



[英] 3DTotal.com公司 / 编著
Coral Yee / 译

CG手绘感

DIGITAL PAINTING TECHNIQUES

草图到成品

要知道的50件事



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮



3dtotal

CG手绘感

DIGITAL 草图到成品 PAINTING 要知道的50件事 TECHNIQUES

[英] 3DTotal.com公司 编著
Coral Yee 译

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中青雄狮

 3dtotal
PUBLISHING

Digital Painting Techniques: Volume 4.
Copyright ©2012, 3DTotal.com Ltd.
All rights reserved. No part of this book can be reproduced in any form or by any means,
without the prior written consent of the publisher.
Chinese translation rights arranged with 3DTotal.com Ltd
through China Youth Press

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明: 本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可, 任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为, 必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报, 对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>
中国青年出版社
010-50856028
E-mail: editor@cypmedia.com

版权登记号: 01-2015-1693

图书在版编目(CIP)数据

CG手绘感: 草图到成品要知道的50件事 / 英国3DTotal.com公司编著;
Coral Yee译. — 北京: 中国青年出版社, 2015. 5
ISBN 978-7-5153-3300-7
I. ①C… II. ①英… ②C… III. ①三维动画软件 IV. ①TP391.41
中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第083116号

CG手绘感: 草图到成品要知道的50件事

[英] 3DTotal.com公司 / 编著 Coral Yee / 译

出版发行:  中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条21号
邮政编码: 100708
电 话: (010) 50856188 / 50856199
传 真: (010) 50856111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
策划编辑: 王 颖 向雯雯
责任编辑: 刘冰冰
助理编辑: 张 琳
封面设计: 六面体书籍设计_郭广建
印 刷: 深圳市精彩印联合印务有限公司
开 本: 889 x 1194 1/16
印 张: 17.5
版 次: 2015年8月北京第1版
印 次: 2015年8月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-3300-7
定 价: 89.00元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系
电话: (010) 50856188 / 50856199
读者来信: reader@cypmedia.com
投稿邮箱: author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

Chapter 1 | 主题

部落战士

- 08 美洲原住民 | 布兰科·比斯特洛维克 (Branko Bistrovic)
- 14 北欧海盗 | 乔恩·麦科伊 (Jon McCoy)
- 20 毛利人 | 蔡斯·图尔 (Chase Toole)
- 26 阿兹特克人 | 理查德·蒂尔伯里 (Richard Tilbury)
- 32 奇幻风格 | 伊格纳西奥·巴赞·拉斯卡诺 (Ignacio Bazan Lazcano)

机器人

- 38 侦察机器人 | 亚历山大·伊格莱西亚斯 (Alexander Iglesias)
- 44 医疗机器人 | 杰里米·洛夫 (Jeremy Love)
- 54 机器人酒保 | 伊格纳西奥·巴赞·拉斯卡诺
- 60 拆卸机器人 | 贾斯廷·阿伯斯 (Justin Albers)
- 64 快乐机器人 | 卡洛斯·卡布雷拉 (Carlos Cabrera)

车辆

- 70 四轮履带车 | 伊恩·马克 (Ian McQue)
- 82 侦察飞行器 | 伊恩·马克
- 86 移动炮座 | 伊恩·马克
- 92 战斗方舟 | 伊恩·马克

环境

- 88 深山城堡 | 蔡斯·图尔
- 100 沙漠城堡 | 图奥马斯·科皮 (Tuomas Korpi)
- 114 沿海礁石城堡 | 利瓦伊·霍普金斯 (Levi Hopkins)
- 120 北极城堡 | 丹尼斯·陈 (Dennis Chan)

Chapter 2 | 风格

海报女郎

- 128 军装女郎 | 塞尔日·比罗 (Serge Birault)
- 132 复古女郎 | 塞尔日·比罗
- 136 重金属女郎 | 塞尔日·比罗
- 140 科幻女郎 | 塞尔日·比罗

漫画艺术

- 144 草图制作 | 戴维·中山 (David Nakayama)
- 148 线稿 | 戴维·中山
- 152 上色 | 戴维·中山

日式漫画

- 158 成吉思汗 | 帕提帕特·阿萨瓦森纳 (Patipat Asavasena)
- 164 圣女贞德 | 帕提帕特·阿萨瓦森纳
- 170 克利欧佩特拉 | 帕提帕特·阿萨瓦森纳

Chapter 3 | 技法

童话故事插画作品创作

- 176 金发姑娘 | 西蒙·多米克·布鲁尔
- 182 长发公主 | 西蒙·多米克·布鲁尔
- 188 三只小猪 | 布莱兹·波伦塔 (Blaz Porenta)
- 192 糖果屋 | 布莱兹·波伦塔

自定义画笔

- 198 埃及科幻场景 | 蔡斯·斯通 (Chase Stone)
- 204 夜战 | 理查德·蒂尔伯里
- 210 水下环境 | 伊万·杜米特雷斯库 (Ioan Dumitrescu)

材质

- 216 材质与映射效果的处理 | 鲁皮·戴夫 (Loopy Dave)

Chapter 4 | 项目概览

- 226 九龙 | 罗勃·拉佩尔 (Robh Ruppel)
- 232 湿地小镇 | 托马斯·斯科尔斯 (Thomas Scholes)
- 238 一百美元与一袋葡萄干 | 克雷格·塞拉斯 (Craig Sellars)
- 244 最后的球体 | 赫维·格鲁辛 (Herve Groussin)
- 250 舰船概念 | 亚历克斯·菲吉尼 (Alex Figini)

Chapter 5 | 作品展示

- 256 安德烈·瓦林、彼得·雅布隆斯基与格哈德·莫日的作品

CG手绘感

DIGITAL 草图到成品 PAINTING 要知道的50件事 TECHNIQUES

[英] 3DTotal.com公司 编著
Coral Yee 译

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中青雄狮

 3dtotal
PUBLISHING

Digital Painting Techniques: Volume 4.
Copyright ©2012, 3DTotal.com Ltd.
All rights reserved. No part of this book can be reproduced in any form or by any means,
without the prior written consent of the publisher.
Chinese translation rights arranged with 3DTotal.com Ltd
through China Youth Press

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明: 本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可, 任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为, 必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报, 对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>
中国青年出版社
010-50856028
E-mail: editor@cypmedia.com

版权登记号: 01-2015-1693

图书在版编目(CIP)数据

CG手绘感: 草图到成品要知道的50件事 / 英国3DTotal.com公司编著;
Coral Yee译. — 北京: 中国青年出版社, 2015. 5
ISBN 978-7-5153-3300-7
I. ①C… II. ①英… ②C… III. ①三维动画软件 IV. ①TP391.41
中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第083116号

CG手绘感: 草图到成品要知道的50件事

[英] 3DTotal.com公司 / 编著 Coral Yee / 译

出版发行:  中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条21号
邮政编码: 100708
电 话: (010) 50856188 / 50856199
传 真: (010) 50856111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
策划编辑: 王 颖 向雯雯
责任编辑: 刘冰冰
助理编辑: 张 琳
封面设计: 六面体书籍设计_郭广建
印 刷: 深圳市精彩印联合印务有限公司
开 本: 889 x 1194 1/16
印 张: 17.5
版 次: 2015年8月北京第1版
印 次: 2015年8月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-3300-7
定 价: 89.00元

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系
电话: (010) 50856188 / 50856199
读者来信: reader@cypmedia.com
投稿邮箱: author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

Chapter 1 | 主题

部落战士

- 08 美洲原住民 | 布兰科·比斯特洛维克 (Branko Bistrovic)
- 14 北欧海盗 | 乔恩·麦科伊 (Jon McCoy)
- 20 毛利人 | 蔡斯·图尔 (Chase Toole)
- 26 阿兹特克人 | 理查德·蒂尔伯里 (Richard Tilbury)
- 32 奇幻风格 | 伊格纳西奥·巴赞·拉斯卡诺 (Ignacio Bazan Lazcano)

机器人

- 38 侦察机器人 | 亚历山大·伊格莱西亚斯 (Alexander Iglesias)
- 44 医疗机器人 | 杰里米·洛夫 (Jeremy Love)
- 54 机器人酒保 | 伊格纳西奥·巴赞·拉斯卡诺
- 60 拆卸机器人 | 贾斯廷·阿伯斯 (Justin Albers)
- 64 快乐机器人 | 卡洛斯·卡布雷拉 (Carlos Cabrera)

车辆

- 70 四轮履带车 | 伊恩·马克 (Ian McQue)
- 82 侦察飞行器 | 伊恩·马克
- 86 移动炮座 | 伊恩·马克
- 92 战斗方舟 | 伊恩·马克

环境

- 88 深山城堡 | 蔡斯·图尔
- 100 沙漠城堡 | 图奥马斯·科皮 (Tuomas Korpi)
- 114 沿海礁石城堡 | 利瓦伊·霍普金斯 (Levi Hopkins)
- 120 北极城堡 | 丹尼斯·陈 (Dennis Chan)

Chapter 2 | 风格

海报女郎

- 128 军装女郎 | 塞尔日·比罗 (Serge Birault)
- 132 复古女郎 | 塞尔日·比罗
- 136 重金属女郎 | 塞尔日·比罗
- 140 科幻女郎 | 塞尔日·比罗

漫画艺术

- 144 草图制作 | 戴维·中山 (David Nakayama)
- 148 线稿 | 戴维·中山
- 152 上色 | 戴维·中山

日式漫画

- 158 成吉思汗 | 帕提帕特·阿萨瓦森纳 (Patipat Asavasena)
- 164 圣女贞德 | 帕提帕特·阿萨瓦森纳
- 170 克利欧佩特拉 | 帕提帕特·阿萨瓦森纳

Chapter 3 | 技法

童话故事插画作品创作

- 176 金发姑娘 | 西蒙·多米克·布鲁尔
- 182 长发公主 | 西蒙·多米克·布鲁尔
- 188 三只小猪 | 布莱兹·波伦塔 (Blaz Porenta)
- 192 糖果屋 | 布莱兹·波伦塔

自定义画笔

- 198 埃及科幻场景 | 蔡斯·斯通 (Chase Stone)
- 204 夜战 | 理查德·蒂尔伯里
- 210 水下环境 | 伊万·杜米特雷斯库 (Ioan Dumitrescu)

材质

- 216 材质与映射效果的处理 | 鲁皮·戴夫 (Loopy Dave)

Chapter 4 | 项目概览

- 226 九龙 | 罗勃·拉佩尔 (Robh Ruppel)
- 232 湿地小镇 | 托马斯·斯科尔斯 (Thomas Scholes)
- 238 一百美元与一袋葡萄干 | 克雷格·塞拉斯 (Craig Sellars)
- 244 最后的球体 | 赫维·格鲁辛 (Herve Groussin)
- 250 舰船概念 | 亚历克斯·菲吉尼 (Alex Figini)

Chapter 5 | 作品展示

- 256 安德烈·瓦林、彼得·雅布隆斯基与格哈德·莫日的作品

CG手绘感： 草图到成品要知道的 50件事

导言

艺术的影响力可以延伸到世界的每一个角落。在每一个国家的每一个城市，你至少都会发现一个对艺术感兴趣，同时也富有创造力的人选。这些潜力巨大的艺术家，每一位都会及时把握摆在自己面前的机会，他们尝试不同的媒介和工具，并最终确定要通过怎样的方式来表达自己的创造力。您正在阅读的本书，就收录了很多令人赞叹不已的图片与教程，而负责编写本书的艺术家们显然已经做出了自己的选择，他们借助这个平台热情地将自己掌握的数码绘画技巧进行展示与说明。每一个成功的游戏作品或电影作品背后，都有一个才华横溢的数码艺术家团队。每一位艺术家都对自己的创作方法进行了无数次的磨练与验证，之后，才能在创作艺术作品的过程中同时兼具效率与灵活性。要想从真正意义上掌握这一方法，需要投入大量的时间与精力，同时还需要具有一定的天赋。这三个条件，缺一不可。

对于很多艺术家来说，要想达到这种炉火纯青的高度，惟一的办法就是坐在屏幕前花大量的时间孜孜不倦地进行绘画练习和实践，直到发现自己能够得心应手的创作方法为止。一旦他们真正做到了这一点，下一步就需要确定如何调整这一方法，从而满足所有未来项目的要求。

试想一下，如果当初这些只依靠着自己的能力不断摸索的艺术家可以借助一本囊括了技巧和灵感的宝典来不断完善自己的创作方法的话，他们的艺术之路将会是多么的一马平川。因此，无论你是创作领域初出茅庐的新手，还是身经百战的数码艺术家，你都一定会在本书中找到属于自己的创作方式。利用这些节约下

由3DTOTAL PUBLISHING团队编写

汤姆·格林韦
(Tom Greenway)



西蒙·莫尔斯
(Simon Morse)



克里斯·佩林斯
(Chris Perrins)



理查德·蒂尔伯里
(Richard Tilbury)



乔·哈格里夫斯
(Jo Hargreaves)



来的时间，你可以学习如何制作新画笔，甚至考虑如何开始迈出最初的几步，朝着创作第一份数码插画作品的方向前进。

《CG手绘感：草图到成品要知道的50件事》涉猎的题材甚广，从招贴画到卡通艺术，再到科幻机器人与车辆，其丰富程度无可比拟。如果你本身就是一位数码画师，或者想以

此作为自己的职业，这本书将会是你不可缺少的资源库，更是给你提供灵感的宝典。它会为你推开艺术殿堂的大门，并且为你在艺术生涯中不断前进提供必不可少的基石。

西蒙·莫尔斯
3DTOTAL内容经理

Free Resources

免费资源

《CG手绘感：草图到成品要知道的50件事》中案例教程的艺术家们非常热心地为大家提供了自己的自定义画笔。读者在条件允许的情况下，可以同时下载这些画笔以及他们为读者设计的教程，并配合教程使用这些画笔。

想要获得这些免费资源，可以直接登录网站www.3dtotalpublishing.com。在“Resources（资源）”分区就可以找到与这些文件相关的信息，以及下载的方法。本书标记了“免费资源”的案例，都可以在网站上找到可供读者下载的文件。





chapter 1 | 主题

为自己的绘画作品选择一个主题并不简单。你可能会用几个小时，甚至几天的时间，来思考自己到底想要画些什么。当你最终确定某一个主题之后，你还需要经历绘画创作的具体过程，这个过程难度更大。选好主题并将其转变为一个令人赞叹的具体概念或插画作品并非易事。在下面的内容中，众多艺术家会为你展示各种各样的技巧，将这些技巧加以调整之后，就可以应用于自己的艺术创作过程中。角色、环境和车辆，在这个强调主题多元化与灵感丰富化的章节中都有所涉及。希望本章内容能够为你的工作流程提供方向，并帮助你创作出能够令人称赞的作品。





章节索引

部落战士 - 10

美洲原住民 | 北欧海盗 | 毛利人 | 阿兹特克人 | 奇幻风格

机器人 - 40

侦察机器人 | 医疗机器人 | 机器人酒保 | 拆卸机器人 | 快乐机器人

车辆 - 72

四轮履带车 | 侦察飞行器 | 移动炮座 | 战斗方舟

环境 - 100

深山城堡 | 沙漠城堡 | 沿海礁石城堡 | 北极城堡



美洲原住民

布兰科·比斯特洛维克 (Branko Bistrovic)

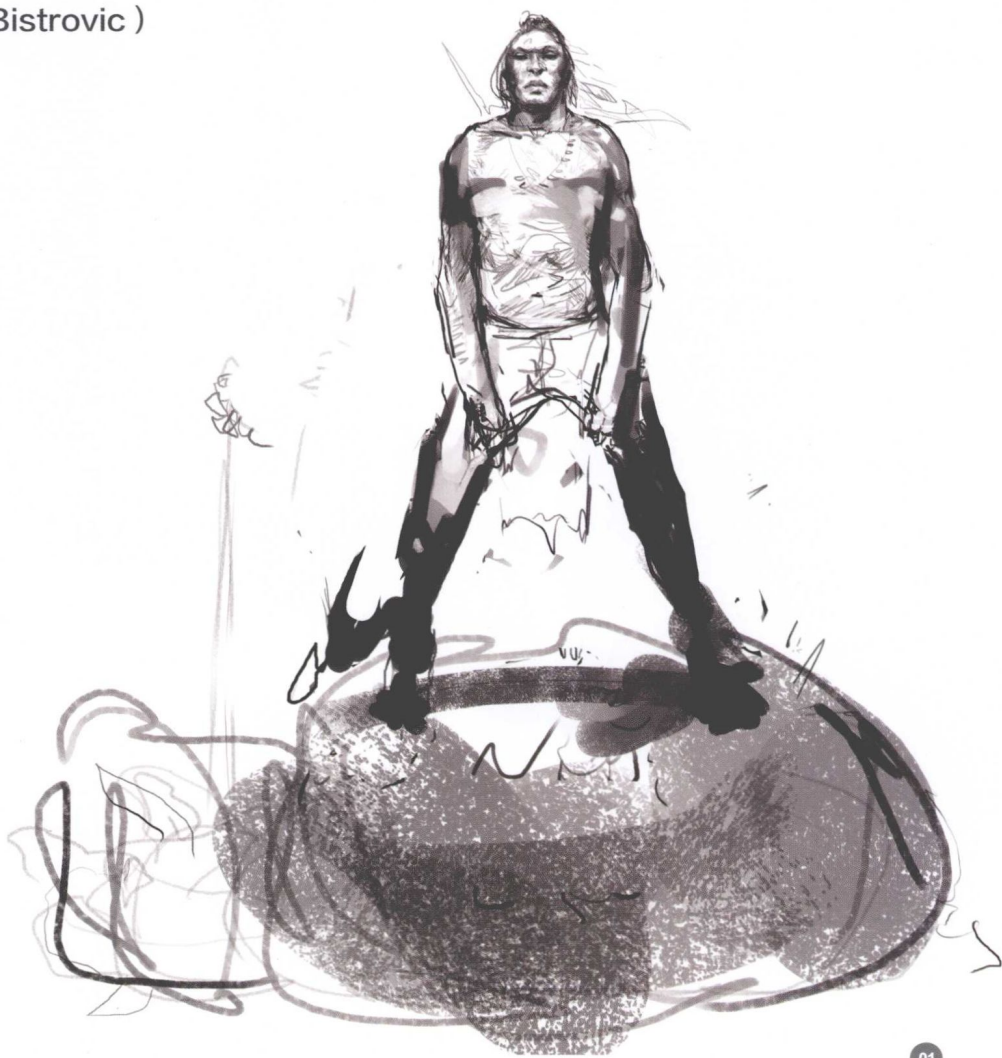
引言

在角色设计的过程中选择描绘历史原型会很复杂。在设计时，应该在多大程度上体现精确度？是否应该完全忠实于历史？或者应该在某种程度上让步于艺术的自由创造，从而保证自己的作品会更加引人入胜？此外，还要考虑哪些处理方式会有悖于史实，因为错误的描绘可能会让之后的创作过程无法继续。据我所知，没有人愿意陷入这种窘境。

美洲原住民战士这一主题在近一百年以来一直是西方文化中不可缺失的一个组成部分，人们对于这一主题的认知也体现了一条独特的发展轨迹。最初，他们被简单地理解成残暴成性的野人。如今，美洲原住民战士仍然没有摆脱野蛮斗士这一形象，但人们在对他们的形象认知当中融入了无上荣光与超凡睿智的色彩。此外，人们也认可了他们与自己所生活的这片土地，以及在这片土地上繁衍生息的野生动物群之间密不可分的联系。他们的形象更接近于沉默寡言的生存者，而不再仅仅是未经开化的野蛮人。

参考

我想看看自己到底能不能从客观角度出发还原这一历史题材。这个主题和其他历史主题的处理方式大同小异，同样应该首先从各种各样的参考材料入手，这一点至关重要。当然，



在网络上搜索图片是必不可少的，但同时也不要忽略了有关这一主题的图书。这些书不仅可以提升你对这个主题知识储备的广度和精确度，而且书中附带的图注或全面的解释说明，也会让你受益匪浅。另外，还可以观看电影或纪录片。如果还想要寻求一些更有奇幻色彩的元素，那么有关这一主题的优秀史诗类戏剧也可以派上用场。但是无论如何，你都一定要围绕这一主题来展开搜索。

绘画

一般来说，最开始的时候我喜欢采取比较松散的方式，所以，这幅草稿虽然看起来只不过是一蹴而就，而且工整不足，但实际上相对于我平时的风格而言，还是很有章法的（图01）。在这一阶段，我设法捕捉这位战士的姿势与神态，同时还考虑了构图的问题。但因为我知道自己很快就会在构图方面做出调整，所以这个阶段还没有特别关注这一问题。我是在Photoshop软件中完成这幅画稿的，只是简单地应用了硬边圆画笔（hard round brush），同时将“大小抖动”的控制设置成“钢笔压力”，这些都是在勾选“形状动态”选项下完成的。

另外，我还尝试了另一种更有动感的姿势。我也不知道这种处理方式的效果会不会更好，可能效果确实会不错。因为在绘制前面的草图时，我的脑海中已经有了一个成形的想法，所以我希望能从头到尾地完成，看看最终的效果如何（图02）。

按照以往的经验，这种处理方式并不是起草画稿的最佳方法。因为通常情况下，如果角色需要涵盖在全景当中——也就是同时包含背景和其他要素——最好的处理方法是首先设定场景中的主色和光线。这就意味着你应该从背景入手，因为按照这种处理方式，有些背景颜色可以很自然地渗透到角色的色彩当中，使角色更好地融入到作品当中。而用现在这种方式来处理这一画面，最终可能会导致在我尽力让战士融入画面时，线条上出现一些细小的毛茬。

谈到战士，正如现在所看到的，我对整体画面进行了一些处理，同时也早早地限制了人物的肤色（图03）。当然，重点还是他的姿势。我当时想象着这样一个画面：他刚刚杀掉一头水牛，正站在自己的战利品上。我不希望他流露出一丝一毫的趾高气扬，但如果这种设定成立的话，我更希望他可以表现出一种浑然天成的气质。因为这就是他的真面目，这就是他所生存的环境。

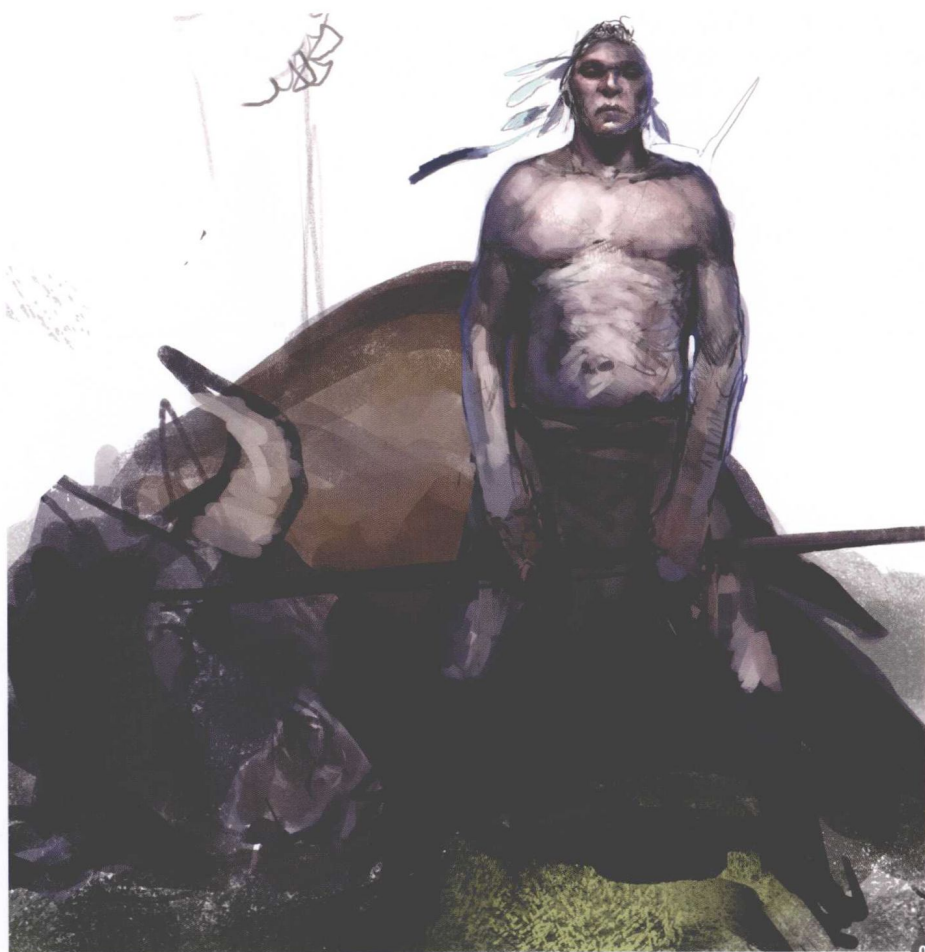


在这个阶段，我还是觉得有些地方不对劲。但我并没有过分纠结于这种感觉，而是很快向前推进，迅速勾勒出水牛的轮廓，并将水牛和战士都放在同一个平面上（图04）。我在水牛皮肤上使用了一些相对偏暖的色调，但我也确定这是不是最好的处理方式，因为水牛代表的是生命的陨落，按理说色调不应该比战士的血肉之躯还要偏暖。在这个部分，我使用了一些渐晕的手法，从而让场景更有戏剧张力。为了描绘出青草的部分，我使用了硬边圆画笔（hard-edged round brush），并勾选了“双重画笔”选项。我反复关闭和启用“双重画笔”选项，这主要取决于自己当下更倾向于什么样的次要画笔效果。说句实话，原本并不应该以本例中的这种方式来处理草丛的部分——但是草丛的部分在这幅作品当中并没有显得格格不入，之所以这样，原因只有一个，那就是光照和用色的处理还是可圈可点的。反正我还会在后续阶段重新调整这个部分，所以大家无需担心。

就在这个时候，我终于明白了自己为什么一直都觉得有些地方不对劲，原来主要是因为这位战士站在自己的猎物上。这样的处理效果看起来的确英姿飒爽，但是正如我之前提到的，我希望表现的是一种自信满满并不是不可一世的人物气质。而角色站在已经死去的水牛上，这样的画面无法从真正意义上实现我想要的效果。所以，我拉低了战士的高度，将他放在了猎物的前方（图05）。这样的修改虽然失去了一些动感十足的元素，但总有办法在后面的环节重新把这份动感找回来。至少，现在角色看起来不再是一副趾高气扬的神情了。

最后，在耽误了几个小时后，我开始着手处理背景中的其余部分。按照我当时的想法，我希望表现的是平原上乌云密布、山雨欲来、冷风瑟瑟的天气。于是，我使用了Photoshop中默认的圆扇形细硬毛刷。如果你使用的是Wacom的绘图笔，就可以预览画笔旋转的效果，而不仅仅是倾斜的部分。但也有不好的一面，就是预览窗口总会时不时地蹦出来，让人觉得有些分心，不管我单击多少次关闭都无法解决这个问题（图06）。

为了重新融入一些之前丢失的动感，我选择将整幅作品旋转大约20%。我全选了所有的图层，然后执行了“编辑>变换>旋转”命令，之后再行微调（图07）。然后，我继续在战士的部分下了点儿功夫，让他的身形可以显得更加健壮。我觉得可能要将角色的尺寸缩小一点，因为我总觉得这个战士似乎有些太盛气凌人了。



05



06

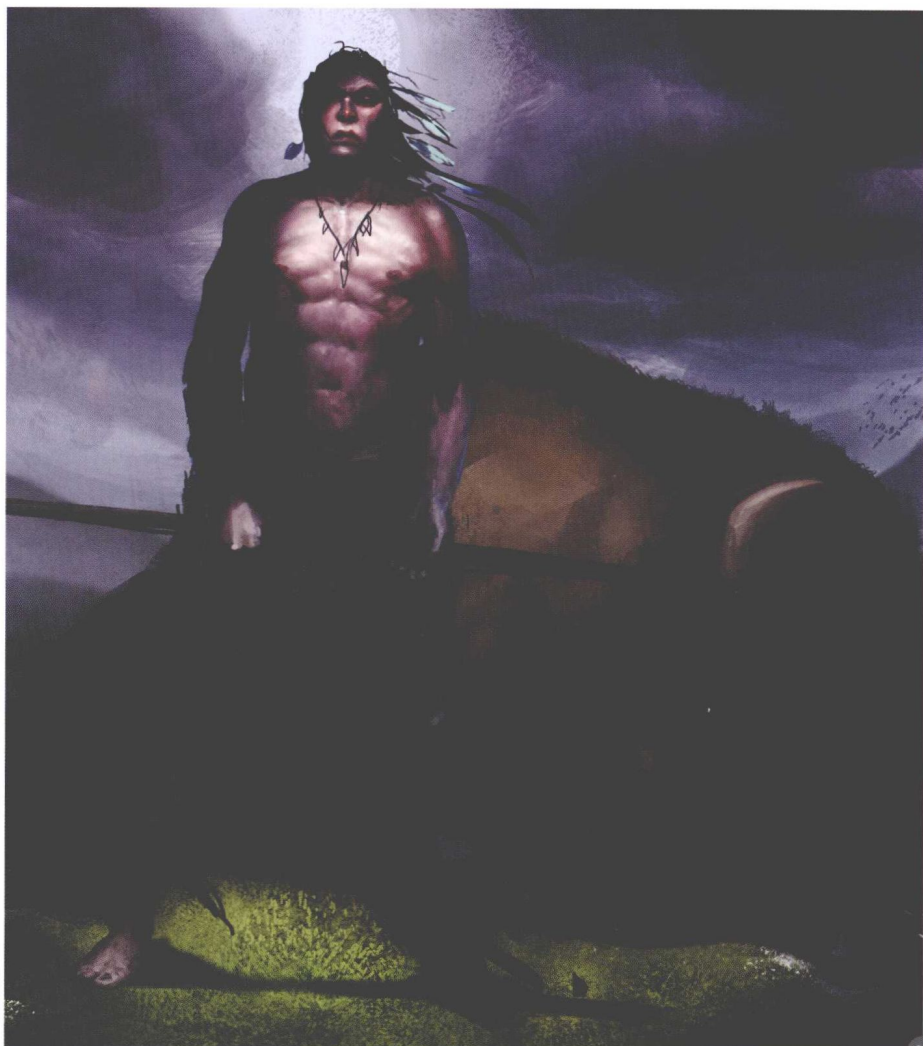
同时，我开始将重点转移到如何修饰人物上，因为我希望角色尽可能简单，不想因为各种各样的修饰元素而画蛇添足。但是，我希望战士的姿态不会淹没在不计其数的图层和令人应接不暇的细节当中。另外，我还对水牛进行了进一步处理，从而让水牛皮肤的颜色更加暗淡，表面看起来更加粗糙。我开始考虑是否要让水牛眼睛完全变暗，去掉最后的一点儿微光，因为想要表现出水牛的生命已然逝去，并不是一件简单的事情。

然后我将整幅作品旋转到水平的状态，开始重新审视。虽然我也不能肯定自己是否会更喜欢这种效果，但我还是想要全力完善构图。画面倾斜之后，看起来就有种摇摇欲坠的感觉，从某种意义上讲，我还是很希望达到这种效果的，因为我觉得这样的画面更加引人入胜。我接着添加了一些细节以及重点色（飞扬的发丝中有一抹红色的发带），这样的处理方式会更加突显角色的面部特点（图08）。

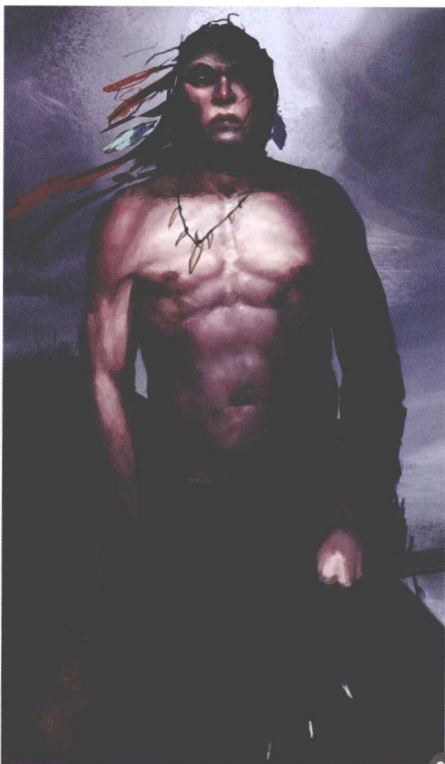
不过，我最后又回到了倾斜过的画面（图09）。之所以决定采用这个方案，是因为我想创造一种眩晕感。接着回到天空的部分并进行了调整，采用之前提到过的圆扇形细硬毛刷画笔和硬边圆画笔。所有的笔触都要尽可能的随意，因为我希望给予天空一种动感，从而和另外两个主体的静态特征形成妙趣横生的对比。一般如果你想要细化某个物体，就很有可能会让这一物体显得更加呆板。其实道理很简单。你可以考虑一下现实生活中的情形，一个物体的运动速度越快，看起来似乎就越模糊不清。我还引入了一些轮廓光，让整体画面表现出更大的戏剧张力。所有这些都是使用硬边圆画笔来完成的。另外，我还裁剪了画布，因为我觉得按照原来的尺寸，角色与观众之间的距离似乎太远了。

我对草丛也进行了处理。最开始是从使用Photoshop自带的草画笔入手，然后按照自己的想法调整了方向，同时调整了尺寸与间距，希望呈现出多样的草坪。在设定好画笔之后，我便将其覆盖在地面上。这个过程实际上并没有什么特别的：你只需要研究一些有关草丛的资料，在此基础上搞清楚自己想要在场景中保留多少真实性和精确度就可以了。我选择了半写实的风格，希望能够增加一些奇幻的色彩。

在对草丛部分完成了初步描绘之后，我选用硬边圆画笔，将“大小抖动”和“不透明度抖动”的“控制”选项调整为“钢笔压力”，让草丛的部分有些变化，同时进一步进行细节



07



08



09

调整与修改。这个步骤完成之后，后面基本上就是进一步完善了（图10）。

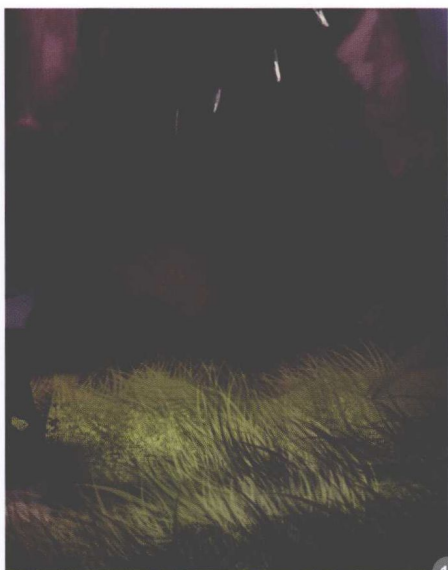
此时，我们基本上就有了一张非真正意义上的终稿（图11）。实际上，我并没有真正大功告成的感觉，总是觉得还有待改进，对于这幅作品也是如此。我想要进一步加以修缮的地方还有很多。这里举例就是为了教学，所以这次就姑且接受这一“成品”吧。当然后来，我还是将所有的元素都进行了调整，做出了进一步的改善。我加强了一下乌云的部分，并完善了野牛的细节，希望可以进一步突显这个庞然大物的体积。我将之前使用的硬边圆画笔更换为圆点硬画笔，这样就可以更好地呈现出粗糙斑驳的水牛皮。想要完成这项操作，只要勾选“画笔”面板中的“散布”选项，然后移动滑块就可以了。同时还需要妥善使用画笔的“间距”选项，这样才能呈现出更好的效果。

我还添加了一些身体方面的设计，而且每一种都不会喧宾夺主，干扰到观众对战士雄健体魄的关注。我认为对于一个战士来说，至关重要的工具就是他的身体（仅次于他的头脑）；他越是身壮如牛，就越显得致命。对于我在画面中想要呈现的一个身手敏捷、动如脱兔的角色来说，他强健的身体一定要一目了然地呈现在作品当中。

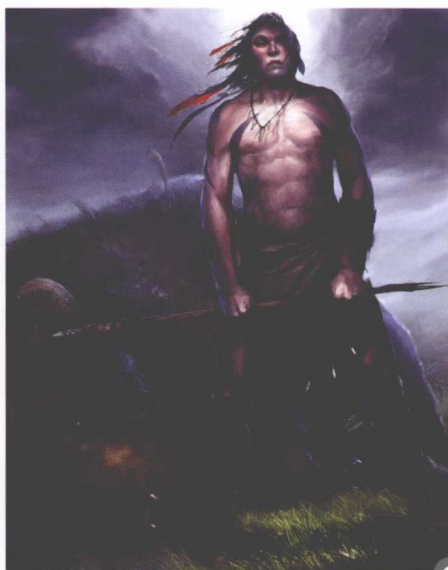
对于草丛的部分，我复制了之前的图层，将其混合模式设置为“叠加”，以突出对比效果，之后继续在图层上作画。这样的处理方式会让即便是暗色的地方也抹上一丝光亮。我对躯干的部分也进行了图层叠加，只是用之前提到过的圆点硬画笔轻柔地下笔，从而增添人物的质感。

所以，最后的画面就是这样：这个具有标志性意义的美洲原住民整体风格似乎十分随意。希望你喜欢我提供的教程，也祝你在自己的创作过程中好运！

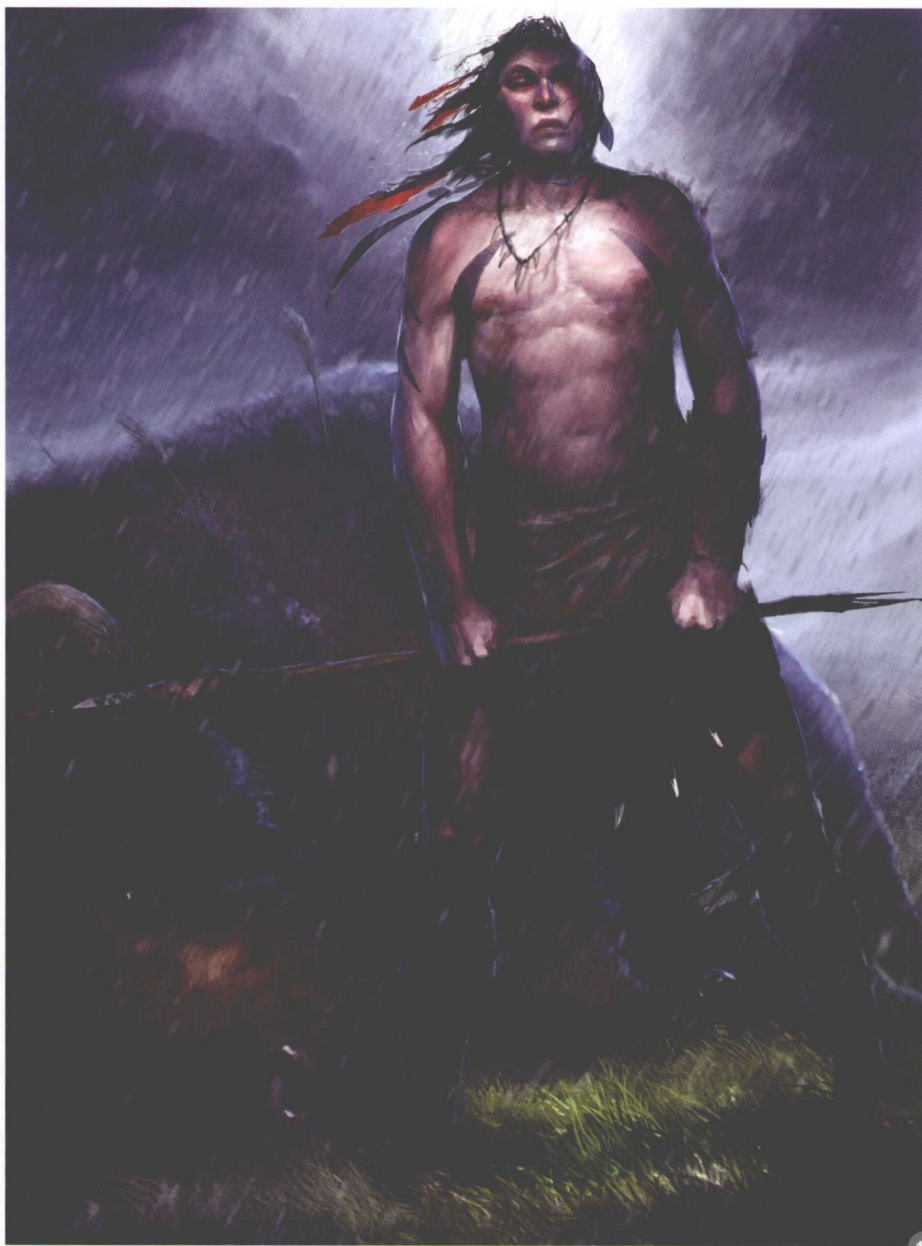
备注：为了增添创作的乐趣，我还在短时间内完成了一幅以风雨交加为背景的作品。实际上，这幅作品在准确性方面大打折扣——角色的皮肤在雨幕中应该更光亮，而且光线色调过于偏暖色了——但不管怎样，能边创作边玩乐还是一次相当不错的体验。我在不同图层上使用了圆点硬画笔，然后使用“滤镜>模糊>动感模糊”命令进行了模糊处理，之后我动手对不断坠落的雨点进行了一点涂抹和描绘。注意，雨点的表现一定要强调模糊感（图12）。



10



11



12

