

内容涵盖：

快速造型龙生九子之玄幻武将、快速造型龙生九子之狂野、快速造型龙生九子之囚牛、快速造型龙生九子之鸱吻、快速造型龙生九子之其他、古装游戏角色、巡逻中的龙骑兵、华丽之男法师、Q版男性路径鼠绘法、Q版男性直接上色法、治愈之光、治疗之术、冲锋之骑兵、坚毅之斧手、狮之骑兵、指挥者、崖上的拦截者等

全彩印刷 含DVD



CG 进阶

吴博 / 编著

SAI+Photoshop

男性动漫角色 绘制技法

清华大学出版社





CG进阶

SAI+Photoshop男性动漫角色绘制技法

吴博 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书详细介绍了使用 SAI+Photoshop 软件进行男性动漫角色绘制的方法与技巧,内容涵盖快速造型龙生九子之玄幻武将、快速造型龙生九子之独犴、快速造型龙生九子之囚牛、快速造型龙生九子之鸱吻、快速造型龙生九子之其他、古装游戏角色、巡逻中的龙骑兵、华丽之男法师、Q 版男性路径鼠绘法、Q 版男性直接上色法、治愈之光、治疗之术、冲锋之骑兵、坚毅之斧手、狮之骑兵、指挥者、崖上的拦截者等。

本书适合有一定美术基础,希望进行动漫角色绘制的爱好者和相关专业院校的学生。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

CG进阶:SAI+Photoshop男性动漫角色绘制技法/吴博编著.--北京:清华大学出版社,2012.5
ISBN 978-7-302-27519-0

I.①C… II.①吴… III.①动画制作软件,SAI、Photoshop IV.①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第263337号

责任编辑:陈绿春

封面设计:潘国文

版式设计:北京水木华旦数字文化发展有限责任公司

责任校对:徐俊伟

责任印制:张雪娇

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京世知印务有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:203mm×260mm 印 张:16 插 页:4 字 数:443千字

(附光盘1张)

版 次:2012年5月第1版

印 次:2012年5月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:59.00元

















提起笔来思绪万千，不知道从何说起。

整个暑假的时候都在不断地写着这些教程，每天已经完成了多少面，这样的签名一直在QQ签名中不断的更新——380、405、520……学生留言：“老师是在画漫画吗？这么快？”我苦笑，要是漫画能够这么快的画，我早就无敌了。不断的更新签名，也是给自己一个心理暗示，要不然三本750面，是很难完成的。

这里的教程用图，都是2010年完成的一些商业稿件，也跟对方公司打了招呼了，重新解剖制作过程，制作成教程展示在大家眼前。算了算，基本上以前画过的图都改为了教程，身上也没有什么存货了。这一次真是连老底都翻出来了，等这三本上市以后，笔者也得重新开始自我修炼了，没有新图可是不行的。

反思一下，CG插图也不算我最为擅长的，有点小成就，但是还算不上厉害，只能说形成了一些小的技巧和经验，拿来跟大家分享一下，希望能够给初学者们一点启示。

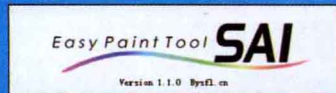
20世纪80年代是动漫大量进入中国的年代，90年代漫画发展开始起步。到了2000年左右，电脑普及了，很多的画手就从漫画转向为CG插图，而这几年却是游戏原画和少女漫画发展迅猛。我虽然都尝试过，但是还是习惯做一些游戏设计还有漫画创作。现在接单方面属于自由状态，如果客户不喜欢我的风格，我就不接那单活，不想自己的风格到最后变的四不像，是什么样就什么样，自己找自己想尝试和自己喜欢的风格去做。所以，虽然技术风格并不是主流，但起码看起来还是自己的，不会被误认为是某某画师的作品。

我觉得画画的人还是得有一些坚持的，比如说，你最开始的梦想是什么，还记不记得？可能不能直接去做，或者做的时候总是遇到各种各样的困扰，还有迫于生活不得不转型转风格，这些都可能，但你还记得自己最初的梦想吗？我还记得，但是现在还没有机会去做，不过我还没有忘记，不断的练习、实践、改变生活和创作

前言



本教程主要使用软件：
Photoshop
ComicStudio
Easy Paint Tool SAI



前言

环境,总有一天,我会很开心的,不计功利的去做我想做的创作,总有这样的机会的,只要我不放弃。

我的教程中会有很多啰嗦、反复强调的语句,实际上绘画的时候也是这个样子,是我的个人的习惯,希望通过反复的强调让大家记住并熟悉这种绘画的步骤和流程,形成个人的绘画步骤和流程,慢慢的就会形成个人的绘画风格。希望大家在查阅的时候能够耐心点。

本书附带相应的光盘,里面有相应的素材或者图层文件,也可以给我来信交流,我的Email: witchlsc@qq.com。

希望大家能够在我的教程中学到点什么,哪怕一点,我都会觉得我写的有价值,那都是我的荣幸。

此次本书的编写,一来个人总结了之前CG创作的一些心得体会,二来为以后的学生们准备好一本专业教材。在下不才,不敢说致力于动漫文化推广或者什么,仅仅做好自己能做的事情,为本土的动漫教育事业略尽一点薄力。

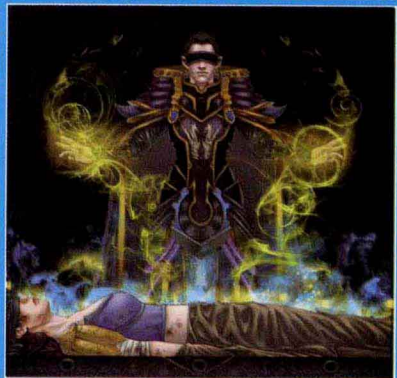
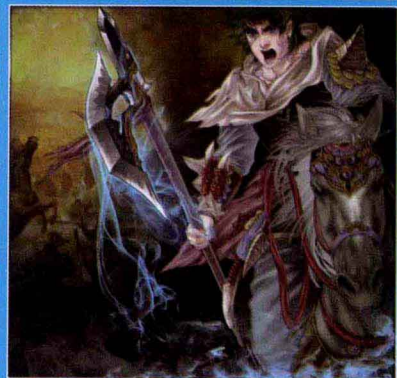
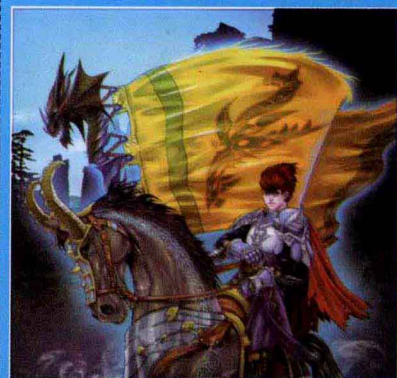
夜已深,突然想起老师当年劝导我的一句话——“画一张,是一张”。有技术,有毅力,坚持下去,功到自然成。

参与编写的包括:桂鑫、杨智、毕丹、朱菲菲、曹阳、沈玥、董蕾、霍磊、郭少锋、邹洁、王倩、张利娜、邓兰、王刚、席占龙、王辰、王存宝、郝艳伟、王艳彦、陈志芳、王桂花、杜志江、李卫玮、杜振红、邓志勇、邓桃、宋玉龙、王润清、郝艳青、张振军、郭海桃、吴小燕、李霞、李金、董宪粉、王存江、刘艳九、张润、肖凤英、张小婷、王斌、高鹏飞。

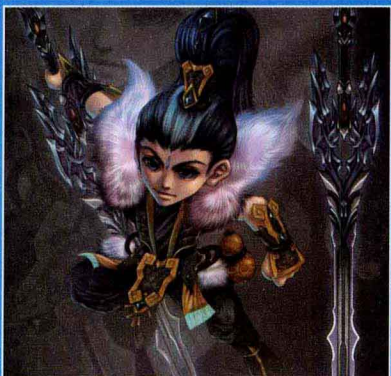
吴博

目录

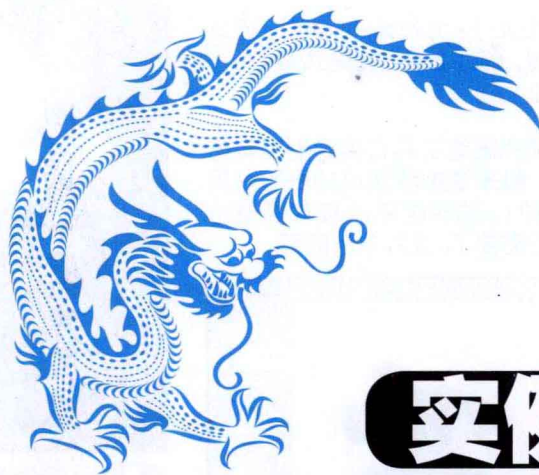
实例1	快速造型龙生九子之玄幻武将	1
实例2	快速造型龙生九子之猙狂	7
实例3	快速造型龙生九子之囚牛	14
实例4	快速造型龙生九子之鸱吻	25
实例5	快速造型龙生九子之其他	32
实例6	古装游戏角色	44
6.1	Photoshop中绘制草图	45
6.2	人物五官及服饰的细化	49
6.3	制作光环	53
6.4	人物及背景细节完善	54
实例7	巡逻中的龙骑兵	60
7.1	整体色块塑造	61
7.2	面部肌肉简单刻画	65
7.3	甲冑的设计与质感	66
7.4	山峦与云彩的背景绘制	71
7.5	总体加工与色彩调整	75
实例8	华丽之男法师	80
8.1	头部的修改与皮肤塑造	82
8.2	布料材质效果	85
8.3	金属软甲质感	89
8.4	饰物与硬甲	96
8.5	Photoshop合成花哨的背景	100
8.6	法球光效合成	106
实例9	Q版男性路径鼠绘法	111
9.1	鼠绘皮肤效果	112
9.2	眼睛的通透感	119
9.3	头发与毛发材料的表达	123
9.4	布料金属与其他	130
9.5	渐变减淡制作武器质感	136
9.6	简单背景处理方法	139
实例10	Q版男性直接上色法	142
10.1	毛发皮肤的迅速绘制	143
10.2	短笔触表达服饰与饰物	148
10.3	Photoshop图层后期调整	152
实例11	治愈之光	156
11.1	皮肤及面部塑造	157
11.2	身上甲冑的表现	159
11.3	金属软甲及细节	161



目录



11.4	双肩及披风质感	163
11.5	病人造型表现	165
11.6	Photoshop后期调整	166
实例12	治疗之术	169
12.1	手臂部分造型	170
12.2	面部和颈部造型	173
12.3	身上的甲冑部分	174
12.4	Photoshop后期合成	176
12.5	各部分细节制作	177
实例13	冲锋之骑兵	181
13.1	身体部分造型	182
13.2	坐骑的造型表达	186
13.3	武器部分的质感	187
13.4	背景及其他细节	188
实例14	坚毅之斧手	191
14.1	皮肤的整体塑造	192
14.2	身上装饰物质感	195
14.3	手臂及武器	197
14.4	其他细节部分	198
实例15	狮之骑兵	201
15.1	皮肤及布料塑造	202
15.2	手部及武器质感	205
15.3	甲冑及饰物质感	208
15.4	坐骑狮子造型表达	212
15.5	狮子细节绘制	217
15.6	背景处理及调整	219
实例16	指挥者	222
16.1	指挥官造型绘制	223
16.2	坐骑整体造型	226
16.3	坐骑装饰细化	230
16.4	旗帜造型及质感	234
16.5	Photoshop绘制背景	235
实例17	崖上的拦截者	239
17.1	整体造型线稿绘制	240
17.2	直接绘制身体部分	241
17.3	Photoshop中绘制背景	244
17.4	背景细节绘制	247



实例1

**快速造型龙生九子
之玄幻武将**

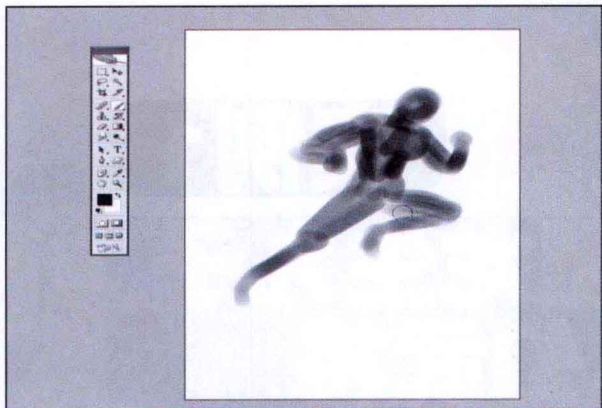


01

游戏角色的设计过程偏向于概念化设计，并不是和插图一样绘制的那么精细，而是要快速简洁的表达。

这期的主题是“龙生九子：玄幻武将”设计，因为后期要做三维模型和贴图，所以造型阶段就只要黑白，而且图像大小A5就可以了。

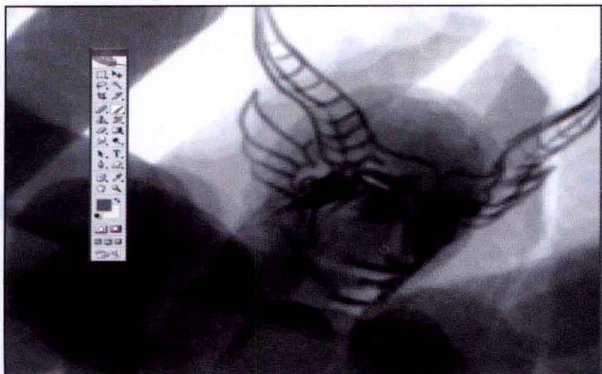
- 1 在Photoshop中使用画笔工具直接绘制出角色的动态和比例，一般来说推荐使用19号圆角画笔（比较钝的那种），这种画笔比较容易塑造与过渡。色彩就不需要了，直接单色即可。



- 2 直接使用白色与黑色，或者是黑色配合橡皮擦，把形体修改下。



- 3 画笔调小，可以用3像素的实芯画笔来塑造面部轮廓。

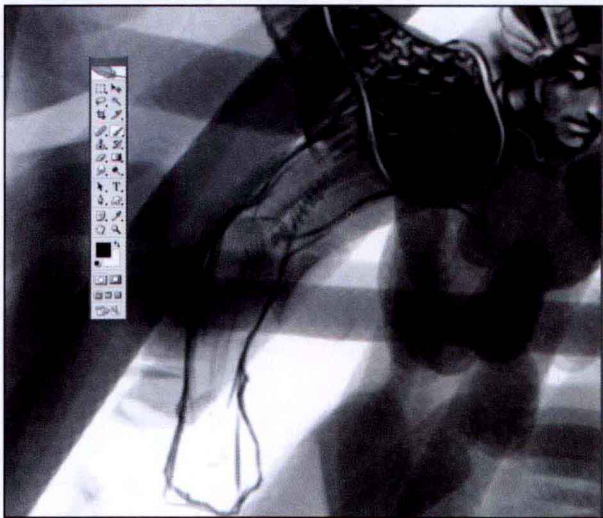


02

- 1 直接把头发涂黑，不需要什么光泽一类的，那些最后处理的时候再添加。



- 2 绘制出减淡的肩甲与胳膊的轮廓。



- 3 胳膊上的小细节可以带上。

