



专业的视角：由国内资深的动漫创作及培训团队共同精心打造
新颖的体例：以快速入门和提高的最佳设计流程为主线展开讲解
精湛的技术：操作步骤讲解细致，帮助提升动漫创意理念与技能



Photoshop

动漫创作技法



赠送本书多媒体教学演示
素材及源文件



◎ 达分奇工作室 编著

清华大学出版社

动漫
林
场

Photoshop 动漫创作技法

◎ 达分奇工作室 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书从 Photoshop 动漫创作的实际应用出发,本着易学易用的原则,从零起点开始学习动漫创作,并通过大量的实战应用实例全面、系统地介绍了动漫创作的基本步骤与应用技巧。

全书共分为 11 章,从基础知识入手,引导读者逐步学习 Photoshop 的基本操作、绘制人物的五官与表情、人物结构比例、色彩与构图、网点在漫画中的应用、女子发型与服饰的绘制、男子发型与服饰的绘制、绘制卡通美少女、绘制人物插画、绘制游戏人物、绘制漫画场景以及绘制游戏场景等。在讲述过程中,一步一步地引导读者学习创作动漫作品的基本技能,特别是对十多个典型动漫作品的学习,可以使读者快速掌握 Photoshop 强大的绘图功能。

本书内容翔实,实例丰富,图文并茂,可作为读者学习动漫创作、图形绘制的参考书,也可作为无基础又想快速掌握 Photoshop 动漫创作的读者自学使用,还可作为动漫培训班、职业院校以及大中专院校动漫和艺术类专业的教学参考用书。

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

Photoshop 动漫创作技法/达分奇工作室编著. —北京:清华大学出版社,2011.1
(动漫梦工场)

ISBN 978-7-302-21620-9

I. ①P… II. ①达… III. ①图形软件, Photoshop IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 230418 号

责任编辑:朱英彪 张丽萍

封面设计:张 岩

版式设计:王世情

责任校对:王 云

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

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:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:20 插 页:1 字 数:459 千字

(附 DVD 光盘 1 张)

版 次:2011 年 1 月第 1 版

印 次:2011 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

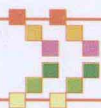
定 价:49.80 元

产品编号:031181-01

前言

动漫梦工场

Photoshop
动漫创作技法



“动漫”简介

“动漫”一词来源于国内一些从事卡通漫画的设计人士。随着近年来计算机图形图像技术的发展,从事卡通漫画的设计人士开始在计算机上制作比单个卡通漫画图片更有动感的连续播放的漫画图像,并称之为“动漫”图像,即“连动的系列漫画”。

Photoshop简介

Photoshop CS3是Adobe公司于2007年推出的图形处理软件,它与以前的版本相比具有更强大、更完善的功能,如全新的界面布局、新增的快捷工具、Adobe Bridge的改进、可以打开和输入视频格式等。Photoshop CS3具有易学易用的优点,强大的功能和简易的操作使其赢得了众多图像编辑和美术工作者的青睐。本书基于Photoshop CS3版本进行介绍,便于更多的读者能够学习使用本书,具体内容实现方法同样适用于CS3以上版本。

本书内容特色

本书是专门为热爱动漫创作的朋友们精心打造的,从Photoshop动漫创作的实际应用角度出发,本着易学易用的特点,从零起点开始学习动漫创作,通过对大量实战应用实例的学习,读者可以直观地学习到在电脑上进行动漫创作的方法及实现各种绚丽效果的技法。

★专业视角

本书由国内资深的动漫创作专家和从事Photoshop动漫创作的高级培训教师精心编著,目的是为了培养读者优秀的专业动漫创作能力。

★讲解主线

以入门级动漫创作者快速入门的最佳流程为讲解主线,首先引导读者练习进行动漫创作必须具备的一些技能,如绘制人物的五官与表情、人物结构比例、色彩与构图等;然后再让读者进行综合性的动漫创作练习,如绘制卡通美少女、绘制人物插画、绘制游戏人物等,这种由浅入深的讲解方式更利于读者学习动漫创作。

★知识主线

本书内容包括Photoshop的基本操作、绘制人物的五官与表情、人物结构比例、色彩与构图、网点在漫画中的应用、女子发型与服饰的绘制、男子发型与服饰的绘制、绘制卡通美少



女、绘制人物插画、绘制游戏人物、绘制漫画场景以及绘制游戏场景等实例。在讲述过程中，一步一步地引导读者学习创作动漫作品的基本技能，特别是本书挑选的十多个典型动漫作品，涵盖了动漫创作的各个方面，通过对这些作品的学习，读者能够快速掌握运用Photoshop进行动漫创作的各种技巧。

★ 直观易懂

在讲解动漫实例时基本做到了每个步骤对应一张图片，以方便读者能够轻松完成各种难易程度的操作，提高读者的实际操作能力。

★ 提升技能

在每个实例讲解结束后特意安排了“举一反三”部分，由读者独立完成该部分的实例制作，以提升软件操作技能，拓展动漫创作理念。



适用读者群

1. 准备学习或者正在学习Photoshop动漫创作的初学者，书中大量的操作技巧可以快速加深其运用软件的熟练程度。
2. 对Photoshop动漫创作有一定的了解，但缺少实际应用的读者，可以通过练习本书提供的动漫设计实例快速提高其实际应用水平。
3. 在校学生、希望今后能够从事动漫设计工作的读者。
4. 动漫游戏制作行业的读者。



配套光盘

为了方便读者边学边练，本书还配有一张素材光盘，收录了书中所有实例图片的线稿，以及创作所需的素材图片，以方便读者练习中随时调用。另外，还录制了部分实例进行视频教学。合理利用本书的光盘，能有效缩减读者学习时所用的时间。



本书编辑团队

本书由达分奇工作室编著，参与本书编写的人员有邱雅莉、王政、李勇、牟正春、鲁海燕、杨仁毅、邓春华、唐蓉、蒋平、王金全、朱世波、刘亚利、胡小春、陈冬、许志兵、余家春、成斌、李晓辉、陈茂生、尹新梅、刘传梁、马秋云、彭中林、毕涛、戴礼荣、康昱、李波、刘晓忠、何峰、冉红梅、黄小燕等。在此，向所有参与本书编写的人员表示衷心的感谢。更要感谢购买这本书的读者，因为您的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多、更优秀的电脑图书。

编 者

目录

Contents



第1章 软件基础知识

1.1 电脑绘画硬件要求.....	2
1.1.1 Windows用户.....	2
1.1.2 Vista用户.....	2
1.2 Photoshop绘图基础.....	2
1.2.1 前景色与背景色.....	2
1.2.2 图层的基本操作.....	3
1.2.3 图层的高级应用.....	8
1.2.4 Photoshop工具简介.....	10
1.2.5 笔刷功能介绍.....	12
1.3 快捷键介绍.....	14



第2章 绘制人物的五官与表情

2.1 脸的画法.....	16
2.1.1 人物的脸型.....	16
2.1.2 漫画中的常见脸型.....	16
2.2 眼睛的画法.....	18
2.2.1 侧面眼睛的对比.....	19
2.2.2 眼睛的简单绘制法.....	19
2.2.3 各种眼睛的形状.....	19
2.2.4 眼睛的表情.....	20
2.3 鼻子的画法.....	21
2.3.1 鼻子的不同造型.....	21
2.3.2 鼻子的角度.....	22
2.4 嘴巴的画法.....	22

2.4.1 嘴巴的类型.....	23
2.4.2 嘴巴的表情.....	24
2.5 耳朵的画法.....	26
2.5.1 耳朵的不同角度.....	26
2.5.2 耳朵卡通造型.....	26
2.6 人物的表情.....	27



第3章 人物结构比例

3.1 人体的标准比例.....	30
3.1.1 少儿时期.....	30
3.1.2 少年时期.....	31
3.1.3 成年时期.....	31
3.2 人体透视.....	32
3.2.1 正前方.....	32
3.2.2 俯视.....	33
3.2.3 仰视.....	33
3.3 手脚的比例.....	34
3.3.1 手的比例.....	34
3.3.2 脚的结构.....	34
3.3.3 男女躯体比例.....	35
3.4 手、腿、脚、手臂的画法.....	35
3.4.1 手的画法.....	36
3.4.2 腿、脚的画法.....	37
3.4.3 手臂的画法.....	39
3.5 女性和男性画法上的区别.....	40



第4章 色彩与构图

4.1 色彩	42
4.1.1 色彩的概念	42
4.1.2 色彩的分类与要素	42
4.2 什么是构图	45
4.2.1 漫画构图	45
4.2.2 绘画构图方法	46



第5章 网点在漫画中的应用

5.1 网点类型	50
5.1.1 灰色网点	50
5.1.2 花色网点	51
5.2 网点应用实例	52



第6章 女子发型与服饰的绘制

6.1 发型	64
6.2 古代发饰	67
6.3 现代服饰	68
6.4 中国古代女子服饰	72
6.5 外国服饰	76
6.6 绘制古代美女	77
6.6.1 效果展示	77
6.6.2 技术点睛	78
6.6.3 步骤详解	78
6.7 绘制现代美女	96
6.7.1 效果展示	96
6.7.2 技术点睛	97
6.7.3 步骤详解	97
• 举一反三 梦幻美女	104



第7章 男子发型与服饰的绘制

7.1 男子发型	106
7.1.1 现代发型	106
7.1.2 古代发型	108
7.2 男子服饰	109
7.3 绘画中的注意事项	110
7.4 绘制现代年轻男子	112
7.4.1 效果展示	112
7.4.2 技术点睛	113
7.4.3 步骤详解	113
7.5 绘制古代年轻男子	128
7.5.1 效果展示	128
7.5.2 技术点睛	129
7.5.3 关键步骤	129
• 举一反三 剑客	137



第8章 绘制卡通美少女

8.1 认识卡通	140
8.2 认识Q版	141
8.3 Q版美少女人体比例	142
8.4 绘制卡通人物的注意事项	143
8.5 绘制卡通美少女	145
8.5.1 效果展示	145
8.5.2 技术点睛	146
8.5.3 步骤详解	146
8.6 绘制Q版卡通	155
8.6.1 效果展示	155
8.6.2 技术点睛	156
8.6.3 步骤详解	156
• 举一反三 写实美少女	162



第9章 绘制人物插画

9.1 认识插画.....	164
9.2 绘制插画的注意事项.....	166
9.3 绘制水彩图.....	168
9.3.1 效果展示.....	168
9.3.2 技术点睛.....	169
9.3.3 步骤详解.....	169
9.4 绘制韩式漫画.....	180
9.4.1 效果展示.....	180
9.4.2 技术点睛.....	181
9.4.3 步骤详解.....	181
• 举一反三 绘制古装女孩.....	191

第10章 绘制游戏人物

10.1 绘制游戏人物的注意事项.....	194
10.2 绘制卡通游戏人物.....	196
10.2.1 效果展示.....	196
10.2.2 技术点睛.....	197
10.2.3 步骤详解.....	197
10.3 绘制写实游戏人物.....	209
10.3.1 效果展示.....	209
10.3.2 技术点睛.....	210
10.3.3 步骤详解.....	210
• 举一反三 绘制游戏人物.....	218

第11章 绘制漫画场景

11.1 绘制场景的流程.....	220
-------------------	-----

11.2 绘制现代城市.....	222
11.2.1 效果展示.....	222
11.2.2 技术点睛.....	223
11.2.3 步骤详解.....	223
11.3 绘制热带风光.....	254
11.3.1 效果展示.....	254
11.3.2 技术点睛.....	255
11.3.3 步骤详解.....	255
11.4 绘制神秘沙漠.....	264
11.4.1 效果展示.....	264
11.4.2 技术点睛.....	265
11.4.3 步骤详解.....	265
• 举一反三 动漫场景.....	271

第12章 绘制游戏场景

12.1 游戏场景概述.....	274
12.2 绘制场景前的准备工作.....	274
12.3 绘制梦幻游戏场景.....	277
12.3.1 效果展示.....	277
12.3.2 技术点睛.....	278
12.3.3 步骤详解.....	278
12.4 绘制三维贴图场景.....	286
12.4.1 效果展示.....	286
12.4.2 技术点睛.....	287
12.4.3 步骤详解.....	287
• 举一反三 游戏场景.....	310



第1章

The 1st Chapter



软件基础知识

在学习插画的绘制之前，首先要掌握一些软件的基本绘图功能，包括绘画的上色操作、图层的基本操作以及Photoshop工具的使用，重点应掌握画笔工具的使用，它可以帮助我们更快、更好地对整个画面进行绘制，从而得到更加形象、具体的画面效果。学习好本章的基础知识，能为以后的插画绘制打下坚实的基础。



● 叠加效果



● 图层不透明度



● 图层混合模式



1.1 电脑绘画硬件要求

使用电脑绘画的用户对电脑的硬件配置与办公用户的要求有所不同，电脑绘画需要配置大一些的内存空间和硬盘存储空间。

1.1.1 Windows用户

使用电脑绘画的Windows用户对电脑的硬件配置要求如下：

- Intel®Pentium®4或Intel Celeron®（或兼容的）1.3GHz处理器（双核处理器和支持超线程技术的处理器）。
- 256MB内存（建议使用512MB）。
- 80GB可用硬盘空间。
- 带16位彩色视频卡的彩色显示器。
- 1024×768显示器分辨率（96dpi或更低）。
- 兼容Microsoft DirectX 9的显卡驱动程序。
- DVD-ROM驱动器。

1.1.2 Vista用户

使用电脑绘画的Vista用户对电脑的硬件配置要求如下：

- Mac OS 9或MacOs X。
- 512MB内存（建议使用1GB）。
- 80GB可用硬盘空间。
- 带16位彩色视频卡的彩色显示器。
- 1024×768显示器分辨率（96dpi或更低）。
- 兼容Microsoft DirectX 9的显卡驱动程序。
- DVD-ROM驱动器。

1.2 Photoshop绘图基础

在绘图之前必须了解和熟练掌握Photoshop的一些基础知识和基本技能，这样可大大提高绘图效率。

1.2.1 前景色与背景色

在Photoshop中进行绘图，常常是先将需要的颜色设置为前景色和背景色，再运用到所绘制的图像中。为了便于快速、高效地设置前景色和背景色，在工具箱中提供了用于颜



色设置的前景色和背景色按钮，如图1-1所示。

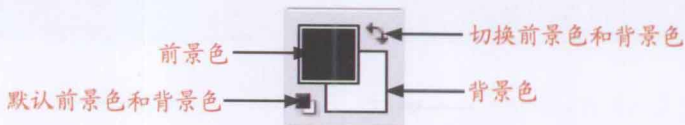


图1-1 设置前景色和背景色按钮

单击“前景色/背景色”按钮，可打开“拾色器”对话框，如图1-2所示，用户可以使用此对话框设置需要的颜色作为前景色/背景色。单击按钮，可以使前景色和背景色相互转换；单击按钮，能将前景色和背景色恢复为默认的黑色和白色。

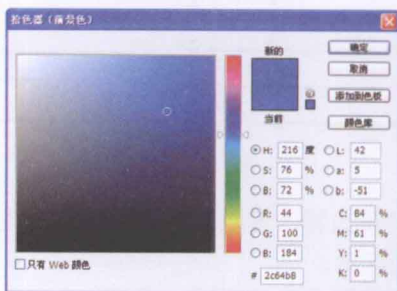


图1-2 “拾色器”对话框

1.2.2 图层的基本操作

图层是Photoshop绘图和图像处理中的“灵魂”，图层好比绘制一幅美丽的画，首先在画纸上绘制出图画的整体背景；然后在背景画纸上添加一张完全透明的纸用来绘制花草；绘制完成后，再在上面添加一张完全透明的纸绘制另外的图形；依此类推，直到完成整个图画，如图1-3所示。在这个绘图过程中每添加一张透明图纸就是一个图层，如图1-4所示。



图1-3 绘制美丽的画



图1-4 透明纸叠加原理

图层面板主要用于存放当前图像的图层，可以对其进行修改和设置，图层面板如图1-5所示。除背景图层外，其他图层相当于透明纸。绘图时，可以把图像的不同部分绘制在不同的图层上，这样便于修改和编辑处理，同时也可以将多个图层混合在一起，得到



意想不到的画面效果。

提示 按F7键可以打开或关闭图层面板，图层面板的构造如图1-5所示。

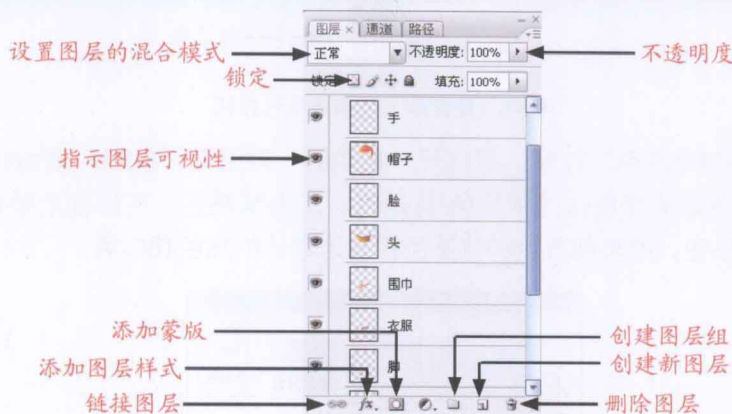


图1-5 图层面板

图层的基本操作包括创建新图层、删除图层、更改图层名称、隐藏和显示图层、调整图层不透明度以及调整图层顺序等。

1. 创建新图层

创建新图层的方法有多种，一般可以通过“图层面板”和“图层”菜单命令来创建，新创建的图层将位于图层面板中所选图层的上方。创建新图层的方法有以下几种：

- 单击图层面板底部的“创建新图层”按钮，即可在当前层的上方新建一个“图层1”，该图层内容为空，如图1-6所示。
- 选择“图层→新建→图层”命令，即可新建一个图层。
- 单击图层面板右上角的小三角形，打开如图1-7所示的命令菜单，选择“新建图层”命令，也可新建一个图层。

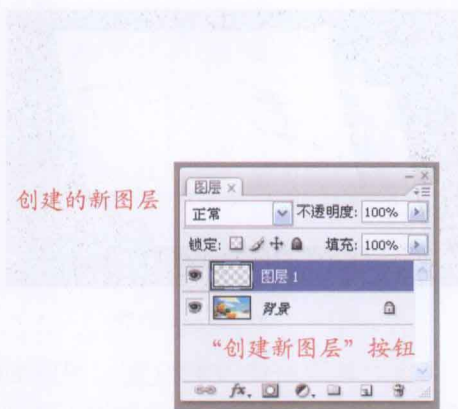


图1-6 创建新图层

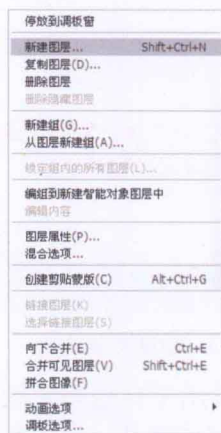


图1-7 图层面板菜单



提示 按Shift+Ctrl+N键也可新建图层。

2. 删除图层

在实际绘图中，常常要将不需要的图层删除，图层被删除后，图层中的内容也随着图层的删除而消失，所以删除图层前一定要慎重。一般情况下，选择删除图层操作时，系统都会打开警告对话框，询问是否选择删除操作。删除图层有以下几种方法：

- 选中要删除的图层，然后单击图层面板上的“删除图层”按钮，此时将打开如图1-8所示的警告对话框，如果确认删除图层操作，单击“是”按钮即可删除图层。

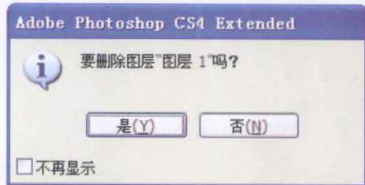


图1-8 警告对话框

- 选中要删除的图层，按住鼠标左键不放，将该图层拖到图层面板上的“删除图层”按钮上，也可以删除图层，但不会出现警告对话框。
- 选中要删除的图层，单击图层面板右上角的小三角形，在打开的菜单中选择“删除图层”命令，同样也会打开警告对话框。
- 选中要删除的图层，再选择“图层→删除→图层”命令，也可以删除图层。
- 选中要删除的图层并单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“删除图层”命令，也可以删除图层。

3. 更改图层名称

在Photoshop中，当绘制复杂的图形时，图层建立较多，不利于对图层的操作编辑，可以通过更改图层名称的方法来区别，这样可方便处理图层。更改图层的名称有以下两种方法：

- 新建图层时，在“新建图层”对话框的“名称”文本框中输入名称，如图1-9所示。
- 双击图层面板中图层的名称处，此时图层名称变为可改写状态，如图1-10所示。

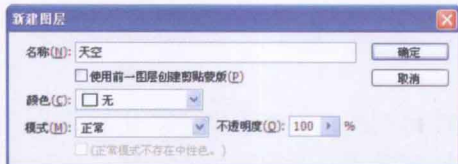


图1-9 “新建图层”对话框



图1-10 在图层面板上更改名称



4. 隐藏和显示图层

较为复杂的图像处理都含有多个图层，为了便于操作可以将其中不需要显示的图层进行隐藏，在图层面板中单击“图层1”左侧的指示图层可视性图标，即可隐藏此图层。此时，该图层中的图像将不会显示在图像窗口中。隐藏前和隐藏后的图层面板与图片效果分别如图1-11和图1-12所示。再次单击指示图层可视性图标，则会重新显示该图层。



图1-11 隐藏前的图层面板与图片效果



图1-12 隐藏后的图层面板与图片效果

5. 调整图层不透明度

有时艺术设计者为了设计作品的美观性，会改变某些图层的“不透明度”，丰富作品的视觉效果。改变图层不透明度的方法很简单，只需在图层面板上改变其不透明度值即可。不透明度的调整范围为1%~100%，参数值越小图层越透明；反之，越大越不透明，参数值为100时图层为完全不透明。如图1-13所示为图层不透明度不同时的图像效果。



(a) 图层不透明度为100%



(b) 图层不透明度为44%

图1-13 调整图层不透明度对比效果

6. 调整图层顺序

在图层面板中，所有图层都是按一定顺序排列的，在图层顺序变化的同时，图像效果也将发生相应的变化。因此，可以通过调整图层顺序来改变图像的位置，从而实现不同的图像效果。



调整图层顺序的具体操作步骤如下：

01 打开一张psd格式的素材文件，如图1-14所示。

02 在图层面板中选中要调整顺序的图层，如图层8，然后按住鼠标左键不放，上下拖动到需要调整到的图层上，如图层1，此时出现一条粗线，如图1-15所示。

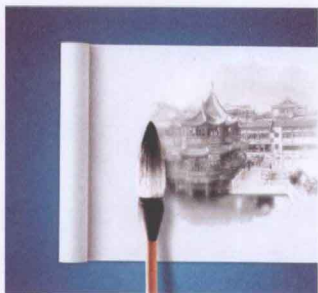


图1-14 原图片



图1-15 拖移图层位置

03 将图层放置到需要的图层后释放鼠标，效果如图1-16所示，此时图层顺序如图1-17所示。

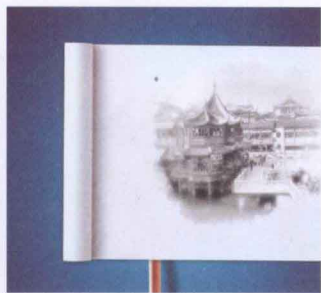


图1-16 调整后的图片效果



图1-17 调整后的图层顺序

7. 锁定透明图层

当在新建的图层上绘制了基本色，需要再次在基本色上绘制时，可以将图层进行锁定，这样可以保证再次绘画的颜色只在基本色的范围内出现，不会涂出边界，大大方便了操作，如图1-18所示。



(a) 锁定前的涂抹效果



(b) 锁定后的涂抹效果

图1-18 锁定透明图层的前后效果



1.2.3 图层的高级应用

下面讲解图层的高级应用，如为图层添加图层混合模式或图层样式，可使图像得到特殊的效果。

1. 图层的混合模式

图层混合模式确定了其像素如何与图像中的下层像素进行混合，使用混合模式可以创建各种特殊的效果。

默认情况下，图层面板上的混合模式为“正常”，这表示图层面板中图层之间没有自己的混合属性，为图层添加其他混合模式时，可以有效地更改图像各个组成部分的合成顺序。

打开一张psd格式的素材图片文件，如图1-19所示，单击图层混合模式下拉按钮，在打开的下拉菜单中选择一种图层混合模式，如“正片叠底”，此时图像效果如图1-20所示。



图1-19 打开原始图像文件



图1-20 添加“正片叠底”图层混合模式后的效果

2. 认识图层样式

图层样式是一种特殊的图像处理技术，可以对图层进行阴影效果、斜面与浮雕效果、发光效果等特殊效果的处理。

打开“图层样式”对话框有以下几种方法：

- 选择“图层→图层样式”命令，在弹出的子菜单中选择相应的命令，如投影、外发光等。
- 选择要使用图层样式的图层，单击图层面板下方的“添加图层样式”按钮，在弹出的快捷菜单中任选一个选项，如图1-21所示。
- 双击需要添加图层样式的图层。

单击图层面板下方的“添加图层样式”按钮，在弹出的快捷菜单中选择“混合选项”命令，打开如图1-22所示的“图层样式”对话框，其中主要选项的含义如下。

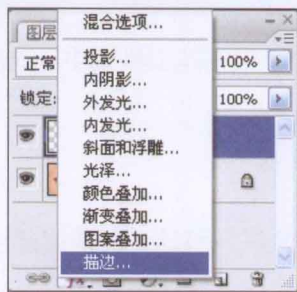


图1-21 图层样式菜单

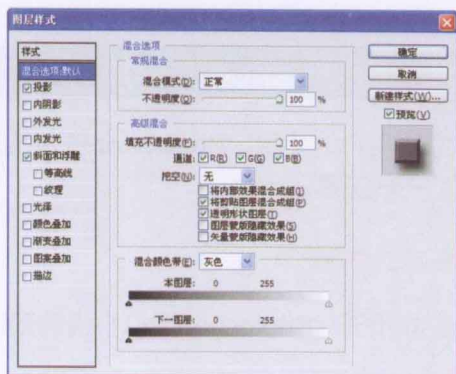


图1-22 “图层样式”对话框

- **常规混合：**此栏中的“混合模式”用于设置图层的色彩混合模式，“不透明度”用于设置当前图层的不透明度。
- **高级混合：**此栏中的“填充不透明度”用于设置当前图层的内部填充不透明度，“通道”用于控制单独通道的混合，“挖空”用于设置通过内部透明区域的视图。

为了让读者更好地认识图层样式，下面以其中的“斜面与浮雕”样式为例来学习图层样式的使用。

选中要添加图层样式的图层，单击图层面板下方的“添加图层样式”按钮，在弹出的快捷菜单中选择“斜面和浮雕”命令，参数设置如图1-23所示，图像添加“斜面和浮雕”样式前后对比效果如图1-24所示。

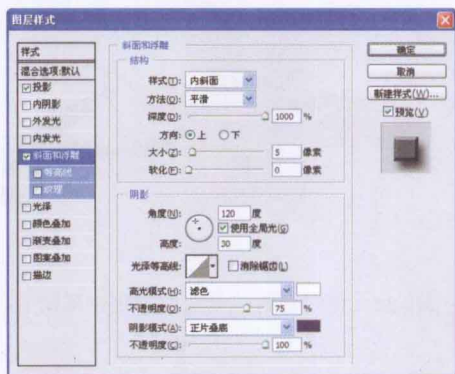


图1-23 “斜面 and 浮雕” 样式

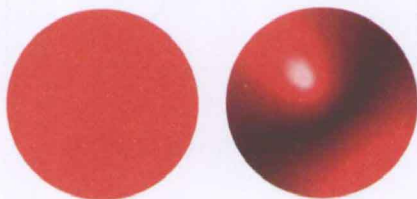


图1-24 图像添加“斜面和浮雕”样式前后对比效果

添加了图层样式效果后，双击图标，可以再次打开“图层样式”对话框，对其参数进行修改。在图标上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择相应的命令，可以实现图层样式的复制、应用和清除等操作。

提示 背景图层不能应用图层样式。因为图层使用了样式效果后, 当修改图层的内容时, 图层样式的内容也会相应地被修改。