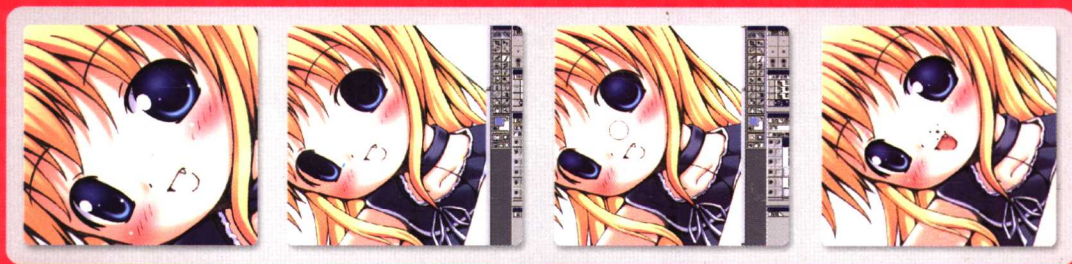


(日) 博 奴 著

动漫人物电脑画法步骤详解



Photoshop实战诀窍

从底稿处理到涂色方法全面解析

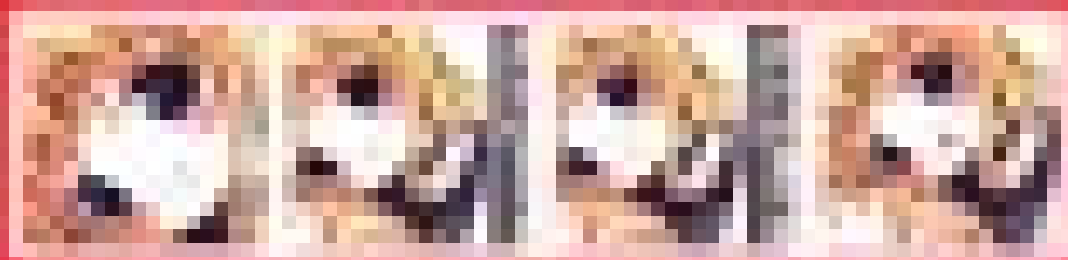
偶像少女类大制作技法大全



上海人民美術出版社

动漫人物电脑画法

素描
分册



创作你的偶像!

CG

动漫人物电脑 画法步骤详解

(日) 博奴 著

上海人民美術出版社

BNN
Bug News Network

图书在版编目 (CIP) 数据

动漫人物电脑画法步骤详解 / [日] 博奴著; 杨依群
译; 一上海, 上海人民美术出版社: 2006. 6
ISBN 7-5322-4744-9

I. 动... II. ①博... ②杨... III. 漫画: 人物画—
技法 (美术) IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第018234号

动漫人物电脑画法步骤详解

原版书名: CG 彩色テクニク

原作者名: 赤人

原版书号: ISBN 4-86100-351-2

© 2005 BNN INC

本书经日本BNN出版公司授权, 由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2005-602号

动漫人物电脑画法步骤详解

绘画者: [日] 博奴

译者: 杨依群

译文审校: 王超鹰

责任编辑: 金焰

技术编辑: 季卫

出版发行: 上海人民美术出版社

地址: 上海长乐路672弄33号

邮编: 200040 邮购电话: 021-64668747

印刷: 上海市印刷十厂有限公司

开本: 787 × 1092 1/16 10印张

版次: 2006年6月第1版

印次: 2006年6月第1次

印数: 0001-4000

书号: ISBN 7-5322-4744-9/G · 272

定价: 42.00元

前言

大家好,在下博奴。

我非常想将自己在使用Photoshop进行CG(电脑图像处理)创作过程中的心得传达给喜爱动漫的朋友们,却深恶痛绝受到文字表达的限制。

本人很早以前就已将CG(电脑图像处理)学成。现在要博奴我将每一步过程与细节都回忆出来,却突然觉得许多操作过程都已忘记。但是重新炒一下冷饭,更能体会到温故而知新的好处。最能从中得益的还是本人自己啦!

在阅读这本书的读者中,也许会有刚开始CG的朋友,从初学到熟练地掌握这些技巧需要很长一段时间,还需大家付出宝贵的精力。不管怎样,只要不放弃,我们总会等到成功这一天。根据本人的经验,花上一个月左右的光景,您就会渐渐地变得熟练起来,并能品尝到成功的喜悦,请大家务必不要半途而废,坚持就是胜利。

■ 个人介绍

姓名:博奴

居住地:东京

职业:兼职漫画师

网站:Kichu

网址:<http://www.interq.or.jp/cancer/kamina/>

邮件地址:kamina@cancer.interq.or.jp

■ 操作环境

操作环境:Windows98

软件:Adobe Photoshop5.5

CPU:Pentium4 1.8G

硬盘:130GB

内存:768MB

扫描仪:EPSON GT-8200U

书写板:WACOM intuos

本书简介

出版本书的主要目的是，给漫画爱好者对 CG 制作过程中有着这样和那样的疑问，做一个完整细致、全面彻底的解答。这里我特地将一些以往被省略的细节拿出来详细说明。让大家也能做到像图例一样完美的作品，帮大家解燃眉之急，好似博奴我帮你在够不着的地方挠痒痒哦！

为了说明得更加明了，这次每页都做成彩页，避免了那些由于黑白画面而发生的误会。

这里再对大家多言一句，这本书中的制作内容并不是 CG 制作的全部方法。

但是，万变不离其宗，博奴觉得这些方法，大家要能掌握和牢记这些最基础的原理，在所有的 CG 制作中都能用到。接下来让我们亲自尝试着制作 CG 作品吧！

本次的说明使用 Adobe Photoshop5.5 的版本软件，在其他版本中同样适用。

目录

chapter 1



提炼轮廓线	002
清除脏点	008
修整线条	018
画布设置	029
涂色(头发篇)	043
涂色(肌肤篇)	057
涂色(帽子篇)	062
涂色(眼睛篇)	073
涂色(小物件部分)	082
精加工	109

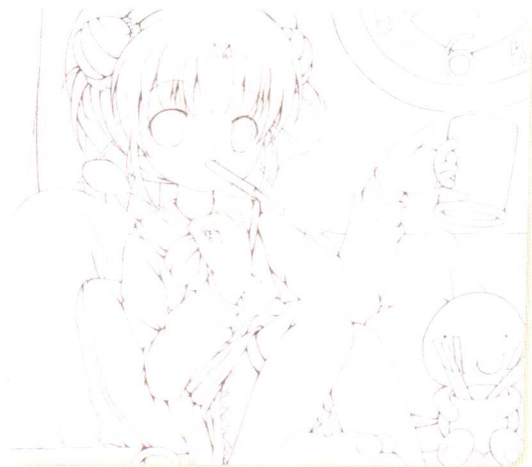
chapter 2



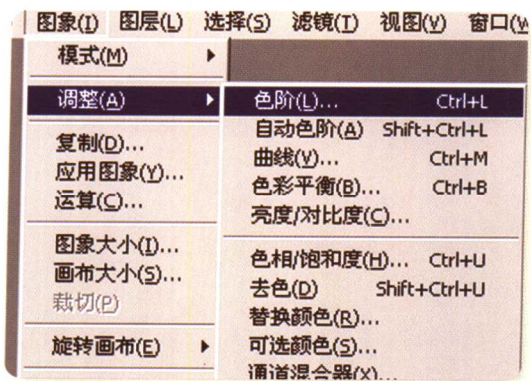
底稿加工	114
润色	118
快捷键篇	151



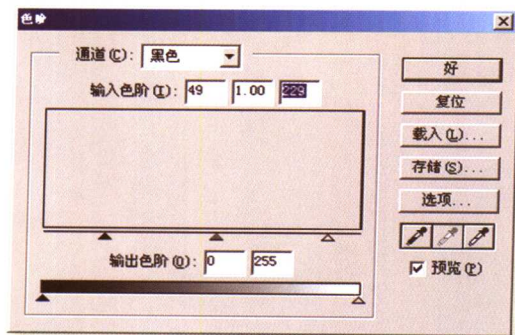
chapter 1



1-01: 置入扫描线稿



1-02: 图像 - 调整 - 色阶



1-03: 色阶

■ 提炼轮廓线

将扫描好的线稿导入图层中，在新导入的扫描稿子里会有很多的脏点点，我们准备先将那些没用的脏点去除。

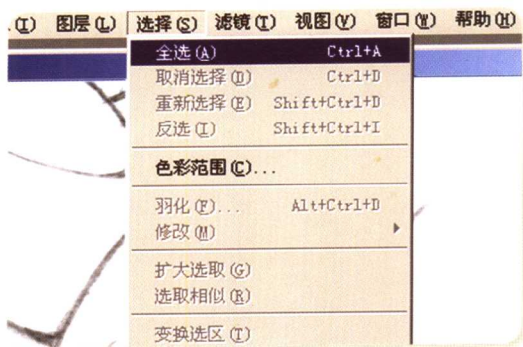
将菜单图像里的调整项目打开，取色阶之功能。

色阶里有三个小三角按钮，这里需要调整的却只有两个。

首先将右侧的小三角向中央移动，于是画面渐渐地变白，浅色的脏点随之逐渐地消失。

注意不要调整得太过分，不然线条也会随之不翼而飞。以那些线条深色部分为准，逐渐地调整。要提炼出最精干的线条，就将左侧的小三角向中央移动，那些需要的线条就更明显。

但是，要是太过分的话脏点点也会一同变深，拿捏好分寸。



1-04: 选择 - 全选

适当地将脏点点去除以后，我们就要提炼出来成为独立的图层。

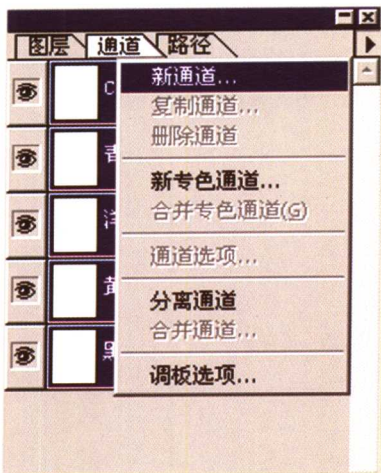
主要方法：在菜单选择里找到全选项。

全选项可以将画面里的内容全部选中。



1-05: 编辑 - 拷贝

选择菜单里编辑的拷贝项。选择线条范围进行拷贝。

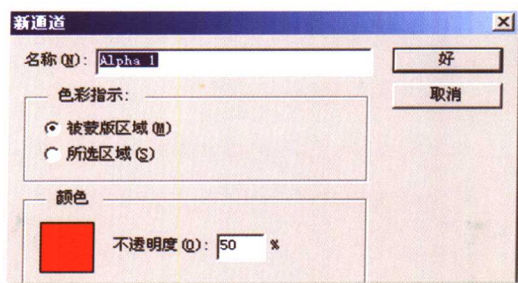


1-06: 选择新通道

在现有的图层中建立新通道，也可按照自己的要求，在其他层里建新通道。

1-06 的图例中一样，在项目栏的左侧处有个小三角（▲），打开这个三角就可建立新通道。

chapter 1



1-07: 无需改动, 按下“好”按钮

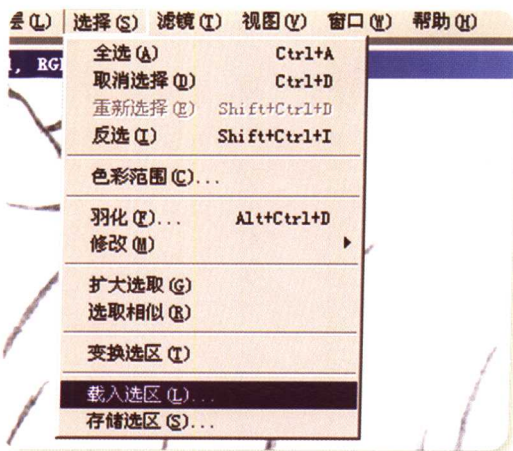
弹出的新通道选框, 呈默认状态, 按“好”键。



1-08: 编辑 - 粘贴

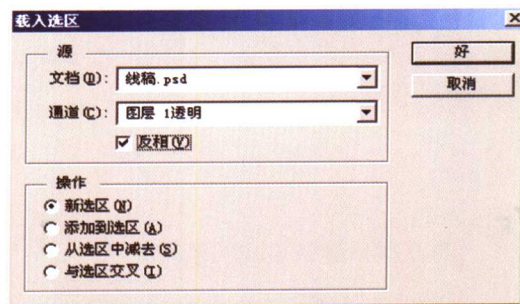
选择编辑中的粘贴, 然后将刚才拷贝的内容粘贴上去。

这些个过程好像比较复杂, 不容易记住, 但也只能一个个的死记硬背啦!



1-09: 选择 - 载入选区

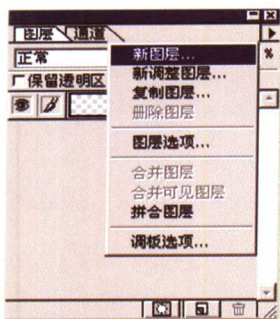
从选择项里选择载入选区的功能。



1-10: 反相选择



1-11: 与图例所示相同地选取需要的部分



1-12: 在图层选项中建立一个新图层

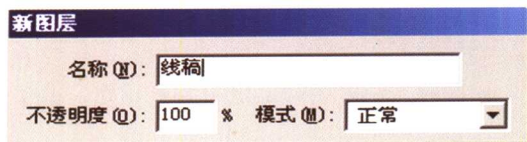
弹出载入选区的属性框。

在载入选区的弹出框中勾选反相，再在操作项里勾选新选区一栏。

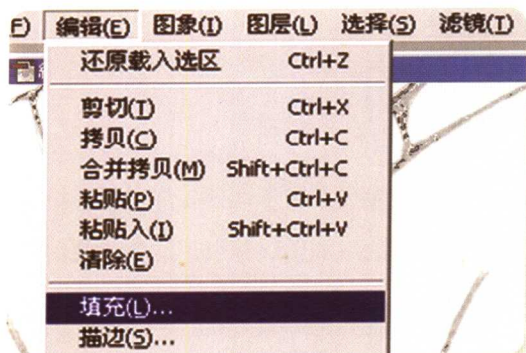
于是就能选中线条部分。然后选择垃圾箱左侧的添加图层蒙版，这样就能得到 1-04~1-11 图例相同的操作效果。当然，有些线条会显得狭窄一些或是颜色稍浅，会给人有断线的错觉，凹凸不平，也不流畅（但其实绝对不是曲线）。实际是被选中了的线条，我们先不用在意它，继续进行下去。

在图层选项中建立一个新图层（CG 制作的图层用法和动漫制作中的走格有着相同的功能）。

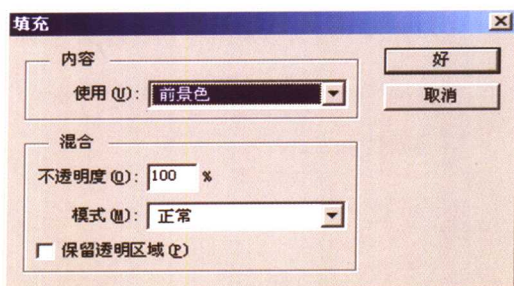
chapter 1



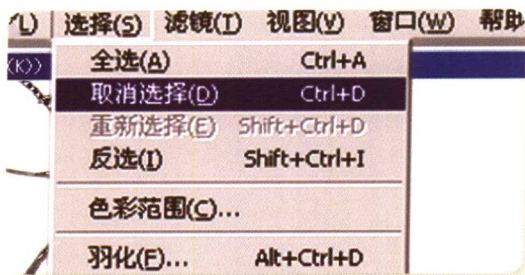
1-13: 新图层名为“线稿”



1-14: 编辑 - 填充



1-15 使用栏里选前景色



1-16: 选择 - 取消选择

将新图层命名为“线稿”。

再从菜单选择里找到填充。

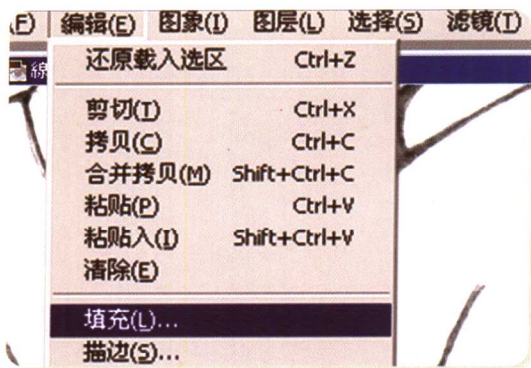
现阶段的“线稿”图层里的线条还未经过任何的处理，接着下一步就要进行线条的处理。

在填充框中选前景色，不透明度为100%，正常模式选择。

在选择项里选取取消选择项。



1-17: 在“线稿”图层下再建立一个图层



1-18: 编辑-填充

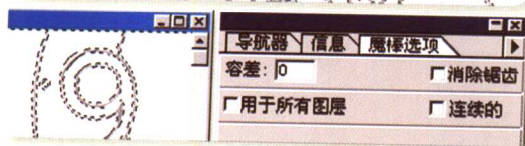


1-19: 提炼轮廓线条的工作算是完成

到这一步提炼线稿中的线条算是做得差不多了，但是处在背景图层里的扫描稿子还很碍事。

我们在“线稿”图层下再建立一个新图层，填充上白色前景色，来屏蔽它。这样线描稿的外轮廓线就很清晰。

提炼轮廓线条的工作完成。接着就是擦拭掉那些残余的小脏点了。



2-01: 在“线稿”图层里通过魔棒选项选择白色部分。取消勾选连续的项。

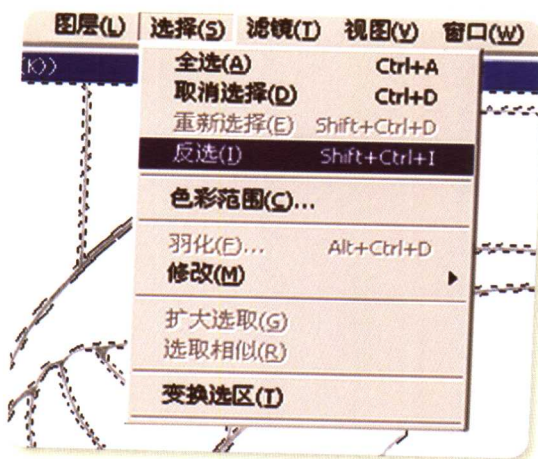
■ 清除脏点

现在我们开始清除脏点的工作，选取魔棒工具。

在魔棒工具的选项里取消勾选连续项。

点击白色部分，这样做就能得到大面积的白色区域。

然后将容差值改为0。如图2-01。



2-02: 选择 - 反选

在菜单选择项里找到反选。



2-03: 选择 - 修改 - 扩展

接着在菜单选择中的修改里找到扩展。



2-04: 扩展量为 2

将扩展量调节到 2 的数值。

如果这个数值还不奏效的时候，就再增大数字。



2-05: 结果脏点部分也被选择在范围内了

结果脏点部分也被选择在范围内了，然后，我们就有办法全歼脏点了。

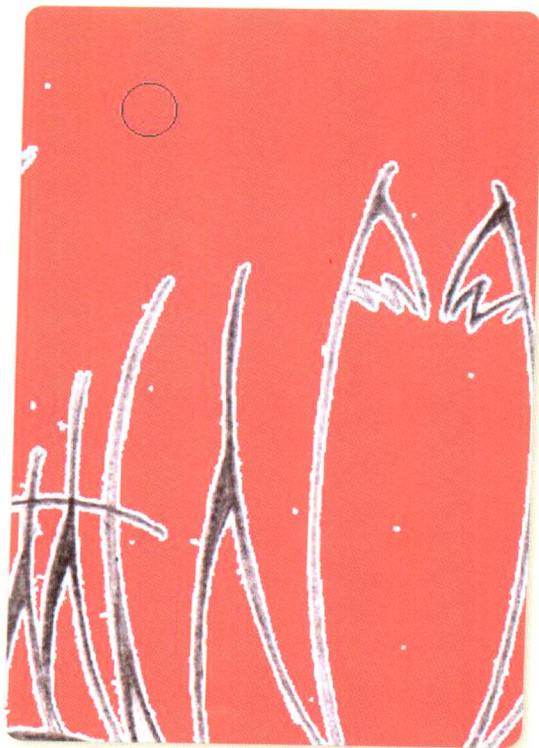
chapter 1



2-06: 按下Q键进入蒙版状态

按下Q键进入蒙版状态。

在蒙版状态下有颜色的部分显得格外的明显，对于处理那些不需要的脏点就更简单了。



2-07: 用橡皮工具慢慢地擦拭脏点

然后用橡皮工具来清理那些无用的脏点。这时候请一定将前景色设置为黑色。

如果是白色的话就不能去除脏点。

顺便说一下，以上在蒙版状态下擦拭脏点的步骤，可是苦力活，都是要靠各位勤勤恳恳，老老实实在地去做。在被选中的范围里使用画笔和橡皮擦调整线条，对原本的图形没有破坏的影响。