

# 第1章

## 萌系知识快速上手



萌系漫画深受广大读者的喜爱是因为它不仅美丽、可爱，还能够让人产生愉悦的心情。想要学习绘制百变萌系漫画，首先我们要了解萌系漫画的一些基本特征以及漫画绘制的一些工具要求。

本章主要介绍萌系漫画的基础知识、绘画工具和尝试临摹绘制、萌系漫画的常见人物类型(如天然呆、腹黑娘、傲娇女、三无女、病娇女、元气娘、弱气女等)。希望读者能熟练掌握本章内容，为后面学习萌系漫画的绘制奠定良好的基础。



## 1.1 萌系漫画的特征

想要画好萌系漫画，首先要了解的是萌系漫画的一些基本特征，这样才能开始创作。

### 1.1.1 萌动的面容

萌系漫画的第一大特征是人物有着姣好的容颜，从而才能体现出“萌”字。绘制萌系漫画时，需要绘制出萌动感。萌系漫画女子五官都显得比较小巧，给人一种清丽脱俗、非世间俗物的感觉。



### 1.1.2 服饰和动作

萌系漫画的服饰都比较美丽，给人一种清丽脱俗的感觉。另外再加上人物不同的动作，给人的感觉更加不同，有的温婉，有的活泼。





## 1.2 萌系漫画的绘制工具

绘制漫画需要了解两点基础知识：一是所需要的绘画工具；二是基础练习。绘画工具可分为传统工具和数码工具。如果条件允许，推荐使用数码工具，这样既能够减少绘画流程和时间，又能节省材料。在绘制漫画之前我们先来了解一下绘制漫画的基础知识。

### 1.2.1 传统的绘画工具

手绘漫画要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，因此需要准备的传统工具有纸、笔、墨水、尺和网点纸等。



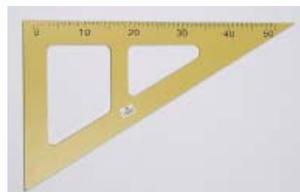
铅笔



橡皮



速写本



三角尺



云尺



直尺



蘸水笔



勾线笔



墨水



白色颜料



针管笔

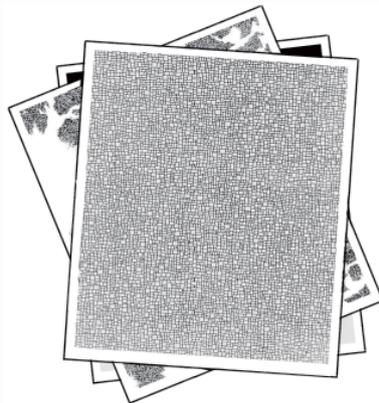


毛笔





原稿纸



网点纸

## 1.2.2 数码工具

随着科技的高速发展，计算机已得到广泛应用。在漫画界，绘画方式也不再局限于传统的纸和笔，而是出现了与使用计算机绘制并存的局面，漫画设计俨然已进入了无纸化的数码时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等。下面来介绍一下数码绘画都需要准备哪些工具。

### »» 数码配置



计算机



手绘板



扫描仪



透写台

因为手绘比较方便，所以很多绘画者都会选用先在纸上画草稿，再扫描到电脑中进行详细绘制和上色的方式作画。

## 》》 绘图软件

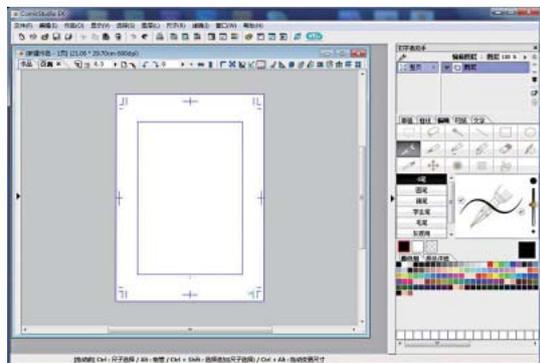
前面介绍的是数码作画的硬件设备,要绘制图案还必须使用绘图软件。下面来介绍一下比较常用的绘画软件。

**Photoshop**图片处理软件是目前最流行的图像处理软件之一,拥有强大的图像处理功能,可以进行漫画绘图等工作,为漫画创作节省了很多时间。另外,使用**Photoshop**绘成的正稿,还很方便于网点纸的使用。

**SAI**是专门用来绘制图形的软件,许多功能相对于**Photoshop**更人性化,并且相当小巧,大约只占**3MB**内存,而且免安装,可以任意旋转、翻转画布,缩放时反锯齿。另外,**SAI**绘制线条流畅,有手抖修正功能,有效地解决了使用手写板画图时出现的问题。

**Corel Painter**是顶级的仿自然绘画软件,专用于数码素描的绘画工具,拥有全面和逼真的仿自然画笔。自带多种笔刷,使漫画者可以绘制出绚丽多彩的图案。另外,其操作界面简便,是漫画爱好者的首选软件之一。

**Comic Studio**是日本Clays公司出品的专业漫画软件,它使传统的漫画工艺在电脑上得以完美重现,使漫画创作完全脱离纸张,极大地提高了绘制漫画的效率。**Comic Studio**还可以对笔线进行自动整形,尤其是对已画好的线条,可进行变粗或变细处理,且线条的曲度可根据需要自由修改。





## 1.3 SAI绘画快速入门

本书使用的绘画软件主要是SAI。下面就来讲解一下SAI的一些基础操作和常用功能。

### 1.3.1 了解SAI的操作界面

对于使用过其他绘画软件的用户来说，SAI非常容易上手，因为一些软件的使用方法是相通的。对于使用数码工具绘画的初学者来说，SAI直观简洁的界面与清晰易懂的操作功能学习起来也是很容易的。

#### 操作界面与各个工具栏



SAI的工作界面

标号	名称	介绍
1	主菜单	在这里有9个菜单项，包括项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等各种最基本的功能
2	导航器	在这里可以观察画面的整体情况。另外，在这里还可以调节画布的缩放倍率与旋转角度
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定



续表

标号	名称	介绍
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方。色彩的选择方法共有6种。另外，还可以在这里保存常用的颜色
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定
6	快捷工具栏	包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能
7	主视窗	整个软件中最为重要的一个区域。用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作
8	视图选择栏	当同时打开了多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示
9	状态栏	在这里可以显示电脑的CPU以及内存的使用负荷，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况

## 》》》 界面的个性化设置



各个面板的隐藏与显示：在“窗口”菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置；按Tab键可以快速进入全屏模式。

这里有3种调节面板的方式。选择在图层关联面板显示在左边或者右边后，再选择一次，可让主视窗居中



主视窗居中



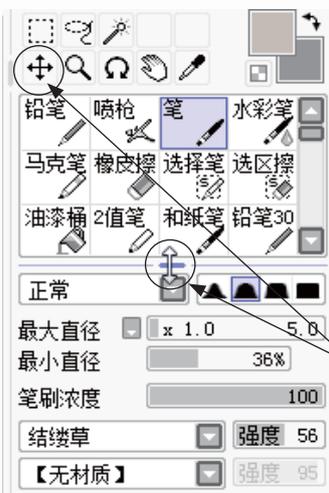
颜色和工具面板显示在右边



颜色和工具面板显示在左边



全屏模式



如何调整面板大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条。拖动这些地方即可对面板的长度或宽度进行调整。

这两处均可拖动，以调节面板大小



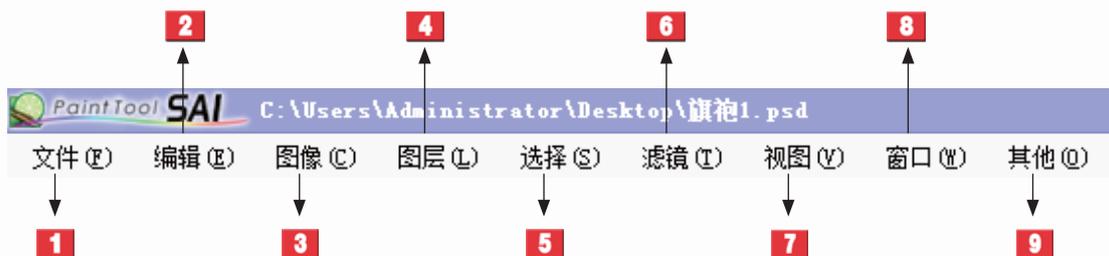
面板中参数的详细设置：选择“画纸质感”下拉列表框中的选项与工具面板中的“详细设置”复选框，就可以对其进行更加详细的设置。



## 1.3.2 各个面板的主要功能

SAI中每个面板都有其存在的功能与意义。下面将详细介绍各个面板的主要功能。

### »» 主菜单



标号	名称	介绍
<b>1</b>	文件(F)	包含了新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目
<b>2</b>	编辑(E)	包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能
<b>3</b>	图像(C)	在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小
<b>4</b>	图层(L)	可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中部分功能在图层面板中有快捷按钮
<b>5</b>	选择(S)	可对当前选中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选区的像素
<b>6</b>	滤镜(T)	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整
<b>7</b>	视图(V)	包括有旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行各种调节
<b>8</b>	窗口(W)	可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化
<b>9</b>	其他(O)	除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置



### »»» 导航器

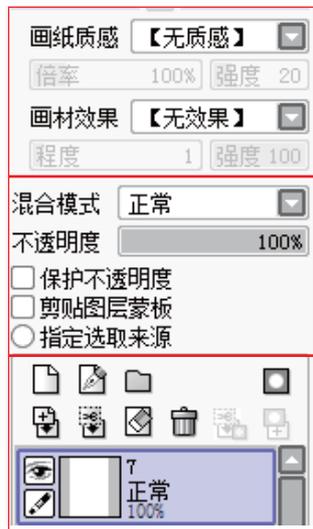


画面缩略图：可以实现观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，可以通过拖动方框来改变显示区域

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“-”按钮来进行调节，按下右侧的可返回初始状态

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样按下键后即可复位

### »»» 图层面板



画纸质感 可以为各个图层单独添加“画纸质感”“画材效果”

图层选项：可以改变图层的混合模式和不透明度，还可以进行锁定不透明度等操作

图层编辑快捷键按钮、图层列表：上方为 10 个常用的图层编辑快捷键按钮，下方为可查看的当前图层排列情况的表格

### »»» 色彩面板



隐藏、显示按钮：包含 6 种选择色彩的方式，单击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口

色轮：环形的部分可以选择色彩，中间的方块用来确定该颜色的明亮度与饱和度

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便在后续的绘制中使用。在初始状态下，这里没有保存任何颜色



## 工具面板



固定工具：这里存放有 8 种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”“背景色”和“透明度”按钮

自定义工具：这里放置了一些供绘画与着色使用的画笔工具，可为已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔

工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选定的工具的不同，具体的项目也会有一些相应的变化

## 快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选区，右侧为反转选区

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，可以复原

抖动修正：可以对手抖的自动修正程度进行设定



撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例

视图反转：单击该按钮可以左右翻转画布，再单击即可复位

## 主视窗



画布：显示对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来变更视窗的显示区域

视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置



## 视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表了当前主视窗中正在显示的图像

## 状态栏

内存负荷率：47% (已用345MB/可用1153MB)

内存负荷率：这里用来确定当前电脑的系统负荷与SAI可用的内存容量



按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮起来

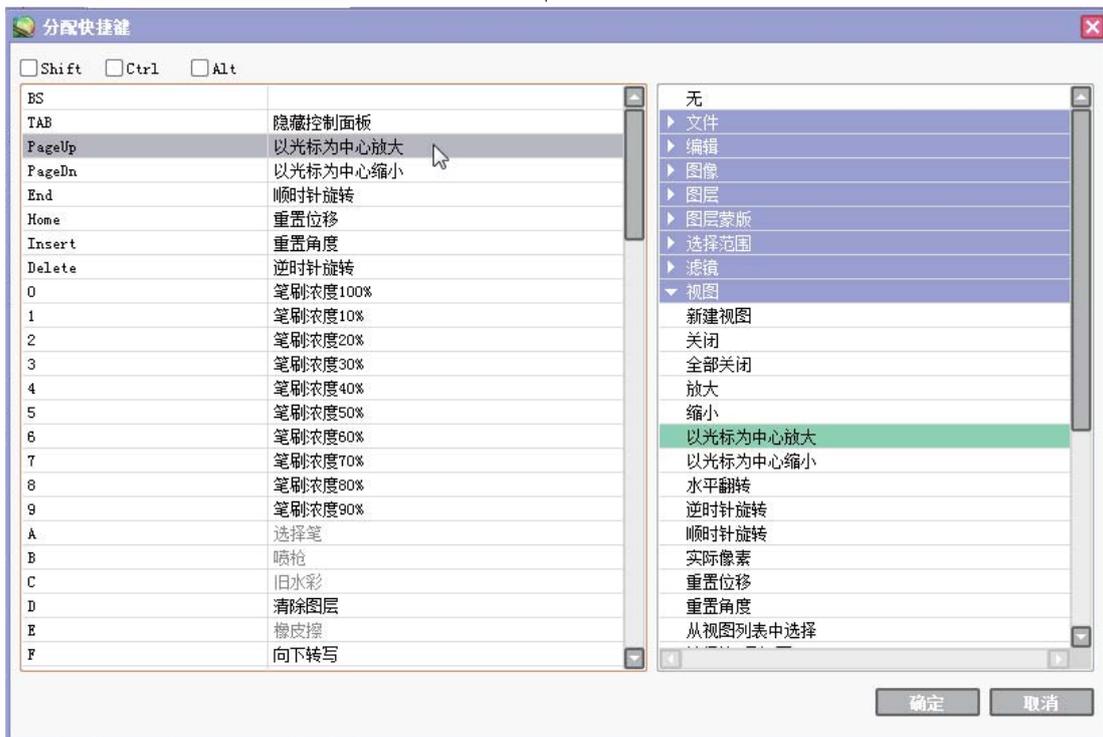
## 1.3.3 常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便使用者进行快速绘制。



在“其他”菜单中，选择“快捷键设置”命令

在这里可以根据自己的喜好随意设置自己所需要的快捷键，在左边用来选择快捷键，右边用来选择相对应的快捷方式，最后单击“确定”按钮即可





## 1.4 SAI绘制漫画具体步骤

本节通过实战介绍SAI绘制漫画的具体流程，只要掌握了本节的内容，后面的实例绘制就会容易很多。

### 1.4.1 实战——Q版漫画人物临摹

本节将使用数码软件进行Q版漫画人物的绘制。如何从临摹开始，绘制出自己的Q版漫画人物？这需要循序渐进，下面先选一个简单的人物进行临摹。

#### »» 绘制前期设置



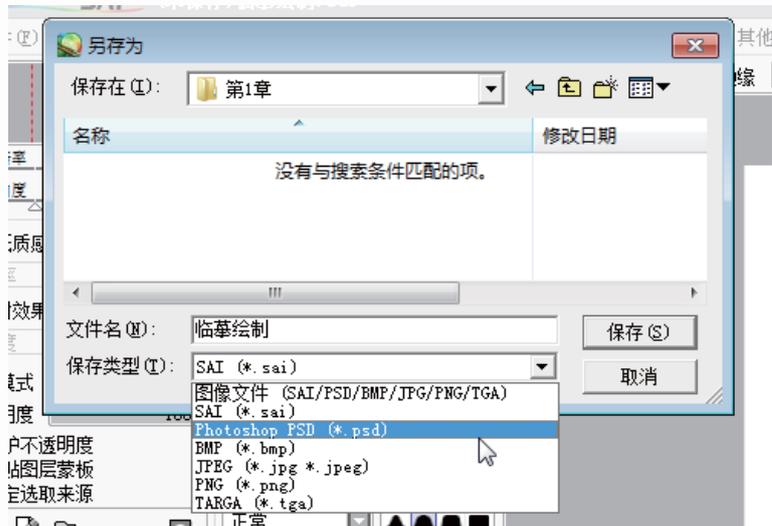
**1** 打开软件SAI，在“文件”菜单中选择“新建文件”命令。



**2** 这时会弹出一个对话框，如左图所示，根据要求给文件命名，将文件大小设置为2000×3000像素，将分辨率设置为300像素。

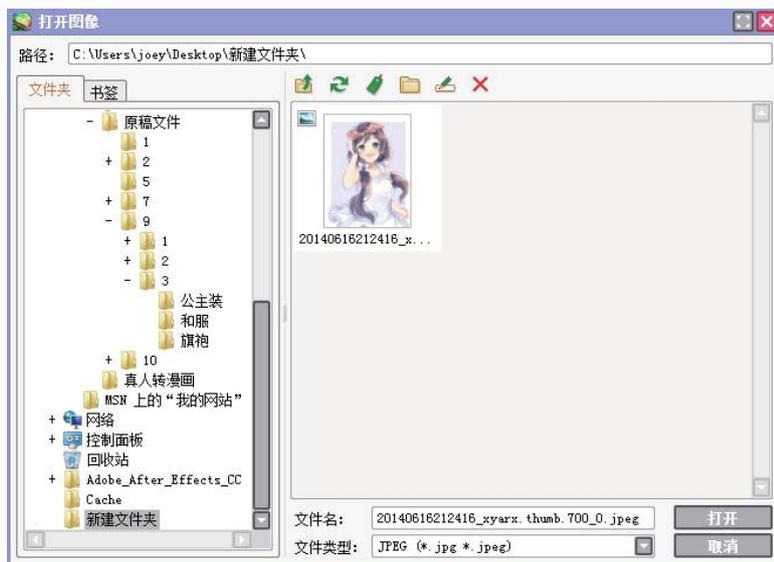


**3** 单击“确定”按钮之后会建立一个如上图所示的空白画布。为避免文件的丢失，可事先将其保存。按Ctrl + S组合键即可保存文件。



**4** 在弹出的“另存为”对话框中将“保存类型”设置为“Photoshop PSD (\*.psd)”格式，以便后续在 Photoshop 中进行操作。最后单击“保存”按钮即可。

**5** 在“文件”菜单中选择“打开”命令，选择图片保存的位置，打开图片。



**6** 如果选择的图片尺寸长小于宽，这时可以在“图像”菜单中选择“逆时针90度旋转图像”命令进行调整。



**7** 打开图片后，使用“选择工具”选中整个图片，按Ctrl+C组合键复制图片，然后在新建的画布中按Ctrl+V组合键粘贴图片。

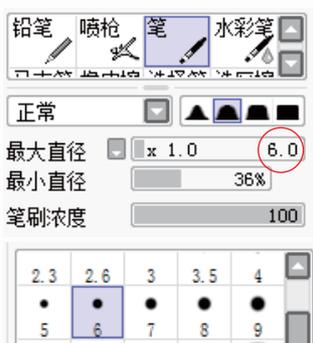


**8** 这时需要在图层面板中单击“自由变换”按钮将图片放到最大，或者按Ctrl+T组合键将图片放大。注意放大图片时要等量放大。

### 开始绘制



**9** 设置图层面板中的“不透明度”选项，降低图片的透明度，使其变得模糊，以便后续绘制临摹。



**10** 选用6号左右的笔刷进行绘制，先简单地勾勒出人物的头部和身形。注意绘制头发时线条要流畅。





12

在上一步的基础上，勾勒出人物的衣服轮廓。



14

给衣服添加细节，使其更加具有层次感。



11

勾勒出人物的头部，相对于头发，线条可以随意些。



13

绘制出人物头发上的发饰，以及发丝的层次，使人物更具魅力。





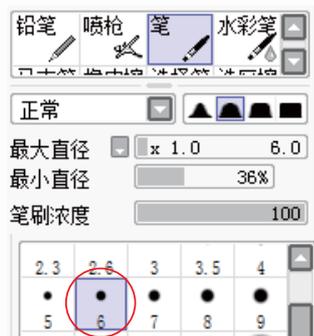
15

擦除辅助线，关闭原画图层。检查整理每根线条，草图就算完成了。



### 阴影绘制效果一

使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加具有立体感。最终效果图完成后，一个长发飘扬、清秀美丽的女子形象就呈现了出来。使用排线法绘制阴影可使画面更加灵动、有生气。



16

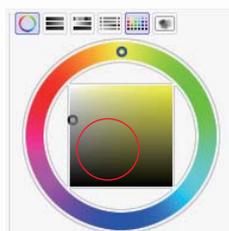
选用6号笔刷进行阴影绘制。先绘制人物头部的阴影。注意绘制头发的阴影时线条要流畅。





## 阴影绘制效果二

使用灰色平涂的方式给人物添加阴影。相对于使用排线添加阴影，这种方法会使画面人物的明暗关系显得更为明确。



17

根据光源为人物添加阴影，为阴影选取颜色。



## 阴影绘制效果三

使用平涂阴影加固有色的方式给人物添加阴影。相对于使用排线和平涂添加阴影法，这种方法会使画面人物显得更有冲击力。



18

为人物添加阴影后，新建图层，为人物添加固有色，选择“正片叠底”选项即可。



17



## 1.4.2 实战——真人转漫画

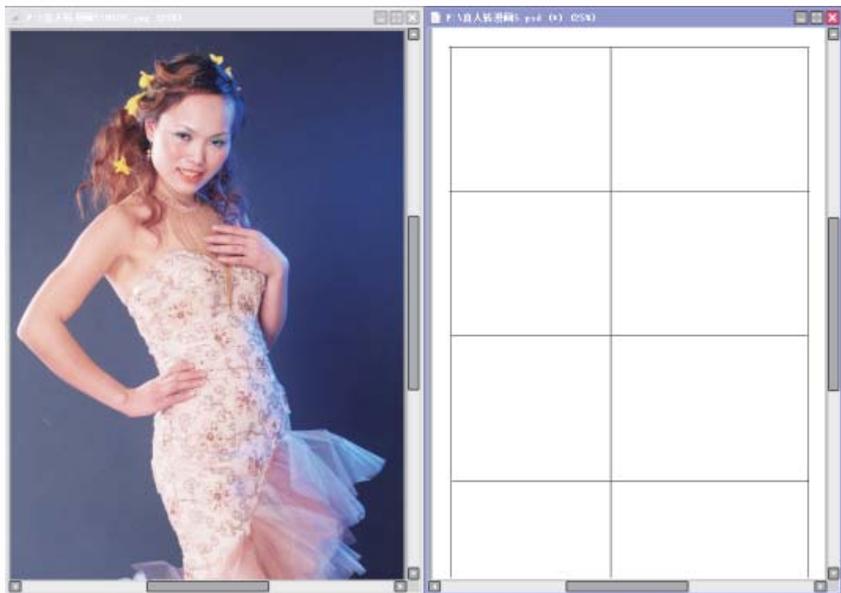
在绘制漫画时，一般都会选用真人照片来作为参考材料。通过真人照片可夸张地进行变形转变，从而绘制出想要的漫画人物角色。下面将介绍通过照片来临摹出人物漫画形象的方法。

### 》》》 绘制草图

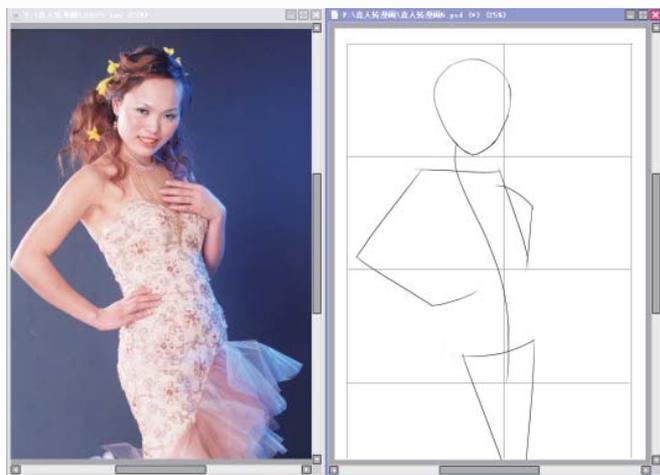


选择一个近景镜头的照片来进行临摹，人物的五官要清晰，特点要明显。这样可以将人物的外形重点表现出来：身着晚礼服、侧身站立、开心地笑着。

转变：对人物的脸部表情和五官特征进行夸张转变，发型要稍作修饰。



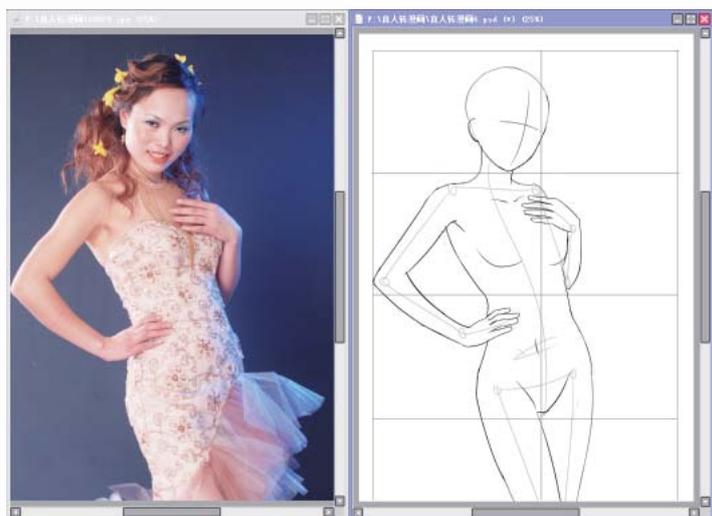
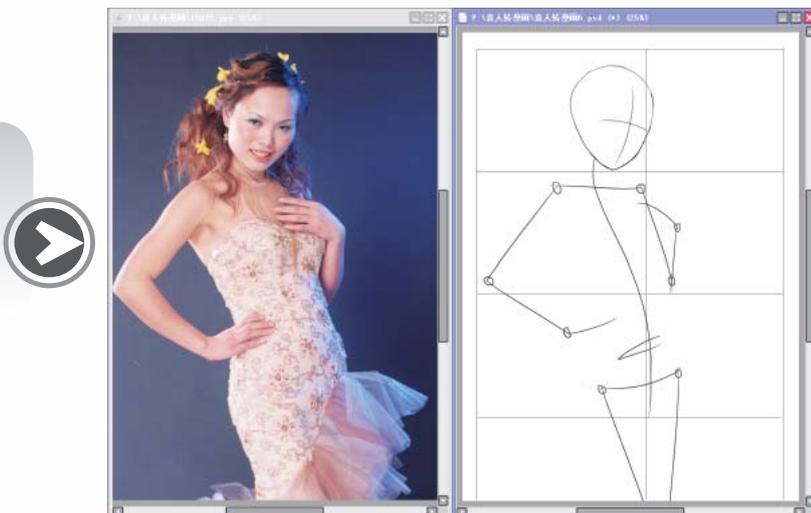
**1** 在SAI里打开所选择的照片后，再新建一个新的画布，将画布的窗口和图片的窗口并排在一起，如上图所示。根据照片在画布上先确定人物的头身比和重心线。



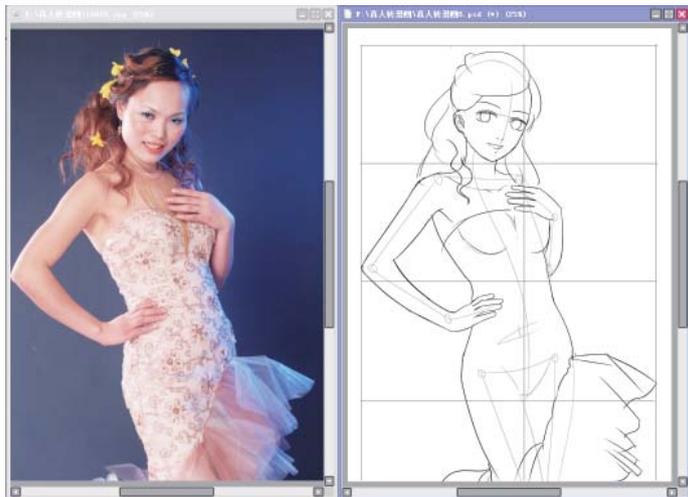
**2** 参考照片，根据比例线，选用6号“笔”工具，简单地用线条勾勒出人物的大致动态。



**3** 根据人物的动态线，用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续的绘制。



**4** 根据人物的动态线，绘制出人物的身体结构，适当地修改人物的身体结构，毕竟真人与漫画人物的身体结构是有一定区别的。



5

根据照片和身体结构简单地绘制出人物的发饰、五官和身体外形。因为是漫画人物，所以对画作中的人物的脸部做了修改，此处不必纠结于人物的相似度。

整理画面



6

在草图的基础上，绘制出人物的头发。

7

进一步绘制出人物的身体部分。衣服线条的绘制相对于头部线条的绘制，要更加随意放松。





8

详细绘制出人物的头发部分，将头发分缕画出来，使结构层次更明了。



9

如果觉得画面单调，可以再给人物的服饰装饰花纹，让画面更加丰满。



10

在上一步的基础上，为人物铺上固有色。



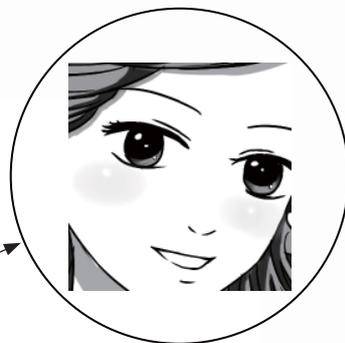
11

给人物添加阴影效果，使人物更加立体化，使画面更加完整。



12

做最后的修饰，最终效果图完成。需要注意的是，在转漫画时，人物的五官要尽量夸张，尤其是要给漫画人物绘制一双特有的大眼睛，使人物面部结构简洁明了。



萌系精致的五官很重要，但是不能太复杂，要做到简洁明了。



适当的装饰可以丰富画面、美化人物。