

Photoshop CS5

第2版



基础篇

漫画绘制的基础知识，Photoshop用于漫画绘制的各种专业工具和功能。

提高篇

Photoshop的实际操作，如草稿的绘制、线稿的处理、上色处理、角色的塑造与刻画、整体效果的营造等。

实践篇

不同主题漫画人物的综合实例，通过实践掌握填色、阴影或高光的制造等表达技巧。

书中附赠17个实例的演示教程，播放时长60分钟

视频教程

卡通漫画人物 绘制技法



创锐设计 编著

科学出版社

Photoshop CS5

第2版

创锐设计 编著

卡通漫画人物 绘画技法



科学出版社

内 容 简 介

人物造型是卡通漫画领域最为常见的绘制主题。人物作为故事的表演者与画面核心形象,既要赏心悦目,又要独具风格,以给人强烈的第一印象。Photoshop是功能强大的专业图像处理软件,可以实现梦幻般的画面特效。本书作者总结了多年的卡漫绘制经验,以实用为导向,通过对各种细节元素和主题风格进行分析、制作,引导读者逐步掌握卡通漫画人物绘制的精妙技法,具有明显的针对性和可操作性。

本书共分3篇12章,包含60个实例,将人物绘制应考虑到的细节元素和多种经典风格都囊括其中。写作时按照从局部到整体、从简单到复杂、从特例到主题的方式编排。首先介绍与漫画绘制和Photoshop操作相关的基础知识;接着介绍各绘制细节,如草稿的绘制、线稿的处理、上色处理、角色的塑造与刻画、整体效果的营造(滤镜特效、文字处理、背景合成等)的制作方法;最后是同主题漫画人物(可爱美少女、活泼的精灵和美少年)的综合制作实例。

随书CD光盘的内容为55分钟的多媒体录音教学视频,以及书中实例的源文件和所用素材图片。书中对应光盘目录详细写明了这些文件的存放路径,以方便读者查找和使用。

本书适合广大卡通漫画爱好者和卡通漫画设计领域的专业人士阅读参考。无论你对卡通漫画的了解是否深入、你的绘制能力是否出色,都可以在本书中学到一些有用的知识。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS5 卡通漫画人物绘制技法/创锐设计编著.
—2版. —北京:科学出版社,2011.4
ISBN 978-7-03-030228-1
I. P… II. 创… III. 图形软件, Photoshop CS5
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第020831号

责任编辑:杨倩 周晓娟 马悦/责任校对:杨慧芳
责任印刷:新世纪书局 /封面设计:锋尚影艺

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京市彩和坊印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2011年3月第一版

开本:16开

2011年3月第一次印刷

印张:21.25

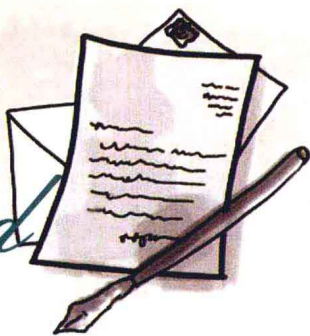
印数:1—5 000

字数:516 000

定价:68.00元(含1CD价格)

(如有印装质量问题,我社负责调换)

前言 Foreword



喜欢看漫画的人，谁没有尝试过涂上几笔？无论是信手画在本子上的简单线条，还是精心构图、费力上色的单幅漫画，都能产生无限的遐想，或是宣泄创作的激情。有没有想过为什么要学画卡通？显然，不是每个人都以成为职业漫画家为终极目的，对于爱好者来讲，能画出自己心目中的人物或场景，就是一种简单的幸福。如果够运气，能以图像设计为自己的职业，那么看看现在的商业应用领域，无论是广告制作、产品包装、网页设计、影视动画还是游戏开发，都少不了卡通漫画人物的身影。因此，学画卡通，也许不仅可以满足个人爱好，更有可能成为谋生的技能。

每个人在探索创作方法之初，都需要过来人的指引，好的启蒙甚至能左右你日后创作路线的发展。本书就是一部专为喜欢漫画的你倾力打造、帮你练就一身超强绘画本领的入门宝典。本书从头到尾全面地详解漫画创作的整个流程，从创意启迪、画面构思、上色依据、绘制过程、软件功能应用、各类素材的合并到成品的完善，知无不言、言无不尽。本书的另一个不同之处在于重实践：从绘制草图就要运用的经典理论，到不同风格主题、不同表现技法的综合实例一一呈现，多看多练，自然融会贯通。

在五花八门的表达创意的手段中，电脑绘图优势明显，不仅便于修改、形式多样、表现力强，还容易保存和传播。本书依托Adobe公司出品的强大图像处理软件Photoshop CS5为绘制工具，结合最受广大电脑绘画爱好者所推崇的手绘板，从漫画基础和软件基础同步讲起，引导你从零起步，循序渐进掌握卡通漫画人物的绘制技法。

本书分为3个部分。

基础篇 首先介绍漫画的基本知识，Photoshop CS5用于漫画绘制的专业工具和功能；接着着重介绍绘制卡通漫画的第一步，即绘制线稿；最后从头身比例、透视关系到线条的润色，都进行了详细的说明。

提高篇 这一部分开始运用Photoshop CS5进行实际的操作。选区工具、填色工具的使用，图层的管理都紧紧地围绕卡通漫画人物这一主题；而上色的流程、头发眼睛等细节的刻画、画面整体效果的烘托都传达得清楚明晰，并一一解答你在绘制过程中可能产生的疑问。

实践篇 最后一部分精选了4个实例，浪漫的花之旋律、青春灵动的可爱少女、可爱的精灵、忧郁的美少年都现身于书中，只要你亲自实践，掌握人物各个部分的填色、阴影、高光等表达技巧，同样可以制作出自己喜欢的卡通漫画人物。



超值光盘

随书的1张CD光盘内容非常丰富，具有极高的学习价值和使用价值。

◎ 完整收录的原始文件和最终文件

书中所有实例的原始文件和最终文件全部收录在光盘中，方便读者查找学习。原始文件为书中所有实例在制作时使用到的文件；最终文件为实例操作完成后的最终效果图。

◎ 高清晰多媒体视频语音教程

对应书中章节安排，收录了书中17个综合实例的教学录像。

◎ 其他

使用本书实例光盘前，请仔细阅读光盘中的“使用说明”。

本书的创作团队和读者服务

本书由创锐设计组织编写。如果读者在使用本书时遇到问题，可以通过电子邮件与我们取得联系，邮箱地址为：1149360507@qq.com，我们将通过邮件为读者解疑释惑。此外，读者也可加本书服务专用QQ：1149360507与我们联系。本书在编写的过程中力求精益求精，在实例的选择和功能的介绍上都进行过周密的考虑，所提供的技法也尽力做到优质和完善，但是因编者水平有限，难免有疏漏之处，还请广大读者批评指正。

编著者
2011年1月

多媒体光盘使用说明

打开多媒体光盘主界面

① 将本书的配套光盘放入光驱后会自动运行多媒体程序，并进入光盘的主界面，如图1所示。如果光盘没有自动运行，只需在“我的电脑”中双击光驱的盘符进入配套光盘，然后双击“start.exe”文件即可。

② 光盘主界面上方的导航菜单中包括“多媒体视频教学”、“素材和源文件”、“赠送资源”、“浏览光盘”和“使用说明”等项目（见图1）。读者单击“多媒体视频教学”按钮后，在打开的界面中可以找到书中所有的视频文件名：单击“浏览光盘”按钮，将浏览光盘中的其他内容。



图1 光盘主界面

目录浏览区和视频播放区

“目录浏览区”放置书中所有的视频教程目录，“视频播放区”是播放视频文件的窗口。在“目录浏览区”的左侧有以章序号顺序排列的按钮，单击按钮将在下方显示以节标题命名的该章所有视频文件链接，如图2所示。选择要学习的内容，对应的视频文件将在“视频播放区”中播放。

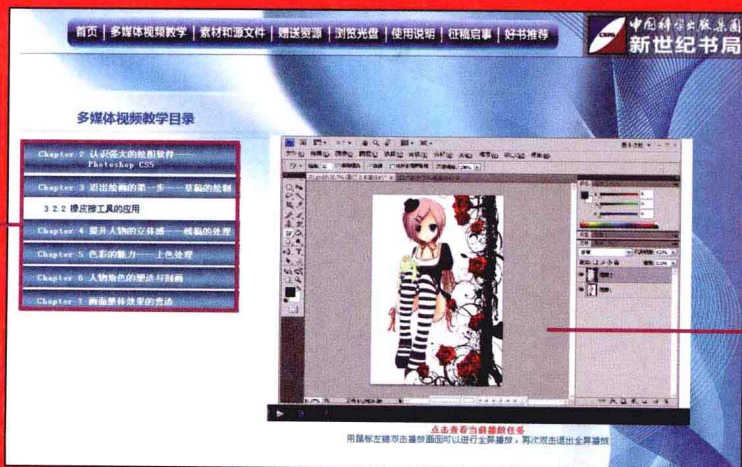


图2 显示视频信息

How to use the CD

为了便于读者观看视频，双击“视频播放区”可打开全屏播放界面，拖动其中的控制条滑块可以控制播放进度，再次双击可返回“目录浏览区”。

附赠资源说明

随书光盘中还特别赠送了75个笔刷文件和48组形状图案。其中的笔刷文件包含了多种风格的精美花纹、样式繁杂的图案、喷涂效果、文字效果等。形状图案文件包含了诸如蝴蝶、树叶、标志、生活物品、符号、画框等各种形状，如图3所示，使用起来非常方便。



图3 形状图案

笔刷文件的使用方法

单击画笔工具，打开画笔预设面板，选择其中的“载入画笔”命令，然后双击需要的笔刷文件，这时就会在画笔预览中看到刚才载入的各种画笔样式，如图4所示。

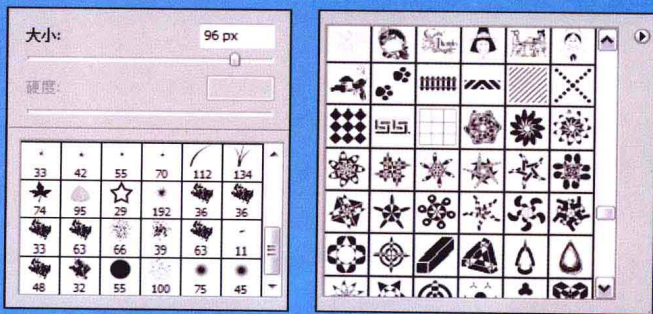


图4 载入画笔样式

形状图案文件的使用方法

单击自定形状工具，打开形状预设面板，选择其中的“载入形状”命令，然后双击需要的形状文件，这时就会在形状预览中看到刚才载入的各种形状。

读者可以利用笔刷文件轻松地给漫画人物添加背景，比如斑驳的墙面和漂亮的纹理，也可以利用笔刷文件添加各种可爱元素，比如各种配饰、文字、图案等。相比之下，形状图案文件绘制的花纹更为精细，适合根据画面需要直接参与人物形象的绘制，比如帽子、衣服等，甚至简单的造型也可以通过形状直接完成，如雪花、电话、剪刀之类。

【1】 Part 入门篇

Chapter 1 卡通漫画的基础知识

1.1 对卡通漫画的认识和了解	2
1.2 传统绘画与电脑绘图的异同	4
1.3 手绘板的介绍	6
1.3.1 认识手绘板	6
1.3.2 手绘板尺寸和型号的选择	7
1.3.3 压感笔的设置和使用方法	8
1.3.4 手绘板与绘图软件的结合	9



Chapter 2 认识强大的绘图软件——

Photoshop CS5 11

2.1 Photoshop CS5简介	12
2.1.1 了解工作界面	12
2.1.2 了解工具箱	14
2.1.3 了解常用面板	16
2.2 Photoshop CS5中常用的 绘图设置	17
2.2.1 Photoshop CS5的工作界面和 个性优化	17
2.2.2 创建和存储文件	24
2.2.3 颜色模式的选择	26
2.2.4 暂存盘和虚拟内存的优化设置	26



Photoshop CS5

卡通漫画人物绘制技法 (第2版)

Chapter 3

迈出绘画的第一步——草稿的绘制 29

3.1 了解卡通漫画人物的头身比例 30

3.1.1 头身比例 30

3.1.2 人体的透视变化 32

3.2 在Photoshop CS5中绘制人物的草稿 35

3.2.1 画笔工具的设置 35

3.2.2 橡皮擦工具的应用 43

3.2.3 绘制2头身的Q版人物 46



Chapter 4

提升人物的立体感——线稿的处理 50

4.1 传统草稿描线的绘制过程 51

4.1.1 传统草稿的扫描 51

4.1.2 线条的修正和优化 53

4.1.3 运用快速蒙版功能整理线稿 55

4.1.4 手绘描线的效果 58

4.2 在Photoshop CS5中直接描线 59

4.2.1 运用画笔工具描线 59

4.2.2 路径的描边和封闭 64

4.2.3 运用钢笔工具描线 67



【2】Part 提高篇

Chapter 5

色彩的魅力——上色处理

73

5.1 选择准确的上色区域 74

- 5.1.1 各种选区工具的使用 74
- 5.1.2 路径与选区之间的转换 82

5.2 颜色面板与填色工具 85

- 5.2.1 前景色和背景色的区别和转换 85
- 5.2.2 “拾色器”对话框中的颜色模式 86
- 5.2.3 填色工具的使用 87

5.3 图层的管理 92

- 5.3.1 图层的基本理解 92
- 5.3.2 图层的分类 93
- 5.3.3 图层面板 97
- 5.3.4 图层管理 101

5.4 人物的上色流程 108

- 5.4.1 新建图像文件 108
- 5.4.2 创建和分类图层 109
- 5.4.3 线条的修正和填色的细节处理 109
- 5.4.4 皮肤的上色 112
- 5.4.5 五官的刻画 115
- 5.4.6 头发的绘制 116
- 5.4.7 衣服与配饰的绘制 117
- 5.4.8 最后的细节处理 120



Chapter 6

人物角色的塑造与刻画

121

6.1 眉眼的塑造

122

- 6.1.1 刻画柔和的眼神 122
- 6.1.2 刻画水晶质感的眼睛 125

Photoshop CS5

卡通漫画人物绘制技法 (第2版)



6.2 头发的各种颜色和质感 130

6.2.1 运用颜色的层次感增加金发的亮度 130

6.2.2 运用曲线和滤镜命令增加头发的光影感 135

6.2.3 运用“色相/饱和度”命令调整头发的颜色 137

6.3 服装的质感表现 139

6.3.1 增加服装立体感的基本方法 139

6.3.2 运用图案和样式表现各种服装的面料和质感 150

Chapter 7

画面整体效果的营造

157

7.1 透明物的绘制 158

7.1.1 水晶球的绘制 158

7.1.2 冰雕的绘制 161

7.1.3 眼镜的绘制 164

7.1.4 白纱的绘制 167

7.2 光晕效果的绘制 169

7.3 闪光效果的绘制 170

7.4 配饰和道具的绘制 172

7.4.1 首饰的绘制 172

7.4.2 围巾的绘制 174

7.4.3 帽子的绘制 175

7.4.4 包袋的绘制 176

7.4.5 鞋子的绘制 178

7.4.6 刀剑的绘制 179

7.4.7 枪的绘制 181



7.5 滤镜效果的制作 183

7.5.1 滤镜的基础知识 183

7.5.2 滤镜的应用 183

7.6 文字的处理 191

7.6.1 文字工具的使用方法 191

7.6.2 常见的美术字 192

7.6.3 制作生锈特效文字 194

7.6.4 制作墙壁喷涂文字 202

7.7 背景合成 206

7.7.1 照片的透空处理 206

7.7.2 照片的艺术化处理 209

7.7.3 多张照片的合成 210

7.7.4 嵌入远景 211

7.7.5 与角色配合 214



【3】 Part 实践篇

Chapter 8

绘制草图注意要点

217



8.1 透视 218

8.1.1 透视的定义 218

8.1.2 常见的透视 218

8.2 人物的动作 220

8.2.1 常见的人物动作造型 220

8.2.2 仰视、俯视的动作造型 224

8.3 构图 230

8.3.1 什么是构图 230

8.3.2 构图的重要性 231

8.3.3 绘画构图 232

8.3.4 漫画构图 234

Photoshop CS5

卡通漫画人物绘制技法 (第2版)

Chapter 9

构图与配色带来的视觉变化——



实例 花之旋律

236

9.1 案例分析 237

9.2 案例制作步骤 239

9.2.1 绘制线稿 239

9.2.2 绘制基础色 241

9.2.3 绘制阴影 246

9.2.4 绘制花朵 255

9.2.5 添加高光 258

Chapter 10

颜色与线条的组合表现效果——



实例 可爱美少女

263

10.1 案例分析 264

10.2 案例制作步骤 266

10.2.1 绘制线稿 266

10.2.2 绘制基础色 268

10.2.3 绘制皮肤阴影 269

10.2.4 绘制眼睛阴影 271

10.2.5 绘制头发阴影 272

10.2.6 绘制衣服阴影 274

10.2.7 绘制高光 278

10.2.8 绘制背景 279

Chapter 11

同一主题不同造型的对比效果



实例 精灵

284

11.1 案例分析 285

11.2 案例制作步骤 287

11.2.1 绘制线稿 287

11.2.2 绘制基础色 289

11.2.3 绘制皮肤阴影 291

11.2.4 绘制头发阴影 292

11.2.5 绘制眼睛阴影 294

11.2.6 绘制衣服阴影 295

11.2.7 绘制Q版人物 297

11.2.8 绘制背景 298

Chapter 12

简洁线条和同色系过渡打造的自然感



实例 美少年

305

12.1 案例分析 306

12.2 案例制作步骤 308

12.2.1 绘制线稿 308

12.2.2 绘制基础色 309

12.2.3 绘制皮肤阴影 309

12.2.4 绘制眼睛阴影 310

12.2.5 绘制头发阴影 311

12.2.6 绘制衣服阴影 314

12.2.7 绘制猫 318

12.2.8 绘制书 319

12.2.9 绘制背景 321

[Chapter 1]

卡通漫画的基础知识

了解什么是卡通漫画、什么是传统绘画和电脑绘画是学习卡通漫画创作的基础。另外，要创作卡通漫画，首先必须认识绘画工具。本章将首先介绍什么是卡通漫画，传统绘画和电脑绘画之间的联系与区别，然后详细介绍手绘板的功能（如型号、尺寸、压感笔的设置）以及手绘板与绘图软件的结合应用等。



1.1 对卡通漫画的认识和了解

要学习卡通漫画，首先要了解什么叫卡通漫画，卡通漫画和其他绘画的联系与区别，卡通漫画的不同解释等。只有了解了这些，学习起来才能更加轻松。

1. 卡通漫画的定义

卡通是英语cartoon的汉语音译，卡通漫画是借鉴卡通手法、风格而编画的漫画。卡通漫画是一种视觉艺术，与其他绘画门类有一些共性，然而，它又不完全等同于其他门类的绘画。它与其他门类绘画的根本区别在于：卡通漫画对事物提出看法并加以评论，同时它还具有幽默的特性。讽刺和幽默构成了卡通漫画最基本的属性，也就是说，卡通漫画艺术就是讽刺和幽默的艺术。

在不同的社会背景、政治背景下，人们对卡通漫画的定义是不同的。比如，有人曾把卡通漫画比喻成是绘画、哲学和文学的集合体，既有绘画的特征，又具有哲学和文学的理念。正因为它涉及绘画、哲学和文学，却又不深入，是一门具有调侃意味的“边缘艺术”（这也道出了卡通漫画艺术的基本特征），所以才说卡通漫画有别于其他门类的绘画艺术。那么该如何准确地为现代卡通漫画下定义呢？纵观卡通漫画历史的发展轨迹，无论是政治题材的讽刺漫画，还是生活题材的幽默漫画，它们都具有引人开怀、发人深省、启人心智的功能，如日本动画大师宫崎骏的作品，每一个都反映社会、政治的负面现象，是发人深省的优秀作品；而类似《哆啦A梦》这类作品，是既能令人开怀大笑，又能启发人思考的作品。



《千与千寻》（作者：宫崎骏）



《哆啦A梦》

卡通漫画艺术和其他任何一门艺术一样，是通过人的思维活动来完成的。它通过夸张、变形等手段来表达事物的精神实质，向读者传递文学和哲学理念，使读者产生审美快感，形成审美情趣。卡通漫画又是视觉艺术，它囊括了所有绘画表现手法，通过对漫画作品的描绘起到对漫画主题的渲染和烘托，使漫画主题思想深化。因此可以这么说，卡通漫画艺术的审美价值主要表现在思维美学形态和视觉美学形态两个方面。两者之间不可分割、相互依存、相互联系，构成了漫画艺术美的基本形态。



思维美学形态《与魔王跳舞》

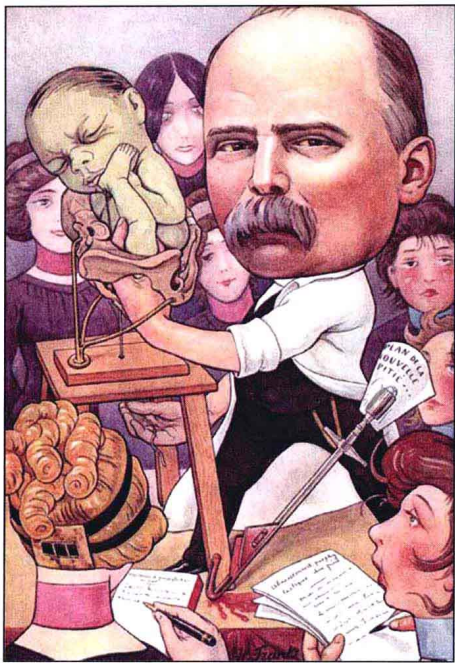


视觉美学形态《最后审判赞美诗》

2. 卡通漫画的分类

卡通漫画具有引人开怀、发人深省、启人心智三大特点，其审美价值又主要表现在思维美学形态和视觉美学形态两个方面，根据这些特点和表现形态，卡通漫画可以进行多种多样的分类。

(1) 从内容上分，包括讽刺漫画 (Caricature)、特指肖像漫画 (或称似颜漫画) 和幽默漫画。



讽刺漫画 (法国医疗讽刺漫画)



幽默漫画 (作者: 莫迪洛)

(2) 就形式而言，包含单幅漫画、多格漫画和连环漫画。



单幅漫画 (《To love ru》)



多格漫画 (《魔兽世界》)