

电脑手绘大师

漫画创作、广告设计、商业插画、自画像手绘经典实例

远望图书部

编

徐起 徐立 著
谭黎莉 林苑

Photoshop
基础知识、矢量脸谱、
卡通绘制、自画像、工笔、
OpenCanvas画插画



OpenCanvas



- 1. 实用工具软件
- 2. 精彩作品欣赏

- 3. 经典视频教学
- 4. 实用素材汇集

Illustrator



人民交通出版社
China Communications Press





电脑 DIANNAO 手绘 SHOUHUI 大师 DASHI

远望图书部 编

人民交通出版社

前言 Preface

“手绘”是近年来出现的一个新名词，单单从字面意义来理解是指手工绘画。其实在实际中，手绘不再单纯地指用笔在纸上进行的绘画过程，它更多是指借助电脑技术完成的作品，包括了从前期的线稿绘制到录入电脑中用软件修饰着色的全过程。从更加专业的层次来讲就是指“CG”，即 Computer Graphics 的英文缩写。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，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通称为 CG，它既包括技术也包括艺术。

绘本漫画就是 CG 的一种相对简单且为大众所熟知的视觉艺术表现形式，它于上个世纪末逐渐在国内兴起，发展至今已经颇具气候。手绘的主要形式是，用简单的线条勾勒出丰富的画面，并配以作者心灵深处的恬静描述，通过一幅画凝聚一个关于生命隐寓的时空，触动一代人最深层的心理层面。这些绘本漫画家们主要采用手绘的方式，然后通过扫描仪进行数码化，在电脑中利用 Photoshop 之类的软件对图片进行加工处理。

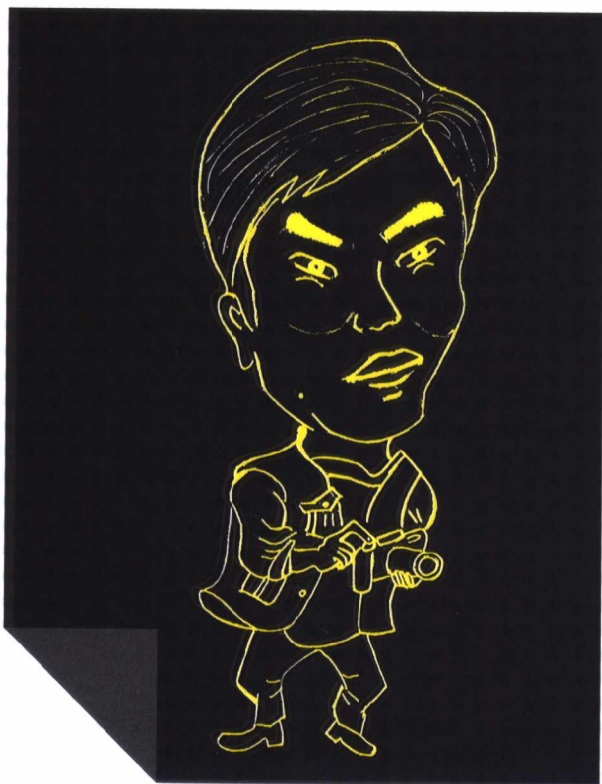
这种通过绘画讲述故事、记录心情的表现方式已经为大众所接受，并逐渐成为一种时尚。人们不仅仅只是想通过绘本去倾听别人的故事，越来越多的人希望自己也能绘制出精致的画面，通过这些画面来讲述自己的故事。时下，年轻人更习惯于使用手写板和 Illustrator、Painter 以及 OpenCanvas 一类的软件直接进行创作。

本书收录了当前图形图像设计方面的主流软件，采用图解加文字的方式为你进行实例讲解，使你可以熟练掌握 Photoshop、Illustrator 以及 OpenCanvas 等常用制图绘图软件的使用方法。选取最具典型的手绘图片以及最有代表性的实例，让几乎没有太多美术功底的手绘爱好者也能轻松地制作出完美的手绘图片。此外，该书在实例的选择上还涉及了图形图像方面的动漫创造，让你也能过一把漫画创作的瘾。

.....

现在，打开电脑，拿起鼠标，讲述你自己的故事吧。

作者介绍



徐 起

网名：xq/nan

爱好和特长：

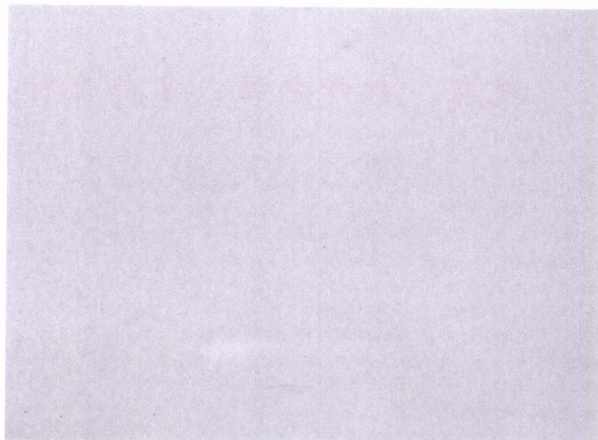
羽毛球、篮球，放风筝（现在有这个爱好的人感觉没有以前多了，呵呵），喜欢玩一切刺激的赛车游戏。平面设计、游山玩水拍照片、DV 拍摄及视频后期处理。

喜欢用的软件：

Photoshop、Premiere Pro、AfterEffect

我中学时开始接触电脑，从简单的DOS 命令到漂亮的Windows 视窗，也就是从那时开始逐渐喜欢上了电脑，并逐渐开始对一些图形图像类、视频编辑类软件产生兴趣。

大学期间开始给各大IT 报纸、杂志社投稿。大学毕业后在一家国企工作，并开始了自由撰稿人的工作生涯，还担任《中国电脑教育报》特约评论员、《电脑报》特约作者，精通平面设计及视频后期处理。从1998 年至今累计发表文章400 余篇，其中包括视频后期处理文章150 余篇，另外合作编写图书10 余本，并独立完成了Premiere Pro 图书的编写。性格开朗，稳重，创新意识很强，做事思路清晰，见解独到。



谭黎莉

爱好和特长：

计算机，擅长各类操作系统软件，对于平面设计、网页设计和多媒体设计也比较熟悉。

喜欢用的软件：

Photoshop、Premiere Pro、AfterEffect

绘画的经历是我小时候在国画班开始的，望女成凤的父母把我送到各种各样的国画班、素描班里学习。周末通常是上午背个颜料盒，下午背个大画板两头跑，这种生活一直坚持到上高中终于放弃。虽然现在我的国画技巧和素描技巧已经退化，但是却为我打下了良好的美术基础，让我在以后处理漫画作品的人物比例或空间布局时不会束手无策。

至于绘制漫画的念头，大概是从小学3年级的时候有的。那时候圣斗士正在全国热播，那可是我们80年代的人一个很美好的回忆，也引起了我对于绘画的兴趣，我的幼稚的漫画处女作就在那时候诞生了。不过奇怪的是，它的风格一点都不像圣斗士，倒像是自己原创的。到后来我对父母强迫学习的国画与素描兴趣越来越淡，却对漫画兴趣日渐浓厚，一直坚持到了现在，想来已有12年了。

作者介绍



徐立

网名: xlion

网站: www.big-eyes.net

爱好和特长:

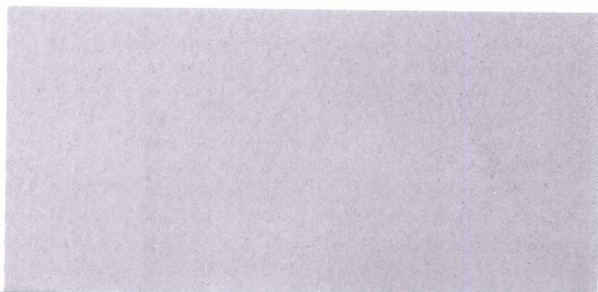
计算机, 游戏 (尤其喜欢三国系列等游戏和 RPG 类型的游戏), 典型的仙剑迷; 擅长各类操作系统软件, 对于平面设计、网页设计和多媒体设计也比较熟悉。擅长图书的策划, 已经策划的图书有十余本。

喜欢用的软件:

Photoshop、Flash MX2004、Dreamwaver MX2004

从小学 5 年级就开始接触电脑, 不过那个时候所谓的电脑就是学习机, 当时用 BASIC 语言编写出了自己的第一个小游戏: 俄罗斯方块。后来, 父母花了近万元大洋给我进行了一个智力投资——买了一台当时的高配置电脑: 386 电脑。我着实兴奋了一段时间。当然也免不了开始对电脑进行魔鬼般的挖掘, 当时显存只有 256KB 呀, 怎么才能玩游戏呢。

大学开始迷恋 FLASH 制作, 大概是在 1999 年, 当时制作的 FLASH MTV —— “星语心愿” 曾在网易的 FLASH 点击率排行榜上名列前三名。自从大学二年级开始在《中国电脑教育报》上由于一篇作为“反面教材”的文章发表后, 对于写作的欲望就一发不可收拾, 参与创作的图书近十余本。现在主要从事图书的策划工作。



B@@k

远望图书

2005 远望图书送好礼!

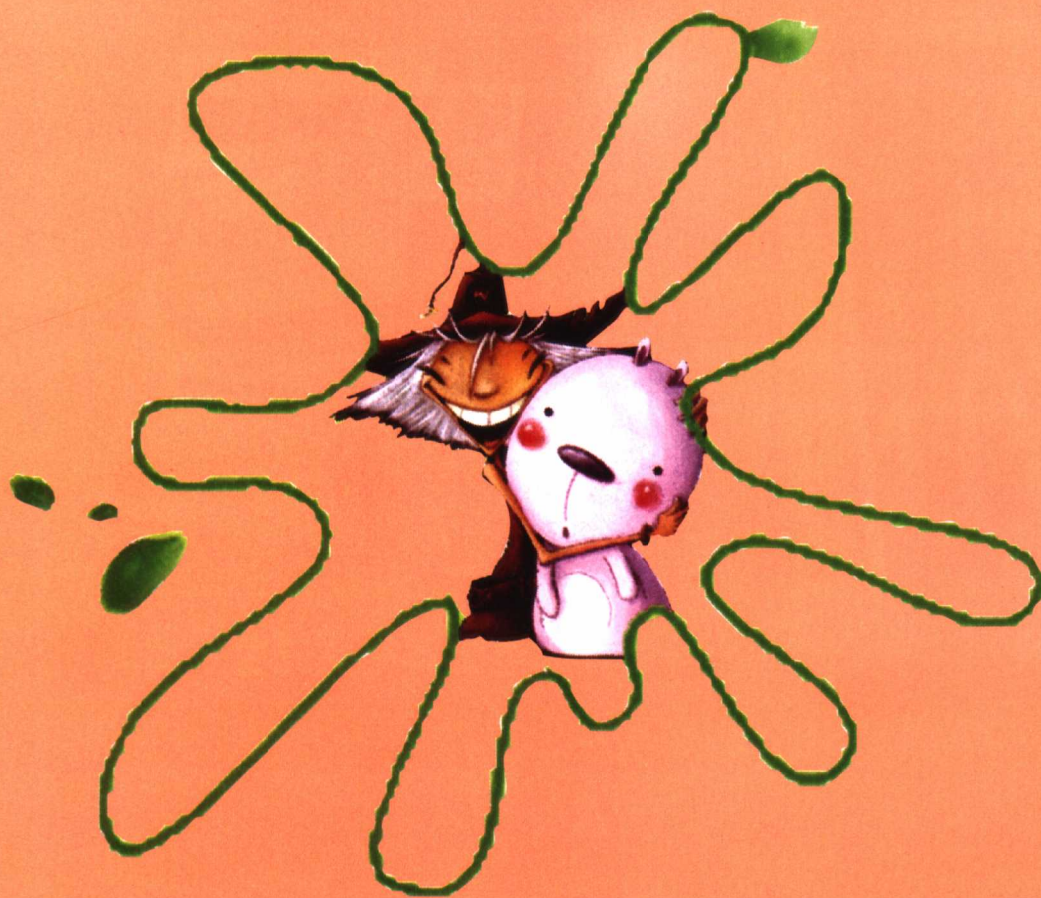
凡2005年出版的远望图书均带精美书签一张。书签上印有3元换书券，读者可凭等额或超额换书券累积（须均为2005年换书券）兑换远望图书（如：5张换书券可兑换定价15元的图书或7张换书券可兑换定价20元的图书）。换书券不能单独作3元等值现金使用（如：不能使用3元换书券+12元现金兑换定价15元的图书），亦不能跨年使用（如不能用2004年换书券+2005年换书券兑换图书）。兑换品种仅限于2005年或2005年之前的远望图书产品。兑换方式：将足额的换书券寄至“远望资讯出版事业部”，便可获得所需之等价图书（免邮费）。

联系方式：重庆市渝中区胜利路132号（400013）远望资讯出版事业部 请注明所换图书名称及数量。

网址：<http://www.cbook.com.cn>

活动有效时间：2005年1月1日~2005年12月31日

远望资讯保留置换同价格图书的权利及活动解释权。



“绘”由心生
我以我手，绘多彩人生……



《随身听完全手册》

产品选购、后期应用、音频处理
及维护保养全攻略

大16开全彩图书+多媒体光盘 定价:32元



《数码相机完全手册》

产品选购、拍摄技巧、后期处理
及保养维护全攻略

大16开全彩图书+多媒体光盘 定价:32元



《DV宝典》

选购、拍摄、应用、维护全攻略

大16开全彩图书+多媒体光盘 定价:35元



《笔记本电脑完全手册》

选购、操作、应用、升级及维护全攻略

大16开全彩图书+多媒体光盘 定价:32元

荟萃数码精华，倡导时尚应用

P1

第1章 手绘基础知识概述

- ★了解电脑手绘的特点以及常用的软硬件工具。
- ★学习扫描仪的连接、安装方法。
- ★掌握手绘线稿扫描的要求,并能按需对线稿进行适当的优化处理。

一、手绘现状	1
二、手绘用品	4
三、线稿绘制要点	5
四、图片扫描全攻略	6



第2章 矢量脸谱

P23

- ★使用钢笔工具勾画路径时,力求使用最少的节点来表现物体。
- ★注意路径的堆叠问题。
- ★注意图层的分布。
- ★在工具软件中置入线稿底图,应该注意将它锁定。

一、准备线稿	24
二、处理前的准备工作	26
三、路径的绘制	27

P33

第3章 卡通的绘制

- ★在Photoshop中,矢量路径必须手动填色,操作也比较容易出错。
- ★注意操作前的分层计划和具体的分层实践。

一、准备线稿	35
二、颜色的填充	37
三、细节的勾画	44
四、背景的制作	51



第4章 自画像

P55

- ★了解网格的制作技巧。
- ★借助对人物头发的绘制全面地练习Illustrator笔刷的使用方法。

一、准备线稿	56
二、自画像绘制	57

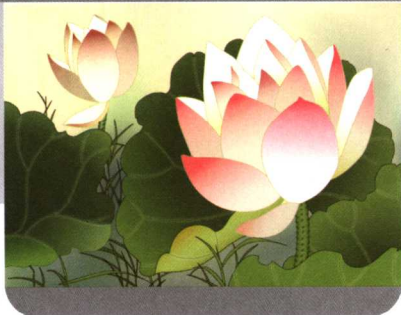
P83

第5章 沙漠之鹰

- ★注意对图片细节的耐心处理。
- ★做效果图时一定要要有耐心,并注意掌握其中的技巧,力求找到效率与效果之间的平衡点。

一、准备线稿	85
二、钢笔勾线	86
三、手枪质感制作	94





第6章 工笔荷花

P 117

- ★注意路径的堆叠问题、分层问题,尽量让花瓣摆放得更合理、紧凑。
- ★练习混合的制作和打散,注意混合路径要按照要求绘制,并且制作后一定要打散。
- ★路径剪断时应注意剪刀工具的使用,切忌将路径剪得过于细碎。

一、准备线稿	118
二、工笔荷花的绘制	120
三、背景的制作及最后调整	129

P 131

第7章 水仙

★特别注意路径的勾绘和路径转选区的技巧,只要做到了这点,上色操作就可以轻车熟路地实现了。

一、准备线稿	132
二、制作背景	133
三、勾勒线稿	134
四、分层次上色	136
五、制作逼真的颜色效果	139



第8章 簪花仕女图

P 145

- ★注意路径绘制问题。
- ★用笔刷法绘制人物,其主要的难点就在对鼠标的控制上。
- ★选择字体时要多对比几种字体的效果。

一、准备工作	146
二、仕女重现——线稿描边	151
三、桃花容颜——为线稿着色	154

P 167

第9章 夏天、长凳、树荫下

用 OpenCanvas 画插画

- ★注重整体效果和光影。
- ★要迅速记下自己有感触时的感觉。
- ★掌握中途修改线稿的方法。
- ★揣摩多种颜色并置、渗透和斑驳效果的体现方法。

一、线稿绘制	169
二、线稿上色	170
三、背景绘画	173
四、效果调整	176





第10章 美少女 用 OpenCanvas 画插画

P177

- ★了解 OpenCanvas 的图层属性,以及图层透明度的使用方法。
- ★掌握 OpenCanvas 保存绘画过程的方法。
- ★注意 OpenCanvas 中作品各个部位及细节的描绘方法。

- 一、美少女实例绘画 178
- 二、保存制作过程 190

P191

第11章 月光下的少女 用 OpenCanvas 画插画

- ★复习和强化之前学习的内容。
- ★全逆光的光影表现。要实现比较复杂的光影时,可借助大明暗效果图的帮助。
- ★了解亮部、暗部、中间色的概念,并掌握其实际运用方法。
- ★体会加亮、减少图层属性的作用。
- ★利用多种效果图并检验操作效果。

- 一、线稿的导入及编辑 192
- 二、给人物上色 194
- 三、添加背景 195
- 四、多个效果比较 198
- 五、添加裙边纹理 199



第12章 黑白人物照片

P201

- ★本章使用到网格工具和路径工具,也是一个绘制的难点。
- ★大家在绘制时一定要根据步骤描述,耐心完成。

- 一、身体网格的绘制和上色 203
- 二、脸部的绘制 207
- 三、头发的制作 227
- 四、最终效果 232

附录

P233



光盘导航

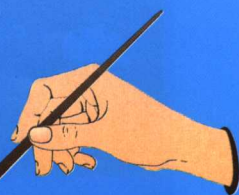
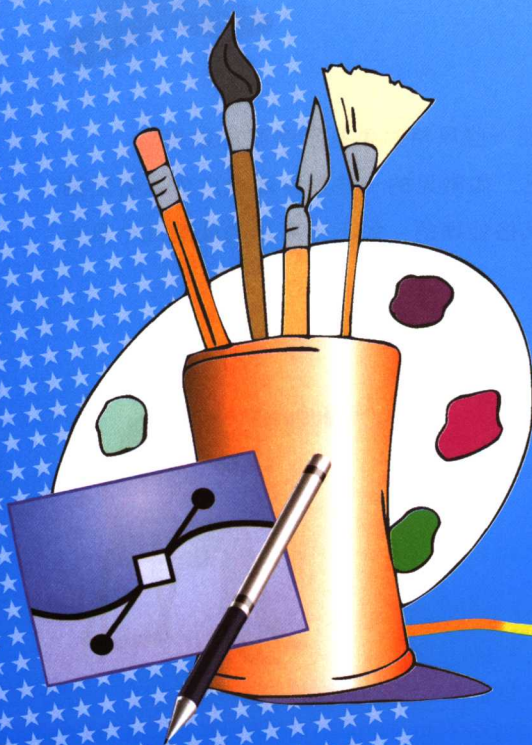
实用工具软件
精彩作品欣赏
实用素材汇集
经典视频教学



手绘基础知识概述

要点提示

1. 了解电脑手绘的特点以及常用的软硬件工具。
2. 学习扫描仪的连接、安装方法。
3. 掌握手绘线稿扫描的要求，并能按需对线稿进行适当的优化处理。





本章介绍了电脑手绘的基本特点，并对其重要的基本步骤——线稿扫描进行全面的介绍。从扫描仪的连接、安装、参数设置，到扫描实现、优化处理，在重点介绍线稿扫描操作要求、操作重点的同时，也补充了针对普通图片、照片的扫描处理办法，使用户更为全面地掌握图片扫描的全过程。



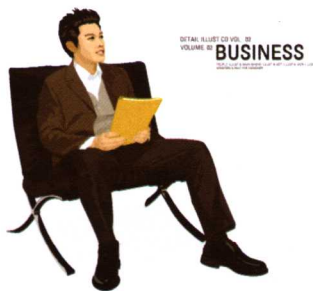
电脑手绘是近几年才发展起来的一门新兴艺术。为什么将它称为艺术呢？因为它是借助电脑完成的艺术作品，能够给人以美的享受。电脑手绘可以使用一些

软件，并结合手绘工具来实现一些风格另类甚至夸张的效果。

手绘的商业用途十分广泛，如常见的一些抽象商业广告或者是抽象商业插画，就是使用手绘风格处理的，如下图所示的就是几个具有代表性的抽象商业作品。



一些抽象商业插画





而对于大家喜欢的游戏，里面的人物设定一开始也是工作人员将人物的想像图绘制在稿纸上，再结合电脑将这些人物制作成游戏CG或者游戏人物的。上图就是一些著名游戏的人物设定，在里面可以看到鲜明的手绘风格。

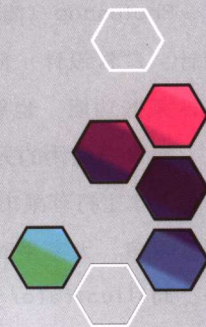
目前，一些比较前卫的漫画家也已经开始借助电脑处理自己的漫画作品了，由这些漫画衍生出来的动画、OVA（Original Video Animation，原创影像动画）大多数都是通过电脑完成的。动画制作者在电脑中重现漫画人物和漫画场景，然后使用动画编辑软件将这些场景衔接起来，制作成具有流畅动作的动画作品，这在一定程度上也是一种电脑手绘艺术。由于商业动画比比皆是，在这里就不一一列举了。

一般进行电脑平面设计的人员，都习惯于使用鼠标制作广告或者网站内容，很少尝试绘制具体的人物或者静物场景。一方面是因为使用鼠标进行绘制的难度较高，需要对鼠标操作相当熟练和精确才行。而另一方面，大多数从事平面设计的人员虽然对软件操作很熟练，而且也具备很丰富的设计经验，但是却缺乏手绘基础，无法精确地在电脑上再现人物或者建筑。

总的来说，进行电脑手绘首先要有一定的美术基础，至少能够在纸上顺利地绘制出一些简单的人物场景。



游戏设定稿



二、手绘用品

1. 手绘软件一览

严格地说，真正的手绘软件是 Painter。这是个顶级的电脑绘画程序，配合压感笔能够在电脑上绘制出非常真实的油画效果或者照片效果，就如同我们使用毛笔在纸上绘画一样。但是这款软件的操作要求比较高，必须配合压感笔等比较专业的绘图设备才能使用，而且还要经过长时间的练习才能熟练操作。如果大家想使



用鼠标在 Painter 中绘画的话难度是不可想象的。这也就限制了这款软件的推广和应用。

下面再介绍一下本书所用的两款鼎鼎大名的平面设计软件——Photoshop 和 Illustrator。

Photoshop（简称PS）的大名大家肯定是如雷贯耳了，这是 Adobe 公司推出的历史悠久的一款用于平面设计、广告设计、照片处理等方面的软件，通过它能够创造出激动人心的绚丽效果。同样地，借助这款软件的某些功能，也能够使用鼠标完成出色的手绘效果。大家在后面的几章就可以学习 PS 手绘技巧了。

而本书使用的另一款软件——Illustrator（简称AI），也是 Adobe 公司的一款旗舰级矢量绘图软件。由于前几年主打苹果市场，所以比起 Photoshop，Illustrator 没有那么出名。不过这款软件的手绘元素比 Photoshop 要多得多，大家平时使用 PS 进行创作的时候通常都是将几张图片素材在 PS 中进行加工过后输出成效果图的。而 Illustrator 没有现成的素材图片供我们使用，所有的效果图几乎都是自己画出来的，因此也算是半个手绘软件，如前面提到的那些商业插画就是用 AI 画出来的。

需要说明的是，要将这些工具软件应用熟练，除了参考相关介绍外，还需要大家平时反复实践演练。在附录中，我们补充了一些与 Photoshop、Illustrator、OpenCanvas 相关的快捷键、菜单命令介绍，大家在具体应用时可以参考。

2. 手绘硬件检阅

进行电脑手绘不仅要借助电脑进行后期处理，还必须依靠一定的硬件设备，一般分为两类，要么是“笔+扫描仪”，要么是手写板。前者的开销较少，而后者则需要一定的资金投入。

绘画的笔有很多，其中比较专业的为漫画笔，是日本或国内的一些漫画家的专用工具。下页右上图就是一套专门的漫画工具，和蘸水钢笔比较类似，需要套在专用的木质笔杆上方能作画。它们分成粗细不同

的笔尖，用于绘制不同的线条。这类漫画工具，由于比较专业，所以价钱较贵，国产的20多元一套，如果是韩国或者日本产品价格就更高了。笔者在高中的时候也买过一套，不过由于控制不好钢笔的墨水量，经常将稿子弄得一团糟，最终只得放弃。

如果大家对于工具的要求不是很高的话，也可以用平时的铅笔、钢笔、中性笔、毛笔来代替。笔者现在对绘画器材已经不讲究了，所以本书中的所有例子都用一支钢笔打的底稿。

下面来谈扫描仪的选择，对于扫描仪的要求很低，一般不需要扫描照片和彩色图书，只需要一个一般的扫描仪专扫黑白稿。本书中使用的是佳能扫描仪：最大扫描尺寸为A4，最大分辨率1200dpi，对于黑白稿来说绰绰有余了。如果大家在扫描线稿的同时还想扫描照片之类的，那么可以配备一台档次稍微高一点的家用的扫描仪。

而对于有条件购买手写板的人来说，选择的范围就广得多了，从800元的入门级绘图手写板，到几千元的专业图形输入板，可以根据大家的实际经济情况进行有选择性地购买。其中在中国市场上很著名的是Wacom这个品牌，它几乎成为手绘艺术家的专用配置，右下图就是笔者一直在用的Wacom手写板：

三、线稿绘制要点

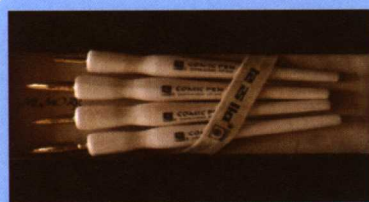
大家使用手写板进行绘图的时候要特别注意线条的连贯。我们下面讨论的是使用“笔+扫描仪”绘画的一些处理技巧。

1. 连贯性

底稿不等于草稿，对它还是有一些比较特殊的要求，首先是连贯性要求。

大家（特别是初学者）在画底稿的时候，都有这样一个习惯——由于对工具操作不是很熟练，下笔的时候不自信，所有的线条喜欢来来回回地画很多次才完成，这样的稿子看起来就很毛糙。比如人物的脸部、手部轮廓，应该用明确的线条来表示，但由于绘制时经常将线条画歪，于是就用很多细碎的线条来弥补，结果看起来就像人的脸上、手上长了毛一样。

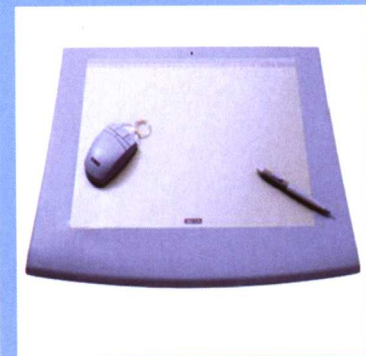
这种稿件在输入到电脑中处理的时候，因为轮廓上的线条特别多，根本无法分辨哪根线条才是正确的，也就无从上色了。



专业漫画笔



笔者使用的扫描仪



专业绘图手写板



线条很多的底稿



 轮廓清晰的底稿

左边所示图的底稿则是合格的稿件，线条清晰、明了，所有轮廓都是一笔拉成，这样在后期处理的时候，查找轮廓边线就变得非常简单了。

那么，我们在平时的作画中要怎么制作这种一笔画完的轮廓呢？这就需要大家平时多多练习了。在绘制草稿的时候，尽量控制好笔的走向，力求将所有的轮廓都用一根线条表现。一开始肯定会画歪或者画得很难看，不过慢慢坚持之后就会发现笔下的线条渐渐变得流畅起来了。

这是一个比较痛苦的过程，记得笔者小学时学习素描的时候，一个重要的基础练习就是用笔快速地绘制线条，将画布横放在画板上之后快速地将铅笔在上面拉。经过长时间的练习之后，笔者才养成连贯绘画的习惯。

2. 清晰度

对于底稿，还有一个清晰度要求。

大家来看左面这张图，这是一个铅笔稿，虽然它的线条轮廓还比较连贯，但是由于铅笔的颜色很浅，画出来的线条经过扫描之后会变得非常模糊，几乎已经看不清哪里是白纸哪里是线条了。在Photoshop中沿着这种模糊的线条画轮廓是一件很头疼的事。

大家要尽量避免在电脑中处理这种铅笔稿，铅笔稿只是个草稿而不是最终可处理的完成稿。需要注意的是，我们在使用铅笔打完草稿之后，还必须用钢笔沿着草稿细心地描绘一遍，将草稿的线条清晰地表现出来，最后使用橡皮擦将铅笔痕迹细心地擦掉。



 不清晰的铅笔稿

四、图片扫描全攻略

1. 安装扫描仪

随着微电子、芯片及数码技术的日趋成熟，相关产品的成本也越来越低了。扫描仪这类原来只有较少单位才配置的设备，现在已经“飞”入了平常百姓家。

(1) 认识扫描仪

扫描仪是一种光机电一体化产品，主要由光学成像部分、机械传动部分和转换电路部分相互配合工作，将反映图像特性的光信号转换为电脑可以接受的电信号。因此，扫描仪的核心部件是用来进行

