



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定



职业院校“双证书”课题实验教材
人力资源和社会保障部职业技能鉴定中心指导编写



动漫手绘 与上色技术

DONGMAN
SHOUHUI
YU SHANGSE JISHU

主 编 高 翀

动漫手绘与上色技术

主 编 高 翀

北京出版集团公司
北京出版社

北京出版集团公司
北京出版社

图书在版编目(CIP)数据

动漫手绘与上色技术 / 高翀主编. — 北京 : 北京出版社, 2015.11 (2022 重印)

“十二五”职业教育国家规划教材. 2015

ISBN 978-7-200-11839-1

I. ①动… II. ①高… III. ①动画—绘画技法—职业教育—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 005493 号

动漫手绘与上色技术

DONGMAN SHOUHUI YU SHANGSE JISHU

主 编: 高 翀

出 版: 北京出版集团公司

北 京 出 版 社

地 址: 北京北三环中路 6 号

邮 编: 100120

网 址: www.bph.com.cn

总发行: 北京出版集团公司

经 销: 新华书店

印 刷: 定州市新华印刷有限公司

版印次: 2015 年 11 月第 1 版 2021 年 11 月修订 2022 年 1 月第 2 次印刷

开 本: 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张: 12.5

字 数: 220 千字

书 号: ISBN 978-7-200-11839-1

定 价: 49.00 元

质量监督电话: 010-82685218 010-58572162 010-58572393

目 录

单元一	四格漫画绘制	1
任务 1	四格黑白漫画的绘制	2
任务 2	三格彩色漫画的绘制	32

单元二	日本动漫造型绘制	57
任务 1	漫画人物的绘制	58
任务 2	动画人物的绘制	79

单元三	游戏插画绘制	95
任务 1	游戏角色的绘制	96
任务 2	游戏插画的绘制	117

单元四	风格插画绘制	137
任务 1	国画风格插画的绘制	138
任务 2	儿童画的绘制	148

单元五 插画创作 163

任务 1 动物插画创作 164

任务 2 唯美人物插画创作 169

任务 3 奇幻生物插画创作 179

参考答案 190

单元一

四格漫画绘制

本单元任务分别为绘制德国漫画大师埃·奥·卜劳恩 (E.O.Plauen) 的漫画集《父与子》中的故事《一年以后》和吉姆·戴维斯 (Jim Davis) 的彩色漫画《加菲猫》。通过任务实例，我们可以直观地感受到四格漫画的短小精悍，短短几格就涵盖了一个事件的发生、情节的转折以及幽默的结局。四格漫画着重创意，画面不需要太过复杂，角色也不需要太多，对白精简，甚至没有对白，使人可以轻松地阅读。四格漫画实际上未必从头到尾那么严格按照四个格子的规律来切割，漫画作品中也经常会出现三格、五格、六格等漫画形式，现在对格数已经没有限制，如任务 2 中的《加菲猫》格数为三格。四格漫画强调叙事，漫画以开头、发展、高潮、结尾为四格内容安排。四格漫画的格式多以四格排成一个田字形，也可以是四格排成一竖排。任务 1《一年以后》、任务 2《加菲猫》均是以横排形式展现的。

任务 1 四格黑白漫画的绘制

任务描述

本任务为绘制四格黑白漫画《一年以后》，绘制这类作品要注意：内容表达简练，人物动态准确，画面完整，黑白色调对比协调。

完成该任务需要应用数位板在 Photoshop 软件中绘制出漫画的草稿，再整理出相应的线稿，然后按照画面中相应部位分别创建图层，根据画面内容进行逐层上色，图层以人物、场景中的各个部位进行分配。需要通过【矩形工具】、【画笔工具】、【油漆桶工具】等工具的配合使用来完成完整作品。效果如图 1-1-1 所示。



图 1-1-1 《父与子》中《一年以后》的最终效果

任务目标

1. 能够清晰地了解四格漫画的格式与特点。
2. 能够按照人物的部位以及场景和道具进行分图层绘制。
3. 能够掌握相关的使用工具，如【画笔工具】、【矩形工具】等。

任务分析

任务中的四格均为全景，特点在于每幅画面都很充分的展现、强调人物动作和姿态的表现。第一格是儿子和小树比肩而立，父亲为儿子量身高；在叙事的同时交代场景、父与子之间的关系。第二格父亲在小树上面画下儿子的身高，并用钉子在上面做了记号；交代父亲记录儿子身高的这件事情。第三格画面中光秃秃的小树站在风雪中，旁边还有一个可爱的雪人见证着一年中的春去冬来，一年很快就过去了；交代角色对于发生事件的反应，而父亲与儿子对于记录身高这件事的反应是离开不再关注记录身高环境的变化。第四格儿子一年里长大了，父亲又领他来到了小树边，和小树一比身高，其结果令父亲目瞪口呆，表现故事情节的结局。

■ 操作步骤

步骤 1: 单击菜单中【文件】—【新建】(快捷键 Ctrl+N) 命令, 新建文件, 命名为“一年以后”, 预设为国家标准纸张, 大小为 A4, 分辨率为 300, 颜色模式为 CMYK, 背景内容为白色, 如图 1-1-2 所示。



图 1-1-2 文件名称《一年以后》

技巧提示: 分辨率: 每一个像素具有位置和颜色信息, 位图中的每一个小色块就是一个像素。分辨率是单位长度内的点、像素的数量。分辨率的高低直接影响位图图像的效果, 太低会导致图像粗壮, 放大后图像的效果非常模糊; 较高的分辨率则会增加文件的大小, 并降低软件运行的速度。

步骤 2: 得到一个竖版的空白文档, 如图 1-1-3 所示。执行菜单栏中的【图像】—【图像旋转】—【90° 顺时针】命令, 如图 1-1-4 所示。将建立好的竖版图像旋转成横版, 如图 1-1-5 所示。

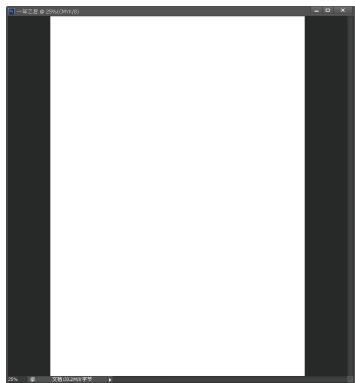


图 1-1-3 竖板空白文档

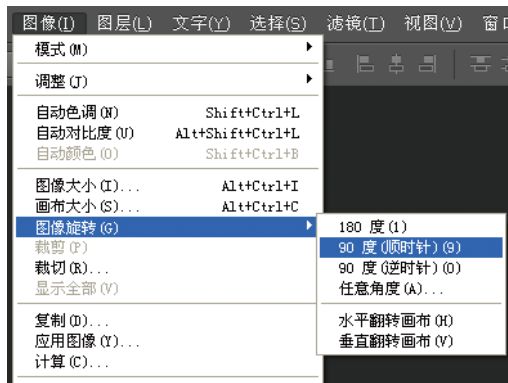


图 1-1-4 图像旋转

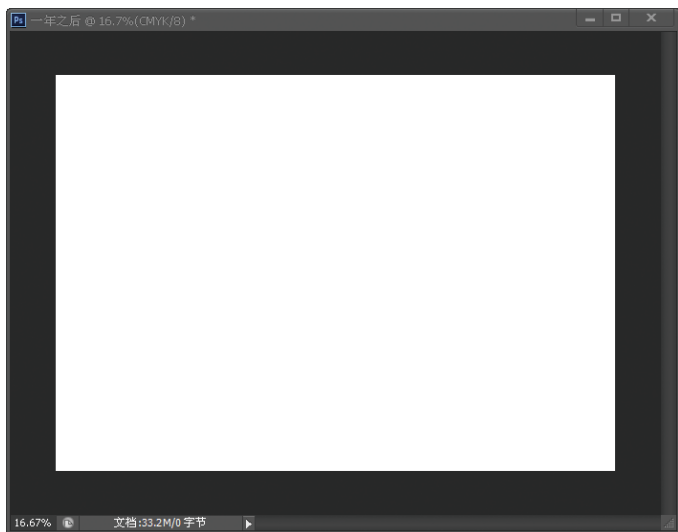


图 1-1-5 横版文件

❗ 技巧提示：由于漫画为横版分布，所以需要将画布变横，也可以在新建窗口中将文件设置成宽度 297 像素，高度 210 像素，直接得到横版文件。

步骤 3：单击【新建图层】，图层名称默认为“图层 1”，如图 1-1-6 所示。在该图层内绘制第一个漫画格，单击工具栏中的【矩形选框工具】，创建一个矩形的线框，如图 1-1-7 所示。单击菜单栏【编辑】—【描边】，如图 1-1-8 所示，将描边线条宽度设置成 3 像素，颜色设置成黑色，描边位置设置成内部，如图 1-1-9 所示。单击菜单栏【选择】—【取消选择】取消选取（快捷键 Ctrl+D），如图 1-1-10、图 1-1-11 所示。

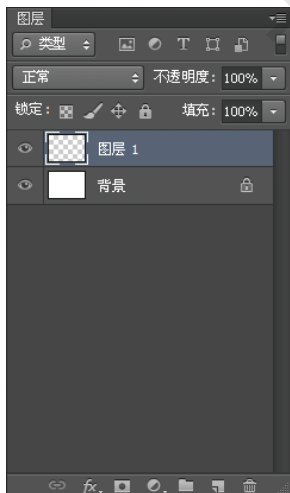


图 1-1-6 新建图层

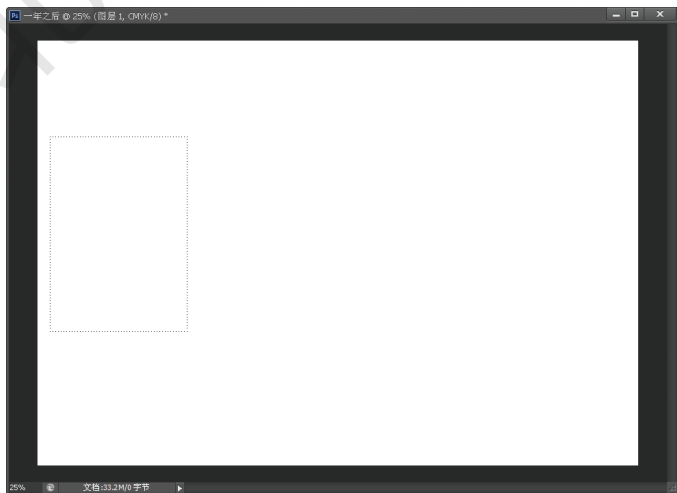


图 1-1-7 创建矩形选框



图 1-1-8 描边



图 1-1-9 描边设置



图 1-1-10 取消选择

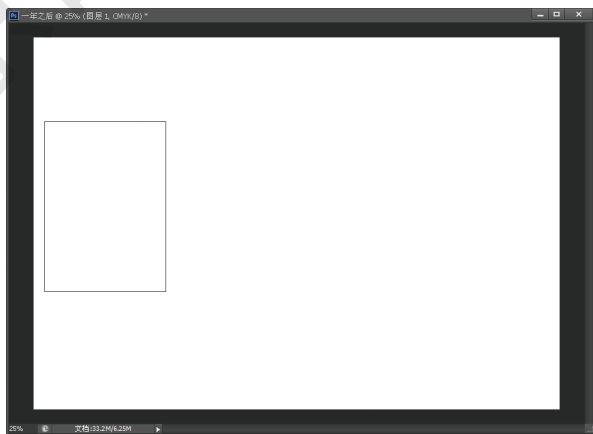


图 1-1-11 取消选择效果

步骤 4: 复制第二格的线框，按住【图层 1】不要松开，拖至【创建新图层】 图标处，如图 1-1-12 所示，得到复制的图层“图层 1 副本”，如图 1-1-13 所示。选择【移动工具】，按住 Shift 键，配合向右方向键可快速移动至合适的位置。

置，效果如图 1-1-14 所示。

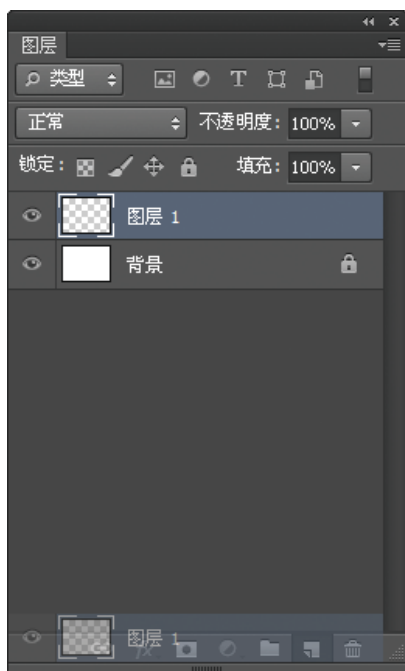


图 1-1-12 复制图层

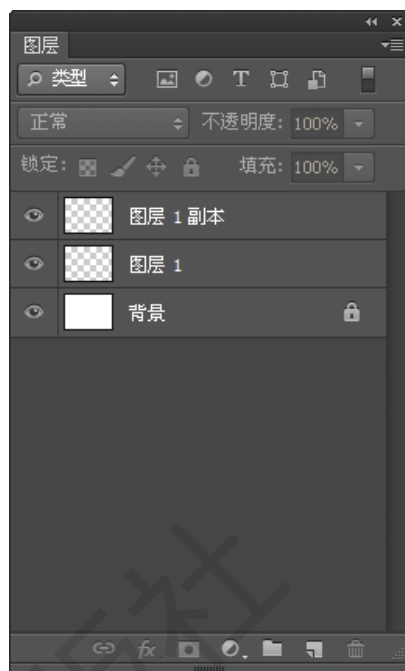


图 1-1-13 得到复制图层

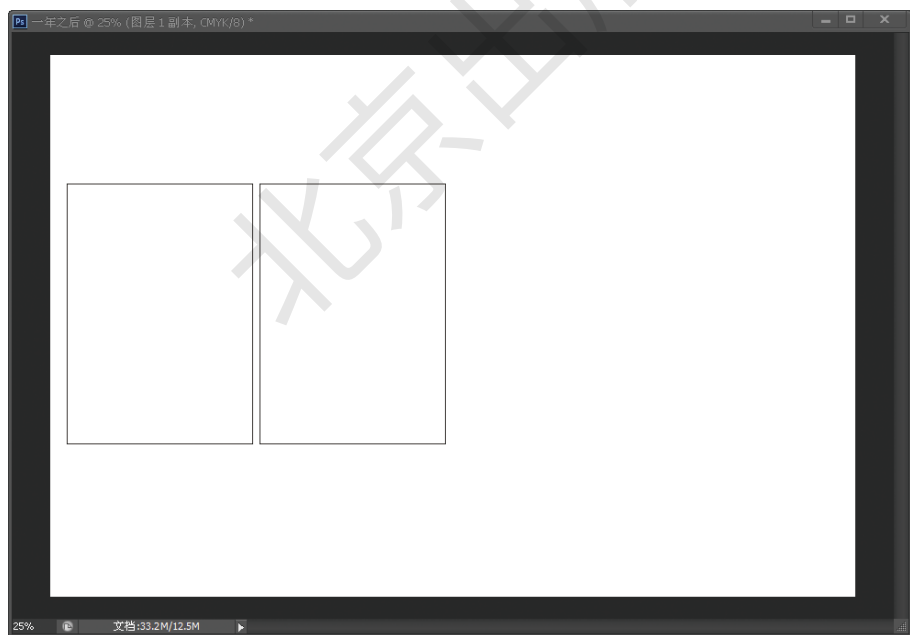


图 1-1-14 移动第二格线框效果

❗ 技巧提示：复制图层也可以在图层上单击鼠标右键选择【复制图层】，如图 1-1-15 所示。

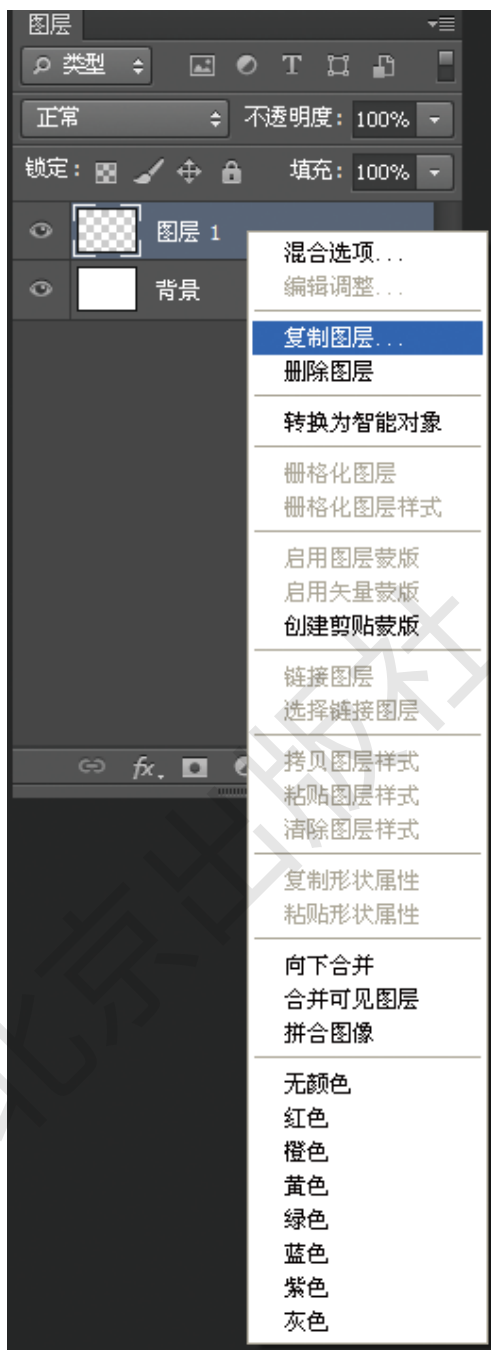


图 1-1-15 复制图层

步骤 5: 用同样的方法复制出第三、第四格的线框，将复制的漫画格移动至合适的位置，如图 1-1-16 所示。选择“图层 1”，按住 Shift 键，再单击“图层 1 副本 3”，同时选择 4 个图层，如图 1-1-17 所示。在图层上单击鼠标右键选择【合并图层】（快捷键 Ctrl+E），如图 1-1-18 所示。双击合并的图层重命名为“格”，如图 1-1-19 所示。

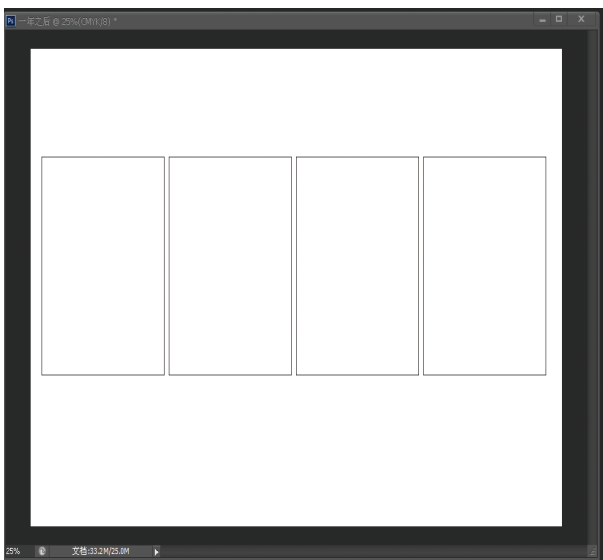


图 1-1-16 漫画格

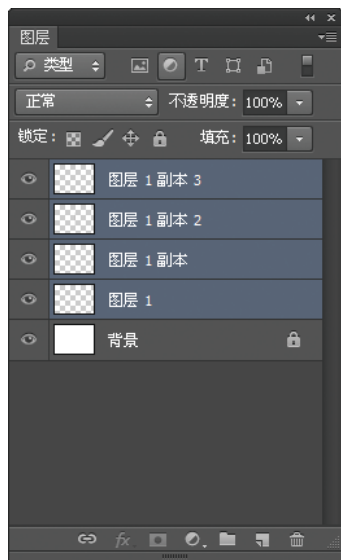
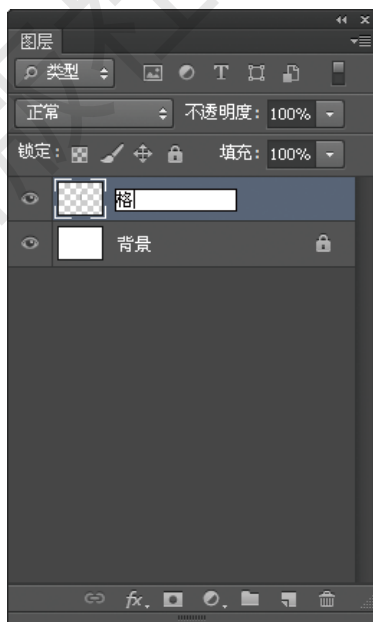


图 1-1-17 同时选择 4 个图层



图 1-1-18 合并图层



1-1-19 图层重命名

❗ 技巧提示：复制图层时，可以同时选择两个图层拖至【新建图层】上进行复制，如图 1-1-20、图 1-1-21 所示。

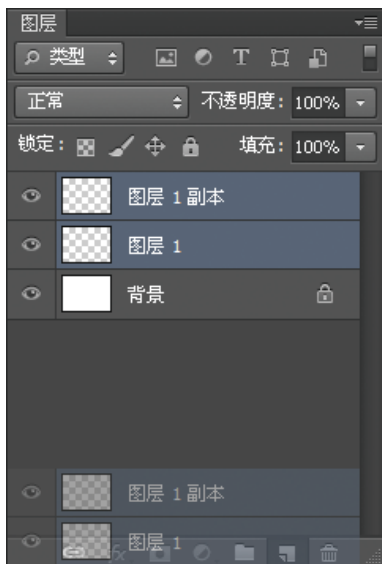


图 1-1-20 同时复制两个图层

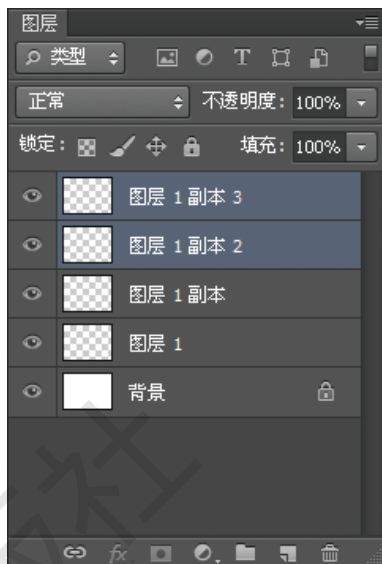


图 1-1-21 得到两个复制图层

步骤 6：新建图层，将图层名称设置为“草稿”，如图 1-1-22 所示，选择【画笔工具】，按照父子的动态以及与小树的位置关系绘制第一格草稿，如图 1-1-23 所示。

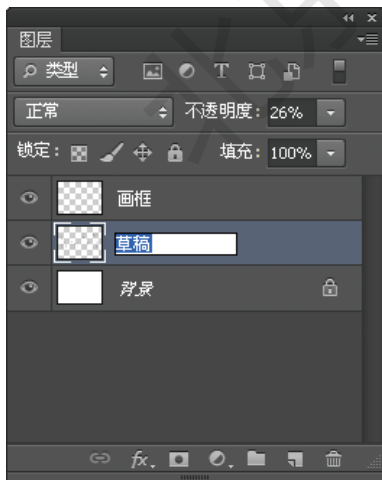


图 1-1-22 重命名为“草稿”



图 1-1-23 第一格草图

❗ 技巧提示：

1. 笔刷可以根据绘画习惯自行选择，任务中采用笔刷为软件自带“硬边圆压力大小”，如图 1-1-24 所示。
2. 在起稿的时候，可以通过辅助线确定人物和树的最高点、最低点，人物高度的对比关系也可以通过辅助线来寻找确定，以及人物各个部位的关系都可以通过直线、弧线、圆形等辅助线来确定。

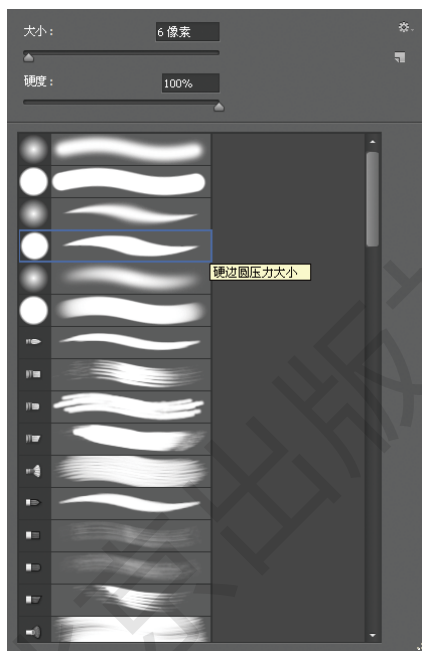


图 1-1-24 选择“硬边圆压力大小”笔刷

步骤 7：在“草稿”图层内应用同样的方法绘制出第二、第三、第四格的草稿，如图 1-1-25 所示。

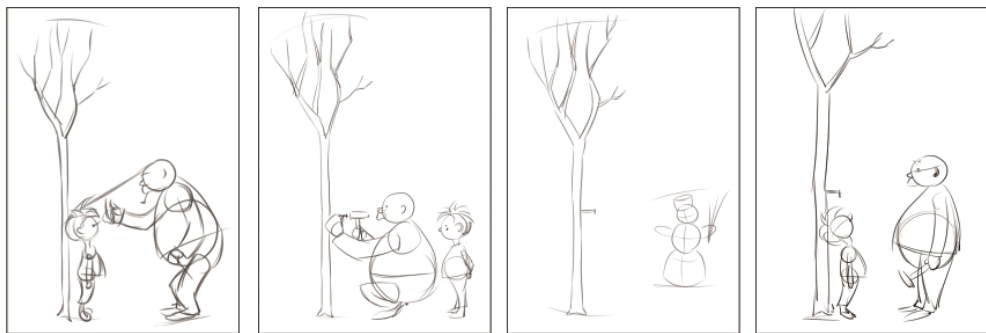


图 1-1-25 草稿

步骤 8：调节“草稿”图层的透明度至 26%，如图 1-1-26 所示。新建图层，命

名为“线稿”，在此图层上参考“草稿”图层所绘制小树、人物之间的位置关系以及人物的动态来绘制线稿，如图 1-1-27 所示；在“线稿”图层中应用同样的方法继续绘制第二、三、四格的线稿，如图 1-1-28 所示。

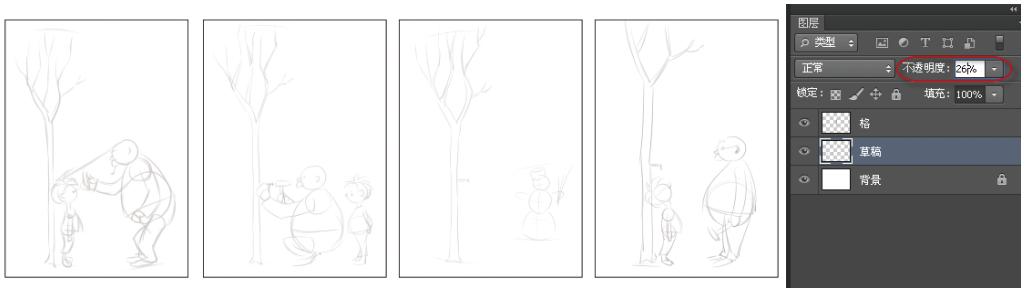


图 1-1-26 调整图层透明度



图 1-1-27 第一格线稿

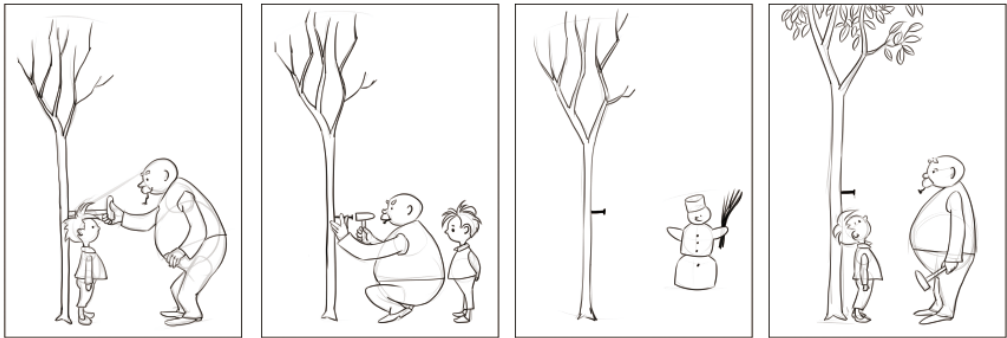


图 1-1-28 四格线稿

❗ 技巧提示：关于图层的透明参数设置，图像能看清楚就好，参数可根据实际情况自行调节。

步骤 9：选择“草稿”图层的左侧，单击鼠标右键选择【隐藏本图层】，关闭“草稿”图层的【指示图层可见性】，即关闭图层预览（或单击眼睛图标），如图 1-1-29 所示。关闭图层预览后，画面效果如图 1-1-30 所示。

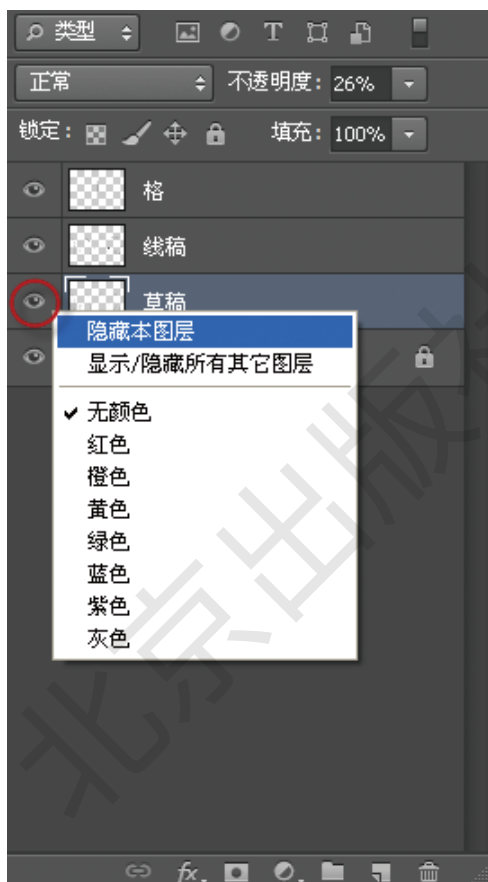


图 1-1-29 隐藏图层

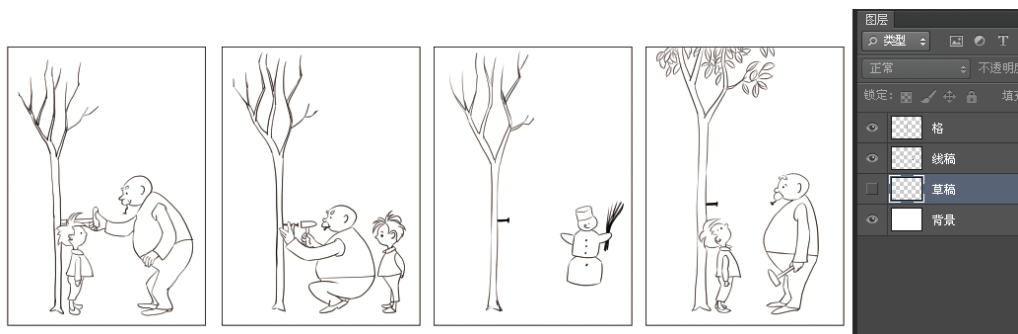


图 1-1-30 隐藏“草稿”层

步骤 10: 新建图层，命名为“父亲坎肩、鞋”，应用【画笔工具】 对父亲的胡子、坎肩和鞋进行着色，如图 1-1-31 所示；在该图层中用同样的方法继续绘制第二、三、四格的颜色，如图 1-1-32 所示。

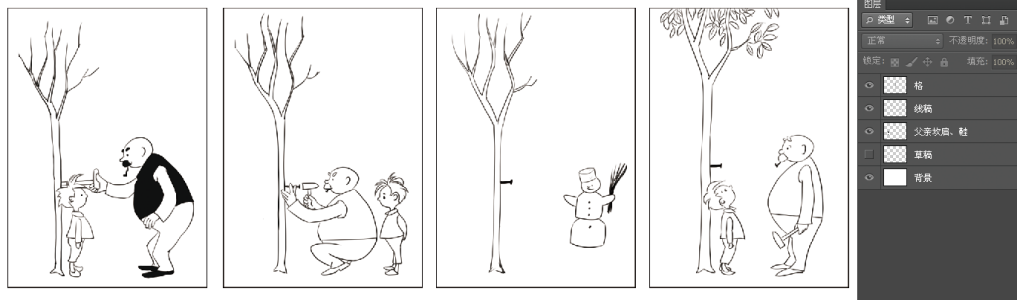


图 1-1-31 为第一格父亲的胡子、坎肩和鞋着色

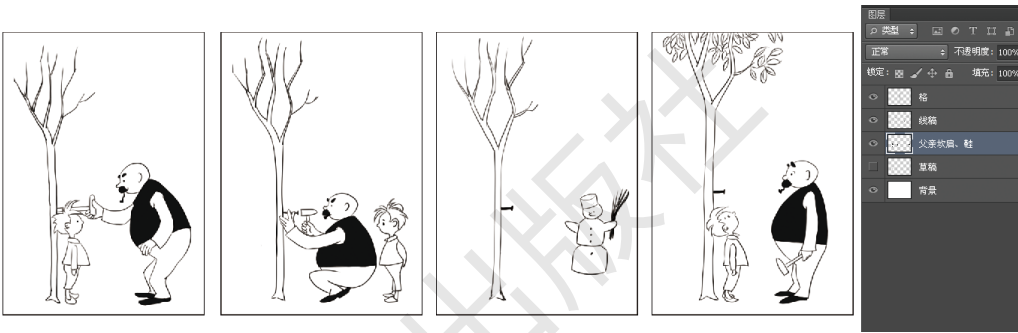


图 1-1-32 为第二、三、四格相同内容着色

❗ 技巧提示: 颜色的选择可以通过单击前景色，弹出【拾色器】，选择所需颜色进行绘制即可，如图 1-1-33 所示。

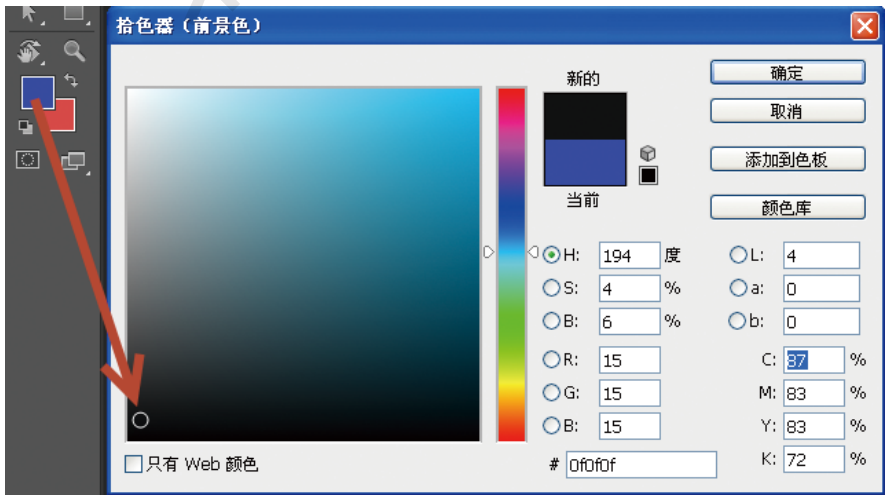


图 1-1-33 拾色器

步骤 11: 新建图层，命名为【父亲皮肤】，在该图层内选择灰色，分别绘制出四个格中父亲皮肤的颜色，如图 1-1-34 所示。

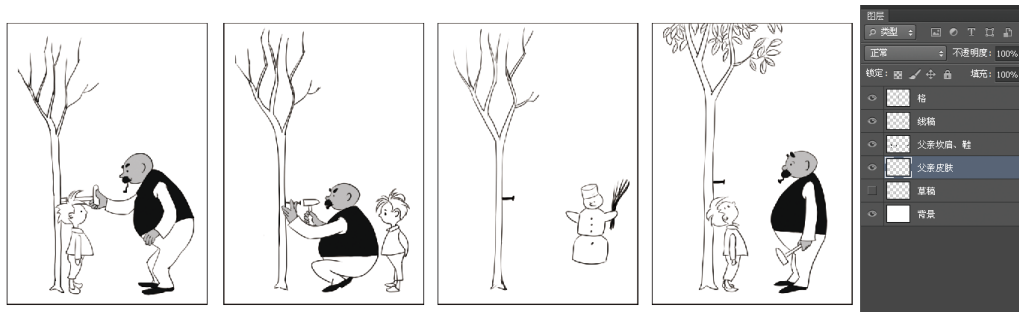


图 1-1-34 绘制父亲皮肤的颜色

步骤 12: 新建图层，命名为【儿子头发和鞋】，在该图层内分别绘制出四个格中儿子头发和鞋的颜色，如图 1-1-35 所示。

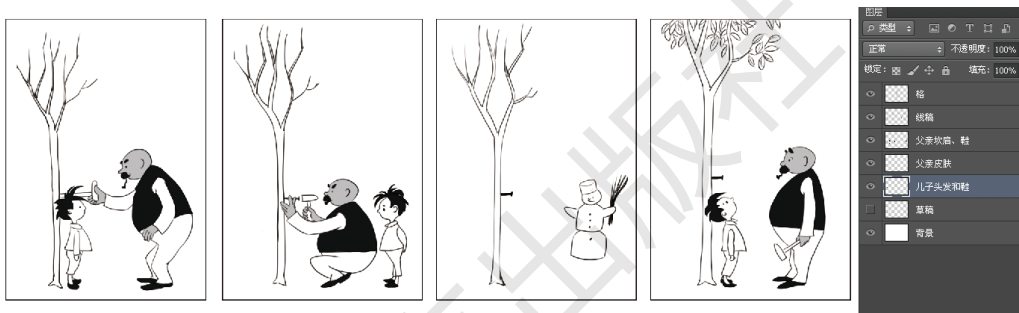


图 1-1-35 绘制儿子头发和鞋的颜色

步骤 13: 新建图层，命名为【儿子裤子】，在该图层内分别绘制出四格中儿子裤子的颜色，如图 1-1-36 所示。

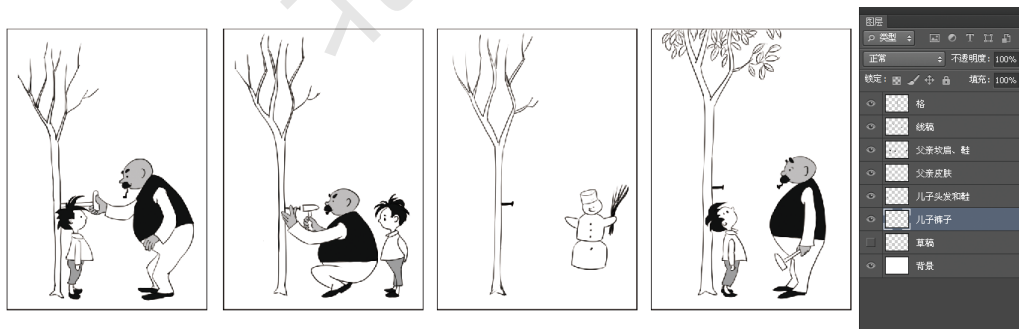


图 1-1-36 绘制儿子裤子的颜色

步骤 14: 新建图层，命名为【父亲裤子】，在该图层内分别绘制出四格中父亲裤子的颜色，如图 1-1-37 所示。

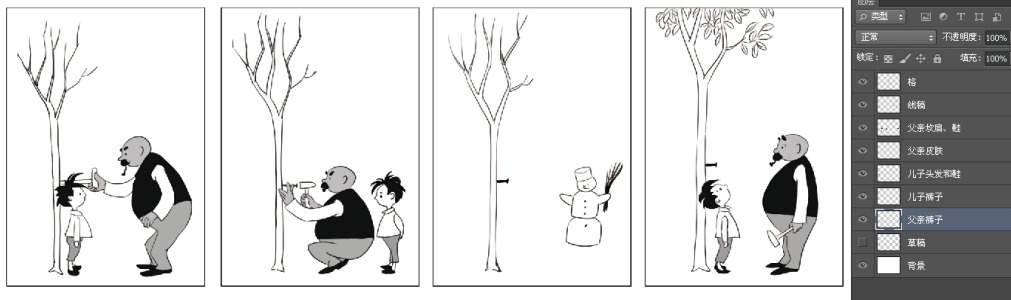


图 1-1-37 绘制父亲裤子的颜色

步骤 15: 新建图层，命名为【锤子】，在该图层的四格内分别绘制出父亲手中锤子的颜色，如图 1-1-38 所示。

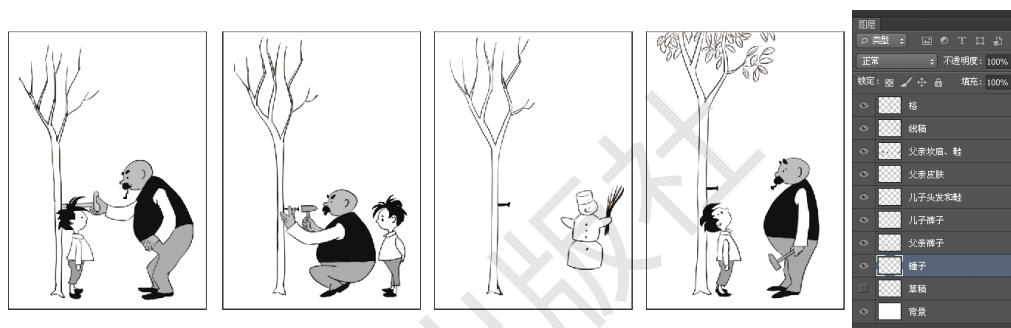


图 1-1-38 绘制锤子的颜色

步骤 16: 新建图层，命名为【小树上】，在该图层四格内分别绘制出小树上半部分的颜色，如图 1-1-39 所示。

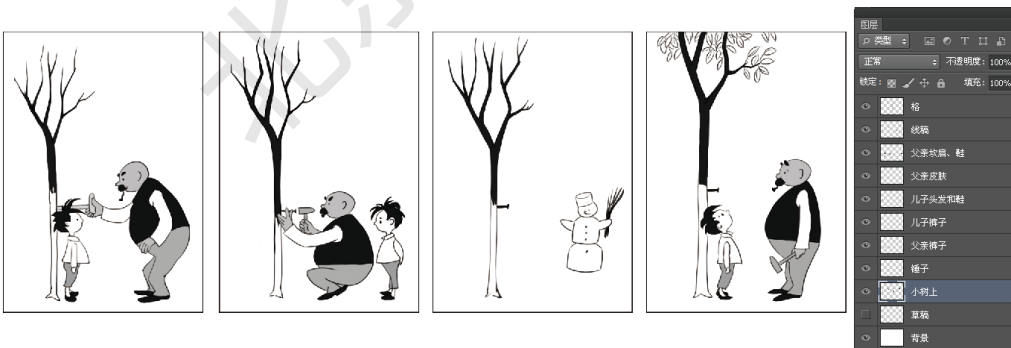


图 1-1-39 绘制小树上半部分的颜色

步骤 17: 新建图层，命名为【小树下】，在该图层四格内分别绘制出小树下半部分的颜色，如图 1-1-40 所示。



图 1-1-40 绘制小树下半部分的颜色

步骤 18: 新建图层，命名为【树叶】，在该图层内分别绘制出小树叶子部分的颜色，如图 1-1-41 所示。

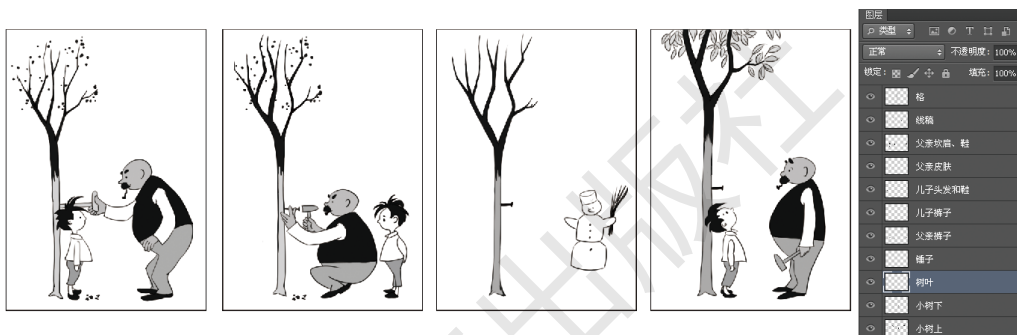


图 1-1-41 绘制小树叶子的颜色

步骤 19: 选择图层“格”，应用【魔棒工具】选择第三格，获得第三格选区，如图 1-1-42 所示。新建图层，命名为“第三格背景”，应用【油漆桶工具】给第三格填充背景颜色，取消选区（快捷键 Ctrl+D），如图 1-1-43 所示。



图 1-1-42 获取第三格选区



图 1-1-43 填充第三格背景色

步骤 20: 新建图层，命名为“雪人”，将第三格中的雪人用【画笔工具】绘制出来，如图 1-1-44 所示。



图 1-1-44 绘制雪人

步骤 21: 新建图层，命名为“雪”，选择【画笔工具】应用点的方式绘制第三格中的雪，最终效果以及所有图层分配如图 1-1-45 所示。



图 1-1-45 最终效果以及图层分配

❗ 技巧提示: 使用软件进行绘画时，新建图层一定要养成正确命名的习惯，这会为后续修改工作节省很多时间。

■ 相关知识

一、背景层与新建图层

1. 背景层

新建文档后，背景层默认为不透明的图层，如图 1-1-46 所示。在背景层中绘制一个圆形，如图 1-1-47 所示。选择【矩形选框工具】在圆形外制作矩形选区，如图 1-1-48 所示。复制选区（快捷键 Ctrl+C）内容粘贴（快捷键 Ctrl+V），如图 1-1-49 所示。单击图层前眼睛图标关闭背景层【指示图层可见性】，如图 1-1-50 所示。效果如图 1-1-51 所示，白色背景会被同步复制并粘贴。所以通常背景层在绘制时用来绘制背景，不用来绘制线稿或上色。

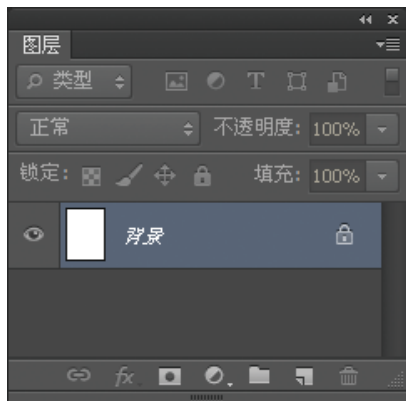


图 1-1-46 “背景”层

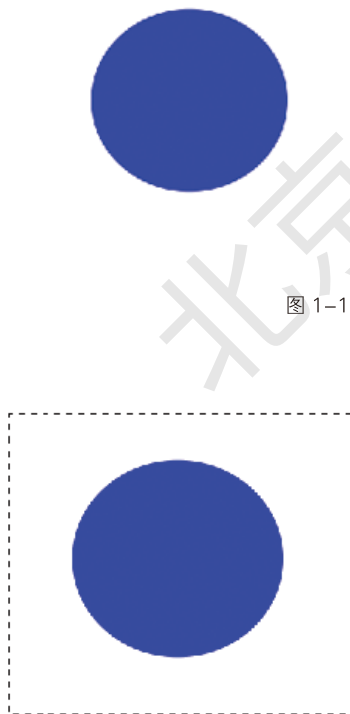


图 1-1-47 绘制椭圆

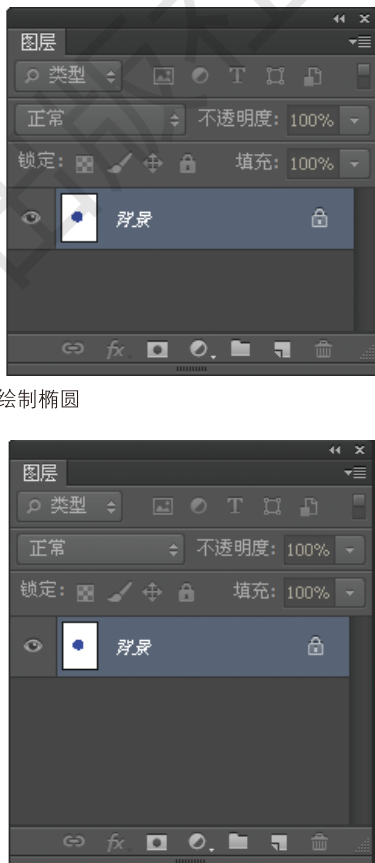


图 1-1-48 制作矩形选区

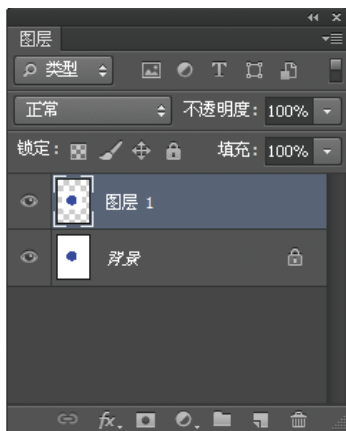


图 1-1-49 复制并粘贴椭圆

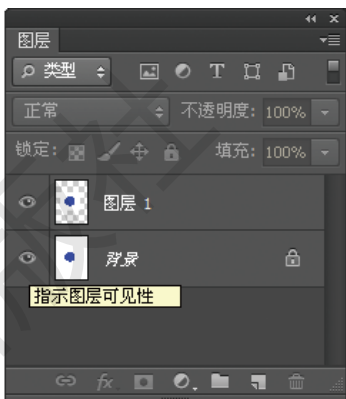


图 1-1-50 关闭背景层预览

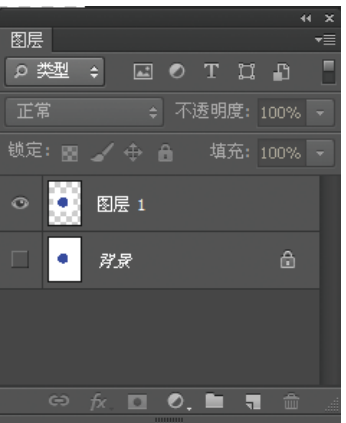
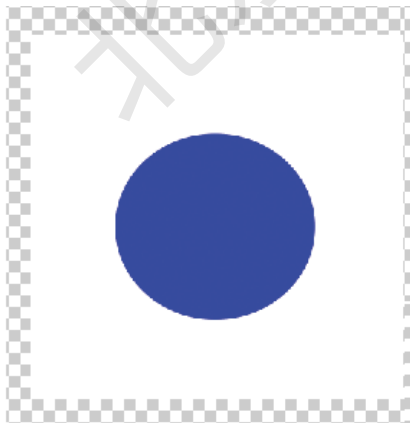


图 1-1-51 效果

2. 新建图层

新建图层为透明图层。在新建图层“图层 1”中绘制图形，如图 1-1-52 所示。选择【矩形选框工具】将图形框在选区内，如图 1-1-53 所示。复制并粘贴，如图

1-1-54 所示。关闭“背景”“图层 1”的预览，如图 1-1-55 所示。复制内容除蓝色像素外，无任何像素，所以绘制线稿或上色时通常是新建图层以方便修改或操作。

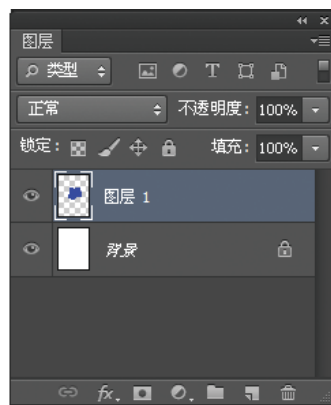


图 1-1-52 绘制图形

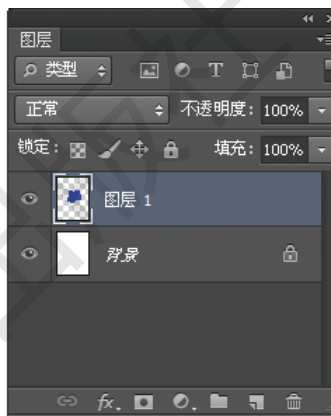


图 1-1-53 选择图形

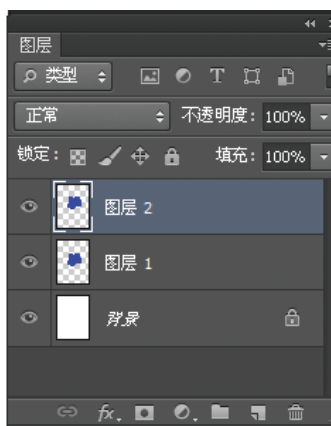


图 1-1-54 复制并粘贴图形

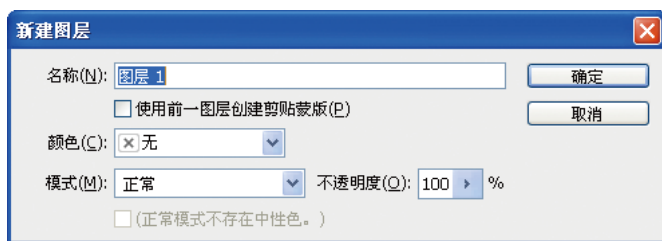


图 1-1-57 新建图层窗口

2. 图层的选择

(1) 选择一个图层。

在【图层面板】中，单击所要选择的图层即可，如图 1-1-58 所示。

(2) 选择多个临近图层。

选择多个临近图层时，单击一个图层，按住 Shift 键的同时单击另外任意图层即可，如图 1-1-59 所示。

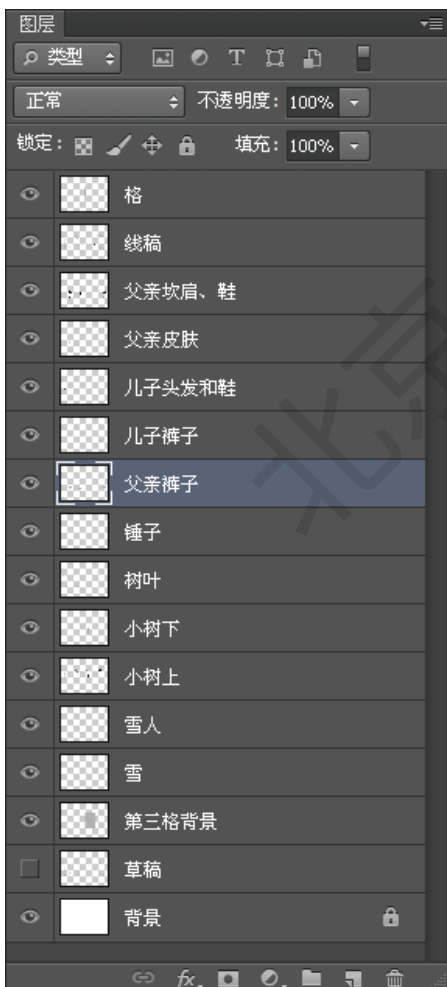


图 1-1-58 选择一个图层

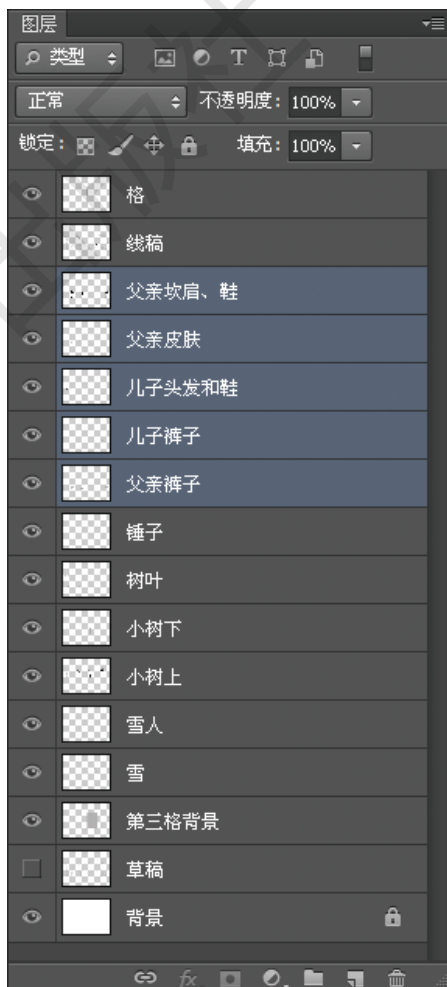


图 1-1-59 选择多个临近图层

(3) 选择多个相隔图层。

选择多个相隔图层时，单击一个图层，按住 Ctrl 键的同时单击其他图层，可加选图层，如图 1-1-60 所示。

3. 图层的删除

需要删除图层时，选择所要删除的图层，单击 Delete 键，即可删除；也可以将选中的图层拖入【图层面板】中的【删除】图标  上，如图 1-1-61 所示。

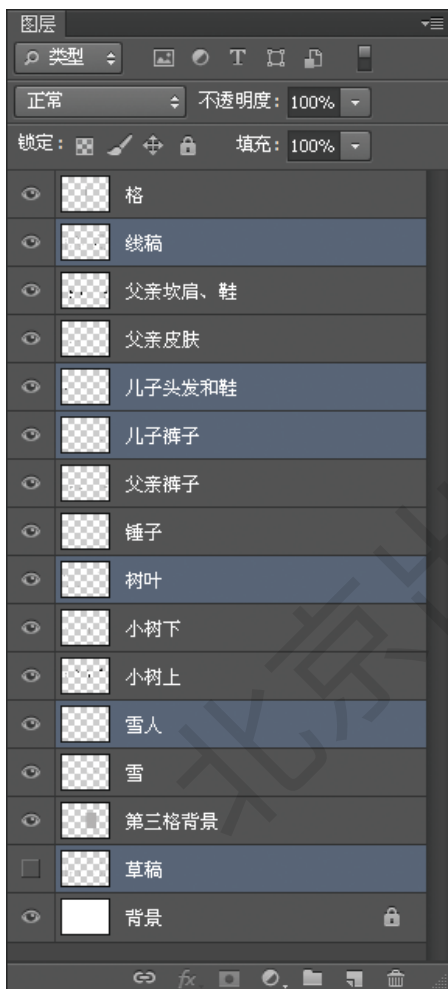


图 1-1-60 选择多个相隔图层

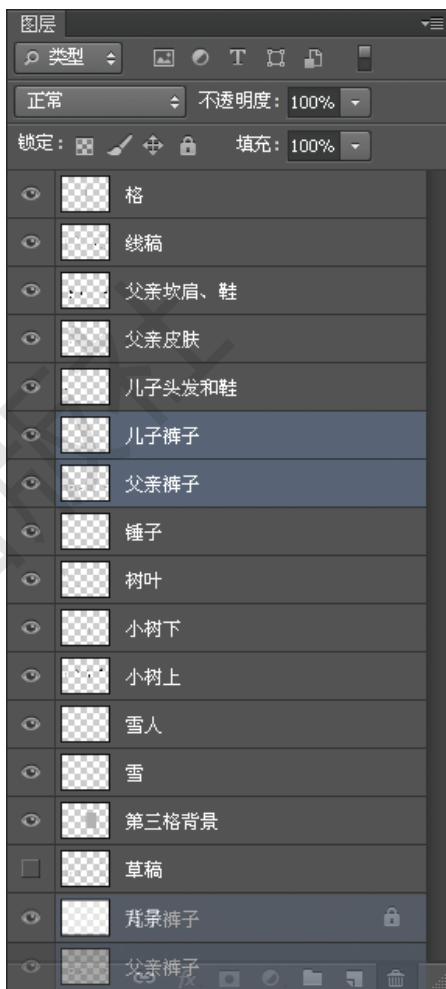


图 1-1-61 删除图层

4. 图层的复制

复制图层可以通过在所要复制图层上单击右键获得，如图 1-1-62 所示；也可以选择图层并拖至【新建图层】图标  上，如图 1-1-63 所示。

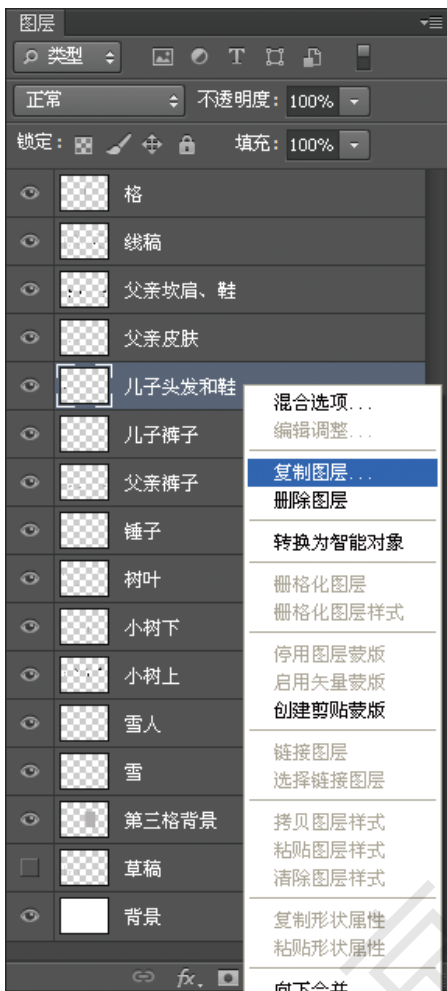


图 1-1-62 右键复制图层

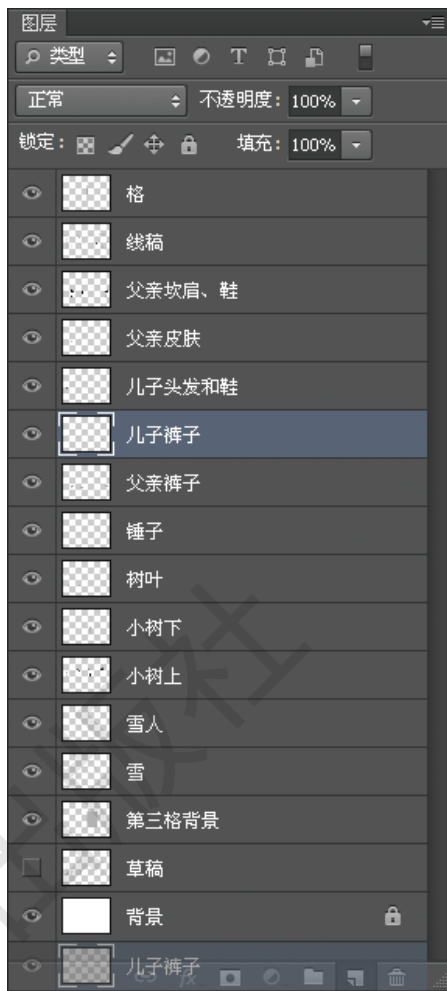


图 1-1-63 拖动图层复制图层

5. 图层顺序的调整

在【图层】面板中选择所要移动的图层，单击并拖动至合适的位置后释放鼠标即可，如图 1-1-64、图 1-1-65 所示。

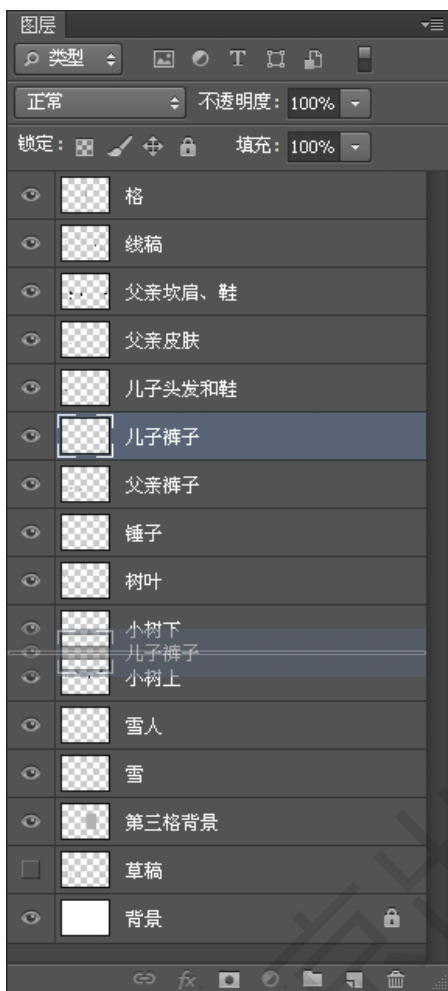


图 1-1-64 拖动图层

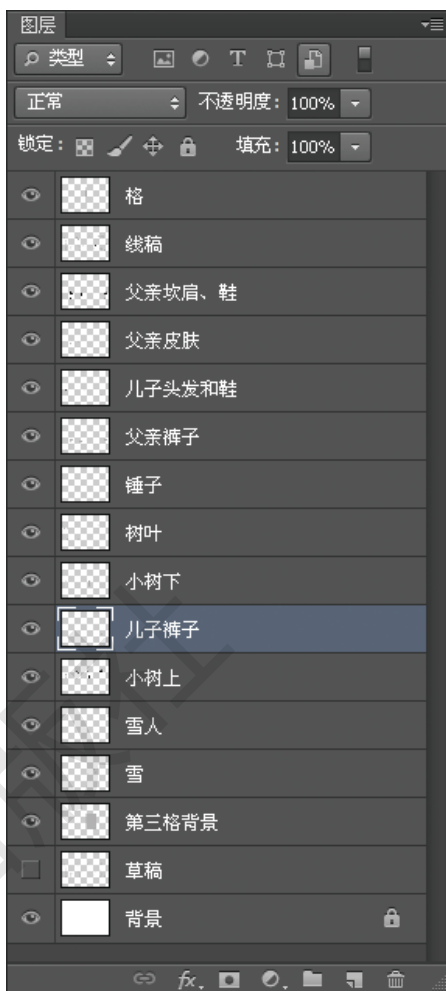


图 1-1-65 移动位置

6. 图层组的创建

为了方便管理图层，可以将多个图层放在一个图层组中共同管理。

单击【图层】面板中的【创建新组】图标 ，如图 1-1-66 所示。选择要放入【图层组】的图层，拖入图层组“组 1”即可，如图 1-1-67 所示。单击图层组“组 1”前面的小三角  **组 1**，可将组内图层收起显示，如图 1-1-68 所示。



图 1-1-66 创建图层组



图 1-1-67 将图层拖入图层组

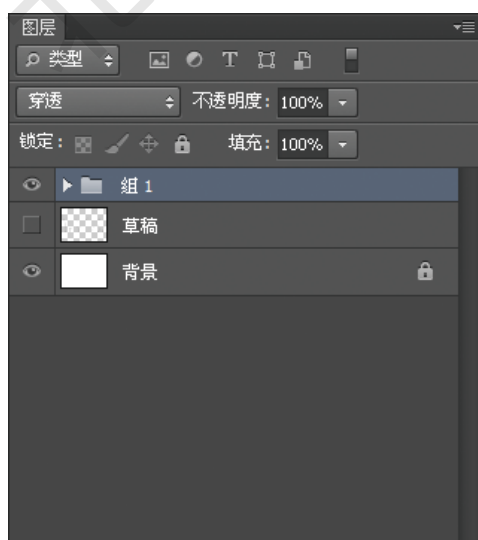


图 1-1-68 收起图层显示

三、【画笔工具】

1. 【画笔工具】的设置

【画笔工具】中笔刷的尺寸和笔刷样式可以在【工具选项栏】—【画笔预设】中设置，如图 1-1-69 所示。单击设置图标，弹出菜单选择合适的浏览方式来浏览画笔的形状，如图 1-1-70 所示。Photoshop 软件中有很多不同样式形态的笔刷，如图 1-1-71 所示，可以配合【工具选项栏】中的【不透明度】（数值越小，画笔透明度越低）和【流量】（数值越大，墨水的流量越大），创建出更加丰富的画笔效果。

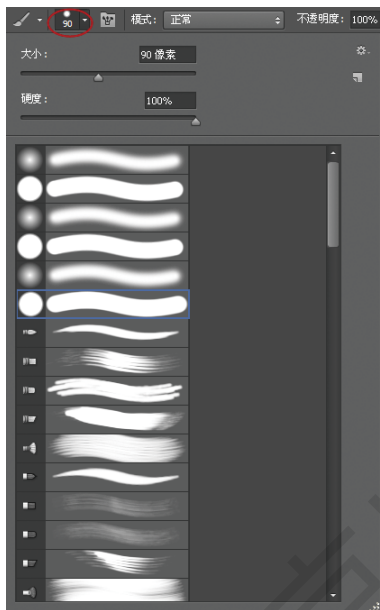


图 1-1-69 画笔预设

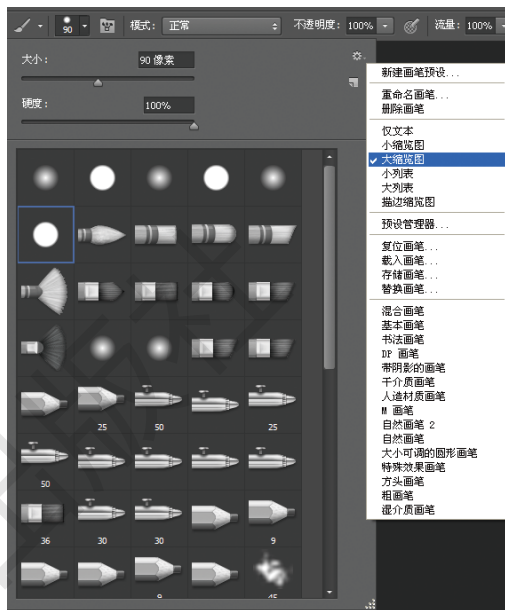


图 1-1-70 浏览选项

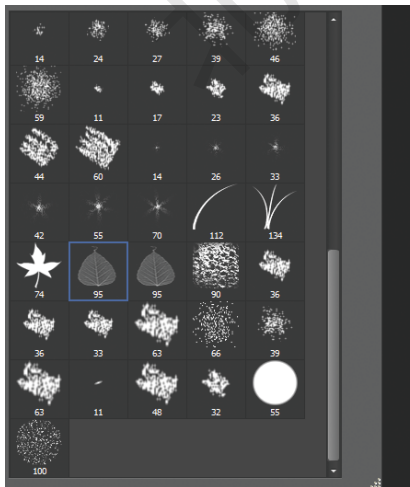


图 1-1-71 笔刷的样式



2. 创建笔刷

(1) 选择【工具栏】中【自定义形状工具】，在【工具选项栏】中选择脚印的形状，如图 1-1-72 所示，在透明图层中拉出一个脚印形状的路径，如图 1-1-73 所示。



图 1-1-72 选择形状工具



图 1-1-73 制作脚印

(2) 单击【菜单栏】—【编辑】—【定义画笔预设】，可为笔刷定义名称，如图 1-1-74、图 1-1-75 所示。



图 1-1-74 定义画笔预设

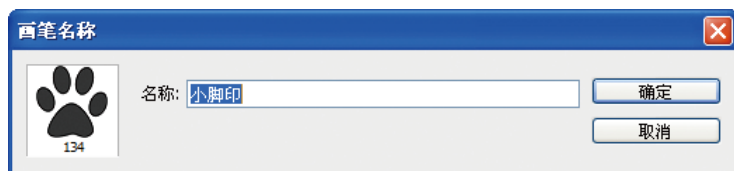


图 1-1-75 定义笔刷名称

(3) 单击【画笔预设】，可以发现刚才自定义的笔刷，如图 1-1-76 所示。可用笔刷绘制相关图像，如图 1-1-77 所示。

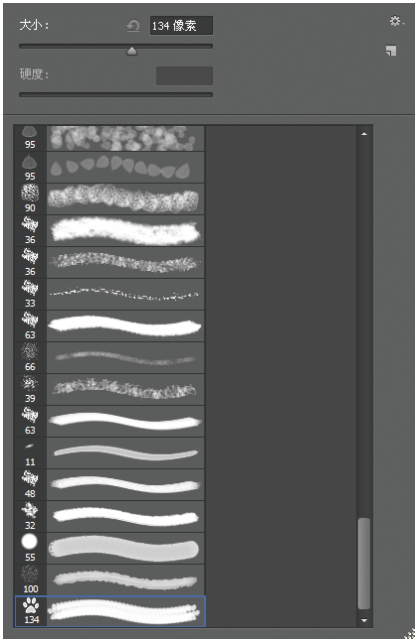


图 1-1-76 小脚印笔刷



图 1-1-77 笔刷效果

(4) 笔刷的形态可以是图形也可以是图像。笔刷的制作，不仅可以通过绘制完成，也可以通过实物图片加工来完成，如图 1-1-78、图 1-1-79 所示。



图 1-1-78 玫瑰花

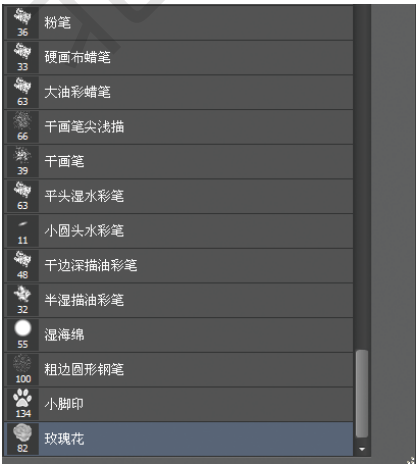


图 1-1-79 玫瑰花笔刷



四、外围设备——数位板

1. 什么叫外围设备

除电脑主机外的大部分硬件设备都可以称作外部设备，或叫外围设备，简称外设。

2. 多媒体常见外围设备有哪些

扫描仪，打印机，摄像头，移动硬盘，音响，读卡器，复印机，U 盘，MP3，MP4，PSP，耳机，麦克风等。

3. 多媒体外围设备常见连接方式

数位板、U 盘、移动硬盘、摄像头等设备通过 USB 接口技术与计算机连接工作。

4. 数位板的功能

数位板可以让使用者找到拿着笔在纸上画画的感觉，它可以模拟各式各样的画笔。当我们用力点击画笔的时候，笔刷会画出很粗壮的线条；当我们用力很轻柔的时候，它可以画出很细很淡的线条。它可以模拟喷枪、毛笔、油画棒等个性特异的画笔效果。

数位板是电脑绘图中不可缺少的工具。连接数位板和电脑，安装数位板对应型号驱动程序，在软件中滑动压感笔即可。

市场上有各种品牌的数位板可供选择，图中是 wacom bamboo 系列的数位板，如图 1-1-80 所示，这一品牌中有多种型号可供选择。初学者可以选择经济型数位板进行绘制。

使用数位板有着一定的难度，需要多加练习才能灵活运用数位板，绘制出更好的作品。线条压感差别如图 1-1-81 所示。



图 1-1-80 wacom 数位板



图 1-1-81 有、无压感的线条

思维拓展

通过任务 1 的学习，应用同样的绘制方法绘制长篇连载漫画。如日本长篇连载漫画《火影忍者》是日本漫画家岸本齐史的代表作，作者用自己独特的表现风格，

绘制了一个个鲜活的人物。绘制技法简洁流畅，五官、脸型上没有过多修饰，多以线条为主，依然烘托出较好的气氛，如图 1-1-82、图 1-1-83、图 1-1-84、图 1-1-85 所示。

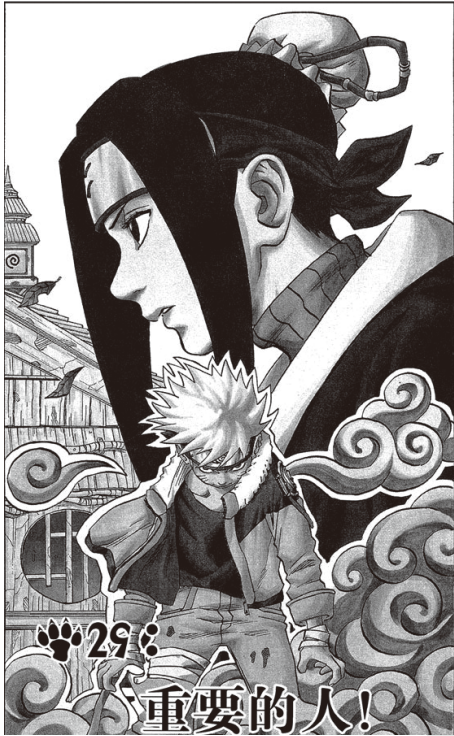


图 1-1-82 《火影忍者》

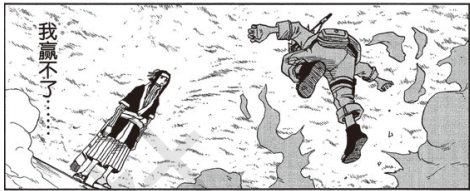
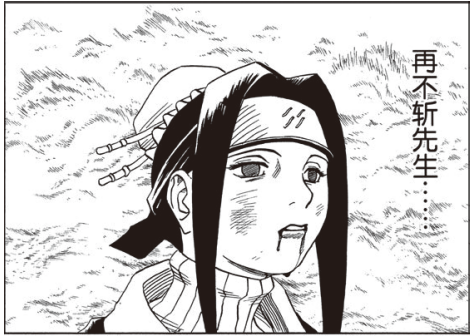


图 1-1-83 《火影忍者》



图 1-1-84 《火影忍者》



图 1-1-85 《火影忍者》

任务2 三格彩色漫画的绘制

任务描述

本任务为绘制彩色三格漫画《加菲猫》，造型为红虎斑异国短毛加菲猫，任务中的加菲猫脑袋与身体比例相近，眼睛很大，鼻子是小椭圆，胡子每边三根，每侧面颊也只有三个麻点。绘制线稿时要抓住加菲猫的造型特点进行绘制。任务要求色彩简单、明快；表达出漫画的轻松气氛和突出加菲猫的慵懒性格。背景的绘制需要简单明了与加菲猫有明显区别，以突出加菲猫在画面中的主体地位。完成效果如图1-2-1所示。

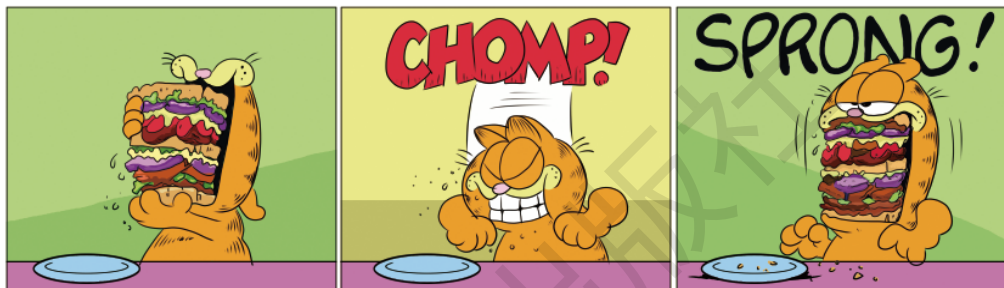


图 1-2-1 加菲猫

任务目标

1. 能够灵活使用【矩形选区工具】、【椭圆选区工具】、【移动工具】、【画笔工具】、【橡皮工具】、【油漆桶工具】等工具。
2. 能够应用【画笔工具】绘制线稿，并对其进行上色完稿。
3. 能够灵活使用【图层组】安排图层。

任务分析

任务2中的加菲猫是一只橙色、吃人类食物的可爱胖猫，它喜欢大量的吃、长时间的睡、看电视、在篱笆上跳舞（但经常被邻居打下去），以及捉弄欧弟（乔恩锁养的狗）和乔恩（它的主人）。第一格漫画绘制需要让加菲猫张大了嘴巴，把盘子里所有的食物都放到了嘴里的造型，夸张的表现出它吃了很多东西；是漫画的起发生。第二格漫画用手绘字体表现出声音效果（chomp，有“切齿，格格의咬牙，咬响牙齿”的意思），体现加菲猫正在大声的咀嚼嘴里的食物；是故事的发展。第三格用手绘字体表现声音效果（sprong，“弹开”的意思），表达加菲猫的嘴被食物弹开，为故事的高潮和结局。三格漫画均为加菲猫头部特写，通过对其头部的刻画，生动的表现出了它贪吃所带来的后果。

■ 操作步骤

步骤 1: 新建文件(快捷键 Ctrl+N), 命名为“加菲猫”, 预设为“国际标准纸张”, 大小为 A4, 分辨率为 300 像素, 背景内容为白色, 如图 1-2-2 所示。



图 1-2-2 新建文件《加菲猫》

步骤 2: 新建图层, 命名为“第一格”, 应用【矩形选框工具】 创建矩形选框, 描边宽度为 3 像素, 颜色为黑色, 制作漫画格, 如图 1-2-3 所示。



图 1-2-3 制作第一格

步骤 3: 复制两个“第 1 格”图层, 如图 1-2-4 所示。将图层“第 1 格 副本”改名为“第 2 格”、图层“第 1 格 副本 2”改名为“第 3 格”, 如图 1-2-5 所示。用【移动工具】 摆好第二格和第三格线框的位置。单击【图层新组】 创建三个图层组, 分别命名为“第一格漫画”“第二格漫画”“第三格漫画”, 对应名称将图层分别放入相应的图层组中, 如图 1-2-6 所示。

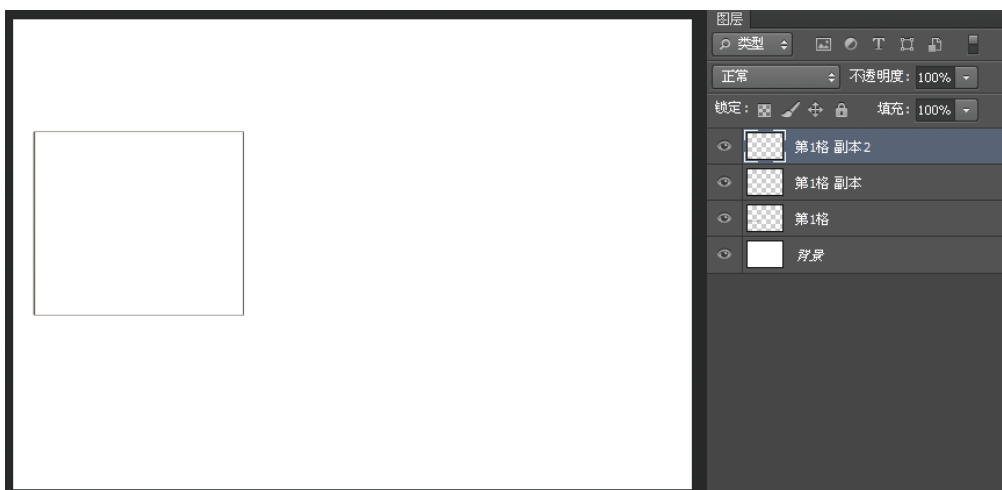


图 1-2-4 复制“第 1 格”图层

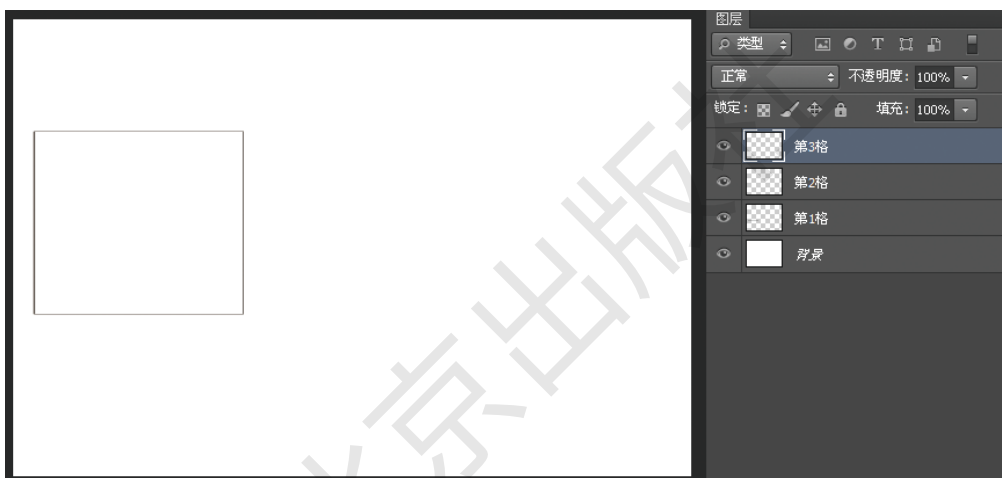


图 1-2-5 分别更改图层名称为“第 2 格”“第 3 格”

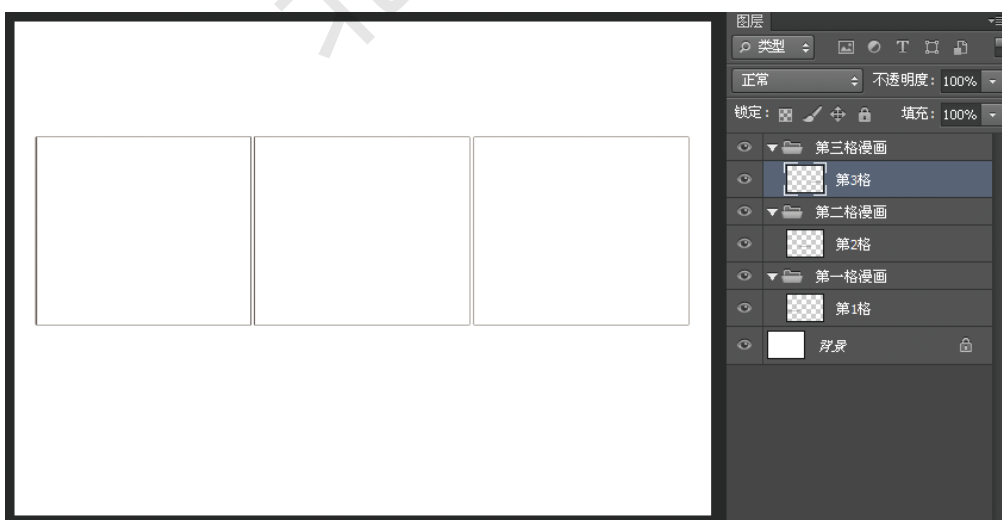


图 1-2-6 创建图层组

步骤 4: 在图层组“第一格漫画”中新建图层，命名为“桌子”，应用【矩形选框工具】在第一格画面偏下的位置创建矩形，可用【油漆桶】填充颜色为粉色。在编辑菜单中选择描边，设置描边尺寸为 12 像素，颜色为黑色，按 Ctrl+D 键取消选区，如图 1-2-7 所示。运用【魔棒工具】在图层“第 1 格”的格内选择格内选区，如图 1-2-8 所示，单击【选择】菜单中的“反向”（Shift+Ctrl+I）命令，如图 1-2-9 所示，得到漫画格外“桌子”的选区，如图 1-2-10 所示；在“桌子”图层中单击键盘 Delete 键删除选区内的图像，如图 1-2-11 所示；按 Ctrl+D 键取消选区，如图 1-2-12 所示。

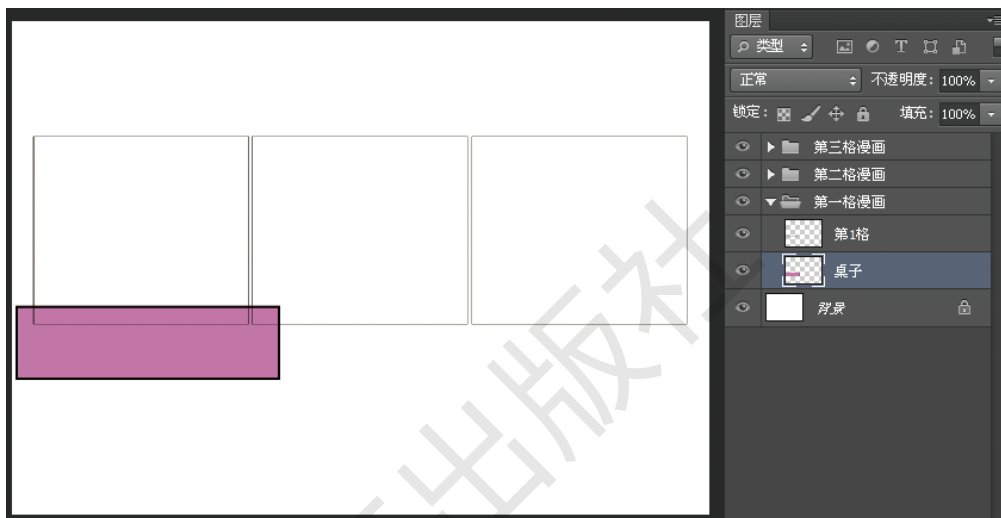


图 1-2-7 填色描边

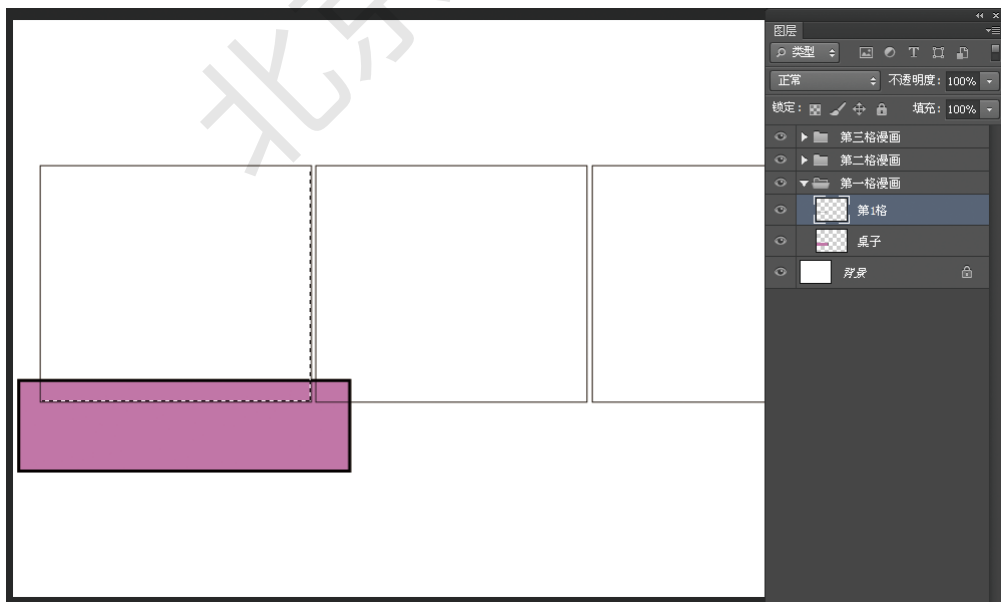


图 1-2-8 添加选区



图 1-2-9 点击“反向”命令

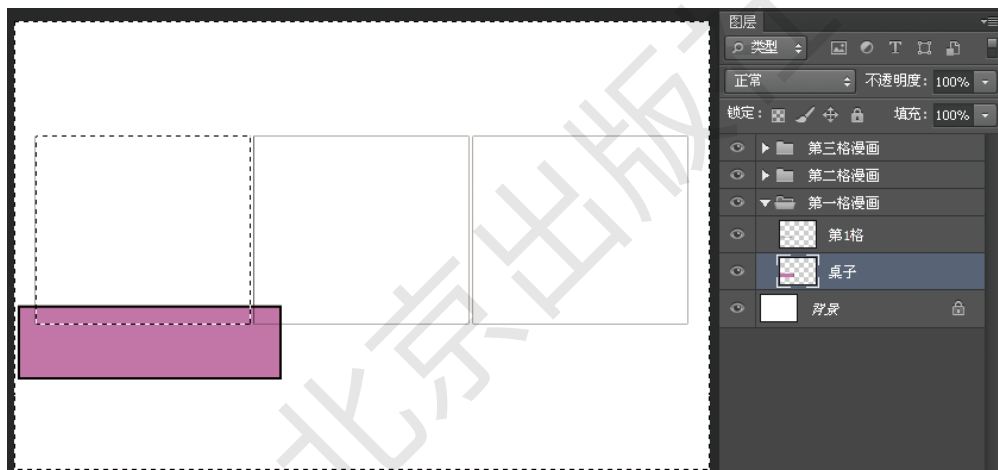


图 1-2-10 反向选区

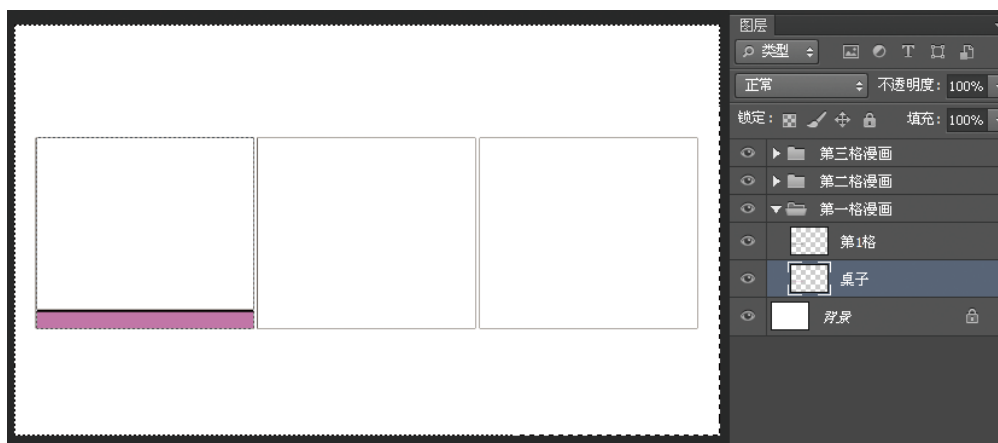


图 1-2-11 删除选区内图像

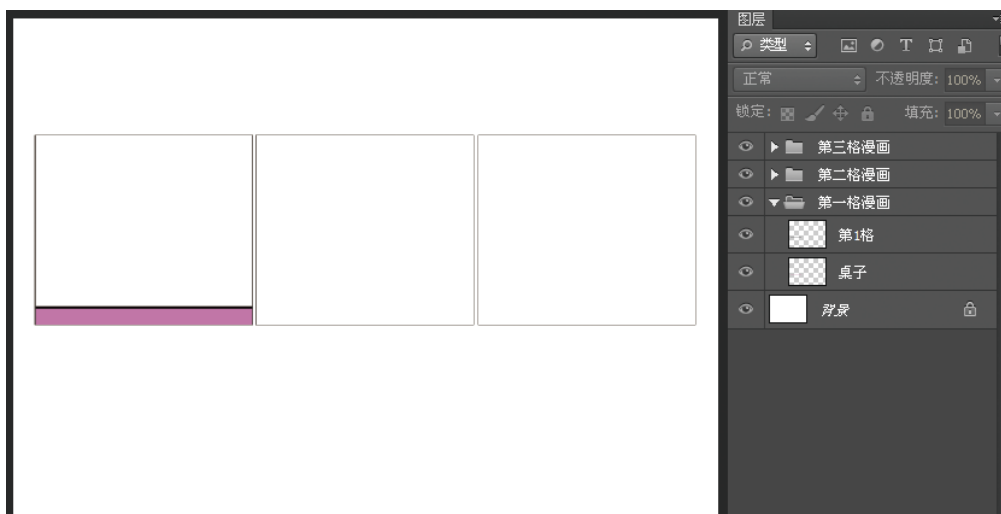


图 1-2-12 取消选区

步骤 5: 在图层组“第二格漫画”“第三格漫画”中分别新建图层，命名为“桌子”，运用同样的方法绘制桌子，最终效果如图 1-2-13 所示。

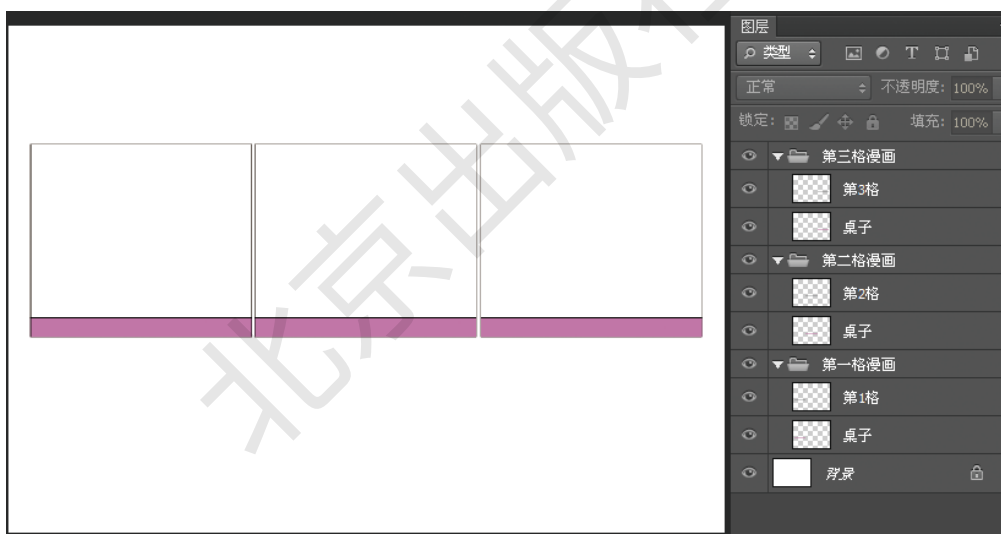


图 1-2-13 桌子

步骤 6: 在图层组“第一格漫画”中新建图层，命名为“背景”，运用魔棒工具  在图层“第 1 格”中单击选取格内区域，回到图层“背景”中应用【油漆桶工具】  填充背景颜色，按 Ctrl+D 键取消选区，效果如图 1-2-14 所示。

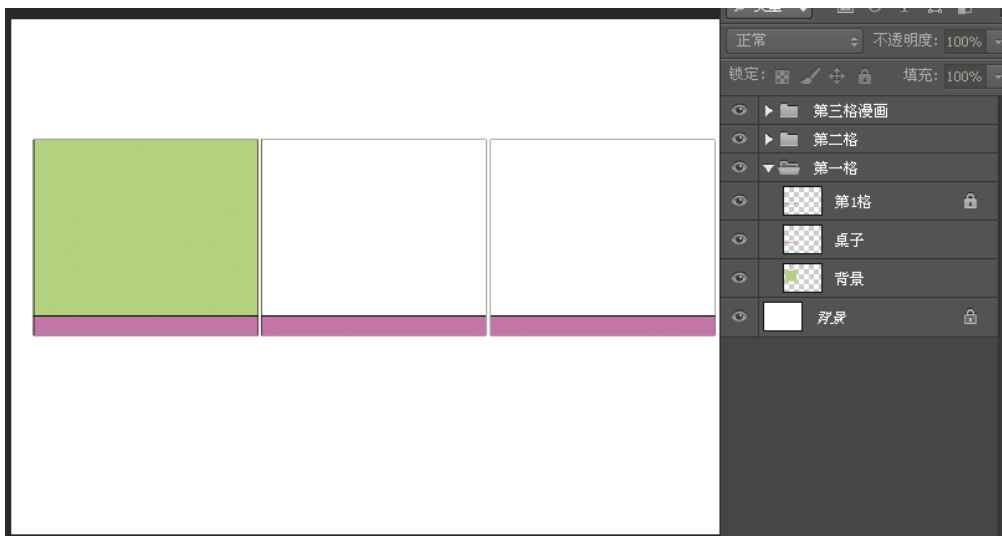


图 1-2-14 填充背景

❗ 技巧提示：选择图层“第1格”，单击图层窗口中【锁定全部】图标将该图层锁定，将不能对锁定图层进行编辑，如图 1-2-15 所示。

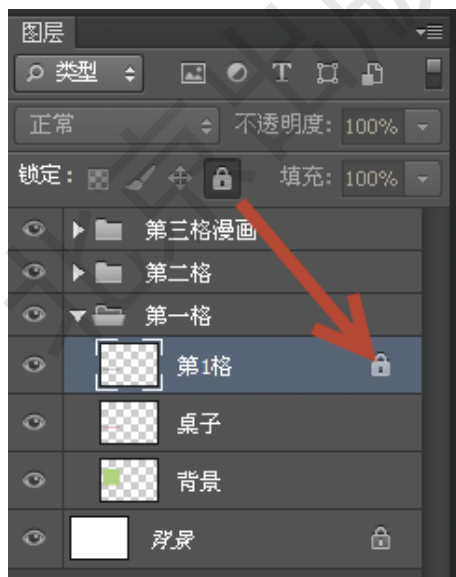


图 1-2-15 锁定全部

步骤 7：在图层“背景”上新建图层，命名为“背景上”，应用【套索工具】绘制出一个区域，并用【油漆桶工具】填充颜色，如图 1-2-16 所示，按 Ctrl+D 键取消选区。应用【魔棒工具】在图层“第1格”选取格内区域，反向选择，回到图层“背景上”，单击 Delete 键删除区域内图像，如图 1-2-17 所示。按 Ctrl+D 键取消选区，如图 1-2-18 所示。

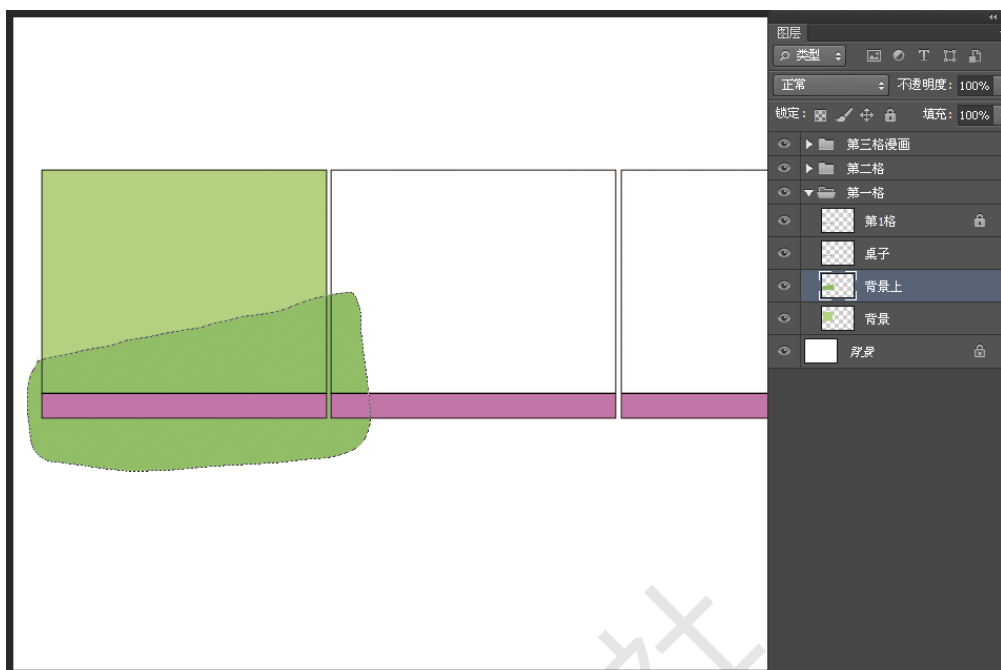


图 1-2-16 填充选区

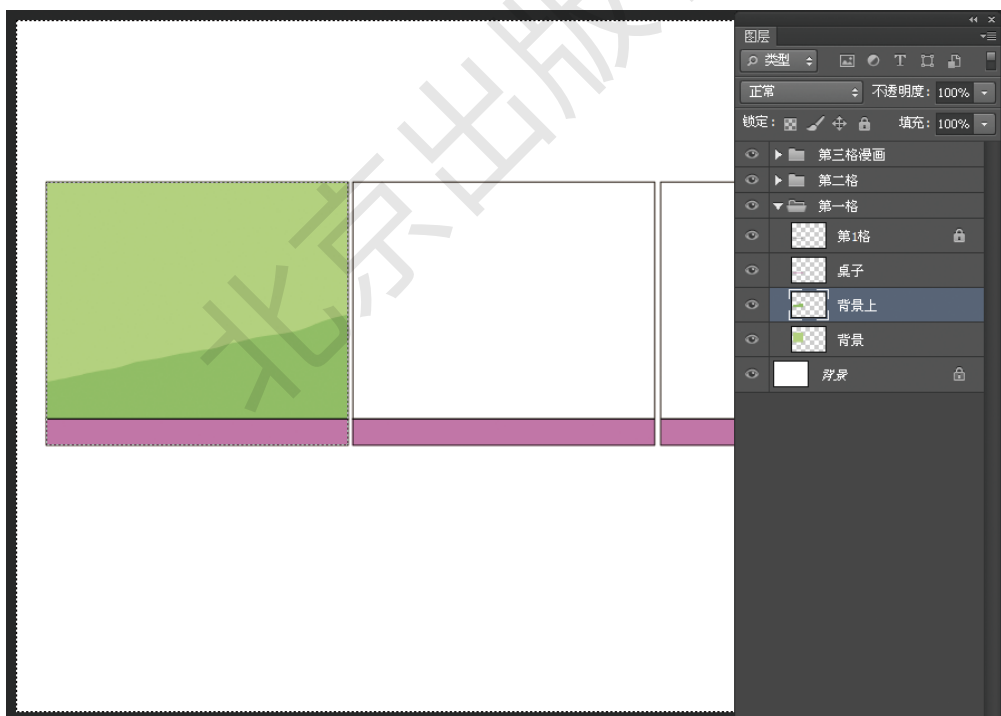


图 1-2-17 删除选区内图像

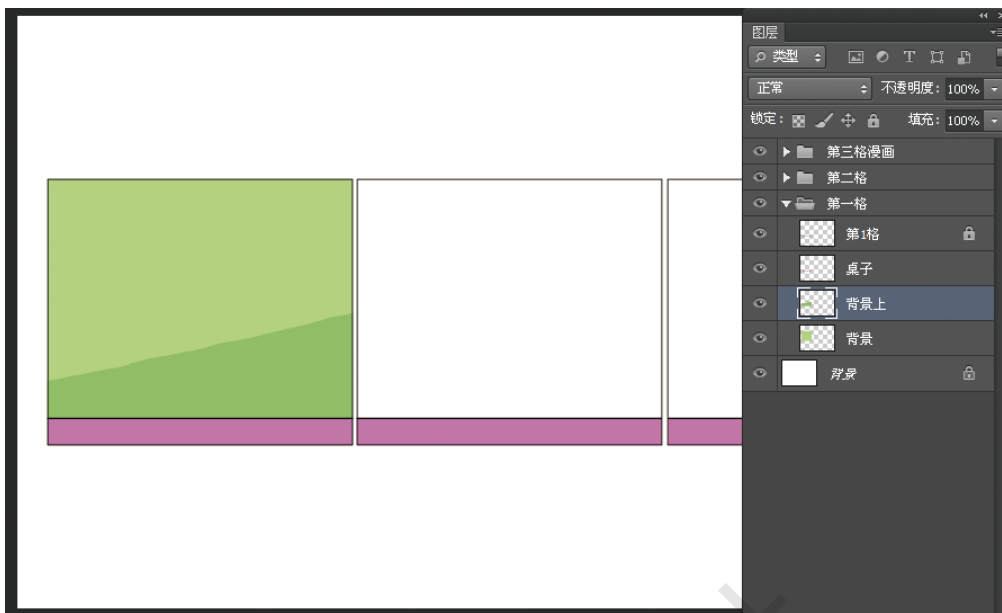


图 1-2-18 取消选区

❗ 技巧提示：类似步骤 7 中讲解的选区操作方法有很多种，可以按住键盘 Ctrl 键，鼠标单击图层“背景”获取该图层的选区，然后反向选择，删除多余图像。

步骤 8：在图层组“第二格漫画”“第三格漫画”中分别新建图层，命名为“背景”“背景上”，运用同样的方法绘制背景，效果如图 1-2-19 所示。



图 1-2-19 绘制背景

步骤 9：新建图层，命名为“线稿”，应用【笔刷工具】根据加菲猫的造型特点绘制加菲猫在第一格中的动作，绘制时注意线条的流畅性和造型的准确性，如图 1-2-20 所示。

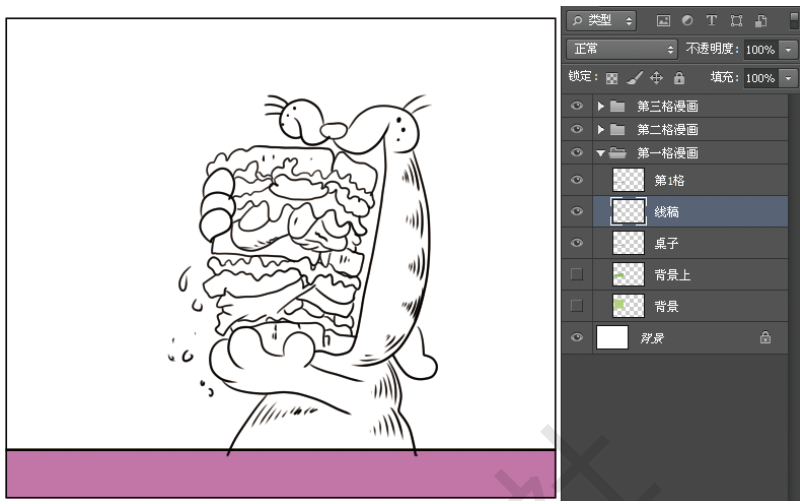


图 1-2-20 第一格线稿

！ 技巧提示：为了方便查看画面效果，可以随时单击“背景”图层和“背景上”图层前的【指示图形可见性】，将“背景”图层和“背景上”图层的预览关掉或打开。

步骤 10：在图层组“第二格漫画”“第三格漫画”中分别新建图层，命名为“线稿”，用同样的要求和方 法将第二格、第三格的线稿分别绘制在对应图层组中，如图 1-2-21 所示。

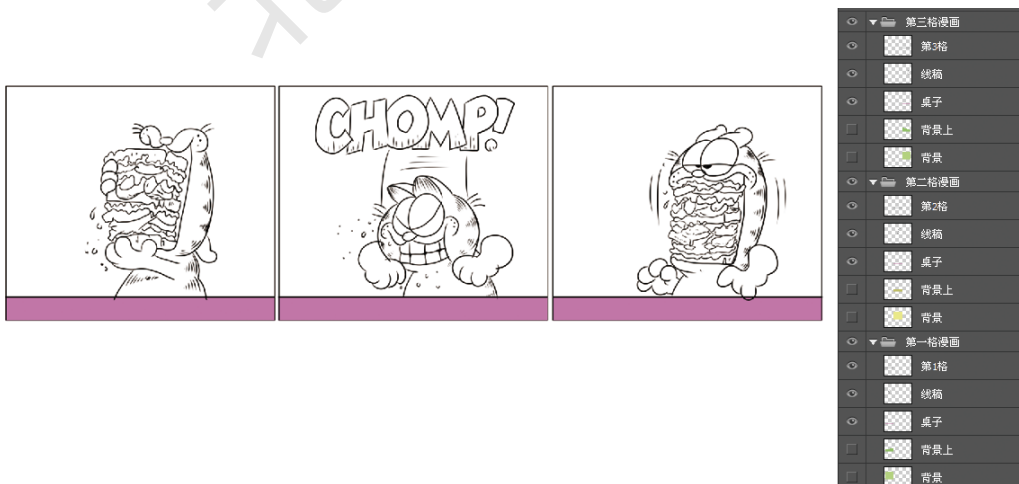


图 1-2-21 线稿

❗ 技巧提示：如果不能直接绘制好线稿，可以建个草稿层，绘制出加菲猫的造型和动态，通过草稿内容提示再绘制线稿，线稿绘制结束后删掉草稿层。

步骤 11：在图层组“第一格漫画”中新建图层，命名为“加菲猫”。应用【笔刷工具】，选择边缘轮廓比较明晰的笔刷，将笔刷尺寸调节得略大一些方便绘制，选择橙色为加菲猫的身体着色，如图 1-2-22 所示；选择略浅的黄色为脸部着色，如图 1-2-23 所示；选择图层组“第二格漫画”“第三格漫画”，分别新建图层，命名为“加菲猫”，运用笔刷工具绘制加菲猫身体和脸部的颜色，如图 1-2-24、图 1-2-25 所示。



图 1-2-22 为加菲猫身体铺色



图 1-2-23 为加菲猫脸部铺色



图 1-2-24 第二格加菲猫铺色



图 1-2-25 第三格加菲猫铺色

❗ 技巧提示：笔刷的大小在绘画的时候不是一成不变的，是可以根据需要随时扩大或者缩小的，可使用快捷键进行调节（键盘中“[”键为缩小笔刷，“]”键为扩大笔刷。）

步骤 12：在图层组“第一格漫画”中新建图层，命名为“食物”，应用【画笔工具】着色，如图 1-2-26 所示；选择图层组“第二格漫画”新建两个图层，分别命名为“字”和“纸”，应用【画笔工具】分别为“字”和“纸”图层着色，如图 1-2-27、图 1-2-28 所示；选择图层组“第三格漫画”新建图层，命名为“食物”，运用【画笔工具】绘制出食物的颜色，如图 1-2-29 所示。

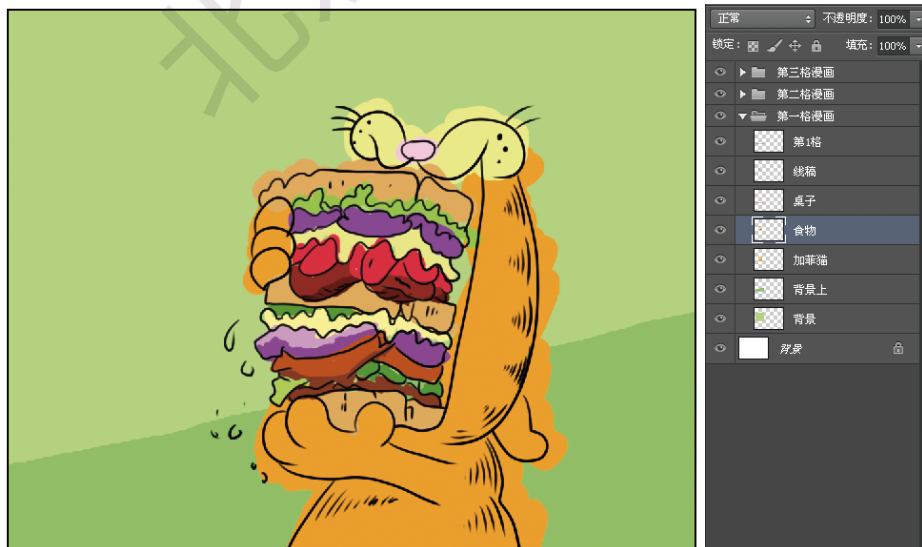


图 1-2-26 第一格食物铺色

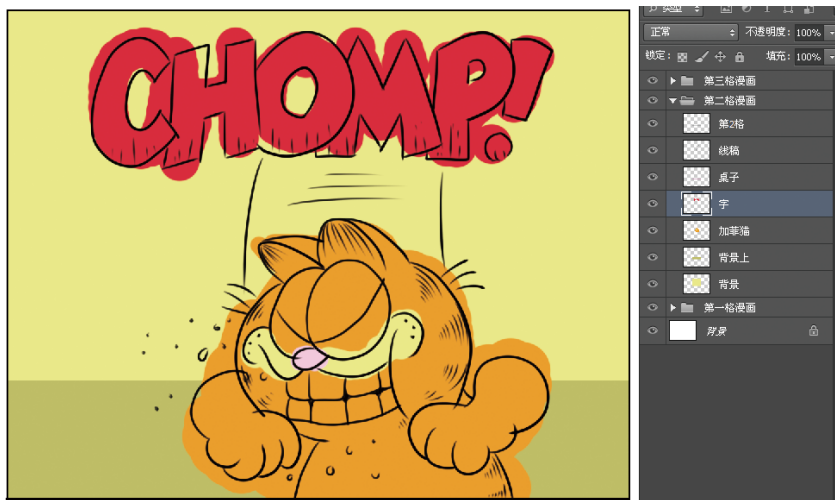


图 1-2-27 第二格字铺色



图 1-2-28 第二格纸铺色



图 1-2-29 第三格食物铺色

步骤 13: 单击图层组“第一格漫画”中的“加菲猫”图层，整理脸部颜色并应用【橡皮工具】 擦除加菲猫身体外的多余颜色，如图 1-2-30 所示；新建图层，命名为“嘴巴内”，用黑色将嘴巴内的空隙填满，如图 1-2-31 所示；仔细刻画食物，如图 1-2-32 所示。



图 1-2-30 擦除第一格加菲猫身体外的多余颜色



图 1-2-31 绘制黑色嘴巴空隙

步骤 14: 选择图层组“第二格漫画”中的图层“字”和“纸”，用【橡皮工具】 擦除多余图像，配合【笔刷工具】 添加镂空图像，如图 1-2-33 所示；选择“加菲猫”图层进行修整，如图 1-2-34 所示。



图 1-2-32 刻画食物

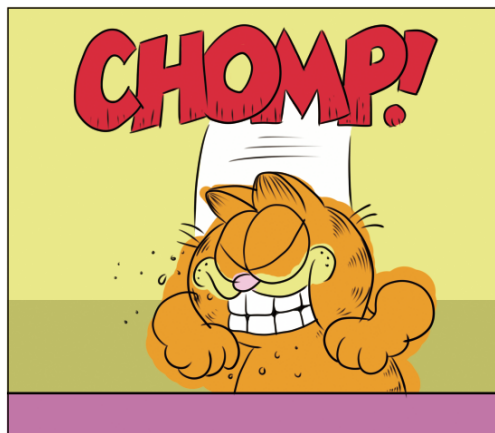


图 1-2-33 修整字和纸

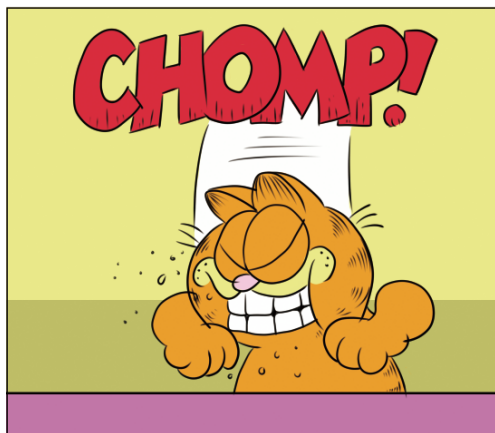


图 1-2-34 修整第二格加菲猫

步骤 15: 选择图层组“第三格漫画”中的图层“加菲猫”，用【橡皮工具】和【笔刷工具】进行修整，如图 1-2-35 所示；新建图层，命名为“嘴巴内”，运用【笔刷工具】进行绘制，如图 1-2-36 所示；选择“食物”图层，对食物进行刻画，如图 1-2-37 所示；应用【笔刷工具】选择黑色，绘制出表现音效的手绘字体，如图 1-2-38 所示。



图 1-2-35 修整第三格加菲猫



图 1-2-36 绘制第三格嘴巴空隙



图 1-2-37 刻画第三格食物



图 1-2-38 绘制第三格中的字

步骤 16: 在图层组“第一格漫画”中新建图层，应用【椭圆选框工具】绘制一个椭圆，通过描边、填色得到一个盘子的大体形状，如图 1-2-39 所示；新建图层，绘制稍微小些的椭圆，描边也要略细一些，并用【橡皮工具】擦除一部分，如图 1-2-40 所示；合并（快捷键 Ctrl+E）绘制的两层盘子图层，命名为“盘子”，如图 1-2-41 所示。



图 1-2-39 第一格盘子



图 1-2-40 盘子里



图 1-2-41 合并盘子图层

步骤 17: 分别复制“盘子”图层到“第二格漫画”和“第三格漫画”图层组中，摆好盘子的位置，如图 1-2-42 所示。

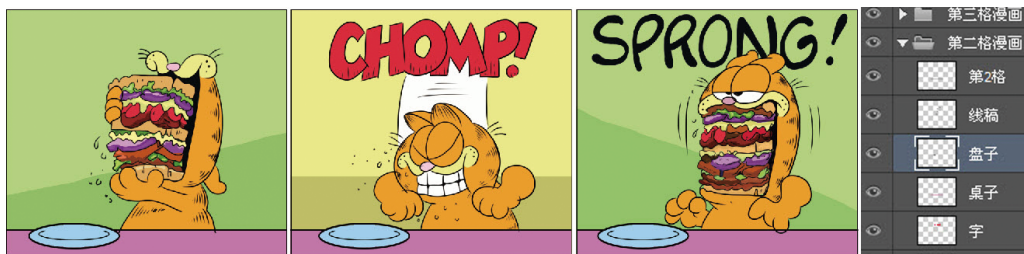


图 1-2-42 复制盘子

步骤 18: 仔细修整三格漫画中的细节，如线稿线头的擦除，盘子中食物的添加等，如图 1-2-43 所示。

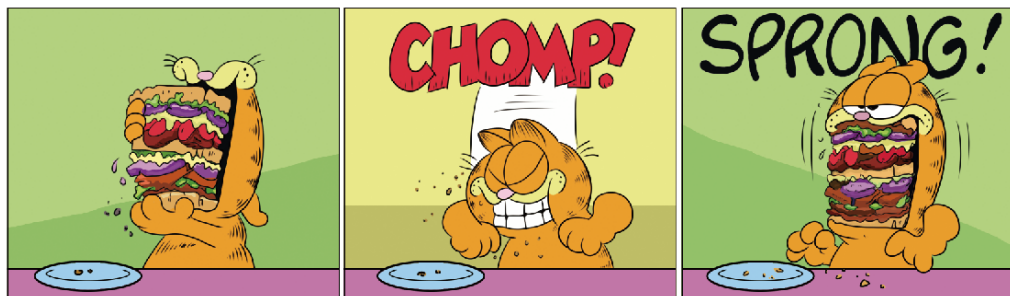


图 1-2-43 最终效果

■ 相关知识

一、编辑图像位置

任务 2 是按照漫画格来对图层分组的，这样分层绘制的作用在于方便排版，选择【移动工具】点选所要移动的图层组，可对该格内的图像任意调换位置，如图 1-2-44 所示。

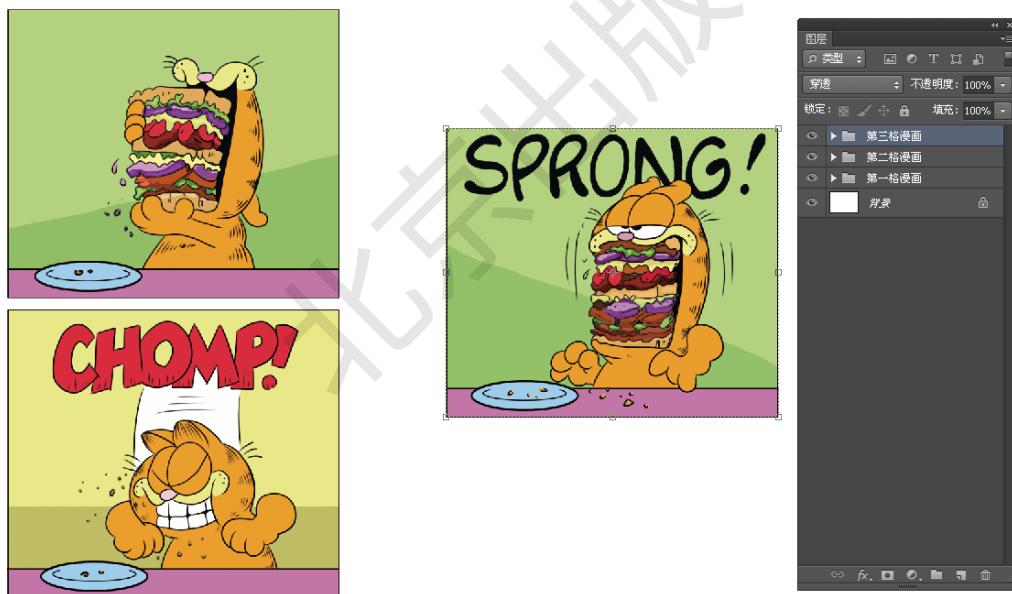


图 1-2-44 移动漫画格

1. 选择移动

选择【移动工具】，将光标移动到即将移动的对象上面，按住鼠标左键，将图像移动到所需位置即可。移动图像可以是一个选区，如图 1-2-45 所示；也可以是一个图层，如图 1-2-46 所示；同时也可以移动一个图层组，如图 1-2-47 所示。

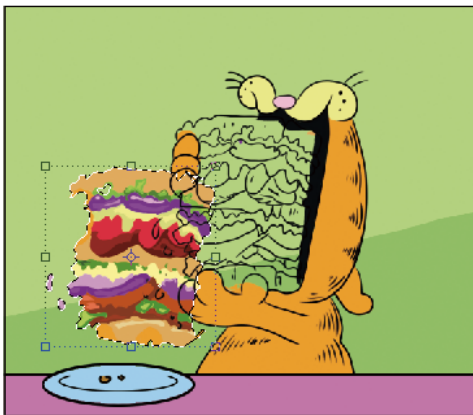


图 1-2-45 移动选区



图 1-2-46 移动图层

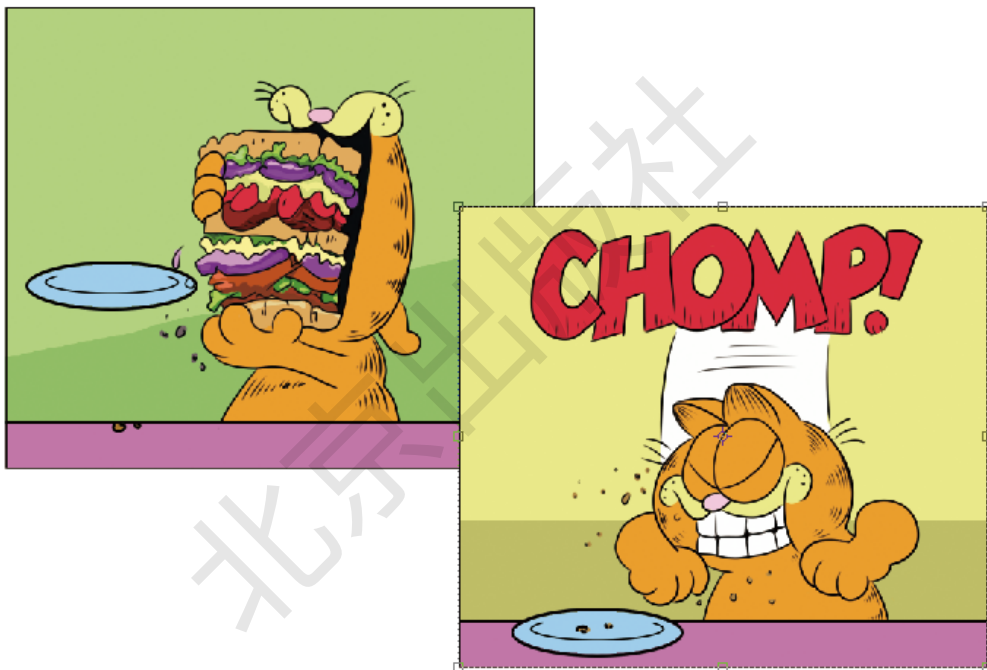


图 1-2-47 移动图层组

2. 移动并复制

移动对象的同时按住键盘 Alt 键，被选择部分将会在移动的同时复制出一份，如图 1-2-48 所示。



图 1-2-48 移动并复制

3. 垂直移动

按住键盘 Shift 键，移动选择图像，即可准确地垂直或水平以及向对角线方向移动，如图 1-2-49 所示。



图 1-2-49 垂直移动

二、编辑图像的大小

单击【编辑】菜单中的【自由变换】(快捷键 Ctrl+T)，如图 1-2-50 所示，对格内图像尺寸进行调整，移动至合适位置即可，如图 1-2-51 所示。

1. 自由缩放

选择【自由变换】工具调整图像，会出现画面比例改变现象，如图 1-2-52 所示。

还原(O)	Ctrl+Z
前进一步(Y)	Shift+Ctrl+Z
后退一步(X)	Alt+Ctrl+Z
渐隐(O)...	Shift+Ctrl+F
剪切(T)	Ctrl+X
拷贝(C)	Ctrl+C
合并拷贝(Y)	Shift+Ctrl+C
粘贴(P)	Ctrl+V
选择性粘贴(I)	
清除(E)	
拼写检查(H)...	
查找和替换文本(F)...	
填充(L)...	Shift+F5
描边(S)...	
内容识别比例	Alt+Shift+Ctrl+C
操控变形	
自由变换(F)	Ctrl+T
变换	
自动对齐图层...	
自动混合图层...	
定义画笔预设(B)...	
定义图案...	
定义自定形状...	
清理(R)	
Adobe PDF 预设...	
预设	
远程连接...	

图 1-2-50 自由变换

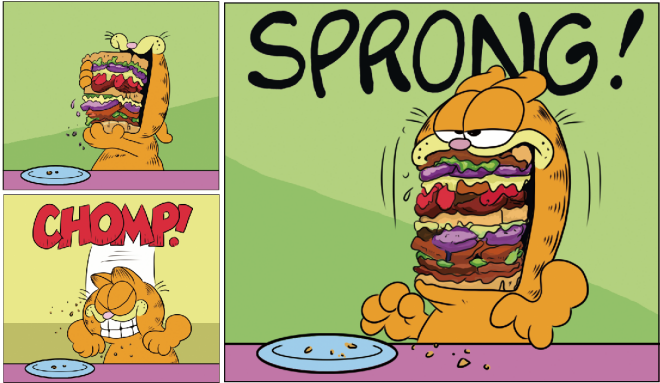


图 1-2-51 重新排版

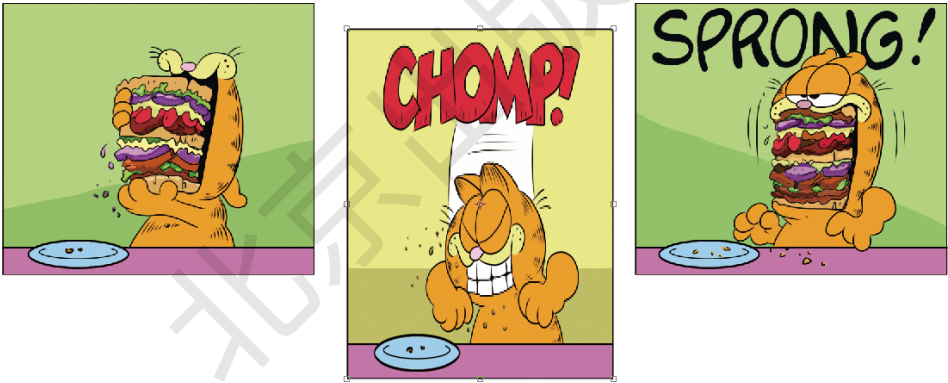


图 1-2-52 比例放大

2. 同比例缩放

使用【自由变换】时，按住 Shift 键，可以不改变图像比例进行放大缩小，如图 1-2-53 所示。

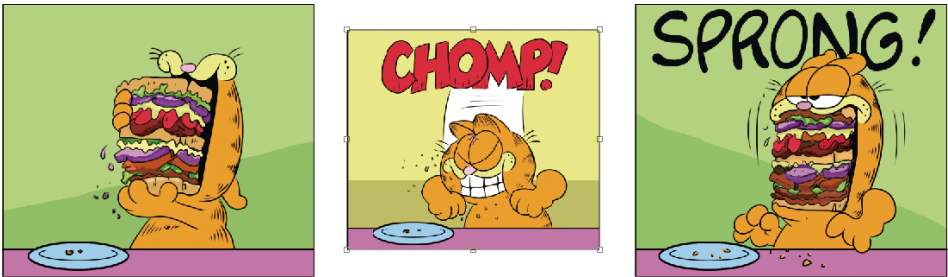


图 1-2-53 同比例缩小

三、选框工具组

1. 【矩形选框工具】

选择工具栏中的【矩形选框工具】

，在图像窗口中按住鼠标左键拖动，释放鼠标即可创建一个矩形选区，如图 1-2-54 所示。



图 1-2-54 矩形选区

2. 【椭圆选框工具】

选择工具栏中的【椭圆选框工具】

，在图像窗口中按住鼠标左键拖动，释放鼠标即可创建一个椭圆选

区，如图 1-2-55 所示；单击键盘 Shift 键，可获得正圆选区，如图 1-2-56 所示。

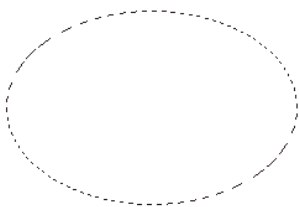


图 1-2-55 椭圆选区

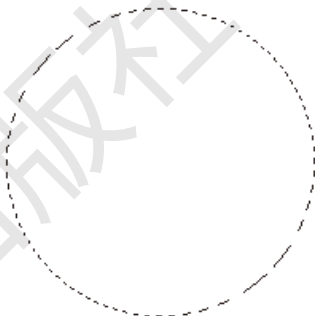


图 1-2-56 正圆选区

3. 【单行选框工具】

选择【单行选框工具】，直接在图像中单击即可创建 1 像素宽度选区，将这一选区填充颜色，可以得到水平直线，如图 1-2-57、图 1-2-58 所示。

4. 【单列选框工具】

选择【单列选框工具】，直接在图像中单击即可创建 1 像素高度选区，将这一选区填充颜色，可以得到垂直直线，如图 1-2-59、图 1-2-60 所示。



图 1-2-57 单行选区

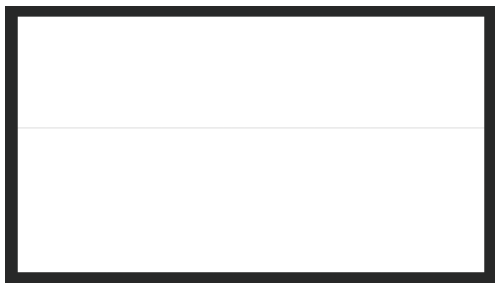


图 1-2-58 填充选区

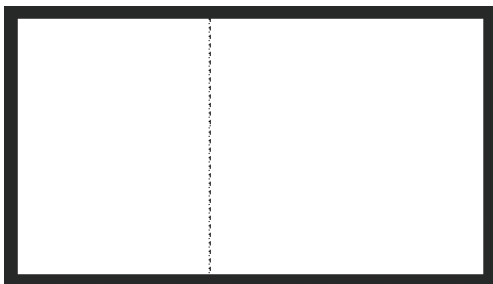


图 1-2-59 单列选区



图 1-2-60 填充选区

❗ 技巧提示：绘制图像时不仅可以通过【画笔工具】绘制，还可以通过制作选区填充颜色得到简单的图像；同理，可以利用【橡皮工具】进场擦除，通过选区进行局部删除，或者应用软件中【编辑】—【还原】（快捷键为 Ctrl+Z）还原上一步历史操作。

思维拓展

《猫和老鼠》采用了猫与鼠的原型，他们的恶作剧非常有趣，不论游戏多么激烈紧张，杰瑞都知道他不会受到任何真正的伤害，而汤姆则总是难免受些皮肉之苦。如图 1-2-61、图 1-2-62 所示。可以根据任务 2 中讲解的绘制方法和步骤来绘制《猫和老鼠》这类自由分格的漫画。



图 1-2-61 《猫和老鼠》



图 1-2-62 《猫和老鼠》

■ 单元小结

漫画中造型的上色顺序可以根据绘画者的个人习惯灵活操作,也可以根据实际作品需求采用不同的方式进行着色。任务1《一年以后》是按照人物的服装、部位、场景由线稿到上色进行分层绘制的,这样绘制的优势在于修改人物或者场景的局部时,能够快速通过图层名称找到它并进行修改或深入加工,非常直观快捷。任务2中的着色首先是将背景绘制完毕,而后绘制加菲猫。上色原则基本是按照从后到前的顺序,并且三个格中的内容是同步上色。此外也可以按照格的顺序完成第一格漫画,继续第二格、第三格漫画的绘制。任务2《加菲猫》是按照漫画格进行分组分层绘制的,这样绘制不仅可以像任务1一样做诸多修改,同时也可以在完稿后随意移动单格的位置、改变单格中所有内容的大小,以及调换格之间的上下层关系,方便排列格与格之间的位置、大小、前后。

漫画的上色方法有很多种,类似任务2中的平涂式可以在绘制线稿的时候将线稿绘制得精细一些,利用【魔棒工具】选取选区,利用【油漆桶工具】直接填充颜色。

职业技能知识点考核

一、单选题

1. 以下选项中不能绘制选区的是()。
A. 【选框工具】和【套索工具】
B. 【套索工具】和【钢笔工具】
C. 【选框工具】和【钢笔工具】
D. 【移动工具】和【文字工具】
2. 以下描述不正确的是()。
A. 绘制作品时,新建一个或多个图层,可以随时提取图层中图像的选区进行局部精确修改和绘制
B. 通过选择一个或多个图层,可以对作品同时调整该图层的位置、大小
C. 绘制任何作品,创建多个图层都没有必要
D. 建立一个或多个图层,可以根据需要随意调整图层的上下位置
3. 将图中漫画作品从版面A调整到版面B,下列说法错误的是()。
A. 绘制时合并所有图层,利用选区进行分别选取格内画面内容并移动至要求版面
B. 三个画面分别放在独立的图层组中,使用【移动工具】对该图层组进行位置移动以及大小调整
C. 分别将三个画面绘制在三个文件中,到新建文件中排版
D. 无法完成

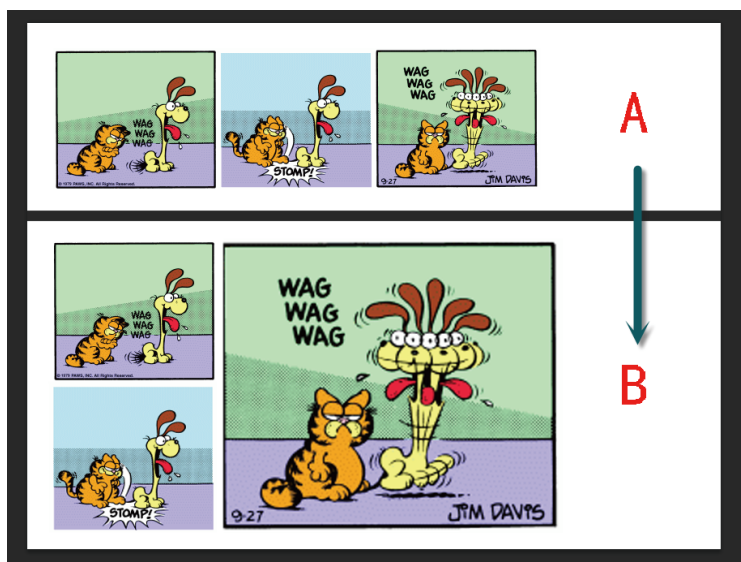


图 1-1

4. 全部锁定“背景 副本”图层的方法是()。

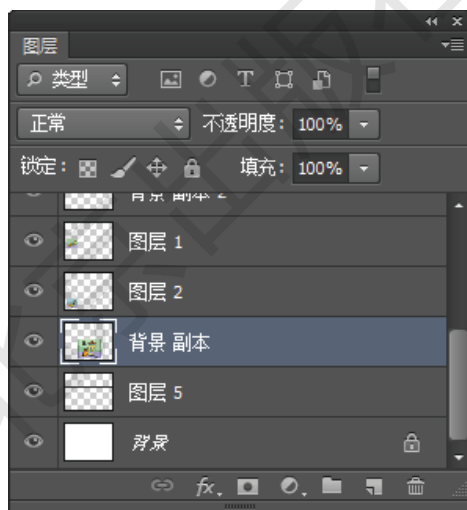


图 1-2

A. 选择该图层，点击【锁定透明像素】 B. 选择该图层，点击【锁定图像像素】



图 1-3



图 1-4

C. 选择该图层，点击【锁定位置】 D. 选择该图层，点击【锁定全部】



图 1-5



图 1-6

5. 如果让图层 B 在图层 A 的上面, 应该进行的操作是 ()。

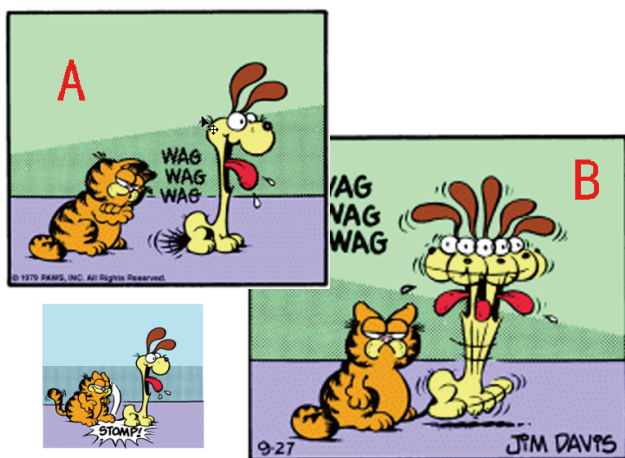


图 1-7

- A. 移动重叠后, 选择图层 B 拖至图层 A 上面
- B. 重新绘制, 绘制时小心用【橡皮工具】擦除
- C. 按照要求绘制选框, 在选框内绘制, 擦除绘制到选框外的内容
- D. 无法做到

二、判断题

- 1. 在 Photoshop 软件中, 只能恢复 20 步操作。()
- 2. 变换图像大小时, 只能改变比例进行操作。()
- 3. 只能对相邻的图层进行放大、缩小、移动等同时操作, 不相邻的图层则无法同时操作。()
- 4. 绘制漫画作品时, 必须按照部位建立多个图层才能完成作品。()
- 5. 选区只能通过【选框工具】、【套索工具】、【钢笔工具】获得。()

三、操作题

使用 Photoshop 软件绘制图 1-8。

绘制要求:

- (1) 使用【画笔工具】绘制线稿。
- (2) 使用【油漆桶工具】或【画笔工具】上色。



图 1-8