

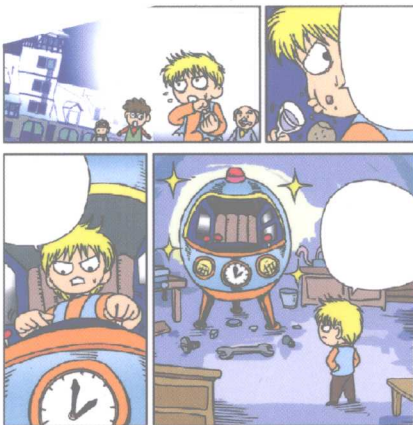
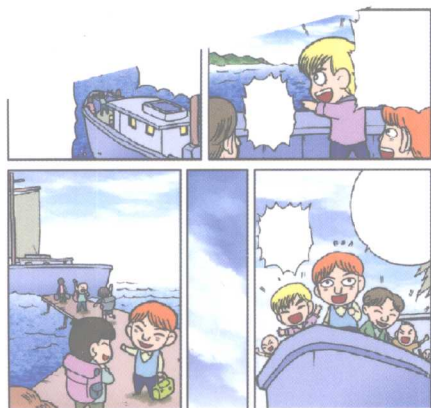
老师来了!

Cheering Me !!!



PHOTOSHOP 热血连环漫画教室

曾建华 著



清华大学出版社

曾建华 著



PHOTOSHOP
热血连环漫画教室

清华大学出版社

北 京

北京市版权局著作权合同登记号 图字：01-2009-3661

本书为旗标出版股份有限公司授权出版发行的中文简体字版本。

内 容 简 介

本书由知名漫画家曾建华老师亲自撰写，通过丰富的数字漫画完稿与创作经验，以最轻松简单的方式，引导读者进入热血少年的连环漫画世界。

全书用漫画人物串场方式进行教学，内容循序渐进，从黑白稿到彩稿的数字绘制方式一应俱全。配合清楚的图文步骤进行教学，让读者可以轻松完成一张张漫画稿。精彩教学内容除了人物角色的绘制，还包括场景、分镜、网点、框线与对话等的应用技法。穿插“老师开讲”栏目教读者掌握漫画技术，使每个人心中的故事，都能以漫画的形式画出来，实现每位新手都可以成为漫画家的梦想。

附录中则回答读者常见漫画问题和与操作软件相关的疑问，以及漫画比赛中交稿、投稿的注意事项。

本书封面贴有清华大学出版社、旗标出版股份有限公司防伪标签，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

老师来了——PHOTOSHOP 热血连环漫画教室/曾建华著. —北京：清华大学出版社，2009.8

ISBN 978-7-302-20819-8

I. 老… II. 曾… III. 图形软件, Photoshop IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第132282号

责任编辑：闫秀华

装帧设计：图格新知

责任校对：宋英杰

责任印制：李红英

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：北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者：三河市新茂装订有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：185×230 印 张：14.75 字 数：342 千字

版 次：2009 年 8 月第 1 版 印 次：2009 年 8 月第 1 次印刷

印 数：1~4000

定 价：49.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题，请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话：(010)62770177 转 3103 产品编号：034055-01

序

Preface



记得第一次接触计算机的时候，我就有一个念头：如果计算机可以帮我画漫画就好了！

没想到事隔多年，计算机的发展真的实现了我的想法，不但越做越方便，甚至还发展到漫画上该有的技巧，几乎计算机都可以做到，现在只差漫画的故事设置与分镜而已。

长久以来漫画产业还是以手绘为主，主要是因为手绘的感觉是计算机无法完全模仿出来的。但是面对整个市场的需求，想要在短时间内，利用有限的人力生产出大量的作品，是不太可能的，这时计算机就扮演了一个非常重要的角色。

刚开始使用计算机画漫画，除了要找合适的软件外，当然还要到处请教高手，如果问不到那就得自己看书。这时问题来了，市面上有关的软件书，几乎都是针对该软件的功能做介绍，就算找到所谓的漫画 CG 教学，充其量也不过是针对彩稿的插图教学，有关黑白漫画的应用教学几乎少之又少，这也使想用计算机画漫画的人望而却步。

当然，在从手绘转向数字的过程中，一定会面临所谓的挣扎期，不过当你顺手后，就会发现数字带来的便利，在质的提升下，对量的提升也会有所帮助，尤其量的提升是目前国内漫画产业最欠缺的一个要点。

其实，用计算机画漫画的技巧不多，主要在于你的应用。但在应用之余也希望大家认识到，不管计算机制作出来的漫画如何精致，都不过是表面的图像，漫画真正的精髓还在于你的表演和创意的展现，画得再好，如果不会表演，那也不过是一张插图罢了，如何画出令人感动的漫画，那才是我们画漫画者真正要去追求的目标。

漫画就是要表演！





最后，感谢您对本书的支持，希望本书的内容能再度激起您对创作的动力！让我们一起创造出更多好看的漫画来吧！

感谢您！





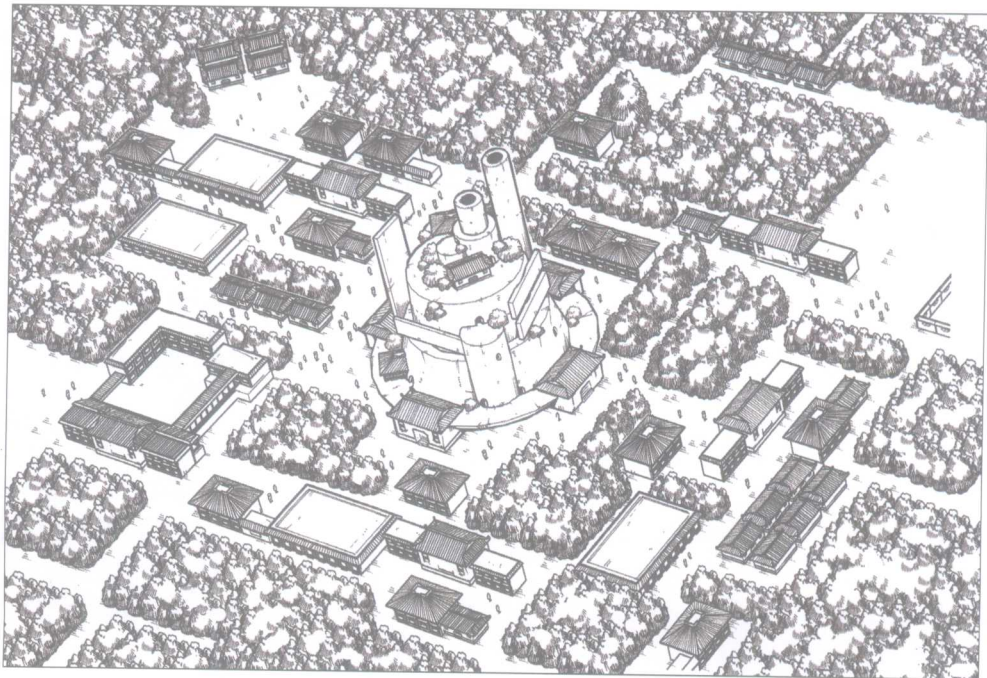
目录

Contents



Part 1 基础概念篇

单元 01 数字化为漫画带来什么?	2
单元 02 数字漫画需要哪些工具?	5
单元 03 数字漫画最常用的软件	7
单元 04 数字漫画与手绘的应用	9
单元 05 Photoshop 的操作界面	11
单元 06 认识 Photoshop 的菜单栏	12
单元 07 画漫画常用的 Photoshop 工具	23
单元 08 「浮动面板」的整理	34
单元 09 漫画稿存储常用的文件格式	38
单元 10 图层的概念	39





Part 2 漫画线稿篇

单元 11	认识分辨率	44
单元 12	制作稿纸定位底图	46
单元 13	手稿扫描的注意事项	49
单元 14	保存文件的注意事项	52
单元 15	框线	54
单元 16	涂黑	59
单元 17	缩放与旋转图像	62
单元 18	集中线与速度线	69
单元 19	线稿去背方式	76





Part 3 漫画网点篇

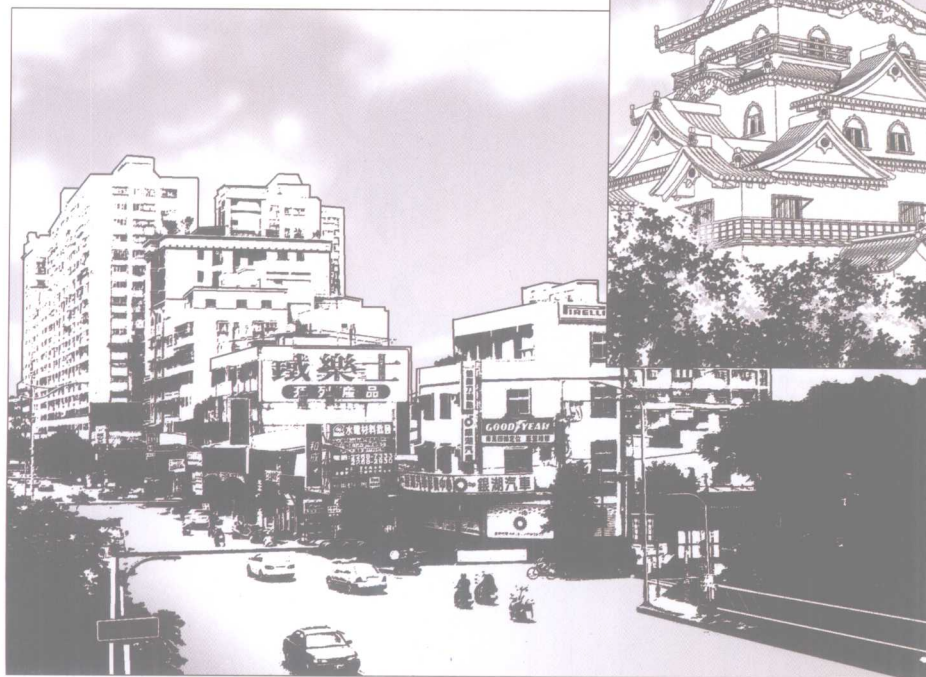
单元 20	基本网点的制作.....	80
单元 21	渐变网的制作.....	89
单元 22	人物阴影的制作.....	96
单元 23	刮网.....	100
单元 24	花样网的制作.....	105





Part 4 漫画背景篇

单元 25	相片处理法——反差式	110
单元 26	相片描绘法——线描式	115
单元 27	3D 对象生成背景法	120
单元 28	烟雾云朵的制作	126
单元 29	利用对象组合背景	131
单元 30	背景透视处理	136





Part 5 漫画效果篇

单元 31	黑白反差的效果.....	144
单元 32	千军万马的复制法.....	146
单元 33	魔法阵与闪电的制作.....	154
单元 34	爆炸效果的制作.....	161
单元 35	动态镜头的制作.....	168
单元 36	对象白边效果.....	172
单元 37	对白与音效字.....	175



目录

Contents



Part 6 漫画彩稿篇

单元38 平涂式彩稿	186
单元39 动画式彩稿	191
单元40 插画式彩稿	196
单元41 水彩拟真画	199
单元42 色彩置换的方法	202

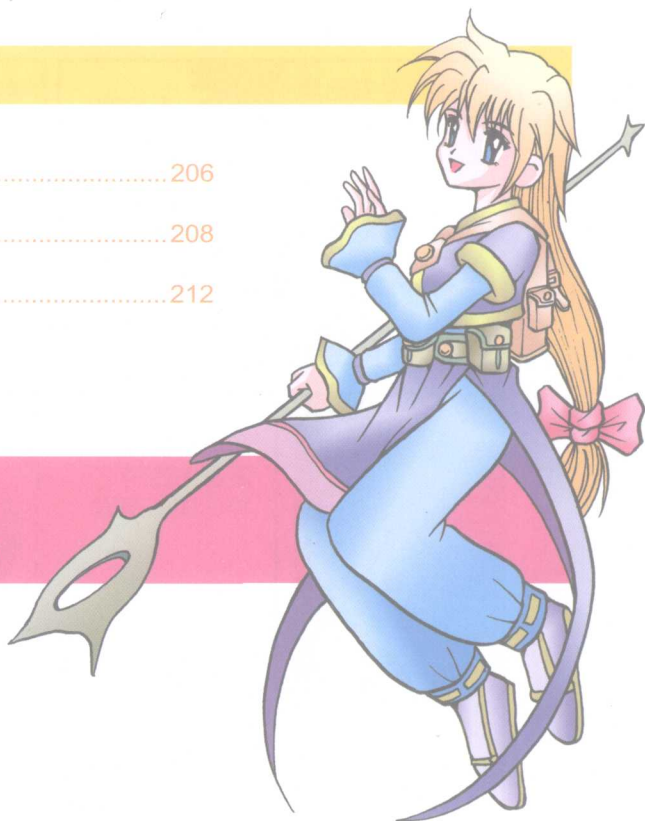


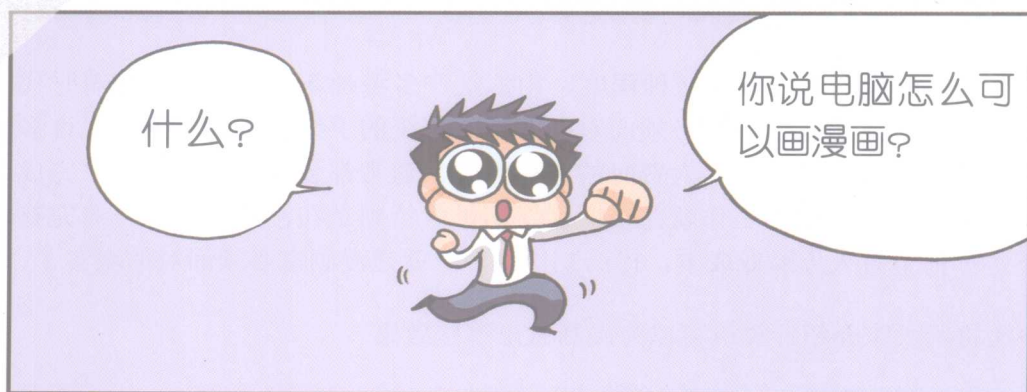
Part 7 打印篇

单元 43 数字漫画完稿流程示范	206
单元 44 输出与打印	208
单元 45 动作与批处理	212

附录A 常见问题集

附录B 交稿与投稿的注意事项







老师来了!

01 数字化为漫画带来什么?

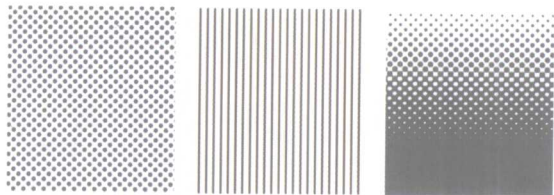


Digital Comic Book

用计算机画漫画可以做到何种程度?相信是许多漫画新手的疑问。随着时代的进步,数字化俨然成了各行各业必须面对的改变,传统的手绘漫画也逐渐出现许多相关的数字辅助技巧,以往需要耗人费时的完稿作业,通常都会交给漫画助手来完成。有了计算机后,一些后制的工作就完全取代了助手。特别是在漫画体制还不算完整的环境之下,如何节省人力降低成本,提高制作效率,就是漫画家必须面对的现实了。

下面将给大家介绍计算机可以为漫画做出哪些效果。

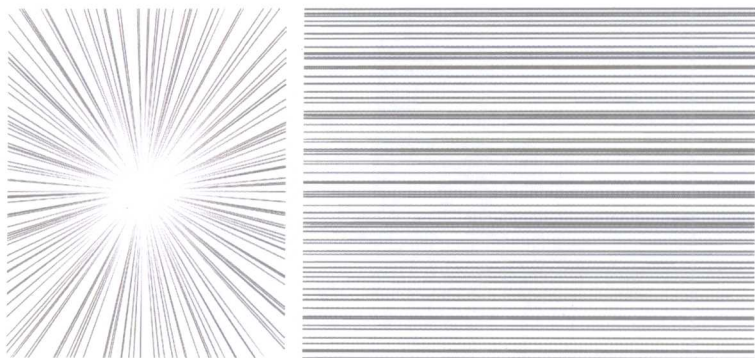
首先网点是一定要的,利用计算机软件就可以做出漫画最常用到的网点效果,如平网、渐层、砂网、线网等基本网点,都可以使用计算机软件很快地制作出来。



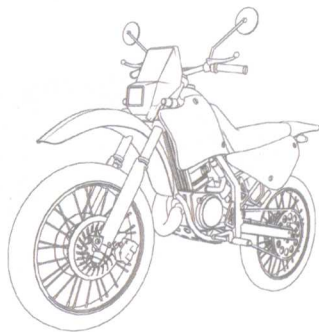
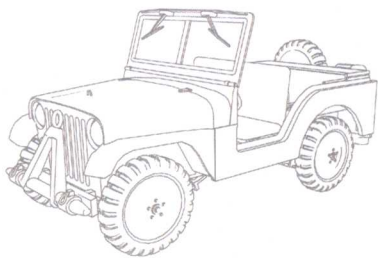
除了网点外,一些基本的完稿作业也可以利用计算机完成,如贴网、刮网、涂黑、描线、画线框等完稿动作,直接在计算机上就可以制作,而且比手绘要快。



现在速度线也可以在计算机中完成，不但代替了手绘，而且还提高了速度。

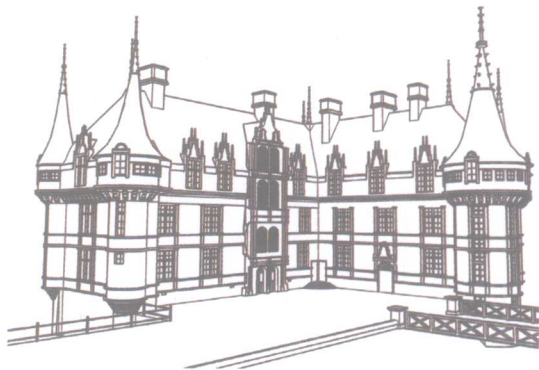
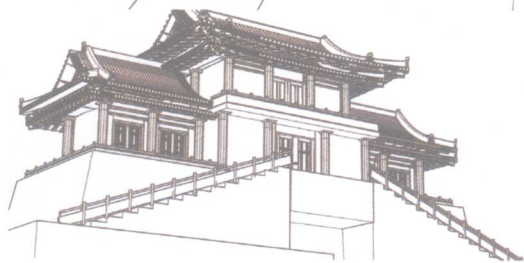
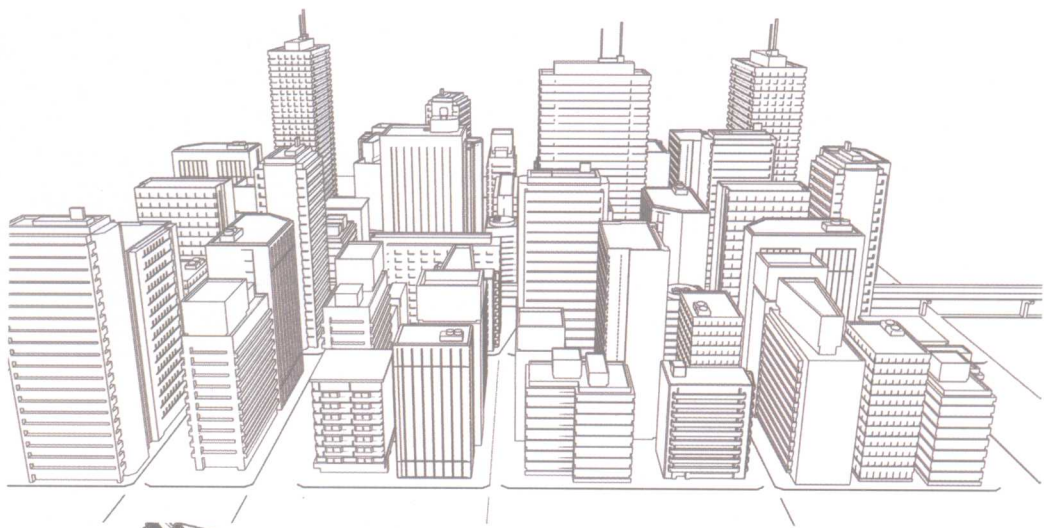


甚至连新手最头痛的漫画背景和立体对象，现在都可以靠计算机辅助画出来。



目前只要是 3D 对象，都可以借助计算机软件画出线稿，完全不用手绘，甚至角度镜头都可以按照需求进行调整。不管是机械对象还是建筑物都可以利用计算机软件绘制出来，就算再复杂的背景，也可以在很短的时间内制作出来。如果只有照片而没有背景，也可以借助软件轻松描绘出所需要的背景。





除了以上介绍的漫画制作外，分镜布置的绘制、人物的造形设计，都可以用计算机仿真出来，还有许多的漫画（彩稿）效果也都可以利用计算机做出来。注意，手绘有手绘的质感、数字有数字的便利，不管如何选择，切记一个观念，原始的创意才是最重要无可取代的原点。

02 数字漫画需要哪些工具?



Part 1



基础入门

数字漫画的工作流程与手绘漫画最大的差别在于完稿工具的使用。以往手绘的漫画着重于绘图工具及网点的使用,如果没有扎实的功力,往往描绘不出心中所要的效果,甚至费时费力。但应用计算机数字的工作流程后,不但可以降低成本、节省完稿时间,还可以做出以往能力不足,却想要呈现的手绘效果,以下将介绍漫画数字化所需的工具。

🔊 **计算机主机**: 既然要数字化,那基本的计算机配备一定要有,无论是台式计算机还是笔记本电脑,符合基本的配备条件就可以了。最重要的一点,不管计算机的配备规格有多高级,稳定是对计算机最基本的要求。



🔊 **内存(RAM)**: 因为软件在制图运算时会耗费很多的内存,在此建议将内存(RAM)设置到最大,可以加快工作效率。

🔊 **硬盘**: 一台计算机最少要准备两个以上的硬盘分区(C:、D:等),或者将数据存储在移动硬盘中,以避免死机导致数据丢失的危险。

🔊 **显卡**: 如果用3D软件制作背景,那一个不错的3D显卡也是必要的,最好显卡本身带有独立内存,这样就不会耗费主机内存太多的资源。

🔊 **DVD刻录机**: 数字化的时代,交稿与存储数据也将数字化,所以刻录机也是必备的配备,而且一定要养成定期刻录完稿数据的习惯。

🔊 **显示器**: 现在的显示器几乎都是液晶屏幕了,由于大部分的时间都会盯着屏幕工作,选择一台不伤眼力,看起来舒服、色差小的屏幕也是很重要的。

