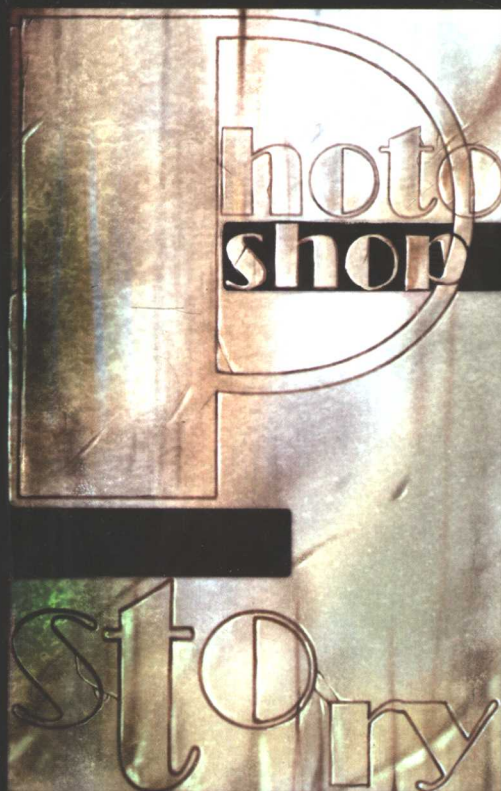




# Photoshop CS 中文版

## 漫画创作故事

马冰峰 谢峰 等编著



电子工业出版社

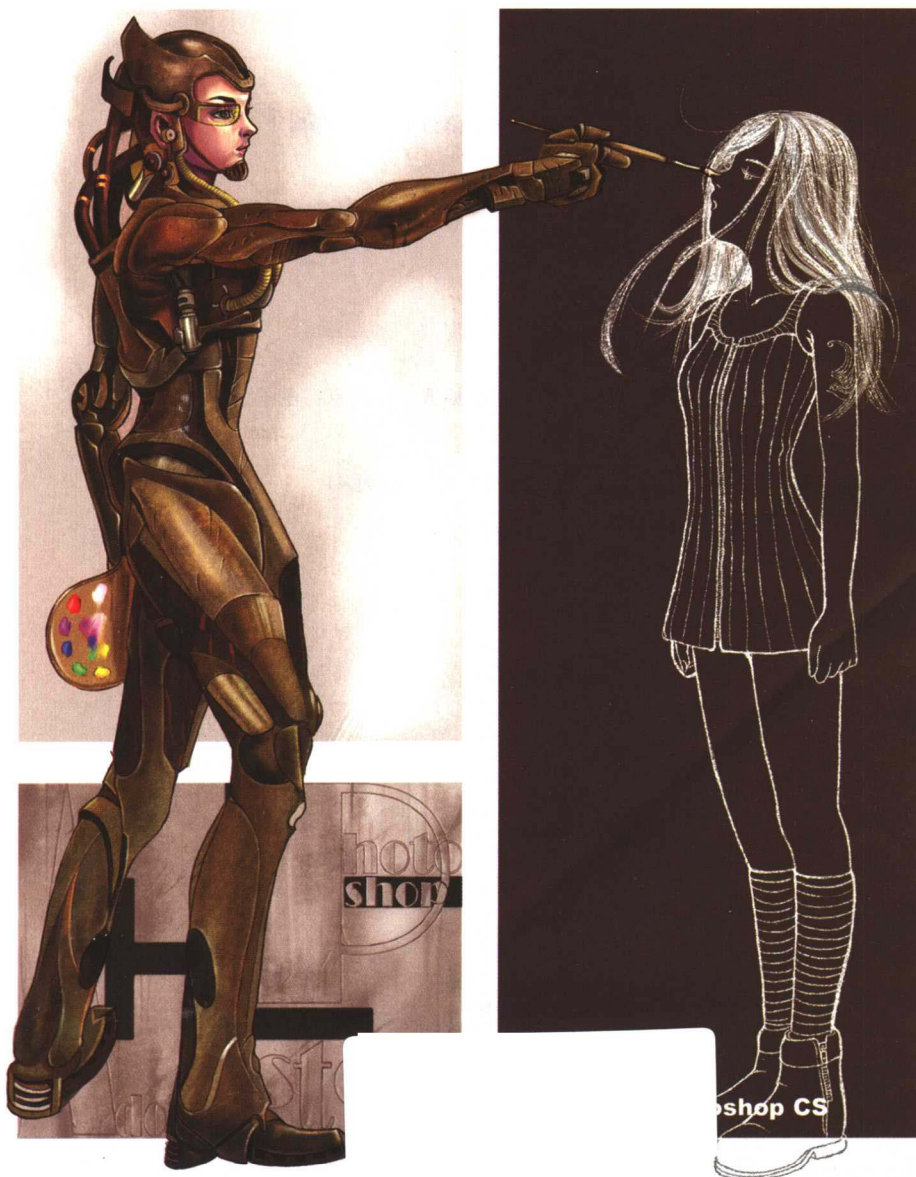
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

# Photoshop CS 中文

## 漫画创作故事

马冰峰 谢峰 等编著



電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

RJS

## 内 容 简 介

本书是一本用 Photoshop CS 讲解漫画制作的书。书中详细地讲解了软件的基本使用方法；漫画的基础知识；漫画的构思、构图；漫画的人物和场景等方面的知识。读者跟随本书的讲解进行学习，可以掌握用 Photoshop CS 进行漫画创作的全过程。

“纸上论坛”将作者在网上论坛中与很多网友交流的内容精心整理和汇编，回答了很多有关漫画创作的问题。本书还连载了作者创作的漫画故事《傻瓜的自白》让读者可以更直观地学习和借鉴。

本书配有一张素材光盘，使读者能快速地掌握漫画创作的技巧和流程，并能根据自身的特点加以创造。本书适合作为学习创作漫画的初中级教程，也可作为相关美术专业人员及漫画创作爱好者的自学读本。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。  
版权所有，侵权必究。

### 图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS 中文版漫画创作故事 / 马冰峰等编著. —北京：电子工业出版社，2005.9  
ISBN 7-121-01552-8

I. P... II. 马... III. 图形软件, Photoshop CS IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 077423 号

责任编辑：张瑞喜 何 丛

印 刷：北京京都六环印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销：各地新华书店

开 本：787 × 1092 1/16 印张：20.5 字数：488 千字

印 次：2005 年 9 月第 1 次印刷

印 数：6000 册 定价：59.00 元（含光盘 1 张）

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系。联系电话：(010) 68279077。质量投诉请发邮件至 [zltts@phei.com.cn](mailto:zltts@phei.com.cn)，盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

# 前言

现在是黎明了，我还没有睡。

这本书是为漫画的爱好者而写的，所以我准备将所有的知识都呈现在本书里。

本书是以Photoshop CS中文版为应用软件来编写的。本书是一本讲述如何进行漫画创作的书，为了切题，在每章的最后都附有用这个软件制作的漫画故事连载。在这里，我感谢永远的草莓地和谢峰，他们为我分担了不少的工作量。

每个人可根据自己的需要选择性地学习，不过我建议还是从头认真学习，这样会有一个全面的领会。本书从欣赏漫画和选择自己的风格开始，一步步地展开了要完成一部漫画所需要的一切知识，从剧本的编写，到人物、风景、道具、投稿等细节，让读者随着本书的进程，完整掌握漫画创作的全过程。

在前言里，我突然想谈谈关于学习。

在我的论坛，有这样一个帖子：“谁知道买什么样的画板好？要多少钱？什么型号？”

后来一个叫兴云的网友发了一个帖子，列举了他在网上搜到的所有关于画板的信息，以及价格情况。

在把那个帖子加入精华系列以后，我写了下面的话：

大家都看了兴云的帖子吧，之所以将其加入精华，是因为他的主动性，现在很多人缺乏这样的精神。网络不是万能的，但是只要你用心就能掏到金子。可是，太多人不知道出于什么原因，总是喜欢依赖别人，他们愿意问十个人，也不愿意自己花时间去找。

就拿兴云的帖子为例，很多人不知道数位板是很正常的，可是很多朋友在看了我的书，了解了数位板后，还不断地发短信、发邮件问我，板子都有什么型号？多少钱？

我不是抱怨这些人打搅我，而是看到他们潜意识的依赖性和惰性。惰性是学习的大敌，不要小看它的影响力，而要像兴云那样，保持一种学习的主动性。

在学习CG这几年，我看到了很多狂热的学习者，可是他们大多都放弃了。原因是进步缓慢，失去了信心，而这些人大多属于被动学习者，总是在那里等待别人给他灌注他要学的，就算顺利，他可以得到多少？他可以超越给他灌输知识的人吗？而主动学习的人，他们会合理地安排自己的时间，主动出击像猎手一样寻找他要的猎物，并从中体会到快乐。

我的好朋友 SHUNKOF 就是这样一个人，在他还没有现在的水平之前，就主动地寻找他可能会学习到的知识。那个时候，在我写书的时候，他甚至可以一个人担当一部分软件知识的章节，写得细致严谨……

其实从古到今，人们都在为怎样更好地做人、求学、交友而思考，所以在学习一技之长之前，最好先学习一种好的学习方法。这就比如，赚钱很重要，但是学习赚钱的方法更重要。

写这篇东西花了我 30 分钟时间，希望我这 30 分钟可以给你一些启示，思考一下你是那种人？

这半年只有两件事可以让我放松一下。一是关注一下我一直想购买的单反数码相机——尼康 D-70。看看其他人用这台相机拍摄的照片，查一查当日它的身价又降了多少。另外就是打理我的那块论坛。这一小块论坛是当初在编辑同志的建议下建的，为的是和读者有一个图书以外的交流空间。这中间也得到了很多网友的帮助，在这里我表示感谢。其中最让我感动的是扶金龙先生，他是这个论坛的缔造者。不是大款也不是公司投资，是他一个人买空间、做网页。前一段网络空间有问题，他一直瞒着我，不愿意让我分心，我几次提出给他寄一点钱来解决这个困难，他也婉言拒绝了。

在大家的努力下，论坛一天天的壮大，越来越多渴望学习的朋友聚集到这里，相互帮助，相互学习。

当你看完这本书，如果你也有很多话想对我说；也想在网上交流漫画、插画的技法；展示你的作品，欢迎来我们的理想论坛：<http://www.faridea.com/bbs/boards.asp> 的“手绘插画区”。

马冰峰

2005 年 3 月 21 日

# 目 录

|           |                                                                                                      |    |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>1</b>  |  <b>第1章 拷贝你的梦</b>   |    |
|           | 1.1 先要有个剧本 .....                                                                                     | 2  |
|           | 1.2 故事的四个要素 .....                                                                                    | 10 |
|           | 1.3 故事都在哪里? .....                                                                                    | 12 |
|           | 纸上论坛  17            |    |
|           | 连载: 傻瓜的自白 20                                                                                         |    |
| <b>23</b> |  <b>第2章 你有风格吗?</b>  |    |
|           | 2.1 漫画的概念 .....                                                                                      | 24 |
|           | 2.2 浮光掠影 .....                                                                                       | 24 |
|           | 纸上论坛  38            |    |
|           | 连载: 傻瓜的自白 40                                                                                         |    |
| <b>41</b> |  <b>第3章 数字漫画笔</b>   |    |
|           | 3.1 Photoshop CS 界面介绍 .....                                                                          | 42 |
|           | 3.2 Photoshop CS 的图层概念 .....                                                                         | 55 |
|           | 3.3 漫画初体验 .....                                                                                      | 57 |
|           | 3.4 必需的硬件——电脑世界的画笔 .....                                                                             | 71 |
|           | 纸上论坛  73          |    |
|           | 连载: 傻瓜的自白 74                                                                                         |    |
| <b>77</b> |  <b>第4章 从人物开始</b> |    |
|           | 4.1 人体的骨骼 .....                                                                                      | 80 |
|           | 4.2 人体的比例 .....                                                                                      | 82 |
|           | 4.3 人物的动作 .....                                                                                      | 85 |
|           | 4.4 一切绘画的基础——素描 .....                                                                                | 87 |
|           | 4.5 人体速写练习 .....                                                                                     | 87 |
|           | 4.6 寻找自己的模特 .....                                                                                    | 92 |
|           | 4.7 人物的服装 .....                                                                                      | 92 |
|           | 纸上论坛  94          |    |
|           | 连载: 傻瓜的自白 96                                                                                         |    |
| <b>97</b> |  <b>第5章 天使的面容</b> |    |
|           | 5.1 完美的比例 .....                                                                                      | 98 |



|                |     |
|----------------|-----|
| 5.2 分解五官 ..... | 103 |
| 5.3 日式人物 ..... | 120 |
| 5.4 感情色彩 ..... | 135 |

纸上论坛  142

连载：傻瓜的自白 144

**145**



## 第6章 别小看手足

|                |     |
|----------------|-----|
| 6.1 手的结构 ..... | 146 |
| 6.2 手的教程 ..... | 148 |
| 6.3 脚 .....    | 153 |
| 6.4 特别篇 .....  | 157 |

纸上论坛  167

连载：傻瓜的自白 169

**171**



## 第7章 我有倚天剑

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 7.1 机器蜘蛛 .....  | 173 |
| 7.2 吕布与貂蝉 ..... | 201 |

纸上论坛  218

连载：傻瓜的自白 224

**227**



## 第8章 给我个空间

|                |     |
|----------------|-----|
| 8.1 风景教程 ..... | 228 |
|----------------|-----|

纸上论坛  246

连载：傻瓜的自白 257

**259**



## 第9章 封面和扉页的设计

|                |     |
|----------------|-----|
| 9.1 封面制作 ..... | 260 |
| 9.2 扉页设计 ..... | 292 |

纸上论坛  304

连载：傻瓜的自白 305

**307**



## 第10章 最后的技法

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 10.1 分镜 .....     | 308 |
| 10.2 学习无处不在 ..... | 309 |
| 10.3 对话气泡 .....   | 310 |
| 10.4 最后的教程 .....  | 313 |

纸上论坛  321

连载：傻瓜的自白 322

# 第1章 拷贝你的梦

这是本书的第1章，但却是完成了本书的大部分章节后，才开始写的。因为，这已经是我写的第4本书了，对于写书也算是轻车熟路了。但是，在这章里想要表达的内容太多、太密，让我不能随心所欲地讲解。

人都是有梦想的，这梦想让我们的一生都有些不安分和焦躁。我的梦想就是漫画。因为在漫画的世界里，我就是KING。我知道你一定也是那个和我做着同样一个梦的人，我们被同样的梦魔锁在一个热血沸腾的空间，积蓄我们未知的能力。

在打开本书的一瞬间，将你的梦想唤醒，和我一起走吧……

## 1.1 先要有个剧本

在画每个漫画之前，应该先有个剧本，如图 1-1 所示。



图 1-1 先要有个剧本



漫画的画功和故事剧本哪一个更重要？对于这个问题可能是仁者见仁的。每个热爱漫画的人都会有自己的看法。我算是比较中庸的一种了，一直认为漫画的画功和故事都很重要，这也和我看漫画的经历有关系。我第一次认真地去读一本漫画是因为我喜欢的那个女生喜欢漫画。有一天，她对我说：“我最喜欢《乱马 1/2》了，好搞笑啊。”

于是，我立即找来这套漫画看了起来，如图 1-2 所示。



图 1-2 《乱马 1/2》

这就是真正影响我的第一部漫画了。在这之前，小学的时候，我还非常喜欢小人书《丁丁历险记》，那时候，上下两册需要人民币 8 毛钱，比其他的小人书贵 4 倍，如图 1-3 所示。

漫画的魅力就在于，对你来说这些卡通的人物是活的、是存在的、是你的好朋友。有时，我会觉得我就是那个阿道克船长，有点爱喝酒。

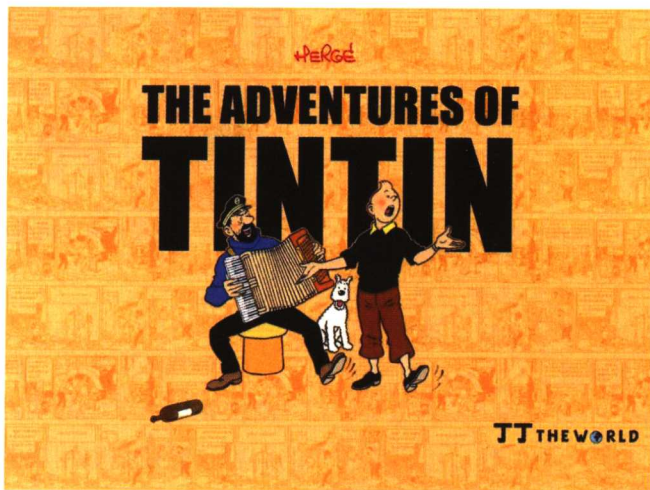


图 1-3 《丁丁历险记》

在看完了《乱马1/2》后，我就迷上漫画，正好那时候有一套新的漫画发行了，它就是《七龙珠》，如图1-4所示。可是它发行得很慢，每次去书店，老板都耐心地说：“鸟山明还在画呢。”

这是一套全球销量过亿的漫画，它简直是漫画界的奇迹。而且，一旦踏入它的世界，你就不能自拔。我每次整理书柜，只要是无意中拿起一本《七龙珠》来看，就必定一直看到大结局才算罢了，导致我忘记了整理书柜的初衷。



图 1-4 《七龙珠》

到现在，我看了大量的漫画，其中比较喜欢的有《蜡笔小新》和《樱桃小丸子》，如图1-5和图1-6所示。

无论何时，打开DVD，听到小新说：“大象，大象，你的鼻子……”都会让我忍俊不禁，而忘记一天的烦恼。



图 1-5 《蜡笔小新》

看到小丸子这样一个敏感，而且单纯的小女孩，有谁不会联想到自己的童年呢？

所以说，要想制作一套漫画故事，关键是要有一个好的剧本。



图 1-6 《樱桃小丸子》



引用了这么多，来说明先要有个剧本，真是麻烦，老师，你是在骗稿费。



.....

本来我还想引用一些《樱桃小丸子》的片断来强调一下我的观点，但是出于版权的问题，我还是引用我的拙作来示范一下吧，如图1-7至图1-11所示。



夏天的雨很多，这时候一个人在家里无所事事  
懒散的人也会寂寞的……



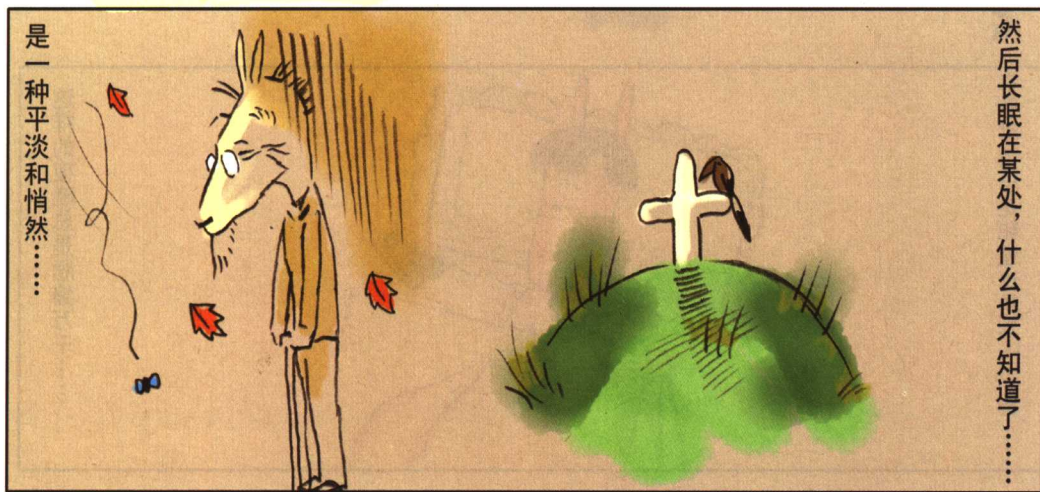
不过我特别喜欢下雨，因为，可以在  
雨夜睡个好觉，呵呵，真是懒散……



图 1-7 那时候的我 1



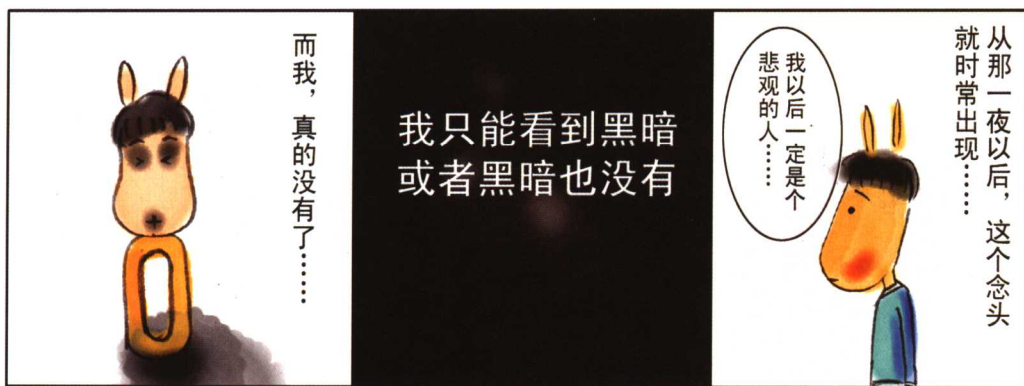
有一天，我也会死去的……



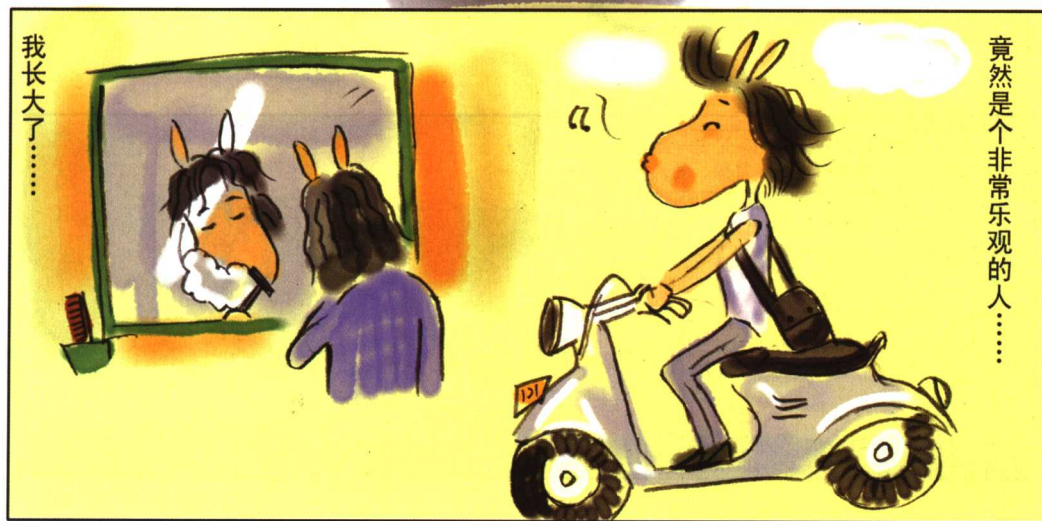
而在另一个世界……



图 1-8 那时候的我 2



通就匆匆地溜了……  
时光没有感情，它没等我



因为我开始领略生活的艰辛了~  
第一次学会挣钱，也第一次心里一沉~  
第一次真正恋爱，时常心中发酸~  
已经沒有时间去想那些讨厌的东西了。

图 1-9 那时候的我 3

活着，其实挺难的……



以后不要找我了……  
你会找到一个比我好的  
再见……或者说不见……

找不到自己应有的位置……



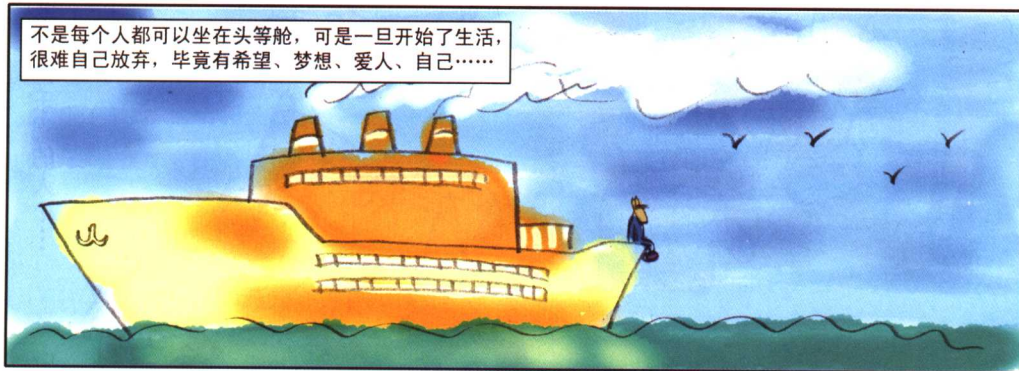
一次次的努力，一次次的失败



让人变得无所谓了……



不是每个人都可以坐在头等舱，可是一旦开始了生活，  
很难自己放弃，毕竟有希望、梦想、爱人、自己……

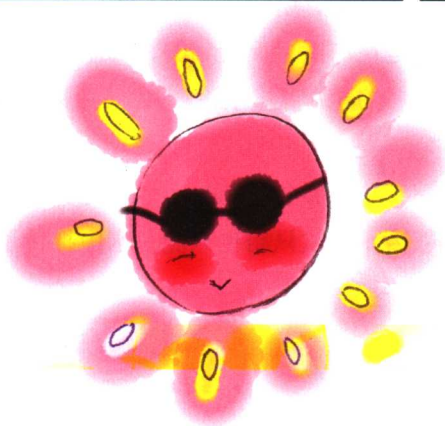
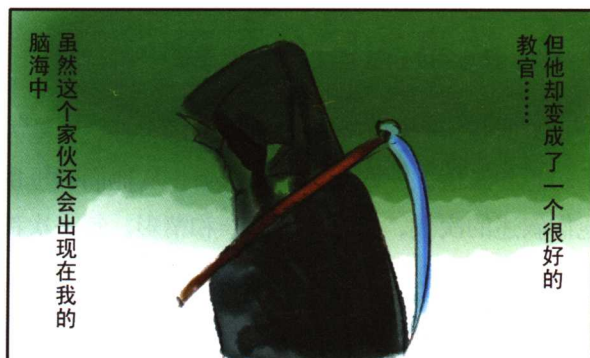


人有这样的一生，其实也足已了……



我从没有过长生不老的幻想

图 1-10 那时候的我 4



他让我更珍惜现在的生活，  
让我知道，生活不在从前、不在以后，  
而在可以看到听到的现在……  
哪有时间去做无谓的感慨，  
我很忙……  
我在……  
一个自己的世界，  
在头等舱乘船。



图 1-11 那时候的我 5

## 1.2 故事的四个要素

有时候，我们不得不承认天赋的存在，有些人天生有种创作故事的能力，他们充满了幻想和激情。一件很普通的事情，从他们嘴里讲出来就特别有趣。一个故事，会随着他们叙述的次数，而越来越复杂和精彩。每一次都会有新的情节加入，到了最后，连他们自己也沉醉在这样生动感人的故事情节里。

为什么会这样呢？因为他们完全掌握了一个故事的四个要素：**起、承、转、结**。

**起、承、转、结**。这四个字，在日本的书中比较常见，所以很多朋友都以为，这是日式的讲法。其实不然，我第一次接触这四个字，是在广播里面听到的，具体内容我都记得。那是相声大师苏文茂和朱相臣合说的一段经典的相声《捧哏论》。在对话中，逗哏看不起捧哏，说他是摆设，只会说“嗯，啊？嗨，是，别挨骂了。”

捧哏不服：“我们这个相声，就好比一只船，我就是那个掌舵的，你就是那个划船的……没有我们捧哏来掌握故事情节的**起、承、转、结**，你这只船也只能在水中打转了。”

虽然是一句笑谈，却揭示了一个故事的基本结构。

那么，什么是**起、承、转、结**呢？

我们先看看下面这段漫画故事，如图 1-12 所示。

**起**：看到别人长高了，自己不免有点……

**承**：继续“起”的主题，展开故事的内容，介绍我为什么一直坐在第一排的。

**转**：提出一个理论，用跳跃的思维，将长高和做梦联系在一起，让人觉得意料之外，情理之中。

**结**：结果我很渴望夜里梦到西瓜皮。其实结果（做梦），是强调了“起”（我想长高）的主题。



最后提到的“听说一个新的说法”，算哪一个部分？



问得很好，其实任何理论都是灵活的，学会理论并套用理论，然后再超越理论。如果一定要给后面的下一个定义，那它属于另一个转。这样，就会将故事继续下去了。