



SAI

超级绘画技法

编著
汤勇 译

- 通过简单的方法营造华丽的效果
- 使上色更加简单的图层划分技术
- 活用不透明保护和蒙板的绘画方法
- 追加自制笔刷与材质的独特技术



SAI

超级绘画技法

[日]晴朗牧场 编著
汤智勇 译

辽宁科学技术出版社

沈阳

SAI SUPER OEKAKI TECHNIQUE

©2011 sideranch. All rights reserved

First published in Japan in 2011 by ASCII MEDIA WORKS INC.

Simplified Chinese translation rights arranged with ASCII MEDIA WORKS INC.

Through Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo

©2013, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本ASCII MEDIA WORKS INC.授权辽宁科学技术出版社在中国范围独家出版简体中文版本。著作权合同登记号：06-2012第190号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

SAI超级绘画技法 / 日本晴朗牧场编著; 汤智勇译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2013.2

ISBN 978-7-5381-7807-4

I. ①S… II. ①日… ②汤… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第297867号

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路29号 邮编: 110003)

印刷者: 辽宁美术印刷厂

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 170mm × 240mm

印 张: 10

字 数: 100千字

出版时间: 2013年2月第1版

印刷时间: 2013年2月第1次印刷

责任编辑: 宋纯智 朱悦玮

责任校对: 栗 勇

书 号: ISBN 978-7-5381-7807-4

定 价: 42.00元

投稿热线: 024-23284367

邮购热线: 024-23284502

本书网址: www.lnkj.cn/uri.sh/7807

序言

人类对于“想画画”这种心情是从什么时候开始的呢？比如在法国著名的拉斯科洞窟里，就留存着从石器时代遗留下来，画着牛图案的壁画。不仅如此，在世界各地许多地方也发现了在几万年之前就留下的壁画。单从这点来看，“想画画”这种心情，从远古时代人类的祖先开始就一直没有发生过变化。

拉斯科洞窟的壁画是由树枝或者手指画出来的。和现代用电脑来作画相比，可以想象那是一件非常辛苦的事情。树枝演变成画笔，进而演变成通过数位板在电脑上作画，绘画的道具也随着历史的前进，在不断的进化，往更加便利的方向发展。

在过去，想要在电脑上进行专业的绘画需要价格昂贵的软件。但是近年来，随着高性能低价格软件的普及，谁都能轻松地进行绘画创作。特别是本书专门介绍的“Paint Tool SAI”，对于无法购买高价软件的用户以及众多的画师来说更是划时代的工具。

以“轻松的心情来舒适地作画”为目标而开发，通过数位板来作画时的舒适感，简单易懂的界面，便利的操作等等，SAI的魅力让众多用户沉醉其中，作为廉价的绘画软件而深受大众喜爱。

SAI的普及，让在电脑上进行专业的绘画成为了现实。对于那些想画画的人来说，这真是黄金时期啊。

但是，虽然拥有了SAI这样低价格高性能的道具，也有“想画画”的热情，然而想一开始就画好依然是困难的。无论是再便利的道具，也必须掌握基本的知识与技术才能使用。除了和传统绘画的技巧上共通的地方之外，SAI也同样有自己的技巧。

本书收集了使用SAI制作的示例绘画作品及其作画过程的记录。除了SAI的基本操作技巧之外，还能了解自制材质追加等独特功能的使用技巧及活用方式。另外通过观察作画记录里画师们拘泥于哪些地方，可以学会如何更好地运用SAI来得到进步和提高。

这本书不仅会成为SAI初学者的参考，如果能对所有抱着“想画画”这种热情的SAI用户有所帮助的话，那将是我们的荣幸。

全体创作人员

CONTENTS 目录



素材插画：岛津钝器

第1章 用SAI绘画人物

用 Paint Tool SAI 画出人物插画吧

008

作品1 用SAI给画在纸上的作品上色

绘画 / 文章：加奈特 010

作品2 居住在房屋中的少女（通过上色营造出透明感）

绘画 / 文章：凌 018

作品3 考虑透视，画出坐在秋千上的女孩

绘画 / 文章：日向阿兹利 032



第2章 用SAI展现独特的世界观

作品1 探求的沙漏（画出故事中的某个场景）

绘画 / 文章：萨摩 050

作品2 画出混沌奇幻的空间

绘画 / 文章：108 064

作品3 地球之音（画出凝视地球和植物的少女）

绘画 / 文章：望月 朔 076



第3章 用SAI画出幻想中的生物

作品1 画出拥有卡片游戏插画风格的巨龙

绘画 / 文章：村木真红 090

作品2 以厚重的上色为中心 画出机械系的怪兽

绘画 / 文章：电鬼 102

提示：灵活运用图层，让上色变得轻松

114

第4章 用各种各样的技巧进行绘画

作品1 冬天与和服少女（展现和风的绘画技巧）

绘画 / 文章：薰唯 116

作品2 画出动画里展现动作的一幕

绘画 / 文章：眉毛 132

提示：自制材质的添加

145

作品3 利用简易浓淡处理做出华丽的效果

绘画 / 文章：古斯多夫 146



阅读本书时的注意点

本书通过 11 位画师利用知名软件“Paint Tool SAI”绘制作品的过程为例，来讲解绘画的技巧和方法。每个例作，都是从草稿开始，对线条、上色、后期处理进行阶段性的讲解。让读者在理解绘画方法的同时，也对 SAI 的基本操作和画师们所经常使用的绘画技巧有所了解。

第 1 章的标题是“用 SAI 绘画人物”。无论是想画出现有角色，还是希望画出自己独创的人物，通过在这章中对绘画技巧和重点的学习就都能有所收获。

接下来在第 2 章“用 SAI 展现独特的世界观”中，介绍了作品构筑世界观时，如何设置重要背景和小物品。在这章中的 3 个例作，虽然每个作品使用的绘画方法不同，但是为了表现世界观时对细节的苛求却是相同的。

如何画出体现独特世界观的作品，这一点在第 3 章“用 SAI 画出幻想中的生物”也是同样的。在这章中可以看到画师是如何利用 SAI 的各种

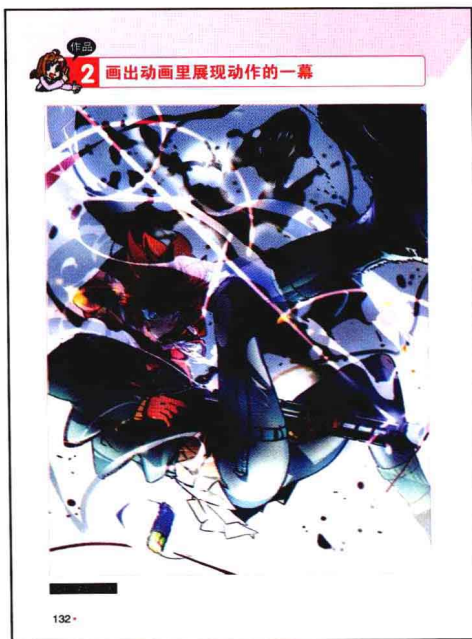
功能，来创作出异世界的生物。

在最后的第 4 章“用各种各样的技巧进行绘画”中，通过 3 个例作的绘画过程，对如何利用独特的技巧来画出独创的作品进行了讲解。

在阅读这些之后，就能了解画师们经常使用的工具及其作用。另一方面，每个画师各自独特的使用方法，也是很有参考价值的。让读者在掌握 SAI 的操作同时，也能发现最适合于自己的绘画方法。

各例作的最初一页上都展示了完成后的插画作品。在接下来的一页里，将对作画的重点或者草稿之类的前置阶段进行说明。在这之后就是对使用 SAI 进行作画时的主要流程的讲解。

在作画过程中的截图画面里，可以看到为了完成作品所需要使用到的工具，以及功能执行前后画面的比较。



在每个作品的最开头刊载的是最终完成后的作品。接下来的内容是按照描绘顺序对 SAI 的绘画技法进行讲解。绘



画过程使用的是完成画面、使用工具还有功能实现时的截图。



第1章

用SAI绘画人物

利用基本的操作和一些技巧来创作出富有魅力的角色

无论是谁都想画出“可爱”或者“帅气”的人物吧，那么这些人物的究竟是如何画出来的呢？在第1章里，将线条输入电脑中，或者用SAI完成线条的绘制后，以上色、后期处理的基本技巧为中心进行讲解。在对快捷方式的活用，画笔工具和图层的设定等，一旦掌握之后使用起来非常便利的技巧进行说明的同时，也对人物的绘画方法进行解说。



※第1章“作品2”中介绍的作品。（作画：凌）



用 Paint Tool SAI 画出人物插画吧



在绘画投稿站点可以看到，用电脑所绘制的作品基本都是人物插画。说电脑绘画=人物的绘画也毫不为过。在开始对例作进行解说之前，先了解一些关于Paint Tool SAI和人物插画的相关知识吧。

在绘画之前先了解 SAI 的魅力！

SAI 是以追求在画板上进行绘画的感觉，并且以舒适的心情进行作画为目的而开发出来的绘画软件。因为同时具有较高的性能和简单的操作性，所以受到了从初学者到熟练画师的极大欢

迎，成为了众多用户的选择。颜色的混色和渗透，笔刷形状的多样性等众多功能，都随着使用者的不同，而展现出不同的画风。在拥有便利操作性的同时也有着深奥的技巧，可谓是优秀的软件。

便于作画的功能

“抖动修正”能有效防止、减轻因为手抖对绘画所造成的影响。除此之外还可以对画面进行转动、放大缩小、左右翻转等操作。

颜色的选择·混合·自定义

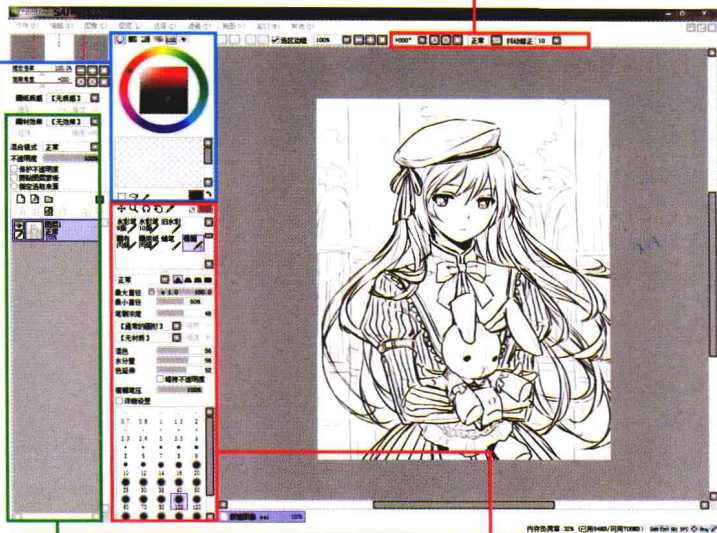
在调色面板中，拥有“色轮”“RGB 滑块”，以及可以对色相·饱和度·亮度进行调整的“HSV 滑块”，还有制作中间色时所使用的“灰度滑块”等各种工具，并且可以利用“自定义色盘”将调制好的颜色记录下来。

可以做出各种效果的图层功能

如果能熟练地使用图层的话，那么就可以更有效地进行绘画。许多熟练的画师会把人物和背景划分成若干部分，并按照每个部分底色的不同，将各个部分用图层进行分割，这样就能更有效地进行绘画。另外，通过对图层的混合模式进行设定，就能轻松做出各种效果，这也是SAI的长处之一。

丰富且便于使用的画笔工具

多种多样的画笔工具都集中在这里。再加上可以对画笔工具进行详细的设定，并且在工具栏里添加修改好的画笔工具。利用这些，就能创作出独特的画笔，满足各种用户的需求。





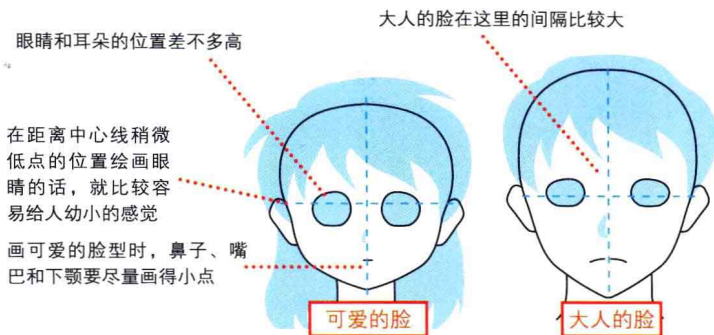
掌握如何画出可爱 / 帅气人物的要点!

各种角色千差万别。在各种插画·漫画·游戏中，从怪兽到机器人，有着各种各样的角色。

在这里，将专门对绘画人物角色时需要掌握的重点进行讲解。

● 绘画脸部时候的要点

和大人的脸比起来，婴儿和孩子的五官较为集中地分布在脸部。这个比例是所有可爱脸型的共通之处。因此，在画美少女等可爱角色的时候，都可以用幼小孩子的五官分布比例来进行绘画。



● 华丽的眼睛

利用高光之类的效果画出华丽明亮的眼睛。受人欢迎的画师，大多数都有绘画眼睛的独特画法。因此请多留意这些眼睛的画法吧。



● 注意构图

构图所需要注意的地方就是“作品想要表现的重点在哪”。以最想引人注目的地方为中心，来构筑整幅图的布局。

右图实例是以脸部作为吸引视线的焦点来构图的。



后期处理决定人物的氛围

通过上色手法和颜色，或者其他各种效果，可以让作品在经过后期处理后发生很大的变化。而且，后期处理给人的印象也是人物最终给人的印象。

在绘画之前，要先考虑所要绘画的人物的个性之后，再考虑用何种方式进行绘画。



柔软的触感



做出明亮感

作品



1 用 SAI 给画在纸上的作品上色



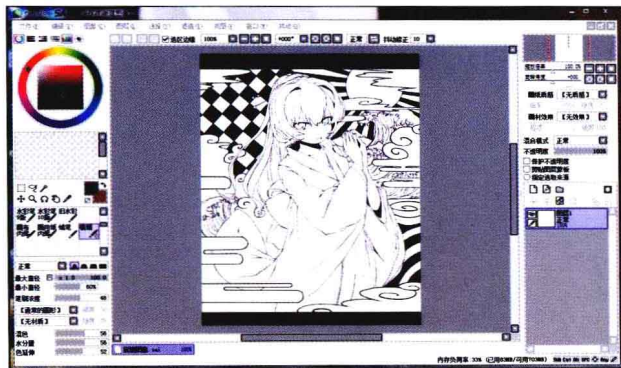
绘画 / 文章 : 加奈特



将画在纸上的绘画作品输入到电脑中

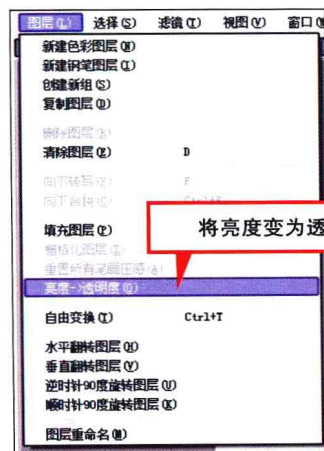
在纸上利用笔画出的线条，通过扫描仪输入到电脑内。虽然各种扫描仪的设定都有所不同，但是为了不让灯光之类的多余的颜色也混杂其中，最好设定为“黑白”。被扫描的画像的

像素随着用途的不同而有所不同，但是如果作为同人志之类的印刷原稿的话，解析度最好在350dpi左右才比较合适。



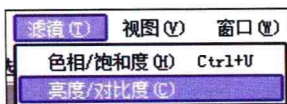
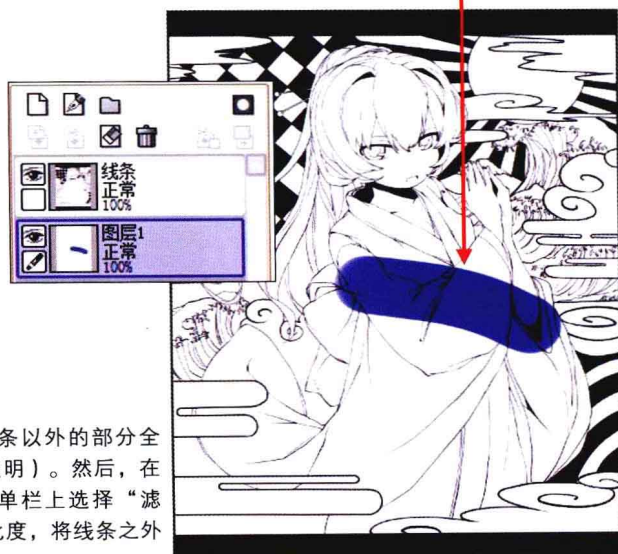
① 用SAI打开扫描后的画像。如果线条之外有多余部分的话，可以使用“橡皮擦”工具消除。

② 在纸上给线条进行上色的时候，会遇到各种问题。但是扫描进电脑之后，线条以外的部分并不是“透明”的，而是呈现出“白色”。这样在线条的图层之下，只要新建一个图层，然后即便在这个新建的图层上进行上色处理，也会因为上面图层“白色”的掩盖而看不见。



③ 这时选择线条的图层，然后在菜单栏上选择“图层”→“亮度→透明度”，将白色的部分变透明。

白色部分变成涂上去可以看见的透明状态



④ 进行上面这个操作之前，要先将线条以外的部分全部变成白色（这是因为灰色会变成半透明）。然后，在选择“亮度→透明度”之前，先从菜单栏上选择“滤镜”→“亮度/对比度”，通过调整对比度，将线条以外的部分完全变成白色就可以了。



用SAI开始上色!

进入上底色阶段。在涂色之前，为了方便今后的作画，首先请按照以下步骤进行准备工作。在这个阶段要进行的准备就是，涂上“将人物的上色范围明显区分的底色”，以及为了“防

止超出范围”，并且为今后便于修改而建立“各个部分的图层”。这里主要使用的工具是“魔棒”工具和“油漆桶”工具。那么就开始按照顺序进行讲解吧。

① 先从底色上色开始。为使今后的工作更轻松而建立“各个部分的图层”。



① 使用在色轮下方的“自动选择”工具。选定人物的范围。在这个时候需要注意的是，如果线条上的线条之间留有缝隙的话，会将人物之外的部分也选取进来。



② 线条之间的空隙可以使用“铅笔”笔刷来填补，之后再选中的范围。选取之后，用“油漆桶”工具填充选中的范围。



③ 为了更有效率地进行上色，将各个上色部分分别建立图层。这次将头发底，肌肤底色，和服上半身，和服下半身分别建立成4个图层。



④ 决定好大致的颜色之后，只要用“油漆桶”工具将颜色区分开就行。



2 人物的上色。用“水彩”工具，将颜色慢慢变浓。



① 在每个部分的图层上，再分别建立一个新图层。

② 在新建的图层上勾选“剪贴图层蒙板”。

③ 在这个状态下进行上色的话，只会对下面图层描绘的部分有效。



④ 上色是以底色渐渐变浓的方式进行的。在这里，全部都是使用“旧水彩”笔刷来上色。



⑤ 先给头发进行上色。将“油漆桶”工具涂上的颜色作为头发的高光部分。在新建的图层上将颜色慢慢加深，来突出高光部分。



⑥ 以高光部分为中心，用逐渐加深的颜色来体现头发的立体感。



⑦ 给眼睛和肌肤上色。用比底色稍微暗红一点的颜色来作为头发的阴影。给肌肤上色之后，在同一个图层内进行眼睛的上色。

⑧ 眼睛的基本色是鲜红色。将亮度降低，提高饱和度之后可以得到新的红色。再将亮度调整到中等，降低饱和度得到另一种红色。然后只要用这三种红色进行上色即可。



鲜红色



饱和度提高的红色



再将饱和度降低的红色



⑨ 为和服上色，首先用比底色更深点的颜色进行上色，来决定阴影的范围。

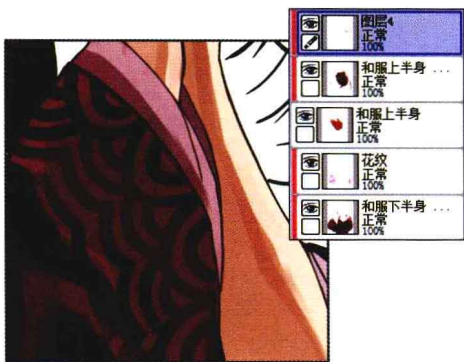


⑩ 决定阴影的范围后，用深色进一步加深阴影范围的边界。



⑪ 最后处理时，需要给反光部分进行上色。这次用灰色来进行上色，但是在其他情况下需要根据周围景色来进行上色。尽量不要使用“模糊”工具，保留住“旧水彩”的效果是重点。

⑫ 上色完毕之后，观察整体，根据自己的喜好对颜色进行调整。从主菜单选择“滤镜”→“色彩/饱和度”，选定想要进行调整的图层，用滑块进行调整。这次调整的是和服部分。



⑬ 因为和服上只有颜色的深浅而显得过于单调，于是在上面添加些花纹。在和服的上半身和下半身的上色图层上，各自建立新图层并勾选“剪贴图层蒙版”。

⑭ 在这里，为了保留下层服装的阴影，将混合模式更改为“正片叠底”，在这个状态下根据自己的喜好进行上色。



⑮ 基本上人物的上色就完成了。



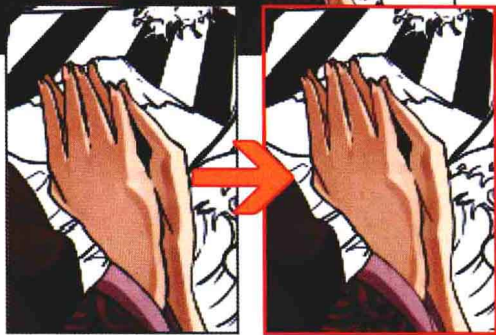
③ 活用“蒙板”来对线条的颜色进行调整，融入画中。



① 在给人物上色之后，一边检查一边对线条的颜色进行调整。这是为了将线条感过于强烈的部分进行柔和处理。



② 在“线条”图层上，新建一个图层，并勾选“剪贴图层蒙板”。



③ 在这个新图层上进行上色。用比上色时更深的颜色进行叠加，就会给人自然感。

④ 给背景上色，用“发光”图层对整体进行调整。



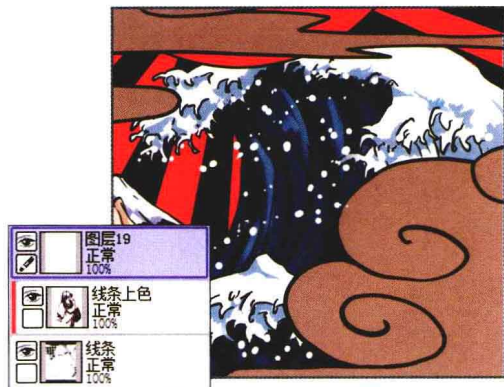
重点提示

以人物为主的绘画，不需要非常复杂的上色，基本上是用一种颜色进行加工处理。一边观察整体，一边寻找适合人物的颜色，直接用“油漆桶”工具填充。

① 人物上色完毕，接下来就对背景进行上色。上色前的基本步骤和对人物进行上色时一样，先分好图层，然后在这上面建立勾选了“剪贴图层蒙板”的图层，并在这些图层上进行涂色。



② 在上色后的图层上用“平笔”工具，沿着波浪画出阴影部分。



③ 画出强烈波浪上的飞沫。这时，在新的“线条”图层上再新建一个图层，用“铅笔”工具将波浪的飞沫点出来。



④ 云彩如果就这样加入画面的话会显得单调，因此加入些花纹（虽然也有使用纹理的方法，但是这次只用SAI进行作画，所以只使用SAI内的工具）。



⑤ 在给云朵上色的图层上再建立一个新图层并勾选“剪贴图层蒙板”，混合模式使用“发光”。“铅笔”工具的笔刷形状从“通常的圆形”更改为“扩散”，最大直径改为最大（500）。



⑥ 在这个状态下进行上色的话，就能用笔刷的形状做出花纹。只要像画出小点那样轻轻地移动笔刷，就能将花纹添加上去。