射形构图	23
3.11 构图小结	24

第4章 漫画中的人体

4.1 人体比例	25
4.2 人体结构	27
4.3 几何形人体结构	28
4.4 添加人体细节	30
4.5 漫画Q版美少女人体比例	32
4.6 五官比例	33
4.6.1 横向比例	33
4.6.2 纵向比例	35
4.6.3 侧面比例	35
4.7 不同角度看到的面部器官	36
4.8 手的画法及动作	37
4.8.1 手部结构	38
4.8.2 常见的手的错误	39
4.8.3 常用的手的动作	40

第5章 人物的细节刻画

5.1 脸型	41
5.2 眉毛	42
5.3 眼睛	43
5.4 鼻子	46
5.5 耳朵	47
5.6 嘴	49
5.7 头发	51
5.8 小结	60

第6章 人物的服装

6.1 服装概述	61
6.2 服装褶皱产生的原理	61
6.2.1 运动褶皱	61
6.2.2 装饰性褶皱	62
6.3 各类女性的服装	63
6.3.1 学生装	63
6.3.2 休闲装	63
6.3.3 正装	66
6.3.4 礼服或表演服	68
6.3.5 制服	69
6.4 不同时代、国籍女性的服装	71

目录

CONTENTS

6.4.1	原始服饰	71
6.4.2	春秋战国服饰	71
6.4.3	秦汉服饰	72
6.4.4	隋唐服饰	73
6.4.5	宋代服饰	74
6.4.6	元代服饰	75
6.4.7	明代服饰	75
6.4.8	清代服饰	77
6.4.9	少数民族服饰	78
6.4.10	外国服饰	80
6.5	小结	82

第7章

基本技法介绍

7.1	铅笔稿的绘制	83
7.2	勾墨线	86
7.2.1	脸部	87
7.2.2	头发	87
7.2.3	身体	88
7.2.4	道具	89
7.3	处理线稿	94
7.3.1	初步处理底稿	94
7.3.2	分离线条层	96

第8章

用Photoshop制作网点

8.1	制作灰色单一网点	103
8.1.1	制作灰度文件	103
8.1.2	将灰度文件转变为位图模式	104
8.2	制作花色网点	106
8.2.1	直接喷绘	106
8.2.2	将图片、照片等转变成为网点	107
8.3	在画面中直接制作网点效果	112
8.3.1	初步制作光源效果	112
8.3.2	进一步制作光源效果	117
8.3.3	固有色的绘制	121
8.3.4	贴花网	127
8.3.5	贴气氛网	131
8.3.6	转换网点	132
8.3.7	刮网	134
8.3.8	点白	136
8.3.9	Q版人物	138

第9章

故事漫画的绘制技巧

9.1	文稿的选定	141
9.2	人物设定	143
9.3	分镜头	147
9.4	草稿的绘制	148

目录

CONTENTS

9.5 勾墨线	149
9.6 贴网点	149
9.7 速度线的绘制	150
9.7.1 运动型速度线	150
9.7.2 集中型速度线	152
9.8 声效词	154
9.9 对白	154
9.10 小结	155

第 10 章 网点的情感语言

10.1 灰网的作用	156
10.1.1 人物用灰网	156
10.1.2 场景网点的作用	158
10.1.3 搞笑网点的作用	159
10.2 花色网点的作用	161
10.2.1 古典型	161
10.2.2 现代型	163
10.2.3 休闲型	164
10.3 气氛网的作用	165
10.3.1 温馨浪漫型	165
10.3.2 惊诧型	168
10.3.3 疑惑困扰型	170
10.3.4 恐怖型	172
10.3.5 速度型	173

10.4 场景网点	174
10.4.1 天空	174
10.4.2 建筑	176
10.5 小结	177

彩色漫画篇

第 11 章 彩色漫画中涉及的基本概念

11.1 存储格式介绍	180
11.2 像素的概念	181
11.3 色彩模式	181
11.3.1 位图模式	181
11.3.2 灰度模式	181
11.3.3 RGB 模式	182
11.3.4 CMYK 模式	183

第 12 章 色彩基础知识

12.1 色彩概念	184
12.2 色彩的分类与要素	184
12.2.1 无色彩系	184

目录

CONTENTS

第14章

用路径来绘制卡通美少女

14.1	皮肤的绘制	203
14.1.1	绘制皮肤部分的路径	203
14.1.2	加深皮肤颜色	207
14.2	五官的绘制	209
14.2.1	眼睛	209
14.2.2	双眼皮	214
14.2.3	眉毛	218
14.2.4	鼻子	220
14.2.5	嘴唇	223
14.3	绘制头发	227
14.3.1	绘制头发第一部分	227
14.3.2	绘制光亮部分的头发	230
14.4	绘制服装	231
14.4.1	服装的底色	231
14.4.2	服装的阴影色	233
14.5	绘制背景、气氛和高光	233

第13章

处理底稿的基本技法

13.1	扫描底稿	195
13.2	调整底稿	195
13.3	分离线条	197
13.4	小结	202

12.2.2	有色彩系	184
12.2.3	色彩的三要素	185
12.3	色彩的对比构成	188
12.3.1	以色相为基础的对比构成	188
12.3.2	各种色相对比产生的心理效果	189
12.4	色彩心理	192
12.4.1	色彩的冷感与暖感	192
12.4.2	色彩的轻感与重感	193
12.4.3	色彩的明快感与忧郁感	193
12.4.4	色彩的华丽感与朴素感	194
12.5	色彩小结	194

目录

CONTENTS

第15章 笔刷风格的应用

15.1	皮肤的绘制	236
15.1.1	填充皮肤底色	236
15.1.2	加深皮肤颜色	237
15.1.3	第二次加深皮肤颜色	239
15.1.4	第三次加深皮肤颜色	241
15.1.5	再次深入	243
15.1.6	细节部分及亮部	244
15.2	五官的绘制	245
15.2.1	眼睛	245
15.2.2	嘴唇	248
15.2.3	眉毛	249
15.3	盔甲的绘制	250
15.3.1	盔甲的主体绘制	250
15.3.2	腮红	252
15.3.3	盔甲边缘	253
15.4	毛皮及服装的绘制	254
15.4.1	描绘出毛皮的毛尖	254
15.4.2	描绘出毛皮的真实感	256
15.4.3	衣服的绘制	257
15.5	手脚及发带的绘制	258
15.5.1	衣服的绘制	258
15.5.2	发带、指甲的绘制	260
15.6	头发的绘制及失误部分的修整	262
15.6.1	头发的绘制	262
15.6.2	失误部分的修整	265

15.7	为美少女绘制出高光	265
15.7.1	美少女面部的高光	265
15.7.2	发带及头发的高光	266
15.7.3	其他部位的高光	267

第16章 用Photoshop绘制 写实美少女

16.1	绘制线稿	270
16.1.1	建立新的文档文件	270
16.1.2	开始绘制线稿	271
16.2	写实美少女人物的上色	274
16.2.1	皮肤的绘制	274
16.2.2	五官的绘制	283
16.2.3	头发的绘制	289
16.3	绘制服装	291
16.4	绘制饰品	293
16.5	添加高光	295
16.5.1	为五官添加高光	295
16.5.2	为头发添加高光	298
16.5.3	为服装和饰品添加高光	298
16.6	背景与气氛	299

Photoshop CS2

黑白 漫画篇





第 1 章

电脑软件与漫画

1.1 数字漫画新观念

将电脑制图和传统的手工漫画很好地结合起来，达到事半功倍的效果，是广大漫画爱好者共同的心愿。希望读者通过学习本书能够达到期望的效果。

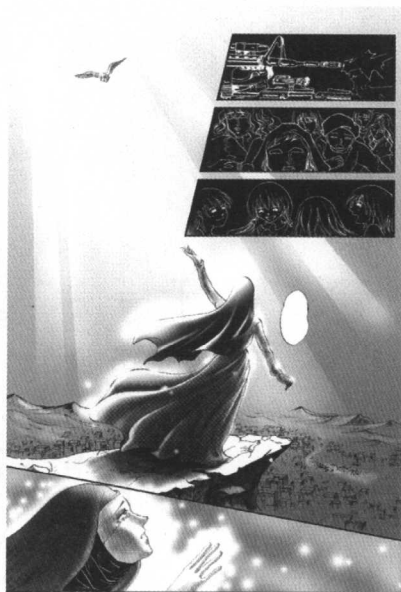
笔者在开始接触电脑漫画的时候，也曾害怕和担心自己在这之前苦心研究的手绘技法、贴各种网点、擦刮各类特效的方法再也派不上用场，但是慢慢习惯使用电脑之后，发现用电脑来制作漫画能够更加随心所欲地表现自己在漫画中的创意，尤其是在后期制作上，再也不必去消费那些价格昂贵的进口胶片网点，也不必忍受不透明的廉价纸网，大面积使用的时候再也不会会有心疼的感觉，只需要对着电脑，移动鼠标，就可以轻松地完成相应的操作。

那些传统手绘漫画的高手如果使用电脑软件作为一种辅助创作工具，会更快、更好地完成工作，而那些一开始就使用电脑来进行创作的漫画人，如果能够加强素描、速写、人体结构等基本功，再结合软件的强大功能，一定能使画面达到完美的效果。如图 1-1 至图 1-5 所示均是用电脑辅助绘制的漫画。



《记忆中风的颜色》

[图 1-1]



渡鸦和阿钉的《橄榄梦》

[图 1-2]

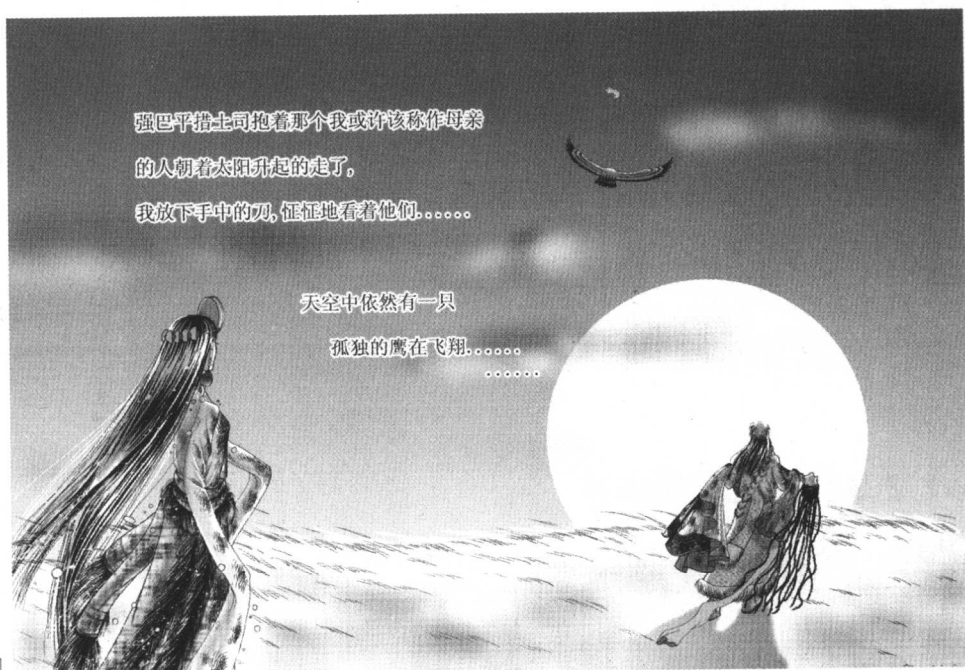


[图 1-3]



[图 1-4]

《山鹰》



[图 1-5]

《山鹰》

1.2 Photoshop CS2 在漫画中的应用

Photoshop CS2 和 Photoshop 以前版本的操作界面基本上是一致的，对于有一定

Photoshop 基础的读者来说上手是非常容易的。下面先大致介绍一下在 Photoshop 的功能里面，哪些是对漫画制作非常有帮助的。

● 1.2.1 图层功能

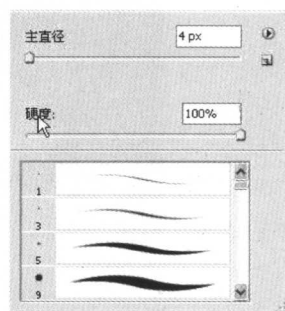
在 Photoshop 各个版本里面基本上都有“图层”这项强大的功能，随着这项功能的逐步完善，在 Photoshop 辅助漫画设计这个领域中使用“图层”的地方也越来越多。“图层”功能能够将漫画制作中的线条、网点、特效等分类保存和转换，方便作者在使用的时候对不同的图层分别进行修改。对于漫画人来说这是必不可少的工具，如图 1-6 所示。它的好处，读者能够在学习和使用的过程中体会到。



[图 1-6]

● 1.2.2 笔刷功能

Photoshop 的笔刷功能原本就很强大，可以画出各种各样的笔触效果。Photoshop CS2 里新增加了控制笔刷软硬度的功能，使其能更好地控制笔刷在画面中的效果，如图 1-7 所示。



[图 1-7]

● 1.2.3 快捷键的调整

与以前的版本相比，Photoshop CS2 调整了诸如保存、调节明暗度等功能的快捷键，使读者在使用时能更好地利用左手来操作（因为右手拿着鼠标或者数位笔嘛）。

● 1.2.4 软件的兼容性

Photoshop CS2 和以前的版本相同，都支持多种文件的存储格式，与其他的一些图形图像软件有着较好的兼容性，能够制作常用的 JPEG 文件、PSD 文件和 TIFF 文件，色彩模式也有适合网络传播的 RGB 模式和适合印刷的 CMYK 模式。Photoshop 对于漫画人来说确实是最为重要的软件之一。

1.3 文字功能的加强

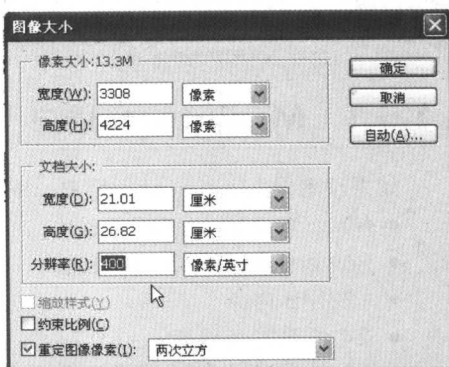
Photoshop CS2 将文字处理加强了，读者在使用的时候可以在画面中直接输入文字并进行调整。这样读者在最后进行画面文字编辑的时候就能更直观地看到画面效果了（如图 1-8 所示）。



[图 1-8]

1.4 关于分辨率

为了使画面获得最完美的效果，掌握图像的分辨率（像素/英寸）是很重要的（如图 1-9 所示）。



[图 1-9]

一旦决定了分辨率的大小，在以后的操作中就不能再对画面的质量进行优化了。图像文件的分辨率越高，文件里包含的信息结构就越完整，因此画面的清晰度相应地也就越高，反之，画面的清晰度就越低（如图 1-10 和图 1-11 所示）。一旦将分辨率设置过低或者调整过低后，画面就无法恢复成清晰的样子，这点要特别注意。但分辨率越高文件就越大，在绘制过程中对电脑硬件配置的要求也就越高。

所以，在制图的过程中一定要先明确作品的应用方向，是用于印刷出版还是用于网络浏览。

下面提供一个不同模式文件下的参考值。

印刷出版

位图模式 800 像素/英寸

灰度模式 400 像素/英寸

CMYK 模式 300 像素/英寸

网络浏览

位图模式 200 像素/英寸

灰度模式 72 像素/英寸

RGB 模式 72 像素/英寸



400 像素 / 英寸

[图 1-10]



72 像素 / 英寸

[图 1-11]

1.5 Photoshop CS2 的基本系统要求

1.5.1 Macintosh 用户

如果读者是 Macintosh 用户，则至少需要有以下配置。

- Mac OS 9 或者 MaC Os X
- Power Macintosh G3 或更高
- 128MB 内存
- 24 位真彩色显卡
- 1024 像素 × 768 像素显示分辨率
- CD-ROM 驱动器
- 鼠标或者数位板（推荐使用 WACOM 数位板）

1.5.2 Windows 用户

如果读者是 Windows 用户，则至少需要有以下配置。

- Windows 2000 或者 Windows XP
- Pentium 处理器（200MHz 或者更高）
- 128MB 内存或者更高（推荐 256MB 内存）
- 24 位真彩色显卡
- 1024 像素 × 768 像素显示分辨率
- CD-ROM 驱动器
- 鼠标或者数位板（推荐使用 WACOM 数位板）

需要说明的是，实际应用当中需要的功能越多，对硬件配置的要求也就越高，所以在条件允许的情况下，应尽可能将配置优化，尤其是 CPU、内存和显卡。