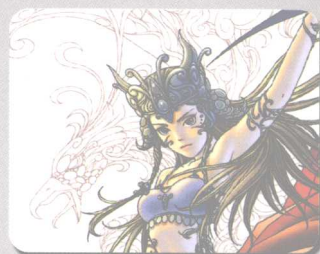


于路 著

动漫少女电脑画法

步骤详解



Photoshop 实战诀窍

从线稿处理到上色方法全面解析

神话少女类制作技法大全

上海人民美術出版社



动漫少女电脑 画法步骤详解

于路 著

上海人民美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动漫少女电脑画法步骤详解 / 于路编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2007. 5

ISBN 978-7-5322-5202-2

I. 动… II. 于… III. 动画: 人物画—技法 (美术) IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2007) 第 015455 号

动漫少女电脑画法步骤详解

编 著: 于 路

责任编辑: 卢 卫 金 焰

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

上海文艺出版总社动漫发展中心

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号 电话: 021-54044520)

印 刷: 南通市广源彩印有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 9 印张

版 次: 2007 年 5 月第 1 版

印 次: 2007 年 5 月第 1 次

印 数: 0001-4250

书 号: ISBN 978-7-5322-5202-2

定 价: 38.00 元

前言

大家好，很高兴能有这样一个相互交流的机会。

在这之前，虽然时常使用Photoshop软件来进行漫画和商业插图的创作，但现在突然要将平时的作稿心得以及软件使用的具体过程用文字的形式整理出来，还颇费了一番周折，因为平时作画时比较随便，对于步骤的先后秩序并不是太讲究，呵呵，这对初学者来说可不是一个好习惯。所以，正好借着这个机会对自己的一些不良习惯予以改正。

考虑到初学者学习Photoshop软件的方便，这次所选择的绘画风格是比较卡通化的画风，这种画风容易上手，在Photoshop软件的学习使用过程中不会因太多绘画技巧的不足而分心。在本书的最后，我选取了一些平时用Photoshop软件画的一些插图展示出来供大家学习交流。我想要说的是软件的使用有其一定的规则，而绘画的风格却是千变万化的，作品最终的好坏还是取决于你的绘画功底和艺术素养，这是在软件之外要花费更大的努力才行。

任何绘画的学习都有一个熟练的过程，所以，不要被一开始自己的不足和失败所吓倒，只要学会坚持，不轻言放弃，总会有一天你也可以像那些漫画大师一样画出令人羡慕的作品来。

在学习本书所讲解的技法时，需要以下一些工具：

1. 电脑一台，配置方面取决于你的经济条件，唯一不同之处是作画时的速度有快慢之分。
2. Wacom手写板一块，一般使用最多的是6×8英寸的。
3. 扫描仪一部，扫描仪的价格上下差别很大，也是视你的经济条件而定。
4. 拷贝台一个，这是用来拷贝正式上色的墨稿的。

| 本书介绍

本书的有关 Photoshop 软件绘画技法的讲解，主要适用于一些漫画的初学者以及想要学习使用 Photoshop 软件作画的初学者。本书在讲解过程中不但详细介绍了有关 Photoshop 软件作画时时常使用到的一些技巧，同时对 CG 创作过程中遇到的许多绘画上的问题也做了十分详尽的阐述，这会使本书的学习者在学习掌握 Photoshop 软件的同时，对自身画技的提高有很大的帮助。

这里需要指出的是本书中介绍到的相关 Photoshop 软件技巧，并不能涵盖其全部的内容，只是针对漫画创作中需要使用到的部分加以详解。

至于更加多元化的绘画风格以及更深一些的 CG 技巧我们会在 Photoshop 软件漫画技巧高级篇中另作详解。

在书讲解的过程中使用的操作系统是 Windows XP，使用的软件版本是 Photoshop CS。

目录

chapter 1



草稿的准备·····002

线稿的提炼和修饰·····004

chapter 2



人物皮肤的上色·····032

五官的上色·····045

配饰的上色·····068

头发的上色·····080

衣服的上色·····085

长袍的上色·····089

凤凰的上色·····101

火焰的上色·····110

背景的上色·····118

最后的画面润饰·····124

第一章：线稿篇





1-01: 人物设定阶段的草稿



1-02: 画面的构图方案



1-03: 人物细节和凤凰的草稿练习

■ 草稿的准备

在作画之前，对作品的构思和草稿的准备是必不可少的，这会让你少走弯路并避免因考虑不周导致半途而废。这是为作品中的人物所作的练习草稿，我喜欢用签字笔在废弃的复印纸空白的一面画草稿，一是出于节俭的考虑，而不喜欢使用铅笔时的反复修改和涂抹。如果画坏了，我宁愿重新再画。

这是设计画面构图的草稿，画面比较潦草，注意力只是放在主体在画面上的位置关系上。这十分重要，一旦确定下来，后面的正稿就会顺利许多。

这是关于主题内容细节的描绘，人物身上的饰物以及凤凰的造型是这个阶段考虑的重点。这时，我仍不喜欢将细节过于具体化，这是为了给后面画正稿时留有足够的想象空间。





1-04: 为正式上色所准备的草稿



1-05: 草稿的局部



1-06: 草稿的局部

这是正式的草稿，用签字笔画在A3大小的复印纸上，一般来说，为上色准备的线稿尺寸都要至少比上色的成品尺寸大一倍以上。这是为了使线条缩小到成品尺寸后看上去更精致些。

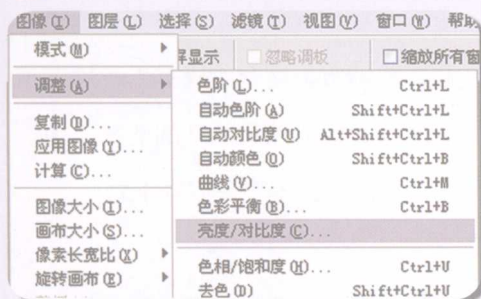
这是草稿放大的局部，可以看出线条的表现比较随意，并没有拘泥于画面的细节，这个阶段重点是确定整体画面的动感和造型的韵味，因为后面的正式墨稿全依赖于它。

依然是草稿放大的局部。签字笔画过的线条无法修改，所以落笔之前一定要有足够的把握才行，否则过于凌乱的画面会让你后面拷贝墨稿的工作很难进行。当然，为了避免这一点，用铅笔画草稿对于画技还不太熟练的人来说是一个更好的选择。





2-01: 为上色绘制的正式墨稿



2-02: 图像-调整-亮度/对比度



2-03: 亮度/对比度

线稿的提炼和修饰

这是拷贝后的正式墨稿，使用的画笔是漫画用蘸水笔中的小圆笔，这种笔尖较硬，适合画比较精细的线条。完成稿通过扫描仪输入到 Photoshop 中，扫描仪是 A4 尺寸的，所以画稿要扫描两回再在 Photoshop 中进行拼版。从图中可以看到拼版后留有的印痕，因为色度很浅，所以可以不用管它，接下来的工作就可以解决这个问题。

接下来我们可以用亮度/对比度的功能对线稿进行调整，另一种方法是在色阶中处理，亮度/对比度的方法比较简单，更适合这种黑白稿。

这是亮度/对比度数值的设定，其中，对比度越大，线条就越黑，数值达到 100 时，线条就是 100% 的黑色，而亮度正好相反，数值越大，线条就越浅，数值达到 100% 时，画面几乎全成了白色。

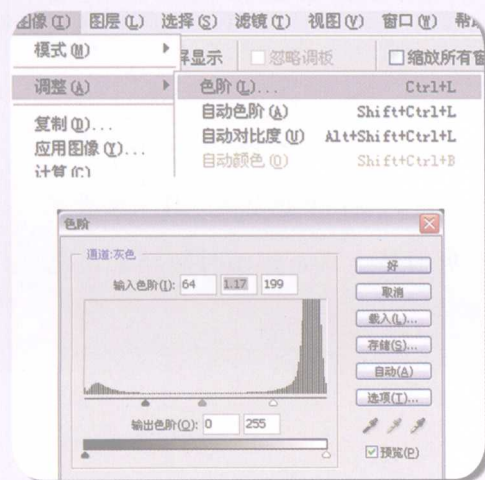




2-04: 亮度 / 对比度数值调整对比图



2-05: 亮度 / 对比度数值调整对比图



2-06: 图像-调整-色阶

接下来我们进一步讲解对比度数值设置对线稿所产生的不同影响。这张图所使用的数值是亮度 (30)、对比度 (70)，需要强调的是在对比度数值不变的情况下，亮度的数值越大线条就越精细，反之则越粗。

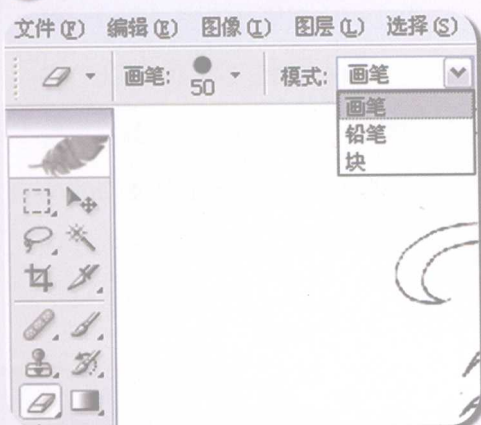
这次使用的数值是亮度 (60)、对比度 (70)，和图 2-04 相比，亮度的数值增加了一倍，线条显得更加精细，这也是作为上色使用的最终定稿。

我们也可以尝试通过色阶的工具来对线稿进行调整。图示表明了色阶的具体位置。

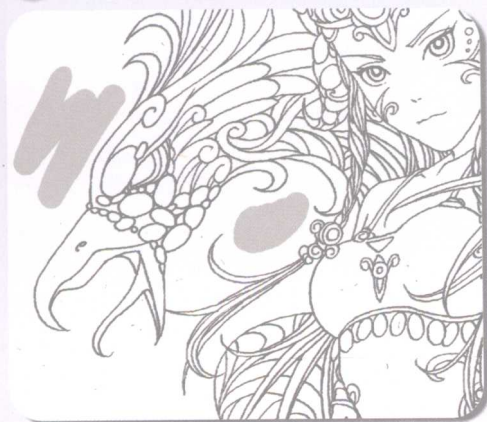




2-07: 调整后的线稿留有杂点



2-08: 选择橡皮—画笔



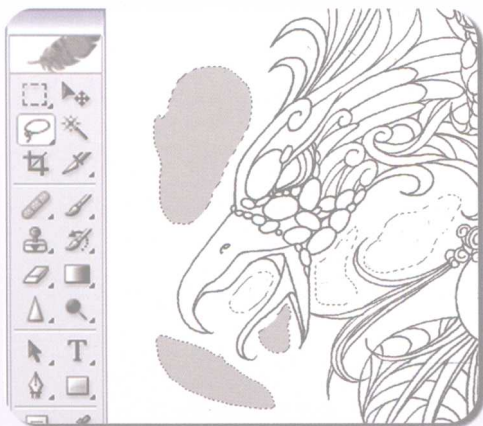
2-09: 擦去杂点

修饰线稿的阶段还不能结束，因为经过扫描的线稿通过亮度/对比度的调整后，画面会残留一些杂点，仔细检查画面并将这些杂点清除干净是接下来的重要工作。

清除这些杂点的一个方法是使用工具栏中的橡皮直接擦去杂点，图示是选取橡皮工具和橡皮模式设定的方法。

图中灰色的部分便是使用橡皮擦去的部分，使用灰色是为了让大家看得更清楚，真正作画时应该是白色的。

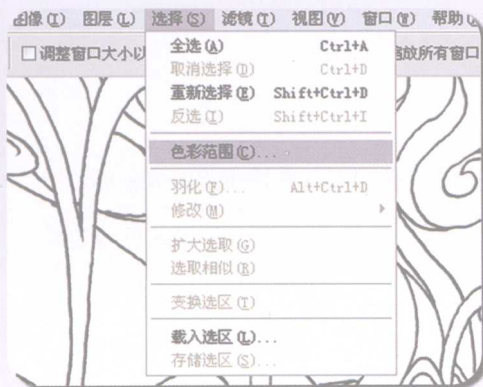




2-10: 选择套索工具进行清除



2-11: 图像-图像大小



2-12: 选择-色彩范围

清除杂点的另一个方法是使用工具栏中的套索。这种自由选取范围的方式对于大面积的清除工作更加便利快捷。

在线稿进行扫描的时候，为了确保线条的精度，扫描的分辨率一般会设为600dpi，但对于正式上色的彩稿来说文件太大了，为印刷准备的彩稿，分辨率一般是300~350dpi，所以，在上色之前，在图像大小的状态栏中将分辨率改为300dpi，具体的步骤如图所示。

为了使线条看上去更为光滑，接下来我们会利用路径的工具对线稿作最后修饰，首先，在选择栏中选取色彩范围。



选择(S) 滤镜(T) 视图(V) 窗口

全选(A) Ctrl+A

取消选择(D) Ctrl+D

重新选择(E) Shift+Ctrl+D

反选(I) Shift+Ctrl+I

色彩范围(C)...

2-13: 选择-色彩范围



2-14: 色彩范围的数值设定



2-15: 完成后的线稿

色彩范围的作用是在画面中自动选取你所设定的颜色所有区域，当然，这里我们设定的颜色是黑色，目的是将黑色的线稿从画面中脱离出来。

在数值的设定方面，数值越大，就意味着会更多地选择你所指定的颜色以及和它相似的所有颜色。其结果则是线条保留的也就越完整。

现在我们可以看到线条已被全部选取上，这个过程会有一些浅灰色的边缘丢失掉，不用管它，少量灰色边缘的丢失并不会影响线条的完整性。





2-16: 图层的设定



2-17: 选取线稿



2-18: 清除线稿后的选取

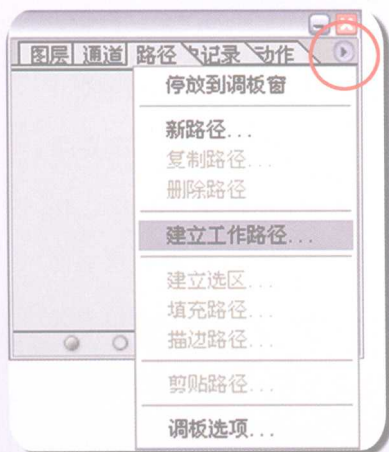
先使用快捷键 Ctrl+C，然后在使用 Ctrl+V，将线稿自动复制到一个新的图层上来，从图示可以看到除了线条之外其他的部分是透明的。接下来选择背景图层，选取白色后使用 Alt+Delete，将背景层全部填充为白色。

按住 Ctrl 键，然后用画笔点图层 1 副本，线稿便会自动被选取。

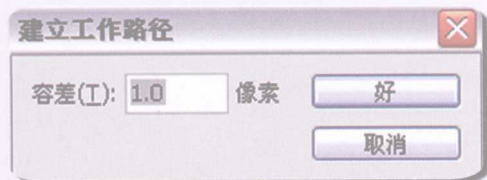
接下来按 Delete 键，将图层的线稿清除，为了最大可能的清除干净，可以反复多次按 Delete 键。



chapter 1



2-19: 路径-建立工作路径



2-20: 路径的数值设定



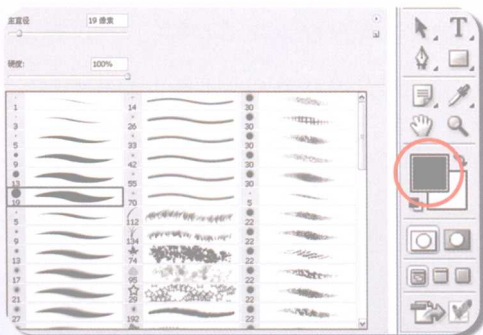
2-21: 完成后的路径

选取路径的状态栏，在状态栏的右上角点三角形的按钮，会看到弹出的菜单，在菜单中选取建立工作路径。

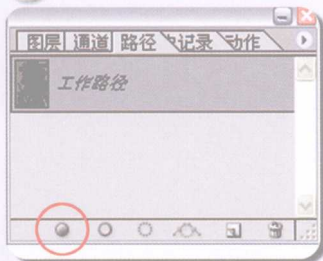
在弹出的建立工作路径对话框中设定数值为1.0。

这是完成后的路径效果，这是我们可以看到路径将线条修饰的较为平滑，原先参差不齐的边缘全都消失了，不过，在这个过程中线条也会损失掉一些细节，这是这个步骤所不能避免的。





2-22: 画笔的选择



2-23: 填充路径



2-24: 填充后的线稿



2-25: 清除路径

在填充路径之前，先要对画笔进行设定，因为路径的填充会自动将画笔的笔触默认为填充的数值，另外也不要忘了将颜色设定为黑色。

填充路径的方法是点住工作路径的图层直接拖到左下角的按钮中。

这是路径填充后的线稿，可以看到黑色被填充到路径封闭的线条框中。

清除路径的方法很简单，用光标点住路径的图层直接拖入右下角的垃圾桶中即可。除了线条变得更为光滑之外，我们可以看到先前过细的线条现在出现了断线，先前不太平滑的线条现在出现了不太好看的锯齿，这是接下来要解决的问题。

