

蓝铅笔·快乐学
力荐图书

零基础 日系插画启蒙 教科书

SAI上色+Photoshop后期

丹艾凡 著



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

零基础
日系插画启蒙
教科书

SAI上色+Photoshop后期

丹艾凡 著

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京•BEIJING

内 容 简 介

零基础学习日系插画，有这本书就够了！本书由知名日系插画师及蓝铅笔插画班主讲老师丹艾凡所著，全面介绍了入门读者需要掌握的日系插画绘制理念、过程和技法。本书使用的软件是SAI和Photoshop，一步一图，基础知识结合大量案例，同时给出创作思路。本书收录了作者大量的精美作品案例，有助于读者提升水平、开阔视野。

本书将教会你日系插画常用软件的使用方法，素材库和脑内库的建立，幻立方的建立，绘制草图，提炼草图，光与影的画面构成，辅色、配色、上色，用软件做后期处理和优化。

本书适合日系插画爱好者，以及初、中级动漫绘画者阅读，也可以作为动漫专业师生的参考用书。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

零基础日系插画启蒙教科书：SAI上色+Photoshop后期 / 丹艾凡著. -- 北京：电子工业出版社，2019.3
ISBN 978-7-121-35488-5

I. ①零… II. ①丹… III. ①插图(绘画)－绘画技法－图象处理软件 IV. ①J218.5-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第251339号

责任编辑：孔祥飞

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：中国电影出版社印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱

邮编：100036

开 本：880×1230 1/16

印张：17.75

字数：550千字

版 次：2019年3月第1版

印 次：2019年4月第2次印刷

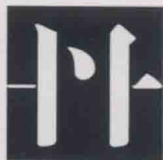
定 价：108.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888，88258888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件到dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式：010-51260888-819，faq@phei.com.cn。

作者简介



丹艾凡, PIXIV 知名画师,
现为“蓝铅笔”设计课程并
担任主讲老师;有影视概

念设计、道具设计、角色设计、UI 设计等
工作经验;画风恢宏且不失细腻,色彩明
快绚丽,透视变化自如,擅长表现女性魅
力和多种绘画手法;有 10 年传统绘画和
10 年数码绘画经验,以及 7 年美术教学
经验。



蓝铅笔·快乐学
www.lanqb.com

隐藏福利卡

★★★
一卡在手 资源我有
★★★



凭专属兑换码【DD2222】
免费兑换精品课程



课程兑换方式

- 1 扫码或登录蓝铅笔官网。
- 2 进入教程页面，选择教程，填写兑换码。

前言

大家好，我是丹艾凡。

你的生活过得充实吗？

从我开始画画算起，至今已经有二十年了，而开始数码绘画也差不多十年了。虽然我还没有画出令自己十分满意的作品，不过在这本书里，我还是很努力地将目前自己总结的经验融入进来，希望对你有所帮助。

本书面向零基础读者，同时给予接触绘画多年但遇到瓶颈的中、高级读者重新认识绘画的思维方式。本书是我努力把绘画教程推向真正实战的首次尝试，如果本书能够帮助读者解决疑难与困惑，我会倍感荣幸。

本书共 11 章，针对怀着“想画但不知道该从哪里开始”想法的读者，安排了 CHAPTER 1 “打开你的世界”以及 CHAPTER 2 “绘画前的准备”；针对建立绘画基础思维模式安排了 CHAPTER 3 “建立你的空间”，作为入门的阶梯；接着 CHAPTER 4 “绘制草图”会解读关于思考、构图、人体以及调整画面的方法；CHAPTER 5 “提炼线稿”、CHAPTER 6 “光与影画面的构成”、CHAPTER 7 “铺色”、CHAPTER 8 “配色”会一步步为上色做好充分准备；而 CHAPTER 9 “上色”、CHAPTER 10 “无限可能的后期”将从简单和复杂的各种案例中分享初学者会遇到的典型问题以及处理方法；CHAPTER 11 “过程回顾”则会带你复习之前提到的所有知识点。

本书通过 SAI 与 Photoshop 两款软件，用完善的绘画流程把绘画的核心思维和逻辑整理出来，帮助你不断地进行自我精进。本书摒弃了传统绘画教程中手把手“教与学”的单项思维模式，从更宏观的绘画流程和微观的思维模式角度教你如何训练绘画逻辑并运用到实战中去。

教育，是把你的内心真正引导出来，帮助你成长为你自己的样子。

丹艾凡 (Dan-Evan)

重要说明

作画环境

系统：Windows 7 64 位

处理器：英特尔 Xeon E3-1230 v3

主板：华硕 B85-PRO GAMER

内存：芝奇 DDR3 1600MHz 32GB

主硬盘：金士顿 SV300S37A 120GB

显卡：Nvidia GeForce GTX 1060 6GB

显示器：UltraSharp 25 系列 UP2516D、

Wacom WAC1043 Cintiq 27QHDT

使用的软件

Easy Paint Tool SAI

Adobe Photoshop CC(2015.5)

注：本书中，笔者使用的绘图软件为 Photoshop CC，以及 Easy Paint Tool SAI（写书过程中 SAI2 发布了，但本书使用 SAI1 作为操作软件，之后统称 SAI）。本书中未提到的所有数值单位与软件本身自带的面板中的数值单位一致。

环境说明

笔者使用的计算机系统是 64 位 Windows 7，配置内存为 32GB。显示器为双屏显示，一个是戴尔 UltraSharp 25 系列 UP2516D，另一个是 Wacom WAC1043 Cintiq 27QHDT。处理器是英特尔 Xeon E3-1230 v3，主板是华硕 B85-PRO GAMER，显卡是 Nvidia GeForce GTX 1060 6GB，主硬盘是金士顿 SV300S37A 120GB。

常用的绘画工具是 Wacom ntuos 4PTK-840。笔者不是很习惯用大型液晶手写板画图，因为长时间使用后，眼睛会比较干涩，并且距离太近很难控制整体，可能是普通的数位板用习惯了。

画图的时候，笔者喜欢听音乐来调整心态，给予自己灵感。笔者平时会在 bilibili.com 直播（直播间：8834273）来督促自己画画。不过笔者在认真画草图时是不会听音乐的，因为旋律的节奏会影响绘画思维。

读者服务

轻松注册成为博文视点社区用户（www.broadview.com.cn），您即可享受以下服务：

◎下载资源：本书教学视频及资源文件，均可在“下载资源”处下载。

◎提交勘误：您对书中内容的修改意见可在【提交勘误】处提交，若被采纳，将获赠博文视点社区积分（在您购买电子书时，积分可用来抵扣相应金额）。

◎与作者交流：在页面下方【读者评论】处留下您的疑问或观点，与作者和其他读者一同学习交流。

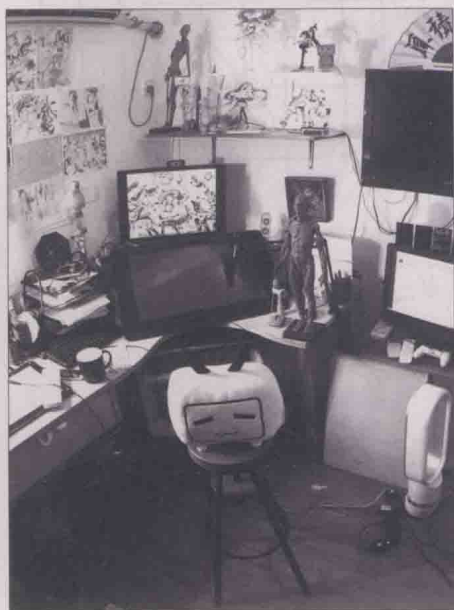
页面入口：<http://www.broadview.com.cn/35488>

目录

CHAPTER 1

打开你的世界

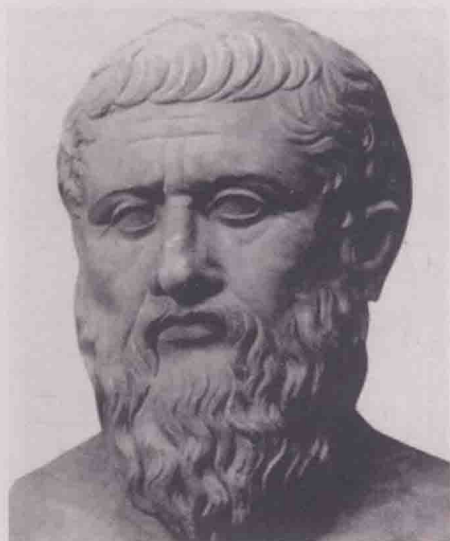
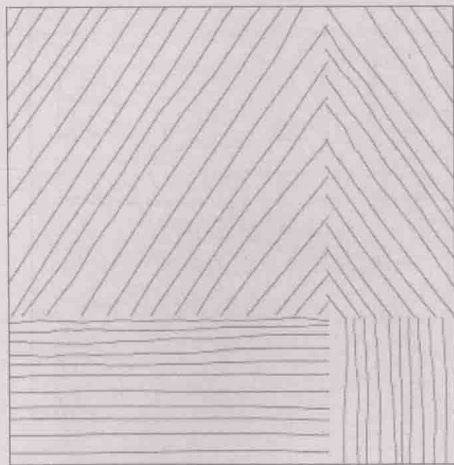
- 01 了解自己 / 2
 - 01-1 绘画的三种状态 / 3
 - 01-2 调整自我 / 6
- 02 了解风格 / 9
 - 02-1 日、韩、欧美主流画风介绍 / 9
 - 02-2 日系风格的优势、劣势及发展 / 15
- 03 软件介绍与优劣 / 19
 - 03-1 SAI 与 PS 比较 / 19
 - 03-2 数位板介绍 / 20
- 04 结语 / 21

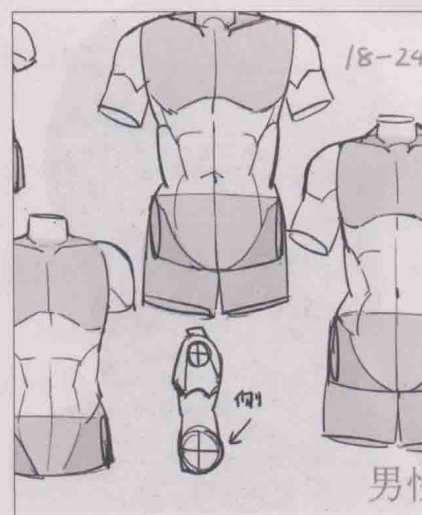
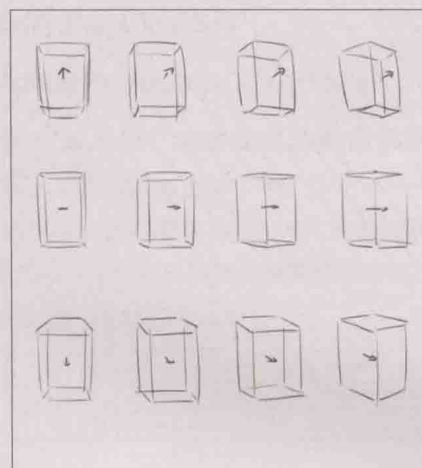
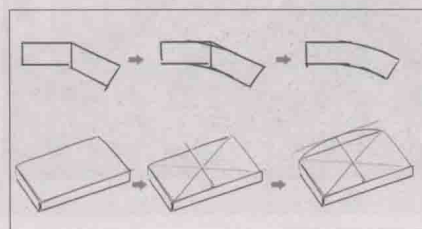
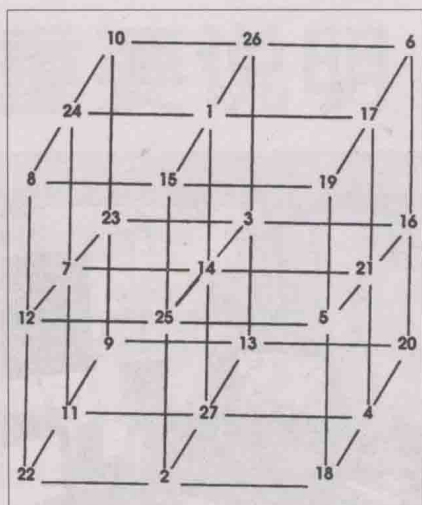


CHAPTER 2

绘画前的准备

- 01 实体素材库的建立 / 23
 - 01-1 如何建立实体素材库 / 23
 - 01-2 升级你的库 / 25
- 02 脑内库的建立 / 25
 - 02-1 正确的临摹姿势 / 26
 - 02-2 创造的理念 / 27
- 03 纯净的动力 / 28
 - 03-1 思考的方式 / 28
 - 03-2 第一原理 / 29
- 04 步骤的逻辑 / 31
 - 04-1 学习步骤的原因 / 31
 - 04-2 基本步骤 / 31
- 05 线稿体操 / 32
 - 05-1 熟悉你的基础工具 / 32
 - 05-2 线稿体操的练习 / 32
- 06 思考并打开你的世界 / 36
 - 06-1 什么是你的世界 / 36
 - 06-2 建立你的世界 / 36
 - 06-3 描绘出自己的世界 / 37
 - 06-4 制定短期绘画目标 / 39
- 07 结语 / 40





CHAPTER 3

建立你的空间

01 概括 / 42

- 01-1 概括的核心意义 / 42
- 01-2 概括的方法 / 42
- 01-3 透视 / 44
- 01-4 方块的第一阶段练习 / 46
- 01-5 方块的第二阶段练习 (空间) / 49

02 幻立方 / 52

03 概括的实际应用 / 54

- 03-1 对椅子的概括 / 54
- 03-2 阴影与上色过程 / 56
- 03-3 椅子的 21° 宫格旋转 / 57
- 03-4 多物体的概括练习 / 60

04 建立你世界的幻立方 / 62

05 结语 / 63

CHAPTER 4

绘制草图

01 构图 / 65

- 01-1 点、线、面 / 65
- 01-2 构图的方法 / 65
- 01-3 构图的运用 / 66

02 构图的发展 / 67

- 02-1 事件 / 67
- 02-2 地点 / 68
- 02-3 时间 / 68
- 02-4 表达 / 69
- 02-5 角色的表情 / 69

03 开拓新的视角 / 70

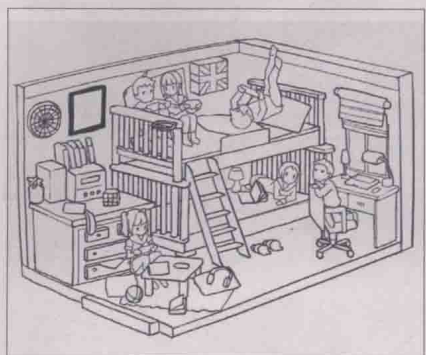
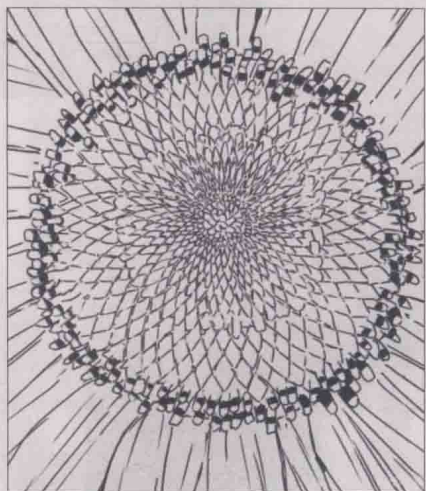
04 元素的填充 / 71

- 04-1 头脑风暴 / 71
- 04-2 梳理提炼 / 71

05 人体的概括 / 73

- 05-1 人体的比例 / 75
- 05-2 身体的画法 / 78
- 05-3 手的画法 / 85

- 05-4 脚的画法 / 89
- 05-5 头部的画法 / 92
- 05-6 头部画法的应用 / 108
- 06 表情的变化 / 112
 - 06-1 画表情需要注意的点 / 112
 - 06-2 表现感情的道具 / 113
 - 06-3 表情的实战应用 / 113
- 07 褶皱 / 122
 - 07-1 E形褶皱与支点 / 122
 - 07-2 X形褶皱与出现条件 / 124
 - 07-3 S形褶皱与扭力 / 127
- 08 人体的练习方式 / 128
 - 08-1 借助手办的人体练习 / 128
 - 08-2 借助真人的人体练习 / 129
- 09 调整画面中的错误 / 129
- 10 结语 / 133

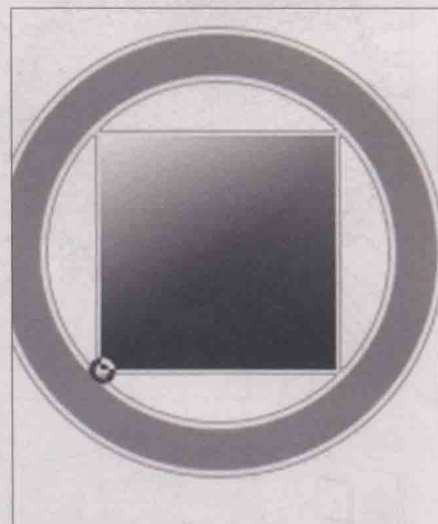


CHAPTER 5 提炼线稿

- 01 线的作用与魅力 / 135
- 02 如何提炼线稿 / 138
 - 02-1 简单小案例 / 138
 - 02-2 提炼线稿时要注意的地方 / 141
 - 02-3 复杂案例 / 142
- 03 结语 / 155

CHAPTER 6 光与影画面的构成

- 01 光与影 / 157
 - 01-1 光源 / 157
 - 01-2 暗部、阴影和闭塞区域 / 158
- 02 光影运用 / 159
 - 02-1 如何找到阴影的位置 / 159
 - 02-2 简单物体的案例 / 160



02-3 复杂物体的案例 / 162

02-4 人物面部的案例 / 164

02-5 复杂的案例 / 166

03 实战 / 170

03-1 两个目的和三个注意 / 170

03-2 进行光影分布与设计的案例 / 170

04 结语 / 173

CHAPTER 7

铺色

01 铺色的技巧 / 175

01-1 铺色的技巧（一） / 175

01-2 铺色的技巧（二） / 176

02 案例展示 / 177

02-1 简单的案例 / 177

02-2 复杂的案例 / 178

03 结语 / 179

CHAPTER 8

配色

01 颜色的四个概念 / 181

02 颜色的三种类型 / 182

03 配色的基本逻辑 / 183

04 配色案例比较 / 184

05 结语 / 184

CHAPTER 9

上色

01 了解赛璐璐 / 186

02 上色第一阶段 / 187

02-1 上色准备 / 187

02-2 选择颜色的逻辑 / 189

02-3 润色 / 191

- 02-4 阴影变化 / 192
- 02-5 更多案例对比 / 194
- 03 上色第二阶段 / 196**
 - 03-1 暗部的第二阶段 / 196
 - 03-2 亮部的第二阶段 / 197
 - 03-3 更多案例对比 / 199
- 04 上色第三阶段 / 201**
 - 04-1 暗部的第三阶段 / 201
 - 04-2 亮部的第三阶段 / 202
 - 04-3 上色第三阶段的 QA / 203
 - 04-4 线稿上色 / 204
 - 04-5 更多案例对比 / 206
- 05 结语 / 208**



CHAPTER 10

无限可能的后期

- 01 材质与质感的表现 / 210**
 - 01-1 常见物体的画法 / 210
 - 01-2 如何贴材质 / 215
 - 01-3 PS 中笔刷的制作 / 219
- 02 SAI 对画面的调整 / 223**
- 03 PS 滤镜与特效的应用 / 228**
 - 03-1 滤镜的应用 / 228
 - 03-2 PS 功能的应用 / 235
- 04 结语 / 253**



CHAPTER 11

过程回顾

- 01 学生案例 / 255**
 - 01-1 科幻色彩的时代 / 255
 - 01-2 学生学习前后的对比图 / 263
- 02 案例：秋叶原手拉手 / 267**
- 03 结语 / 274**



CHAPTER 1

打开你的 世界



01 了解自己

不要对任何事物带有偏颇的思想，保持平常的心态去学习和体会。当你对某个事物具有偏颇之心时，你就会偏离自己的本意。

本书会引导你找到你绘画的本意，并从这个点发散你的思维。许多时候我们在讨论同一个词汇的意义时意见并不统一，所以争论是没有尽头的。比如对“临摹”的概念，有人会认为这是作弊，有人会认为这是学习的必要途径。只有当讨论双方达成对某个概念的统一认识时，问题才真正开始得到正面积极的解决。

「哪里有强词夺理，哪里就没有真理。
因为真理只有一个，它一旦被他人知晓，
争论便永远结束。
如果争论又起，就表明其中必有虚假混乱。」

清空你的思绪

有过痛苦，才知道众生真正的痛苦；
有过执着，才能放下执着；
有过牵挂，才能了无牵挂。

出自《西游伏妖篇》

「要使心头脑清晰、聚焦并使其警觉，必须从你旧的习惯、偏见、限制性思维甚至普通的思想本身之中解放，从而定位你的状态。」

如右图所示，我们很多时候会遇到创作瓶颈，或者没有状态，初学者更是如此。下面从绘画角度去解释想法、技法和知识量的概念。

想法：在开始画图时你会有一个想法，接着可以在继续画画时不断拓展你的想法。

技法：为了表现你的想法而去执行，直到实现结果所需要的能力。技法会限制你的想法，但技法很容易突破。

知识量：是指你目前所拥有的知识点的总量。知识量会限制你的想法与技法，但可以通过学习来得到补充。

目前已知的知识量：目前人类所拥有的知识量。事物一旦被我们所认知便会成为知识，当然也有还未被认知的事物，所以这一部分也是不断变化的。

瓶颈是由以上几点互相制约而造成的，当遇到绘画上的问题时不妨静下心来研究。



01-1 绘画的三种状态

01 舒爽的状态——舒适区

这个状态泛指我们习以为常的知识，娴熟的近乎自动化的技能。比如钢琴家弹奏《两只老虎》、篮球运动员运球、舞蹈家劈叉。当我们看到一个很不错的画面时，自己会十分激动，并用画来表达这种感觉，这个绘画过程会很快，结束后你的心情会非常舒畅，而且还会有有一种欲罢不能的感觉。

右图是2010年笔者在一次高强度作画后画的，这张图大概画了六个月时间，有点像发泄一样的感觉，所以画得很随意，心情也很舒畅的这种感觉应该也表达出来了。

这是笔者2016年画的签绘，是一边听音乐，一边直播时画的。那时候画了大概150多张，每天画20张左右，每张耗时30到40分钟不等，一般画2到3小时，然后休息10分钟，这大概是笔者的舒适区。

无法认知的知识范围

可以认知的知识范围



※ 图为笔者2010年绘制的 *BE STRONG*，也是笔者很喜欢的一幅作品，现在看起来可以画得更舒适一些



※ 图为2016年笔者为第三本个人画册 *LOVELIFESUMMER* 所画的签绘，同时也是为了练习一下手绘。使用的工具是派通的秀丽笔，很好用

02 有压力的状态——学习区

这个状态泛指目前尚未掌握的具有挑战性的知识与技能，它会令我们感到不适。但长期训练，依然可以掌握。比如，阅读一本感兴趣的但又有难度的书；年轻演员饰演一个历尽沧桑的女人。你要更加有责任心地完成你的作品，促使你去完成有点难度的作品。

负责笔者毕业设计的老师在笔者的毕业设计演讲后曾经说：Dan! You did great job,but please be Crazy !

大概可以理解为：老师希望笔者不用计划得非常周密后再去做什么，更多时候应该定下自己的目标后尽力去达成目标，而设定目标时不用考虑太多，即便现在并不知道如何实现。

这正是学习的目的，不是吗？



※图为笔者2013年绘制的《未裔》，也是笔者最喜欢的一幅作品之一，画的是笔者设计的原创角色的内心世界。当时压力挺大，想把这种痛苦用画面发泄出来，也在网络上受到了许多好评



※图为2016年笔者第三本个人画册LOVELIFESUMMER中的一幅插图的局部，这大概是笔者当时的学习区

03 挑战自我的状态——恐慌区

这个阶段是疯狂的，超出自己能力范围太多的事物或知识量，会使心里感觉严重不适，可能会导致崩溃甚至放弃。当你有了一个超过你能力范围的想法时，你并不知道自己能否或如何完成它，而时间允许你去尝试，你也有这样的决心，但过程是一波三折、十分痛苦的，当然你所获得的成果也是丰盛的。



※ 图为 2019 年笔者所绘最新插图

那么，你自己在画画时处于哪个区域呢？

在舒适区做事，只是生活。在学习区做事，才是练习。而在这种持续的挑战中，学习区会慢慢变为舒适区。舒适区越变越大，一部分恐慌区也会相应地变成学习区，长此以往，你的进步就会越来越大。

下面深入探讨一下恐慌区。

恐慌、恐惧是一种生理反应。它究竟是怎么引发的？当我们第一次站在繁忙街道的十字路口时，面对四面川流不息的车辆时，我们都有过恐惧、惊慌的感觉，但为什么现在不会呢？

“习惯就好。”“我习惯了。”你会这么回答。但深入探讨的话，其实是因为了解了逻辑。

了解交通规则后，你就知道什么时候过马路是安全的；学会开车后，你就了解了汽车行驶的逻辑与方法，也不会恐慌了，甚至能判断车的速度和你自己的速度是否能让你安全地过马路。在这里，规则是我们为了保护自己定的，而逻辑则是事物的本质，当你了解了本质，就会从根本上获得“自由”。

当你来到一个新的地方后，这些以前学到的规则与逻辑很快就能帮助你克服恐惧。

绘画也是一样的。笔者的学生经常停留在某个步骤而无法往下一步走，他会说自己不能很好地放置人物的位置与其他物件，之后又会说可能自己的空间想象力不够，当他意识到自己其实已经做了以上练习，并且可以学以致用地解决问题时，他会说自己应该多练习空间感，提升熟练度。当他意识到其实空间感