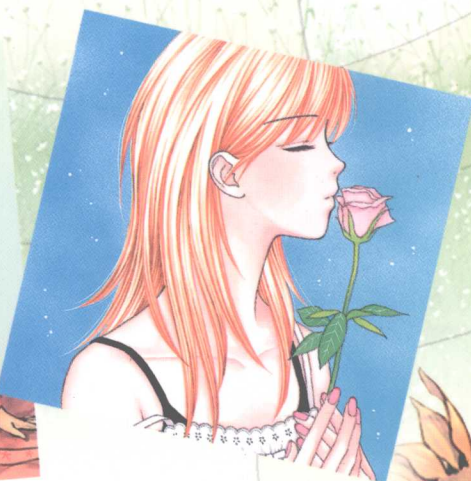




全民科学素质行动计划纲要书系

热门电脑 丛书
REMEN DIANNAO CONGSHU



WALLBOO.COM



如何在电脑上 创作流行数码漫画

■ 晶辰创作室 编著

 科学普及出版社



全民科学素质行动计划纲要书系

热门电脑丛书

如何在电脑上创作流行数码漫画

晶辰创作室 ● 编著

科学普及出版社

· 北 京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

如何在电脑上创作流行数码漫画 / 晶辰创作室编著. —北京: 科学普及出版社, 2009.1
(热门电脑丛书)

ISBN 978-7-110-07031-4

I. 如…II. 晶…III. 图形软件, Painter IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 200961 号

热门电脑丛书

如何在电脑上创作流行数码漫画

晶辰创作室 编著

出版发行: 科学普及出版社

社 址: 北京市海淀区中关村南大街 16 号

邮政编码: 100081

电 话: 010—62103210

传 真: 010—62183872

网 址: <http://www.kjpbooks.com.cn>

印 刷: 北京正道印刷厂印刷

开 本: 787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张: 9.25

字 数: 221 千字

版 次: 2009 年 1 月第 1 版 2009 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-110-07031-4/ TP·203

印 数: 1—5000 册

定 价: 28.00 元

自 2006 年 4 月起, 本社图书封面均贴有防伪标志, 未贴防伪标志的为盗版图书。

(凡购买本社的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 本社发行部负责调换)

内 容 简 介



这是一本面向具体应用的电脑书籍，它不是笼统抽象地说电脑能干些什么，也不是洋洋洒洒地去一一罗列电脑软件的具体功能，而是教会你如何运用电脑去完成实际工作，解决具体问题，让电脑真正地使你能够以一当十，成倍提高工作效率，让你的梦想成真，涉足过去只能想而难以做的事。

本书以当前最为热门的电脑图形图像学和动漫为背景，通过具体翔实的范例，深入浅出地介绍了 Painter 作为数码绘画软件的强大功能和动漫创作过程，内容涉及当今电脑图形图像学 (CG) 的基本概况、Painter IX.5 简体中文版的安装和使用、美式漫画、日式漫画、韩式漫画等当今主流漫画领域的历史概况，著名漫画家及其作品赏析、各个领域数码漫画的构思与创作过程等诸多方面，并给出了具体翔实的范例。

通过本书的启发式和范例式指导，你将会对著名绘画软件 Painter 的使用方法有一个较为全面的掌握，同时对当今流行的数字绘画创作流程和基本技法有所认识和了解，为你走进神奇精彩的动漫创作天地打下一个基础。



《热门电脑丛书》编委会

主 编

宜 晨 知 寒 汪 浅

副主编

汪永洲 李 智 朱元秋 张肃泉 田原铭

编 委

蒋啸奇	郑莉萍	王东伟	陈 辉	赵爱国	武 鑫	黄 喆
杨志凌	唐笑飞	张 昊	孙世佳	张 开	王利军	赵 妍
陆 宽	刘宏伟	路浩宇	徐文星	刘鹏宇	何 谷	杨宜卿
高 震	王福胜	赵龙海	朱鹏飞	王 冠	赵乐祥	徐 红
马洁云	王 敏	蒲章国	薛 李	王 硕	吴 鑫	苗 泽
朱红宁	马玉民	王九锡	谢庆恒	张亚雄		

前

言

人类前进的历史，犹如大江奔流，滔滔不息。

我们曾经羡慕鸟儿能自由飞翔在蓝天，于是发明了飞机，它带着我们的梦想，所以飞得更远。

我们曾经幻想月亮上住着梦中的天仙，于是登上月球去寻找她的仙踪。

我们曾经以为那遥远的地平线是永生无法到达的终点，而如今相距天涯的我们却能对面相视而谈。

这是一个神奇的世界，这是一个数字潮流时刻奔涌不息的时代。

这一切都是因为有了电脑和因特网！

是电脑和因特网让地球小了起来。我们可以通过网络即时通讯软件与他人沟通和交流。不管你的朋友是在你家隔壁还是在地球的另一端，他的文字、他的声音、他的容貌可以随时在你眼前呈现。

是电脑和因特网让世界动了起来。博客、播客、威客、BBS……网络为我们提供了充分展现自己的平台，每个人都可以通过文字、声音、视频表达自己的观点，探求事情的真相，与朋友分享自己的喜怒哀乐。网络就是这样一个完全敞开的世界，我们的交流没有界限。

是电脑和因特网让生活炫了起来。平淡无奇的日常生活让我们丧失了激情，现在就让网络来把梦想点燃吧！你可以制作漂亮的照片，编录精彩的视频，让每个人都欣赏你的风采；你可以下载动听的音乐，观看最新的电影，让自己的生活不再苍白；你可以搜寻最新的商品，“晒”出自己的家当，不管是网上购物还是以货换货，你都可以让生活随自己所愿，永远走在时尚的最前端。

是电脑和因特网让我们强大起来。过去我们用身体上班，靠手脚出力，事事亲力亲为，一天下来常常疲惫不堪。现在我们用大脑工作，指挥电脑一天完成一个人过去一万年十万年也完成不了的事；我们足不出户，却可通过搜索引擎知晓天下事情的来龙去脉；借用三维图像软件，我们甚至可以在亦真亦幻的虚拟现实世界里自由徜徉，让自己的梦想成真；凭着电脑，

我们还能在瞬息万变、风起云涌的证券市场抢得先机，镇定自如，弹指一挥间锁定成千上万的财富……

电脑可以做的事情还有太多太多。

其实不仅仅是电脑，也不仅仅是因特网，这股数字化、信息化的发展洪流正在让我们的世界观面临着巨大的改变。它为传统产业带来新的生机，更造就了许多的科技新贵。在这股洪流中，我们只有更快更多地了解它、接受它，才可以更好地利用它、掌握它，争做最先。

为了帮助更多的人更好更快地融入这股潮流，2000年在科学普及出版社的鼓励与支持下，我们编写出版了《电脑热门应用与精彩制作丛书》。弹指间八年光阴已逝，很多技术有了发展，新的应用更是层出不穷，为了及时反映这些最新的科技成就，我们在上一套丛书成功出版的基础上重新修订编写了这套《热门电脑丛书》，以更开阔的视野把当今电脑及网络应用领域里的热点知识和精彩应用介绍给读者。

在此次修订编写过程中，我们秉承既往的理念，以提高生活情趣、开拓实际应用能力为宗旨，用源于生活的实际应用作为具体的案例，尽力用最简单的语言阐明相关的原理，用最直观的插图展示其中的操作奥妙，用最经济的篇幅教会你一门电脑知识、解决一个实际的问题，让你在掌握电脑与网络知识的征途中踏上一个全新的起点。

电脑并不高深，网络也并不复杂，只要你找到一个好的向导，就可以很快走进这个奇妙的世界。愿我们这套丛书成为你的好向导！

晶辰创作室

目 录

CONTENTS



第 1 章 Painter 创作基础 1

了解 CG，从零开始 3

安装软件，准备画板 8

认识界面，熟悉环境 11

人物绘画，小试牛刀 13



第 2 章 美式漫画创作 17

创作背景及目的 19

数位板的使用 22

准备好“纸”和“笔” 25

绘画基础——“三个鸡蛋”法则 28

《星际宝贝》海报的线稿绘制 31

上色前的准备 37

给宝贝 Stitch 上色 40

给小女孩 Lilo 上色 53

熟悉美式漫画特点 60

美国漫画家作品赏析 65



第 3 章 日式漫画创作 73

创作背景和目的 75

《火影忍者》的草稿和线稿创作 78

基本色的绘制 84

绘制阴影和高光部分 86

修改嘴部与精细上色 93

目 录

CONTENTS



导入 Photoshop 添加背景	100
用 Illustrator 制作冲浪板和花瓣	104
利用 PS 进行最后的合成和输出	108
日本漫画简述与大师作品赏析	113
第 4 章 韩式漫画创作	116
创作背景和目的	118
设计《云上的日子》线稿	121
添加柔美的色彩	123
添加涂鸦线背景	125
韩国漫画的历史与特点	129
韩国漫画家作品赏析	132



第1章

Painter 创作基础

本章要点

- ☒ 了解 CG，从零开始
- ☒ 安装软件，准备画板
- ☒ 认识界面，熟悉环境
- ☒ 人物绘画，小试牛刀



章

首

语

人们常说现在我们进入了数字时代,确实如此,无论是日常生活中无处不在的数码产品,还是创作领域美轮美奂的图形图像,以及存在于我们周围的数字办公等等,无不证明我们的生活正在逐步接近数字化。

作为数字时代的一支后起之秀——CG(Computer Graphics)正以它出色的表现力和日趋成熟的娱乐性,使大众越来越亲密地接触到数字生活的奇妙。作为CG领域的一个重要分支——数码绘画艺术,也正越来越受到许多非专业人士的喜爱。因此为了满足大家对数码绘画的创作愿望,业界领先的数字绘画软件 Painter IX.5 应运而生,使人们艺术与数字结合的梦想得以成真。

跟随本章的学习,你将会初步了解CG艺术领域的发展,同时也将随笔者一起迈入Painter 学习的大门,为你日后的数码绘画创作打下坚实的基础。





了解 CG，从零开始

CG 的全称是 Computer Graphic，中文一般解释为计算机图形图像学，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域统称为 CG，它既包含艺术层面也包含技术层面，像我们最熟悉的动画、影视特效、数码插画，以及运用计算机进行辅助设计的工业设计等等，都属于 CG 领域的范畴（见图 1）。

电影特技制作，
是 CG 领域中
十分重要的一个部
分

CG 领域中的
三维动画艺术

流行时尚的
数码插画

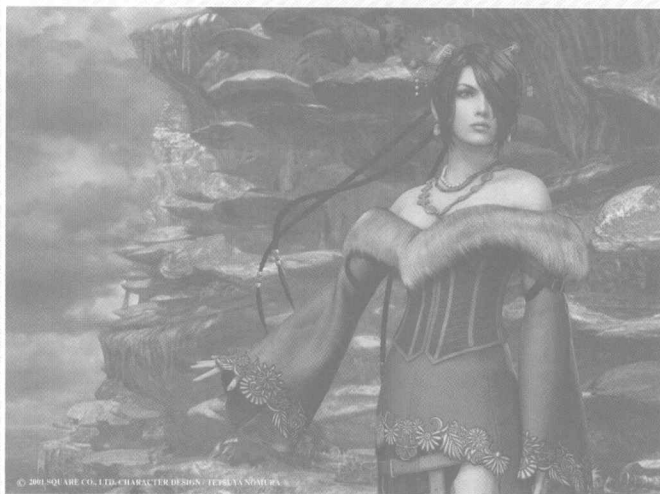


1

一般来讲，我们通常把 CG 分为四个主要领域，即 CG 艺术与设计（Design）、游戏软件（Game）、动画（Animation）和漫画（Comic）。下面我们将分别对 CG 在这四个领域里的应用做简单的概述：

● CG 艺术与设计

2



提示与说明

近年来 CG 领域出现了一只娘子军——CG 美女，CG 美女以她栩栩如生的造型和细腻的表现力征服了亚洲和世界很多观众，其中尤以韩国艺术家的 CG 美女（见图 2）最为出名。



提示与说明

平面设计虽然不是一门新兴的门类，但当数字艺术参与到平面设计领域中时，很多实现设计的途径和方法都发生了改变，设计者可以更方便有效地完成自己的平面作品了。



3

CG 艺术与设计是一个非常宽泛的领域，可以说它是 CG 社区中的一个大家族，不仅包含了计算机平面设计（见图 3）、数码插画、视觉传达、概念设计，还包括网页以及数字多媒体领域的设计等。

这里向大家简单介绍一下“视觉传达设计（Visual Communication Design）”这个概念，一方面因为视觉传达设计近年来发展得非常快，我们日常生活中经常遇到这个词汇；另一方面它也是 CG 领域的一部分，所以这里有必要提出来说明一下。

“视觉传达设计”，就是指利用视觉符号来传递各种信息的设计。设计师是信息的发送者，传达对象是信息的接受者。视觉传达设计是为现代商业服务的艺术，主要包括标志设计、广告设计、包装设计、店内外环境设计、企业形象设计等方面，由于这些设计都是通过视觉形象传达给消费者的，因此称为“视觉传达”。

“概念设计”在国外是一个十分健全和成熟的产业，像我们熟悉的《星球大战》，《最终幻想》等科幻电影都涉及了概念设计的范畴。它主要存在于一些娱乐产业中，比如电影、

4



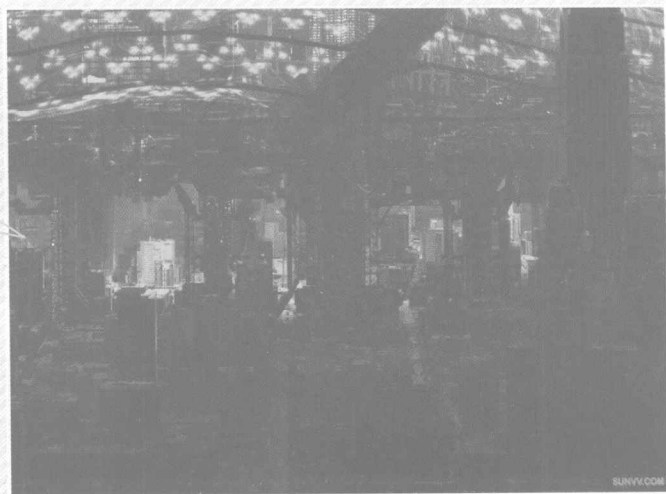
提示与说明

视觉传达——用符号传达的艺术，图 4 画面表现的即为这种艺术形式。





美国CG电影
《星球大战》里的概念设计图



5

出版物、音乐录影带中。被影迷们奉为经典的《星球大战》系列，其中的概念设计同样是经典之作，概念设计师们利用丰富的想象力和绘画经验，为我们构建了一个充满新奇和冒险的星际空间（见图5）。

● 游戏设计

很多读者都玩过游戏吧！单机游戏、网络游戏，或者是手机游戏，作为CG领域中最受年轻人喜爱的分支，游戏设计充满着创造性和鲜活力，它为年轻人提供了展示自己艺术审美和想象力的舞台。当今世界游戏市场正在经历一次巨大的商业变革，这点已经引起了各国政府的高度关注，不少国家都将游戏开发列为重点扶持产业。

对游戏而言，CG艺术主要体现在前期的画面制作上，随着玩家对游戏画面要求的提高和游戏平台的进一步发展，CG艺术在游戏画面的表现上发挥着越来越重要的作用，从我们最开始接触的二维游戏，到现在普遍流行的三维游戏，再到未来可能发展的立体虚拟游戏等，CG艺术结合渲染科技，让我们的游戏世界变得越来越精彩了。请参见图6、图7所示。

6



提示与说明

角色扮演游戏《CS》中的CG画面，人物和空间采用三维软件制作，类似的著名角色扮演游戏还有《GTA》，《仙剑奇侠传》系列等。





提示与说明

《魔兽世界》游戏界面图，玩家可以选择不同种族的角色，同时使用各种武器和秘籍对抗敌人。



7

● 动画

动画几乎见证了我们的成长，从小时候二维版的《变形金刚》到现在真人电影版的《变形金刚》，动画伴随着我们的成长，给我们留下了许多美好的回忆。提起动画片，我们谁都能说个一二吧，但提到 CG，我们却知之甚少，其实两者存在着非常紧密的联系。传统的手绘动画已经跟不上时代发展的需要了，电脑创作将动画原本非常复杂的流程大大简化。现在，我们只需拥有一台计算机，运用 Flash 或者 MAYA 等软件，通过互联网，便可以创作并展示一部属于自己的动画短片。

现今动画大体上可以分为二维动画和三维动画，也有很多二维和三维结合的动画，称为“2.5D 动画片”。经典的二维动画片如迪斯尼公司 1994 年出品的《狮子王》，它创造了动画电影史上的奇迹，同时也赢得了大批的《狮子王》迷。三维动画片著名的有 PIXAR 工作室和 DISNEY 娱乐公司联合出品的《超人总动员》、《料理鼠王》，梦工厂出品的《怪物史莱克》系列，SONY 影业出品的《狩猎季节》、《冲浪企鹅》，当然还少不了经典动画片《变形金刚》。

8



提示与说明

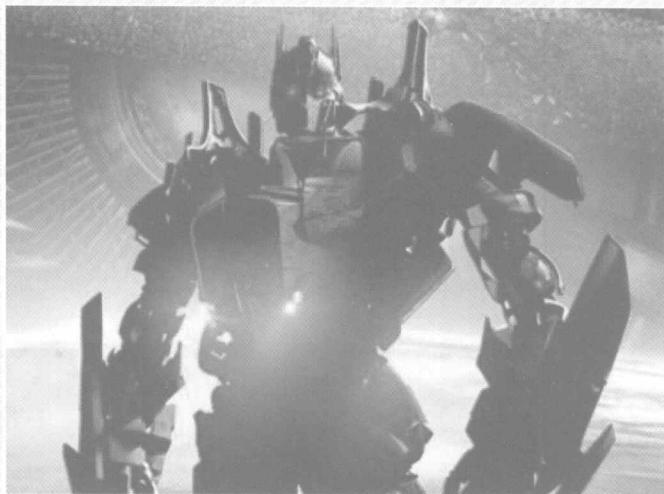
《狮子王》已经被搬上百老汇的舞台，可见其巨大的影响力。图 8 为百老汇版《狮子王》的宣传海报。





提示与说明

真人版电影《变形金刚》中的擎天柱，这个漫画角色在笔者儿时就极具人气，到现在魅力仍然不减当年！



9

● 漫画

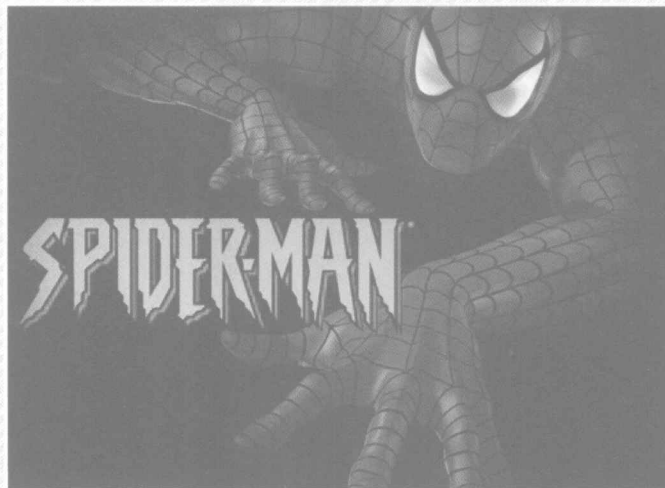
漫画是 CG 领域的一个时尚分子，它往往拥有一批固定且忠实的漫迷。一个好的漫画角色可以流传数十年不减其魅力，图 9 中的变形金刚就是一例。

漫画目前影响较大的是美式漫画和日式漫画。美式漫画比较注重人物的造型结构和性格塑造，在美式漫画中，男性往往拥有发达的肌肉和强健的体魄，女性则拥有动人的曲线和完美的身材。经典的美式漫画有《蜘蛛侠》（见图 10）、《超人》、《蝙蝠侠》、《绿巨人》、《夜魔侠》等，它们已经被搬上电影屏幕，成为大众心目中不可磨灭的银幕英雄。

日式漫画比较注重人物的细节表现，手指、服饰，甚至发丝都会设计得很细腻，相对于美式漫画来说，日式漫画弱化了人物的身体曲线和性格特点，而往往强调人物的身份。经典的日式漫画包括《灌篮高手》、《乱马》、《机器猫》、《蜡笔小新》、《火影忍者》等。

通常意义上，我们都会把动画和漫画结合在一起谈论，虽然两者各自拥有不同的特点，但总体上两者属于 CG 的相同范畴，因此我们所说的“动漫”由此而来。

10



提示与说明

漫画版的《蜘蛛侠》具有典型的美式漫画特征，三星哥伦比亚公司已经将这部漫画搬上了大荧幕，在取得前三部票房的成功之后，《蜘蛛侠》4 已经在筹拍之中。



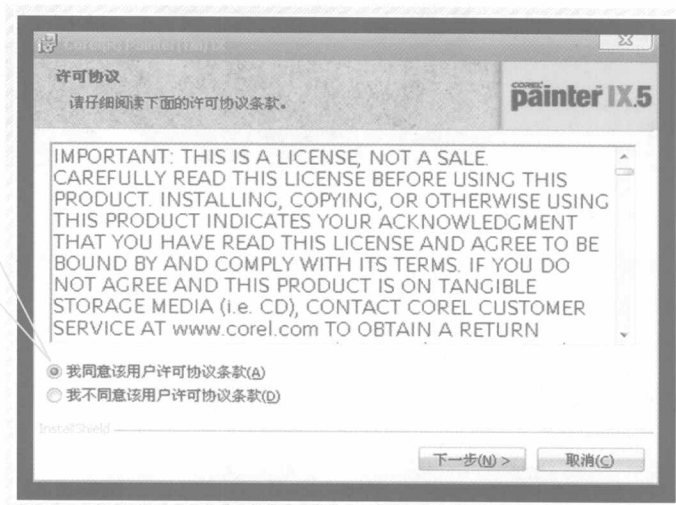


安装软件，准备画板

古语云：“工欲善其事，必先利其器”，前面我们对 CG 领域做了简短的介绍，相信现在大家对数码绘画艺术有了初步的认识，下面我们将第一次接触数码绘画软件 Painter。当然，第一步是要学会怎样安装 Painter。

1. 首先我们需要购买软件。点击 Painter 的官方网站，你可以购买到最新版的 Painter IX.5

这是用户许可协议界面，只有你同意了以上条约才可以进行安装和使用



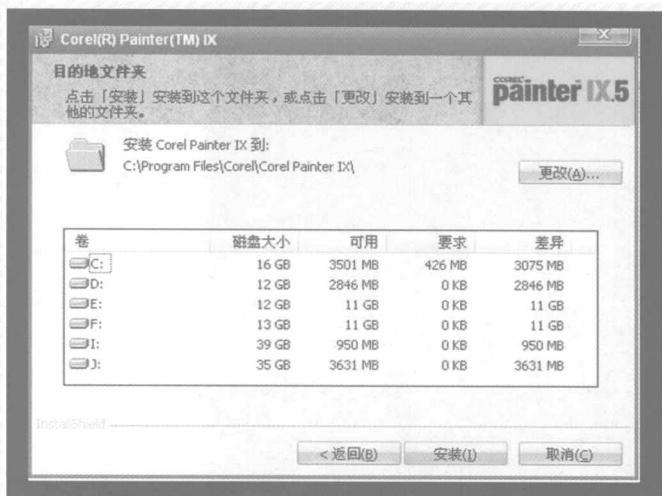
1

官方简体中文版，或者在“试用下载”中下载 30 天试用版。

2. 下载完毕后，双击软件中的 Setup.exe 文件，进行安装。

3. 安装中首先出现如图 1 所示的“许可协议”界面，阅读完此协议后，选择“我同意该用户许可协议条款”，然后点击“下一步”。

2



提示与说明

你可以根据硬盘空间大小自行选择位置，点击【更改】选择新位置，之后点击【确定】按钮。

