

动漫经典

王敏作品赏析



上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

动漫经典. 王敏作作品赏析 / 王敏编著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2008
ISBN 978-7-5322-5546-7

I. 动… II. 林… III. 动画-作品集-中国-现代
IV. J228.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第193215号

MARCO马可® 铅笔 马可® 水溶彩色铅笔

动漫
画家的
选择



马可铅笔 — 品质、安全、环保

编 著	王 敏
主 编	乐 坚
总 策 划	钱逸敏
责任编辑	朱双海
整体设计	张 璜
排版制作	石丽敏
技术编辑	季 卫
出版发行	上海人民美术出版社
印 刷	上海良虹印务有限公司
开 本	787×1092 1/8 2印张
版 次	2008年1月第1次
印 次	2008年1月第1次
印 数	0001-4300
书 号	ISBN 978-7-5322-5546-7
定 价	20.00元

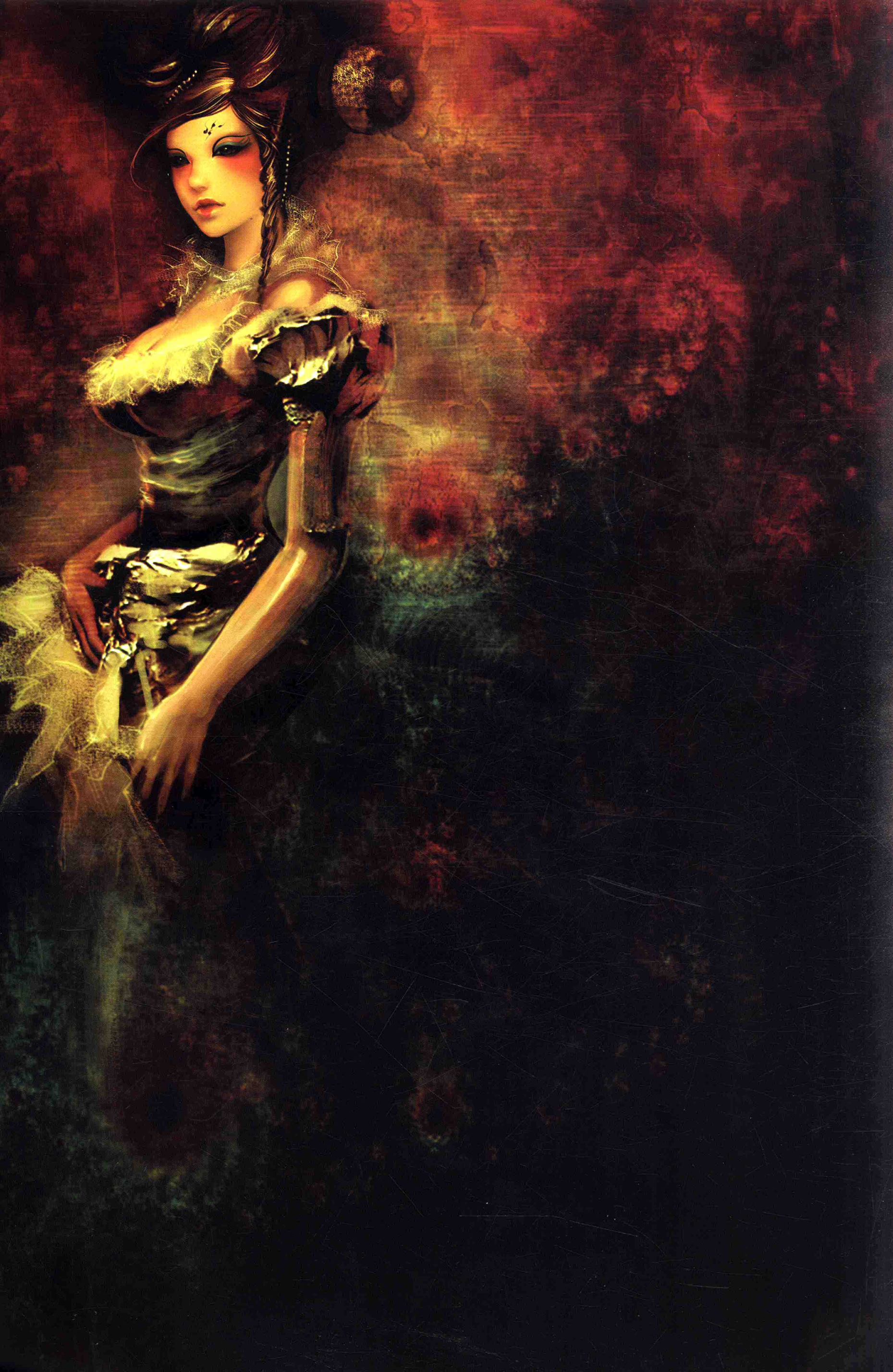


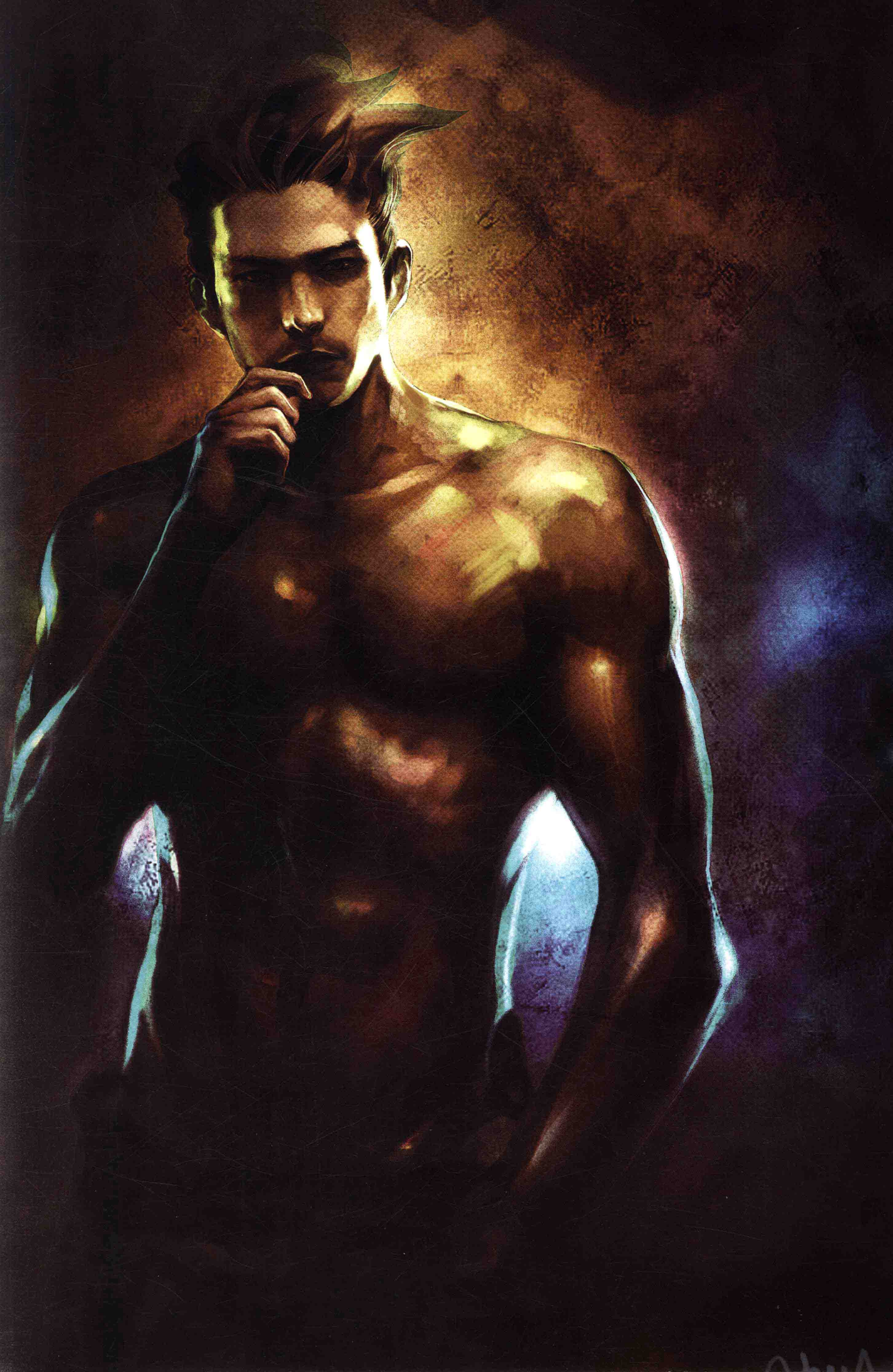








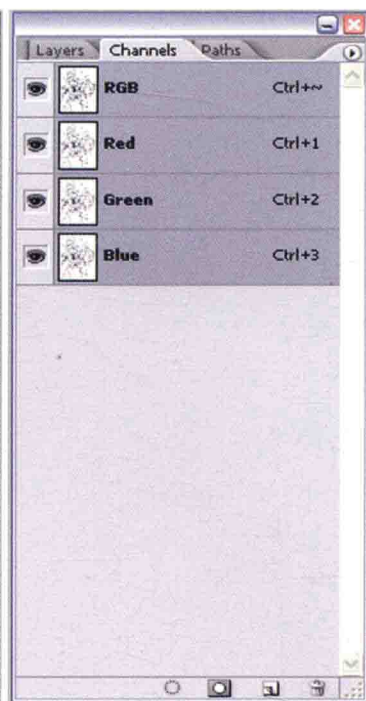








草图阶段

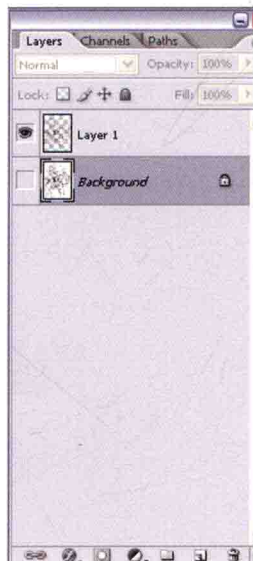


《第八块大陆外族》绘画过程

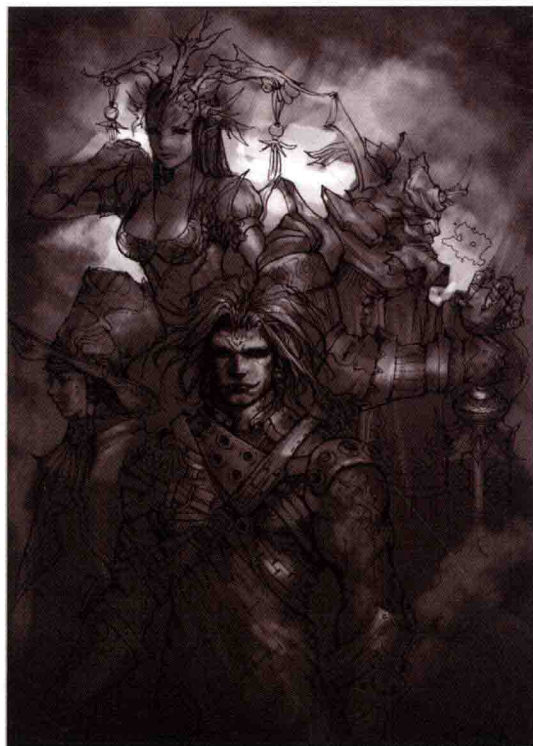
线稿处理和提取

1. 我一直都保持着画铅笔线稿的习惯，铅笔线条有其独特的魅力，从某种角度上来说，它已经跳出了阶段性范畴。一张完美的线稿，可以跟最后的彩色完成稿具有同样的艺术价值。制作铅笔稿的时候，都尽量把它当一张完整的画稿来画。这张画由4个角色组成，分别是猎人、小绅士、祭师和精灵公主。错落的分布，可以使画面活跃。

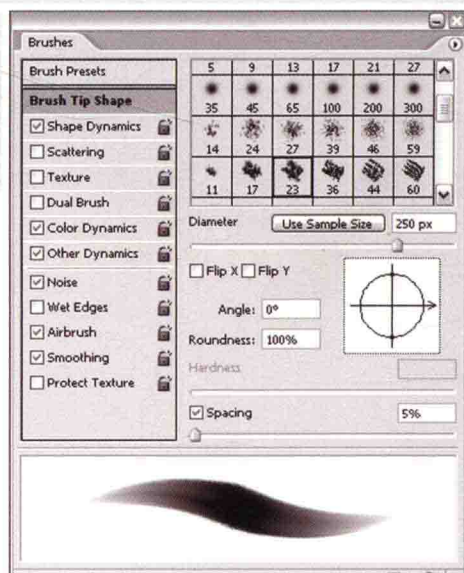
2. 扫描后的铅笔线条会显得比较粗糙、颗粒感很强，如果上色时想保留线条，那就要对线条进行一下处理。这张画我想保留一些线的效果，不完全把线压掉，所以我需要把铅笔的线条提取出来。打开通道面板，按住ctrl点RGB通道，这时我们会发现画面中没有色彩像素的部分被选中了，也就是空白的部分被选取，这时，我们可以用Ctrl+I进行反选，选到有色彩的部分，就是黑色线条。



4. 在线稿层的下面新建层，或者在线稿层上新建一个正片叠底层来作为上色图层。在这里，我是运用在线稿层下建立新图层的办法，如图所示。还是先用单色来涂出大体的明暗关系，确定主光和辅光。在这张画面里，我在角色群背后打了一个强光，把角色托出来，然后用正面的弱光来塑造形体的体积感。有了光之后，整个画面的气氛就基本出来了！

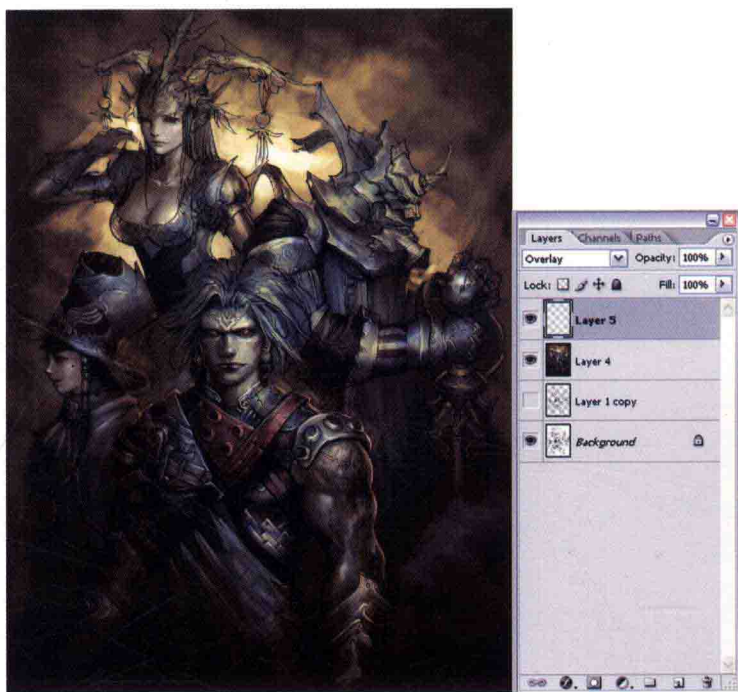
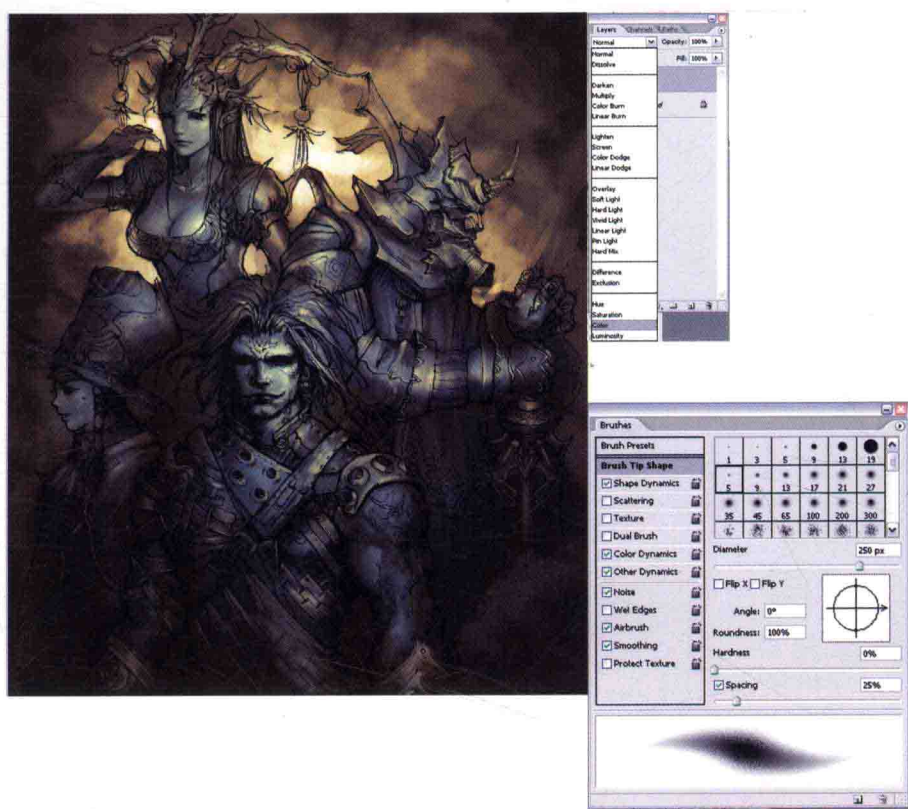


3. 然后回到图层面板，新建一个图层，用黑色把选区灌满，这时我们就把黑色线条给提取出来了。



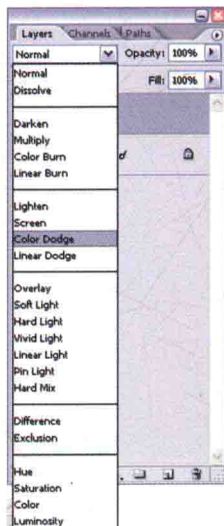
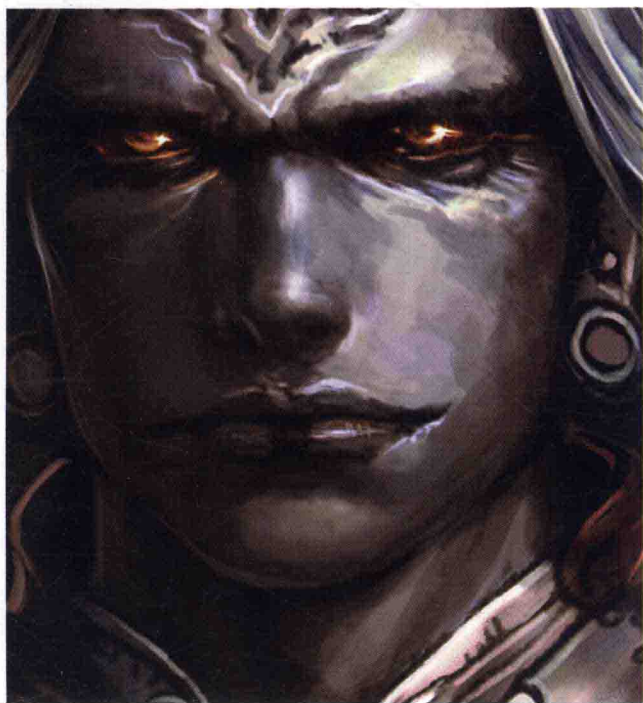
5. 接下来选择笔刷继续塑造。因为在这一步还是要做大的气氛烘托，所以我选择了一个质感很强的笔刷，如图所示。勾选Shape Dynamics 将属性中Control改为Pen Pressure也就是钢笔压力。ColorDynamics和Other Dynamics 都同样修改属性设置。最后为笔刷加个杂点，这会使笔刷的质感更强烈。到这里笔刷就设置好了！可以尽情地涂抹画面的大关系和背景了。

上色阶段



色彩和气氛的处理

1. 大关系定好后，开始为画面罩颜色，新建一个Color层，为画面罩上喜欢的色彩。为了突出冷暖关系，我把背景的强光设置为暖光，打在角色身上的为冷光，这样有对比画面才有冲击力。进入刻画阶段，我们需要更换笔刷，我惯用的刻画笔刷是比较柔和的，周边有羽化效果的软刷。加上杂点属性会使画面更有质感。笔刷设置如图所示。依旧是从前景人物开始往后推画，尽量保持画面的完整性和一致性。



3. 到了细致刻画的部分，不管你是想追求大笔触表现，还是细腻刻画，都要将图放到足够大来画，这样才能保证足够的深入空间。为眼睛加光，我使用颜色减淡图层，这个图层的特点是，可以使色彩加亮，也就是在原有颜色的基础上使其更亮，使用这个图层不必担心固有色被盖掉。一般提发光体的材质用这个图层属性效果比较好，也可以用它给金属的边缘提一些高光来表现更为强烈的质感。

4. 接着到了刻画反光的边缘线这一步，反光边缘线的处理非常重要，它能顺利地塑造出体积感，线和面的结合使画面更丰富和生动，在这里我使用color dodge这一图层属性，这个图层可以使原有的色彩变淡、变鲜，非常适合用来勾勒反光部分的边缘。

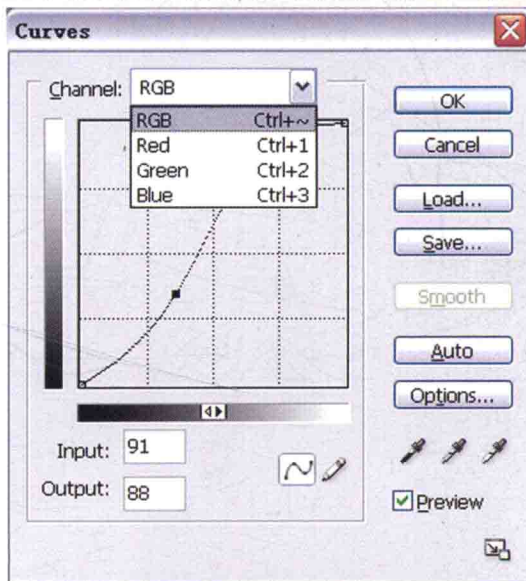
完成阶段



刻画到调整完成

1. 用同样的方式去刻画每一个角色，这张画我用的是大笔触的画法，跟之前细腻风格不一样，所以我尽量地保留了很浓的绘画味道，但是边缘的处理往往能把粗糙的笔触变得细致。因为光是从背面打来的，所以形体的边缘会自然地出现一道金边般的光，这道光非常好看，处理起来也非常难。如果金边勾得过死，会使角色显得很僵硬，如果勾得太淡又显示不出效果，一定要有虚有实，跟着形体的转折走。金属质感对比特别强烈，所以在刻画这道光的时候，也要画得更为明显，具体的绘制方法如图所示。

2. 由于过度注重形体塑造，而使画面失去了许多颜色，在这里我们需要调整画面的色彩层次，以便让色彩变得更丰富。调整的方法就是把亮面和暗面单独提出来，加颜色调节。首先我需要把画面的亮面提取出来，ctrl+alt+~键就可以自动选择画面的亮面。建立好选区后用选取工具在画面上单击右键，选择新建拷贝图层，这样亮面就被选择出来了。然后按ctrl+shift+i反选选区，这样就选中画面暗面了，再拷贝出来。



3. 亮面和暗面被选出后，就要开始调节颜色了，在这里我使用曲线工具。按ctrl+m调出曲线调整面板，曲线调整框里有4种属性，RGB可以调整体的明暗和色彩对比，红、绿、蓝三个属性可以分别对每个色系的色彩进行调整，个人觉得这个调整工具非常好用，具体使用方法还需要每个人在使用过程中慢慢体会。色彩调整好了，这张画就OK了。



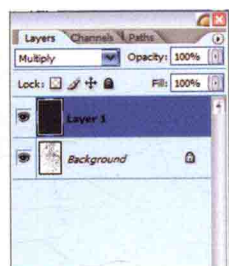
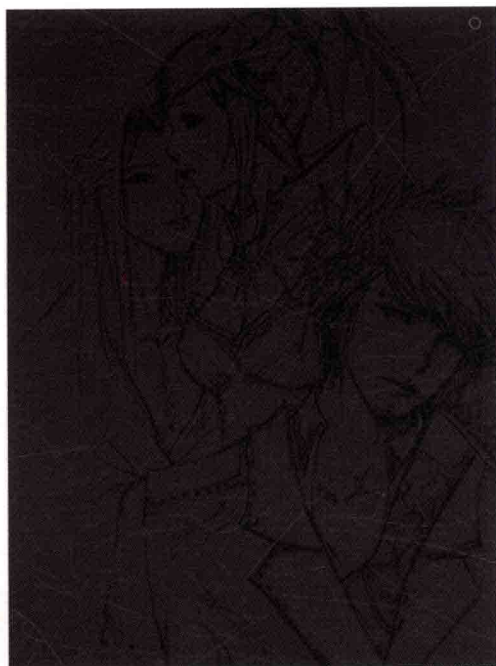


1 草图阶段

《普龙爵》绘画过程

绘制草图、确定光源和局部刻画

1. 首先在A4的打印纸上绘制草图，构图在这个时候就要考虑进去！因为我画了3个人，所以我选择了三角构图，这样的构图可以使画面显得平稳，重量感全部压下来。接着将草图扫描进电脑，后面我会将线条全部压进色彩里面，所以在这里我将不会对线条进行提取处理。



2. 随便选择一块颜色，填充整个画面，将图层属性改为正片叠底。这一层可以用Hue/Saturation来调色，快捷键为Ctrl+U，根据喜好调出整个画面的主色调。



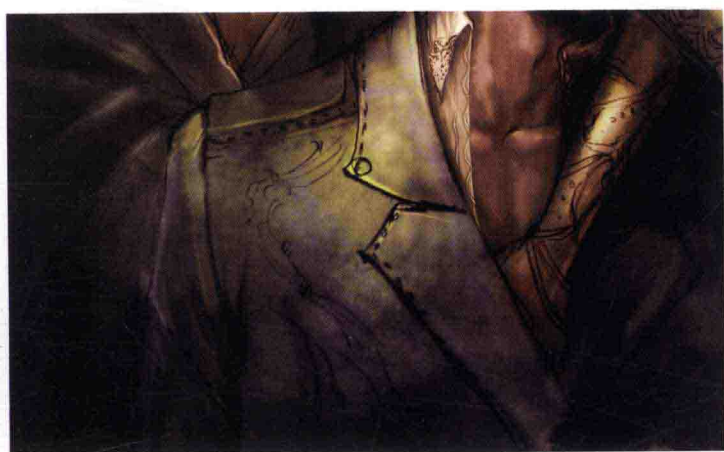
3. 在单色里面塑造形体。这样做的目的是为了 avoid 色彩的堆砌而丢失了体积感。

▲ 6. 光定好后，就要开始添加细节设计了！从最前面的人物开始进行脸部细节刻画。最近的物体最实，也最精彩，所以刻画上要多花心思。我需要这个角色有丰富的内心世界，所以眼神的刻画显得尤为重要。细长的眼睛加上放大的瞳孔，可以使眼神看起来有“若有所思”的感觉。我在角色眼角处添加了一道长长的疤痕，以此来为其添加故事感。



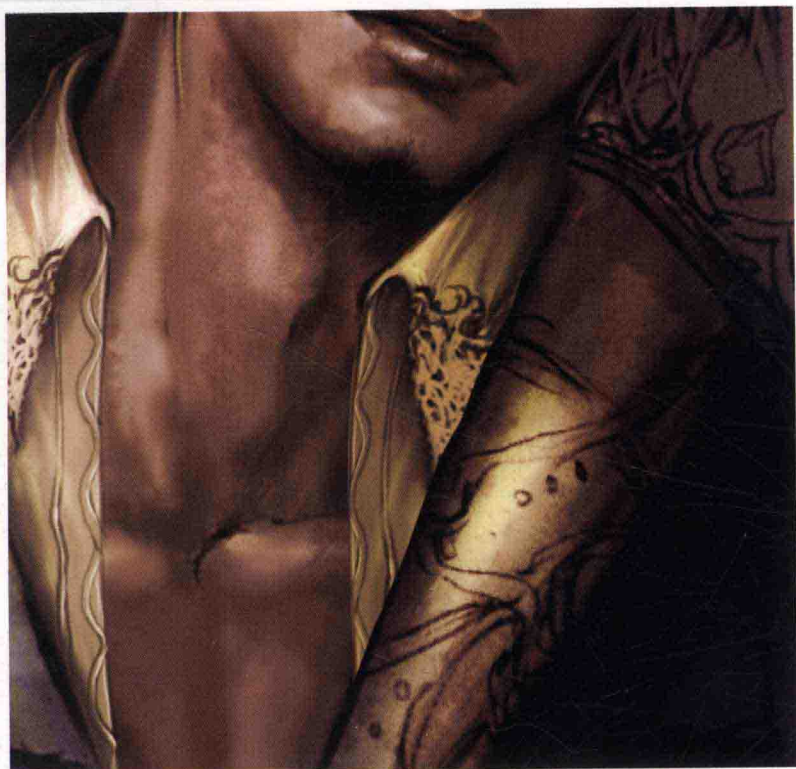
4. 在做好大体的明暗关系处理后，添加一个Color图层，为画面添加色彩。在这里我先为皮肤罩了一层肉色。然后再添加一个Overlay叠 layers，提亮高光部分！

5. 光在一幅画里的作用是非常大的，色彩和体积都由光来决定。光从哪来，从哪消失都直接影响了形体的转折和色彩冷暖的变化。我在人物后面加几点光，让整个画面透气。有了光后，很平的画面马上有了体积感。确定女孩后面的光为主光源，这一步非常重要，后面每笔的刻画都要围绕这个主光来展开。



刻画前景人物的服装

1. 前景人物的服装也是画面的精彩之处，从服饰上可以体现出人物的性格、职业和气质特征。华丽的服装会向观者展示这个人物较高的社会地位，所以我需要在其单调的衣服上添加花纹，使服装变得丰富而华丽。在花纹的设计上，一定要做到有聚有散，最忌讳的就是毫无重点，到处都花。为了让花纹修改起来更方便，我们需要为每一处花纹添加一个图层。



2. 首先是丰富领口和身体上视觉最集中的那个面。要保证花纹的统一性和节奏感，让其有虚有实，有密集有稀疏，线条附着在边缘线上跟着人物的形体走。在花纹的设计上，我个人比较喜欢流线型，直线会显得简约，流线则更华丽。

3. 为了保证其对称和统一，我把左边已经画好的白色衬衣领子拷贝剪裁下来，水平翻转，贴到另一边的衬衣领口处。注意，这里要使用自由变换的WARP功能对翻转的领口进行透视调节，毕竟两边领子的角度和透视都不一样。调节好后，还是要刻画一下虚实关系，让其显得更自然。



4. 为设计好花纹的外衣罩上颜色，这里依然是使用Color图层，我希望服装有些皮革的质感，所以在外衣领边的地方提了些不是十分亮的高光，每一道缝线，都画了明暗两个面，这样就使整个领口的感觉更立体，质感也更强烈了。然后用杂点更强的笔刷为服装的暗部扫上一层黑色杂点，皮革的质感完成了。

5. 把之前设计好的黑色花纹进一步做质感刻画，这部分极其需要耐心，没有快捷的方法，只能一点点刻画，把每道花纹分成三个面，最暗、过渡和高光；高光不能提得太亮，太亮会让质感变成金属。