

全球数位绘画名家技法丛书

神幻女性人物



创作人物

掌握人物肖像、皮肤色调及珠宝描绘的方法!

描绘魔幻海报

描绘美丽的女性,这一节将有Aly Fell、Serge Birault等画家为你讲授技巧!

寻找如何为你笔下的人物增添性格的方法。

长达3小时的教学
包括笔刷的运用,速写
技巧和画质的描绘。

86页 绘画技巧 的讲授

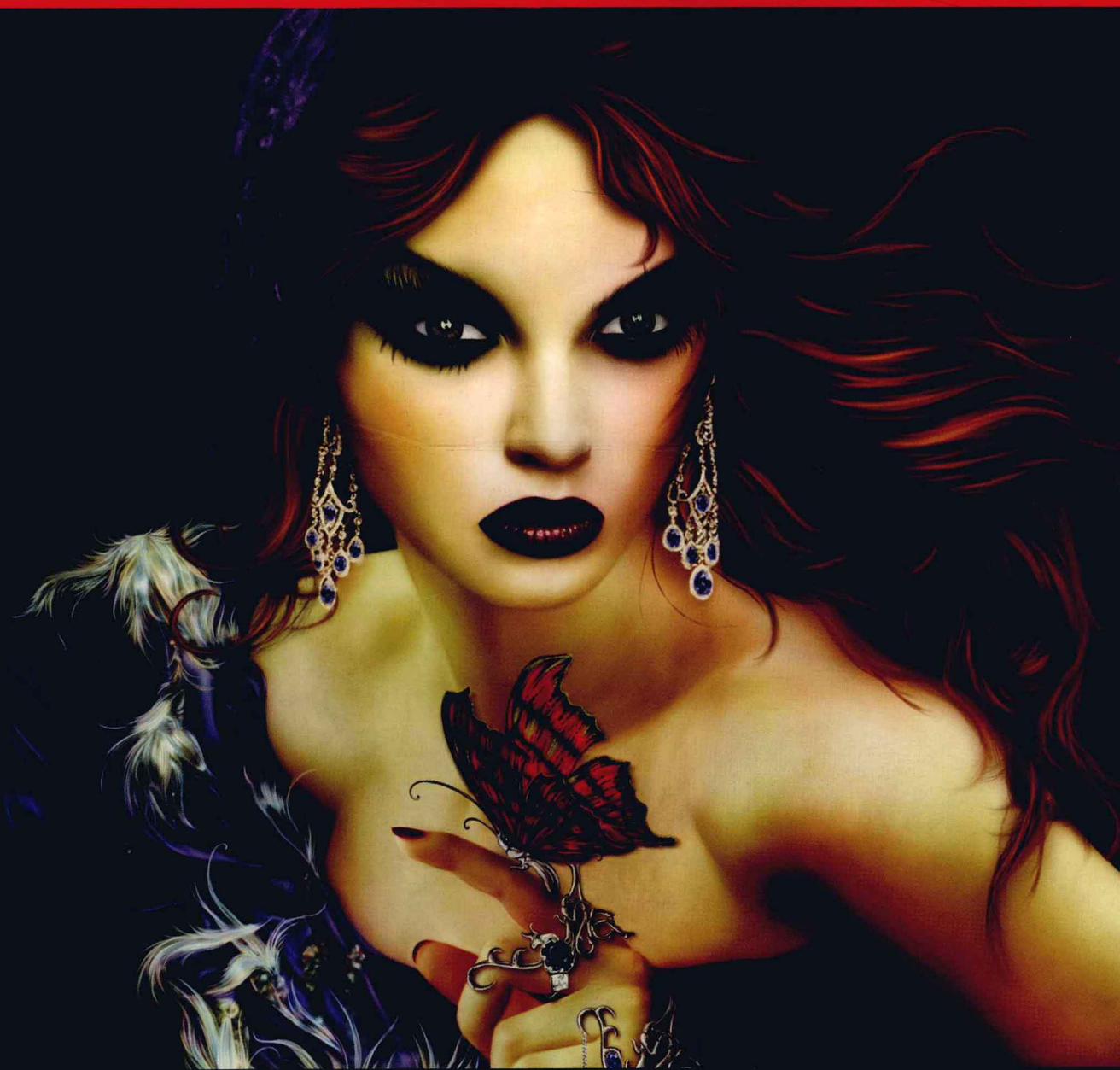
关于如何描绘女性英雄! 以及画出逼真的绸缎、皮革和蕾丝的方法。

本书引进英国ImagineFX杂志版权

刘亚璇 徐欣 译著 江西美术出版社

FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX
PRESENTS

全球数位绘画名家技法丛书
神幻女性人物



本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

版权所有，侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

神幻女性人物 / 刘亚璇，徐欣译著；彭波，曹治主编. —南昌：江西美术出版社，2011.6

(全球数位绘画名家技法丛书)

ISBN 978-7-5480-0689-3

I. ①神… II. ①刘… ②徐… ③彭… ④曹… III. ①漫画：人物画—绘画技术 IV.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第144804号

主 编：彭 波 曹 治

副 主 编：许 晶 杨 震 刘冬梅

英文审校：陈核平

责任编辑：陈 波 魏洪昆 蒋 博

全球数位绘画名家技法丛书·神幻女性人物

QUANQIU SHUWEI HUIHUA MINGJIA JIFA CONGSHU SHENHUAN NVXING RENWU

刘亚璇 徐欣 译著

出版发行 江西美术出版社

社 址 南昌市子安路66号

网 址 <http://www.jxfinearts.com>

经 销 全国新华书店

印 刷 恒美印务(广州)有限公司

版 次 2011年6月第1版

印 次 2011年6月第1次印刷

印 数 5000

开 本 965毫米×1270毫米 1/16

印 张 7

书 号 ISBN 978-7-5480-0689-3

定 价 45.00元

赣版权登字-06-2011-143

FANTASY SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX
PRESENTS

HOW TO DRAW AND PAINT **FANTASY** *Females*

大家好……



无论你在读高中还是在读大学，无论你正在从事艺术类的工作或是正在为自己想不到一个好的创意而苦恼，我相信你们能从这本集合了最顶尖插画师作品的书里找到创作的灵感和很好的建议。

这是Imagine FX第二次印刷的特别版，提供了顶尖插画师绝妙的艺术创作

指导，同时也为任何一个想学习女性角色设计和绘制的人提供了难得的艺术创作资源和资料。本册书中所包含的由世界顶尖的数码艺术家讲解的20个课程，将为你展示插画创作的核心技术以及软件应用的相关知识。

书中的每一个课程都是按照CG插画的创作过程一步一步进行细致的讲解，从画面的草稿、皮肤的绘制、衣料的渲染到画面背景、道具的设置，以及对怀旧风格的海报制作进行全程式解密。

每一个课程都在光盘里配有相关的视频教程和高分辨率的源文件，通过这种方法的学习让大家有机会用插画艺术家所用的纹理、笔刷等工具和技巧一步一步地创作出一个属于自己的“原作品”。

如果你喜欢我们的Imagine FX的特别专辑，敬请关注我们后续的出版。如果你们有什么疑问，欢迎给我发邮件。

Claire Howlett, Editor
claire@imaginefx.com

世界最优秀的艺术家为您提供最好的指导, 在幻想插画绘制的课程里分享他们的绘画技法和创作灵感。

课程内容

在19个步骤的细致指导下领略由专业的艺术家带来的最实用的建议。

8 绘制人物

学习如何设计姿势和角度并绘制异国风情的人物



- 10 绘制皮肤
- 14 蒸汽朋克女孩
- 20 黑寡妇
- 24 我给你施加咒语

30 渲染面部

一个教你绘制面部特征的完整教程



- 32 画眼睛
- 34 画鼻子
- 36 画耳朵
- 38 画嘴唇

42 驾驭掌控女英雄

如何发挥你女性角色的设计技巧



- 44 女武神之战
- 50 龙公主

56 讲故事的技巧

专业插画师用来表达一个故事情节的特殊技巧



- 58 树林中的勇士
- 62 海盗女孩
- 68 生死之战

72 绘制服饰

如何画出逼真的布料、珠宝和图案



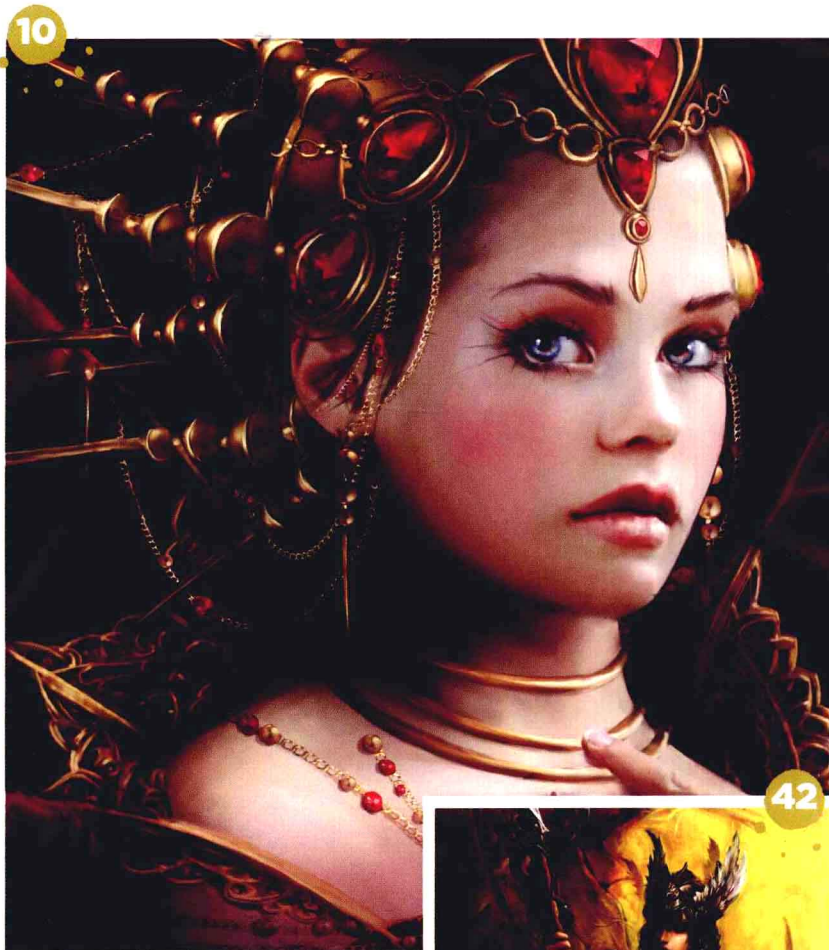
- 74 彩虹战士
- 78 魔鬼女孩
- 82 Ravene的礼服
- 88 女娲补天

90 完美的海报

掌握绘制美女的艺术表现技法



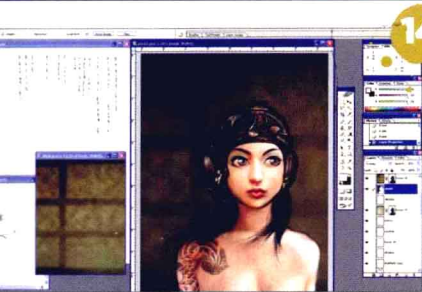
- 92 一张现代风格的海报
- 96 欲望之翼
- 100 这个女人是妖妇



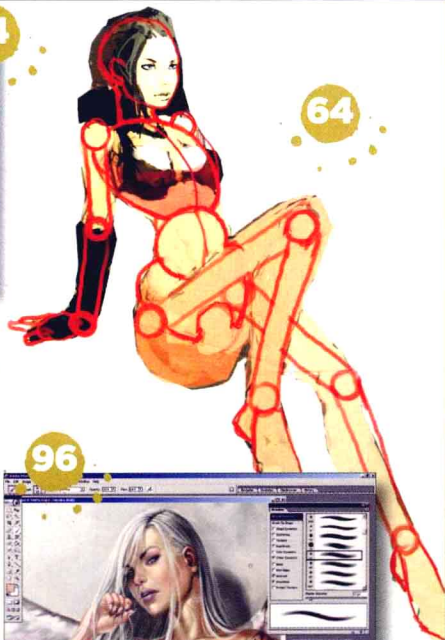
作品赏析

4 壮观的艺术

让人惊艳的幻想世界美女插画，来自世界现在的和未来的艺术家。



14



64



78



96



102

105 艺术家问与答

现实世界的肖像画问题的解决……



Lauren K Cannon

解决错综复杂的珠宝首饰设计问题，以及从这个幻想插画家身上学到眉毛的绘制技巧。



Kuang Hong

如何运用自然光线技巧使单一的画面背景变得栩栩如生，教你如何绘制服装的细节。



Marta Dahlig

如何用减淡工具在人物上表现高亮部分，帮助你，让你的人物姿态看起来很自然。



Katarina Sokolova

在这位插画师的帮助下绘制逼真的绸缎手套和性感的丝袜。



Emma Vieceli

这位漫画艺术家提出了一些关于女性人体结构方面的学习建议，通过这些学习可以使你的作品很时尚。



Henning Ludvigsen

找出绘制逼真的湿滑皮肤的绘画技巧，在Henning的帮助下可以使你绘制的幻想人物散发出迷人的光辉。



Melanie Delon

这位广受赞誉的数码艺术家将帮助你为幻想人物绘制出飘逸的长发。

免费配套光盘

插画和视频能帮助您了解到……

教程亮点…

Marta Dahlig

自由画笔、分层文件和调色板，让你的肤色更显完美

David Sourwine

通过学习David的课程视频，建立你自己的结构

Katarina Sokolova

脸部的绘画技巧



附3小时
视频教程!

作品赏析

用幻想艺术展示女性肖像

Jeong Won-An

地点: 韩国
网站: <http://maggi.new21.net>
邮箱: ssbur0@hotmail.com
使用软件: Photoshop



“当我小的时候，我就幻想有一天自己可以成为一个画家。” Jeong说，“因为除了画画我没有其他的天赋了。”她一直努力地学习传统绘画，直到大学一年级的時候接触到Photoshop。“我决定成为一个游戏角色设计师，不久韩国的一个游戏公司Nexon给了我一个工作机会。”

在很长的一段时间里，Jeong都在为她的作品过于平面化而担心。“我对这件事很苦恼，”她承认道，“所以我决定将我的弱点变成优点，更多地关注画面的细节。”

1 BLACK

这张作品是为了Comic World (漫画世界) 而创作的，Comic World是韩国的年度动漫盛会，类似于Comic-Con。“在他们的2009年的日历上我创作了9月份的这张，因为是要表现9月份的季节特点，所以我用了暖色调来区别冬季的冷色调。”

2 KOREAN GISAENG

这张作品画的是一个韩国传统的歌女形象，类似于艺妓。“歌女们都非常有才华，而且尤其擅长舞蹈、诗词和乐器演奏。当我在创作这幅作品的时候，我意识到我应该更多地学习韩国的历史。”





Randy Liu

地点: 美国
网站: idnar.cgsociety.org
邮箱: kexblade@gmail.com
使用软件: Photoshop



“我从小到现在一直都在画画, 13岁的时候开始进入到数字艺术创作领域,” Randy说, “在Photoshop出现之前, 开始的时候我和其他人一样用微软系统自带的绘图软件。Photoshop出现后, 我开始学习Julie Dillon的Photoshop教程, 在这些教程里学到的东西成为我整个数字艺术创作的技术基础。”

许多不同的艺术家都给他以鼓励, 他说: “对我影响最大的人是贞本义行(《新世纪福音战士》)、森气楼(《拳皇》)和金亨泰, 受他们的影响, 我形成了自己的作品风格。”

“现在, 我在一个游戏公司里担任平面设计师, 这份工作会在某种程度上影响我的艺术创作, 但是并不是很多。我真的希望将来我的艺术创作能够更多地应用在我的工作上。”

1 CG GIRL 56

“这是我最近的作品, 应该是我画得最细致的一幅。这张作品从开始到结束花了我将近40个小时的时间。她是我常画的人物之一, 但是这次我给她配备了新的服饰和武器, 这些或许有点喧宾夺主了。”

2 CG GIRL 50

“我并不是很擅长给作品起名字,” Randy说道, “所以我的习惯一般就是‘主题名称/创作时间’。我想, 这张作品的背景应该是我绘制得最为细致的一张。”

Kurt Williams

地点: 美国

网站: www.kurtalanwilliams.com

邮箱: williamsart@comcast.net

使用软件: Photoshop



在游戏产业盛行之前, Kurt在芝加哥的一家广告公司担任建筑插画师和自由涂鸦艺术家。“我13年前开始参与视频游戏的工作,”他说,“但是现在我在Raven

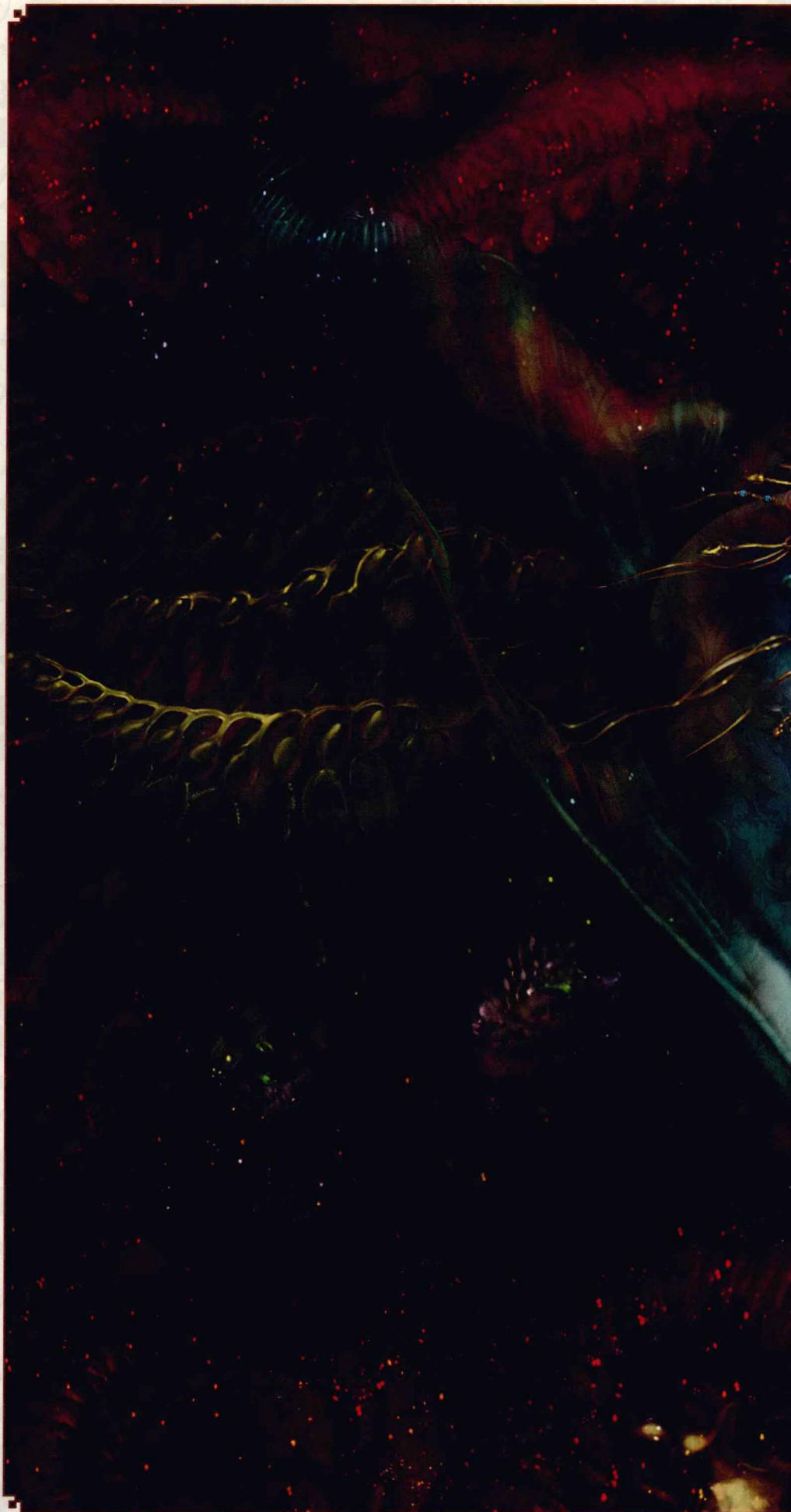
Software公司担任游戏场景设计师。”

在这里的所有数码艺术作品都是他利用业余时间创作的。“当我受邀加入Marta Dahlig的艺术家画廊成为其中一员,为数码艺术图书进行创作的时候,我兴奋得热血沸腾。”

他说,“即使我一直都工作在艺术圈里,但是当我听到这件事的时候还是特别的高兴。”

1 THE DEVIL'S MERMAID

这是KURT最早完全用PHOTOSHOP绘制的作品中一幅。“这幅作品也出现在DIGITAL PAINTING 2这本书里,”他说,“当时,我最想完成的事是用特殊的色调绘制出一个水下世界。”





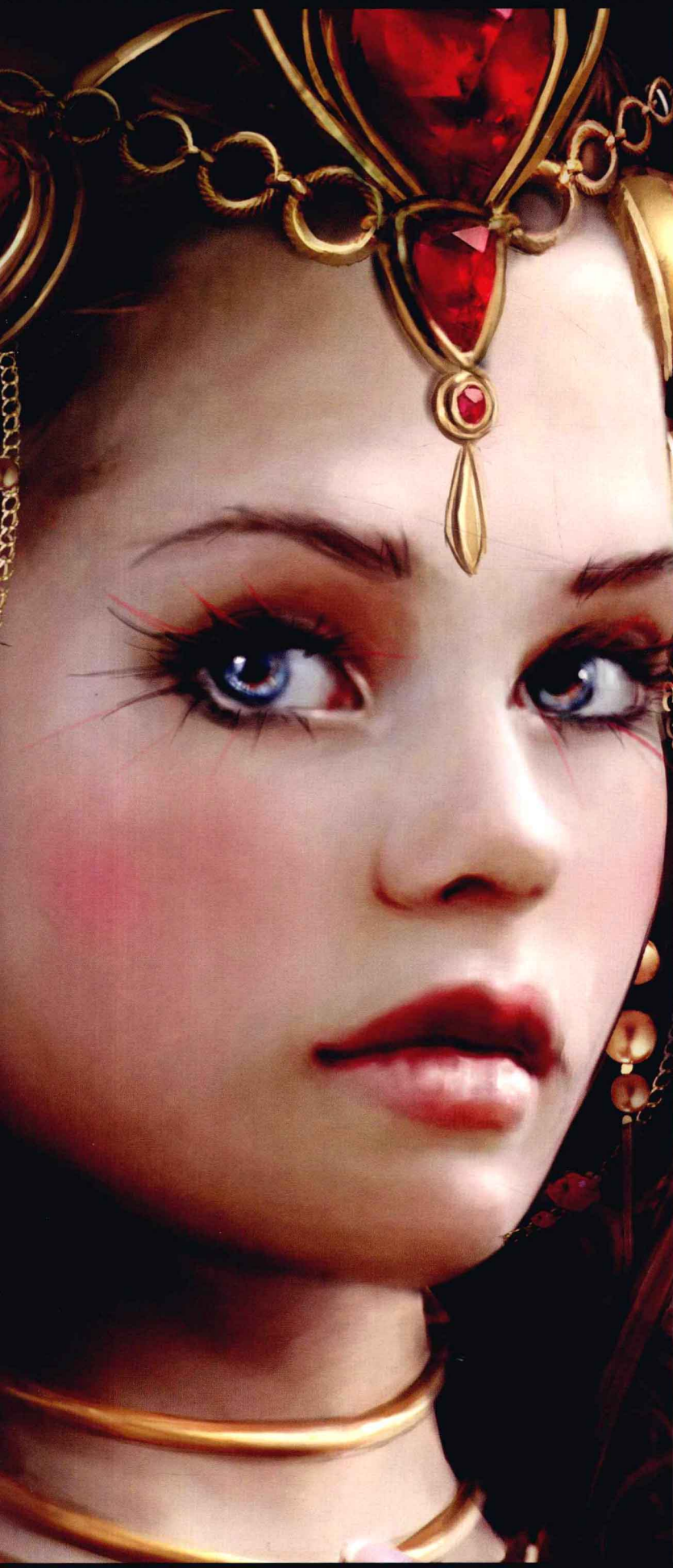
绘制人物

学习如何设计姿势和角度并绘制异国风情的人物

“色彩, 混合工具, 笔刷的应用和衣料的纹理在作品惊人的效果中都起到了很重要的作用。”

Marta Dahlig, 第10页。

在随书光盘中
有本课程的
相关文件



幻想画的创作指导

从了解几个世纪来人物肖像画的创作基础原则开始，例如捕捉人物的神情和设计合理的背景。之后将你脑海中幻想的人物形象绘制出来变成现实。



人物画中的主要的高光、阴影和中间色调
请到第10页

课程

如何绘制出完美的人物



10 Marta Dahlig 绘制完美的肤色

发现如何在绘画中捕捉到四种不同的肤色。



14 Hoang Nguyen 如何使你的笔下人物引人注目

将东西方的艺术影响融合在蒸汽朋克风格的作品里。



20 Jason Chan 合理安排画面的主题

创造一个哥特式的美女，黑暗的一面只会让她更有诱惑力。



24 Katarina Sokolova 用魔法让画面中女人充满神秘感

让你笔下的女人更加神秘，展示她们内心的魔力。

将神秘感和魔力
赋予你所创造的角色身上。





艺术家简历

Marta Dahlig

国籍：波兰



Marta Dahlig 是一位数字艺术家，她的工作包括插画、手机游戏、包装等。

www.marta-dahlig.com

光盘

可以在肖像画的肤色文件夹里找到笔刷和课程文件。

Painter & Photoshop

绘制皮肤

Marta Dahlig 本节由 Marta Dahlig 讲解如何在CG作品中绘制逼真的面部皮肤，其中介绍了四种绘制方法及其所有的制作细节。

绘

绘制皮肤对于许多风格的插画师来说是最难的一项工作，因为皮肤的效果如何将直接决定整个CG作品的最终效果。在绘制皮肤时，颜色的选择、混合技法的应用、特殊笔刷的使用和自定义纹理等，这些技法对实现一个完美的作品都非常的重要。绘制不同类型的皮肤要用不同的方法，所以要对这些元素、方法进行不同的组合。例如，如果想绘制惟妙惟肖的吹弹可破的肤色，那就需要用技法去模仿婴儿的皮肤，这与绘制较深肤色的方法绝对

是不同的。

在本课程里，我将讲解几种常用皮肤类型之间的主要区别。同时介绍一些有用的笔刷、方法和技巧来实现某种特定效果。当我正在讨论某种肤色的时候，我也会和你分享不同的调色板来帮助你学习和实现你自己的艺术作品。

本课程不会涉及到太多的脸部基础绘制，课程主要针对的是对插画艺术有基本的了解且具备基本面部绘制经验的人，包括基本的颜色使用规则和混合技

巧。

从本课程里你能够了解到，在软件和硬件方面你应该准备一个版本6以上的Photoshop或Painter和一个数位绘图板。为了能进一步帮助你们学习本课程，我会把我的调色板工具文件放在光盘里。

一 瓷器般精美、细腻有光泽的皮肤

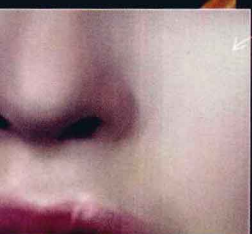
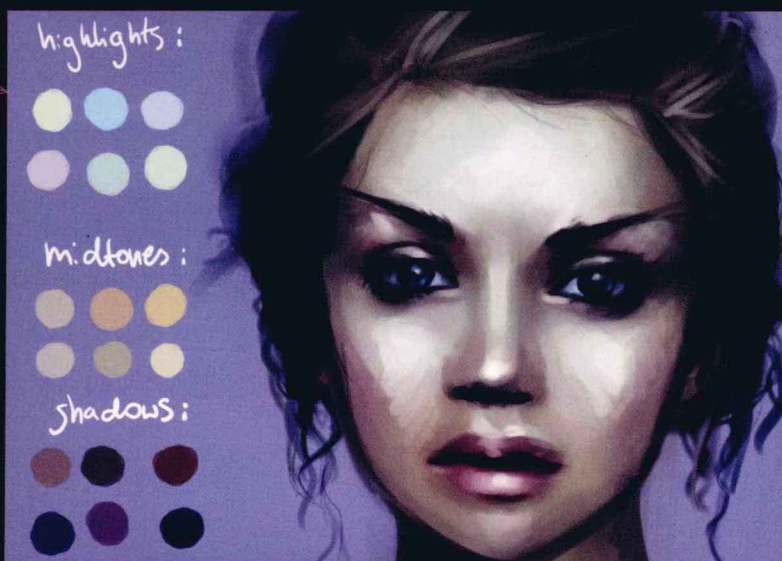


1 提炼关键的颜色

无论你绘制什么风格的皮肤，高光部分、暗部和中间色应该被归纳成不同的色调。这个规则在实现有光泽细腻的肤色中尤为重要。

通常，这种光泽效果是由一个暗部和中间色调和暗色阴影来实现的。我自己发现的实现这种效果的窍门确实是在高光部分。在艺术创作中存在着各种可能性，但是一种松绿石般的高光部分能够成为这种肤色点睛之笔，这种皮肤是细腻的娇嫩的。

在绘画软件里用你自己的调色板，先绘制一个脸部的草稿。可以使用你喜欢的任何笔刷、工具，但是现阶段要避免使用喷枪工具。



2 使色彩之间的衔接顺畅

混合色彩是实现有光泽细腻的皮肤效果第二重要的因素。通常这种方法只是仅仅用来粗略地混合外加的纹理，但是在绘制这种皮肤时需要混合工具能够使各种颜色完美地融合在一起。

为了实现这种效果，首先用混合工具（在Photoshop中使用尖角圆头画笔，在Painter中使用Blender）来描绘人物。接着可以使用软度混合工具（例如，在上色时添加水分，或者使用任何一种喷枪工具将其不透明度调到低值）来美化颜色间的衔接。



3 忘记纹理

即使我经常为了实现极端的逼真感而强调使用纹理的必要性，但是这条规则显然不适用于创造这种类型的皮肤。我经常建议为了表现皮肤的纹理应该绘制微小毛孔，但是在绘制这种皮肤的情况下这一步可以跳过不用。相反，应该为脸部拾取一个颜色，用喷枪工具涂在脸部最凸出的区域上，如前额、下巴、颧骨、鼻子和鼻尖。用不透明度值较高的颜色提亮高光部分，这样就可以创造出我在第一步中提到的有光泽感的皮肤效果。

4 最后的润饰

你可以使用一些其他的技巧去润饰皮肤的柔软度，使作品达到一个更高的层次。用喷枪工具在下嘴唇的外边缘涂上皮肤的中间色调然后混合一下。接下来用高光颜色勾勒上唇的上边缘突起部分，同时也要继续注意调整下唇边缘的模糊效果。



类型二 婴儿皮肤(吸血鬼)



1 不是特别的有光泽

透明粉嫩的皮肤第一眼看上去类似于我们前面介绍的第一种类型的皮肤,但是两者之间有点值得重点关注一下。除了暗部和中间色调之间交替的基本原则,具体颜色的选择是没有固定的规则的,调色的运用完全要依据你所要绘制的角色。一个婴儿肤色的选择应该是看起来典型的,但皮肤最接近于真实人物,一个吸血鬼的皮肤应该过于苍白和病态,这样才符合对这种生物的传统。

【快捷键】

色彩平衡

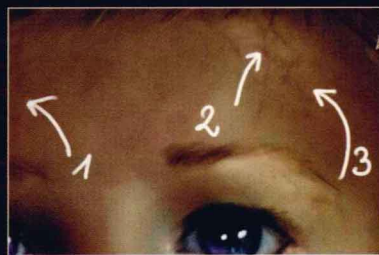
Ctrl+B (PC)

Cmd+B (Mac)

快速通过这个有用的工具来丰富作品的色彩。

2 解剖学角度的一点建议

一个小孩面部皮肤凸出的情况与成年人是不同的,尤其是在眼睛和下巴。参考上面这张图片,我在图片中用红色线条标注了小孩子面部的凸出情况,蓝色线条区域是眼睛下方,白色线条区域是高光部分。



3 可以使用纹理

用一些颜色丰富一些鼻子和脸颊部位,然后在额头等部位用素描的手法画出更静肤面来表现皮肤的透明感。小孩子面部部分的皮肤是最薄的,通常从眼睛上方就开始了。随着小孩子的成长面骨将越来越看不清。1. 用深红色或蓝色的笔刷(一个圆形笔刷或喷枪)绘制出那种状的线条来模仿静脉血管。2. 将这一步略微地模糊一下,用红色绘制一下面部的阴影,在静脉的交叉处。3. 然后添加颜色较深的笔触。

如果你要画一个吸血鬼,我觉得这会是一件很复杂的事,几乎是黑色的皮肤血管布满了嘴唇和嘴唇,浅褐色,与暗部一起,却更加恐怖。

4 皮肤光滑没有毛孔

在最终的皮肤纹理处理上,要画出毛孔。如果要画一个刚出生的婴儿,你可以尝试添加一些微妙的光泽,这在婴儿身上是典型的情况。要想表现出这种效果必须将体面的颜色混合在一起,并解构高透明度的大斑点,渐变的变成小的不透明的小斑点。尤其集中在脸颊和下巴的区域。你也可以在头发和嘴唇处添加些小的高光点,这虽然是很小的细节,但是确实可以表现出婴儿的可爱和嫩滑到画龙点睛的效果。

如果你的角色是吸血鬼,用大号的笔刷将面部全部均匀地画一遍,这样为病态的皮肤增添神秘梦幻的光泽。



技法解密

饱和的色彩

如果你创建一个肤色调色板,那么除了中间色以外,你一定要谨慎选择饱和度和颜色。这点非常重要,因为一旦选择了比较低透明度的颜色,那么就意味着会失去色彩的鲜艳度,最初选择的温和色彩就会显得灰暗乏味。如果你觉得你选的颜色不太理想,那么可以试着用色彩平衡这个功能去调节。比如,最普遍的问题是颜色看起来太偏棕色系了,那么移动高光选择键的红色滑块到左边,移动影子选择键的蓝色滑块到右边,这样做通常会起到很好的效果。

类型三 黑人的皮肤



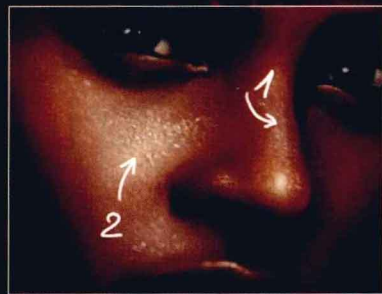
1 从解剖学角度交待几个问题

开始绘制这种皮肤的时候最难的其实是颜色的选择。可以尝试为黑人的皮肤选取几个最典型的中间色调做成一个调色板,然后在这几个色调的明度上再作些降低。无论如何,绘制黑人的皮肤的关键还是解剖学知识的应用和皮肤纹理(3种向量的)的掌握,但是黑人的鼻子通常都要宽一些,强壮一些,前额颞骨更宽一些。除了下颌骨内陷的情况之外,不要忽视颞骨颞颥部对颞颥部没有挂在脸上的外鼻孔。



2 标准的混合手法

绘制黑人的皮肤与绘制浅肤色皮肤的时候，在颜色的使用原理上和混合的技术上是没有任何区别的。开始绘制时从准备好的调色板中选取几个有代表性的颜色用任何一种画笔（除了喷枪工具）填满中间调子和暗部。不用像绘制白种人那样小心注意颜色之间的衔接，所以避免在这个阶段就使用柔化或模糊工具，只需注意理顺肌肤的部位就可以了。在Photoshop里用尖角圆头画笔，在Painter里用blender。你也可以在随书光盘里找到皮肤混合笔（Spackled Skin Blending brush），这或许对你有帮助。



3 画出皮肤的毛孔

黑人皮肤的特点是偏油性且毛孔较明显。开始选取非常浅的肉色用小号的圆头笔刷将毛孔一个一个小地画出来，尤其集中在脸颊和鼻子的部位。这些斑点的密度和排列方式很重要（图中1号位置）。不断地改变这些点的透明度，在脸部高光和比较突出的区域增加这些斑点的数量。

在此步之后，Photoshop的用户可以使用一点技巧：创建一个新图层，画一些接近肤色的细密排列的斜线，笔触叠加在所需要的区域。在这个图层上单击鼠标右键选择“混合选项/内阴影”，调整一下距离和大小然后选择一个颜色作为中间色调（图中2号位置）。



4 完美的嘴唇

在表现人物时绘制嘴唇的光影是必不可少的。你可以用喷枪工具在嘴唇上画一些小的斑点，然后用大号的笔刷将他们模糊一下，交融一点。

为了强调嘴唇的大小和轮廓，可以添加一些笔触大一点的浅色系垂直线，并且用一张强的点将它们串联起来达到如图的效果。

技法解密

在软件间进行转换

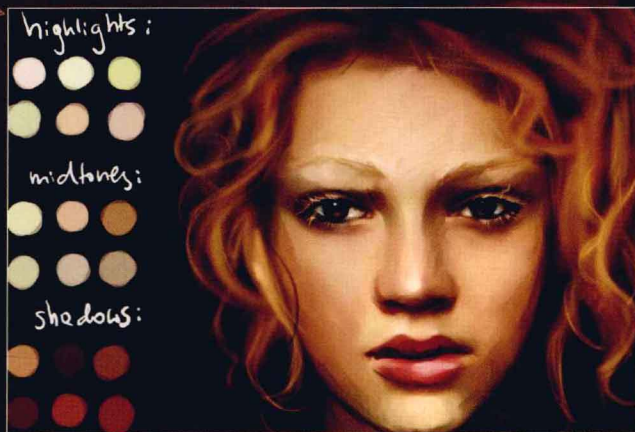
许多数位艺术家觉得同时学习Photoshop和Painter这两个软件是一件非常棘手的事，所以他们通常只学习这两者中的一种。花很多时间去弄明白怎样画一些自己已经在另外一个软件里已经十分了解的东西，看起来似乎在浪费时间，然而这两个软件各自拥有不同的特点或者说品质：Photoshop有非常好的颜色校正工具，特别是它的笔刷功能，会有令人意想不到的效果，非常具有创造性。而Painter有难以置信的混合颜色功能，这大大加速了画画的过程，同时它还有许多自然媒介模仿画笔。

类型四 白皙的皮肤

1 自由的绘画技术

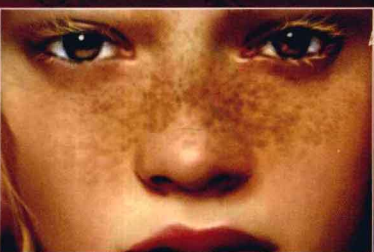
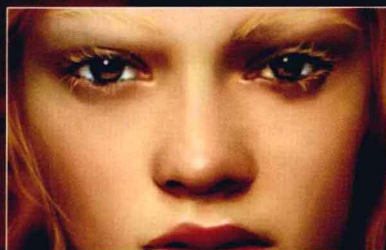
我发现白种的发色对上红色的头发是最有意思的组合之一，这样的组合在数码插画艺术上是很少见的。开始随便选择任何一个你喜欢的颜色，只要是我能想到的都可以。我个人比较喜欢偏黄色调，因为这种颜色很适合用来画头发。颜色的应用和笔刷的选择也都是按照顺来的。

如同这种肤色看起来细腻光滑，就要靠一些小的肌肤瑕疵来修饰，这些瑕疵看起来微不足道，但是会带来意想不到的效果。开始用任何一种你喜欢的圆头画笔（除了喷枪工具）画出基本的脸部。



2 用比较的方法

现在的面部看起来颜色很单一，这就意味着在面部没有应用对比的方法。画面的颜色没有层次感可言，要解决这个问题就要用温暖的黄色或者浅棕色来画面部毛发。眉毛应该是几乎看不出来的，所以用一个几乎透明的喷枪来描绘眉毛。对于眼睫毛，要先画出优美的棕色线条，在睫毛的末端用不透明的深棕色来描绘。如果由于眼睫毛过于稀少而必须将其画得精确的话，就需要为睫毛的根部添加一些较为透明的深色斑点来达到效果。



3 可爱的雀斑

是否有雀斑要视皮肤的类型而定。因日光而晒出的暂时雀斑在白种人的各种肤质里都存在，永久性的雀斑是面色苍白这类人的特点。要画好雀斑的纹理，先要在Photoshop里创建一个低透明度的仿笔工具或在Painter里创建一个抖动喷枪工具。选择一个比中间色调稍暗一点的颜色，然后从面部的中间调区域向外画起，颜色逐渐地调整到接近透明。最后在重点部位用画笔将雀斑一个一个地仔细画出。如果雀斑与面部结合得不是很好，可以尝试改变一下雀斑层的模式。

4 额外添加的颜色

当绘制好面部，就可以大功告成了。如果你觉得面部色彩还不够丰富（这种情况经常出现），可以试着添加腮红或者眼球虹膜颜色来丰富面部的色调。



Photoshop 蒸汽朋克女孩

艺术家简历

Hoang Nguyen

国籍：美国



Hoang Nguyen 出生于越南。在 10 岁之前移民到美国，之后在黑马漫画公司找到一个工作。随后为 DC 和 Marvel 这两家美国最负盛名的漫画公司专门画手稿，现在他为美国电艺公司工作。

www.liquidbrush.com

光盘



本课程相关资料请查看
随书光盘。

Hoang Nguyen 向大家讲解如何创建一个简单的构图，编排一个有趣背景和设定一个光源。

画

画面的基本构图是非常重要的。不少艺术家把太多的注意力放在画面的细节上面忽视了构图，所以在这个课程里我将着重讲解如何将观众吸引到画面中以及如何简化背景，所以这些并没有任何悬念。然后我将继续探讨如何创建一个有趣的背景来配合主题。最后，我将解释光源是从哪里来的，并将所有的元素组合在一起。

不管你的主题是风景画、肖像画还是景物，画面中都需要有一个视觉焦点。在一个作品里你想表达什么？你想对别人说什么？你需要抓住观众的注意力，让他们对

你的作品感兴趣。想做到这一点，你必须向观众展示为什么最吸引你，什么最感动你？你对主题有着什么样的感觉？不能只是为了艺术而艺术。

在本课程里，我绘制了一幅吸引我的作品，画面里结合了一些旧的东西和一些现代的东西，显得中西合璧。

1 画面构成

开始设计你的作品的时候，一定要保持简洁的画面。有时候，当你开始绘制的时候，画面自己会驱使下一步做什么。常常会发生让人高兴的意外，有时甚至更是惊喜。我喜欢把我的画面构成保持简单的状态，而且在图像上没有中心点。你会想把观众的注意力吸引至画面的重点。



2 铺大色

上色时，我从简单的平面颜色开始。我喜欢分层绘制颜色，这样如果哪一部分的颜色效果不好的话，我可以将层直接删除。在这张图里，我用各种大小的笔刷和透明度试验性地画了头发。

