

动漫经典

林晨作品赏析

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

动漫经典. 林晨作作品赏析 / 林晨编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2008
ISBN 978-7-5322-5543-6

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193218号

编 著	林 晨
主 编	乐 坚
总 策 划	钱逸敏
责任编辑	卢 卫
整体设计	张 璿
排版制作	石丽敏
技术编辑	季 卫
作品提供	上海扬世动画有限公司
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 978-7-5322-5543-6
定 价	20.00元
价	20.00元

MARCO马可® 铅笔

马可® 水溶彩色铅笔

动漫
画家
的
选
择



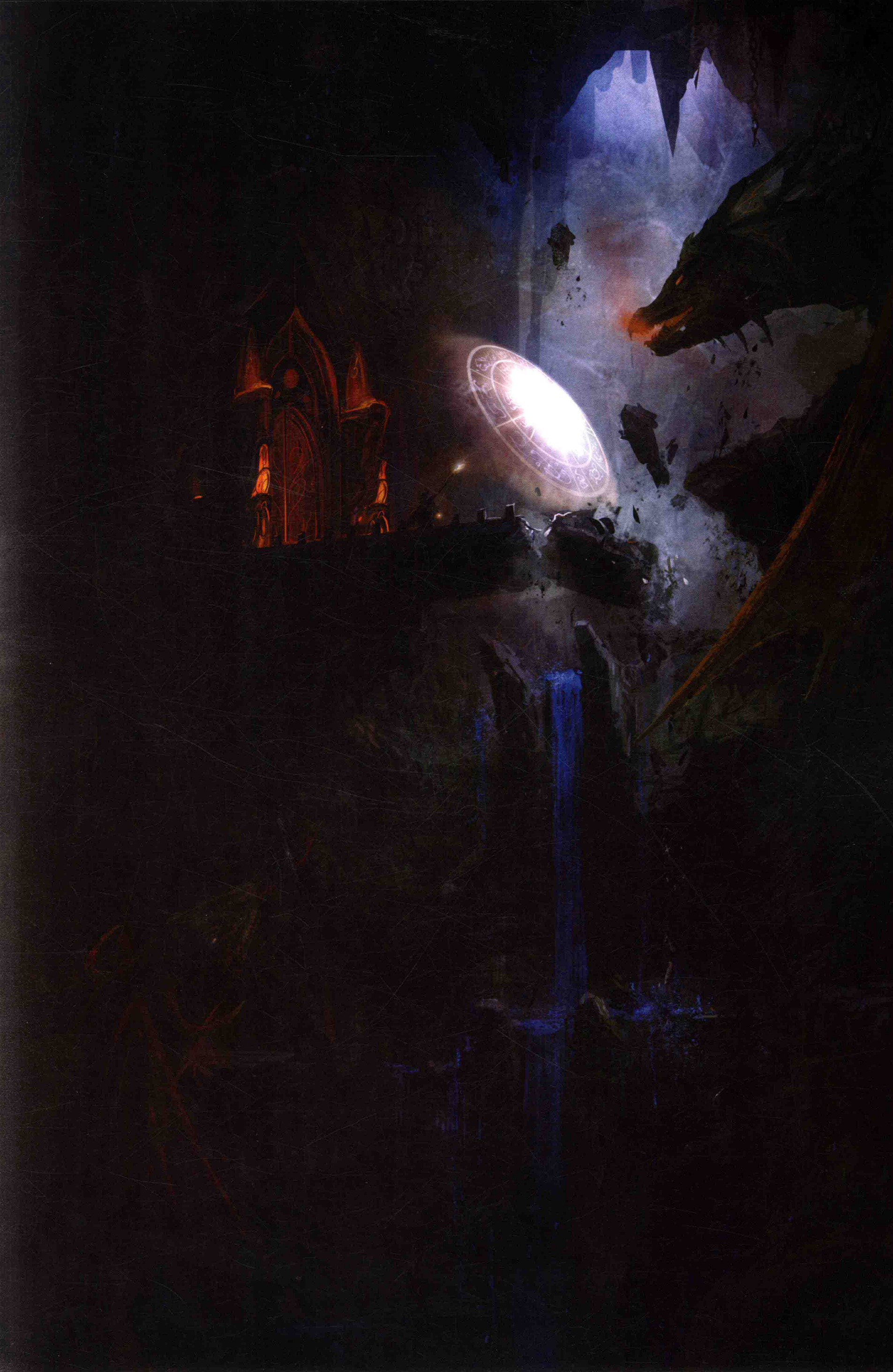
马可铅笔 — 品质、安全、环保















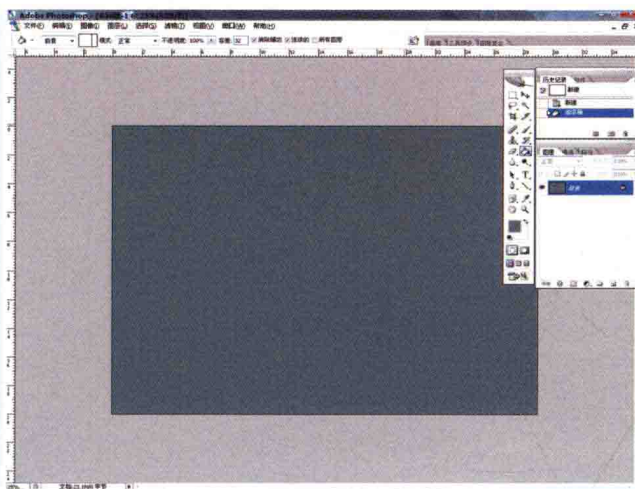






1 草图阶段

首先做一个大体构思，也就是腹稿，在PHOTOSHOP中新建一个文件。尺寸和分辨率按照自己喜好来确定吧。这次希望做一个冷调子的绘制，所以先用选好的颜色铺满背景。

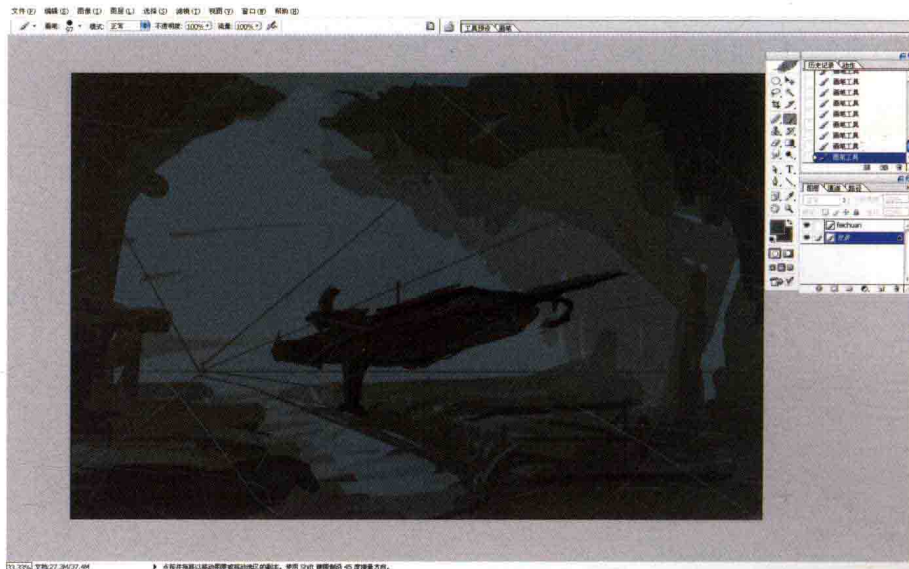


飞船大致画个轮廓后，调整背景层和飞船图层的关系到。

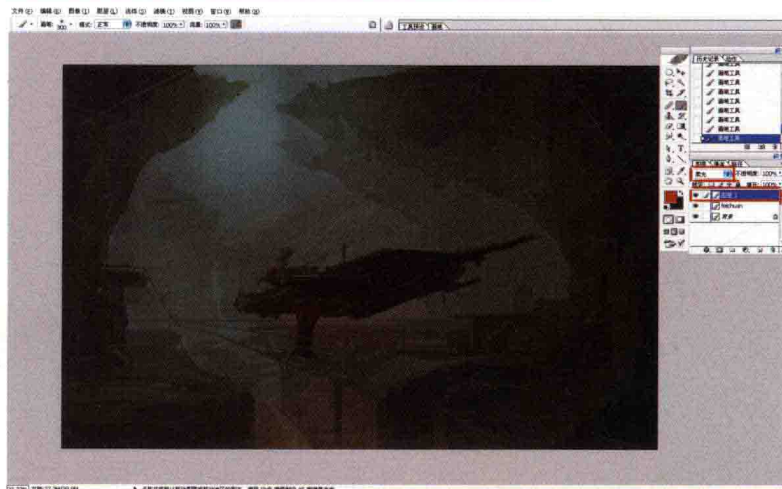
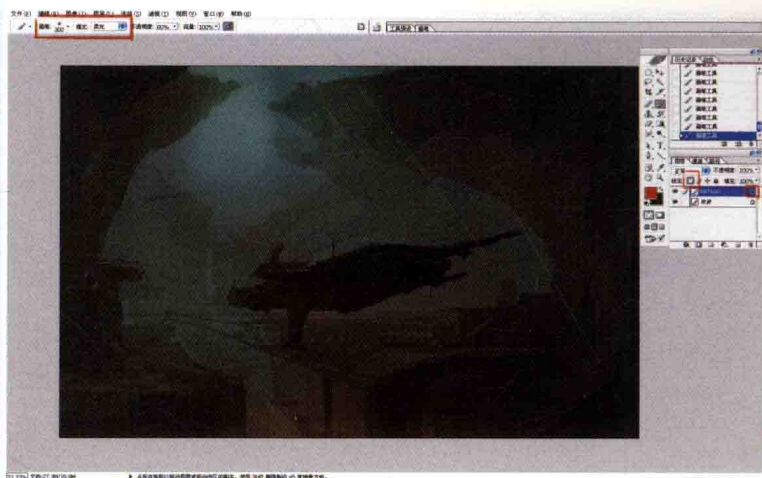


我比较习惯用色块起稿，画之前先想好大概的内容，然后绘制出大致构图、透视线。这次的主题是“岩洞”而且想表达一些看上去很苍凉的感觉。用大笔触色块做出主体部分的构图。不需要太过仔细考虑细节，这个阶段以整体感为最主要的工作内容。

新建一个图层，改名为“feichuan”。使飞船和背景分开，以后修改起来也方便。同时继续修改构图，慢慢明确想要画的物体的形态。很多对画面内容和环境的构思是在这个阶段慢慢确立下来的。依然使用大笔触的色块区分环境的层次，同时调整之间的关系。切记不要在整体构思确定之前就动手画细节，因为细节虽然好看但是如果与整体不符，将是无用功。



锁定飞船的图层，使用边缘模糊的喷笔，选择柔光效果，分别对飞船以及背景层弄出大概色调。大家可以发现我用了红色在飞船底部和背景当中做了薄薄的渲染，至于为什么……呵呵，请看后面步骤吧。不透明度自己可以随意调节。这个步骤上主要是统一画面的整体效果，突出主题的“苍凉寒冷”的感觉。一点若有如无的光线可以烘托洞中阴冷的氛围。



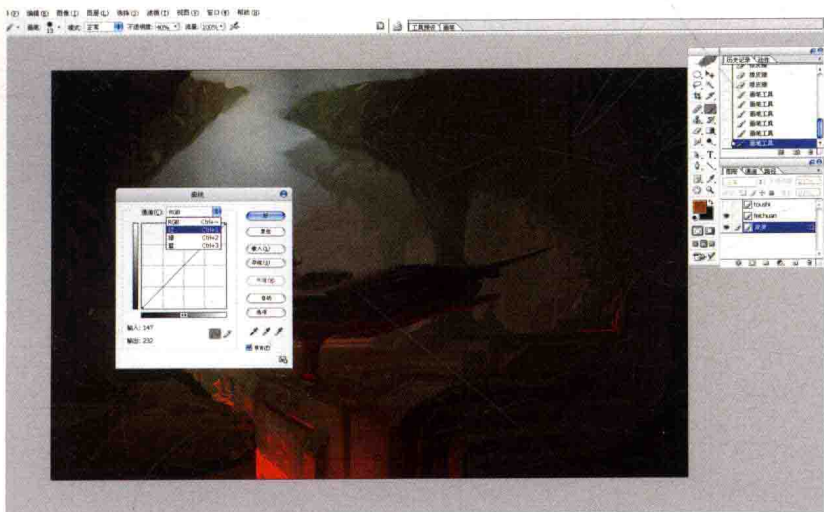
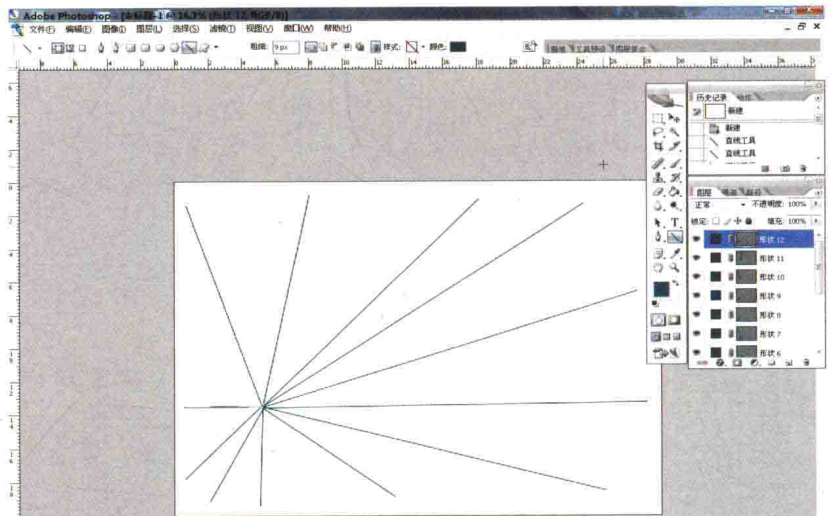
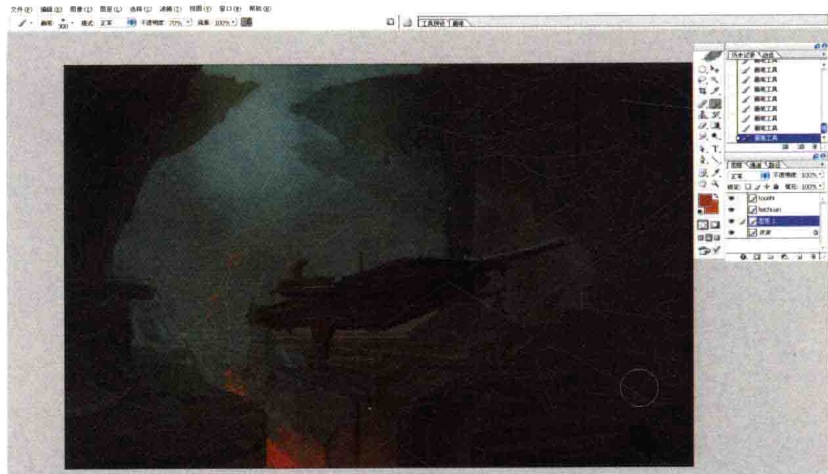
注意红笔圈出的地方——锁定图层，画笔属性调整为柔光。

也可以新建一个图层，置顶，效果选柔光，按照个人使用习惯来用吧。

上色阶段

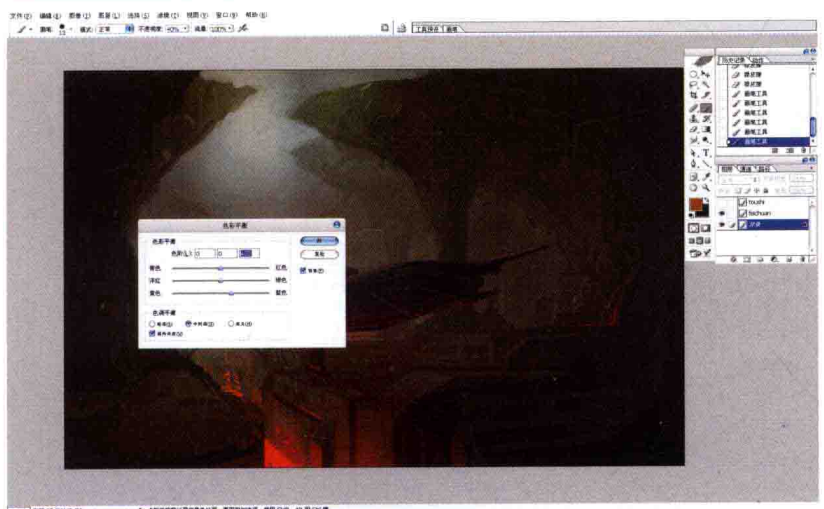
当构图、大致形态等都差不多时就可以慢慢深入了。新建个图层定透视线，同时慢慢调整画面，加些新的元素，使画面丰富起来。在远景和深渊中加入了一些发亮的岩浆，一来表达“岩洞、地底、深邃、危险”的环境，二来也可以作为画面的其他辅助光线，丰富画面。

另外做了一个透视线的示意图：使用PHOTOSHOP的直线工具，按照一开始确定好的透视消失点拉出透视线。在绘制的图中用了比较细的线和稍浅的颜色。这个图层虽然最终不会直接体现在画面上，但却是整个画面的主心骨。透视的准确性对于一幅画来说其重要性不需要再多说啦。我们继续！



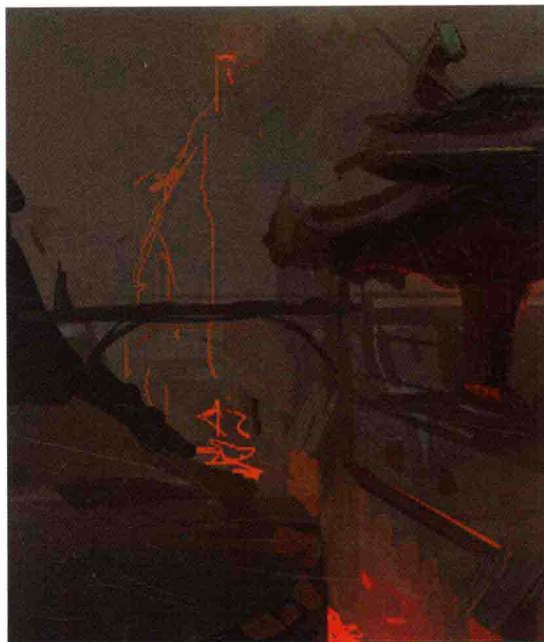
曲线工具：“图像” - “调整” - “曲线”，快捷键为CTRL+M。

继续深入：画的同时用曲线、色彩平衡等调整颜色工具调整颜色。一定要注意的，画面所有的元素都要被考虑成一个整体。这个阶段比较清晰的构思已经形成，深入刻画各个部分的细节色彩但是不能影响到整体感。



色彩平衡：“图像” - “调整” - “色彩平衡”，快捷键为CTRL+B。

开始使用一些小笔触绘制细节部分的明暗关系、调整透视。还不需要绘制非常细致的细节。仍然以调整各个局部关系为主。

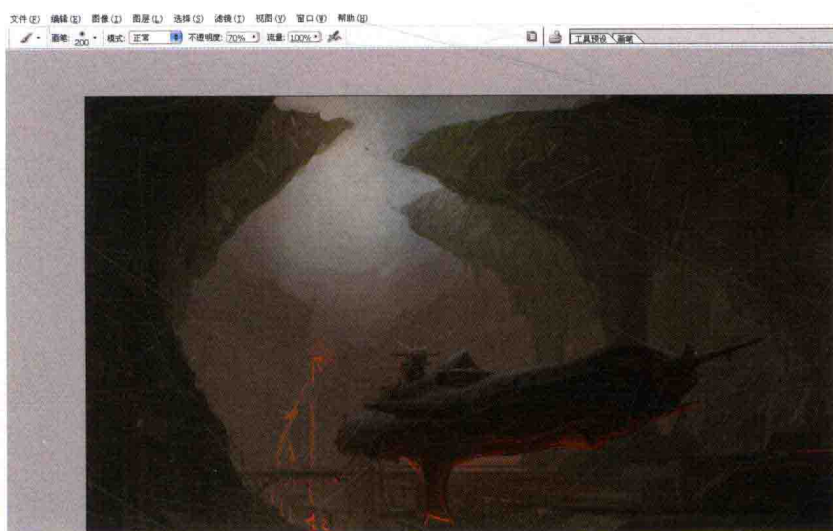


3 上色阶段



飞船的大致样子考虑清楚，调整形状、透视和局部的明暗关系。为了表现一艘古老斑驳的飞船，特意使外形有一些曲面，配合一些古典的曲线。

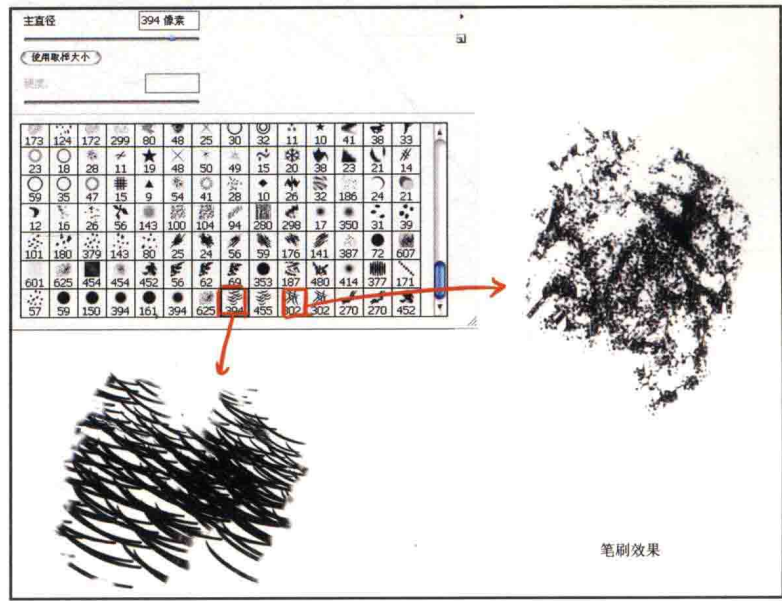
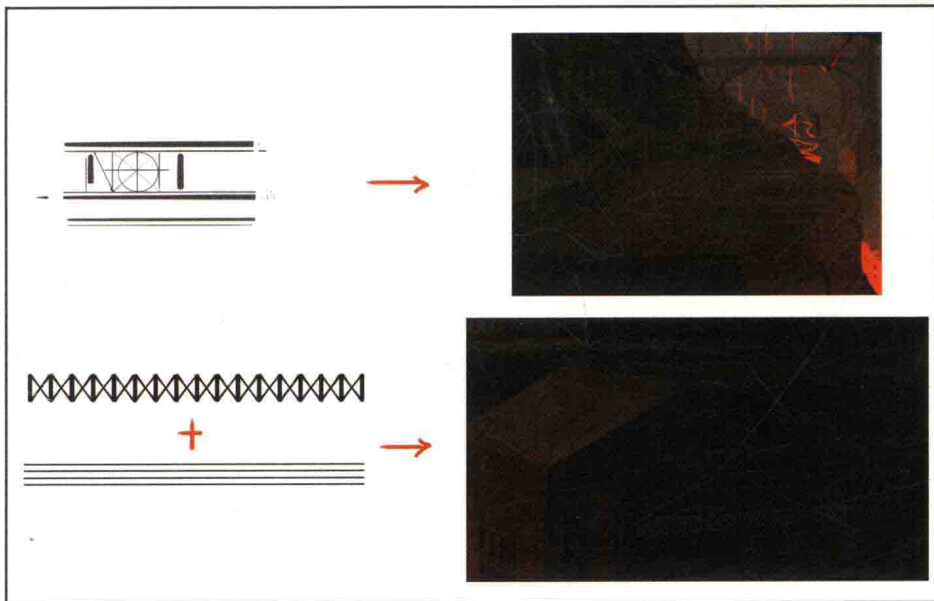
山石的绘制基本上需要放松地用笔，毕竟石头是很自然的东西嘛。用笔不要拘束。关于一些笔刷的使用请参考后面的步骤图。



细化每个物体的造型。岩石上的纹理效果是自制的笔刷画的。有些地方其实可以随便调一个笔刷乱涂一下，说不定会有意外的效果，呵呵。



用缩小一些的笔触分出建筑物的各个面，调整之间的素描关系。要考虑到后面添加细节的余地。



关于自制笔刷的技法在很多关于PHOTOSHOP使用教程中都有涉及，就不多说啦。这是本人在画岩石的时候使用最多的两种。

小技巧：
新建个图层，平面的先画一个图案，然后按透视变形扭曲（CTRL+T）。
窗格子，画一个，复制，然后按透视进行扭曲。
然后可以使用加深/减淡工具进行处理，也可以锁定图层用画笔，使其融入画面。
仔细观察右侧两个局部，上图的停机坪和下图的窗格。

深入阶段

材质的运用:

为了增加飞船的质感，在飞船层的上面新建个材质图层，成组（CTRL+G），效果选柔光，透明度可以按效果调节，然后合并。

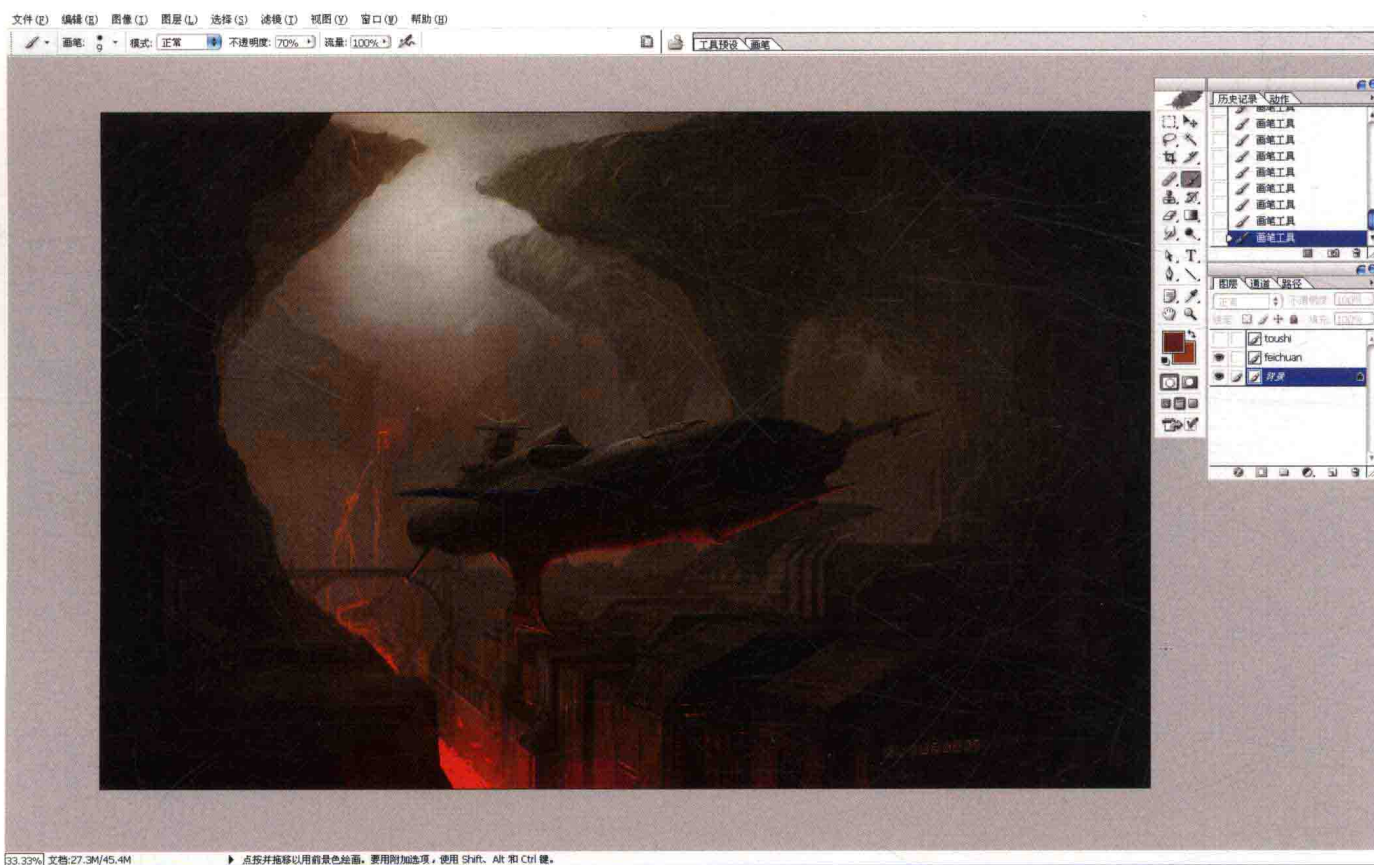
至于选什么样的材质，我觉得只要合适就行，随便找张带纹理的图都可以。

材质图层叠加完还是需要继续深入地绘画，在之后的绘画的过程中，新画的部分没有材质叠加，这时可以按画面效果决定是否局部叠加。

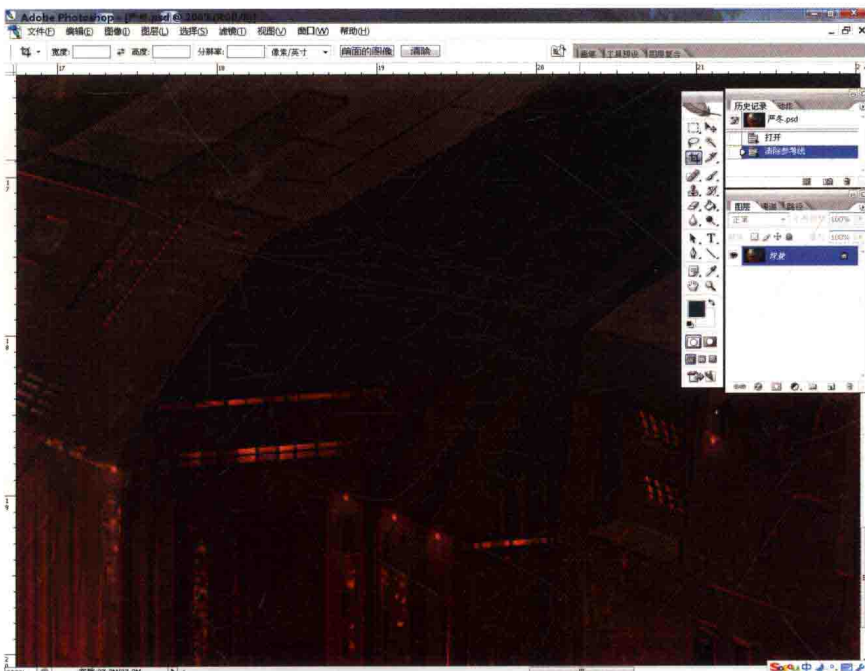
纹理图片



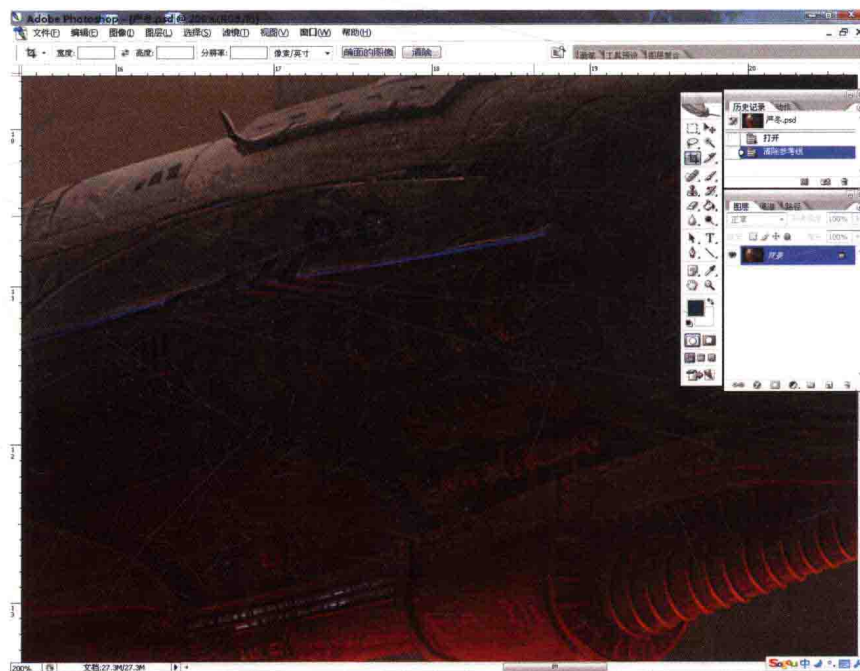
一切以最终效果为准。材质的运用可以起到很好的作用，但是什么好东西都是一样，不能滥用。



接下来是个很漫长的深入过程，考验耐心的时候到了。这个过程既要刻画所有细节又要兼顾到整体感，所以在刚开始的时候确定整体感非常重要，否则到这个阶段会发现很多问题，诸如透视不准确、素描关系混乱等等。

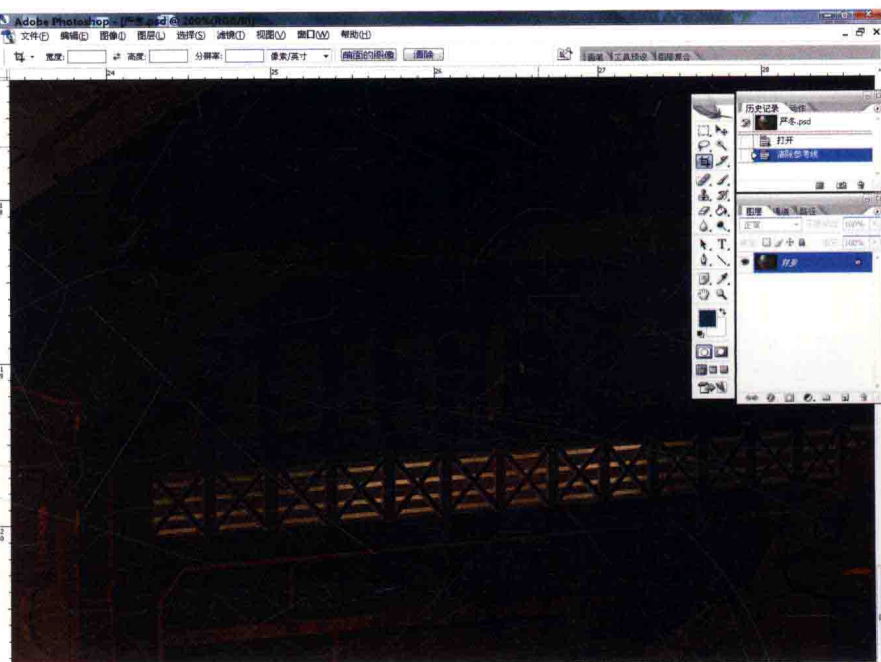
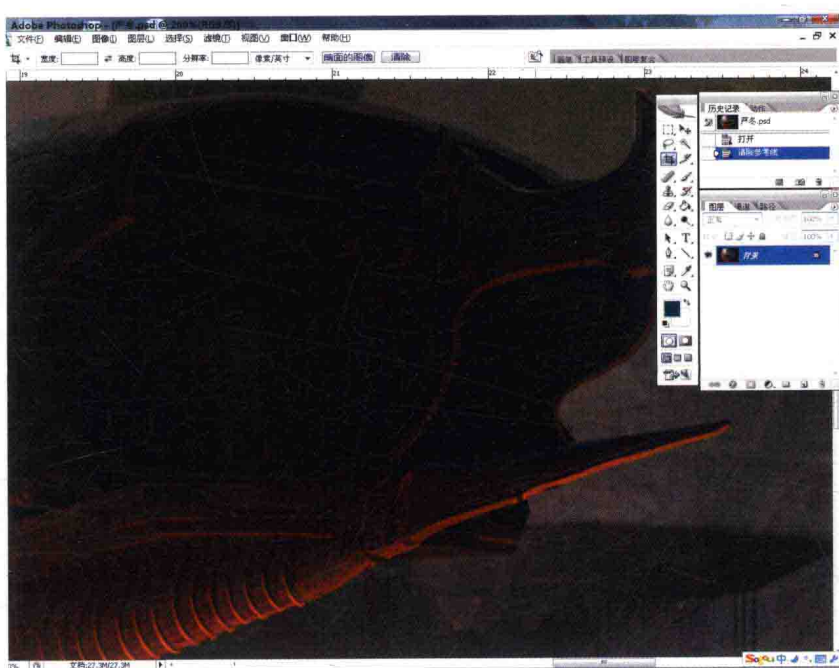


这是200%放大的飞船局部，很多细节地方也使用了贴材质方法，注意细节之间的关系。



建筑物很容易让人觉得古板，毫无生气，一些精心布置的灯光和透出光线的窗子可以画龙点睛。

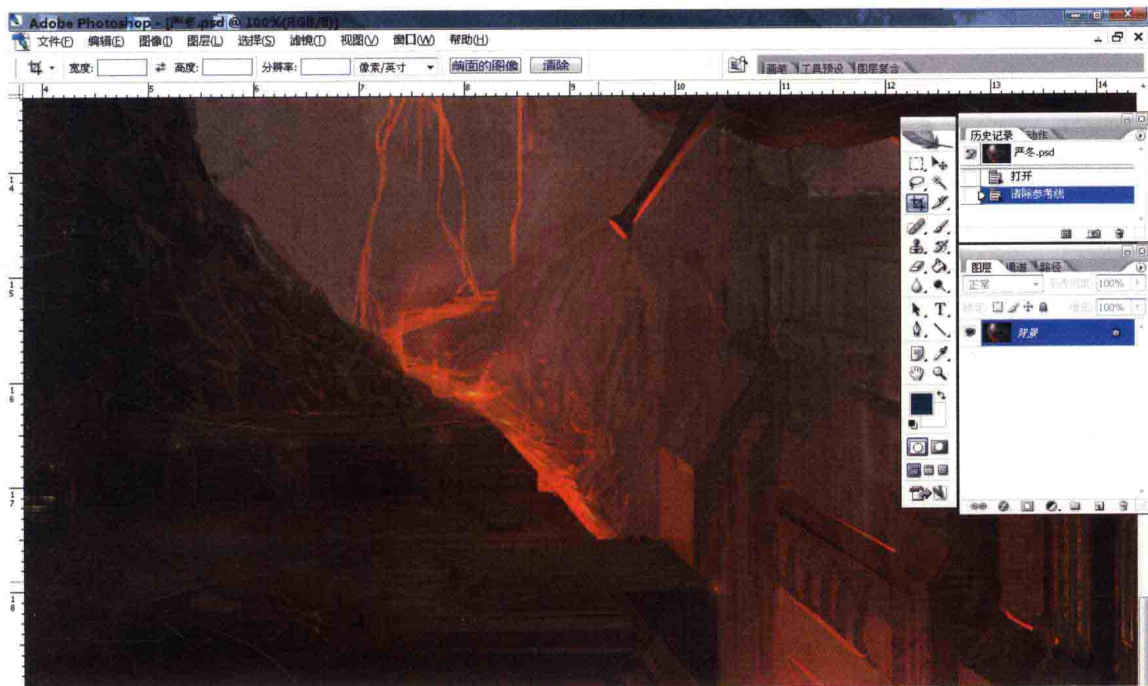
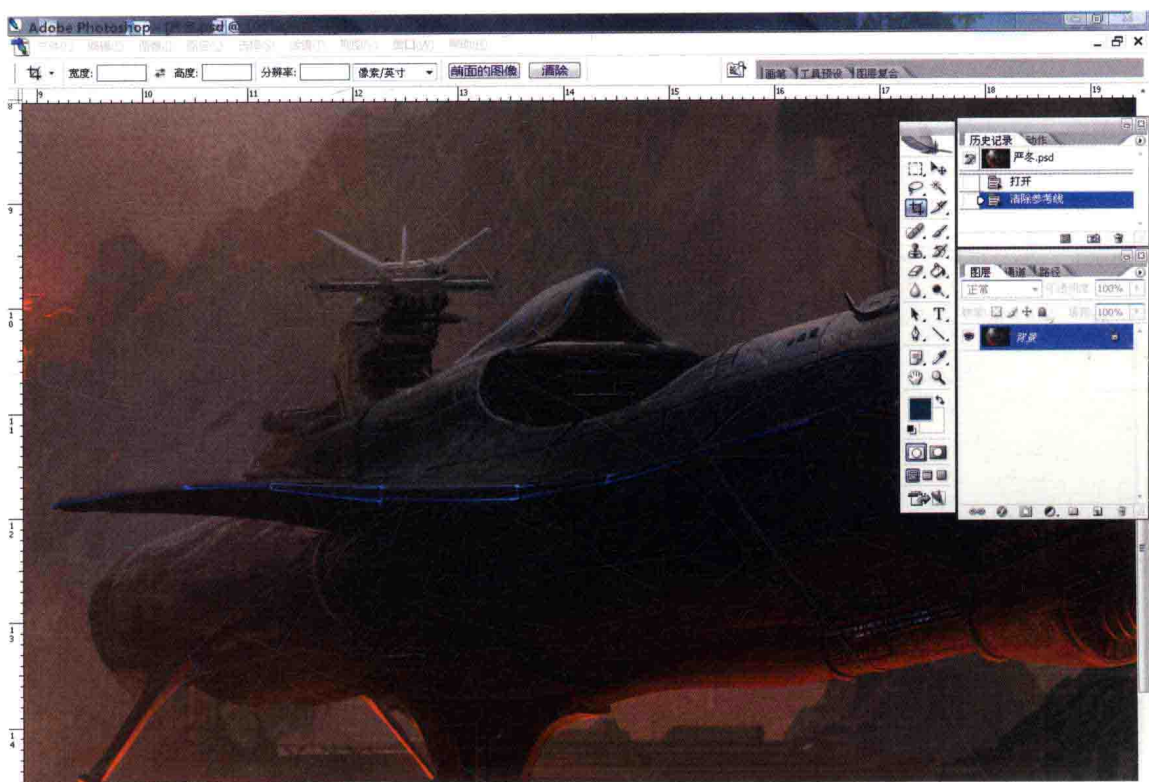
5 深入阶段



请注意观察，窗格并不是贴上去就结束了，还要根据局部的光线关系进行受光背光等素描关系的调整。一句很好的话送给大家“细节决定成败”。

最初的飞船并没有考虑很多细节，这个阶段做出了一些调整。丰富了一下飞船头部的细节内容。同样的，注意素描关系和透视关系。之前的透视线图层从始至终都在发挥作用。

飞船后部因为表现空间感的关系可以弱化，不需要刻画得太过仔细。一幅画中必然有重要和不重要的细节，如果全部画面都平均地刻画，那么效果恰恰相反。在这幅画中，我希望观者的眼光会直接由透视线引导至飞船前部，从这里再辐射到周围景物。



我在这里加入了一些活泼的因素——一些细小的人物以及一艘停在停机坪上的小飞船。注意建筑物边缘微小地方的透视变化。