

卡漫达人向上计划

基础画法、特效创作与印前输出大全



夜猫馆咖啡屋 编著



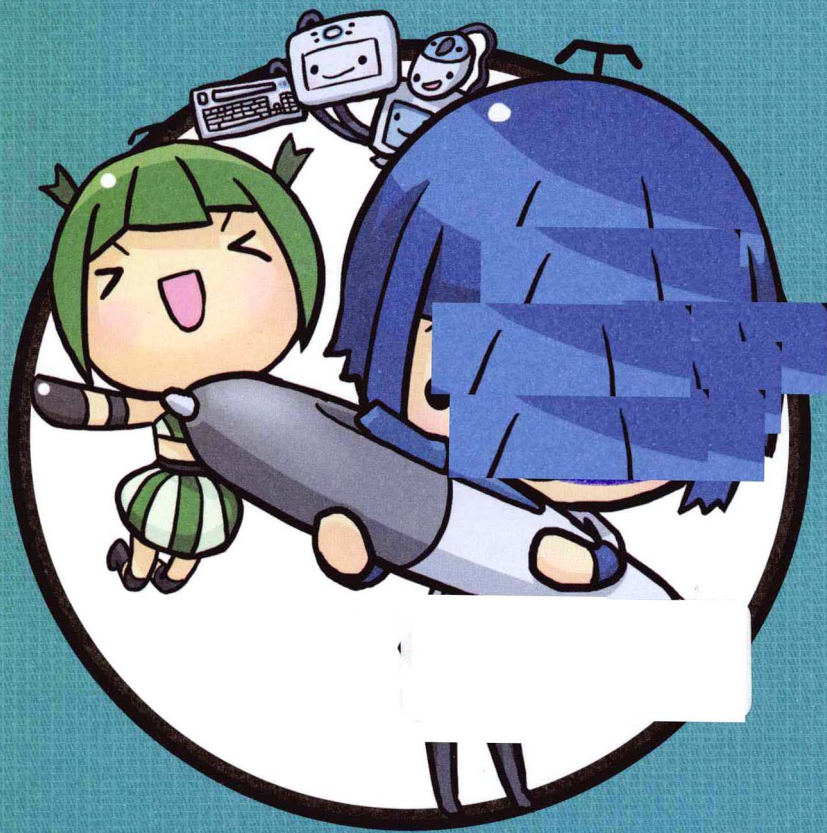
- 电脑绘画该从何开始?
- 在五花八门的绘图流程中, 难道没有可遵循的基础流程么?
- 作品绘制完成后该如何输出成最后的成品?
- 电脑编排时, 应该注意哪些印刷问题?



科学出版社

卡漫达人向上计划

基础画法、特效创作与印前输出大全



夜猫馆咖啡屋 编著



科学出版社

内 容 简 介

本书是引进自中国台湾GOTOP出版社畅销的“CG SMART”系列图书中的一本,收录了中国台湾当前最优秀的卡漫作者最具潮流特色和代表性的作品。本书忠实地记录了漫画名家的创作思路、绘制过程与心得技法,读者可以从中学习和体会到更多卡漫创作的方式与方法。书中力求将基础的美术理论、电脑的卡通漫画绘制技法与印前输出工艺相融合,通过细致讲解与详尽绘画步骤演示,为读者揭秘漫画名家是如何创作的。

本书分为9章。第1~3章介绍CG基础画法相关知识,内容包括绘画基础知识、绘画基础流程、色彩基础概念、图层基础概念,线稿制作等;第4~6章介绍特效制作,内容包括赛璐璐上色法、灰色画阴影法和渐变上色法;第7、8章介绍了如何使用Photoshop、Illustrator和CorelDRAW进行印刷尺寸和出血设定、颜色设定、印前文件检查与整理等工作,提供了简单易懂的印刷基础知识和电脑排版印前须注意的事项;最后一章特别收录了本书的角色设定数据、漫画和彩稿绘制过程以及应用在CG绘画中的方便的快捷键等内容。

本书不仅适合广大卡通漫画爱好者作为参考书使用,也可供卡通漫画设计领域的专业人士阅读,无论是刚刚入门的初学者,还是已经掌握了基础绘画技巧的人员,甚至是从事多年漫画绘制工作的资深工作者,都可以在本书中找到适合自己学习的内容。

图书在版编目(CIP)数据

基础画法、特效创作与印前输出大全/夜猫馆咖啡屋编著.

—北京:科学出版社,2010

(卡漫达人向上计划)

ISBN 978-7-03-029725-9

I. ①基… II. ①夜… III. ①图形软件—应用—漫画

—技法(美术) IV. ①J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第242084号

责任编辑:杨倩 张鑫 孙俊倩 / 责任校对:杨慧芳

责任印刷:新世纪书局 / 封面设计:周智博

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

北京市艺辉印刷有限公司印刷

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1月第一版

开本:16开

2011年1月第一次印刷

印张:14.75

印数:1—4 000

字数:359 000

定价:59.00元

(如有印装质量问题,我社负责调换)

前言

好的引导者可以帮助爱好画漫画的人少走很多弯路，按照正确的思路和方法进行创作，循序渐进掌握卡通漫画的绘制技法。为了让漫画创作者欣赏更多优秀的作品，领略卡漫名家们带来的创作思路和技法，我们从台湾GOTOP出版社引进了“CG SMART”系列图书。该系列图书能给漫画创作者带来新的思想上的火花，学到更宽广的创作方式，建立正确的创作概念和价值观。

“CG SMART Project”是夜猫馆咖啡屋所撰写的卡漫教学计划。“CG SMART”系列图书的编写理念就在于：“优秀的创作者并不一定是好的老师，但是优秀的创作者必然拥有自己一套创作思维与过程”。本书正是“CG SMART”系列图书中的一本，邀请台湾顶尖的插画创作者，从绘画基础知识开始讲解，然后介绍基础画法以及特效创作，最后介绍如何进行印前输出设置，展现CG绘画从绘画到输出的完整的工作流程，并结合传统卡漫绘制技法，创造出浅显易懂的图像式教学方法！

“向上”有进步、提升、前进之意，“计划”则是有秩序、有计划、有系统的一种方法，“向上计划”意即提供给读者有系统且可提升CG相关创作水平的方法。本书作者从五花八门的CG技法中，逐步整理出初学电脑卡漫创作者应该了解的绘制卡通漫画和印刷的相关基础知识，并且进行大胆的实验，书中还融入作者多年积累的使用计算机进行卡通漫画创作的经验与技巧。

在卡通漫画的绘制过程中所使用到的绘图软件包括Photoshop、Illustrator和CorelDRAW等，创作者可以根据所绘作品的特点来选择软件工具进行创作。本书前半部分以美工软件Photoshop为主，介绍绘制卡通漫画的过程，包括绘制线条、上色以及特效制作等；第7、8章介绍了如何使用Photoshop、Illustrator和CorelDRAW进行印刷尺寸和出血设定、颜色设定、印前文件检查与整理等工作，提供了简单易懂的印刷基础知识和计算机排版印前须注意的事项；最后一章特别收录了本书的角色设定数据、漫画和彩稿绘制过程，以及应用在CG绘画中的方便的快捷键等内容。

本书图文并茂、讲解生动、内容详尽，不仅适合广大卡通漫画爱好者作为参考书使用，也可供卡通漫画设计领域的专业人士阅读，无论是刚刚入门的初学者，还是已经掌握了基础绘画技巧的人员，甚至是从事多年漫画绘制工作的资深工作者，都可以在本书中找到适合自己学习的内容。



我们希望通过“CG SMART”系列图书，能够将中国台湾名家们的创作思路和技巧，完美地展示在读者面前，以推动美术创作文化交流。如果有任何疑问，可以与我们出版社联系，联系邮箱为bookservice@126.com。

编著者
2010年12月

人人可进入的数字乐园

Wacom台湾地区协理 董维



近年来，数字艺术的发展与个人博客的盛行激励了专业人士与非专业人士进入计算机绘图这个有趣的创作领域。将数位绘画板与绘图软件搭配使用，专业人士可以将传统手绘发挥得更尽善尽美；非专业人士也可以在数字科技的协助下，在数字空间中进行创作，为生活增添乐趣，甚至创造出第二专长，开拓出另一片天空。

与夜猫馆咖啡屋在两年多前开始合作，发现这群热情的年轻朋友不只是一个同人志团体，更是一个多才多艺的组织。除了绘画外，还将计算机绘画的乐趣与技巧通过展览、校园活动与出版品推广给更广大的群众，带领更多的人进入数字创作的乐园。

《卡漫达人向上计划》大概是我认识雪涡两年多后，夜猫成员所出版的第8本或第9本商业出版物吧。对一个同人志团体来说，真是生产力十足！《卡漫达人向上计划》是电绘入门的引导书，书中用极为轻松与亲切的方式说明电绘的概念与步骤，绝不会有教科书内乏味的教条。

很荣幸能为《卡漫达人向上计划》写序，也希望所有的读者能在此书与Wacom绘画板的搭配运用之下，在数字创作的世界得到更多的快乐。

什么是“计算机绘画”呢

铭显文化事业有限公司总编辑 陈德全

对一个像我这样年纪的人而言，“计算机绘画”无非就是学习绘图软件，把原本手绘的工作转移到计算机上来进行！所以从狭义的印象层面来看，学会“绘图软件”就等于学会“计算机绘画”，感觉上似乎就是这么一回事，至于这样的观念正不正确，就见仁见智了！

每个人学习“计算机绘画”的起点都不尽相同，目的自然也因人而异。不论您是刚要接触“计算机绘画”的新手，还是早谙个中乾坤的老手，何妨让自己的学习更全面化一些？就像《卡漫达人向上计划》想传达不同于时下教学素材的学习理念与思维一样，那么接下来就让我们随着书中丰富的图文，一步步地探索、学习关于快乐绘画的二三事吧。



计算机绘图世纪

FRONTIER开拓动漫情报志总编辑 吴建樟

随着时代的发展，计算机绘画已经跃升为图像创作的主流。回想起来，在我求学时期，在学校里学习美工设计的时候，当时的APPLE-2计算机的性能，还只能用来画一些简单的线条和图形，要取代一般绘画还很遥远。

frontier Magazine

在相隔二十几年之后，计算机性能的发展已经日新月异，价位也已经是一般家庭不难负担得起的，加上绘图软件的功能日益多样化，虽然每个人的计算机还是有性能上的差异，但是大致上可以说已经到了没有什么图像表现是计算机做不出来的时代了。

然而不管绘图工具如何的变迁，一些很本质的事物仍然是恒久不变的。计算机绘画所需的硬件性能已经如此大众化，而运用计算机绘图程序的技巧技术也不再仅由少数人掌握，现在真正决定图像优劣的分水岭，依旧还是在于作者本身的SENSE——那些在技巧技术之外的无法加以格式化、量化的观念素养。

教你如何运用绘图程序的书很多，而用浅显易懂的方式引导你培养计算机绘画所必须有的观念素养的书就比较少见。《卡漫达人向上计划》就是这样的书，在技巧之外，由浅入深地告诉你一些作画上所需要的观念与素养，特别对于不是就读美术相关专业、自学起家的计算机画手来说，这本书将以轻松的解说补足你可能在自学过程中被遗漏的许多重要的观念和基础。

在此把这本《卡漫达人向上计划》推荐给各位。

吴建樟

向上感动经验

明志科技大学 视觉传达设计系 助理教授 朱贤哲

阿饼是我生平第一次当导师的学生，有自己的主见，有疑必问。没来上课时，碰到我像没事的表情，告诉我最近干了哪些事，如和朋友到其他学校演讲讨论计算机绘画等。他有点活在自己的世界，又对外在充满好奇与进取。阿饼这样积极向上的性格，让他参与负责美术的毕业专题“PAPER PARK”获得了2007年新一代设计展银牌的殊荣。

阿饼要和朋友出书了！很替他们高兴，这本《卡漫达人向上计划》如同他在学校一直喜爱的风格，充满童趣的美术特色，以及亲切的启发方式，带领着我们进入计算机绘画的世界，让读者容易了解计算机软件对于绘画的便捷性，使科技成为我们享受绘画的工具，而非疑惑与阻碍。如同这本书告诉读者“绘画是种情感投入的行为”，“保留些许的人性手感”让人的绘画本能与计算机软硬件结合，找到创作更多的可能性。

最后，希望读者们都能重新找回幼时涂鸦时忘怀于外在世界、尽情抒发本性的感动经验。

朱贤哲

一路向上的伙伴

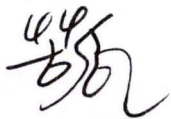
广告设计专业 教师 王龙盈

认识家盛（大溪地瓜饼Kuki），缘自他初到振声广告设计专业，在新生训练的空当，带着初识的同学顶廷（LDT）找我（时任导师）询问并解决一些在校园生活上碰到的小问题。当时的表情未见身处陌生环境的腼腆不安，反倒是一副纯真自然又热诚的笑脸侃侃而谈，我心想——好一个乐于助人的“初生之犊”！而这个第一印象俨然成为他日后的最佳写照。

家盛和顶廷皆酷爱绘画，哥俩既专于写实，也都擅于随性漫画、涂鸦，态度上有时很认真，有时却又调皮不羁、天马行空，最妙的是彼此在绘画与设计领域的才情不相上下，在校期间两人即互为良性竞争对手。他们很认真地学习，也很乐意和朋友一起分享经验和心得；至于课余也不负师长期许，勇于自我挑战，屡次参加校外竞技比赛，获奖相当可观。如此“一路向上”的伙伴情谊，诚属可贵。

家盛总是清楚知道自己要做什么，我也相对多给他一些“纵容”以便伸展壮志。之后如愿考上大学，也多方结识志同道合的伙伴，不断学习精进、切磋、PK……最令人感佩的是终究实践他所秉持的“分享自己的CG经验给同好”的念头。如今机缘成熟，能与昔日的竞技伙伴在毕业多年后一同努力、分工合作，复承蒙多位前辈同好的协助、支持，得以负责编制本书《卡漫达人向上计划》分享读者，特别令人为之雀跃。

在这本《卡漫达人向上计划》中可以窥见作者们将自己走过的路径和摸索的历程，逐一化为浅显易懂的图示和旁白的用心。至于核心内容的取向可以不局限于特定软件、工具，其通用性更加宽广。这本书想必可作为CG电绘同好们无师自通的“秘笈”，也堪称为一本循循善诱的“教科书”，能为之写序，实深感欣慰与荣幸！



关于卡漫达人向上计划

本书作者 大溪地瓜饼

向上计划出书了！与雪涡共同制作的这本《卡漫达人向上计划》主要讲解计算机绘画相关的概念与技巧，以及印前制作的相关知识和操作。秉持着夜猫馆咖啡屋所提倡的浅显易懂和容易吸收两大原则，我们将自身所学的绘画观念和技巧集结成册，尝试建立一套可遵循的典范，希望这份财富能传递给更多人。

有深厚美术根基的人在学习计算机绘画的时候固然比一般人更容易上手，但并不是每个喜爱绘画的人都有机会就读美术相关专业，因此很多人会有如瞎子摸象一般，浪费许多时间去摸索传统美术里才能体会到的观念与技法。本书的“CG入门小教室”一章利用类似四格漫画的图解方式阐述作画前必须了解的概念，尤其是如何掌握绘画中的立体感和景深效果，并且提供各种不同的自我训练方法，希望能够帮助更多人踏出绘画创作的第一步。

除了传统绘画的概念以外，在“CG基础知识”篇中，我们深入浅出地呈现用计算机绘画的时候必须了解的基本知识，例如“什么是CG？”“什么是图层？”“什么是点阵？”“什么是矢量？”“画线稿有几种方法？”“上色又有几种方法？”这类使用计算机时必须了解的知识，帮助读者建立全面性的绘画知识与概念。

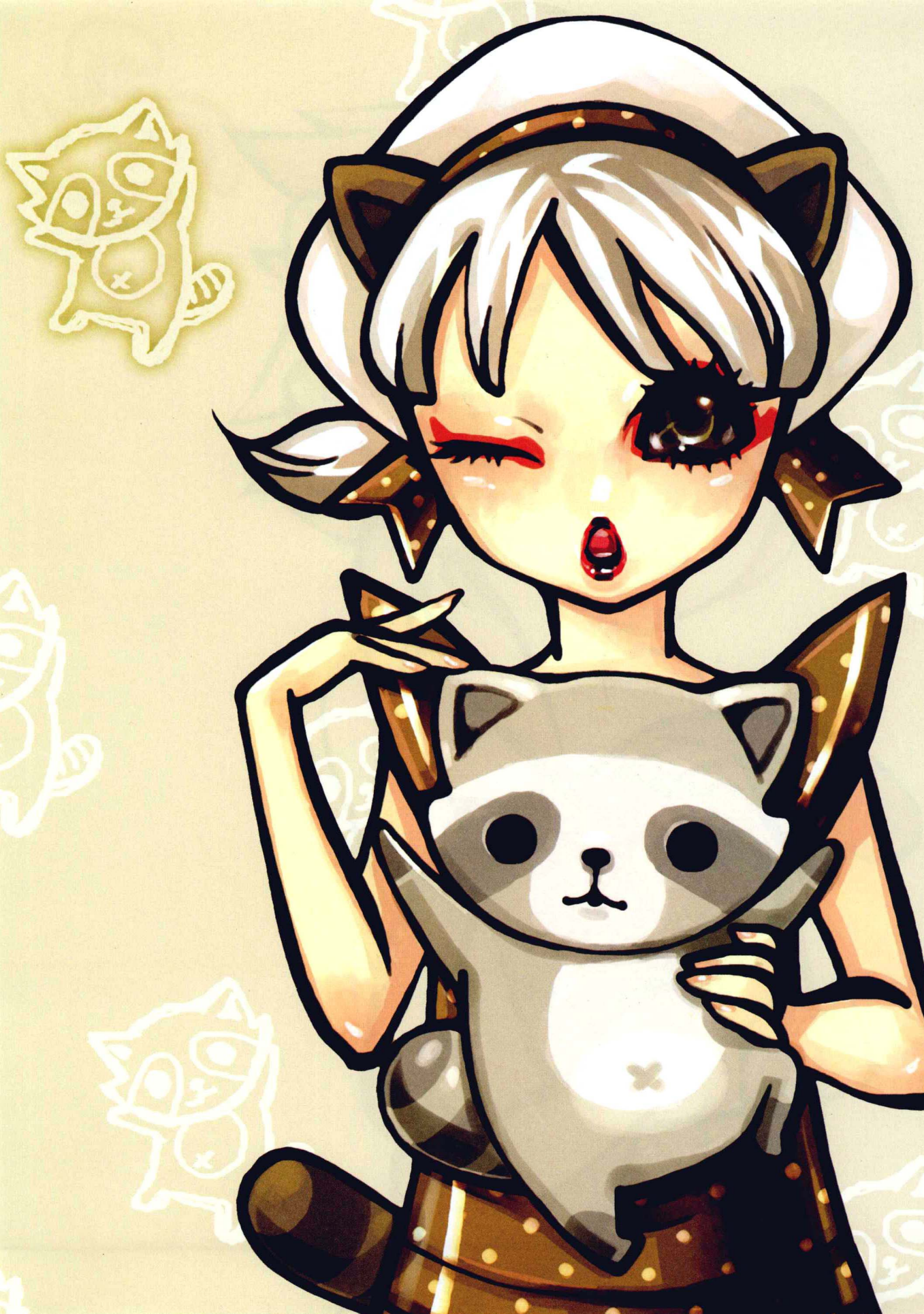
很荣幸邀请到董维大哥、陈德全总编辑、吴建樟总编辑，以及在求学时期对我个人影响非常深远的王龙盈老师和朱贤哲老师为本书撰写序文，让本书蓬荜生辉。

愿本书能帮助更多拥有梦想的人，找到实践梦想的方式！

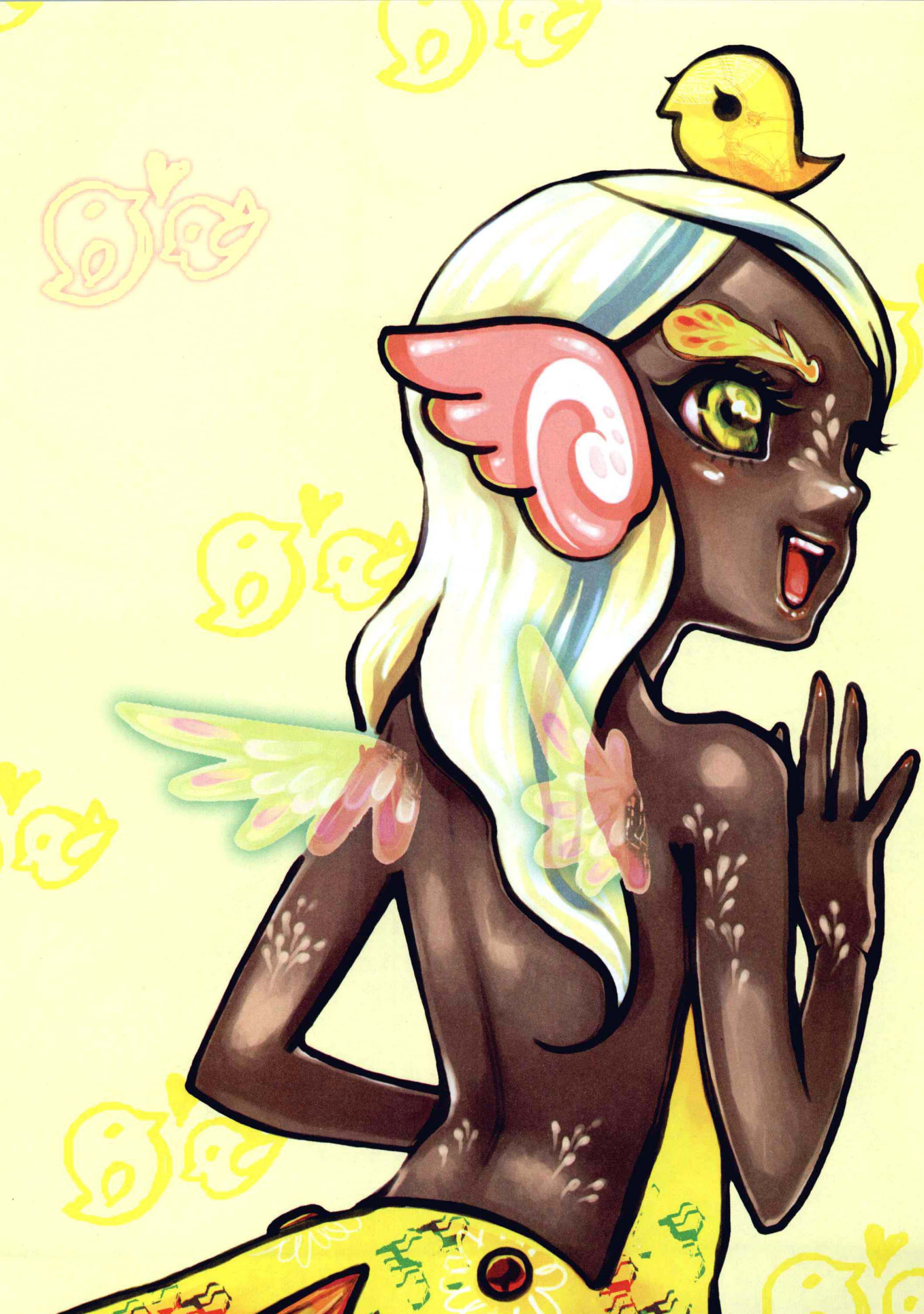




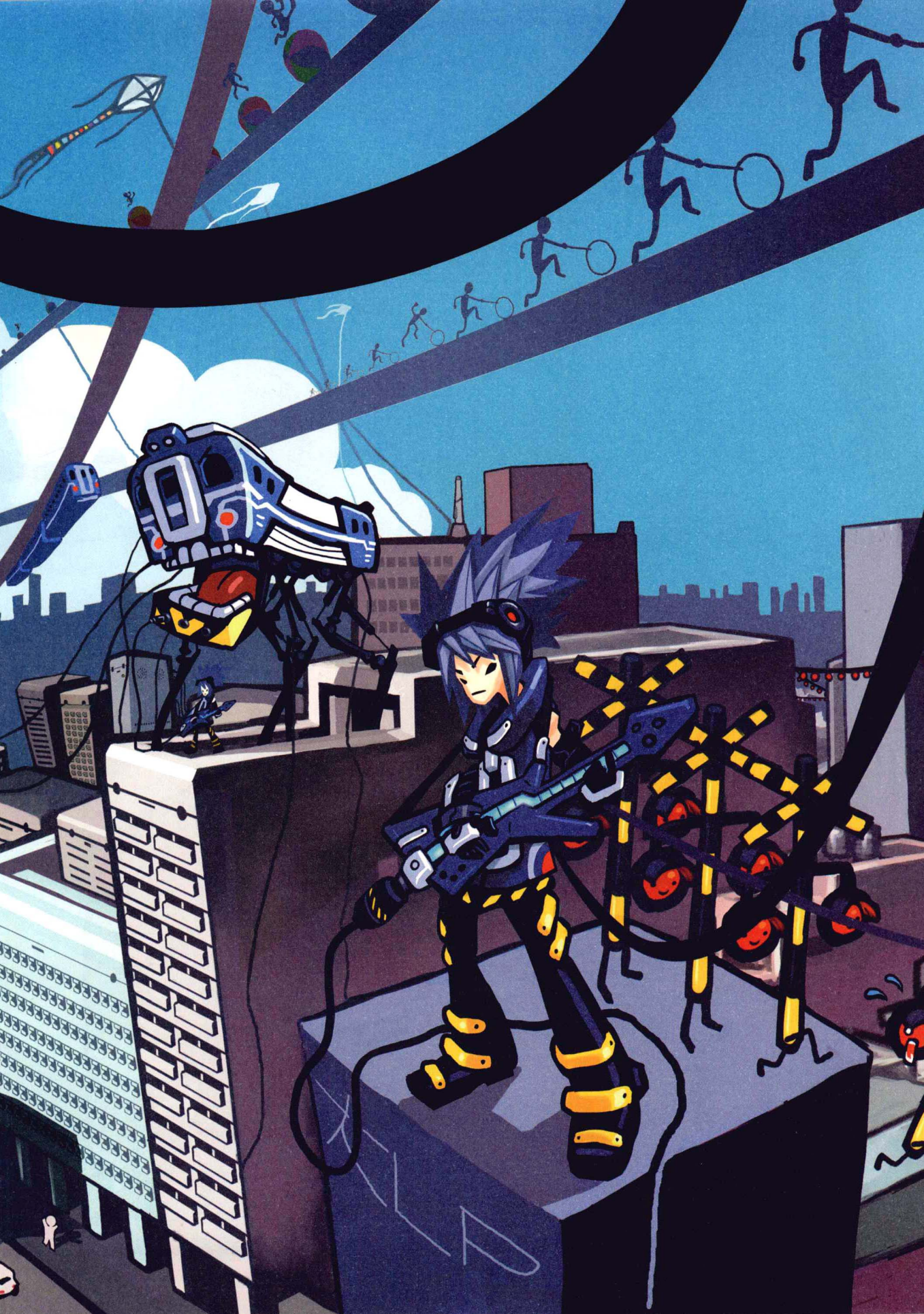
















Purin ちん
+
大溪地瓜餅kuki

