

LET'S MAKE ★ CHARACTER

日本漫画名家CG课堂 ⑤

B  
BOOKLINK

# 加藤晓的漫画CG技巧

(日) 加藤晓 著  
宋微 译



完美讲解Photoshop与IllustStudio的使用技巧  
掌握提高画面的层次感、运用配色使人物更加突出的秘诀

辽宁科学技术出版社  
LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

TP391.41  
12837

CHARACTER

课堂⑤

# 加藤晓的漫画CG技巧

CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by Akatsuki Katoh

(日) 加藤晓 著

宋 微 译



辽宁科学技术出版社

·沈阳·

TITLE: [ Let's Make ★ Character CGイラストテクニック vol.5 ]

BY: [ 加藤 アカツキ ]

Copyright © 2011 Akatsuki Katoh

Original Japanese language edition published by BNN, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with BNN, Inc. Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

© 2014, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社BNN新社授权辽宁科学技术出版社在中国范围内独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2012 第143号。

版权所有·翻印必究

### 图书在版编目(CIP)数据

加藤晓的漫画CG技巧 / (日)加藤晓著; 宋微译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2014.9

(日本漫画名家CG课堂; 5)

ISBN 978-7-5381-8548-5

I. ①加… II. ①加…②宋… III. ①三维动画软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第058388号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司 (www.booklink.com.cn)

总策划: 陈庆

策划: 李伟

设计制作: 柯秀翠

---

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路29号 邮编: 110003)

印刷者: 北京利丰雅高长城印刷有限公司

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 170mm × 240mm

印张: 14

字数: 200千字

出版时间: 2014年9月第1版

印刷时间: 2014年9月第1次印刷

责任编辑: 修吉航 谨严

责任校对: 众合

---

书号: ISBN 978-7-5381-8548-5

定价: 48.00元

联系电话: 024-23284376

邮购热线: 024-23284502

E-mail: lnkj@126.com

http://www.lnkj.com.cn

本书网址: www.lnkj.cn/uri.sh/8548

# 目录

## 第1章 用Photoshop绘制白描图 ..... 007



|              |     |
|--------------|-----|
| 读取草图 .....   | 008 |
| 给草图分图层 ..... | 011 |
| 人物的修改 .....  | 015 |
| 背景的修改 .....  | 020 |
| 画笔描绘 .....   | 027 |

## 第2章 用Photoshop上色的技巧 ..... 031



|                    |     |
|--------------------|-----|
| 上色的准备和打底 .....     | 032 |
| 设定选择范围，为皮肤上色 ..... | 040 |
| 为头发上色 .....        | 047 |
| 为喷壶上色 .....        | 056 |
| 修改人物 .....         | 058 |
| 为植物上色 .....        | 060 |
| 为树木上色 .....        | 062 |
| 为建筑物上色 .....       | 066 |
| 背景色的修改 .....       | 073 |
| 润饰 .....           | 078 |

## 第3章 用IllustStudio绘制漫画作品 ..... 083

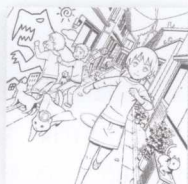


|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 准备草图 .....            | 84  |
| 制作参考线 .....           | 91  |
| 描绘自行车和少女的草图 .....     | 96  |
| 描绘车轮的草图 .....         | 99  |
| 描绘少女的草图 .....         | 102 |
| 描绘汽车的草图 .....         | 104 |
| 描绘男人的草图 .....         | 108 |
| 修改透视尺 .....           | 110 |
| 描绘背景草图 .....          | 113 |
| 用画笔画少女 .....          | 116 |
| 用画笔画自行车 .....         | 123 |
| 用画笔画车轮 .....          | 127 |
| 用画笔画小狗、汽车、男人和背景 ..... | 133 |
| 准备上色 .....            | 139 |

# Contents

|              |     |
|--------------|-----|
| 为少女上色 .....  | 143 |
| 为头部上色 .....  | 154 |
| 为外套上色 .....  | 165 |
| 为衬衫上色 .....  | 169 |
| 为裙子上色 .....  | 173 |
| 为自行车上色 ..... | 180 |
| 为背景上色 .....  | 192 |
| 为远景上色 .....  | 200 |
| 润饰 .....     | 204 |

## 第4章 彩图和草图纵览 ..... 213



### 现在可以下载图层结构的完成版哦

为了让读者能够更好地理解本书的讲解内容,可以在下述网页下载本书中介绍的第2章和第3章的完成图(包括所有图层)。读者在使用的时候请先仔细阅读网页上的“使用注意事项”。

[http://www.bnn.co.jp/download/CGillust\\_5/](http://www.bnn.co.jp/download/CGillust_5/)

TP391.41  
12837

CHARACTER

课堂⑤

# 加藤晓的漫画CG技巧

CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by Akatsuki Katoh

(日) 加藤晓 著

宋 微 译



辽宁科学技术出版社

·沈阳·

Adobe Photoshop是Adobe Systems Incorporated ( Adobe Systems公司 ) 在美国以及其他国家的注册商标或商标。

Windows是Microsoft Corporation在美国及其他国家的注册商标或商标。其他所有商标均属于各自权利归属者所有。

Apple以及Macintosh是美国Apple Computer,Inc.在美国及其他国家的注册商标。Mac OS是美国Apple Computer,Inc.的注册商标。

# 前言

我是加藤晓。首先对于选择这本书的各位读者表示感谢。笔者在这本书中介绍了在完成数字插图时的各种顺序和制作技巧，以及完成一幅图画所需的各种工序。

在此主要介绍Adobe的Photoshop CS5和CELSYS的IllustStudio这两款绘图工具的使用方法。这两款软件从功能界面上来说非常相似，但是价格却相差悬殊。Photoshop价格相对昂贵，相当于IllustStudio的高级版，各个功能项的性能更高，对于绘画反应更快，受到更多专业用户的支持。但是IllustStudio也有一些其他软件所不具有的独特性能。笔者平时以Photoshop为主，但在描绘背景和一些细节部位的时候就使用IllustStudio。并不是只用某一种软件不能完成所有的步骤，而是为了提高效率，同时使用这两款软件。

本书中所介绍的两幅插图制作，分别单独使用Photoshop和IllustStudio来完成作品。其中有一些地方使用了相同的方法，但在制作过程中，都尽可能凸显每个软件的优势功能。

希望这本书能为各位读者提供帮助。

加藤晓

# 目录

## 第1章 用Photoshop绘制白描图 ..... 007



|              |     |
|--------------|-----|
| 读取草图 .....   | 008 |
| 给草图分图层 ..... | 011 |
| 人物的修改 .....  | 015 |
| 背景的修改 .....  | 020 |
| 画笔描绘 .....   | 027 |

## 第2章 用Photoshop上色的技巧 ..... 031



|                    |     |
|--------------------|-----|
| 上色的准备和打底 .....     | 032 |
| 设定选择范围，为皮肤上色 ..... | 040 |
| 为头发上色 .....        | 047 |
| 为喷壶上色 .....        | 056 |
| 修改人物 .....         | 058 |
| 为植物上色 .....        | 060 |
| 为树木上色 .....        | 062 |
| 为建筑物上色 .....       | 066 |
| 背景色的修改 .....       | 073 |
| 润饰 .....           | 078 |

## 第3章 用IllustStudio绘制漫画作品 ..... 083



|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 准备草图 .....            | 84  |
| 制作参考线 .....           | 91  |
| 描绘自行车和少女的草图 .....     | 96  |
| 描绘车轮的草图 .....         | 99  |
| 描绘少女的草图 .....         | 102 |
| 描绘汽车的草图 .....         | 104 |
| 描绘男人的草图 .....         | 108 |
| 修改透视尺 .....           | 110 |
| 描绘背景草图 .....          | 113 |
| 用画笔画少女 .....          | 116 |
| 用画笔画自行车 .....         | 123 |
| 用画笔画车轮 .....          | 127 |
| 用画笔画小狗、汽车、男人和背景 ..... | 133 |
| 准备上色 .....            | 139 |

# Contents

|              |     |
|--------------|-----|
| 为少女上色 .....  | 143 |
| 为头部上色 .....  | 154 |
| 为外套上色 .....  | 165 |
| 为衬衫上色 .....  | 169 |
| 为裙子上色 .....  | 173 |
| 为自行车上色 ..... | 180 |
| 为背景上色 .....  | 192 |
| 为远景上色 .....  | 200 |
| 润饰 .....     | 204 |

## 第4章 彩图和草图纵览 ..... 213



### 现在可以下载图层结构的完成版哦

为了让读者能够更好地理解本书的讲解内容,可以在下述网页下载本书中介绍的第2章和第3章的完成图(包括所有图层)。读者在使用的时候请先仔细阅读网页上的“使用注意事项”。

[http://www.bnn.co.jp/download/CGillust\\_5/](http://www.bnn.co.jp/download/CGillust_5/)

## 制作环境的介绍

数字插图是在什么样的环境下制作出来的呢？首先介绍一下我的制作环境，以供读者参考。

绘图全部都是使用Wacom的21英寸液晶手写板“CintiQ 21UX”，辅助显示器是Eizo的“FlexScan S2100”。FlexScan可以用来显示作图资料等内容，CintiQ则用来绘图。

快捷输入不是使用键盘，而是将贝尔金的“Nostromo n52te Speedpad”这款游戏设备当作快捷方式使用。根据我的调查，其他一些插图画家也多是使用相同或者相似的设备。

另外，还用富士通的“Scan Snap S1500”这款扫描仪来实现画稿的电子化。画在纸上的图像全部都靠这台扫描仪来读取。这台扫描仪虽然与一般的扫描仪相比像素差一些，但是其优点在于启动速度和读取速度都很快，而且还可以同时读取多张纸。我只在描绘草图的时候用，最终的画线等全部都是数字化，所以对于像素不怎么在乎。

电脑桌上还放置了Twinbird工业公司的“Link Zabady”便携式防水电视机，我经常一边工作，一边开着电视让它播放着丰富的电视节目。最近我比较喜欢的节目是“Ametoku”和“周三怎么过”。

键盘是ELECOM的无线键盘“TK-FDP021”。其实主要是n52te Speedpad当作

快捷方式用，但如果不够用，或者需要输入文字的时候，就使用无线键盘。因为这个正好可以放在CintiQ电脑架下面的空隙里，我很喜欢。



Wacom的“CintiQ 21UX”和辅助显示器Eizo的“FlexScan S2100”。PC配置如下：

PC：DELL Studio 540

OS：Windows Vista 64bit

CPU：Intel Core 2 Quad Q8200（2.33GHz）

内存：6GB

HDD：320GB

图形存储器：ATI Radeon HD 4350



贝尔金的“Nostromo n52te Speedpad”



Scan Snap S1500（左）和 Link Zabady（右）



无线键盘TK-FDP021

# CG ILLUSTRATION TECHNIQUES

Illustration and Explanation By Akatsuki Kari

## 第1章

### 用Photoshop绘制白描图

第1章和第2章都是介绍只用Photoshop来完成一幅作品。本章以介绍白描为主，讲解反复修改的方法，以及如何组织图层来完成白描。

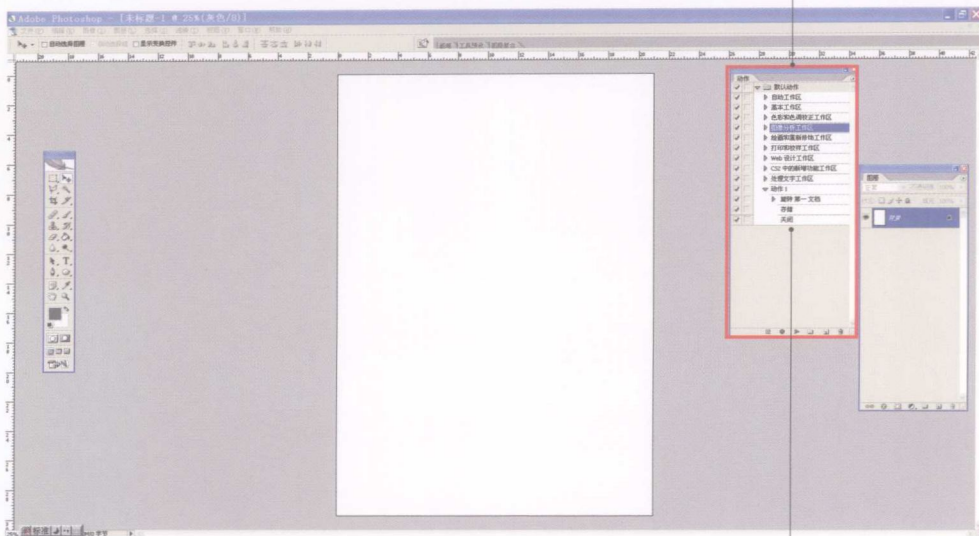


## 读取草图

01

打开Photoshop。如右图所示在工作区域内进行操作。

经常使用的动作指令显示在“动作”栏。



彩色部分主要使用HSB滚动条。

## 软件

### 图片加工软件Photoshop CS5

Adobe Photoshop是CG插画家最常用的软件。最近，价格相对低廉的软件层出不穷，相比之下Photoshop可能显得价格偏高，但是Photoshop比其他软件性能更好，功能更全。其原本是加工照片用的软件，所以绘画功能有若干不足之处，但是经过不断的升级，CS5具备了丝毫不逊色于其他软件的各种功能。

我曾经也同时合用过多款软件，但是现在都是用Photoshop这一款软件完成多种工作。更重要的是能够对应CMYK模式，能够顾及到印刷这一步的软件很少，如果

是以出版纸媒为前提来创作作品的话，还是要用Photoshop。



02

在B5的白纸上简单描绘出结构图，用扫描仪以200dpi读取，就完成了读取草图这一步。



这是读取了的草图。线条颜色很淡。

03

用Photoshop打开文件，在主工具栏上依次点击“图像”目录→“调整”→“色阶”，使颜色加深。



线条颜色加重。

04

选择整幅图片，在主工具栏的“图层”目录→“新建”→“通过剪切的图层”，让这幅图片成为图层，降低不透明度。



建立“rough-scan”，降低了不透明度。

## 05

在最上面建立新建图层，先稍稍提亮草图。在这一阶段，先让出版社检查一下，如果OK，就继续下面的操作。



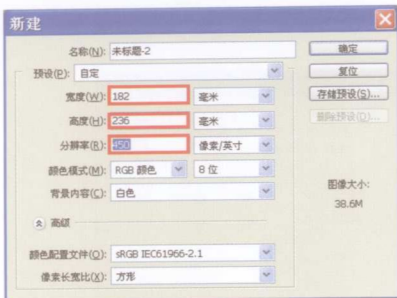
建立“rough-retouch”图层，重新描绘提亮的草图。



## 给草图分层

01

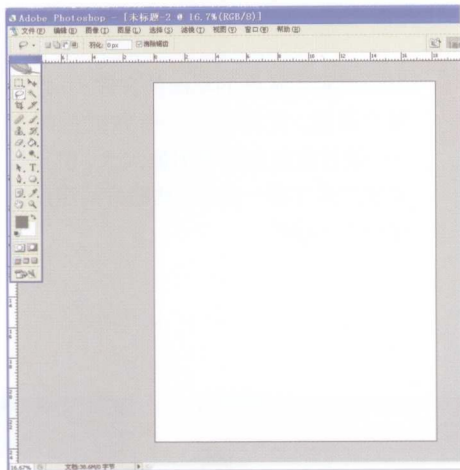
因为草图是在低分辨率下读取来的，先对应完成的尺寸。按照本书的完成尺寸宽度182mm、高度236mm、分辨率450dpi，做成新建文件。



设定“宽度”为“182mm”，“高度”为“236mm”，“分辨率”为“450”。

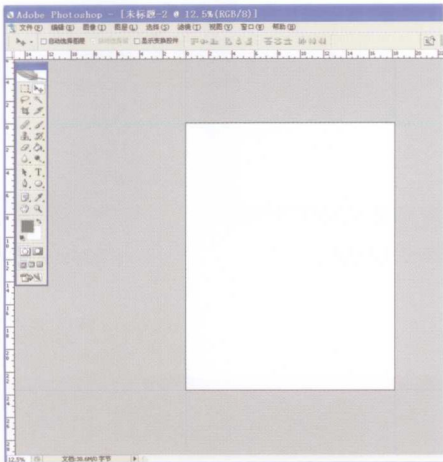
02

印刷的分辨率是350dpi就足够了，考虑到以后插图的挪用，将分辨率设定得稍高一点。但如果分辨率设定得过高，以后的操作就会变慢，所以要注意一下。



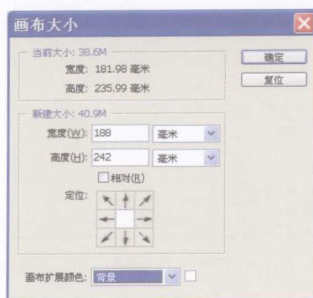
03

在画布上画出网格线。在主工具栏的“视图”目录→“标尺”显示标尺，选择“移动工具”，从标尺向画布拖拽，就可以显示位置信息。选中主工具栏的“视图”目录→“对齐到”→“文档边界”，参考线就自动固定在画布的边缘了。

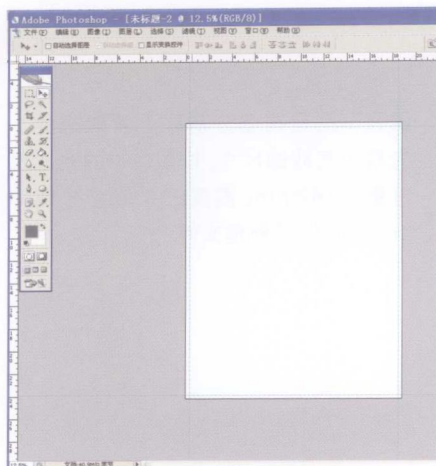


## 04

考虑到印刷时要裁边，给画布上下左右各增加3mm，显示的参考线就成了裁边线。



①设定“宽度”为“188mm”，“高度”为“242mm”。



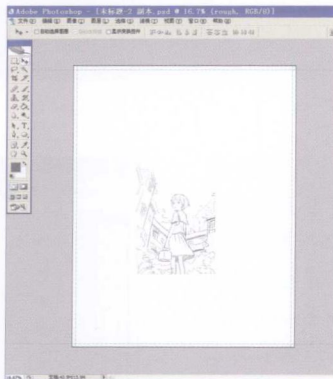
②做成了裁边线。

## 05

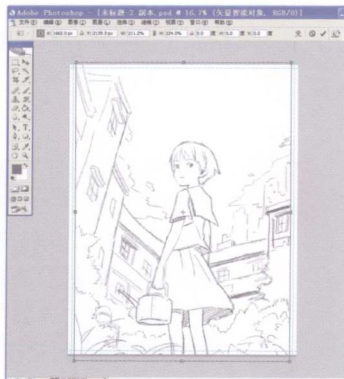
返回到刚才做好的草图的文件上，选中整个草图，复制粘贴到新做成的画布上。通过自由变换将图像放大，使其与完成的尺寸相一致。将粘贴好的图层命名为“rough”。



①复制刚刚描好的草图。



②粘贴到新做好的画布上。



③修改图像的尺寸。