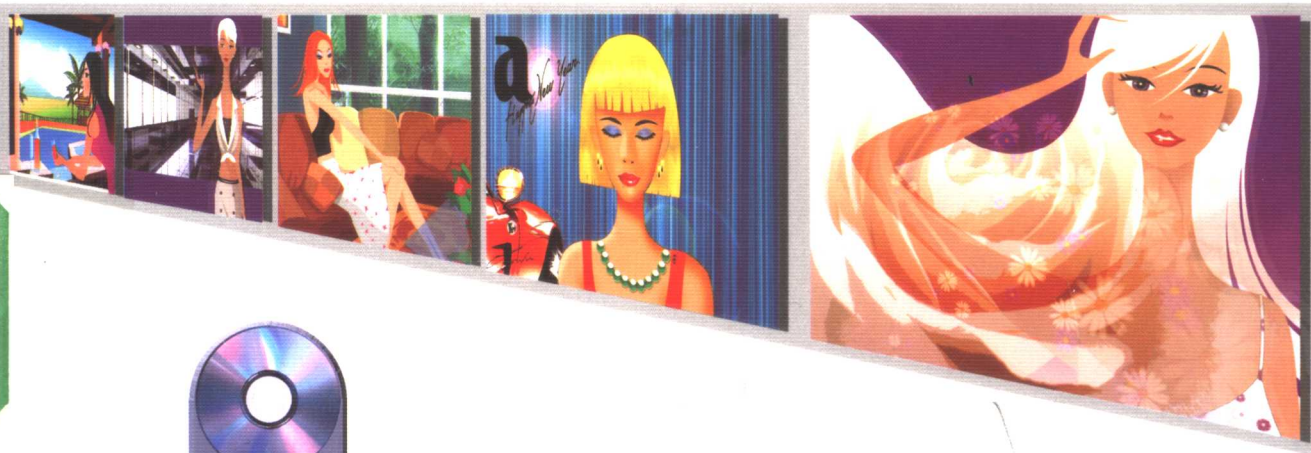


学以致用

Photoshop CS2

插画时尚设计典型实例教程

海大文化传播工作室 编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

学以致用——Photoshop CS2 插画 时尚设计典型实例教程

海大文化传播工作室 编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书是 Adobe Photoshop CS2 软件的中级实用教程,它有效地将 Photoshop CS2 软件和插画艺术整合,详细讲解了使用 Photoshop CS2 绘制插画的相关技巧。

本书的最大特点是通俗易懂,风格多样,以实例为主,以理论为辅,图文并貌地讲解了应用 Photoshop CS2 绘制漫画的诸多技巧。读者在学习的过程中可以选择喜欢的风格进行学习,并体会学习后的乐趣。通过对本书的学习,读者可以应用 Photoshop CS2 软件绘制各种风格的插画,这对于喜爱漫画的读者来说无疑是一本难得的好书,并可获得积累实践经验的机会。

本书结构清晰,语言流畅,是一本较全面的插画设计教材,既可作为自学和社会培训用书,也可作为高等院校教材。

本书配套光盘提供了书中大部分章节的实例文件,包括过程图和最终效果图,读者可参考使用。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS2 插画时尚设计典型实例教程 / 海大文化传播工作室编著. —北京:中国水利水电出版社, 2006

(学以致用)

ISBN 7-5084-3531-1

I. P… II. 海… III. 图形软件, Photoshop CS2—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 001451 号

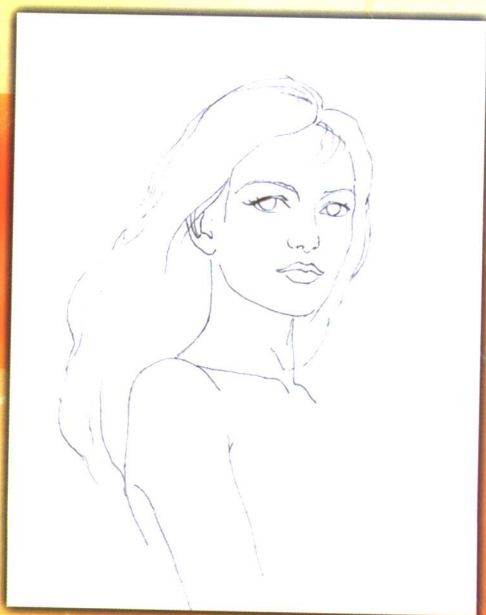
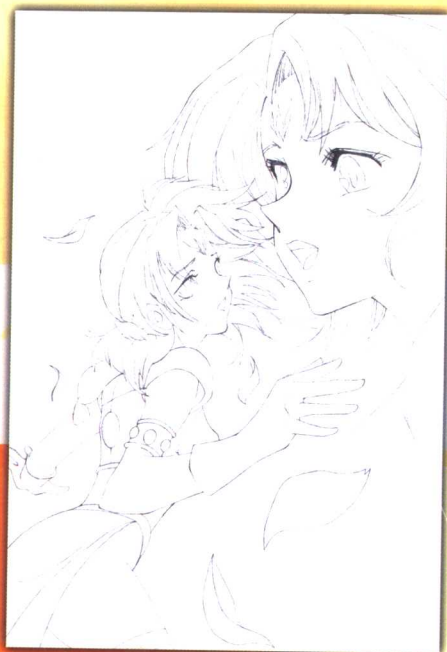
书 名	学以致用——Photoshop CS2 插画时尚设计典型实例教程
作 者	海大文化传播工作室 编著
出版 发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京北医印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 17.75 印张 424 千字 2 彩插
版 次	2006 年 1 月第 1 版 2006 年 1 月第 1 次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	35.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

学以致用

Photoshop CS2 插画
时尚设计典型实例教程



学以致用

Photoshop CS2 插画 时尚设计典型实例教程



学以致用

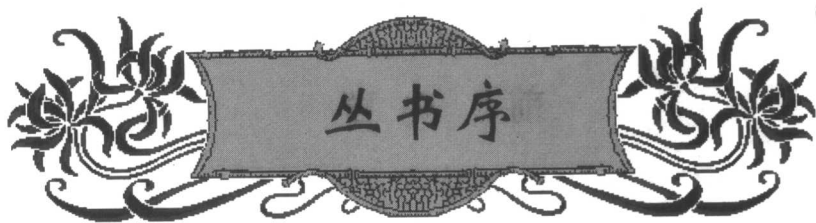
Photoshop CS2 插画 时尚设计典型实例教程



学以致用

Photoshop CS2 插画 时尚设计典型实例教程





学习没有捷径，但掌握了好的方法，将缩短你取得成功的时间。为此我们精心策划推出了“学以致用——典型实例教程”丛书。本套丛书以实例入手，中间穿插所用到的知识点，将使读者在最短的时间内掌握所学的软件，成为行家里手。本套丛书具有以下几个特点：

1. 以实例为载体，由浅入深，有代表性和针对性

本套丛书通过实例来讲解知识，所有实例都经过精心挑选，有代表性，避免了例子的重复，真正做到了一个例子讲解一个或几个方面的知识或技巧。实例讲解由浅入深，全面概括软件的基础知识。实例命名分为前后两部分，前面部分是制作该实例主要学习的知识或技巧，后面是要制作的具体例子，使学习的针对性更强。

2. 基础知识和实例有机结合

“知识加油站”补充相关知识，增强了实例制作的目的性。“技巧”、“说明”等小贴士穿插在制作实例的过程中，为读者排除学习中的障碍，快速掌握软件使用方法。

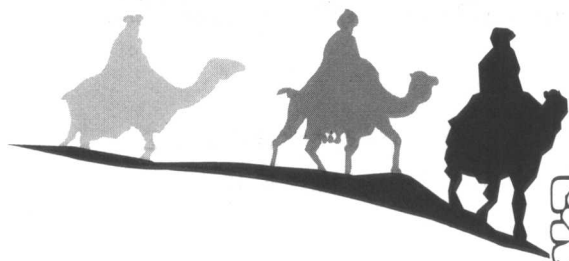
3. 读者可以自己检测学习的效果

每章的后面都设计了“热身实战”环节，提供一个精美实例的最终制作效果，并给出主要的制作步骤和参数，让读者自己发挥想象，检验学习效果。

4. 实例源代码进行辅助实践

本套丛书大部分都配有光盘，光盘收录了书中所有实例的精美实例效果图和源文件等内容，读者可以参考使用，尽快掌握软件操作，设计出好的作品。

这套“学以致用——典型实例教程”丛书，是经过长期的市场调研和不断探索、精心策划的结晶，让我们一起一步一个脚印，一同进入电脑设计、创意和制作的广阔空间！我们期待着与您一同步入成功的殿堂！



实践，一步一个脚印

前 言

随着日本卡通漫画风靡全球，卡通漫画作为一种喜闻乐见的艺术形式，在我国悄然兴起。它凭借秀美时尚的人物形象和动人的故事情节，吸引着众多的漫画迷。

近几年，随着计算机的发展，应用计算机绘制漫画已成为时尚。它可以多次修改而不必担心其他，这一点正是手绘所缺少的。

卡通漫画作为一种艺术流派，要想学好并非一日之功，生活中的积累，敏锐的思维，色彩的感觉，扎实的基本功都必不可少。假如一幅作品中引人入胜的故事情节是它的灵魂，那么，准确到位的造型和灵活的绘画技巧便是它的肉体，倘若没有扎实的基本功，再美再动人的故事情节也无法让人心动。

要成为优秀的卡通漫画设计师，就必须参阅优秀的图书，本书可以为广大的读者提供技术和理论上的支持与参考。本书整合了 Photoshop CS2 软件技术与艺术理论知识，深层次地扩展了卡通漫画设计的空间。全书按照新的教学理念进行编写，以学术性的眼光进行指导，综合了卡通漫画设计艺术的思想、理论以及 Photoshop CS2 软件的实用技巧，充分体现了理论与实践相结合的教学思想，有效地引导读者学习 Photoshop CS2 软件的兴趣。全书内容新颖实用、通俗易懂，必将带领读者进入一个手绘与计算机相结合的漫画境界。无论是初学者还是有美术基础的漫画迷们，都会从本书中获得感悟，获得插画的诸多设计技巧。

本书共分八章：

第 1 章：主要介绍国外漫画和中国漫画一些优秀作品。

第 2 章：主要讲解 Photoshop CS2 软件和基本工具的使用。

第 3 章至第 7 章：主要讲解绘制漫画彩稿的诸多技巧。另外，还讲解了一些滤镜效果的应用技巧。

第 8 章：主要讲解使用 Photoshop CS2 绘制黑白稿漫画的特殊技巧。

希望本书能够成为广大读者的良师益友，带领大家进入漫画的美妙境界。相信在不久的将来，中国的漫画犹如百花争艳，更上一层楼。

本书由李九宏策划指导，于运波执笔，参加编写的人员还有孙建龙、郑清平、王加才、李娟、郑华、冯军沛、张运占等。由于作者水平有限，书中难免存在缺点和不足，敬请广大读者批评指正。我们的电子邮件地址是 haidawenhua@163.com。最后，还要特别感谢您选择本书。

海大文化传播工作室

2005 年 10 月

目 录

丛书序

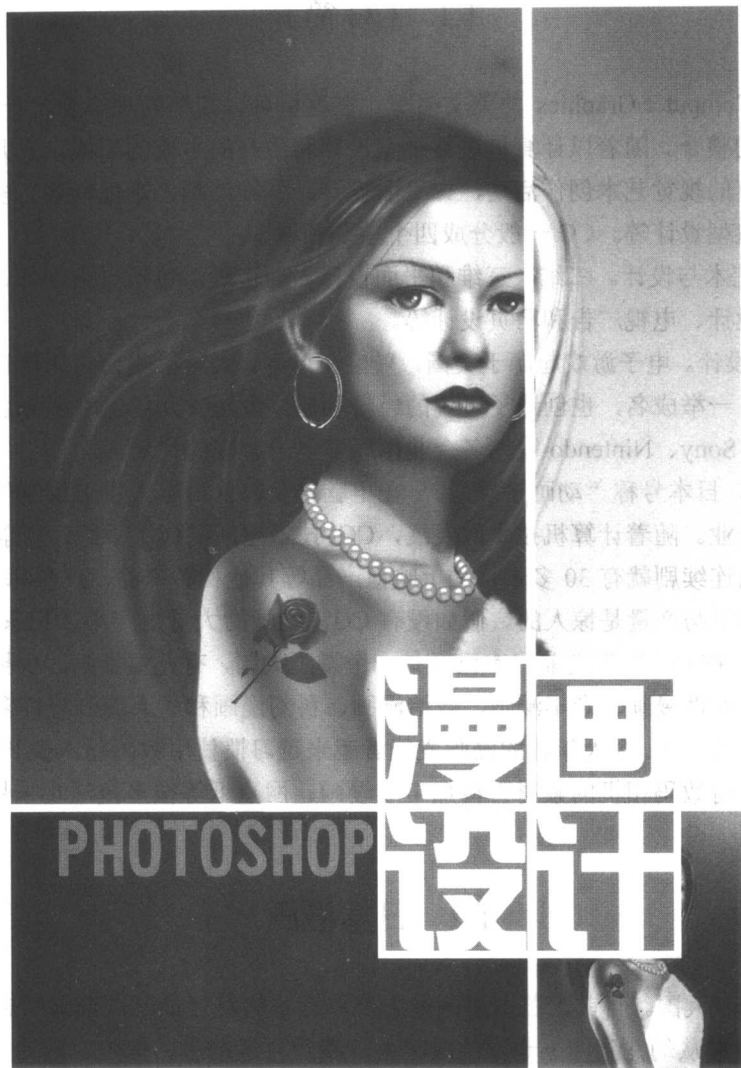
前言

第 1 章 插画设计概述	1
1.1 CG 简介	2
1.2 日本漫画	2
1.3 欧美漫画与插画	7
1.4 中国漫画	8
1.5 本章小结	9
第 2 章 Photoshop CS2 功能解析	10
2.1 Photoshop CS 界面简介	11
2.1.1 标题栏	12
2.1.2 菜单栏	12
2.1.3 工具栏	13
2.1.4 控制面板	14
2.2 新增功能	16
2.3 Photoshop CS2 的色彩空间	17
2.4 Photoshop CS2 快捷键一览表	18
2.5 本章小结	19
第 3 章 星夜漫画设计	20
3.1 本章概述	21
3.2 设计底稿	21
3.2.1 手绘插画的工具介绍	21
3.2.2 漫画的构图	22
3.2.3 绘制线稿	22
3.3 绘制技巧	22
3.3.1 处理线稿	22
3.3.2 皮肤的着色	24
3.3.3 眼睛的画法	33
3.3.4 头发的画法	41
3.3.5 铠甲的画法	46
3.3.6 衣服的画法	50
3.3.7 饰物的画法	52

3.3.8	花瓣的画法	57
3.3.9	图层的调整和细部的刻画	59
3.3.10	背景的处理	61
3.3.11	增效处理	70
3.3.12	后期调整	74
3.4	本章小结	77
第4章	美少女写真创作	78
4.1	本章概述	79
4.2	设计底稿	79
4.3	美少女插画的设计制作	79
4.3.1	处理线稿	79
4.3.2	人物皮肤的着色技巧	81
4.3.3	人物眼睛的制作	88
4.3.4	睫毛的制作	96
4.3.5	眉毛的制作	98
4.3.6	嘴的制作	99
4.3.7	头发的制作	101
4.3.8	衣服的制作	105
4.3.9	背景的制作	106
4.3.10	耳环的制作	109
4.3.11	项链的制作	115
4.3.12	纹身的制作	120
4.3.13	后期调整	127
4.4	本章小结	128
第5章	天使插画设计	129
5.1	本章概述	130
5.2	设计底稿	130
5.3	天使插画的绘制	130
5.3.1	处理线稿	130
5.3.2	人物皮肤的着色	131
5.3.3	眼睛的绘制技巧	137
5.3.4	头发的绘制技巧	142
5.3.5	衣服的绘制技巧	147
5.3.6	翅膀的绘制技巧	164
5.3.7	腰部饰物的绘制技巧	169
5.3.8	背景的绘制技巧	173
5.3.9	光束绘制技巧	178

5.3.10 后期调整	181
5.4 本章小结	183
第6章 科幻美女设计	184
6.1 本章概述	185
6.2 绘制技巧	185
6.2.1 处理线稿与线稿的调整	185
6.2.2 画面的整体着色	188
6.2.3 深入刻画	192
6.2.4 细部刻画	199
6.2.5 金属质感的表现	205
6.2.6 背景的绘制	213
6.2.7 后期调整	220
6.3 本章小结	224
第7章 韩国商业插画设计	225
7.1 本章概述	226
7.2 韩国商业插画设计	226
7.2.1 铺整体色调	226
7.2.2 明暗的处理和色彩的归纳	230
7.2.3 背景处理	245
7.3 本章小结	251
第8章 武士黑白稿设计	252
8.1 本章概述	253
8.2 网点纸的类别与制作	253
8.2.1 网点纸的介绍与分类	253
8.2.2 网点纸的制作技巧	253
8.2.3 网点重叠产生的效果	256
8.2.4 渐变网点纸的制作	257
8.3 武士的绘制技巧	258
8.3.1 底稿的处理技巧	259
8.3.2 明暗的处理	261
8.3.3 贴网	263
8.3.4 后期调整	274
8.4 本章小结	276

第1章 插画设计概述



本章重点

- ◇ CG 简介
- ◇ 日本漫画
- ◇ 欧美漫画
- ◇ 中国漫画的前景与未来



可以说绘画是与计算机最有缘的行业。随着计算机的发展,“鼠绘”越来越被大家所熟悉和接受。但是无论计算机怎样飞速发展,它永远不可能取代手绘,因为手绘的许多效果是计算机很难达到的。不过手绘与计算机结合可以大大提高工作效率,降低绘画所必须的成本。下面着重讲解计算机绘画和漫画的发展历程。

1.1 CG 简介

CG 原为 Computer Graphics 的英文缩写。在这里可以简单的理解为“计算机绘画”。它是技术与艺术的整合。随着以计算机进行视觉设计和生产的主流形成,它几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动,如平面设计、三维动画、影视特效、多媒体技术、建筑设计及工业造型设计等。CG 一般分成四个主要领域:

(1) CG 艺术与设计。二维、三维和平面设计、静止画,包括自由创作、包装设计、服装设计、工业设计、电视广告和网页设计等。

(2) 游戏设计。电子游戏起源于美国,兴盛在日本。大量游戏公司凭借日本动漫文化的积累,运用 CG 一举成名,也创造了可观的经济利益。短短十几年,许多知名游戏已经覆盖全世界,Sega、Sony、Nintendo 等知名企业也成了电子游戏的代名词。

(3) 动画。日本号称“动画王国”,早在电脑普及以前日本人手工绘制的动画就已经成了本国的朝阳产业。随着计算机技术的发展,CG 技术逐渐取代了手绘,目前平均每星期在日本放映的动画连续剧就有 30 多本,加上映像产品等其他相关产品,产量每月达到 200 本!日本动画业的质量与产量是惊人的。假如没有 CG,动画的大量生产难以想象。

(4) 漫画。在 CG 产生之前日本已经是一个漫画大国,有儿童漫画、少男漫画、少女漫画、青年漫画、女性漫画、老年漫画、政治漫画、科幻漫画和成人漫画等许多种,漫画家们主要是采用手绘的方式。今天年轻的漫画爱好者越来越习惯使用数码输入板和 Painter 等软件直接创作,或者将数码相机的素材直接加工成漫画。网点纸等很多技法也采用了 Photoshop 等软件。

1.2 日本漫画

日本是个漫画大国。目前,日本漫画杂志及单行本的发行量已占全国杂志和图书发行总量的 45%,读者层从幼儿到四五十岁的成年人,涉及科学幻想、探险、政治、恋爱、体育、历史、科学、宗教、幽默玩笑以及文艺小说、纪实报告文学等,十分广泛。派别上主要分为少女漫画、技击漫画、科幻漫画、体育漫画、历史漫画、商业漫画等。

日本漫画作品的影响力、销售量之巨大在世界处于前列。日本有句著名的口号:“让三岁到八十岁的人都有漫画看”,由此可见其覆盖面极广。

日本新漫画创始人手冢治虫被称为日本漫画界的“画神”,也是日本动漫界的开山鼻祖,是日本首部新漫画的制作人之一。代表作有《森林大帝》、《铁臂阿童木》、《火鸟》等,如图 1.1 所示。手冢还是个伟大的梦想家,他赋予日本漫画以坚强的个性和强烈的地域文化色彩,并引领日本漫画界逐渐走向深层次的思考。



图 1.1 手冢治虫的作品

日本的漫画体系相当庞大，这里我们简要介绍 6 种派别。

(1) 少女漫画：少女漫画的风格散而随意，情节上主要是描述少女心态或少女生活，因而受到少女读者的欢迎。像五十岚优美子的《小甜甜》和成田美名子的《双星记》是少女漫画的代表作，如图 1.2 和图 1.3 所示。



图 1.2 漫画《小甜甜》插图



图 1.3 漫画《双星记》插图

(2) 技击漫画：这类漫画拥有众多的青少年读者。原哲夫称得上是技击漫画的鼻祖。其画风写实，人物个性分明，代表作《北斗神拳》影响了许多漫画人，如图 1.4 所示。

原哲夫是技击漫画的一代宗师。另外，永安巧、松森正、松本隆智、车田正美、鸟山明等漫画家也是技击类漫画的杰出代表。鸟山明的代表作《龙珠》曾在《少年跳跃》上连载七年之久，是一部非同小可的巨作，如图 1.5 所示。

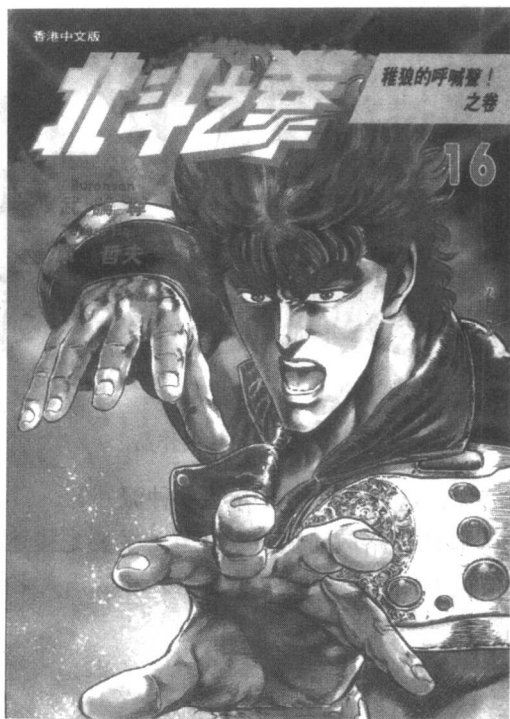


图 1.4 漫画《北斗之拳》插图



图 1.5 漫画《龙珠》插图

车田正美的《圣斗士》是一部技击与科幻的完美结晶，被无数漫画爱好者奉为经典，如图 1.6 所示。

(3) 科幻漫画：科幻漫画也是日本漫画的主流之一。日本科幻漫画的发展在全球名列前茅，其发展带动了科幻漫画在世界的影响。代表作有石森章太郎的《蒙面超人》、大友克洋的《阿拉基》、士郎正宗的《苹果核战记》、寺迟武的《午夜之眼》等。其中大友克洋的《阿拉基》被改编成电影，成为第一部打入美国电影市场的动画电影。如图 1.7 和图 1.8 所示。



图 1.6 漫画《圣斗士》插图

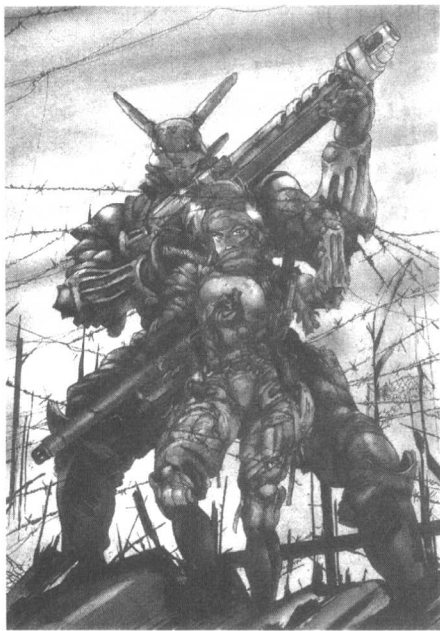


图 1.7 《苹果核战记》插图



图 1.8 《阿拉基》插图

(4) 体育漫画：体育漫画的吸引力在于它与体育本身一样热血、不服输、挑战极限，这是体育漫画的灵魂支柱。井上雄彦的代表作《篮球飞人》是日本体育漫画的代表，在日本曾掀起一阵篮球热，第二十五期曾创下二百五十余万册的惊人销量。此前高桥阳一的《足球小将》也曾创下足球热。如图 1.9 和图 1.10 所示。