

零基础

学画漫画

SAI 超级漫画技法宝典

三鼎动漫 编著

从零开始无压力

有软件就能上手，那些你热爱的、羡慕的动漫人物在你的笔下一样灵动！

步骤清晰跟得上

一目了然不跳步，再也不必为看不懂“高大上”的学霸教程烦恼、纠结啦！

素材丰富讲解细

头发、面部、皮肤、身体、装束、场景全都有，给你一场丰盛的动漫人物画法盛宴！

经验窍门大分享

细节决定成败，最有用的 Tips，让你少走弯路、更胜一筹！



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

零基础 学画漫画

SAI 超级漫画技法宝典

三鼎动漫 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

零基础学画漫画 : SAI超级漫画技法宝典 / 三鼎动漫编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2015.5
ISBN 978-7-115-38283-2

I. ①零… II. ①三… III. ①漫画—绘画技法—图象处理软件 IV. ①J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第009738号

内 容 提 要

本书以轻松有效的方法介绍了时下流行的CG漫画绘制软件——Easy Paint Tool SAI的使用方法 with 技巧。本书不仅有软件基础操作的入门知识，还有提高软件绘画技巧的实例，有效地将漫画技巧与软件绘图技法紧密结合起来。

本书从人物头部的绘制，到一幅完整CG漫画的创作完成，由简入繁地逐一介绍了优秀画师独特的绘制技法。本书具体内容包括认识Easy Paint Tool SAI、人物面部的绘制技巧、绘制人物的全身像、不同服装的绘制技巧及场景的绘制等。

本书实例丰富、讲解详细，适合漫画爱好者学习，也可以作为漫画培训学校的辅导教材使用。

-
- ◆ 编 著 三鼎动漫
责任编辑 易 舟
责任印制 程彦红
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京天宇星印刷厂印刷
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：13.5
字数：505 千字

2015 年 5 月第 1 版

2015 年 5 月北京第 1 次印刷

定价：59.80 元

读者服务热线：(010) 81055296 印装质量热线：(010) 81055316
反盗版热线：(010) 81055315

目录

Contents

Chapter 1

Easy Paint Tool SAI

- 1.1 SAI的界面 8
- 1.2 SAI的顶端工具栏 8
- 1.3 SAI的图层关联面板 13
- 1.4 颜色与工具面板 15
- 1.5 SAI的绘图面板 19
- 1.6 练习使用SAI 20



Chapter 2

人物面部的绘制技巧

- 2.1 人物面部的的基本比例 26
 - 2.1.1 脸部轮廓与十字线 26
 - 2.1.2 下巴的弧度 28
 - 2.1.3 耳朵 31
- 2.2 眼睛和眉毛的画法与细节 32
 - 2.2.1 眉眼的位置与大小 32
 - 2.2.2 眼睛的形状 33
 - 2.2.3 眼睛的高光与阴影 44
 - 2.2.4 双眼的透视 45
- 2.3 鼻子与嘴巴的画法与细节 46



- 2.2.1 绘制正面的鼻子 46
- 2.2.2 绘制侧面的鼻子 47
- 2.2.3 如何画出小巧的鼻子 48
- 2.2.4 挺拔鼻子的画法 49
- 2.2.5 简化或省略鼻子 50
- 2.2.6 嘴巴的构造 51
- 2.2.7 不同的嘴巴 52
- 2.2.8 如何画出晶莹剔透的嘴巴 56

2.4 头发的表现 57

- 2.4.1 人物需要什么样的发型 57
- 2.4.2 从一根头发开始 65
- 2.4.3 头发的高光和阴影的表现法则 67
- 2.4.4 常见错误的解析 70

2.5 皮肤的画法与细节 72

- 2.5.1 常见的皮肤配色方案 72
- 2.5.2 SAI中绘制皮肤常用到的笔刷和工具 73
- 2.5.3 皮肤阴影的绘制 74
- 2.5.4 给人物皮肤增添可爱度的小技巧 76
- 2.5.5 常规皮肤的绘制步骤详解 77



Chapter 3

绘制人物的全身像

- 3.1 人物的身体结构 80
 - 3.1.1 用几何体来搭建人体骨骼 80
 - 3.1.2 常用的CG漫画人体比例 83
 - 3.1.3 常见的动态 99
- 3.2 绘制人物的色彩 108
 - 3.2.1 人物皮肤和头发的色彩变化 108
 - 3.2.2 环境对人物色彩关系的影响 113
 - 3.2.3 光源对人物色彩关系的影响 118
 - 3.2.4 舞娘 120

Chapter 4

人物不同的装束

- 4.1 不同质感服装的画法与细节刻画 127
 - 4.1.1 半透明服装的画法 127
 - 4.1.2 紧身衣的画法 133
 - 4.1.3 皮毛服装的画法 139
 - 4.1.4 盔甲的画法 145
- 4.2 不同职业服装的画法与细节 151
 - 4.2.1 学生装的画法 151
 - 4.2.2 西装的画法 157
 - 4.2.3 古典礼服的画法 162
 - 4.2.4 法师长裙的画法 168
 - 4.2.5 军装的画法 174
 - 4.2.6 护士装的画法 180



Chapter 5

CG漫画中的场景

- 5.1 森林场景 187
 - 5.1.1 森林场景的绘制要点 187
 - 5.1.2 森林场景的草图 188
 - 5.1.3 森林场景的线稿 191
 - 5.1.4 森林场景的上色步骤 193
 - 5.1.5 森林场景的渲染步骤 211

零基础 学画漫画

SAI 超级漫画技法宝典

三鼎动漫 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

零基础学画漫画：SAI超级漫画技法宝典 / 三鼎动漫编著. — 北京：人民邮电出版社，2015.5
ISBN 978-7-115-38283-2

I. ①零… II. ①三… III. ①漫画—绘画技法—图像处理软件 IV. ①J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第009738号

内 容 提 要

本书以轻松有效的方法介绍了时下流行的CG漫画绘制软件——Easy Paint Tool SAI的使用方法 with 技巧。本书不仅有软件基础操作的入门知识，还有提高软件绘画技巧的实例，有效地将漫画技巧与软件绘图技法紧密结合起来。

本书从人物头部的绘制，到一幅完整CG漫画的创作完成，由简入繁地逐一介绍了优秀画师独特的绘制技法。本书具体内容包括认识Easy Paint Tool SAI、人物面部的绘制技巧、绘制人物的全身像、不同服装的绘制技巧及场景的绘制等。

本书实例丰富、讲解详细，适合漫画爱好者学习，也可以作为漫画培训学校的辅导教材使用。

-
- ◆ 编 著 三鼎动漫
责任编辑 易 舟
责任印制 程彦红
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京天宇星印刷厂印刷
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：13.5
字数：505千字
- 2015年5月第1版
2015年5月北京第1次印刷

定价：59.80元

读者服务热线：(010)81055296 印装质量热线：(010)81055316
反盗版热线：(010)81055315

目录

Contents

Chapter 1

Easy Paint Tool SAI

- 1.1 SAI的界面 8
- 1.2 SAI的顶端工具栏 8
- 1.3 SAI的图层关联面板 13
- 1.4 颜色与工具面板 15
- 1.5 SAI的绘图面板 19
- 1.6 练习使用SAI 20



Chapter 2

人物面部的绘制技巧

- 2.1 人物面部的基本比例 26
 - 2.1.1 脸部轮廓与十字线 26
 - 2.1.2 下巴的弧度 28
 - 2.1.3 耳朵 31
- 2.2 眼睛和眉毛的画法与细节 32
 - 2.2.1 眉眼的位置与大小 32
 - 2.2.2 眼睛的形状 33
 - 2.2.3 眼睛的高光与阴影 44
 - 2.2.4 双眼的透视 45
- 2.3 鼻子与嘴巴的画法与细节 46

- 2.3.1 绘制正面的鼻子 46
- 2.3.2 绘制侧面的鼻子 47
- 2.3.3 如何画出小巧的鼻子 48
- 2.3.4 挺拔鼻子的画法 49
- 2.3.5 简化或省略鼻子 50
- 2.3.6 嘴巴的构造 51
- 2.3.7 不同的嘴巴 52
- 2.3.8 如何画出晶莹剔透的嘴巴 56

2.4 头发的表现 57

- 2.4.1 人物需要什么样的发型 57
- 2.4.2 从一根头发开始 65
- 2.4.3 头发的高光和阴影的表现法则 67
- 2.4.4 常见错误的解析 70

2.5 皮肤的画法与细节 72

- 2.5.1 常见的皮肤配色方案 72
- 2.5.2 SAI中绘制皮肤常用到的笔刷和工具 73
- 2.5.3 皮肤阴影的绘制 74
- 2.5.4 给人物皮肤增添可爱度的小技巧 76
- 2.5.5 常规皮肤的绘制步骤详解 77



Chapter 3

绘制人物的全身像

- 3.1 人物的身体结构 80
 - 3.1.1 用几何体来搭建人体骨骼 80
 - 3.1.2 常用的CG漫画人体比例 83
 - 3.1.3 常见的动态 99
- 3.2 绘制人物的色彩 108
 - 3.2.1 人物皮肤和头发的色彩变化 108
 - 3.2.2 环境对人物色彩关系的影响 113
 - 3.2.3 光源对人物色彩关系的影响 118
 - 3.2.4 舞娘 120

Chapter 4

人物不同的装束

- 4.1 不同质感服装的画法与细节刻画 127
 - 4.1.1 半透明服装的画法 127
 - 4.1.2 紧身衣的画法 133
 - 4.1.3 皮毛服装的画法 139
 - 4.1.4 盔甲的画法 145
- 4.2 不同职业服装的画法与细节 151
 - 4.2.1 学生装的画法 151
 - 4.2.2 西装的画法 157
 - 4.2.3 古典礼服的画法 162
 - 4.2.4 法师长裙的画法 168
 - 4.2.5 军装的画法 174
 - 4.2.6 护士装的画法 180



Chapter 5

CG漫画中的场景

- 5.1 森林场景 187
 - 5.1.1 森林场景的绘制要点 187
 - 5.1.2 森林场景的草图 188
 - 5.1.3 森林场景的线稿 191
 - 5.1.4 森林场景的上色步骤 193
 - 5.1.5 森林场景的渲染步骤 211



Chapter 1 Easy Paint Tool SAI

Easy Paint Tool SAI 是本书插画绘制所运用的绘图软件，通常将其简称为 SAI。SAI 是一款相对于 Photoshop 来说更为简单的绘图软件。从绘图功能上来看，SAI 比 Photoshop、Painter 更简单，也更适合新手使用。虽然使用简单，但其绘制漫画的功能非常强大，非常适合绘制日系风格的 CG 漫画。目前国内很多职业的漫画师、插画师都在使用这款软件进行工作。本书将带你走进 SAI 的世界，了解 SAI 的功能，以及运用 SAI 去绘制一幅完整的漫画作品。本章将重点介绍 SAI 这款绘图软件的基本功能。



SAI的界面

下图是SAI的基本界面，非常简洁。了解界面中工具的作用，有利于我们运用这款软件。

● SAI的界面

SAI的界面主要分为一个工具栏、三个工作面板——顶端工具栏、图层关联面板、颜色与工具面板，以及绘图面板。对这些工作面板可以根据自己的习惯进行调整。



通过顶端工具栏，我们可以控制软件的基本设置及调整作品的属性。图层关联面板则是用于控制不同图层的属性。颜色与工具面板是设置绘图笔刷工具的面板。绘图面板就是我们的作品在软件中显示的地方。

SAI的顶端工具栏

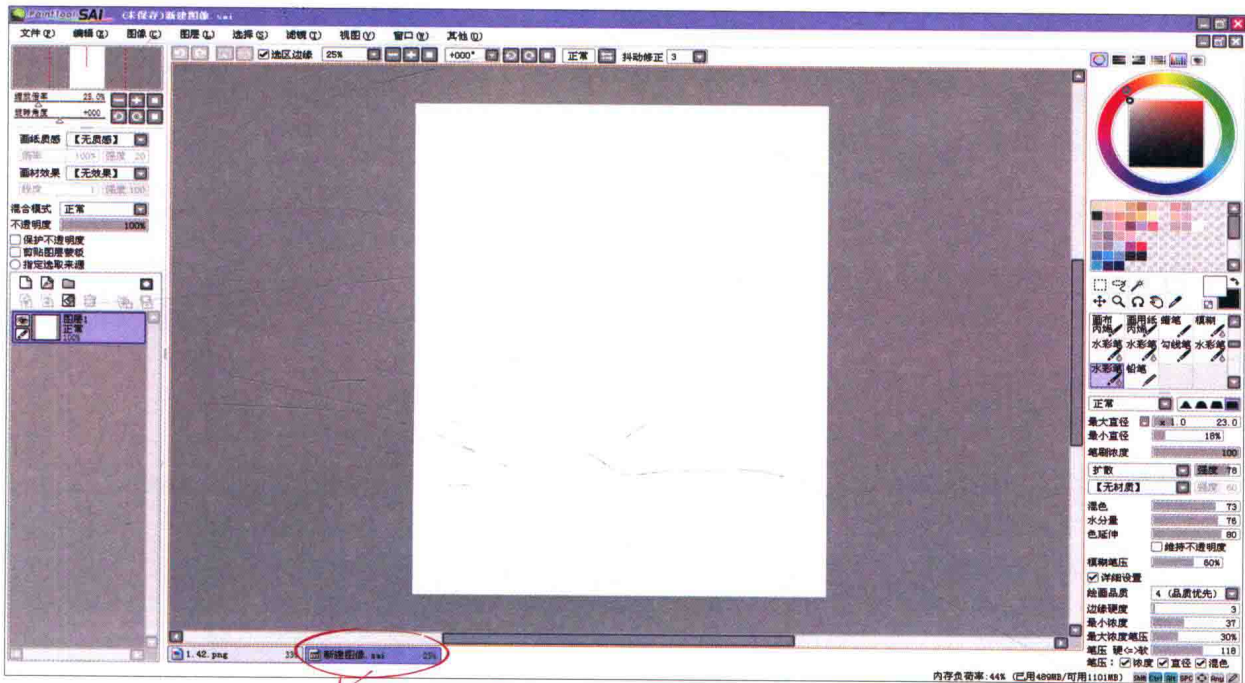
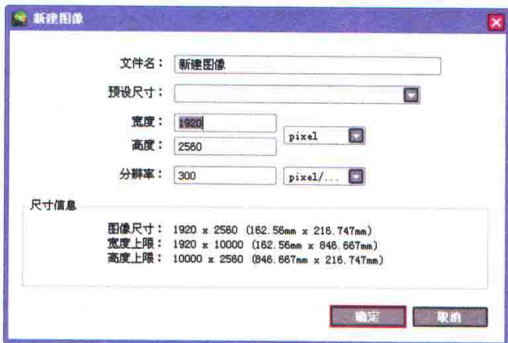
顶端工具栏是SAI中最基础的操作面板，用来控制画面属性和面板工具的状态。

● 顶端工具栏

首先介绍“文件”菜单的使用。它的调出及隐藏快捷键是F键，主要用来创建新的SAI绘图文件，可以在其弹出的面板中进行文件大小、分辨率等设置，以及对其进行保存。下面我们就来试着使用SAI的“文件”菜单创建一个新的绘图文件。



将鼠标光标移动到“文件”菜单，用鼠标左键单击。“文件”菜单下会弹出一个下拉菜单。这时，选中“新建文件”，并用鼠标左键单击。



新建的图像文件，都会显示在绘图面板的下方。SAI可以同时开启多个画面，其数量上限根据使用者电脑的性能而不同，也就是说，你的电脑配置越高，可以同时开启的画面就越多。

这时会出现一个“新建图像”对话框，用来设置文件属性。这里先不做任何设置，单击“确定”即可。

这样我们就成功地建立了一个绘图文件。

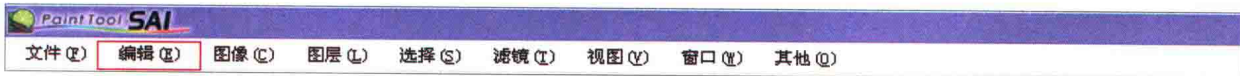
刚才我们通过“文件”菜单新建了一个图像文件，接下来我们要使用“编辑”菜单对这个图像文件的属性进行编辑。



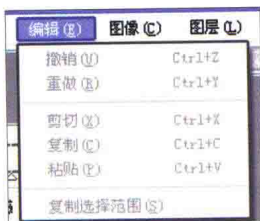
Tips

绘图软件的右下方有一个内存负荷的数据。负荷越高，你运行软件的速度就越慢。当负荷值很高的时候，数字的颜色会变成红色，这时就要注意保存文件，以避免死机，造成文件丢失。

内存负荷率: 44% (已用469MB/可用1101MB)

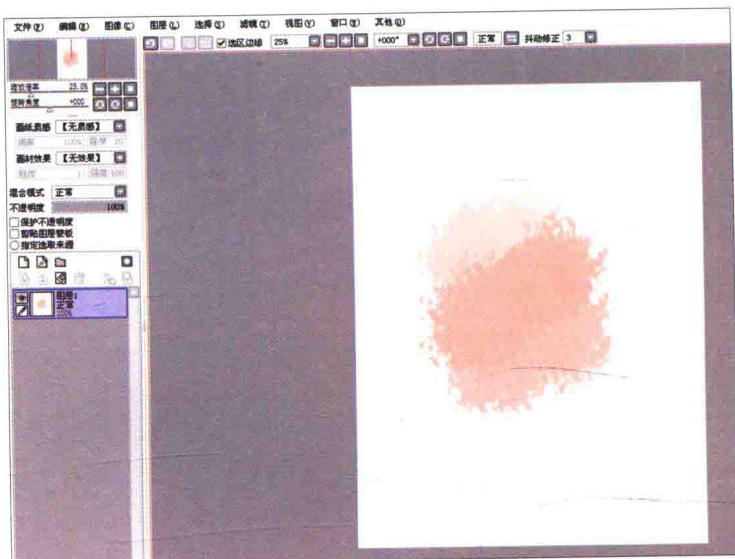


将鼠标光标移动到“编辑”菜单，鼠标左键单击。



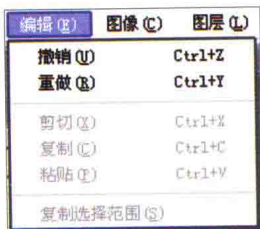
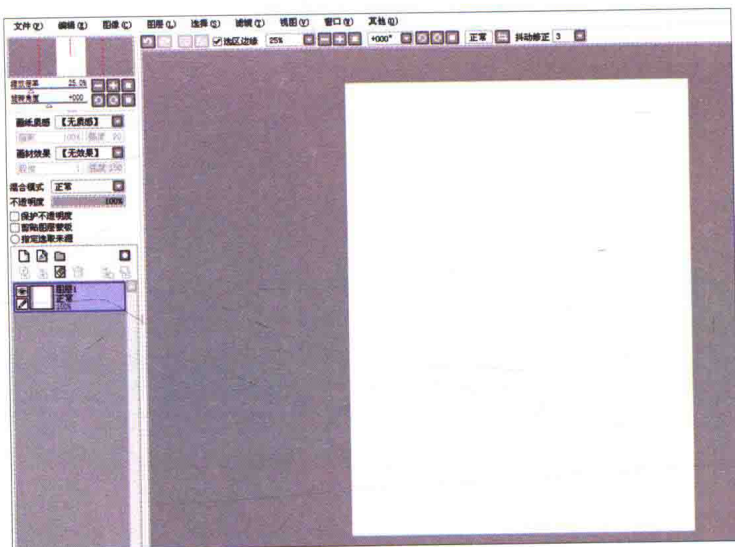
然后会出现上图所示的界面。我们会发现，现在这个菜单中的菜单选项无法使用，这是因为还没有在绘图面板中进行过绘制，所以还无法使用菜单选项。

我们先随便地在绘图面板中绘制一下，让绘图面板不再是空白的。这里只需要绘制一笔就可以了。

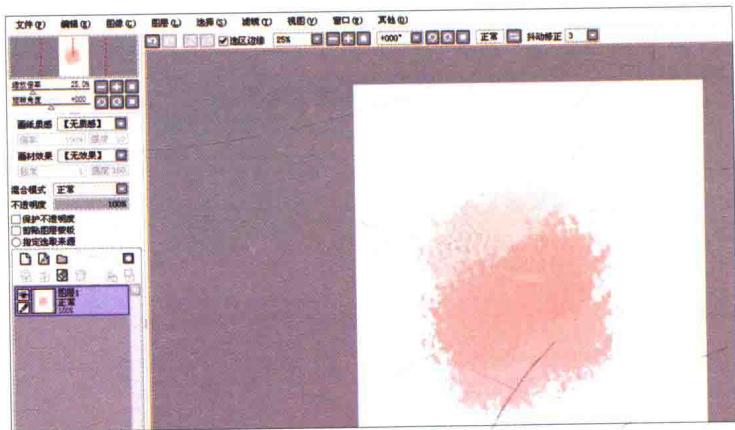


这时候，“编辑”菜单下的“撤销”可以使用了。那就单击一下，试试看。

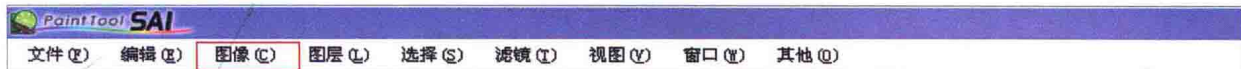
单击之后，之前绘制的图案便消失了。这就是“撤销”命令的作用，当对之前绘制的步骤不满意时，就可以使用“编辑”菜单下的“撤销”命令，恢复到前一个状态。



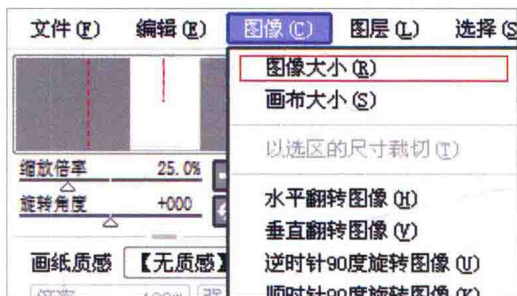
当我们再回到“编辑”菜单时，可发现另一个命令——“重做”也可以使用了。这个“重做”命令可以恢复之前被撤销的步骤。



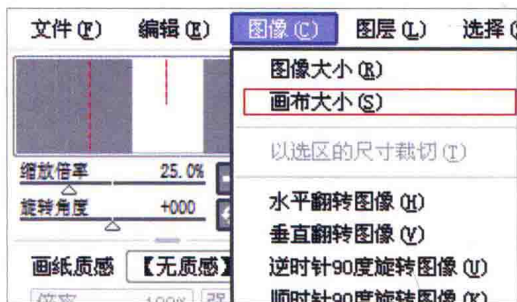
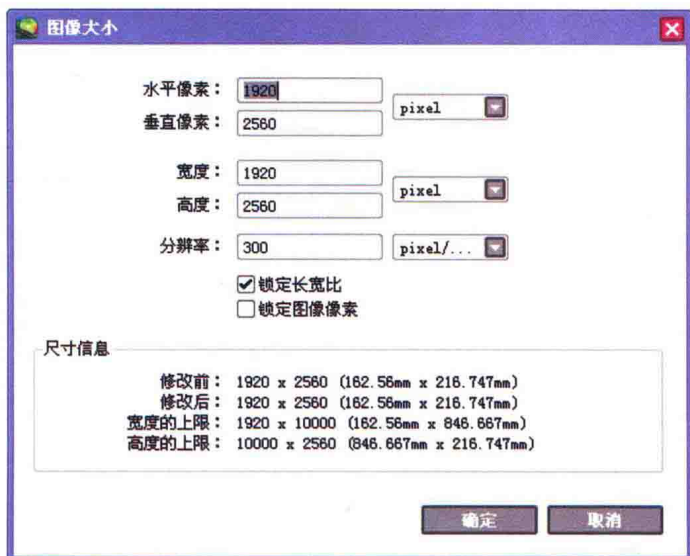
“编辑”下拉菜单中的“剪切”、“复制”、“粘贴”等命令的功能与Windows系统下各大软件中相应命令的功能是一样的，这里不再详细说明。接下来我们来看看图像菜单的作用。



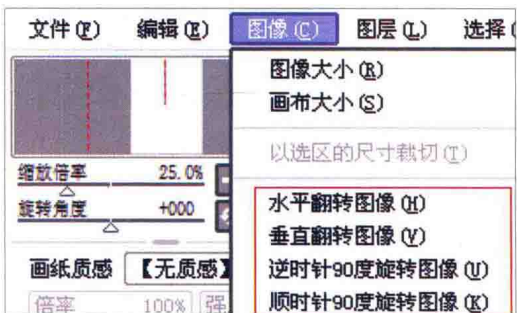
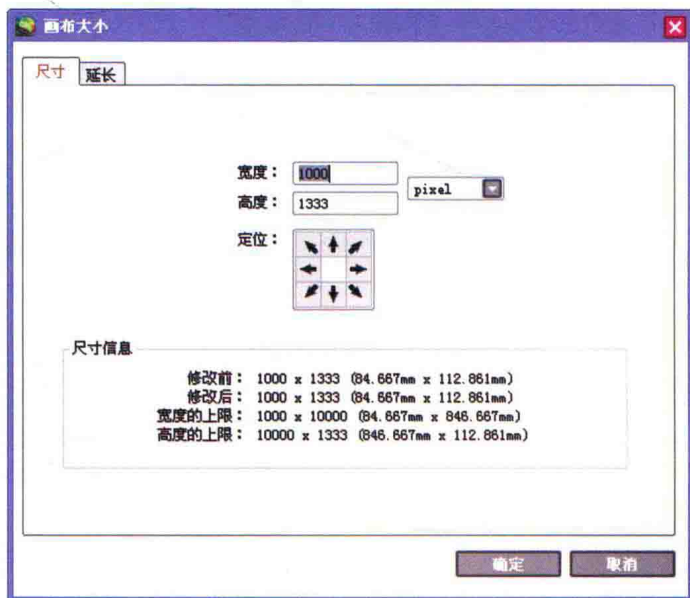
将鼠标光标移动到“图像”菜单，单击鼠标左键。



“图像”下拉菜单中的“图像大小”命令是用来控制画面尺寸的。当对原来的画面大小的设定不满意时，可以通过该命令对画面的尺寸重新进行编辑。如果画面中存在绘制内容，那么其内容也会根据画面的变化而等比例变化。



“画布大小”命令同样也是用来编辑画面尺寸的，但它与“图像大小”命令不同的是，它可以根据我们的需要从任意方向对画面的尺寸进行修改。同时，通过“画布大小”命令进行修改后的画面，其中的内容不会跟随画面尺寸的变化而变化，所以要注意，在修改画布大小时，不要误裁了自己画面中的内容。



如左下图所示，剩下的4个命令都是用于旋转操作的。前两个“翻转”命令只是水平或垂直翻转画面中的内容；后两个“旋转”命令则是直接旋转画面的角度，画面中的内容会随着画面的转动而转动。