

动漫经典

岳书馨作品赏析



上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

动漫经典. 岳书馨作品赏析/岳书馨编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2008
ISBN 978-7-5322-5539-9

I. 动… II. 岳… 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193222号

MARCO马可® 铅笔 马可® 水溶彩色铅笔

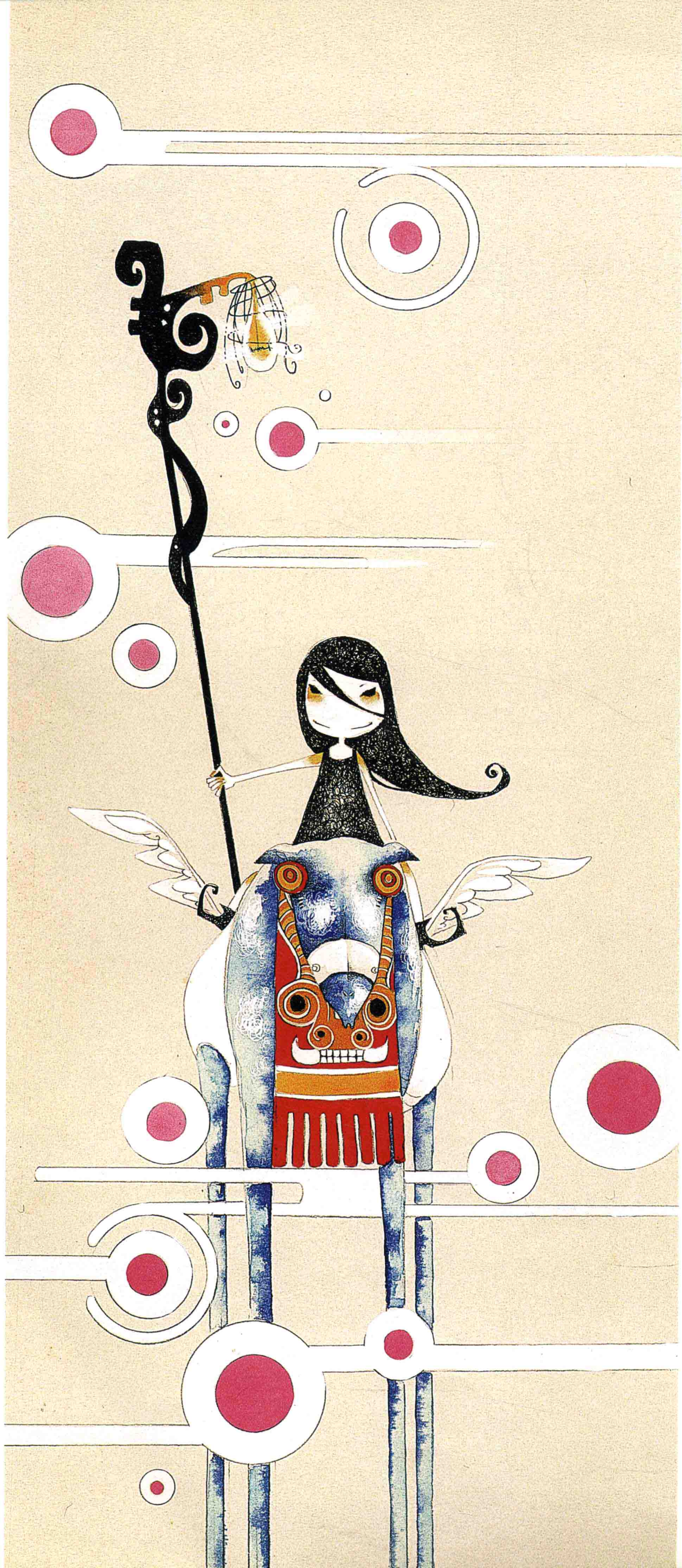
动漫
画家的
选择

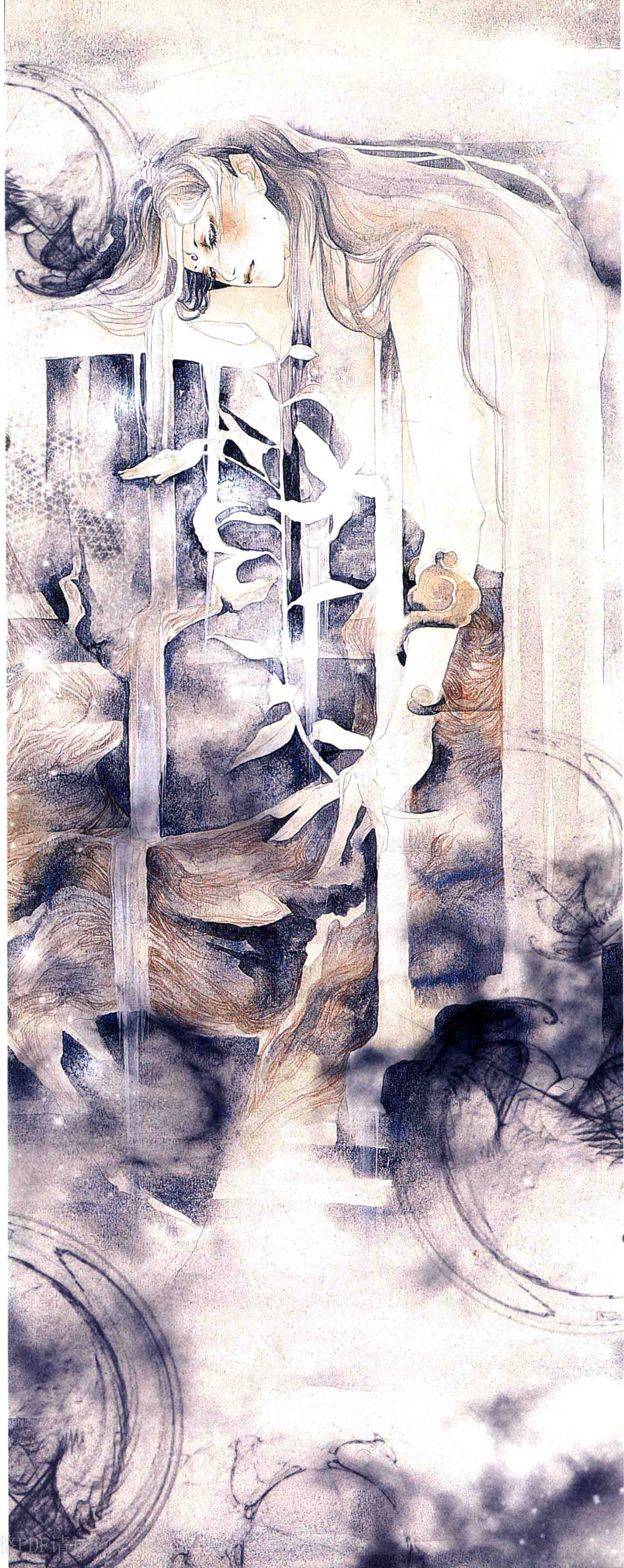
编 著	岳书馨
主 编	乐 坚
总 策 划	钱逸敏
责任编辑	钱逸敏 施洁颖
整体设计	张 璎
排版制作	石丽敏
技术编辑	季 卫
出版发行	上海人民美术出版社
印 刷	上海良虹印务有限公司
开 本	787×1092 1/8 2印张
版 次	2008年1月第1次
印 次	2008年1月第1次
印 数	0001-4300
书 号	ISBN 978-7-5322-5539-9
定 价	20.00元



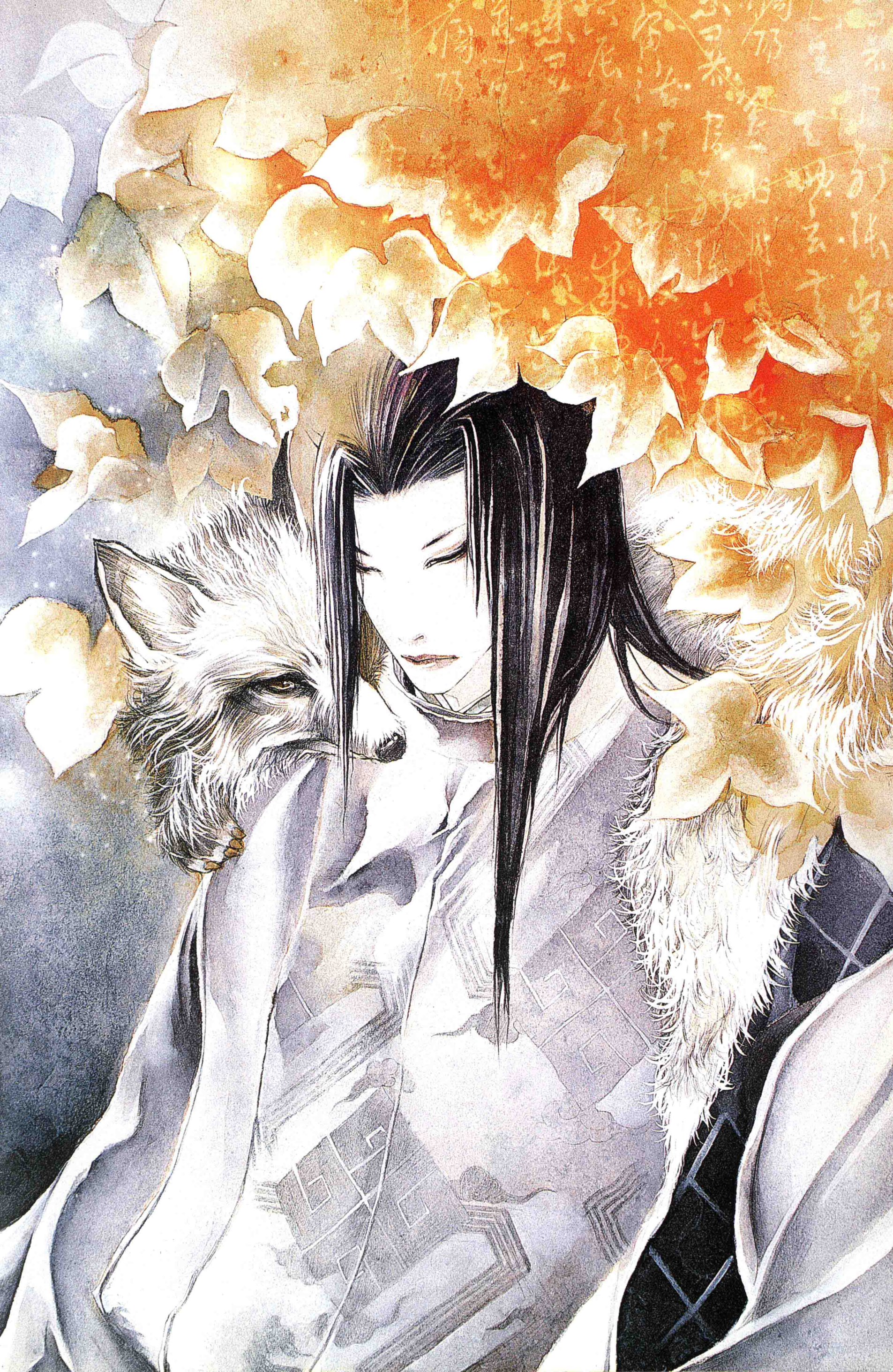
马可铅笔 — 品质、安全、环保





















1 草图阶段

《后羿》

这次创作的主题是后羿，拿到手上面的文章看来文笔活泼，文中后羿的身份却除传统的神话角色外增加了作为驸马爷的身份背景。为了突出人物的特点，我在人物的年龄和衣服的创作设计上做了很大的修改，为了更接近漫画读者的审美，将后羿设定为一个红发的少年，服装在原有的传统服饰的基础上进行了新的改良。

而弓箭是后羿的特点，因此将人物设定为一手执弓的造型，额头上的图腾是为了体现其神话人物的故事特征。背景则选择了可以突出画面华丽感的金云。

使用工具：影拓3(4×5)

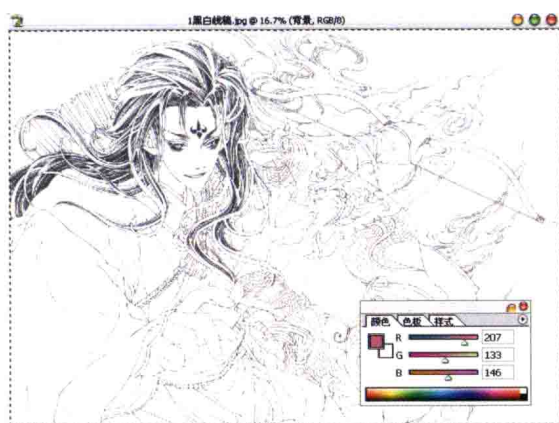
绘制软件：Photoshop-cs,10.0

笔刷：水彩



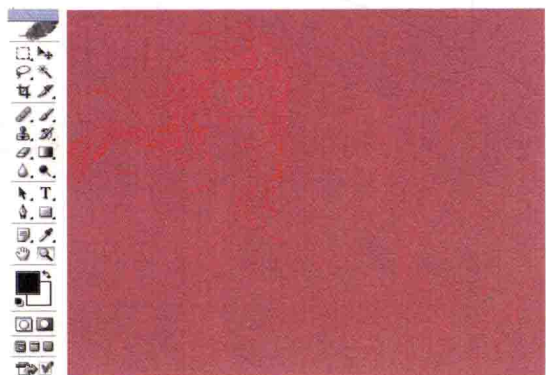
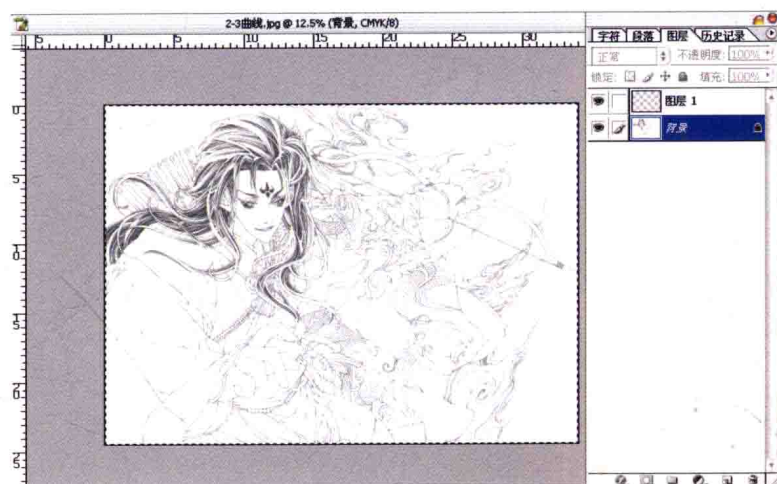
线稿调整

- 1.将线稿扫描进电脑->图片修改成灰度(图像-灰度)并用橡皮擦除掉杂线。
- 2.利用曲线来调节图片的细节(图像-调整-曲线)，这张图的参考数值(输出：19、输入：27)，具体根据每个人的感觉做相应的调整。



- 4.在刚刚新建的图层上填充所需的颜色(这步就是决定你所需线稿的颜色)，这里选择的是浅土红，填充(alt+delete)。

- 3.将图层转换到CMYK模式(图层-模式-CMYK)，新建图层(图层-新建)，选择扫描进去的线稿，全选(ctrl+a)，复制(ctrl+c)。



- 5.进入快速蒙版。
- 6.粘贴刚刚已经复制好的图层(ctrl+v)。
- 7.退出快速蒙版(在工具栏下面倒数第二个，方块里有个圆圈)。
- 8.点删除键(delete)。
- 9.最后填充扫描进去的图层，这里选择的是白色。
- 10.完成后的线稿。

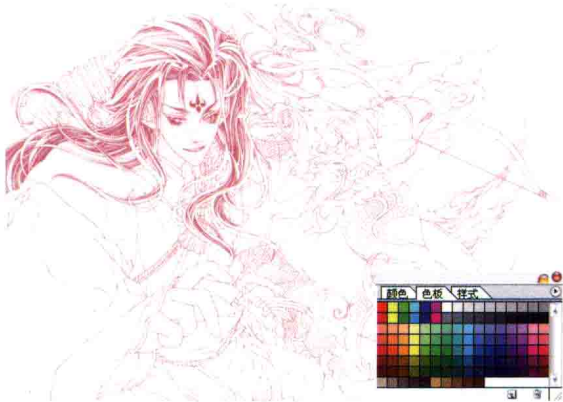
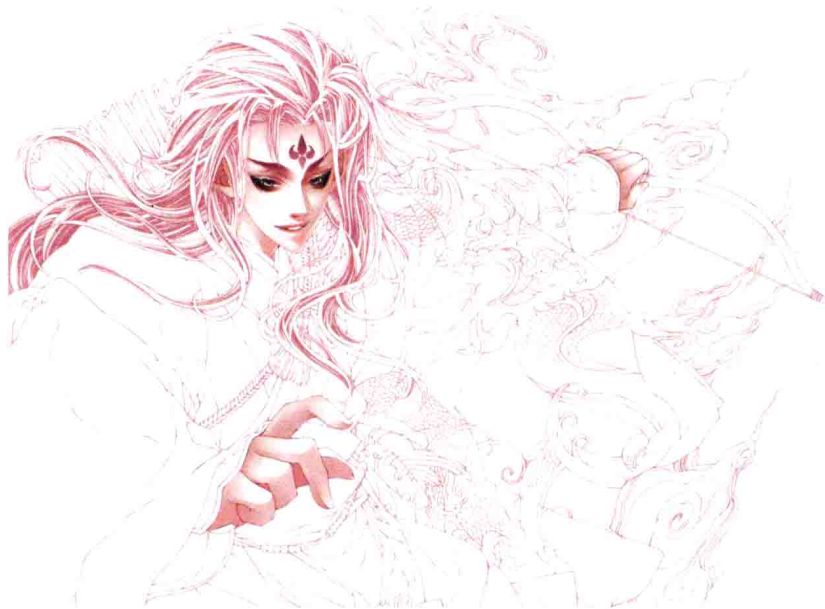


上色阶段



基础上色

1. 新建一个图层，将需要填充的皮肤区域用多变形套锁选择出来。
2. 在色板选择所需要的颜色填充，这里选的是浅肉色(窗口-色板)。
3. 将脸部和手的关节暗部循序渐进地进行色彩加深，并提亮关节亮部增加立体感和光影感。



5. 头发的绘制过程和脸部相同，继续新建一个图层，使用的色彩为梅红，填充完之后用梅红色将头发的暗部加深，并使用嫩黄色将头发的亮部体现出来。



4. 接下去是脸部的刻画，主要表现的是一个光影效果，过渡的时候要自然，在皮肤被头发遮盖的阴影处可以略微加深色彩以突出立体感。我个人比较喜欢突出眼影部分，这里运用了深褐色来处理，然后再选择小号笔刷来画出睫毛使眼睛更加有立体感，注意眼角上色的时候不要太生硬。



7. 背景的绘制。这次我新建了2个图层用以区分云纹和底景。背景的云纹使用了明黄和土黄，以及土红。细节部分可以根据云纹的动态做相应的增加或减少，为了营造出云纹的动态效果和加强层次感，我在底景的土红色上拉出了一些细的云纹线，然后按照画面的层次和动感的需要，用线条的粗细变化来调节效果。

云纹底纹的叠加：右键点击你所要添加的图层——混合选项——图案叠加——图案(选择你需要的图案，这里用的是浅色油蜡笔画)——混合模式——正片叠底。



6. 服装的基础上色。和之前同样，新建图层后使用墨绿色由浅至深地将其填充，需要注意的是褶皱，不要一下子上得太深，按照疏密来调节深浅，避免死板。领口以及下摆使用湖蓝色，在与背景的交界处用黄色逐渐过渡。飘带和弓箭的绳索使用了深红色。背后的弓箭使用同系列的深红色和鹅黄色呼应。

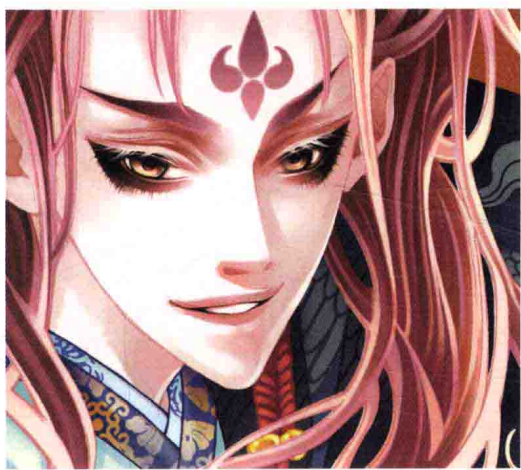
8. 最后，在上完所有颜色之后可以使用曲线工具调整全图的色彩效果和层次。



整体深入的刻画

现在我将深入的刻画分为三个部分，首先要面对的是脸部与头发的深入刻画。

▼1.人物的眼睛是整个脸部的重点所在，因此如何将眼睛刻画得有神采是很为关键的一步，在绘制的过程中要注意：眼皮是以面来绘制，在细节的地方适当地加强暗部，但是不要将深色使用得过于突兀，以免显得黑气过重，然后用肉色将睫毛画出即可增加立体感。最后使用明黄色绘制眼珠，和眼影的效果拉开差距突出眼睛的神采。



2.头发在上一步的基础上新建一个图层，继续加入深红色使之层次更为分明。后面的头发可以适当的虚掉，不用画得明暗差别很明显。最后用浅黄色提亮。



其次是衣服褶皱的深入刻画

1.这张作品的服装有着随人物动态而呈流动褶皱的动态特征，因此，在上色前要先想好衣服的深浅位置与变化，这样才能画出层次丰富却不死板的服装效果。新建图层后，我在这里运用了墨绿的深浅变化来进一步绘制衣服的暗部，而左边的浅色衣袖则使用浅绿以及浅紫色的变化效果来加强褶皱的动态效果。

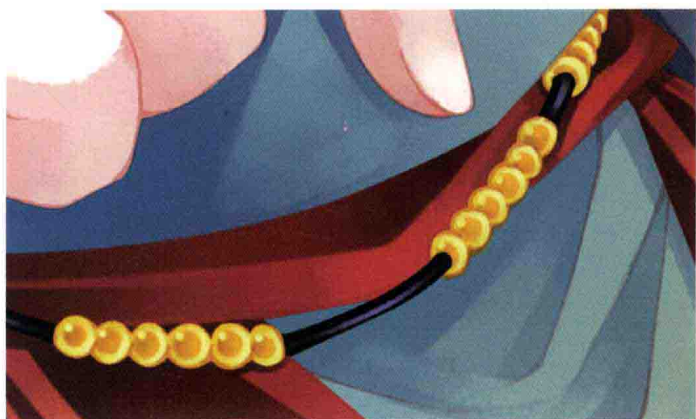
2.在褶皱的基础上右边衣袖上的纹理进一步刻画，使用白色，借助笔刷的压力变化来进行绘制。需要注意的是，要记得随着褶皱的深入而考虑图案的层次感。



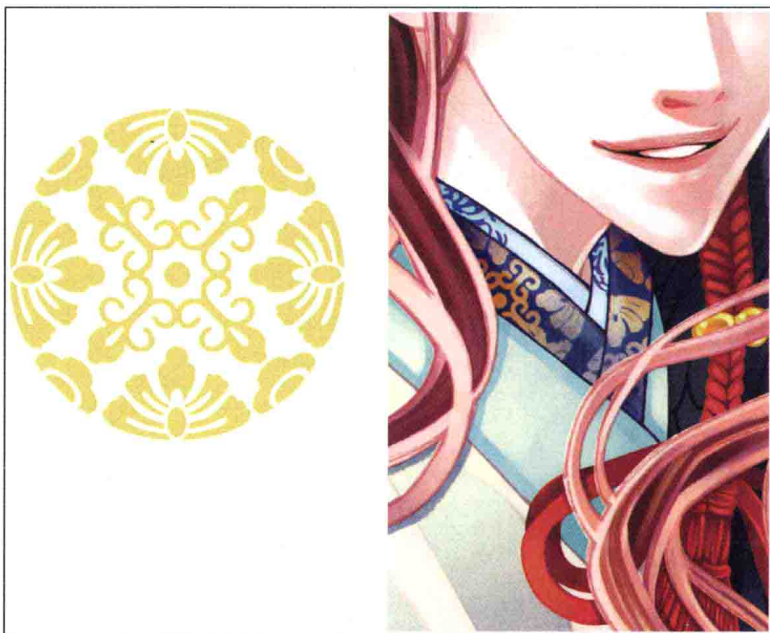
最后是配饰和背景的细节刻画

◀1.腰上的珠子在底色的基础上提亮珠子的高光处，使其呈现立体效果。

▼2.弓箭使用深褐色来绘制暗部，并用赭石色绘制高光处，最后用蓝色与金色部分绘制图案。记得跟着弓箭的立体效果进行深浅刻画。

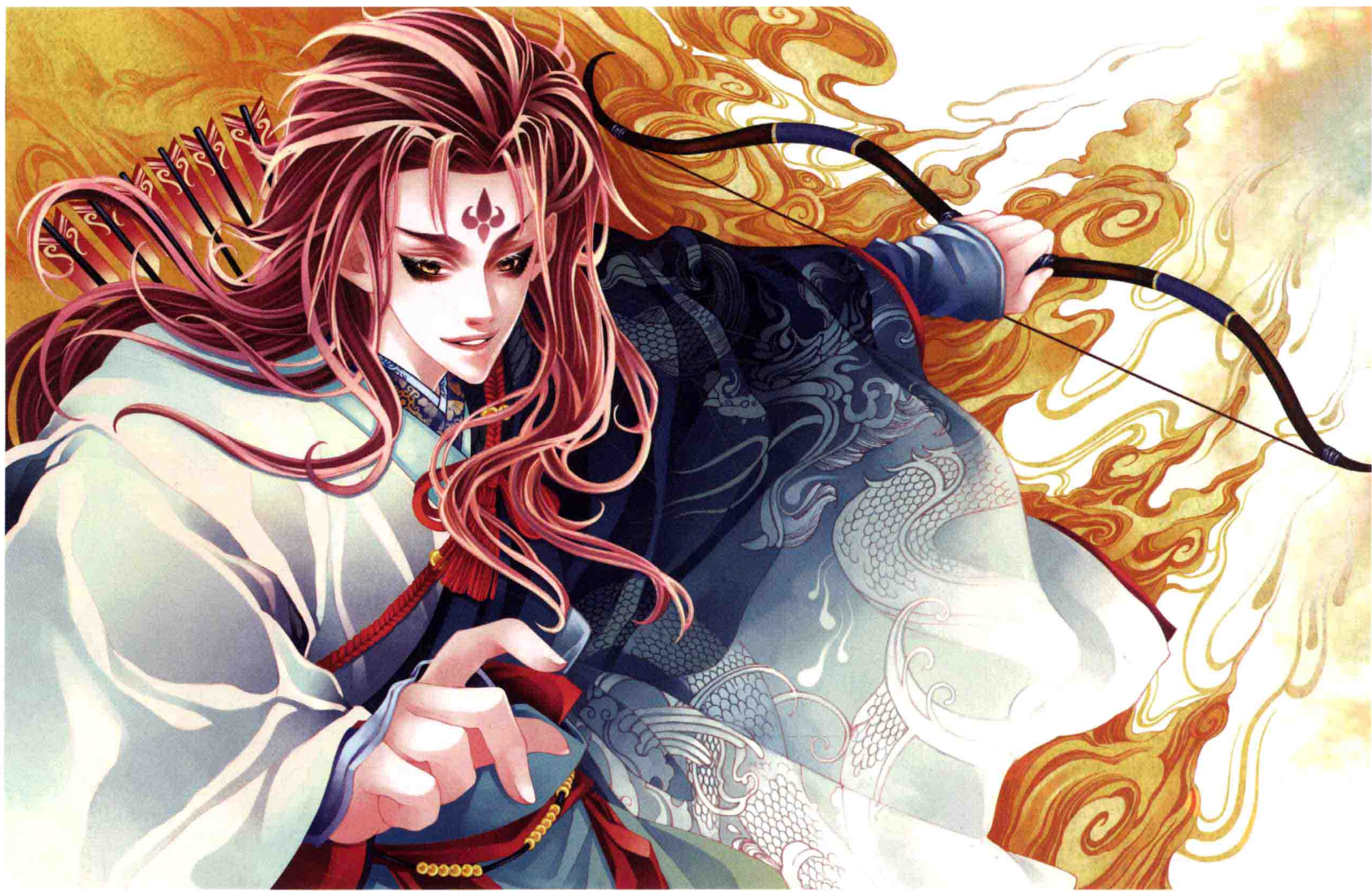


► 3.接着我们为部分细节添加图案，首先是领口处，我直接利用了平日搜集的素材进行粘贴。在此建议大家平时可以多搜集点这类素材，使用起来非常的方便。接着是衣袖上的龙纹，需要注意的是图案要根据褶皱的深浅来绘制，不能平涂，我在这里使用的是和衣服统一的墨绿和深墨绿色。



◀ 4.感觉人物和云纹已经非常丰富，所以将最开始时画的背景图层给删除，这样一来可以让画面显得更加有透气感。为了让云纹过渡到右边更加自然，就截取了以前绘制图片上的局部，再调整了颜色之后粘贴上去，并且把不需要的地方擦去即可。这个方法比较省时，如果没有以前的作品，那么我们也可以使用平时积累的图案素材来增加效果。

现在，我们来看最后的效果。





最后的调整

进行完深入刻画之后我建议大家先休息片刻，使眼睛松弛一下，以便发现更多的需要补足之处。

1.首先，我发现居于画面最前端的手看上去有点空，于是便根据手的姿势在这里增加了一串念珠，绘制方法则和腰部的珠子一样。

2.头发上增加了部分小光点，为了让画面更加华丽，也让头发更加有光感。

到此为止，《后羿》全部完成。

建议大家平时多多观察和搜集各类素材、背景、图案，多多尝试不同的方法。很多东西都是靠时间和经验累积起来的，希望大家能找到最适合自己的绘画风格和创作手法。

