

动漫秀场 9

黎贯宇 编著

全新升级★超级畅销★第2版★开阔思路★激发想象力★提升创作力

超级漫画上色基础教程

(第2版)



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫秀场 09

黎贯宇 编著

超级漫画上色 基础教程 (第2版)



浙江工业大学图书馆



7 2015351

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

动漫秀场. 9, 超级漫画上色基础教程 / 黎贯宇编著

— 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2014.1

ISBN 978-7-115-33346-9

I. ①动… II. ①黎… III. ①漫画—绘画技法 IV.

①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第254676号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共9章,详细讲解了动漫绘画中色彩搭配与绘画所需的各种知识。首先介绍了色彩基础知识,包括色彩的基本概念、色彩所表达的人物性情、色彩绘制中传统工具(蘸水笔、彩色铅笔、毛笔等)及数码硬件(扫描仪、打印机、数位板等)、数码软件(Photoshop、Painter、Sai等)的应用;接着讲解了使用数码工具上色的流程、两种技巧和不同风格的上色技法;然后详细介绍了给角色的头部、身体和服装上色的技法,以及绘制自然景物、背景和特效的技法;最后通过Photoshop和Sai两款软件的完整创作实例,综合运用了前面所讲的知识点。另外,本书附带1张DVD光盘,包含书中部分案例的素材和视频教学文件。

本书讲解系统,图例丰富精美,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

◆ 编 著 黎贯宇

责任编辑 郭发明

责任印制 方 航

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 14

字数: 350千字

2014年1月第2版

印数: 7 001-11 000册

2014年1月北京第1次印刷

定价: 58.00元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

目录

1

第一章 色彩基础 007

● 色彩的基本概念	008
● 如何利用色彩来造型	016
● 色彩造型流程——人像	017
● 色彩造型流程——植物	018
● 绘制工具的选择——传统工具	018
● 绘制工具的选择——数码硬件	020
● 绘制工具的选择——数码软件	021
● Photoshop中的常用绘制工具及面板	023
● Painter中的常用绘制工具及面板	024
● Sai中的常用绘制工具及面板	026
● 绘画时的技巧	027
● 常用文件格式	027

2

第二章 数码上色流程及技巧 028

● 线稿调整	029
● 两种数码上色流程	030
● 先主体后背景的上色流程	031
● 主体背景同步的上色流程	036

3

第三章 不同风格的上色技法 040

● 写实上色技法1	041
● 写实上色技法2	044
● 写实上色技法3	047
● 草图风格上色技法	049
● 铅笔风格上色技法	050
● 淡彩风格上色技法	052

4

第四章 角色头部的上色技法 054

● 头部绘制一般流程	055
● 线稿上色	055
● 直接用色彩绘画	055
● 色彩搭配实例	056
● 重点部位的绘制技巧	057
● 重点部位绘制一般流程1	058
● 重点部位绘制一般流程2	060
● 重点部位绘制一般流程3	061
● 重点部位绘制一般流程4	062
● 重点部位绘制一般流程5	062
● 重点部位绘制一般流程6	063

5

第五章 角色身体的上色技法 066

● 角色身体上色的一般流程1	067
● 角色身体上色的一般流程2	067
● 角色身体上色的一般流程3	068
● 角色身体上色的一般流程4	068
● 角色身体上色的一般流程5	069
● 角色身体上色的一般流程6	070
● 角色身体上色案例1	071
● 角色身体上色案例2	072
● 角色身体上色案例3	074
● 角色身体上色案例4	075

6

第六章 角色服装的上色技法 076

● 服装配色的方法	077
● 服装上色方法1	077
● 服装上色方法2	078
● 服装上色方法3	078
● 服装上色方法4	079
● 服装上色方法5	082
● 服装上色方法6	085
● 服装上色方法7	088

● 服装的深入绘制1	089
● 服装的深入绘制2	089
● 实例《巫女》	090
● 实例《女仆》	092
● 实例《海盗》	093
● 实例《冬日》	095
● 实例《阳光美少女》	097
● 实例《美少男》	103
● 实例《纯洁天使》	106
● 实例《泳装少女》	108

7

第七章 自然景物的色彩绘制技法 110

● 近景的绘制1	111
● 近景的绘制2	111
● 远景的绘制1	113
● 远景的绘制2	114
● 远景的绘制3	116
● 远景的绘制4	117
● 实例《林间》	119
● 实例《天空》	120
● 实例《原野》	121
● 实例《密林深处》	124
● 实例《山顶草屋》	128
● 实例《树下神社》	130
● 实例《秋之叶》	132

8

第八章 背景及特效的绘制技法 134

● 涂抹法	135
● 涂抹法流程1	135
● 涂抹法流程2	136
● 直接绘制法	136
● 直接绘制法流程1	137
● 直接绘制法流程2	139
● 直接绘制法流程3	141
● 后期拼贴法流程1	143

● 后期拼贴法流程2	145
● 特效绘制工具——笔刷	146
● 特效绘制工具——滤镜	146
● 背景的选择	147

9 第九章 Photoshop完整创作实例 151

● 实例《小萌》	152
● 实例《飞升》	156
● 实例《羊魔人》	161
● 实例《希望》	163
● 实例《心愿》	165
● 实例《炫音》	173
● 实例《最佳拍档》	180
● 实例《漫步女孩》	182
● 实例《持剑的少年》	184
● 实例《愤怒的天使》	185
● 实例《邻家女孩》	188
● 实例《写字的女生》	190
● 实例《怀抱鲜花的女孩》	191
● 实例《双人美少女》	193
● 实例《听音乐的少女》	194
● 实例《绘画少女》	196
● 实例《站在走廊的少女》	198
● 实例《屋檐下的女孩》	201
● 实例《飞奔的少女》	204

10 第十章 Sai完整创作实例 206

● 实例《带耳麦的女孩》	207
● 实例《美少年》	210
● 实例《穿和服的少女》	212
● 实例《学院少女组合》	216
● 实例《车站的少女》	220

动漫秀场 09

黎贯宇 编著

超级漫画上色 基础教程 (第2版)



浙江工业大学图书馆



7 2015351

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

动漫秀场. 9, 超级漫画上色基础教程 / 黎贯宇编著

. — 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2014.1

ISBN 978-7-115-33346-9

I. ①动… II. ①黎… III. ①漫画—绘画技法 IV.

①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第254676号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共9章,详细讲解了动漫绘画中色彩搭配与绘画所需的各种知识。首先介绍了色彩基础知识,包括色彩的基本概念、色彩所表达的人物性情、色彩绘制中传统工具(蘸水笔、彩色铅笔、毛笔等)及数码硬件(扫描仪、打印机、数位板等)、数码软件(Photoshop、Painter、Sai等)的应用;接着讲解了使用数码工具上色的流程、两种技巧和不同风格的上色技法;然后详细介绍了给角色的头部、身体和服装上色的技法,以及绘制自然景物、背景和特效的技法;最后通过Photoshop和Sai两款软件的完整创作实例,综合运用了前面所讲的知识点。另外,本书附带1张DVD光盘,包含书中部分案例的素材和视频教学文件。

本书讲解系统,图例丰富精美,适合初、中级动漫爱好者作为自学用书,也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

◆ 编 著 黎贯宇

责任编辑 郭发明

责任印制 方 航

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 14

字数: 350千字

2014年1月第2版

印数: 7 001-11 000册

2014年1月北京第1次印刷

定价: 58.00元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

目录

1

第一章 色彩基础 007

● 色彩的基本概念	008
● 如何利用色彩来造型	016
● 色彩造型流程——人像	017
● 色彩造型流程——植物	018
● 绘制工具的选择——传统工具	018
● 绘制工具的选择——数码硬件	020
● 绘制工具的选择——数码软件	021
● Photoshop中的常用绘制工具及面板	023
● Painter中的常用绘制工具及面板	024
● Sai中的常用绘制工具及面板	026
● 绘画时的技巧	027
● 常用文件格式	027

2

第二章 数码上色流程及技巧 028

● 线稿调整	029
● 两种数码上色流程	030
● 先主体后背景的上色流程	031
● 主体背景同步的上色流程	036

3

第三章 不同风格的上色技法 040

● 写实上色技法1	041
● 写实上色技法2	044
● 写实上色技法3	047
● 草图风格上色技法	049
● 铅笔风格上色技法	050
● 淡彩风格上色技法	052

4

第四章 角色头部的上色技法 054

● 头部绘制一般流程	055
● 线稿上色	055
● 直接用色彩绘画	055
● 色彩搭配实例	056
● 重点部位的绘制技巧	057
● 重点部位绘制一般流程1	058
● 重点部位绘制一般流程2	060
● 重点部位绘制一般流程3	061
● 重点部位绘制一般流程4	062
● 重点部位绘制一般流程5	062
● 重点部位绘制一般流程6	063

5

第五章 角色身体的上色技法 066

● 角色身体上色的一般流程1	067
● 角色身体上色的一般流程2	067
● 角色身体上色的一般流程3	068
● 角色身体上色的一般流程4	068
● 角色身体上色的一般流程5	069
● 角色身体上色的一般流程6	070
● 角色身体上色案例1	071
● 角色身体上色案例2	072
● 角色身体上色案例3	074
● 角色身体上色案例4	075

6

第六章 角色服装的上色技法 076

● 服装配色的方法	077
● 服装上色方法1	077
● 服装上色方法2	078
● 服装上色方法3	078
● 服装上色方法4	079
● 服装上色方法5	082
● 服装上色方法6	085
● 服装上色方法7	088

● 服装的深入绘制1	089
● 服装的深入绘制2	089
● 实例《巫女》	090
● 实例《女仆》	092
● 实例《海盗》	093
● 实例《冬日》	095
● 实例《阳光美少女》	097
● 实例《美少男》	103
● 实例《纯洁天使》	106
● 实例《泳装少女》	108

7

第七章 自然景物的色彩绘制技法 110

● 近景的绘制1	111
● 近景的绘制2	111
● 远景的绘制1	113
● 远景的绘制2	114
● 远景的绘制3	116
● 远景的绘制4	117
● 实例《林间》	119
● 实例《天空》	120
● 实例《原野》	121
● 实例《密林深处》	124
● 实例《山顶草屋》	128
● 实例《树下神社》	130
● 实例《秋之叶》	132

8

第八章 背景及特效的绘制技法 134

● 涂抹法	135
● 涂抹法流程1	135
● 涂抹法流程2	136
● 直接绘制法	136
● 直接绘制法流程1	137
● 直接绘制法流程2	139
● 直接绘制法流程3	141
● 后期拼贴法流程1	143

● 后期拼贴法流程2	145
● 特效绘制工具——笔刷	146
● 特效绘制工具——滤镜	146
● 背景的选择	147

9 第九章 Photoshop完整创作实例 151

● 实例《小萌》	152
● 实例《飞升》	156
● 实例《羊魔人》	161
● 实例《希望》	163
● 实例《心愿》	165
● 实例《炫音》	173
● 实例《最佳拍档》	180
● 实例《漫步女孩》	182
● 实例《持剑的少年》	184
● 实例《愤怒的天使》	185
● 实例《邻家女孩》	188
● 实例《写字的女生》	190
● 实例《怀抱鲜花的女孩》	191
● 实例《双人美少女》	193
● 实例《听音乐的少女》	194
● 实例《绘画少女》	196
● 实例《站在走廊的少女》	198
● 实例《屋檐下的女孩》	201
● 实例《飞奔的少女》	204

10 第十章 Sai完整创作实例 206

● 实例《带耳麦的女孩》	207
● 实例《美少年》	210
● 实例《穿和服的少女》	212
● 实例《学院少女组合》	216
● 实例《车站的少女》	220



第一章 色彩基础

在绘制漫画的过程中，线稿的绘制只是其中的一部分。在线稿绘制完成的状态下，可以相应地对其进行上色，色彩表现能够使漫画作品更具有画面感和立体感。

本章将具体地讲解数码上色的基础，使初学者对动漫中色彩的表现与应用有基本的了解。

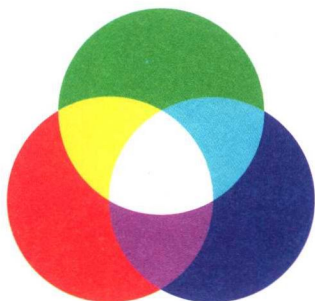
色彩的基本概念



色彩

在我们的周围环境中,不管是自然的还是人工的物体,都有各自的色彩和色调。这些色彩看起来好像是附在物体上的,然而一旦光线减弱或消失,所有物体都会失去各自的色彩。

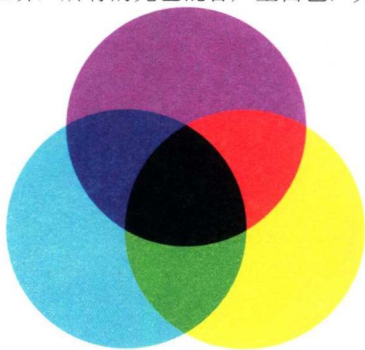
我们看到的色彩,事实上是以光为媒体的一种感觉。色彩是人在接受光的刺激后,视网膜的兴奋传送到大脑中枢而产生的感觉。



加色混合(光色)

光色

1666年,英国物理学家牛顿通过三棱镜将太阳光分解成红、橙、黄、绿、青、蓝、紫七种色彩。后来,英国化学家菲尔德(George Field)又将这七种颜色改为红、橙、黄、绿、青、紫六种色彩,这就是我们后来所说的“光色”,又称“标准色”。光色是由阳光分解而成的,从理论上讲,所有的光色混合产生白色,光色的混合使色彩变亮。



减色混合(颜色)

颜色

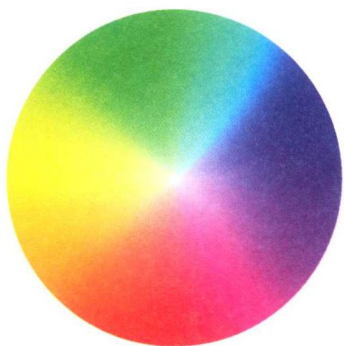
一般所说的颜色,是指不同的物体在光的照射下由于对光不同程度的吸收和反射所呈现的色彩。所有的颜色混合会产生黑色,颜色的混合使色彩加深,这是颜色和光色的区别。我们可以做一个实验:将多种颜色混合,看颜色是否会越变越深?



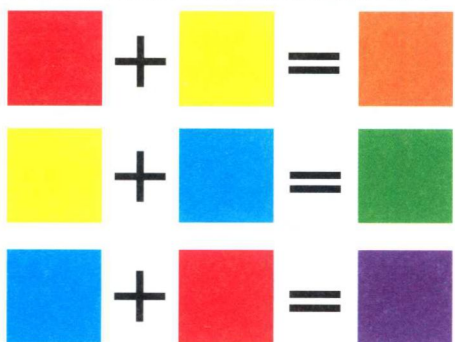
知识扩展

我们所看到的各种景物都具有不同的颜色,它们所呈现的颜色是它们吸收了光源中的其他颜色,而没有被吸收的颜色和被反射出的颜色就是我们所看到的颜色。如红色的花之所以呈现出红色,是因为花朵本身吸收了光线中的其他颜色,而红色光被反射了出来。

我们所用的颜料也是这个道理,如蓝色的颜料是因为这种颜料不吸收蓝光。



红、黄、蓝三原色是色相环上最极端的颜色，它们不能由别的颜色混合而产生，却可以混合出色环上所有的颜色。红、黄、蓝表现了最强烈的色相气氛，它们之间的对比属于最强的色相对比。如果一个“色调”是由两个原色或三个原色构成，就会令人感受到一种强烈的色彩冲突。这样的色彩对比很难在自然界的色调中出现，它似乎更具有精神的象征意义，所以世界上许多的国家都选用原色作为国旗的主要色彩。



间色

三原色中的任何两种原色进行调和所产生的颜色称之为“间色”，又称为“第二次色彩”。譬如，红加黄为橙色；红加蓝为紫色；蓝加黄为绿色。两种原色等量相加会出现标准的橙、紫、绿，不等量的调和会出现橙红色或黄橙色、蓝紫色或紫红色、深绿色或草绿色等层次十分丰富的颜色。



画面中淡橙色的亮部基调与暗部的紫色色调互为补色。

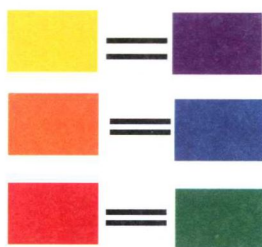


原色

一般称不能用其他颜色混合调出的颜色为“原色”，即“第一次色彩”。理论上，原色只有三种，即红、黄、蓝（光色的三原色为：红、绿、蓝）。印刷中的三原色是指品红、黄、青（带有绿色倾向的蓝色）三色。直接使用三种原色中的任何一种进行大块面地上色，会使画面显得很跳跃，在任何场合，远远就可以看到（我们在路口所看到的红绿灯就是应用了这个道理）。



补色

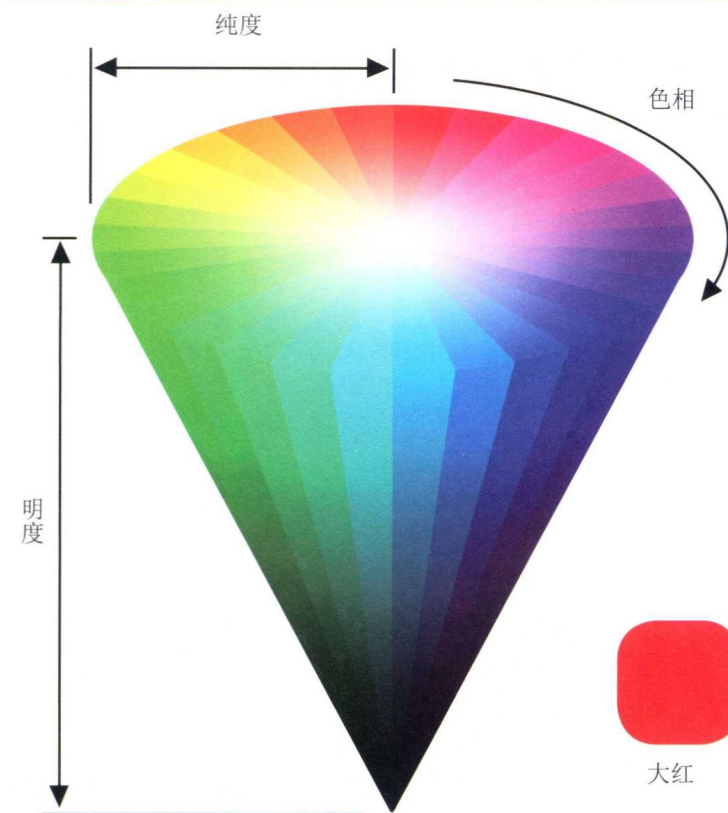


互为补色

在色环上，成180°角的任何一对颜色相互调和都会成为黑色（实际上是黑灰色），这对颜色互为“补色”，如红与绿、黄与紫、橙与蓝等。补色的对比十分强烈，在视觉上给人“不和谐”的感觉。另一方面，两种补色相互对比，红色的感觉越红，绿色的感觉越绿。虽然补色在视觉上会给人“不和谐”的感觉，但在动漫上色时运用得好的话，画面会更具有视觉表现力，运用不好就会给人刺眼、俗气的感觉。



画面中背景的绿色与人物服装的红色色调互为补色。



色彩三要素

色彩的三要素是指色彩的色相、明度和纯度三个组成部分。

色相

色相是指色彩的样貌，也是色彩最显著的特征，又可称为色名。大自然中千差万别的色彩都有各自具体的面貌，也就是它们有着各自不同的色彩名称，如天空是蓝色的，花是红色的，树是绿色的，云彩是白色的，等等。这些不同的物体具有不同的色彩样貌，我们称之为色相。



天蓝



玫瑰红



柠檬黄



大红



中绿



群青



橘黄

纯度

纯度指色彩的鲜、浊程度，也称为艳度、彩度、鲜度或饱和度。

凡有纯度的色彩，必有相应的色相感，各色相的最高纯度和色彩的知觉度不同，明度也不同。

高纯度的色相加入白色或黑色，将提高或降低色相的明度，同时也会降低它们的纯度，如果加入适当明度的灰色或其他色相，也可相应地降低色相的纯度。美国色彩家芒塞尔(Munsell)的纯度色标把色相的纯度、明度分别用数字加以标注，这样能清晰地分辨出各个色彩的不同纯度的差别。



红色中加入黑色渐渐变深，这时的红色纯度降低，而明度也越来越低。

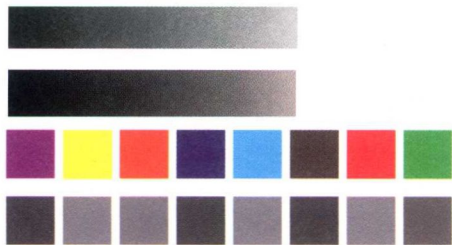
红色中加入白色渐渐变浅，这时的红色纯度降低，而明度则越来越高。



从上图中可以看出色彩的明度关系

明度

明度指色彩的明暗程度，对光源色来说可以称为光度，对物体色来说可以称为亮度、深浅度等。在无色类中，最高明度的颜色是白色，最低明度的颜色是黑色，在白色和黑色之间存在一个系列的灰色，一般可将其分为9级，靠近白色的部分称为明灰色，靠近黑色的部分称为暗灰色。在有彩色类中，最高明度的颜色是黄色，最低明度的颜色是紫色，这是因为各个色相在可见光谱上的振幅不同，对于眼睛视觉形成的程度也不同。



各种颜色相对应的明度