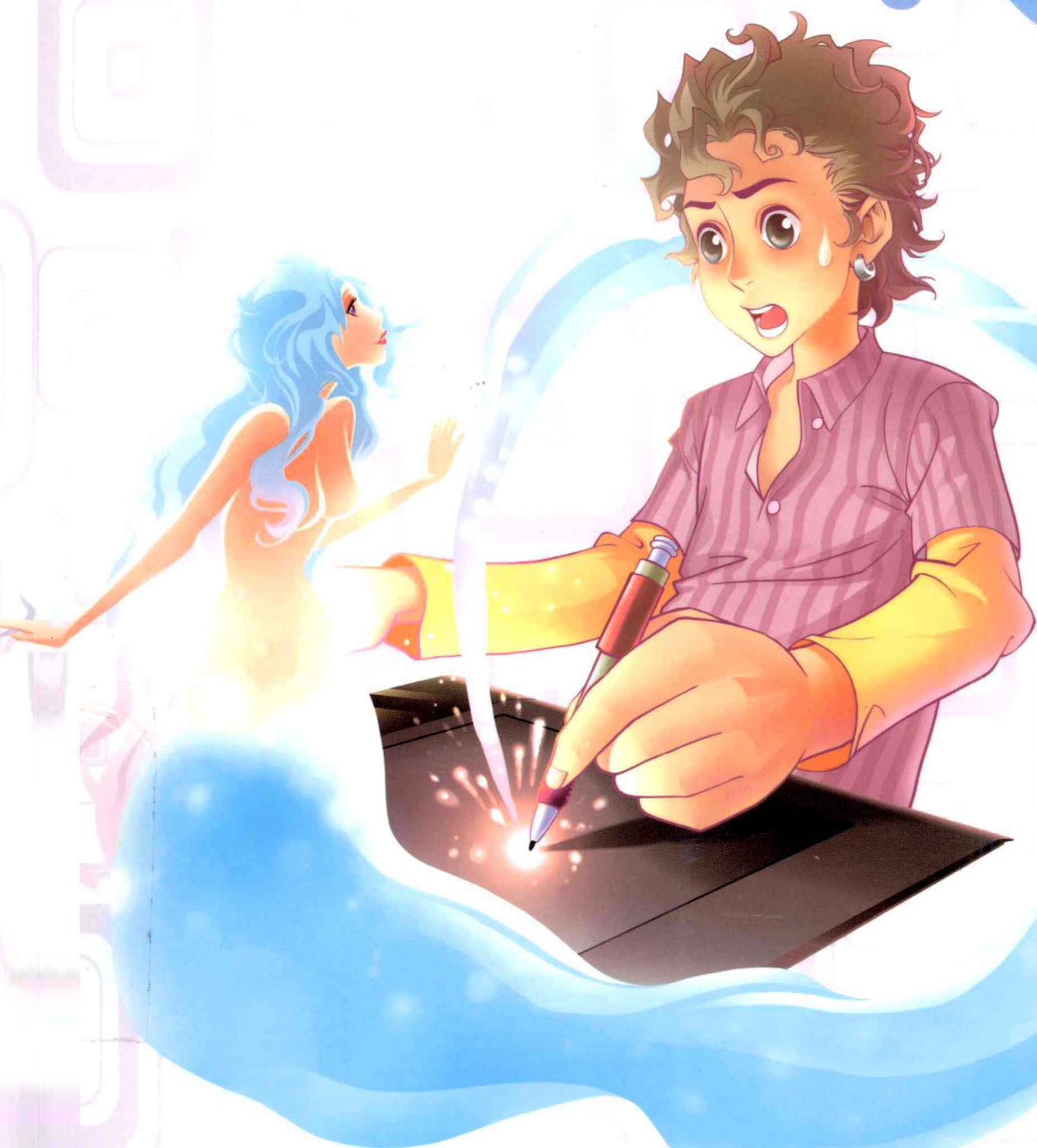


素描漫画技法特训

色彩篇

李剑平
矫杰
马忠玲

主 编
副主编



化学工业出版社

素描漫画技法特训

色彩篇

李剑平 主 编

矫 杰 副主编

马忠玲



化学工业出版社

· 北京 ·

编写人员名单 (排名不分先后)

李剑平 马忠玲 矫 杰 徐世伟 武可孟
仲崇丹 矫 娜 韩 锋 赵 鸣 马 毅
王 绯 孙 东 张宏亮 程晓磊 阎占山
孙智诚 宋 松 孙京京 王晓君 丁青琳
冯 慧

图书在版编目 (CIP) 数据

素维漫画技法特训·色彩篇 / 李剑平主编. ——北京:
化学工业出版社, 2011. 4
ISBN 978-7-122-10977-4

I. 素… II. 李… III. 漫画—绘画技法 IV.
J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第061934号

责任编辑: 徐华颖

装帧设计: 素维动漫

责任校对: 周梦华

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 北京画中画印刷有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张 7 字数 140 千字 2011年6月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686)

售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 35.00元

版权所有 违者必究

前言 Foreword

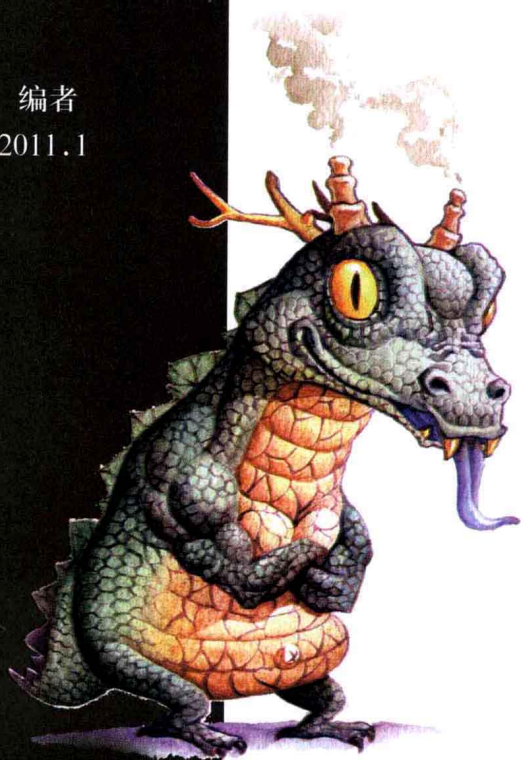
现代漫画主要以彩漫为主，所以色彩知识的掌握与运用就显得尤为重要。如何将颜色上的活泼生动，提升作品层次；如何将烦琐的上色步骤简单化，提高工作效率；如何将上色的步骤合理分配，使团队合作顺畅。本书将为读者提供最有效的解决方案！

另外很多人在上色时经常会遇到反复修改的情况，尤其是用笔触绘制作品时，在结构方面出现错误或者配色上出现色差等影响作品整体效果的问题时，如果按照传统的上色方法修改一次都是一件庞大的工程，更别说反复修改了。而本书所介绍的灰度刷色法及灰度拼色法却能轻松化解修改的难题。熟练掌握书中所教的上色技巧可以有效提高工作效率，增强画面的质量。

本书最为独特之处是在上色的过程当中配合了简单的铅笔稿解析示意图，让读者轻松理解如何搭配色彩的明暗关系，如何体现物体的立体关系。

书中在最后还为读者列举了一些水彩及彩铅手绘的常用技巧，浅显易懂，便于学习掌握。

编者
2011.1



目录

第一章 电脑上色的基础知识	001
一、色彩的基础知识	002
二、电脑上色的基本流程	006
三、漫画中常用的上色方法	013
第二章 简单实用的上色技巧	015
一、头部的上色技巧	016
二、肢体的上色技巧	033
三、服饰的上色技巧	054
第三章 角色上色的实战技法	061
一、角色上色全过程示例	062
二、风格化的角色上色实战技法	082
第四章 漫画故事稿常用的上色方法	087
第五章 手绘上色的实战技法	097
一、水彩的实用技巧	098
二、彩色铅笔的实用技巧	106



第一章

电脑上色的基础知识

本章重点讲解的是色彩学方面的原理、特点等基础性知识以及电脑上色的基本流程和上色手法。

通过对本章内容的学习，可以对漫画上色方面的知识有一个整体而初步的认识，为后面详细讲解做好基础。

一、色彩的基础知识

1. 色彩的基本属性

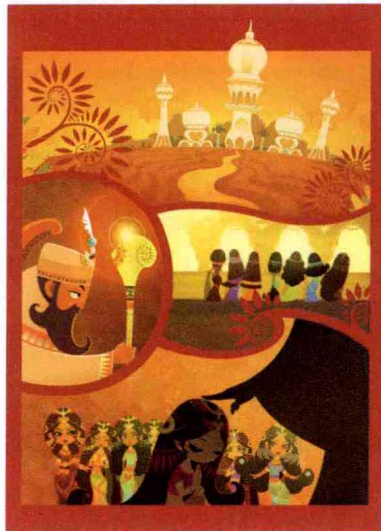
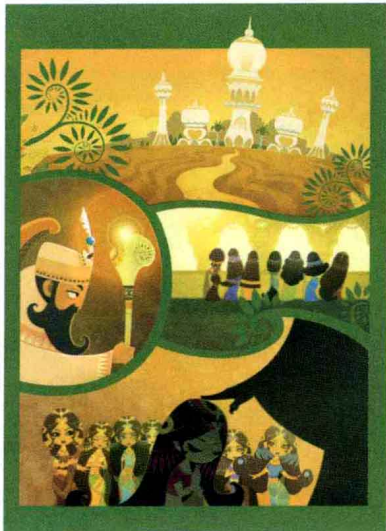
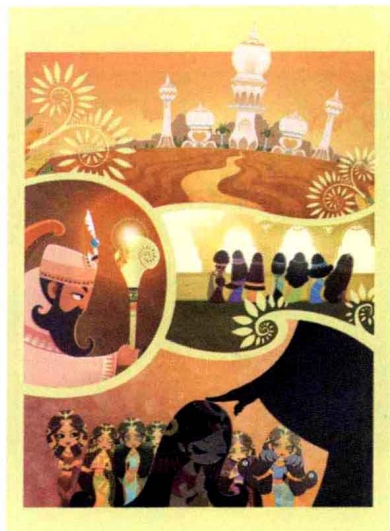
① 色相

色相，即各类色彩的相貌称谓，如玫红、柠檬黄、普兰等。学习色相的目的就是方便大家对图片的整体颜色进行准确定位。

画面整体色相偏橙黄色

画面整体色相偏黄绿色

画面整体色相偏红色



② 明度

明度是指眼睛对光源和物体表面的明暗程度的感觉。如果我们看到的光线来源于光源，那么明度决定于光源的强度。如果我们看到的是来源于物体表面反射的光线，那么明度决定于照明的光源的强度和物体表面的反射系数。了解这一点对于绘制颜色很关键！明度即颜色的亮度，不同的颜色具有不同的明度。

任何色彩都存在明暗变化。其中黄色明度最高，紫色明度最低，绿、红、蓝、橙的明度相近，为中间明度。



同一色相的明度中还存在深浅的变化。



③ 纯度

纯度是指色彩的鲜艳程度，三原色的色彩纯度最高。

色彩纯度主要是指原色在色彩中的百分比，原色的百分比含量越高，色彩越纯净，因此色彩的纯度也叫做色彩的饱和度。如果在色彩中加白或者加灰，色彩的纯度就会降低，颜色整体的鲜亮感会减弱，如果在色彩中掺杂过多的白色，会显得画面整体好像罩上一层雾气一样很朦胧，如果在色彩的中掺杂过多的灰，会显得画面整体感过于沉重压抑，色彩的纯度含量越低色彩显得越浑浊。



从对比中可以看出第一组的纯度相对较高。

色彩的纯度与画面的关系

画面色彩的纯度较高

画面色彩的纯度适中

画面色彩的纯度较低

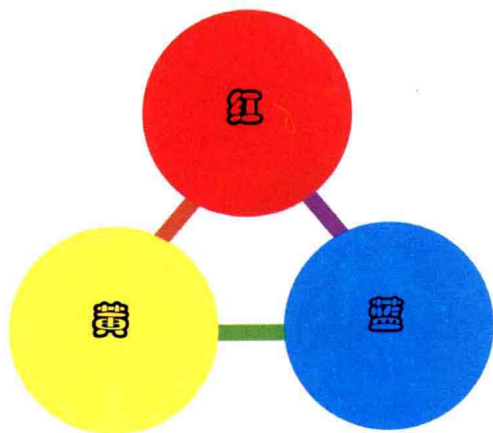


2. 色系的基础知识

① 原色

原色是指不能通过其他颜色混合而成的颜色，也叫基色。

通常所指的三原色为红色、黄色、蓝色。



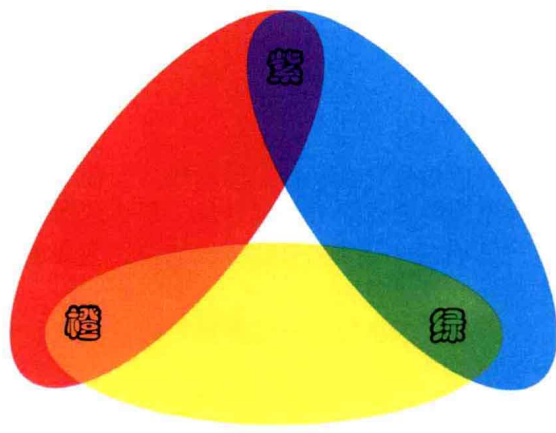
② 间色

间色也叫二次色，即两种颜色混合调配而成的色彩。

红色+黄色=橙色

红色+蓝色=紫色

黄色+蓝色=绿色



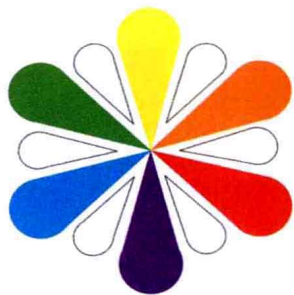
③ 复色

复色也叫三次色，即原色与间色的进一步混合调配而成的色彩。

复色在色环中介于原色与间色之间。

复色种类繁多，千变万化，但纯度较低。

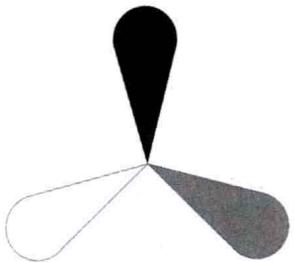
原色、间色、复色三者之间的纯度呈递减状，原色纯度最高，间色次之，复色纯度最低。



④ 黑白灰

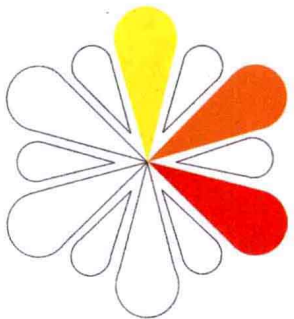
在色彩中黑白灰属于“无彩”色系，他们之间的关系可归列为色彩的明度关系。

黑白灰是用来对画面层次归纳概括的一个基本方式，用黑白灰来单纯的表现出物体的明暗效果并使之产生立体化映像是比较直观的一种表达方式，相比于用色彩来找出物体的明暗关系更为方便直接。所以创作复杂的写实类漫画作品时通常先用黑白灰表现出物体的明暗立体关系，然后在其基础上进行刷色处理。



⑤ 邻近色

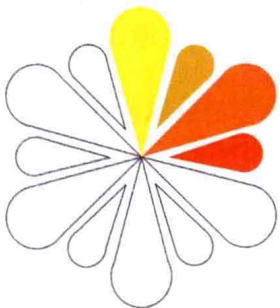
邻近色是指在色环中色彩相邻的颜色之间的存在关系，邻近色之间往往是你中有我，我中有你。邻近色的色彩相近，邻近色搭配在一起显得画面和谐统一，色调整体上偏于一致。



⑥ 同类色

同类色相比于邻近色，色彩的接近程度更近一层，同类色是指色相的性质相同，但在色彩的明度上有着深浅之分。

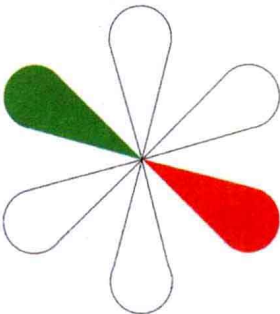
在漫画上色中，用同类色做物体明暗关系的微弱过度，可显得物体的层次更加细腻柔和，比如绘制人的脸部肤色的明暗过渡，通常需要用同类色来表现。



⑦ 补色

补色也称为互补色，即颜色之间存在互相补足的关系，如果两种颜色通过等量混合成为黑灰色，那么这两种颜色就是补色的关系，间色与三原色之间互为补色，比如黄色与蓝色混合成绿色，那么绿色与红色之间互为补色。

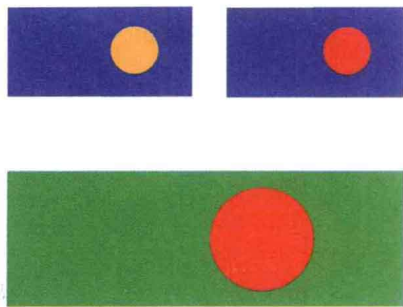
互补的颜色放在一起颜色对比最强烈、最鲜明，也最醒目。



⑧ 对比色

对比色在色彩范围上的定义相对比较广泛，可定义为：两种有明显色彩区分的颜色即可称为对比色。它包括色相对比、明度对比、纯度对比、色彩的冷暖对比、补色对比等。原色之间互为对比色。

对比色的应用比较广泛，尤其在画面中为了凸显出某一物体时，适当的利用颜色对比的关系可以达到事半功倍的效果，比如万绿丛中一点红就是利用了对比色的搭配方式来凸显出某一物体的特殊存在性。画面中经常会利用到对比色这种相互排斥感来制造激烈紧张的情绪。对比色的搭配使用显得色彩鲜明活泼有动感。



3. 简单了解色彩的暗示

① 冷暖色

冷暖色是指能够给人带来冷暖感受的颜色。比如红橙黄等颜色容易让人联想到艳阳与烈火，进而使人产生温暖灼热的感觉，故称暖色；蓝青绿等颜色容易让人联想到冰雪，寒夜进而使人产生寒冷的感觉，故称冷色。

暖色让人容易产生亲近感，冷色则容易让人产生距离感。所以在绘制漫画作品时，要巧妙地利用冷暖色的特殊心理暗示来表现作品。

绿色与紫色属于中性色，强度较小。



暖色



冷色

② 前进色与后退色

暖色容易让人在视觉上产生膨胀感，在色彩表现上有凸起的效果。冷色容易让人在视觉上产生收缩感，在色彩表现上有凹陷的效果。所以显得凸起的颜色被称为前进色，显得凹陷的颜色被称为后退色。



如图所示，在以黑色为底的背景中橙色明显要比蓝色显得靠前。



色彩的前进与后退与其周边的色彩衬托有着密切关系。如图所示，红色在绿色的衬托下显得更为凸出，而在橙色的衬托下则呈现凹陷感。

③ 色彩联想

红色容易让人联想到鲜血、火焰，这种联想容易让人在心里产生兴奋、激动、危险、紧迫等情绪，也容易产生炎热、愤怒的感觉。

蓝色容易联想到冰冷的冬天，给人的感觉是孤独、冷清、犹豫的。同时蓝色也能给人冷静、严肃、认真的感觉。

每种色彩给人带来的感觉都是相对而言的，并不是绝对的，每种色彩都有其特殊的存在性。

注意在漫画分镜中不要大面积的深色，比如蓝色、黑色等颜色作为分镜框内的底色，因为这些颜色有收缩感，会让画面的空间显得很狭小，影响观看效果。

二、电脑上色的基本流程

1. 漫画线稿的手绘制作

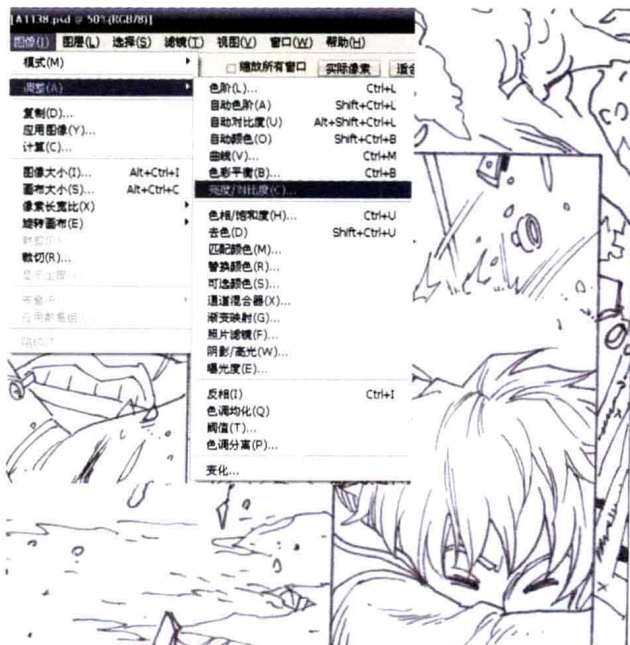


2. 扫描线稿



扫描线稿时可选用彩色扫描，也可选用灰度扫描，墨线稿适用于灰度扫描，便于清脏。

3. 清脏



调整前

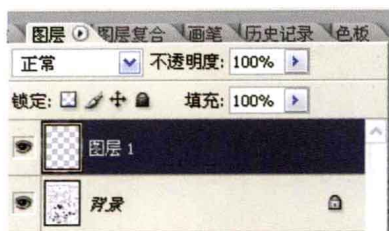


调整后

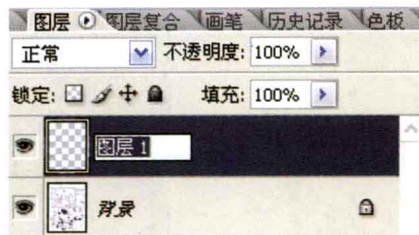
扫描后的稿件，画面显得比较灰，杂点很多，需要清理干净才可上色，否则会影响色稿的成稿质量。首先在菜单栏中找出“亮度/对比度”。

数值根据画面的具体情况来调整，本图的数值为“23/50”。

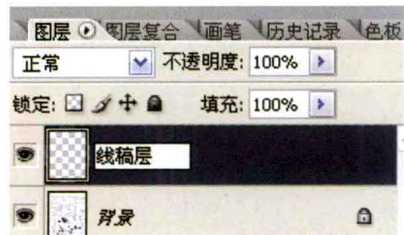
4. 分层



在原稿上方新建一层。做正稿时需把线稿层和色稿层分开，便于后期上色修改。

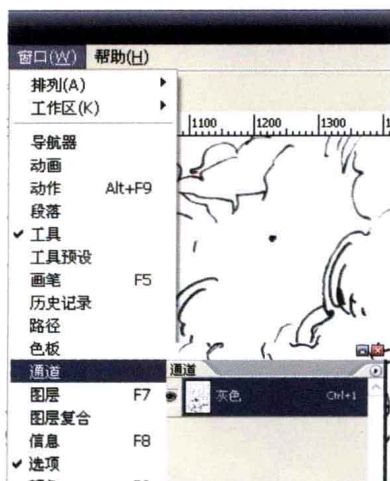


用鼠标双击“图层1”，激活图层名称的编辑状态。



将图层名称改为“线稿层”。起名是为了方便修改时可迅速找到所针对的图层。

5. 提线



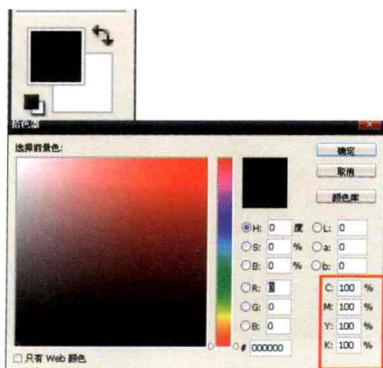
首先在“窗口”菜单中找出“通道”选项，点击后弹出通道窗口。



按住【Ctrl】点击灰色图层，做出选区，选区内选中的是白色底稿。



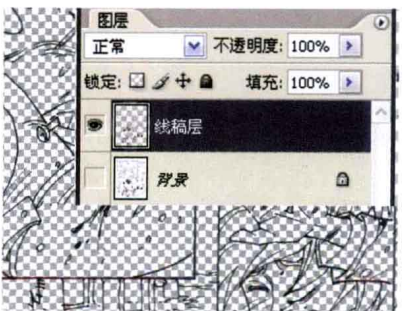
在“选择”菜单中找出“反选”选项，反向后选区内选中的是黑色线稿。



在工具箱中点出拾色器，将CMYK值都调整为100%。



在“编辑”菜单中选择“填充”，在弹出对话框的“内容”一项中选择“前景色”然后确定。（上一步拾色器中选择的黑色位于前景色）。



取消选项【Ctrl】+【D】，关闭背景层，可看到线稿层中已有图像。提线完成后将稿件的灰度模式改为CMYK模式。

6. 铺平色



在线稿层下方新建一个“平色层”，然后选择纯色为整幅图添加平色效果，这一步重点体现的是配色技巧。

7. 添加光影效果



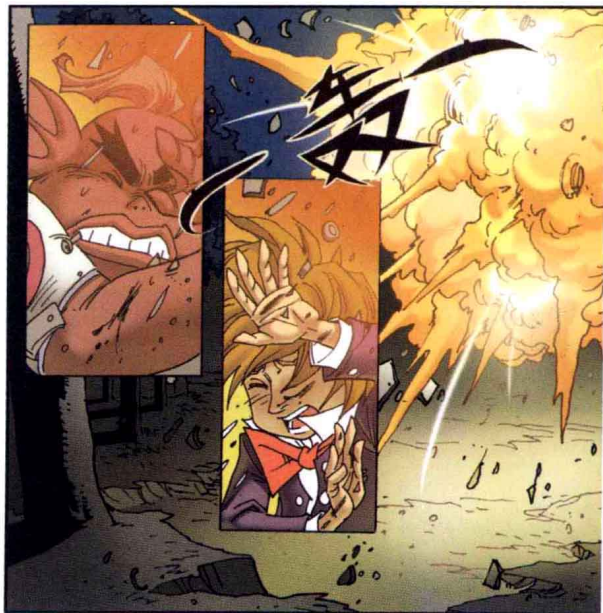
复制平色层并置于平色层上方，将名称改为“效果层”，然后开始依次绘制整幅图的光影效果，具体绘制方法参见后面章节中的实例解析。

8. 气氛渲染



将整张稿的光影效果画完后，在效果层上新建并命名为“气氛渲染”，这一层的绘制目标是调整稿件整体的气氛，让稿件的色彩更加生动饱满。

9. 添加声效



添加声效即添加画面中的效果字，效果字另画完粘贴到画面中，然后根据画面的具体情况进行调整。

10. 修边框



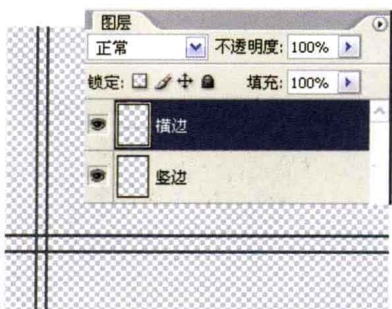
在“文件”菜单中选择“新建”，点击后弹出新建对话框。



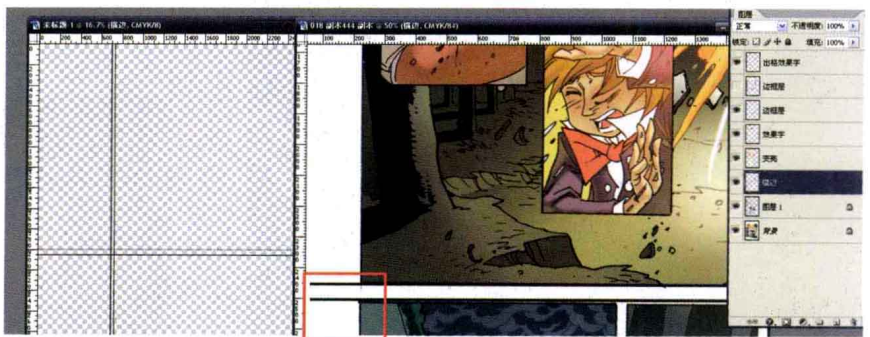
按照上图把新建对话框的内容填好，点击确定得出新建图。



鼠标点击刻度尺的地方可拉出参考线，竖线从竖边拉出，然后选择8像素的尖角笔刷沿着参考线分别画出两条平行的直线



按住【Shift】沿参考线纵向或横向拖拽即可得出直线。图层分建便于拖拽。边框竖距3毫米，横距5毫米。



选用移动工具将边框拖拽到画稿中，画稿层中会出现拖拽后的边框层，在画稿中有序地排列横竖边框。



边框清除前



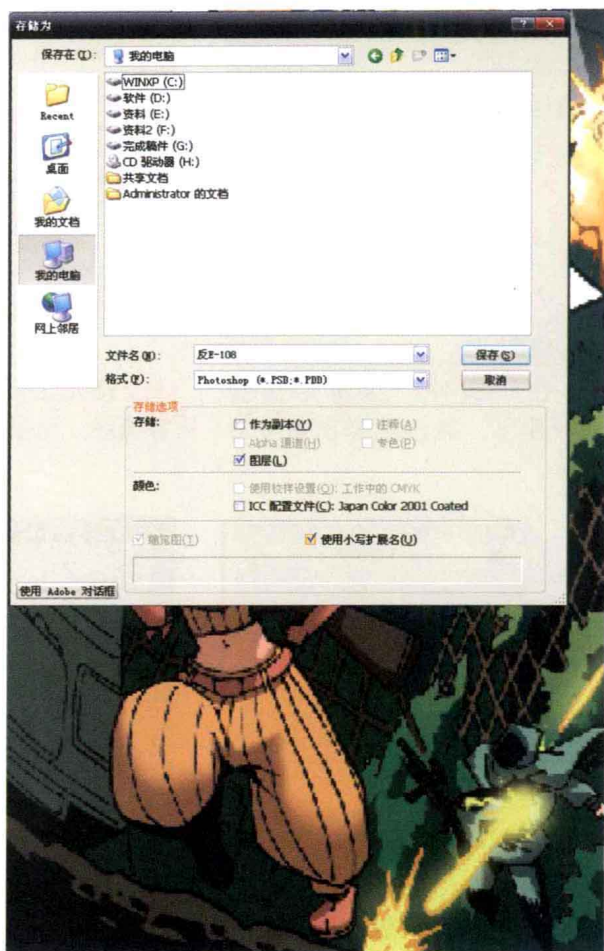
边框清除后

选用橡皮擦工具逐层擦除画面中不需要保留的内容，然后将所有边框层合为一层，置于所有图层的最上方。

11. 添加台词并保存



在工具箱中选择横排文字工具，通常杂志连载用的台词文字要求为黑体，偶有特例。字号根据画面的具体大小而定，通常在10号~14号之间。整部作品中除特殊情绪表达外，均选用同等字号。



保存时同时按住快捷键【Ctrl】+【S】，弹出保存对话框，选择存放位置，标出文件名，选择PSD格式后确定保存即可。注意原稿需保存为PSD格式。

储存格式：

JPG：这种储存格式，容易丢色，不适于印刷，在电脑上观看不会受到太多的偏色影响，但是印刷时会丢失很多色彩，颜色容易失真，影响观赏效果

PSD、EPS、TIFF：这三种格式通常是提供纸媒出版印刷的基本格式，PSD格式的应用率较高。

分辨率：

出版纸媒的印刷物时需提供300dpi的PSD格式，其他符合出版印刷需求的格式还有，TIFF、EPS这两种格式。

只作为电脑等电子媒介观赏用的文件格式需存为72dip的JPG格式，单纯作为网上交流使用的稿件格式只需要72dip即可，因为这个分辨率数值较低，无法作为印刷品使用，可防他人盗用稿件。

12. 稿件的清脏技巧

① 刚扫描后的稿件

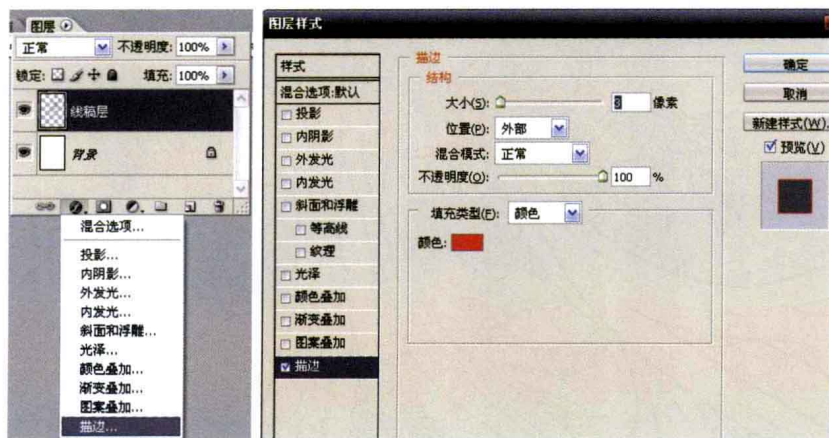


② 经过提线后的稿件



相比于①中的状态，稿件已经干净了很多，但是仍然存在一些颜色较浅的杂点，这些杂点不明显，清除起来比较困难，但若不清除会影响后期上色的效果。

③ 让稿件中的杂点看得更清楚



选中要清脏的图层，在添加图层样式一栏中选择“描边”，点后弹出图层样式框，像素大小可根据稿件具体情况来定，“描边”是指稿件所有可见线条的边缘都加上一圈粗边，因此稿件中特别细微的杂点也能清晰可辨，右图中的红色人物就是稿件描边后的样子，从对比中可看出，稿件中可去除的杂点还很多。



④ 擦除杂点



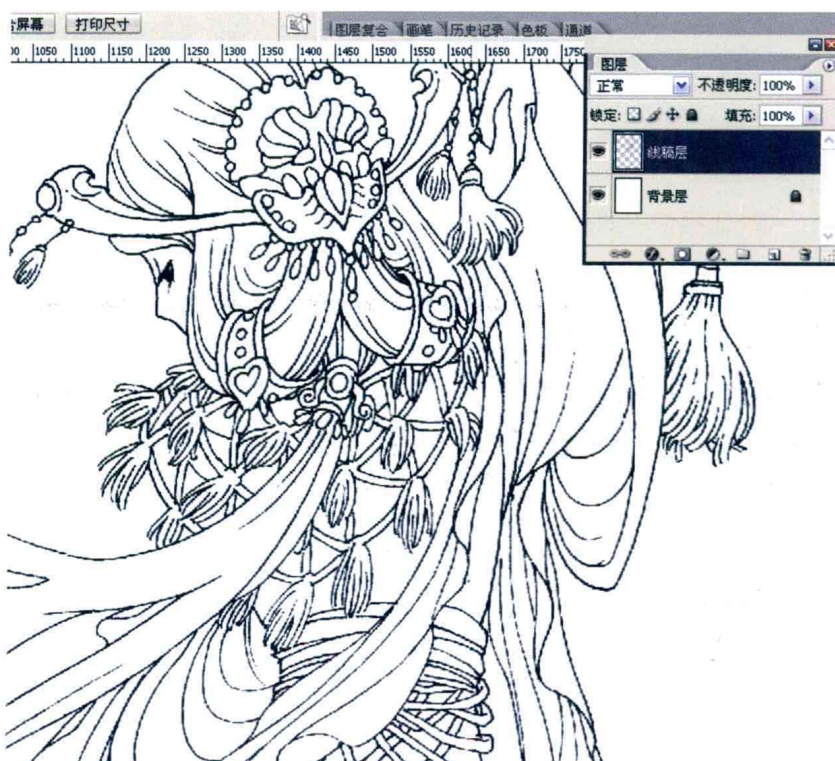
杂点擦除前



杂点擦除后

选择橡皮擦工具将看到的杂点一一擦除，注意线条边缘凸出的杂点要擦除干净，这样还原后的线条会显得更加流畅顺滑。

⑤ 稿件清脏完毕



杂点擦净后，点住线稿层单击鼠标右键，在弹出的菜单中找到“清除图层样式”，至此稿件清脏完毕。