



SAI 系列教程之一《初识 SAI + 城堡绘画教程》

作者：卓雨软件：SAI

使用设备：友基绘影 II PF8080 数位板

作者简介：卓雨

《CGW 数码设计》编辑

我们可以说 Opencanves 是精简版的 Painter，可以说 Comic Studio 是漫画版本

的 Photoshop，但是 SAI 就是 SAI，这是一个非常独特的软件。

作为一款绘画软件，SAI 有着精简的体积，极快的运行速度和很多不可替代的

功能，这些使这款软件成为绘画的新宠；但是毕竟这是一款全新的小体积软件，

有自身难以避免的缺点，这又使得它并没有在足够广泛的范围内流行起来。

此次本人使用友基绘图板 PF8080，结合 8 张风格不同的绘画作品，制作了 8 个

由浅入深，各有侧重的 SAI 教程，对这款有些特立独行的软件做一个全面而且深入

的分析，为诸位绘画界的同道好友尽一点绵薄之力。

教程-1 初识 SAI + 城堡绘画教程

初识 SAI

1.首先我们来认识一下 SAI 的界面。

很明显，SAI 并不是使用传统的 explorer 界面，而是使用了自己设计的 UI 界面。优

势是有些很人性化，有些则很不人性化.....

SAI 的界面可以按照功能分为 5 个部分：导航区、图层区、绘图区、颜色区、工具

区。

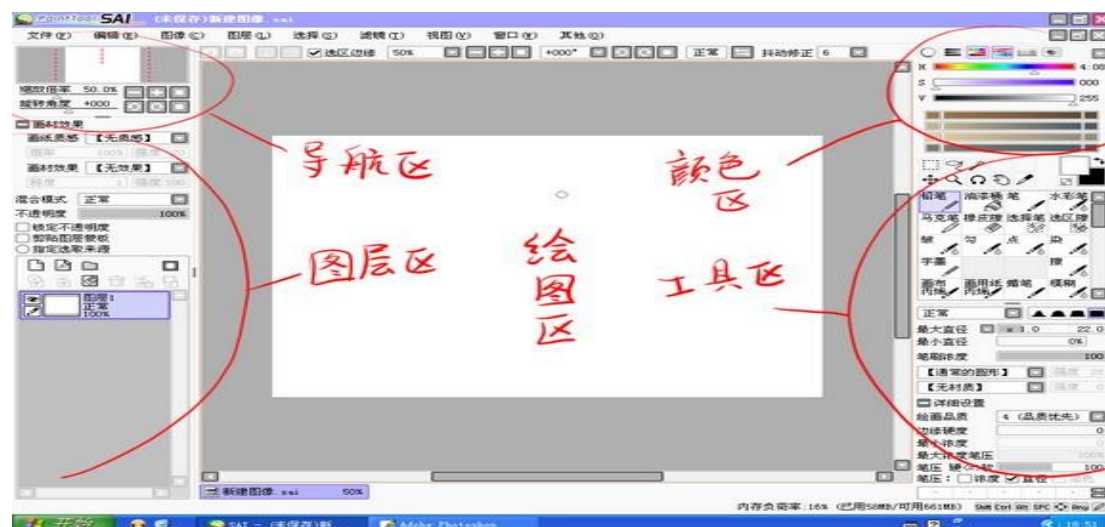


图 1

2.界面的安置可以在“窗口”的下拉菜单中选择布局。自己可以尝试。这是 SAI 的

界面中为数不多的可以自定义的内容。如果想要隐藏所有的界面只剩下画布，和

Photoshop 一样，按下 Tab 键即可。



图 2

3.SAI 独有的一个优势是可以高效地、自由地旋转画布视角。具体选项如图。平时

可以 ALT + 空格 + 光标运动，就可以实现任意旋转画布视角。

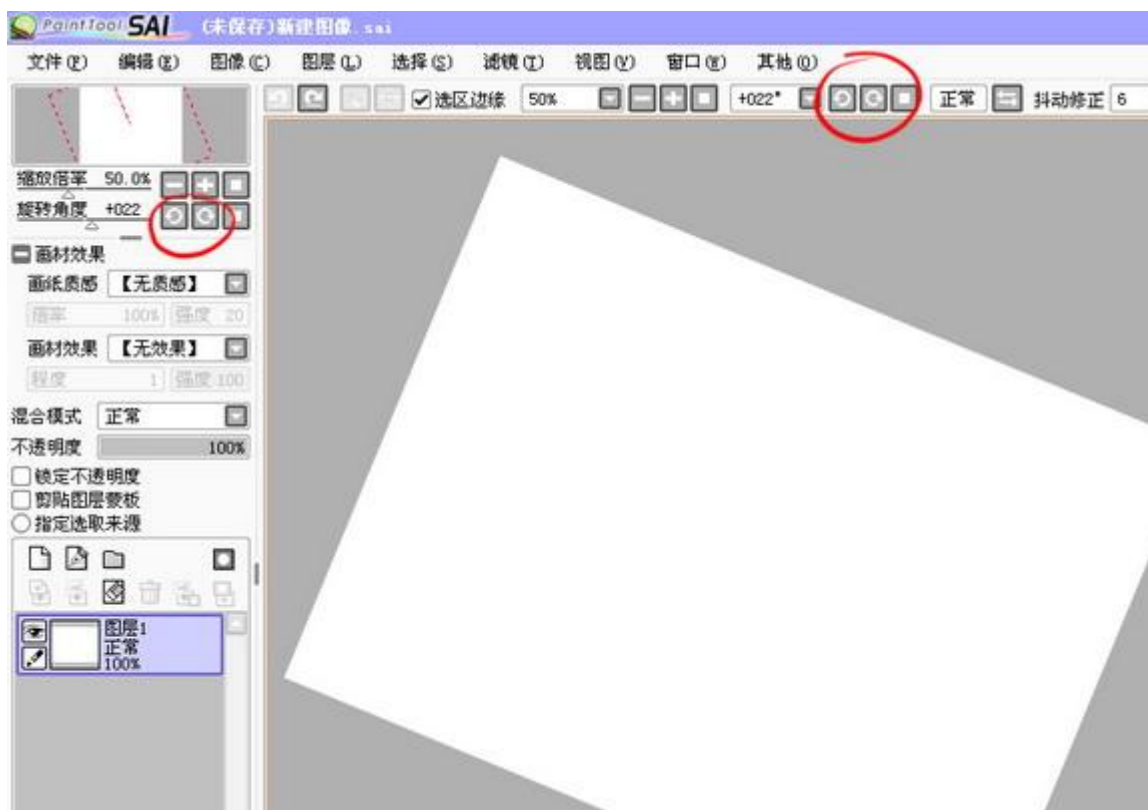


图 3

4.SAI 没有历史记录面板，但是可以通过画布左上角的箭头控制回撤和恢复，快捷

键是 **Ctrl + Z** 和 **Ctrl + Y**。SAI 默认记录的历史步骤容量大约是 100M。

图层区和 Photoshop 类似，你可以看到 8 种效果截然不同的混合方式，已经很足够

用了。

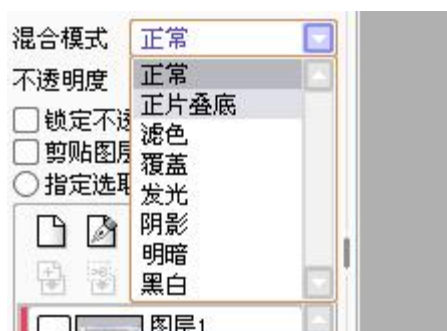


图 4

5.再看看颜色区，一共有 6 种功能盘：色轮、RGB 滑块、HSV 滑块、渐变滑块、色板

和调色盘。上面的小按钮选择功能盘的开闭。



图 5

6.最后看下工具区。一目了然，可以自定义的工具共有 10 种，在工具区点击右键

可以看见。



图 6

7.这里简单说一下笔类的工具。铅笔、笔、水彩笔、喷枪、马克笔这几种笔是一

类，它们每个都可以载入笔刷的形状和纹理，而它们之间的区别就是选项的多少

，其中以水彩笔的选项最多。



图 7

8.另外还有一种 2 值笔，也就是类似 Photoshop 中的铅笔工具，是完全锐化成 100%

不透明度像素的笔工具，不能载入纹理，相关的选项也非常少。



图 8

OK，有了些基本认识，可以开始作画了。

城堡绘画教程

9.这次我打算画一张漂浮在天空的城堡。先选择没有任何纹理的铅笔起草稿。

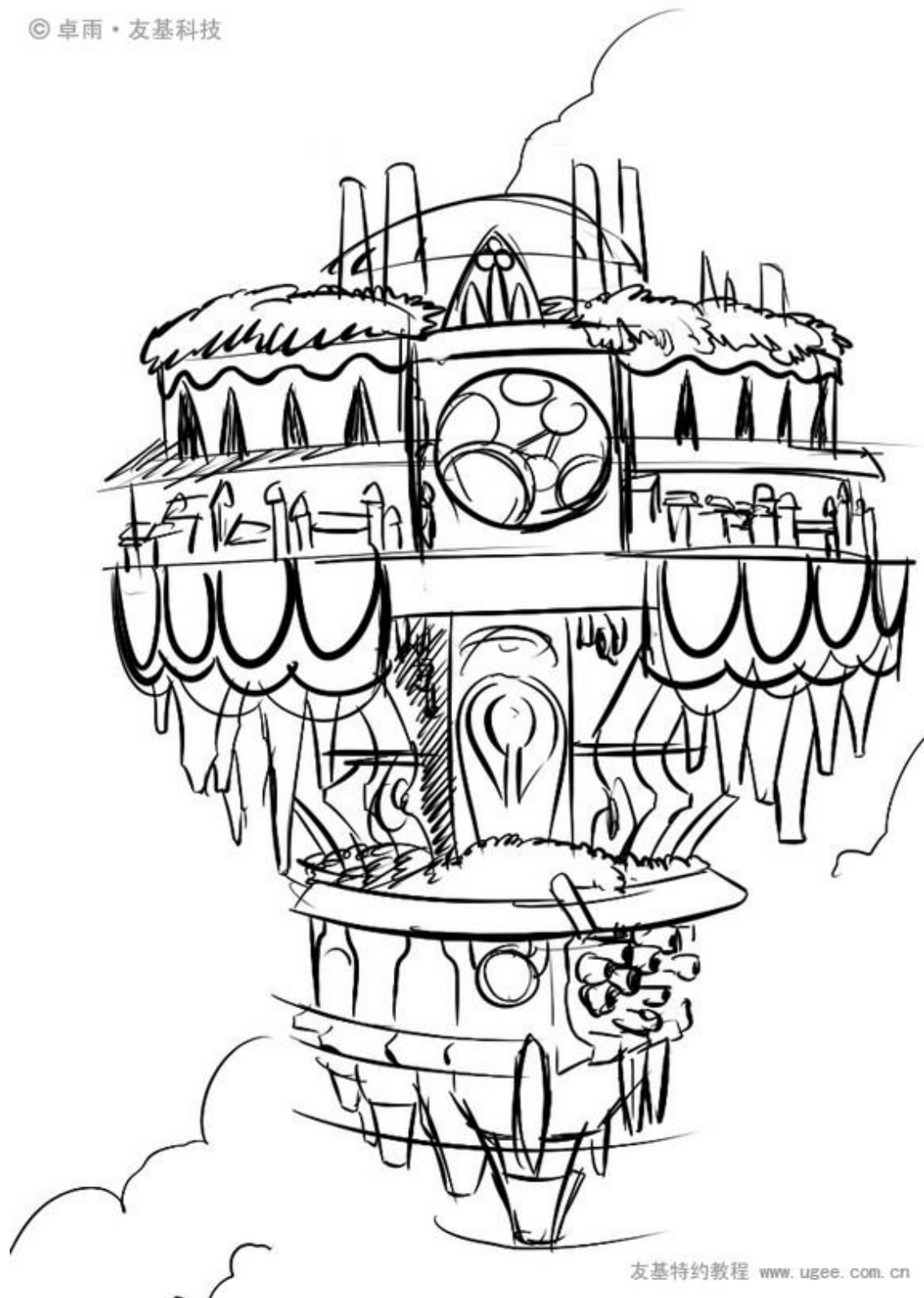
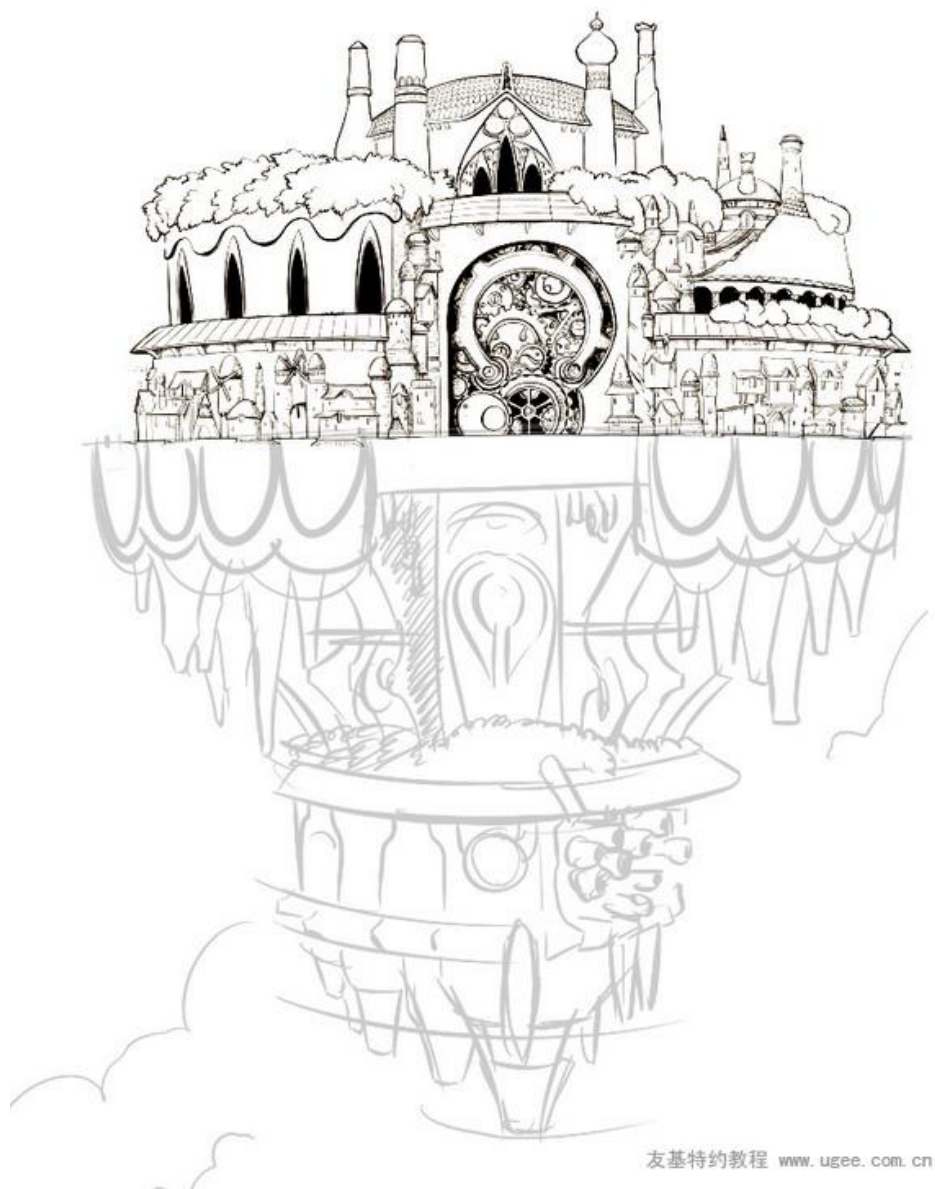


图 9

10.新建图层，还是选择传统的没有任何纹理效果的铅笔勾线。这个时候推荐使用

一些颜色，不要用全黑，因为如果有颜色信息的话回头可以调整颜色。我的习惯是画多少，就把下面图层的草稿擦掉。在绘画的过程中可以不断地把自己的想法加入。这张图的右边城堡我就改变了草图的想法。

© 卓雨·友基科技



友基特约教程 www.ugee.com.cn

图 10

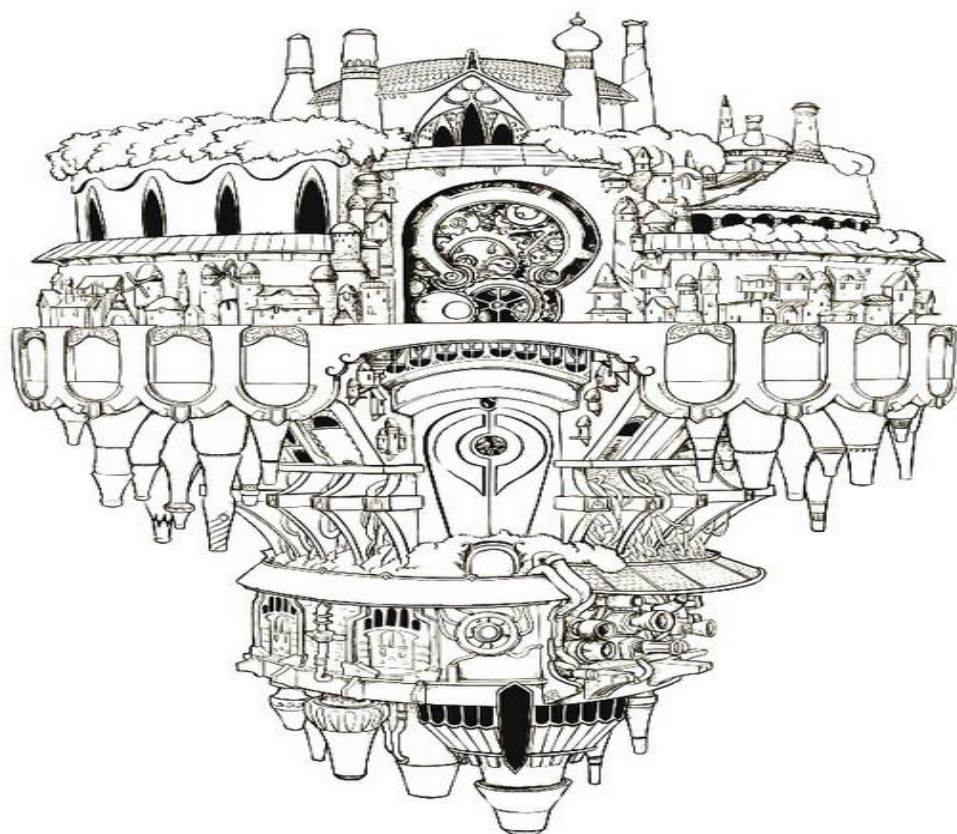
11.线稿这个部分是非常需要耐心的，尤其是深入刻画过程。本人画完整个线稿差不多用了整整 2 天。



图 11

12.线稿大致画完就是这样了。但是觉得有点单调。

© 卓雨·友基科技



友基特约教程 www.ugee.com.cn

图 12

13.把笔的尺寸调小，增加一些花纹和细节，这里可以加一些基本的明暗关系，线稿完工。

© 卓雨·友基科技

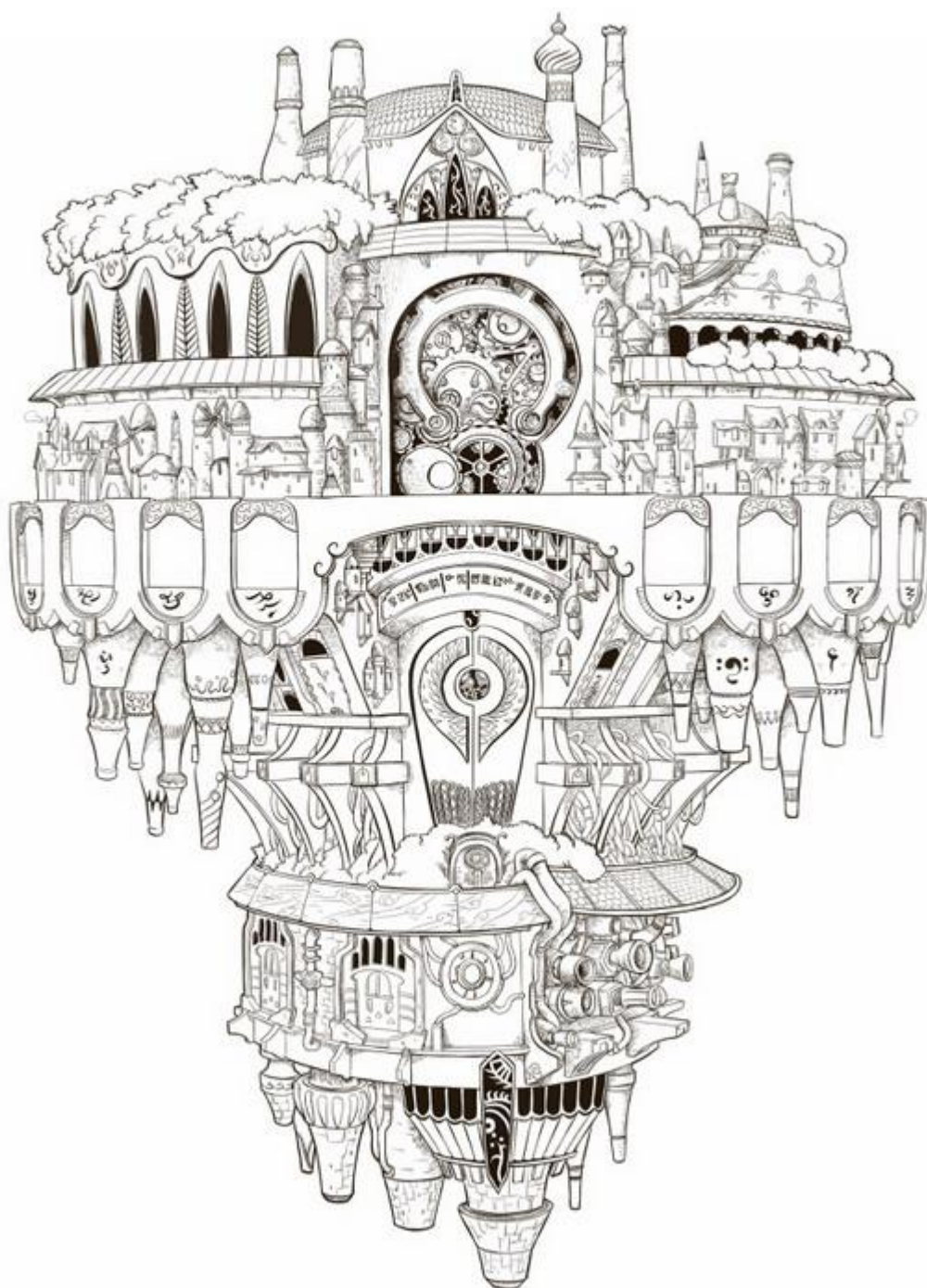


图 13

14.新建图层，将笔的尺寸调大，铺上大概的固有色，设定好光的方向。

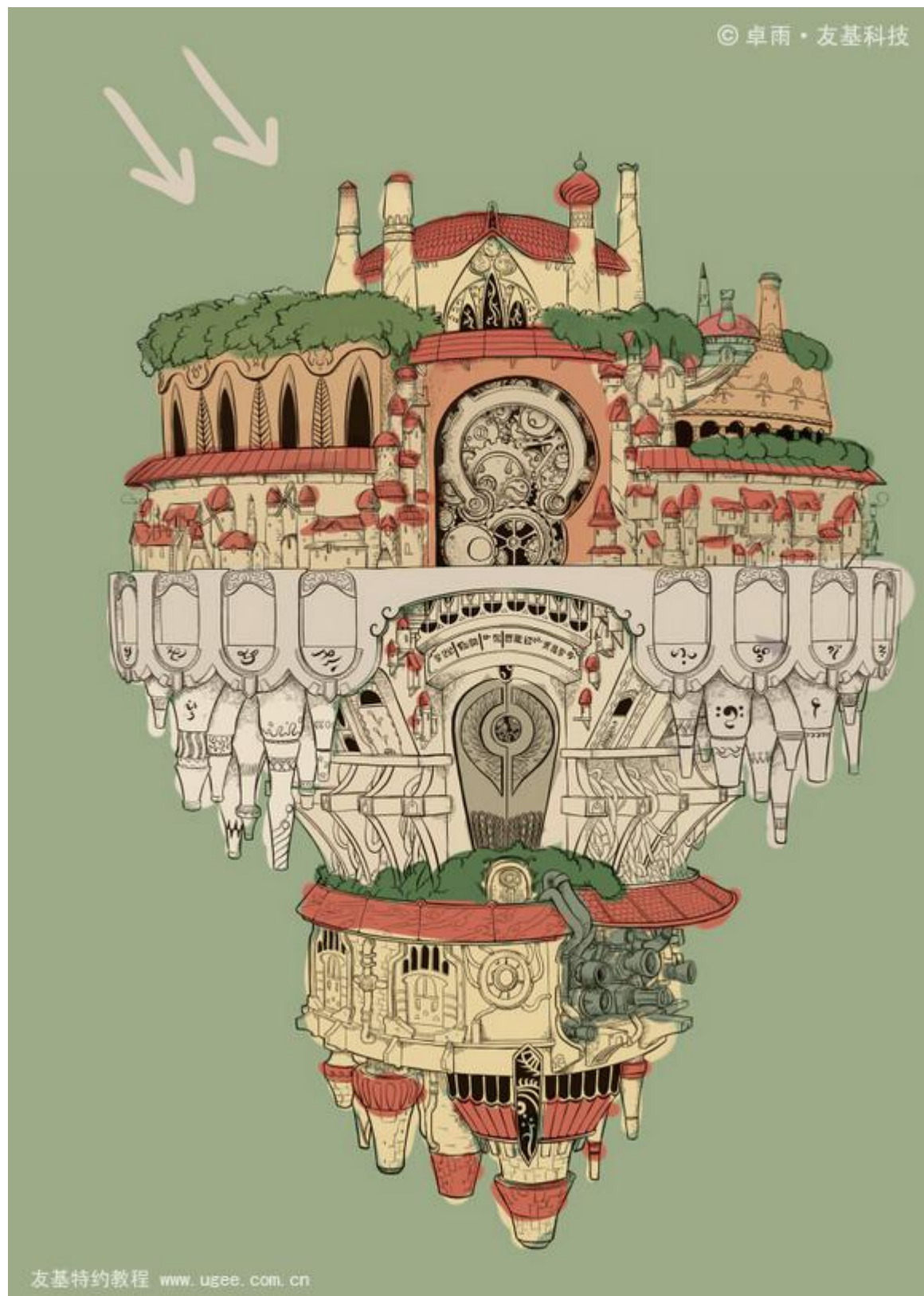


图 14

15.基于固有色可以制作一个简单的色盘。明暗和冷暖。



图 15

16.现在选择“笔”工具，在“详细设置”中勾选“浓度”“直径”“混色”，将最小浓度调整到最小，最小直径调大，混色的值稍微设置一点。这个就是我们接下来用于上色的笔。不要勾选“保持不透明度”。否则轻压力的淡颜色会覆盖原有的颜色。

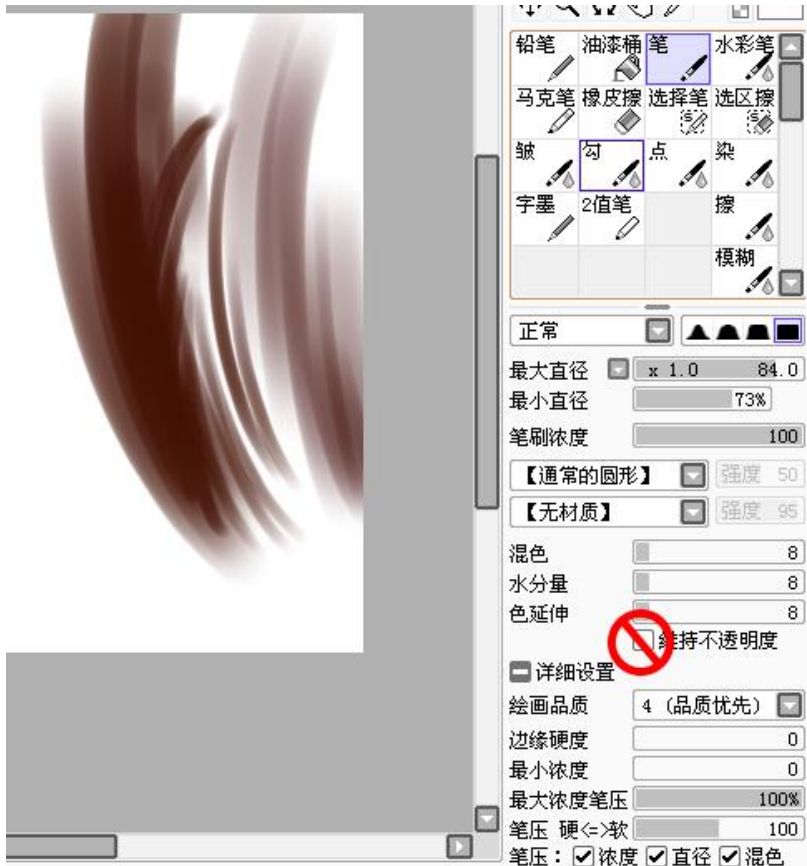


图 16

17.按照之前设计的颜色画出基本关系。设计的颜色只是做一个基本的参考，具体

到画面中要根据情况有变化。

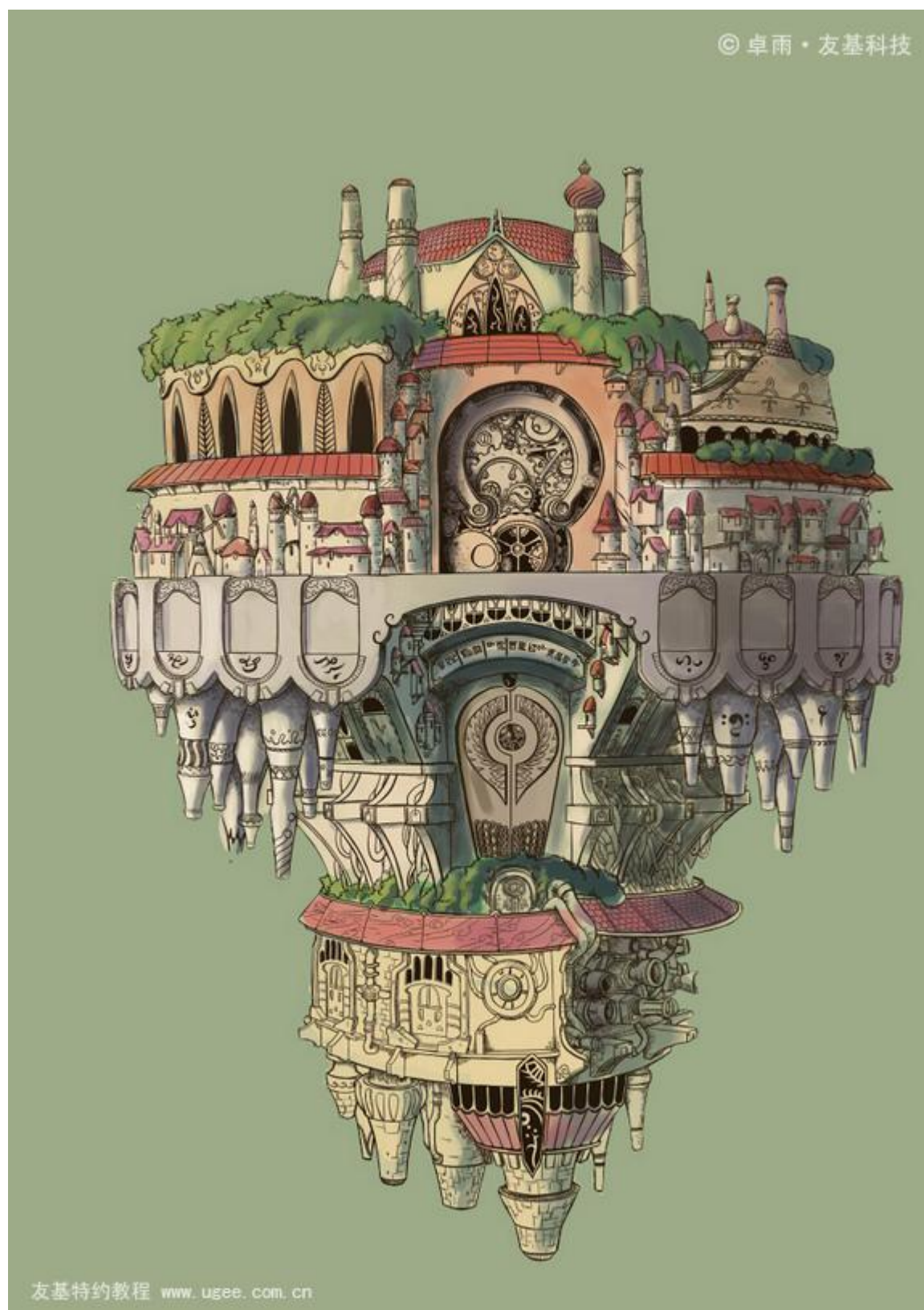


图 17

18.用细小的笔将下部分的细节勾画出来。增加天空的颜色变化。

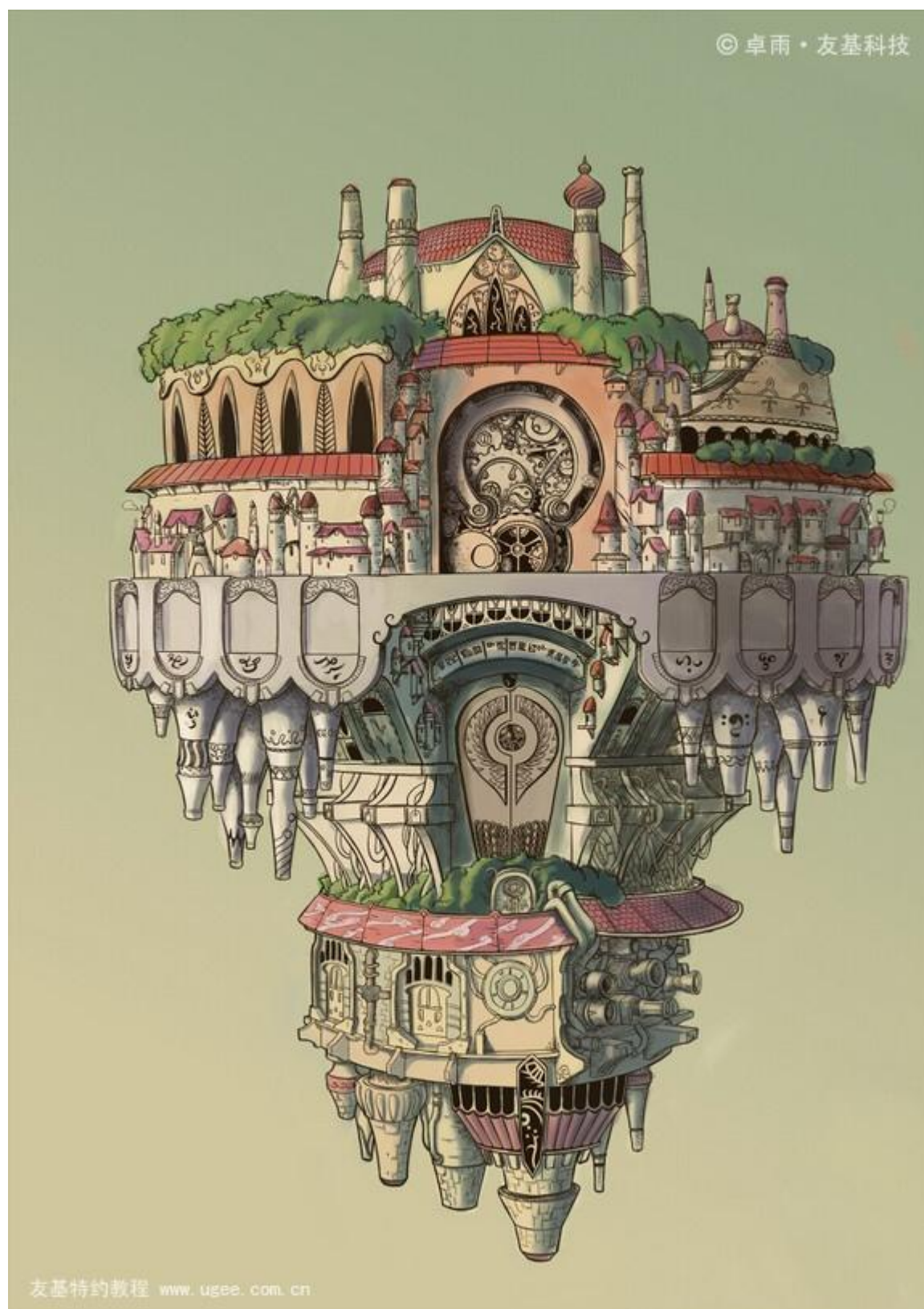


图 18

19.根据造型本身细化颜色的变化，强化形体。

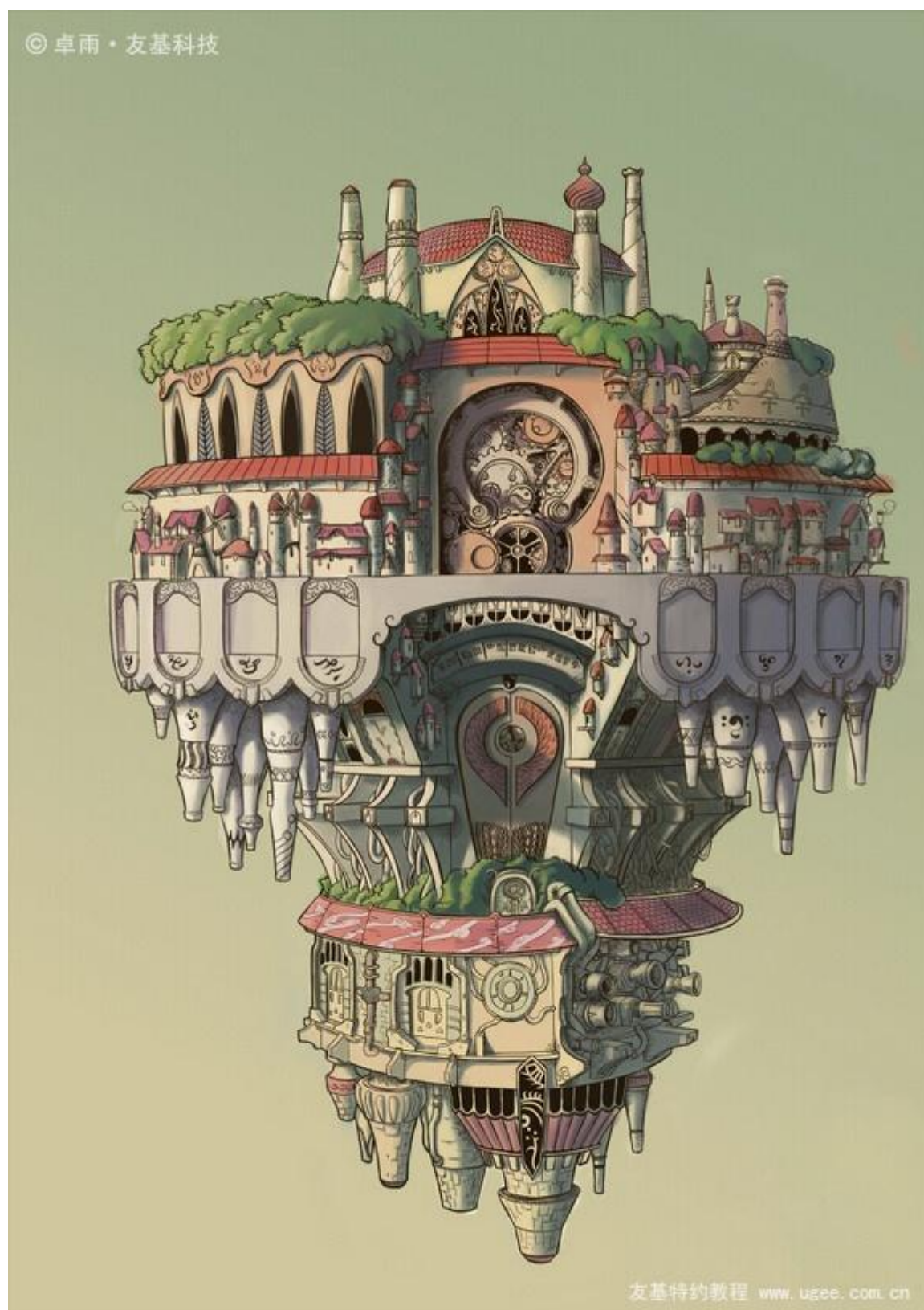


图 19

20.将笔刷尽可能调整大（可以尝试性地在笔刷上增加纹理，关于纹理我将会在本

系列教程的第六课中为大家详细讲解)，为背景的天空增加云彩：云的亮面使用

暖黄，暗部使用灰度高的蓝。



图 20

21.由于觉得右下角颜色太简单了，所以我改用冷色调的颜色，体现机械的感觉，按照原来的关系再画过一次。

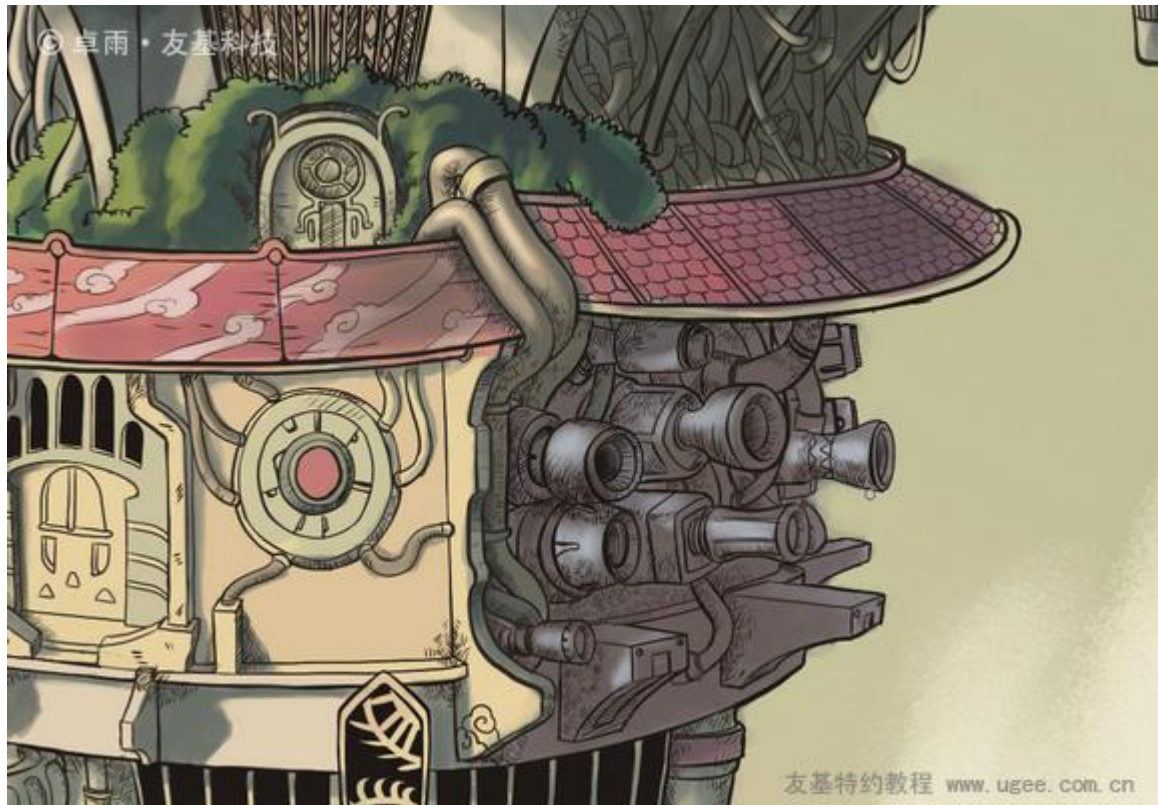


图 21

22.回到画面本身，在前面加上云雾，强调了空间感，同时把其他的云彩亮部提亮一点，再将底部觉得单调的颜色稍做修改，这张画就可以完工了。



图 22

这只是我关于 **SAI** 的第一个教程，目的在于让大家对 **SAI** 先有一个初步的了解。在接下来的各个教程中我将会对 **SAI** 的各个部分分别做详细的讲解，希望能够对大家有所帮助，谢谢！

SAI 系列教程之二 《SAI 的线条优势 + 风景画教程》

作者：卓 雨 软件：SAI 使用设备：友基绘影 II PF8080 数位板

作者简介：卓 雨

《CGW 数码设计》编辑

我们可以说 Opencanves 是精简版的 Painter，可以说 Comic Studio 是漫画版本的 Photoshop

，但是 SAI 就是 SAI，这是一个非常独特的软件。

作为一款绘画软件，SAI 有着精简的体积，极快的运行速度和很多不可替代的功能，这些使

这款软件成为绘画的新宠；但是毕竟这是一款全新的小体积软件，有自身难以避免的缺点，这

又使得它并没有在足够广泛的范围内流行起来。

此次本人使用友基绘图板 PF8080，结合 8 张风格不同的绘画作品，制作了 8 个由浅入深，各

有侧重的 SAI 教程，对这款有些特立独行的软件做一个全面而且深入的分析，为诸位绘画界的同

道好友尽一点绵薄之力。

教程-2 SAI 的线条优势

看过第一个教程的朋友一定会对 SAI 的线条表现有很深刻的印象。的确，潇洒的线条是 SAI

招牌的优势。所以在这个教程中，我将对 SAI 的笔刷做更加深入的介绍。

1. 首先我们来了解一下 SAI 非常重要的独特功能：抖动修正。在 SAI 界面的右上角。

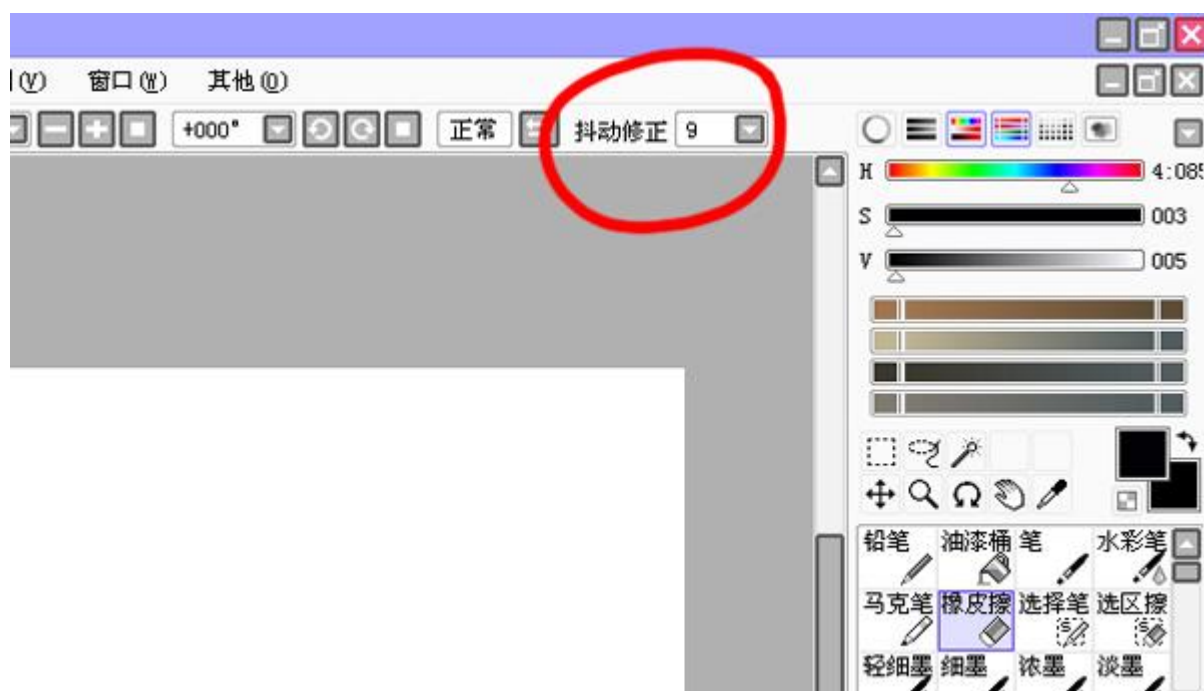


图 1

2.仔细观察光标。当选择笔类工具时，SAI 在画布范围内的光标由 2 个部分组成，一个是尖头光标，一个是圆头光标。因为不好截屏，我画了一个示意图（如图 2）。尖头光标表示的是操控鼠标的运动位置。圆圈部分表示的是笔刷运动的位置，圆圈的大小表示笔刷的尺寸大小。

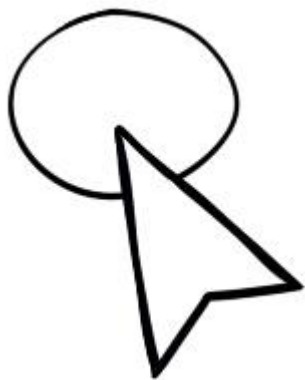


图 2

3.用笔刷画画的时候，SAI 根据尖头光标运动的位置加上抖动修正的数值会计算出圆头光标的绘画轨迹，达到磨平手部抖动的效果，从而可以轻易地画出圆滑的“迪斯尼风格线条”。抖动修正数值开得越大，圆头光标的运动就越滞后于尖头光标，线条也就越趋于平滑。当数值开到 8 以上，两个光标运动的差异就开始明显。大家可以开到不同的修正值试试手感。我最终选择较大的一个值 9 作为我的默认笔刷。

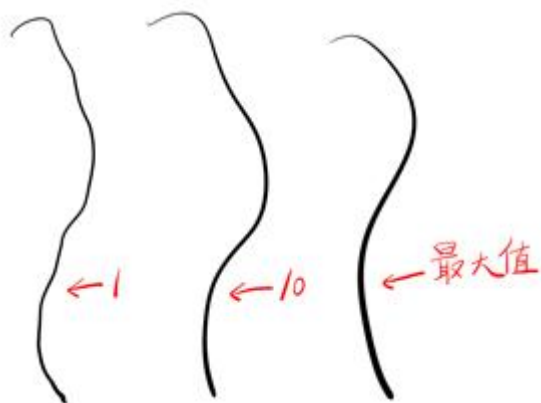


图 3

4.再看笔刷的笔头设置。SAI 有四种设置用于调整笔刷的软硬程度，基本可以应付大部分的情况。但是要注意，软硬调整这个功能在某些情况下会无法使用，具体情况我将在之后的教程 7 中为

大家详细介绍。

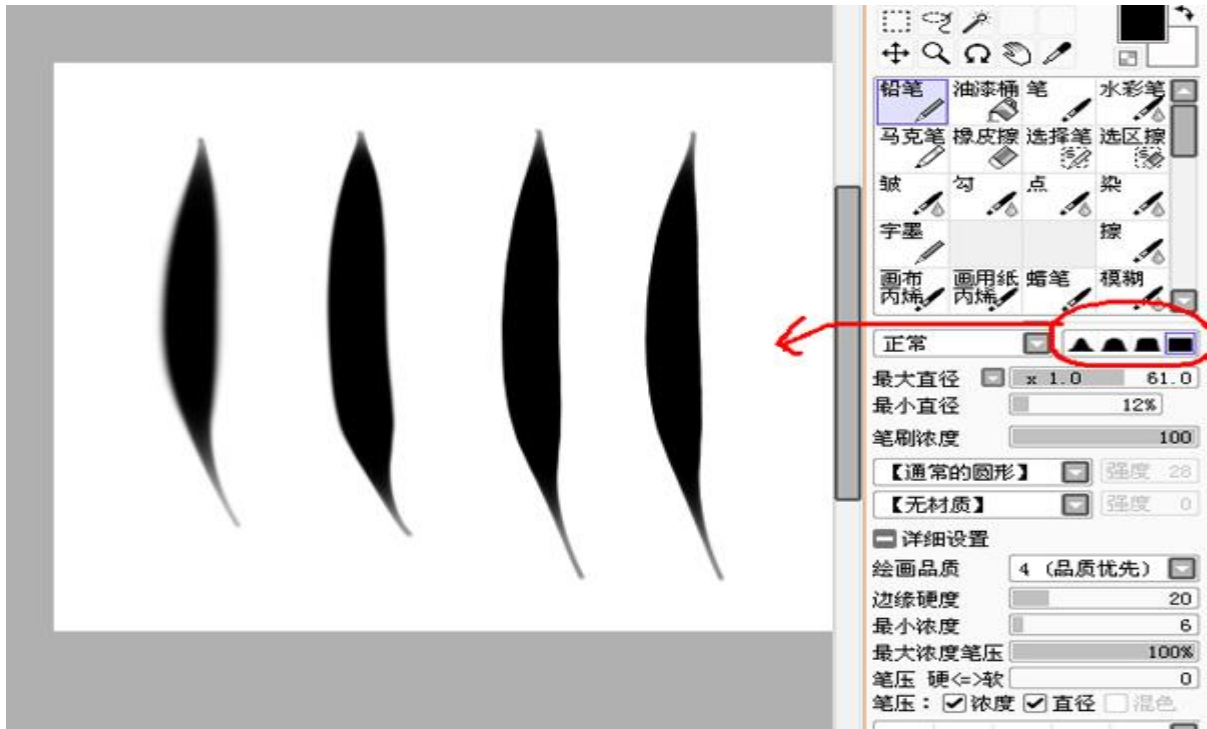
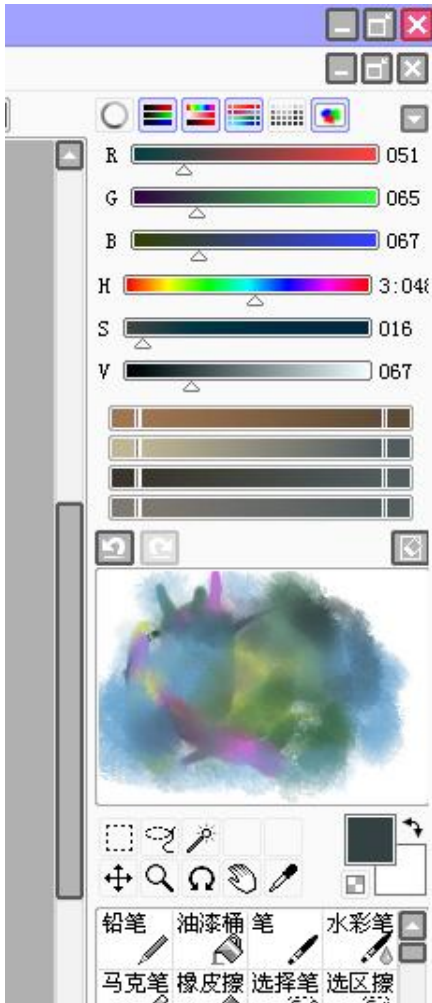


图 4



5.设置一下 SAI 的颜色区域，上个教程已经介绍过了。在这里我只选择了 RGB 滑块、HSV 滑块，渐变滑块和调色盘四个部分。

图 5

好了，现在我们可以开始画了。我将仅仅使用 SAI 默认的圆头硬画笔工具、SAI 自带的调色

盘和色彩渐变工具，来完成一张相对复杂的，个人风格明显的插画。本次将基本不使用其他任

何功能，以便让大家体会到 SAI 不可替代的线条优势和某些方面不可比拟的方便。

风景画教程

6.本次我打算画一个在树林中的街景，首先用线勾出大致轮廓。

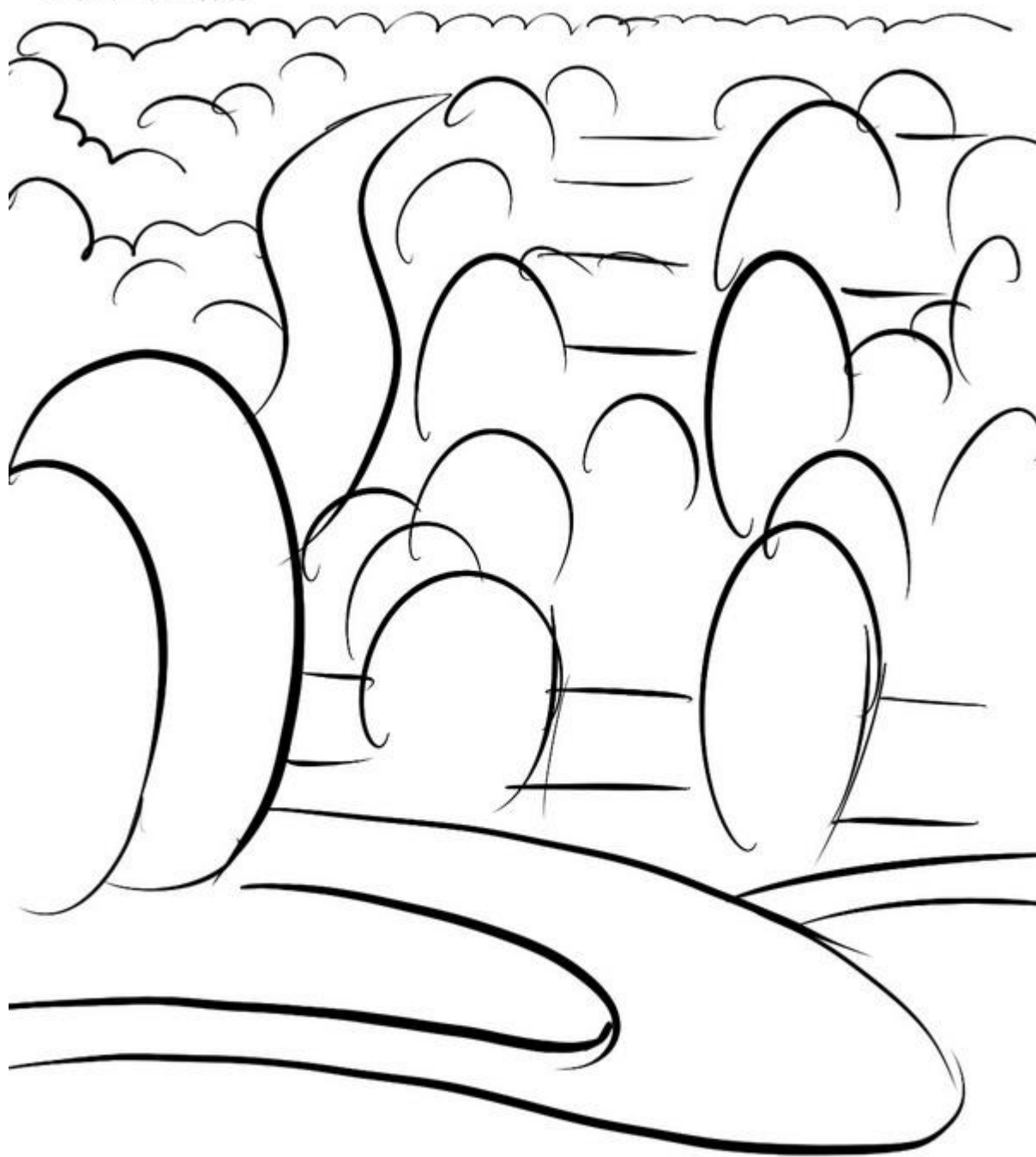


图 6

7.细化草图。细节程度可因人而异，因为这张画我打算画得洒脱些，所以画到这个程度已经足够指导接下来的绘画了。



图 7

8.新建图层，开始上颜色。这里使用的是最概括的颜色，房顶的红、树木的绿，只有基本的两个亮暗面而已。

© 卓雨 · 友基科技



图 8

9.把色彩稿完成。我决定在左下角画一片单独的阴影平衡画面。



图 9

10.现在按照光影的规律开始绘制，用颜色区别开。最远处的颜色偏灰，近处的色彩更纯。我想

把画面时间定在黄昏，所以远处颜色应偏向粉紫，于是我决定把街道直接画成粉色。



图 10

11.细化画面内容，刻画亮面。我这里全部直接使用红黄色系画亮面，注意远近的纯灰关系。到

这里，基本的色彩关系已经出来了。

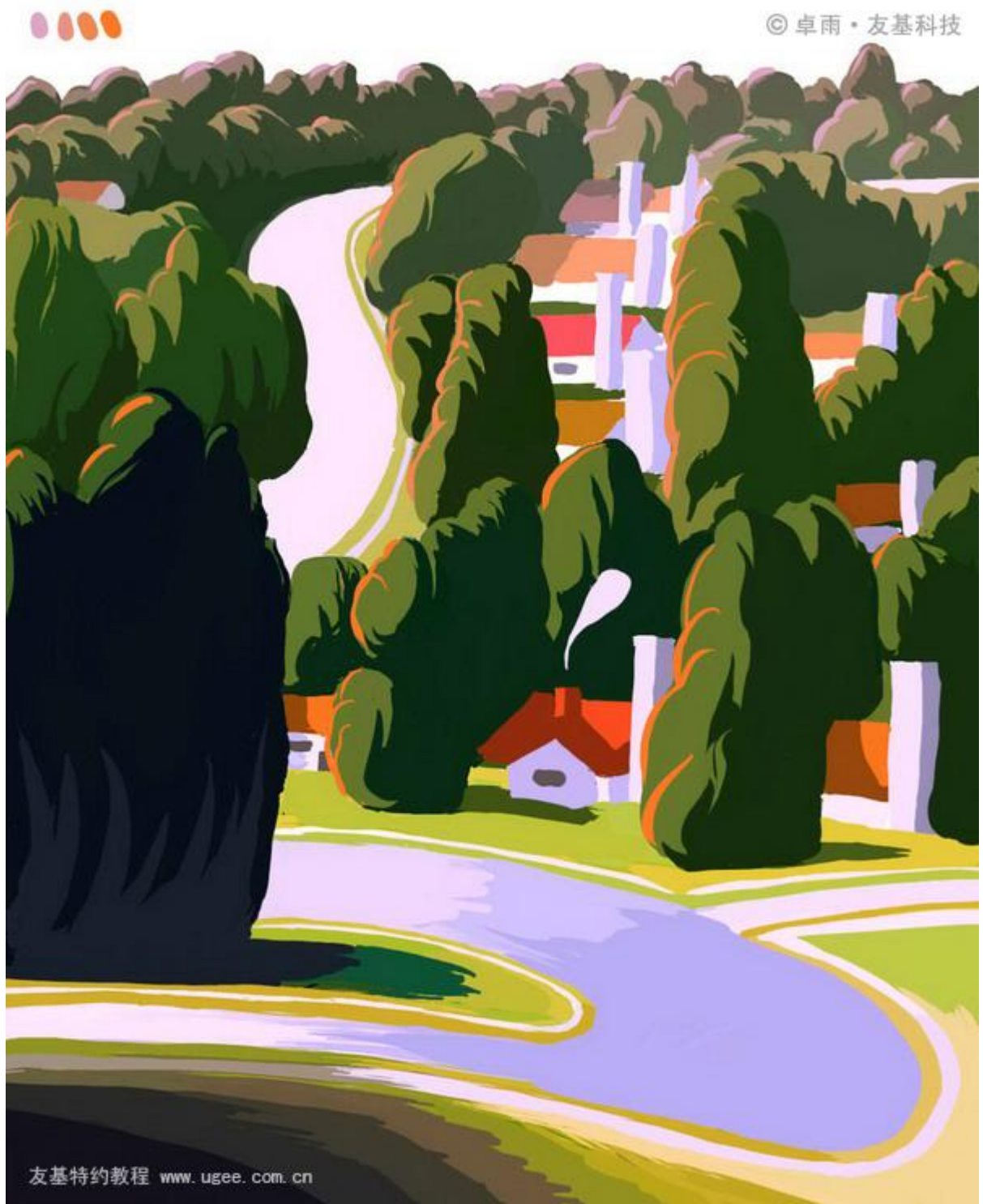


图 11

12.放大画面，把笔刷尺寸调小，开始按照统一的笔法刻画细节。细节的多寡和纯灰关系一样，

近处多，远处少，用笔可以随意些。



图 12

13.注意笔刷的颜色。在保证原来的色彩关系上可以夹杂些变化让画面更加生动，但是要把握颜色变化的尺度，不要过头。



图 13

14.在暗部增加一些稍亮的冷色。我大胆一些，这里直接使用了蓝色。现在这张画的色彩已经很丰富了。



图 14

15.画到这里感觉稍微死板了一点，于是使用 Alt 吸取颜色，直接用笔在画面上点出一些象征是

树上花果的颜色，或许也可以理解为是光斑，不用较真儿。同样要注意的是不能太过，远处和

暗部少着笔，把握尺度。

© 卓雨·友基科技



图 15

16. 远处街道上那片影子是不是孤独了点呢？我们可以增加一片影子，街边草坪的投影处大胆些，画成蓝色。画到现在已经不用太过考虑真实情况了，更多的是个人的感觉。



图 16

17.现在开始画天空。打开调色板，基于街道的颜色和阴影的颜色，涂抹出想要的天空的色彩。



图 17

18. 打开颜色渐变条，选择几个关键色，作为渐变的两级。

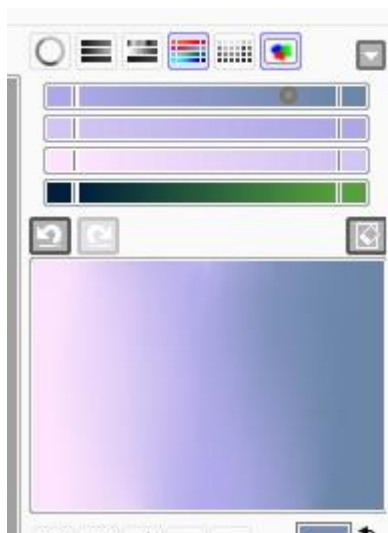


图 18

19. 新建图层，直接使用这些渐变的色彩绘制天空。注意笔触的统一。这张画现在基本完成了。



图 19

20.觉得近处的草坪粗糙了点。调整笔画尺寸，选择附近的颜色，绘制草坪。注意笔刷方向要统

一。



图 20

21.最后，感觉近景的内容太少了，加上了一盏街灯，这张画就完工了。



图 21

这张画相对来说，个人风格比较明显，绘画步骤本身也并不权威，也许也不标准，但是比较有代表性地体现了 SAI 的线条优势。这样的一张画，如果使用其他软件，是很难画出同样的感觉的，至少不会这么轻松。

SAI 系列教程之三 《SAI 的矢量功能 + 漫画教程》

作者：卓 雨 策划：肖寅爽 助理：万 芳

软件：SAI 使用设备：友基绘影 II PF8080 数位板

作者简介：卓 雨

自由插画师、杂志编辑

我们可以说 Opencanves 是精简版的 Painter，可以说 Comic Studio 是漫画版本的 Photoshop，但是 SAI 就是 SAI，这是一个非常独特的软件。

作为一款绘画软件，SAI 有着精简的体积，极快的运行速度和很多不可替代的功能，这些使这款软件成为绘画的新宠；但是毕竟这是一款全新的小体积软件，有自身难以避免的缺点，这又使得它并没有在足够广泛的范围内流行起来。

此次本人使用友基绘图板 PF8080，结合 8 张风格不同的绘画作品，制作了 8 个由浅入深，各有侧重的 SAI 教程，对这款有些特立独行的软件做一个全面而且深入的分析，为诸位绘画界的同道好友尽一点绵薄之力。

教程-3 SAI 的矢量功能 + 漫画教程

矢量功能是 SAI 诸多功能中专门的类项，它的矢量功能非常特别，和其他软件中贝赛尔曲线的概念都不一样。它是一种非常……奇怪的矢量工具。相信在其他软件中应该见不到这样的软件设计。所以这个教程大家看起来可能会有点吃力——不是因为我的表达问题，要怪就怪软件设计得奇怪吧！

1. 打开 SAI，点击图层面板的“新建钢笔图层”之后，右边的工具栏就会出现矢量相关的功能。也就是说只有在编辑特定的钢笔图层的时候，才可以看到矢量的工具。

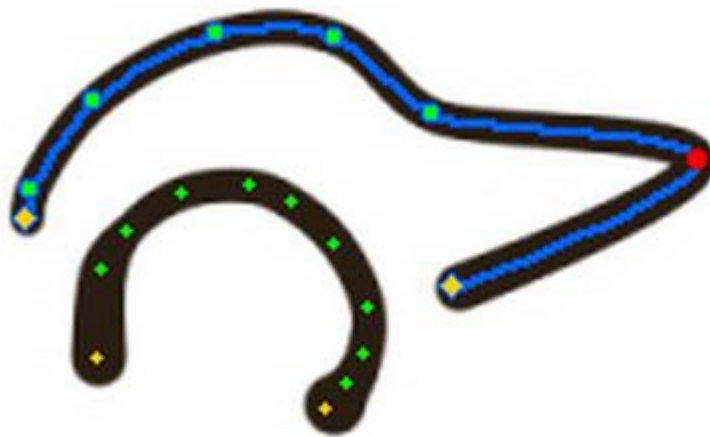


图 1

2. 下面我要详细介绍一下矢量线条。用钢笔工具画出两条矢量线，就可以看到锚点和曲线。选择“锚点”工具，把光标移动到线条上时，线条的基本信息就会显示出来：绿色的点表示锚点，蓝色的线表示线

条轨迹，红色的点表示被选中的锚点，黄色的点表示“宏锚点”。

© 卓雨·友基科技



友基特约教程 www.ugee.com.cn

图 2

3.“宏锚点”是 SAI 中非常重要的一个功能——但什么是“宏锚点”呢？这就需要结合“锚点”工具中的“宏变形”来理解。我先画一条线（如下图），这条线的头尾就是“宏锚点”。

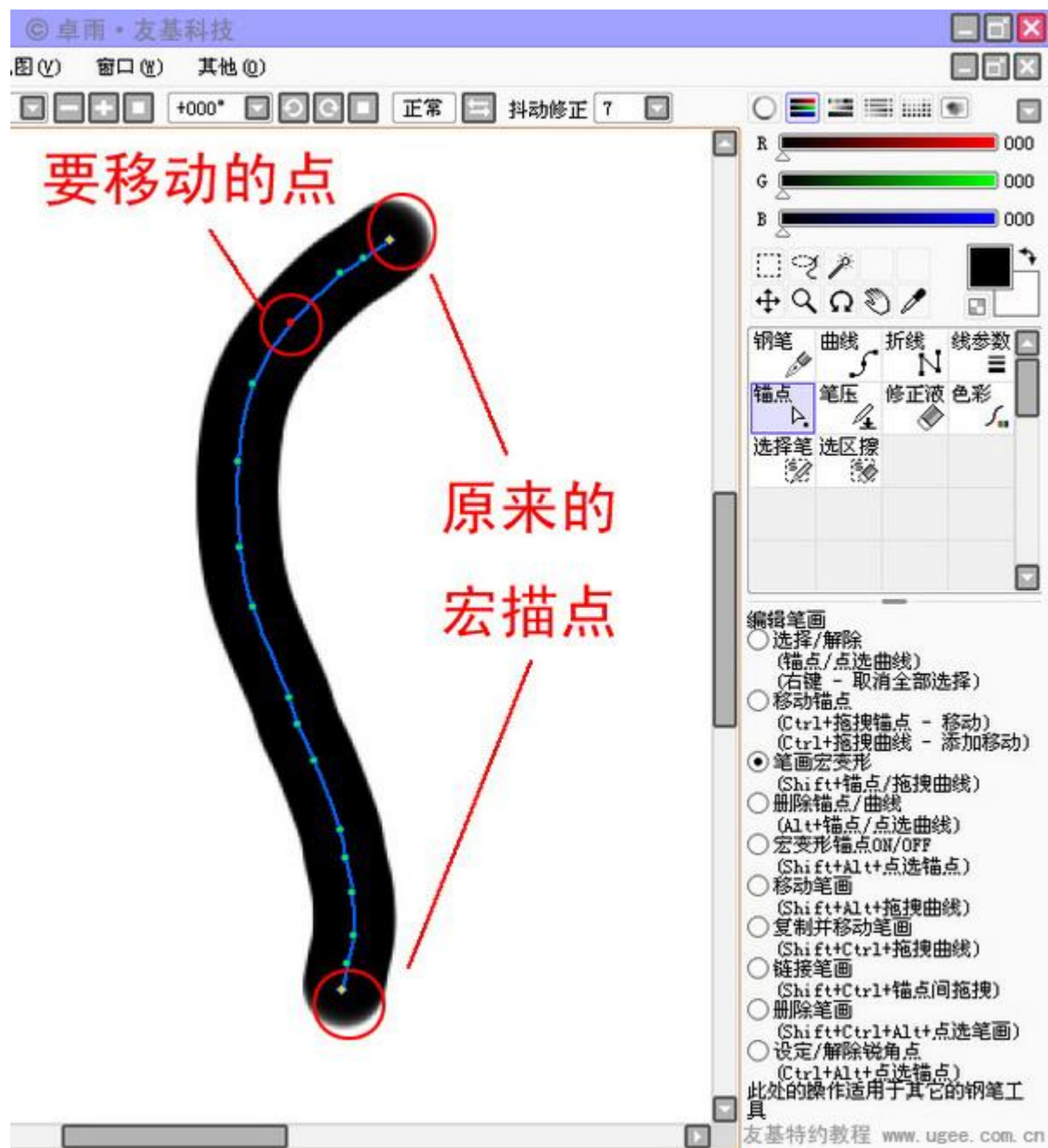


图 3

4.选择“笔画宏变形”功能，我选择了线条从上往下第 4 个锚点，往右拉动，变形的结果如图：

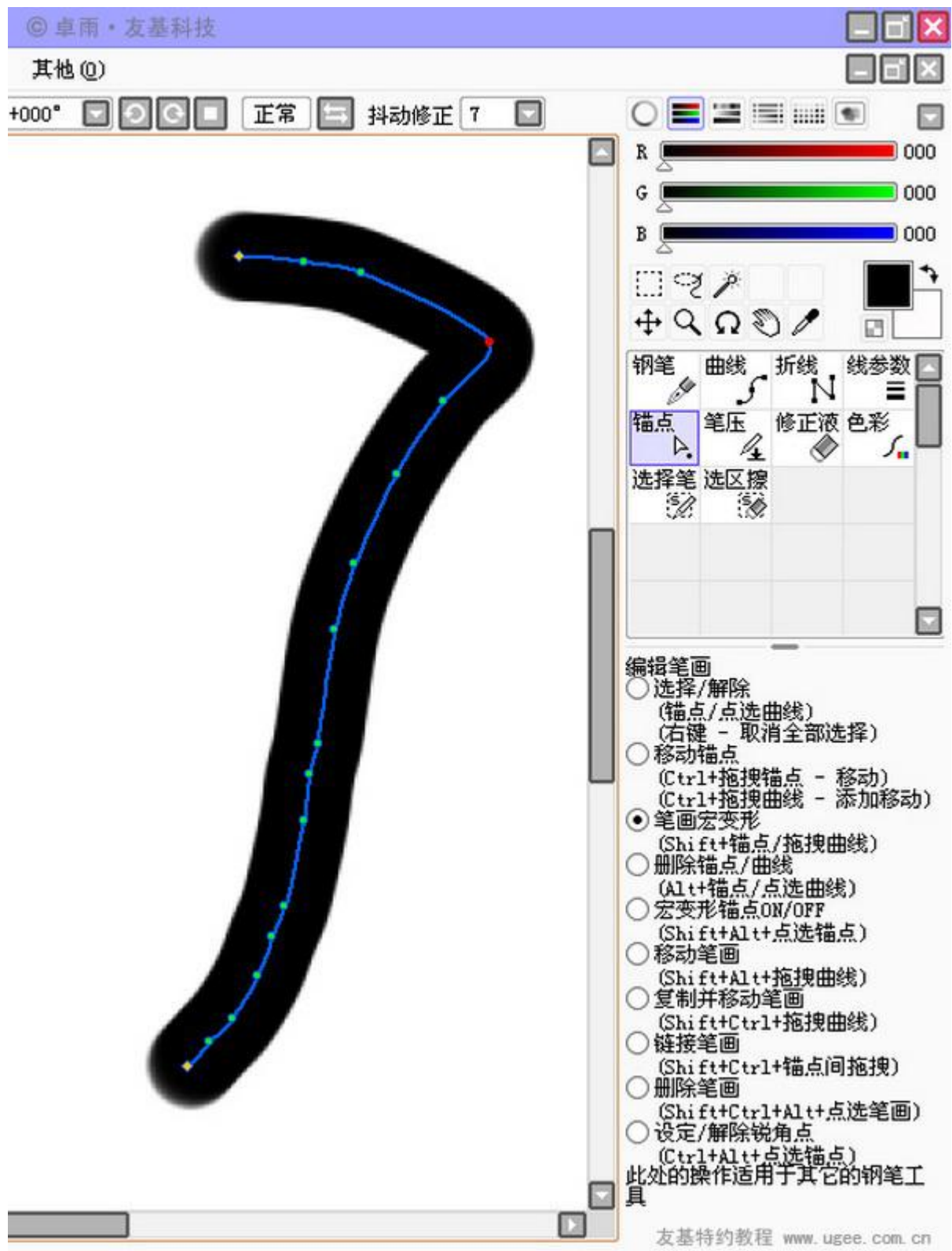


图 4

5.然后后撤一步，还是刚才的那条线，我选择“宏变形锚点功能”，先在从上往下第 5 个锚点设置一个宏锚点。锚点变成黄色了。

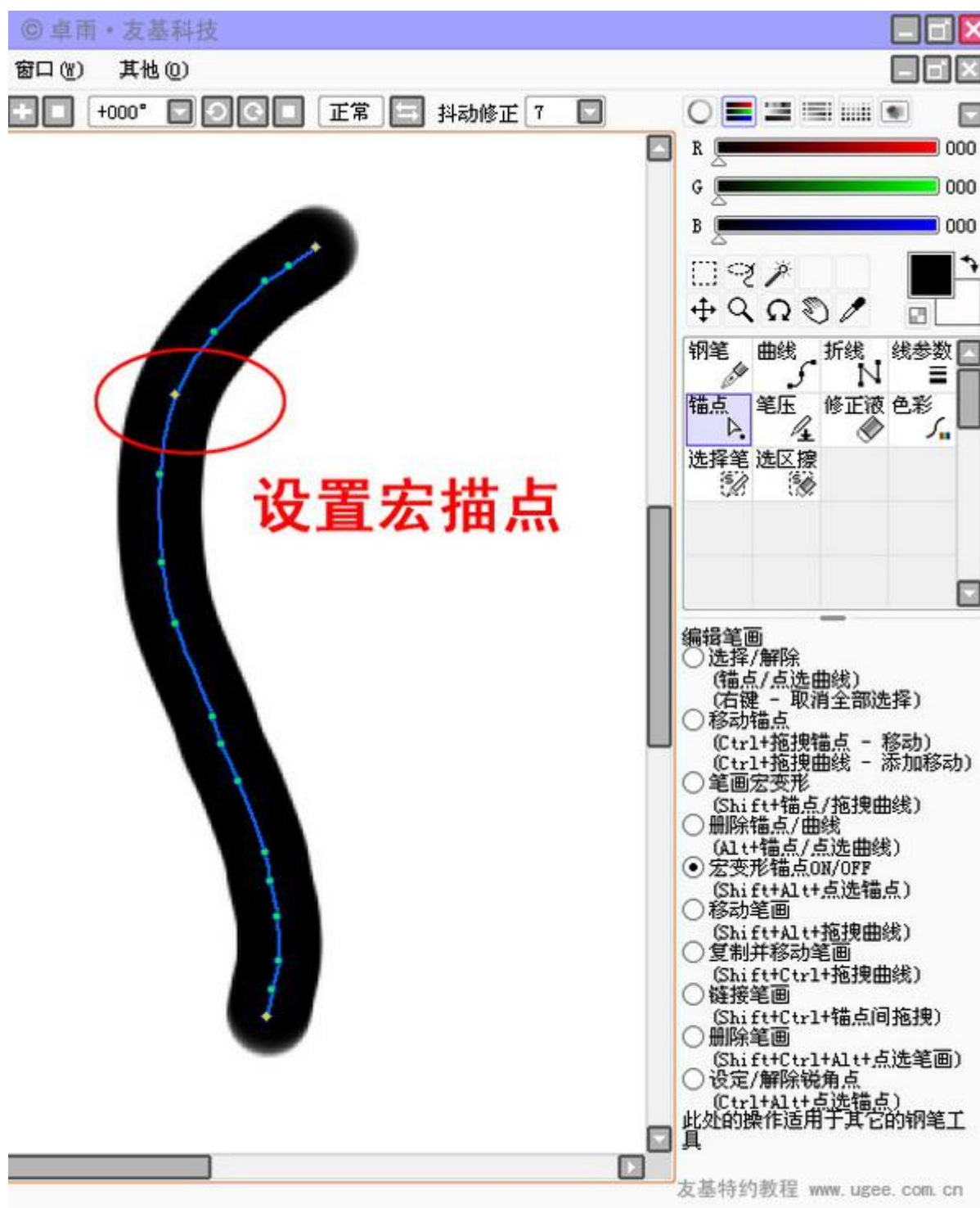


图 5

6.再选择“笔画宏变形”功能，往右拉动，变形的结果如下图。现在你一定理解了：“宏锚点”的作用就是将整段线条分割成独立的可以整体变形的线段。它需要和“宏变形功能”一起使用。所以，所有的线条头尾都必须是宏描点。

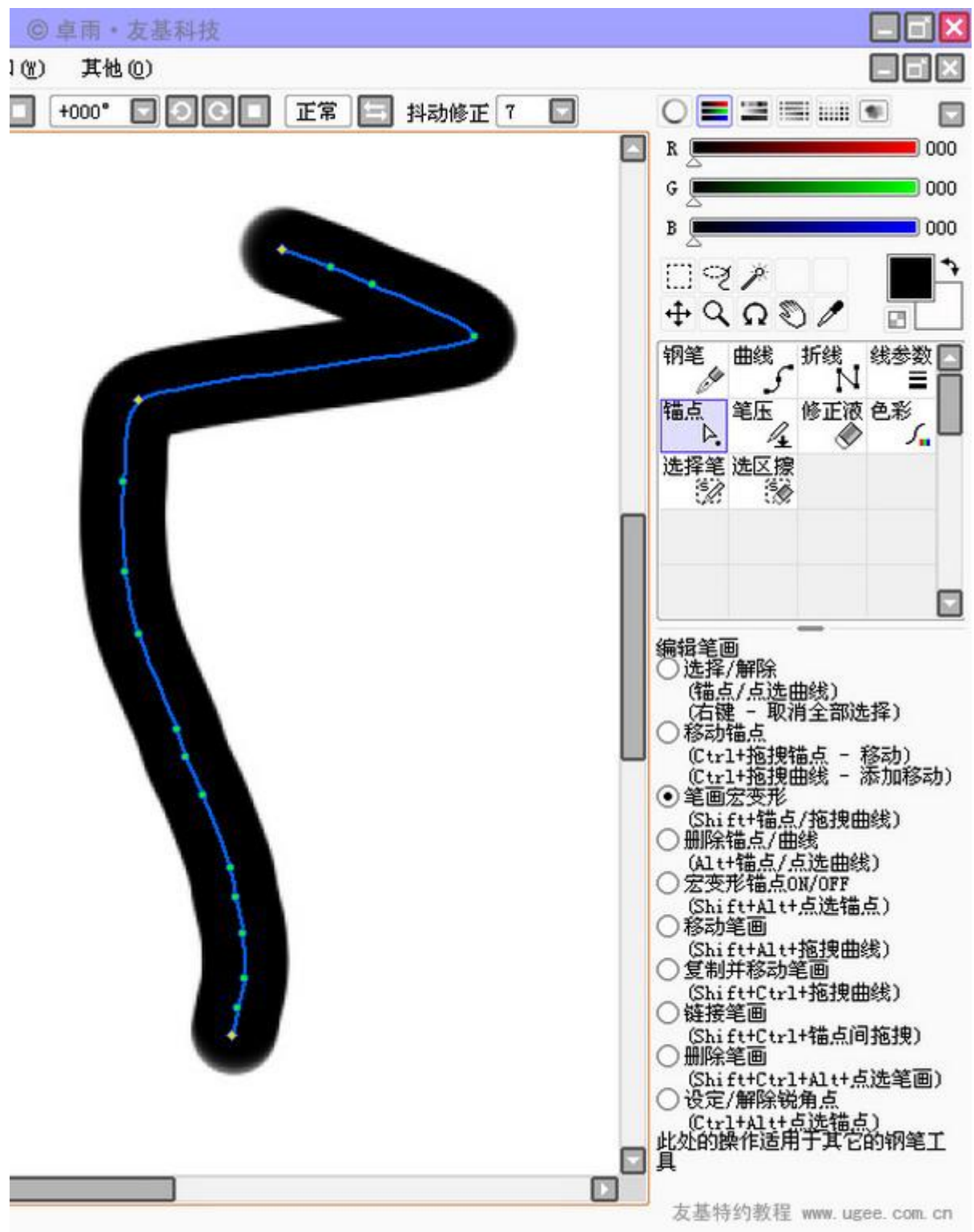


图 6

7.再来看看“锚点”功能中一个比较特别的功能“链接笔画”。为了举例方便，我用“折线”和“曲线”工具画了两条粗细不同的线（如图）。顺便介绍一下，“折线”和“曲线”工具一样，都是以光标的双击作为绘画的结束。

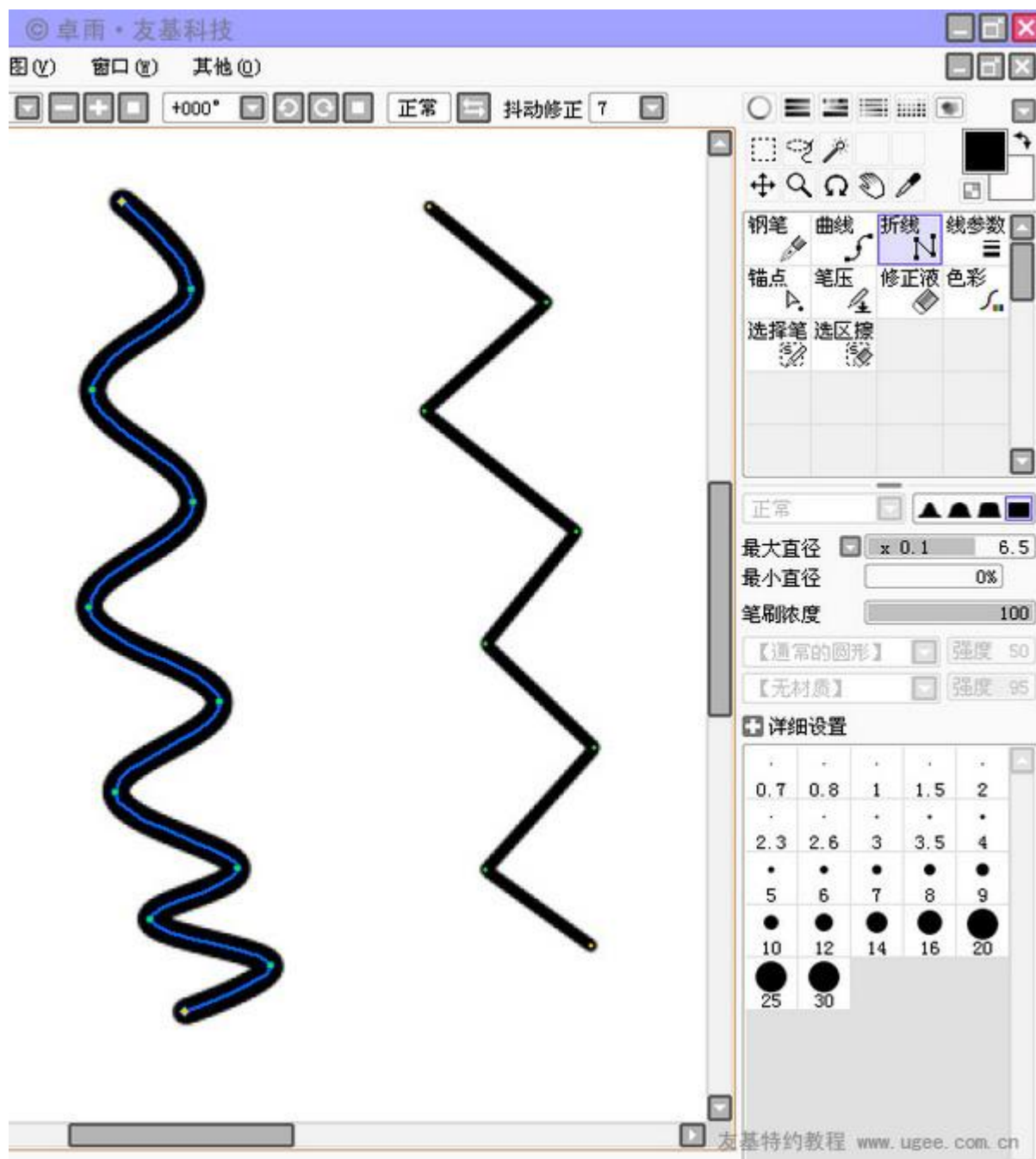


图 7

8.选择“链接笔画”功能，我从右边的折线第三个点链接到左边曲线倒数第四个点，结果如图：

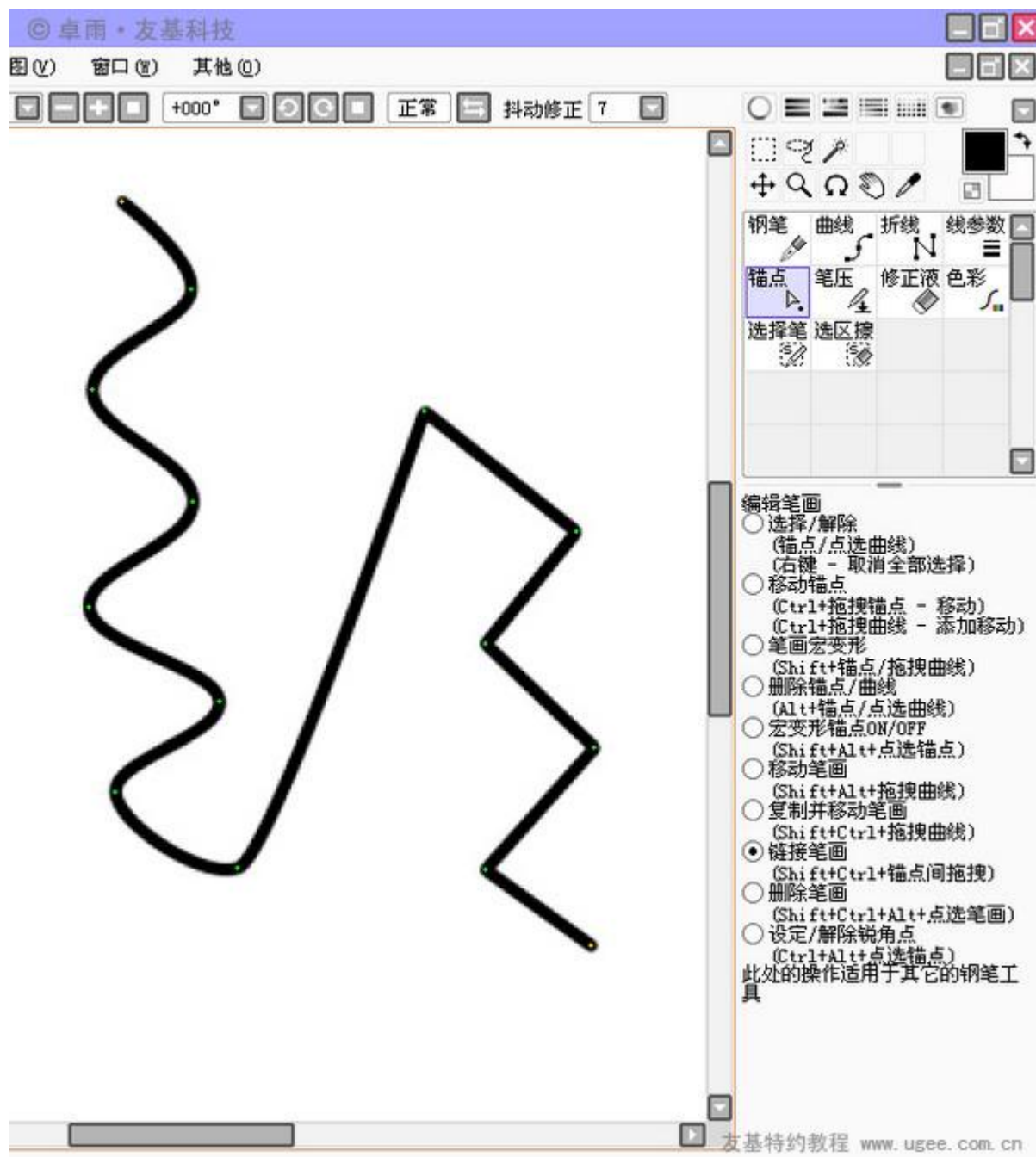


图 8

9.如果从左边曲线倒数第四个点链接到右边的折线第三个点则是另一种结果，如图：

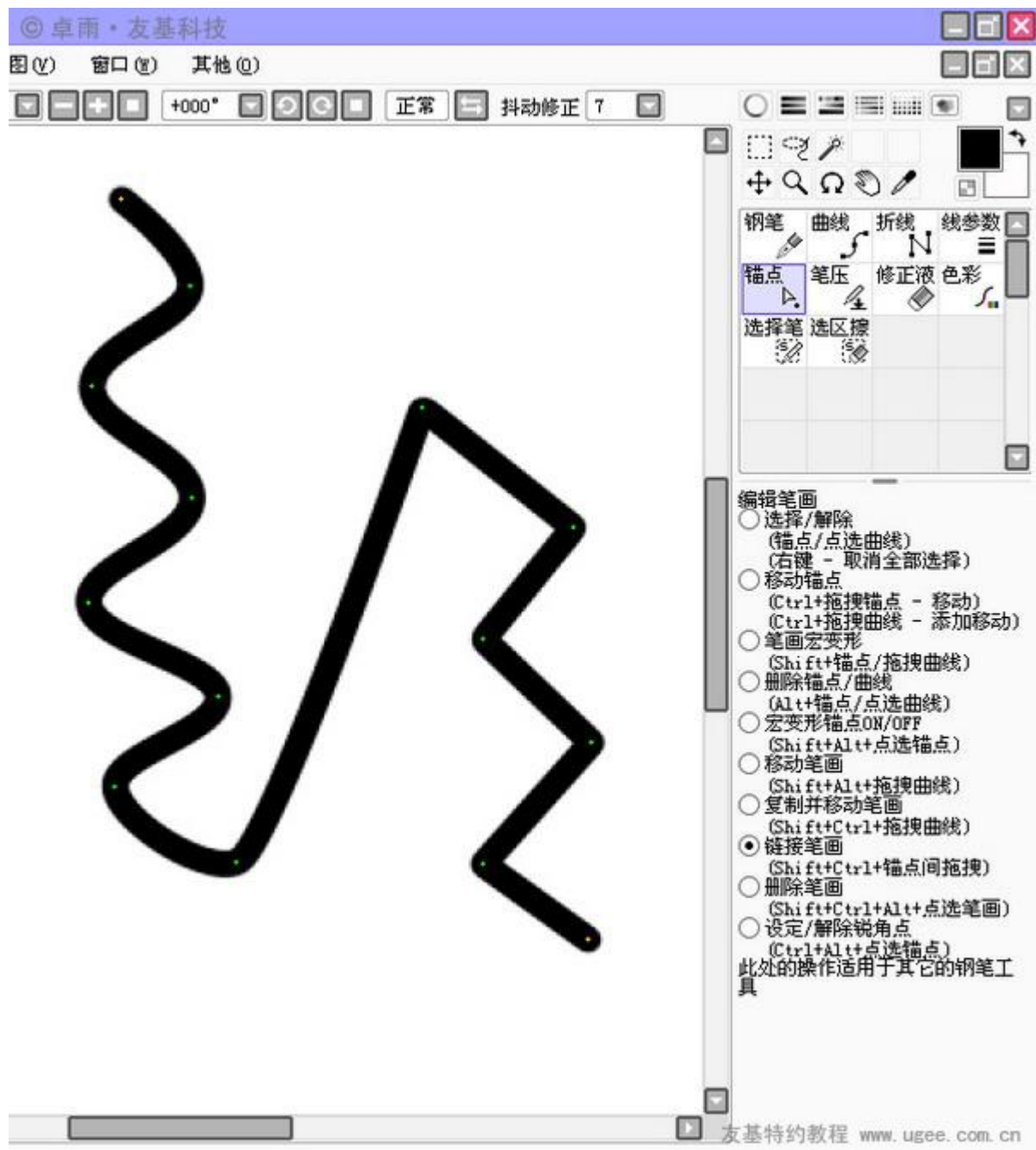


图 9

10.这个简单的试验得出两个结论：1).链接出的线属性会影响到被链线的属性；2).软件默认消除的线段都是较短的部分，而绝对不会出现下图的情况（关于这一点，本人已经做了很多次试验了）。

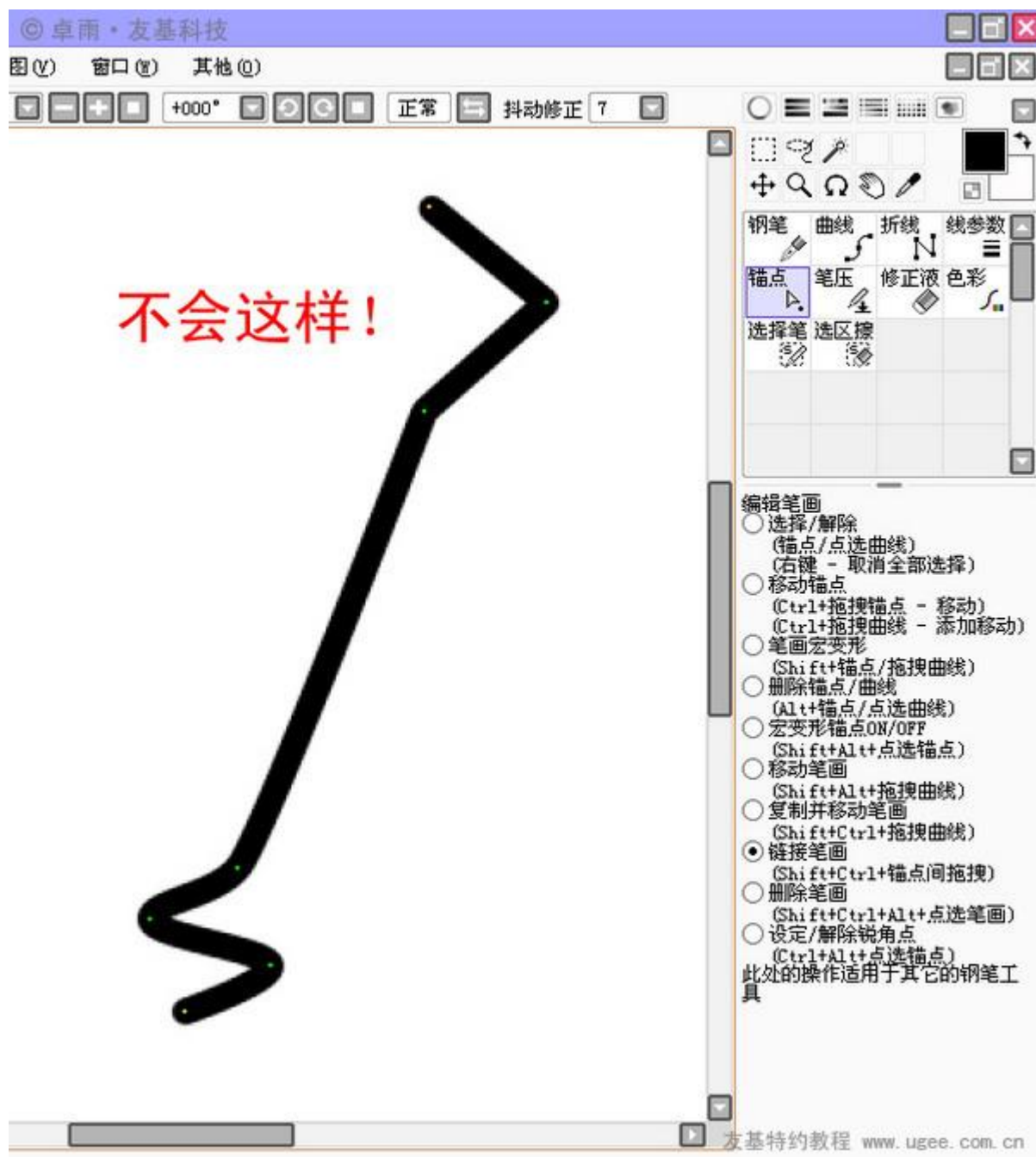


图 10

11.现在再来看“笔压”工具。用这个工具可以修改笔触直径的大小。以笔刷浓度很低的钢笔工具来做例子，会看得很清楚。需要注意的是，这里能变形的最小直径就是绘画时钢笔工具的“最小直径”，而能变形的最大直径则是钢笔笔刷直径的 200%减去最小直径的百分比。

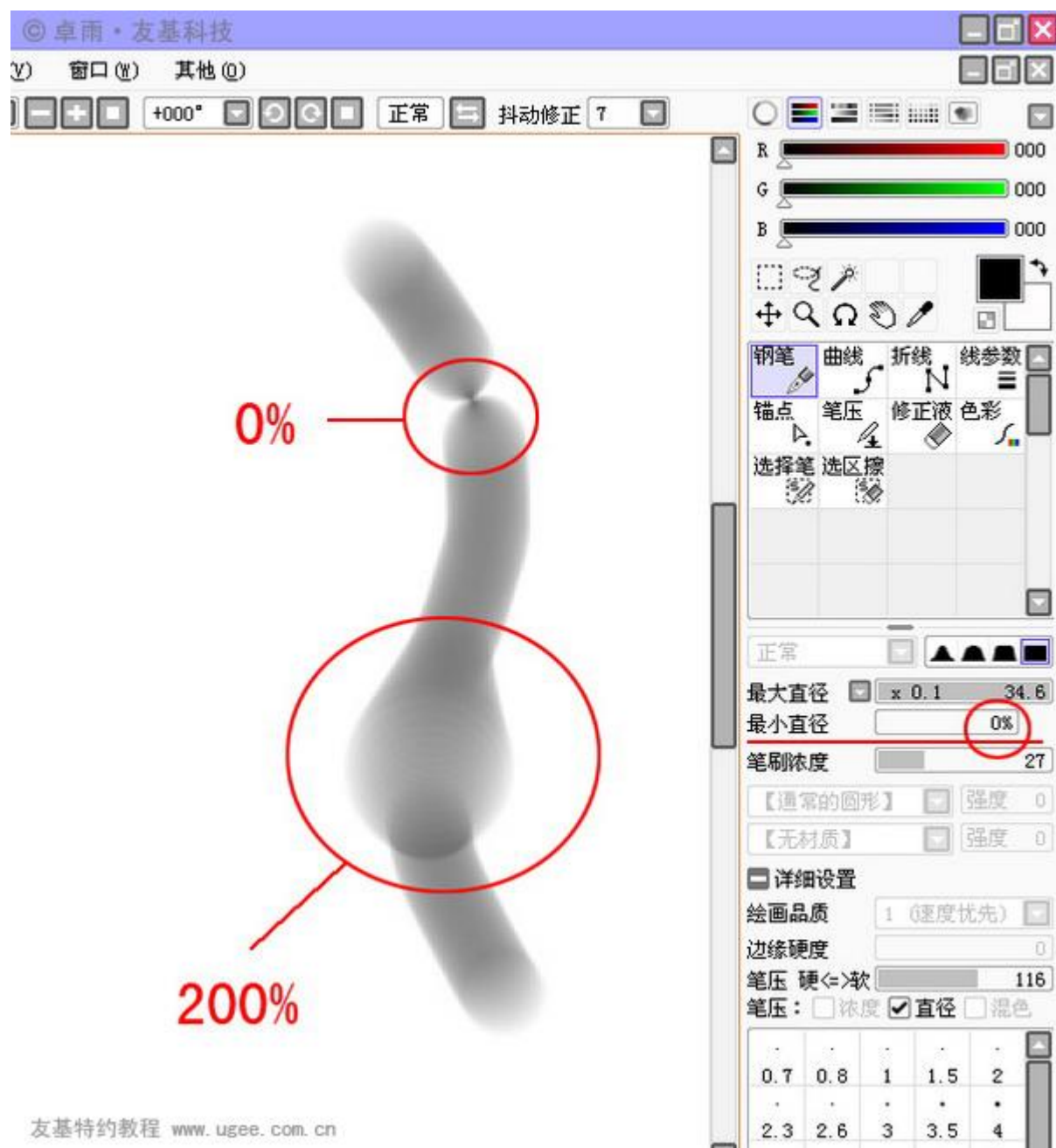


图 11-1

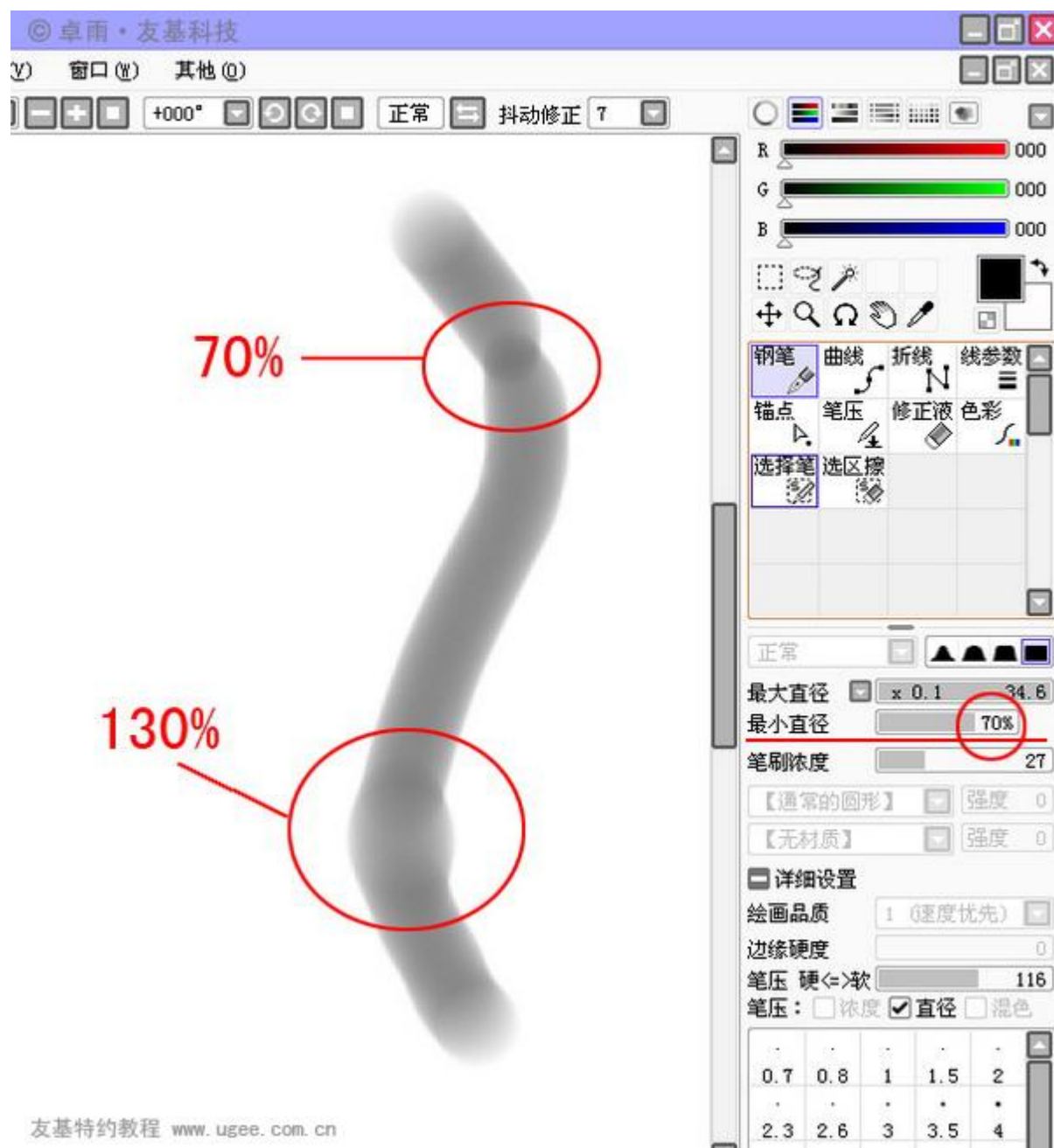


图 11-2

而面板上其他的工具，如“锚点”的其他功能，折线，线参数，色彩等等，这些具体的功能和操作方式在界面上都写得很清除，就不介绍了。

SAI 矢量功能就是这么多——很明显，它只有“线”的概念却没有“面”的概念。要注意的是，SAI 可以移动锚点，可以宏变形笔画，但是却不能像贝赛尔曲线那样自由设定笔画的曲度和锚点的特性，而且用钢笔工具绘画出的线条中锚点的疏密也不能自由设定。所以 SAI 的矢量功能非常有限，可以看作是对它像素线条的另一种更加精确的表达方式而已。

这种矢量功能其实不是传统意义上的贝赛尔曲线，而只是记录像素的一种方式而已，所以 SAI 的矢量功能严格意义上依然属于像素范围内。如果将有 SAI 矢量图层的图片转存为 PSD 文件在 Photoshop 中打开后，矢量图层的内容将自动变成像素图。而同样，SAI 也无法读取任何图片文件中

的贝赛尔曲线信息。

尽管如此，一种功能的存在就有存在的道理，所以我依然就这种功能做一个简单的教程。

漫画教程

12. 这次结合 SAI 的矢量功能，我要画一个漫画风格的阿童木，先用普通的图层起稿。



图 12

13. 新建矢量图层，用钢笔工具根据草稿画出阿童木的造型。不求画得很仔细，但是线条一定要精炼，能一笔画完的尽量一笔画完，这样接下来的调整也会省事一些。



图 13

14.慢慢调整线条，直到基本满意为止。线条要尽量平滑一些。

© 卓雨·友基科技



图 14

15.给线条上色。阿童木保留黑色，手上的大机器人头部用灰度很高的蓝色，冷色调；冒出的烟用土黄的暖色；背景的烟用深灰的褐色。



图 15

16.新建普通图层，下移，使用油漆桶工具，给画面各个部分填上大致的颜色。



图 16

17.深入刻画颜色，画出明暗对比。同时，我觉得阿童木的一只手不好看，于是在矢量图层中做了修改。



图 17

18.我觉得阿童木的脚那里不好处理。回到矢量图层，删除了脚部的一些线条和锚点，新建了一条曲线，调整成前面的烟雾。



图 18

19.回到色彩图层，深入刻画颜色，给机器人身上添加一些斑驳的颜色，给烟雾增加阴影。



图 19

20.还是觉得画面单调了一点，于是将背景颜色做了些调整，这张画就画完了。



图 20

这个教程只是希望大家了解 **SAI** 的矢量功能——的确，这个功能非常有限。我的绘画步骤中也只有一半用到了矢量功能。如果下一版本的 **SAI** 去掉了这个功能，那也是可以接受的。

SAI 鼠绘教程

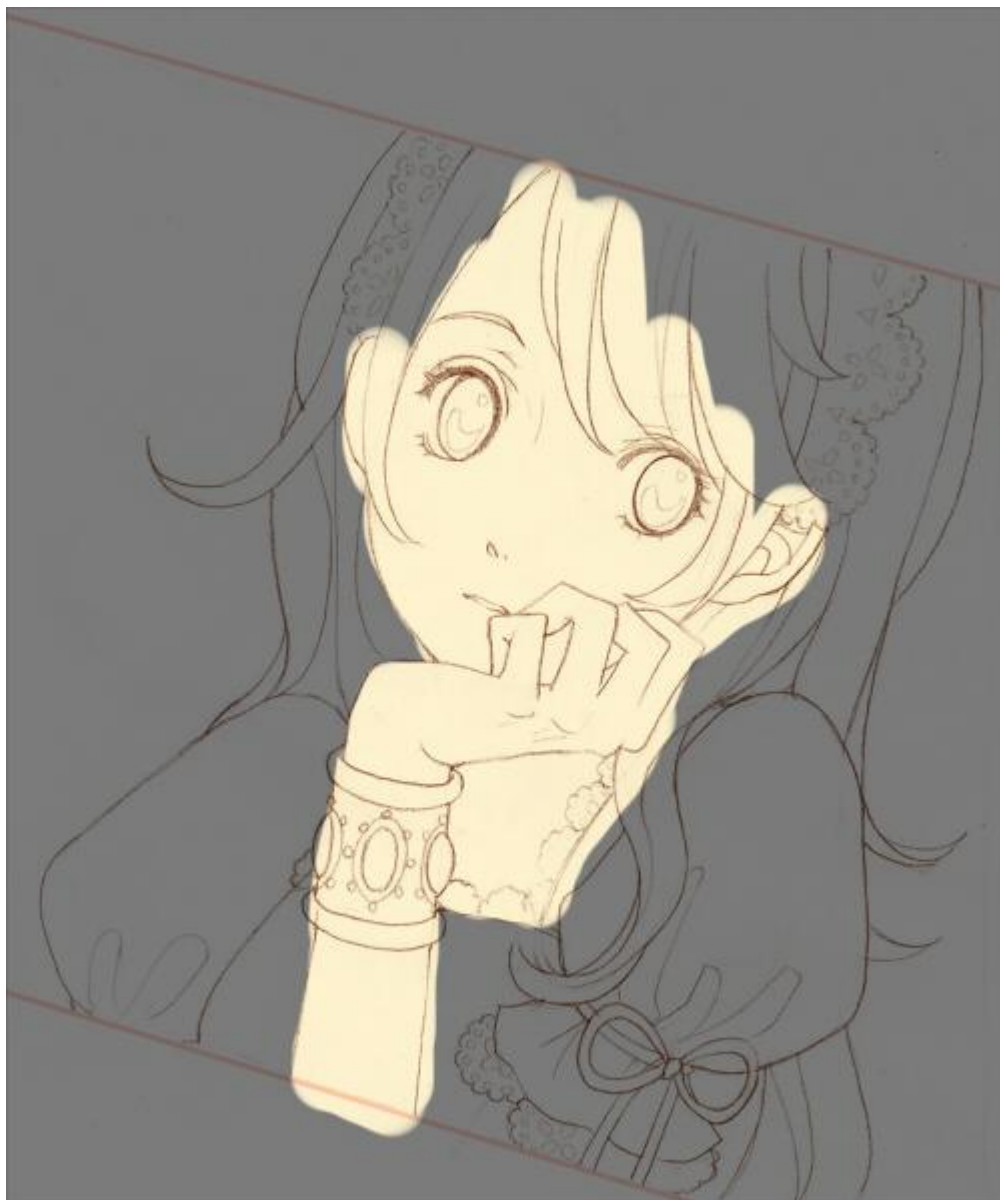
做了个玩玩儿。



铅笔线稿扫入电脑中，清理干净。

要掌握好画的大小，如果太小的话，线稿就会放大得很粗，影响效果。线稿一旦成型就很难再修改，这是手绘+鼠标党的死穴 TAT。

PS 如果觉得线稿太淡，可以用 SAI 的【覆盖】图层，选深色的油漆桶铺一下。

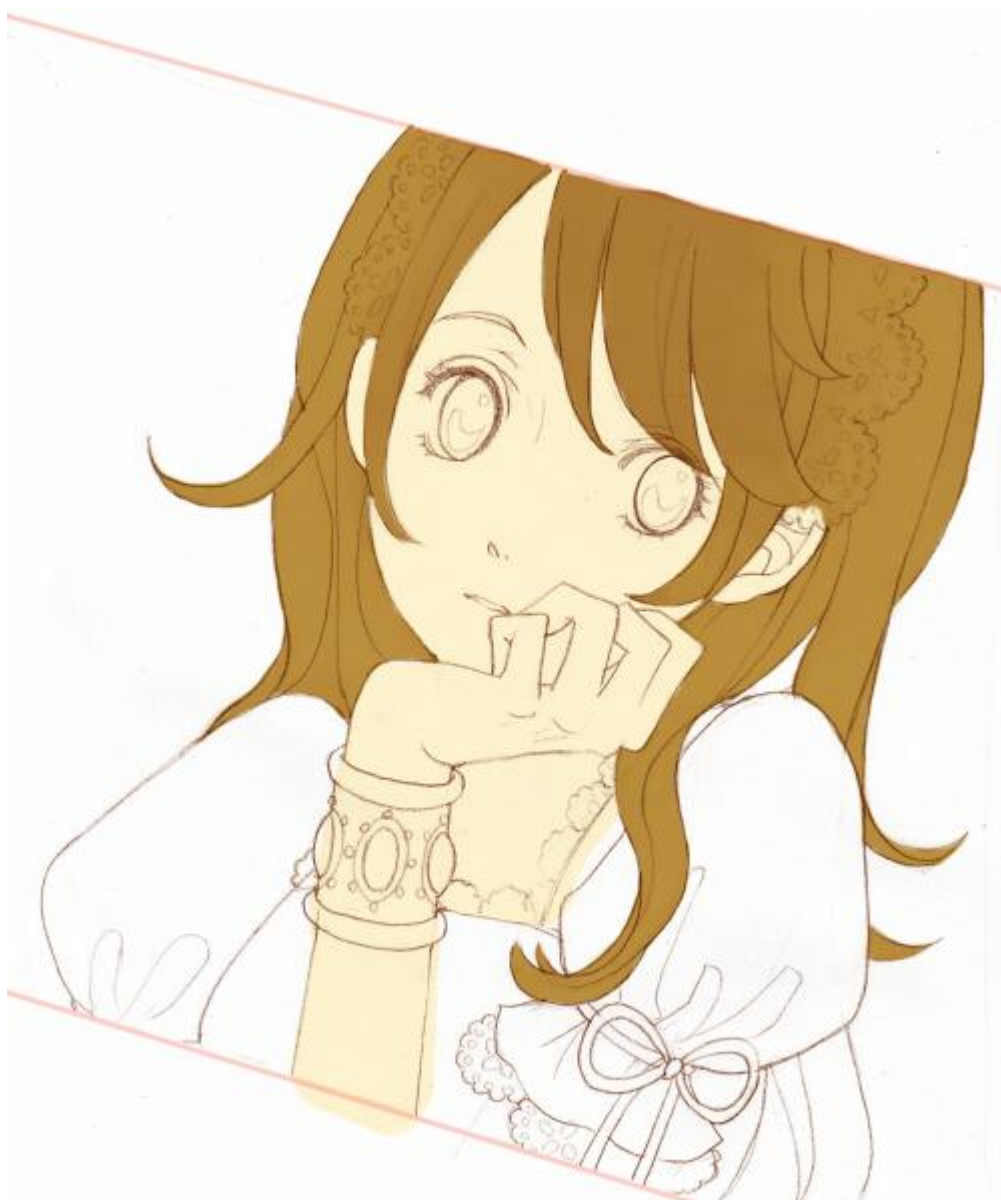


新建一个【正片叠底】的文件夹（看文件夹里的图层一般都可以用【正常】了），铺一个深色的底，这样可以使颜色上得更明显一些。

选好肤色，用水分较少的笔把大致区域涂好，多出的地方可以擦掉，也可以用接下来的涂层覆盖。



新建图层，上头发的颜色。



擦去多余的头发。

这个时候就很考验鼠绘功力了，同时也会让你深刻的体会到当初画一个线条简明的线稿是多么重要...

鼠标/党们，我们是多么不容易啊 TAT



再建一个图层，用白色刷出蕾丝。
这是比较有意思的地方，所以我弄得比较详细。



把画蕾丝的图层不透明度降低...再擦出镂空的地方。

啊啊 我真的很喜欢画这个玩啊~

7 楼



刷满衣服，稍微仔细点。



建一个【阴影】图层，用水分大一点的笔刷出阴影。
尤其是眼睛的阴影，很重要。



还是阴影。衣服的。

啊，我不是专业的，对布料的阴影画法还在摸索中..这个就得过且过了 囧



画上细节。

哦，你说衣服的纹理？用【花茎】的画纸质感（工具左上方）调一下就 OK 啦~



哦哦，又到了我喜欢的环节。（喂

建【正片迭底】图层，画上 hong 晕。red 晕的 yan/se 要选好，不一定要纯粉红 se 的，可以选偏橘红 se，要表现出女孩子的娇俏= =b，耳垂，指节，鼻头，眼尾，下眼线，都要刷出淡淡的红 se。

额 上面这样很奇怪吧= =，=....



用模糊工具!!!
表现出天然可爱的粉嫩肌肤!!!
这是我的最爱!!! (够了, 真的够了)



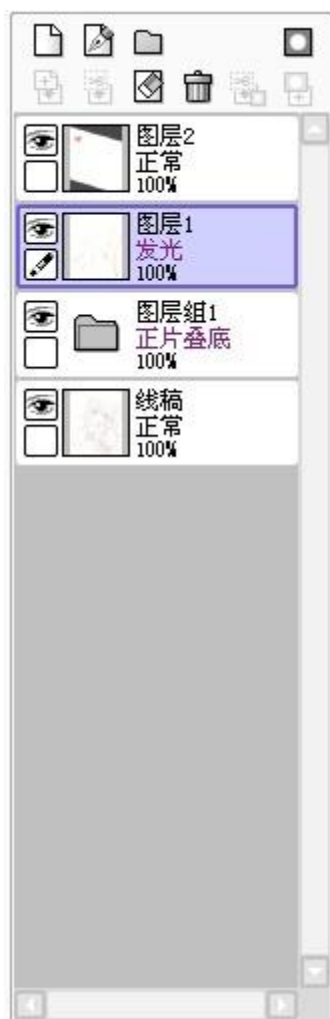
修正一下细节...比如我才发现画面右下方的头发我没上色囧
眼睛里面的淡色自己琢磨吧，我也是瞎涂的。



最后，在正片叠底的文件夹外面新建【发光】图层。
具体就不说了，你会发现，高光真的很神奇...SAI,真 TM 是神物！



画好了。



附录 1 文件夹收起时。

附录二 正片叠底文件夹里的图层。

-----E.N.D-----

1 框搞。



是框框图~这个很重要的其实~虽然不大好看~~但是这部分比例对了~全局的图都会好看~
(一个图层)

2 草稿。



(1 个图层)



(一个图层)

这 2 个弄下来~人物的线稿就搞定了这一部分很重要~

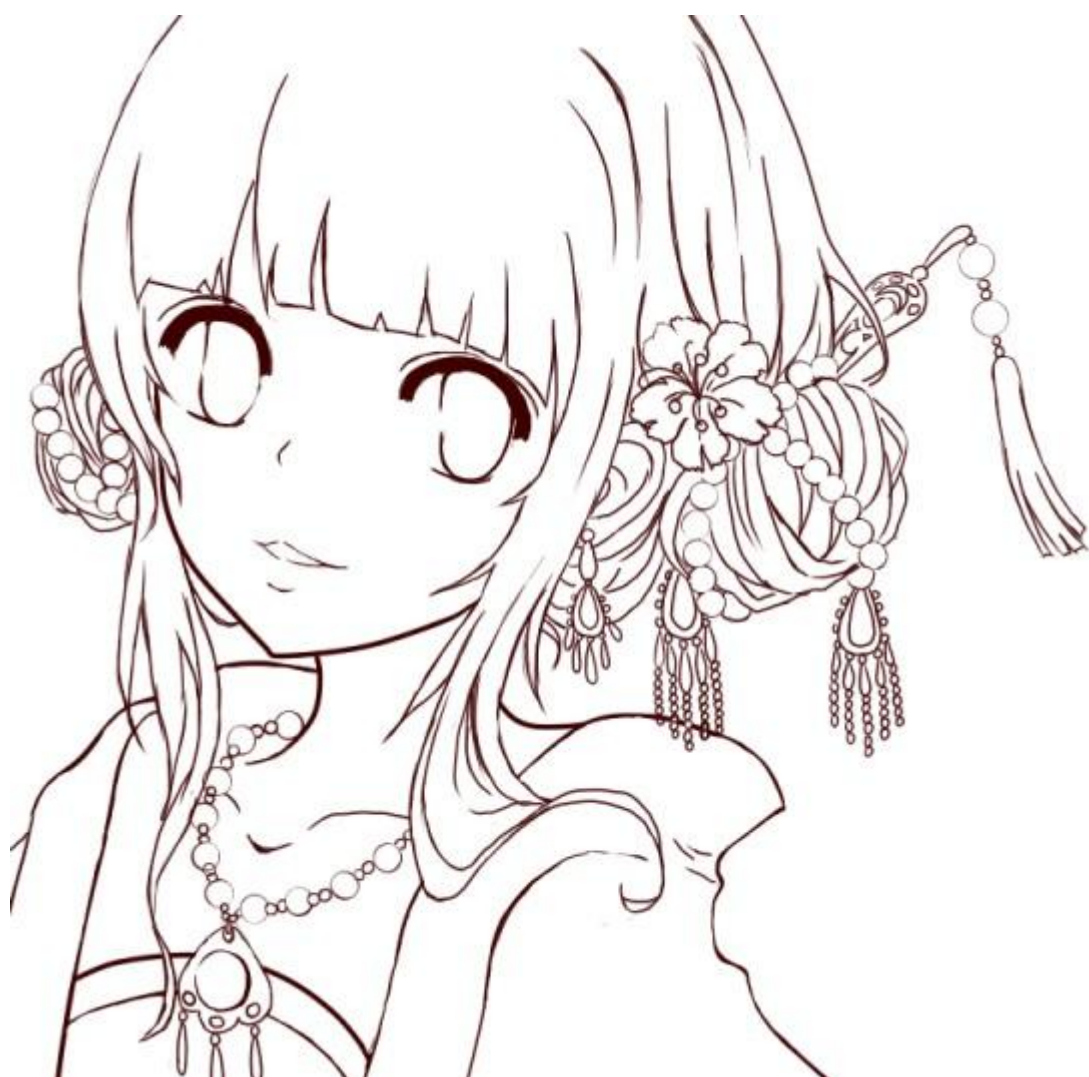
注意:最晚在这部分的时候画好背景的透视~才不会到后来背景不知道怎么画~

3 线稿。



（一个图层）

线稿搞定了~就=完成了一半了





线稿方面要注意线的粗细~习惯用钢笔工具的要注意修改下（我习惯用手画~方便一点）

Ran 这次线稿其实是失败的 TAT~~线太粗了~~5555

4 上色~皮肤。





（要分 2 个涂层~比较好画）

5 头发



这也是 2 个图层其实是 2 个颜色~忘了截图了~~（我这破脑子）

浅紫色一个图层~深紫色当阴暗一个图层

6 眼睛。



在眼眶处涂白 上面加灰色~有立体感~~



在眼上图色~再上神色一点的眼珠子



加上白色~亮光~~可爱很多是不是~~嘿嘿~~

7 腮红 嘴。



这样是不是可爱很多啊~~~~（星星眼）

忘了提醒了~眼眶的颜色换色变成蓝色~~

8 衣服。



衣服比较复杂~~

最好一个颜色一个图层~或者各个颜色不要靠近~

因为如果衣服颜色不好看~可以换色~颜色靠在一起就麻烦了~



在换个图层上阴影

这样 LOLI 就立体多了

9 首饰。



首饰也要颜色不要靠在一起~

10 背景~



先把大概的背景色填充上~再上细节

11 座椅。



这个在草稿上有定出位置来

人物现在感觉不像是坐在空气上了

12.鹅卵石。





我其实画这个很苦手 不是很真实凑乎这看吧~~嘿嘿嘿嘿~~~~

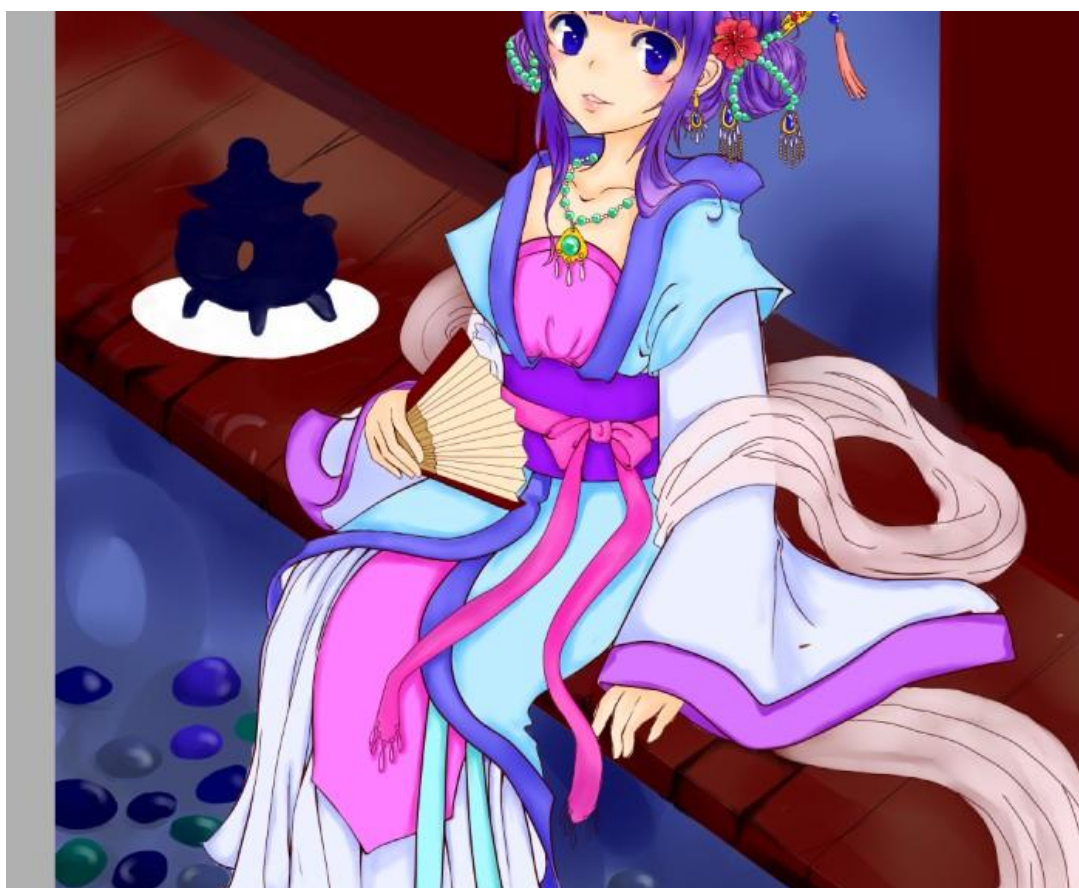
13 香炉。



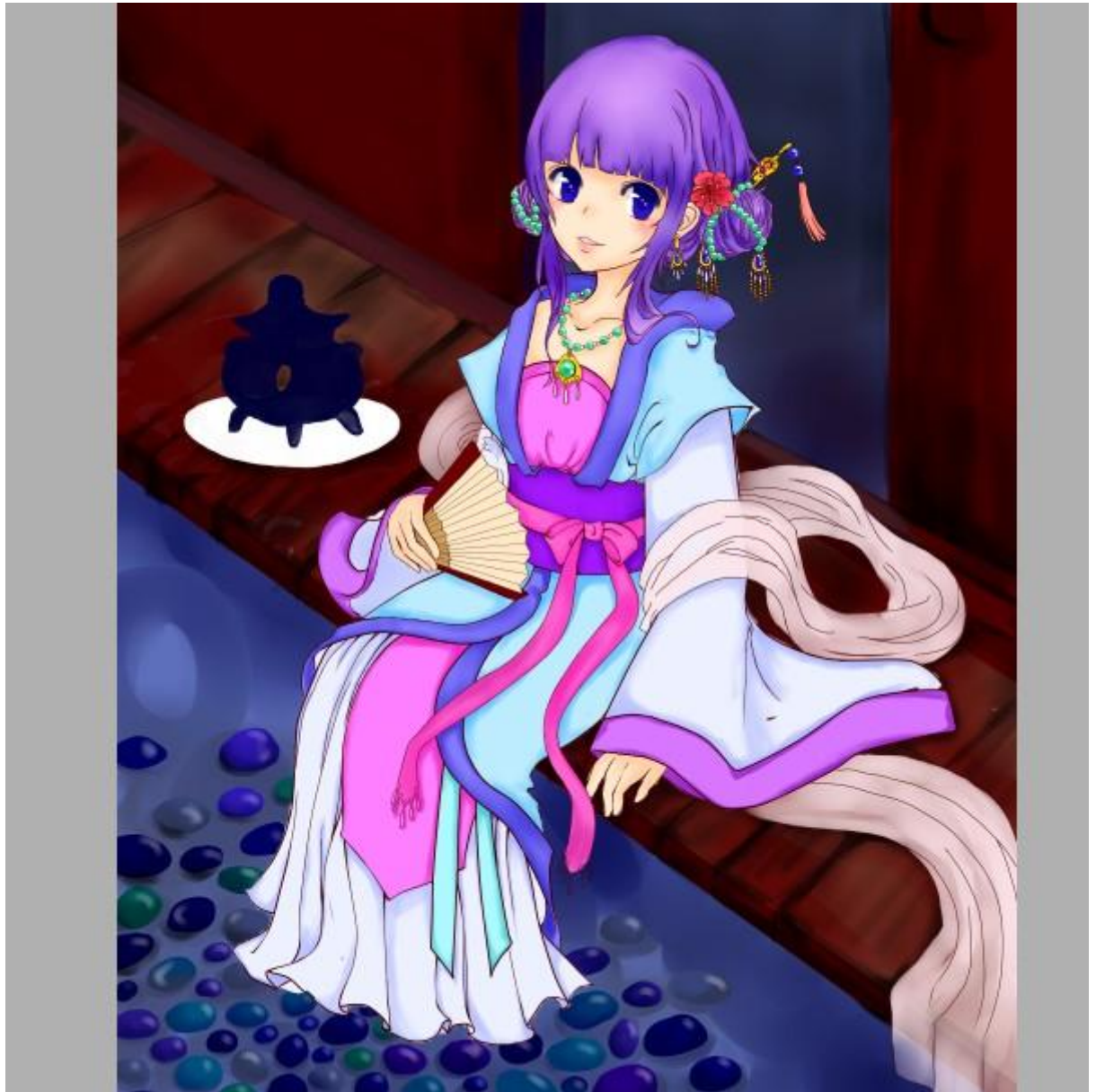


因为是背景~感觉不用画那么细致~~~

14 木头花纹 。



先把木头的线画上



然后再同一个图层里用水彩笔把木头的线模糊一下~就真实一些了



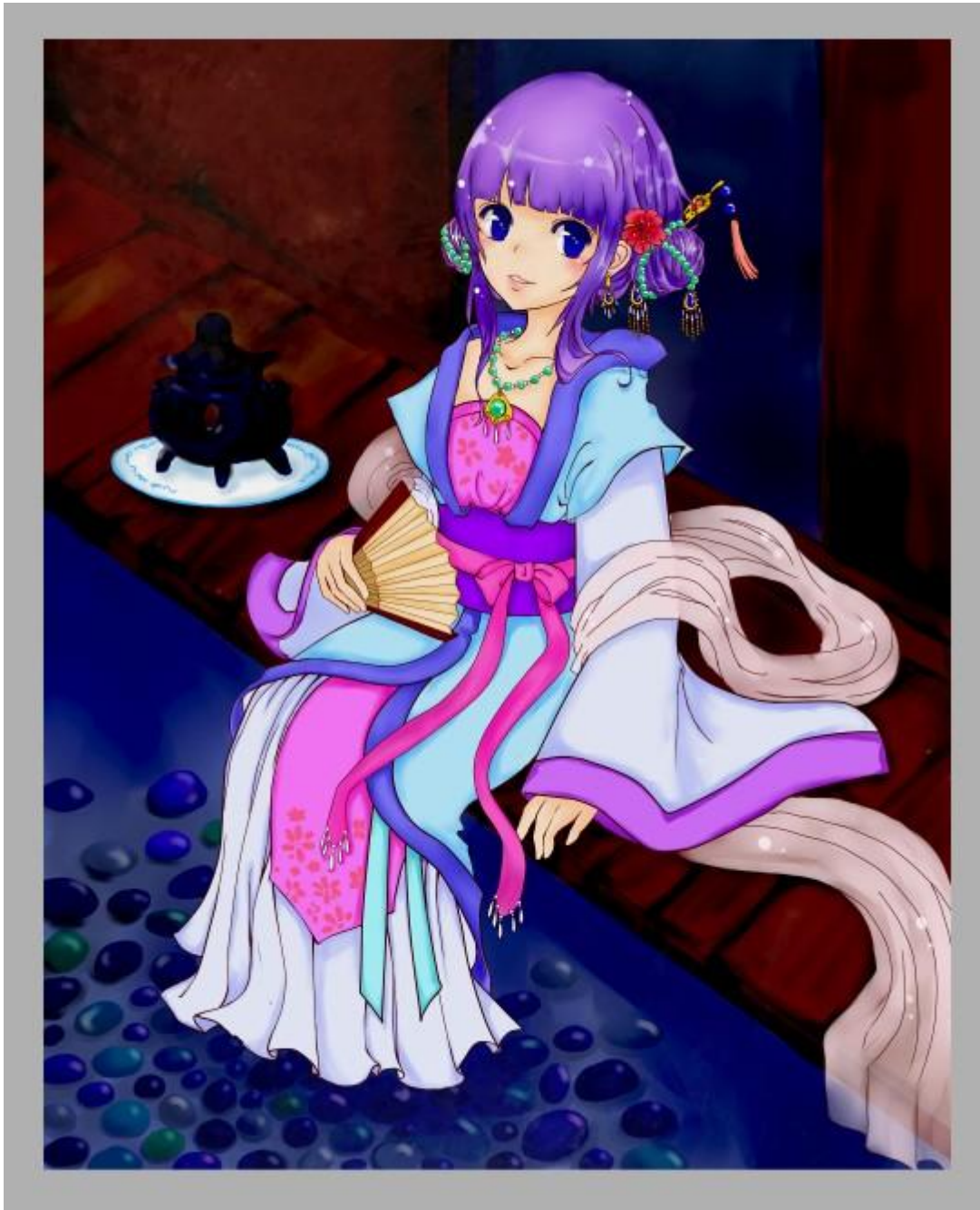
注：这一张是香炉和木头花纹一块的效果~这2部分我是一起画的~~在香炉那部分中也可以看出木头的线的一些细节变化~

15 细节处理~~完成图！



在这一部分 就是画一些衣服的小花~~之类的细节修改

我比较懒~就随便画了点



还有头发的亮光~~之类的

以上就算是完成了~~~~~

用 Ran 的方法画平常的一些小图都不是问题

方便交流画了这张小图

（我真是毁人不倦啊）TAT 感动的内牛满面~

Ran 这张图其实比例错误了~~透视有点怪怪的

都是画框框的时候没注意~~~

特别提醒亲们~一定要注意图层!!

图层很主要~~~不要闲多~~

用组分类其实很方便的~修改起来也容易~~~~

水波画法全解析

本教程转载于 百度 sai 画图吧

—阿命 收集



以上为效果图~~~~~

下面正式开始~~~~~



1, 新建图层
用油漆桶
一个全白
一个全蓝

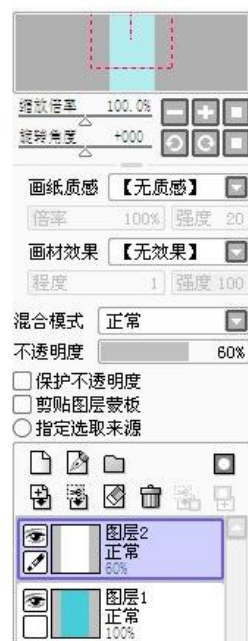


2, 调整白色图层的透明度
使界面看起来是淡蓝色



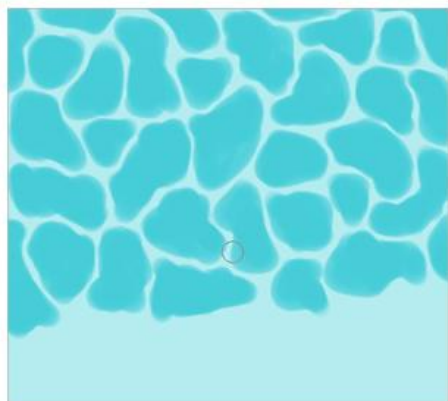
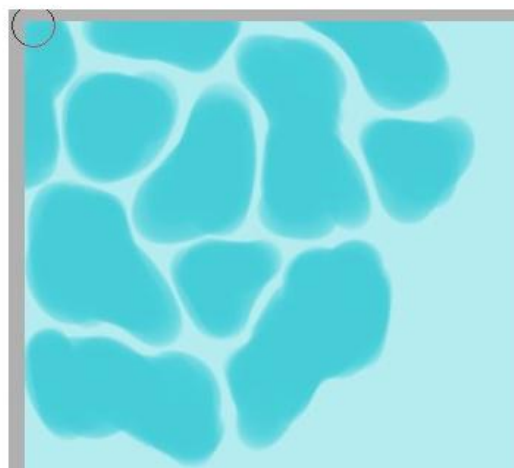
3, 选择橡皮
如图调好~

(大小按你需要的水面
来调整。)

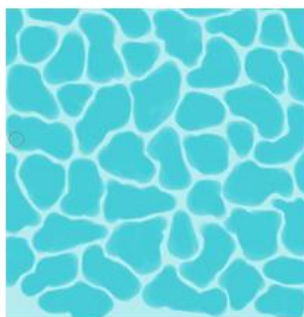


水纹 SAI 教程。

4.0 开始擦吧!!!!
(像→样)



4.1 继续



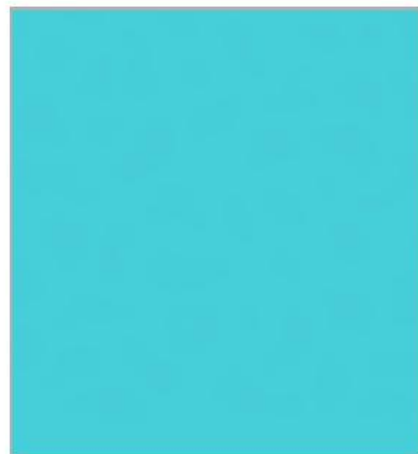
4.2 继续.....



水纹 SAI 教程。



6, 用喷枪
如图调好~~~~



5, 擦好之后开始调色背景的蓝底



广告时间:

成品 (+人物)
图效果→



7.0 开始……



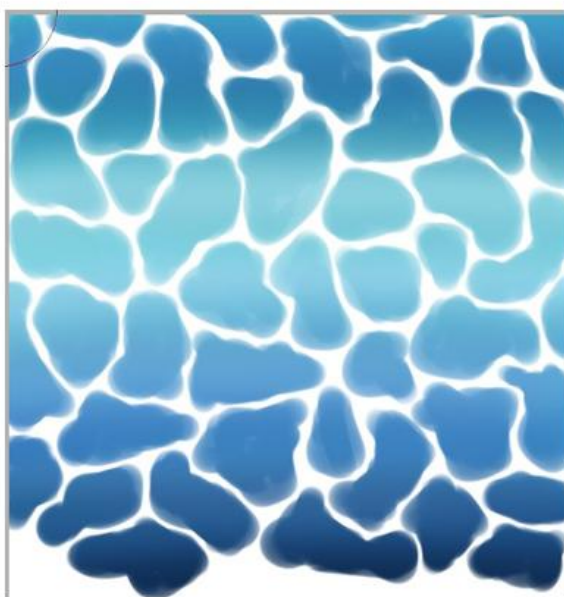
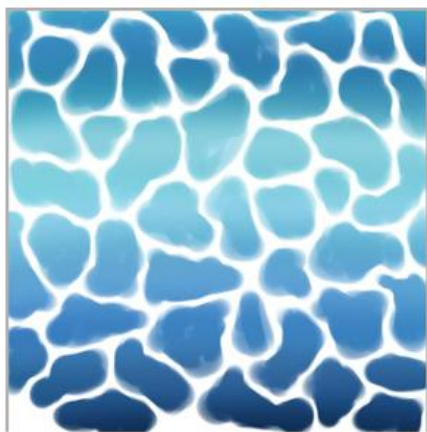
7.5 完成~~(ノ▽ノ)

按自己喜好来吧~

这里是水的底色，自己根据自己的画面来确定要哪种程度的颜色
~~~~~多试几次逐渐熟练~~~~

# 水纹 SAI 教程。

8. 把刚刚擦好的那层图弄出来。

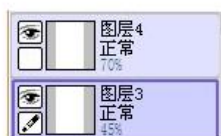


9. 复制→粘贴! ~

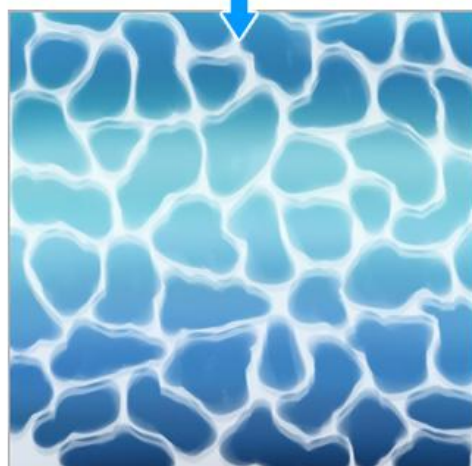
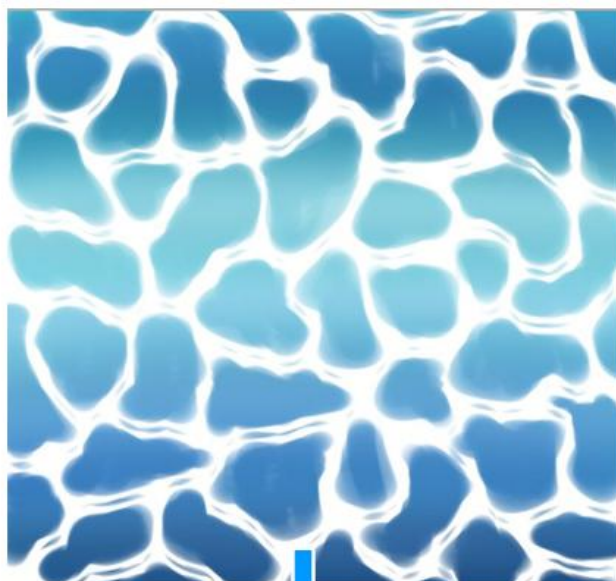


# 水纹 SAI 教程。

10. 然后稍微把另一层白浪移一点~~~



11. 调整透明度  
(上面那层70左右、  
下面40左右)

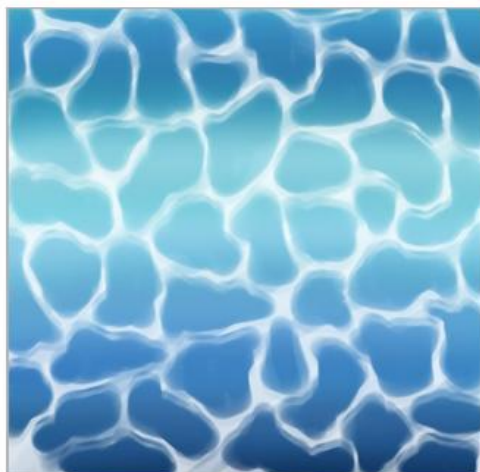
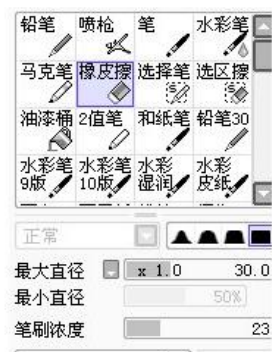


注意降低透明度，降低多少，根据自己的画来摸索~~~~~





12. 继续橡皮



13. 我擦!!!!

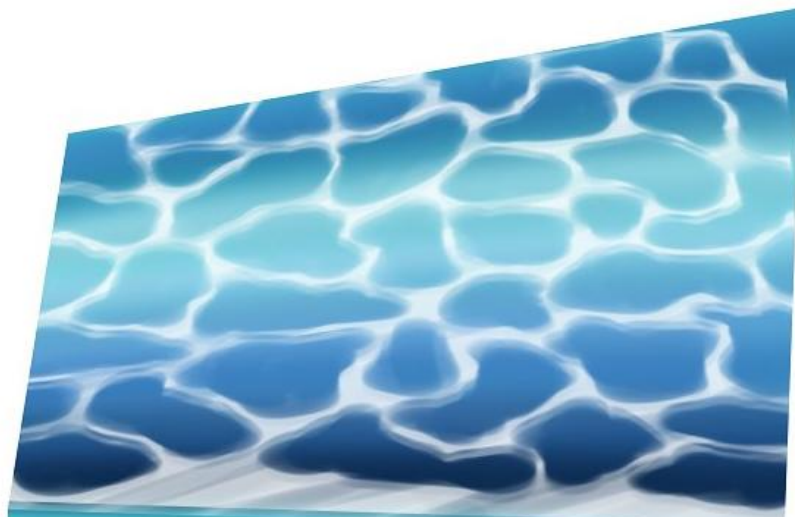
这里就是随意拍两下  
(两层白浪都要擦到)

14. 然后就把白浪放在同一个组里面  
准备变形!





### 15. 自由形状



### 16. 嘿!



这里说一下：背景【蓝色那层】也是要一起变形的~~~



### 17. 合并图层——



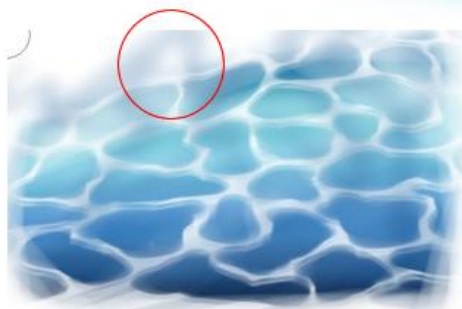
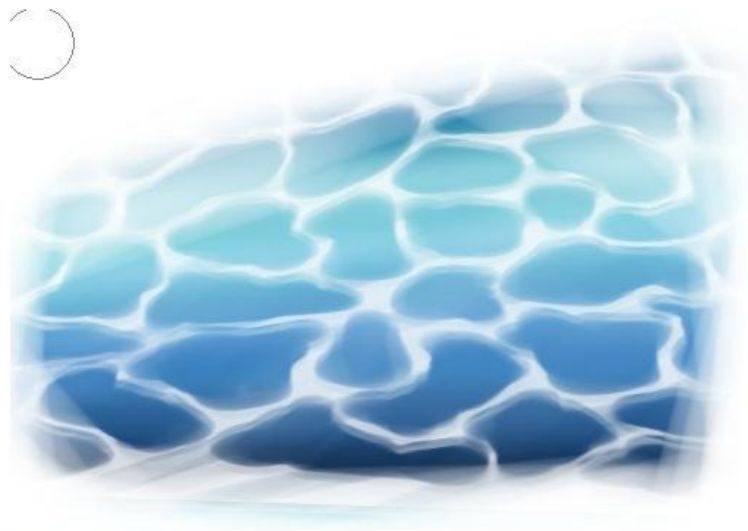
# 水纹 SAI

瀚。



17. 然后继续用橡皮擦——  
(注意透明度……)

18. 新建一图层  
开始上光~

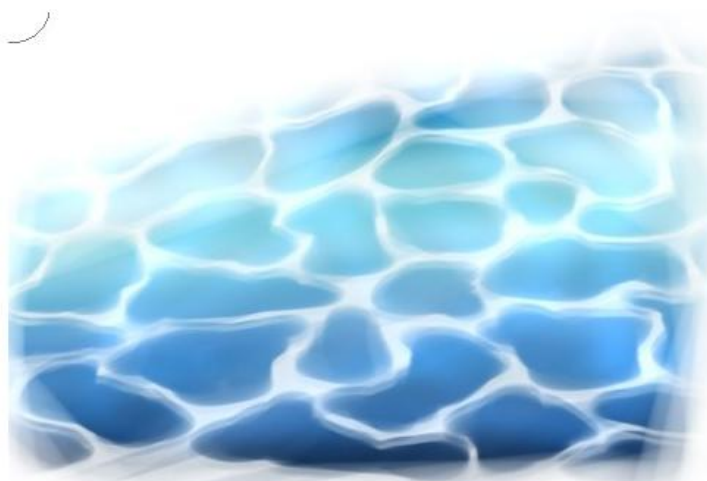
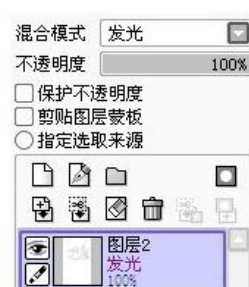


19. 用蓝色喷漆  
随意挥两下~





## 20. 改变混合模式



这就是最终效果啦！

~\(\geq \nabla \leq)/~

嗯，教程讲得都只是一个方面，这里的当然只是小溯的那副作业图要的效果~~~~~

要想真正掌握就一定要自己多多摸索，试试改变其中的某些步骤，来看看表达效果哦~~~~





第一次做教程，恩是教程吧？也算一个展示吧。  
首先要感谢在论坛里发了 SAI 的材质资源的 TX~。  
于是，研究了强大的材质库后，就定试着用它画张图。  
刚好遇上朋友生日，画了运用材质画了张贺图。  
关于主题，鉴于此人爱好，进过我一番斟酌我就定画“罗太”（罗太=萝莉+正太）。  
（材质本版内有贴下载）

## 01. 草稿和线稿

a. 在 SAI 里画线稿。先画好草图，在上面新建一个图层用来画正式线稿，这个时候我习惯在草稿层和线稿层之间在新建一个空白层，填充淡红（这个颜色根据个人喜好），再勾选上面的“剪贴图层蒙版”，下面的草稿线层就变成有色线了。（我个人喜欢 SAI 的这个功能，至于使用方法已经忘记是从哪里学的了）



注： 我习惯草稿时人物和背景一起画，这样可以保证人物和背景形式上更加统一。但到了

整理正式线稿时，就会把人物和背景的线稿分两个图层画，是为了后期修改时方便。  
(由于本人的草稿一向太猖狂~没脸直接贴上来，就把草稿和人物线稿层同时显示出来。)

**b.** 接下来，

把背景的线稿也画上，同时铺上背景色。由于我想将背景大量的用材质来画，贴图的话会比较平面而繁杂。让视觉中心集中在人物身上，所以最后决定，把背景线稿的颜色用接近与底色的线，让它虚下去。到此所有线稿基本搞定~撒花~(PS.我是个线稿控，每次都喜欢一开始就把线稿画的很详细，而往往到最后，很多线都被我无情的擦掉或覆盖掉了，但仍然执着于此)





## 上色与材质

额~上色基本上单色平铺再加一个单色阴影(= =我绝对不是偷懒，是为了整体考虑，想想既然要做材质，如果上色太繁杂的话.....俗话说鱼翅熊掌不可兼得)。上色和材质是同时进行的，使用材质时也有会根据具体需要选择其颜色。

注：SAI的材质包括，画笔材质和画纸质感，一下两种都涉及了。

a. 一般情况我喜欢先上肉= =·先上是皮肤、脸部、头发以及浅色的部分



这里了白色衬衣的部分，就用到了材质！这里用的是画纸质感中的“筋纸”（细节图在后面）

b. 剩下身上全部的底色。（平铺）

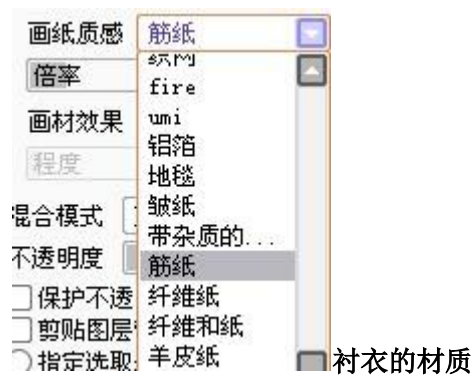


c. ~贴材质咯~~~这一部分的材质全部用的是画笔材质。新建一个层在之前底色的上面。  
(这样分层的好处是之后可以随意的改变底色层或材质层的透明度，或者是叠加方式)



材质细节图：









长袜的材

质

d. 简单的画上投影。为了保持贴图的清晰，我用的是正片叠底。



### 03.

#### 背景材质

这里不多说了，也都是用的画笔材质，在资源库了找自己喜欢的大小合适的就可以了。  
为了突出人物，我特意将和人物相连的礼盒丝带用了个亮色。而其他的都统一用和底色同一色系的。



材质细节图：





#### 04.

##### 最后装饰~

因为是贺图，还是要点小装饰的~>.<~还要写贺词~恩~=v=~  
于是，我将图转到 PS 里，加了 PL 的边框~可爱的字~





# [SAI 教程]SAI 的上色入门技巧

嗯。。。PS 啊 PT 啊 OC 啊相信大家已经用得够多了  
但是 SAI 用的人相对就比较少，大家也比较陌生。  
这里做一个简单的教程，希望能够抛砖引玉  
当然～学会了本帖的中心思想，在 PS、PT、OC 等等绘图软件当中都能够得到应用

SAI 的中文版：<http://bbs.rpgchina.com/read-htm-tid-29938.html>

这次的教程是这张图，LOVELESS 中立夏的同人（没有立夏的神韵了。。。对不起各位。。）：



线画：大家拿去练习吧^\_^





本教程的范例包含线稿上色发呆等等大约用了 2 小时左右  
因为只是上色教程, 所以就不说 SAI 的功能中最精华的线稿部分了。。。。  
囧 TZ

先说一下常用的快捷键:

space: 移动画布

ALT+space: 旋转画布

ALT: 取色

TAB: 全屏显示画布

CTRL+E: 向下合并图层 (不过我觉得那个向下合并图像的功能比较好用。  
还会自己帮你开一个图层)

CTRL+F: 填充

CRTL: 移动图层

SHIFT: 画直线用的

“[” 和 “]”: 增加、减小笔刷直径

关于每个画笔和其他一些快捷键, 请自己参考快捷键设置

请各位在作画的时候保持一手拿笔一手键盘的姿势。。。这样速度会快

很多

1. 在 PS 里清理线稿，调整线稿颜色。考虑到这次我想画暖色调的画，因此我把线稿调整成了褐色。



2. 转到 SAI 中编辑。将线稿的运算方式设置为重叠。在线稿下面新建一层，画出皮肤的大体

范围。



3. 仔细勾颜色，表让颜色跳出框外





#### 4. 全部填完整了



6. 在底色的图层上新建一个图层，并勾选**剪贴图层蒙板**（即以下面一层为蒙板）。让我们将之前的皮肤底色称之为**皮肤颜色 1**，现在我们用稍微偏红偏深的**皮肤颜色 2** 大概地打一下阴影。将**皮肤颜色 1** 和**皮肤颜色 2** 分别设为前景和背景色。用**笔**和**水彩笔**，不停地在这两个颜色之间切换、涂抹，来画出柔美的皮肤效果。



7. 再上一层颜色，让画面更丰富，立体感更强。



8. 接下来是画两颊的红晕。新建一层，用铅笔涂两个色块。然后 用晕染笔刷晕染。画好皮肤就可以合并关于皮肤的图层了。



晕染工具在这里～要拖滚动条才能看到



两个难看的色块



晕染后好可爱

所谓本风格的上色的要诀之一就是铅笔、水彩等工具加晕染，掌握好虚实关系就可以了。

9. 新建一层。图层面板上勾选剪贴图层蒙板。上头发底色。你会发现头发的颜色不会超过皮肤底色，都是剪贴图层蒙板的功劳～～



10. 图层面板上勾选**保护透明度**（保证颜色不会画到底色外）。然后继续**铅笔**、**水彩**+**晕染**伺候。



11. 用**滤镜**—>**色相、饱和度**调整头发颜色。用**笔**工具一根一根地画头发，注意将**下地色混合**（好古怪的名字。。。）设得小点。让后用**铅笔**打高光。



12. 头发效果：



13. 上衣底色。方法同头发。。。。



14. 水彩加晕染。。。没什么好说的。





15. 添上铃和绷带。。。方法我不重复了。





16. 最后的图层分布~~参考一下。带红杠的图层选中了剪贴图层蒙板



其实现在网上 CG 教程挺多的吧，于是我干脆选取了不同的方式，主要强调下基础工具的使用和一些绘画中需要注意的事项。

本篇只是基础的基础部分，什么豪华的上色方法啊那种我自己也不懂，需要高阶指导的请另请高明。

如果有地方没讲明白可以提出来，我再修改。

那就开始吧.....

## 一、工具与界面

SAI 的工具很少，我用的更少。基本就是如下几个部分，一看就知道都干什么用吧？



从上往下依次说起：

1、“旋转和放大缩小”以及“翻转”控制画布。对于我等右撇子来说右上角往左下角的线条绘画最稳定，旋转画布就顺手一些。另外大部分人画图会有不对称的问题，隔一段时间将画布水平翻转可以消除不对称以及视觉疲劳等问题。

2、“铅笔”用来画草稿和线稿，我用的是默认硬度设置（那四个黑块右端最硬左端最柔，默认最硬）。

“画笔”主要是上色用，不习惯它变色的人可以把混色、水分量、色延伸这三项都关掉，还是不能适应可以用软头铅笔代替它。画笔的起笔压力可以调，默认是 50%。

“橡皮”用来擦掉错误的或者画多了的部分。橡皮没有压力变化，这让我有点不满，擦细处请换用小橡皮。

3、“图层”是数码绘画基本概念，所有软件里都是一样用，高处的遮盖低处的。如果是带有白色背景的线稿可以放置在顶端把属性设置为正片叠底，别的属性倒是没什么用。

“钢笔图层”是 SAI 的特色之一，本图层中的钢笔工具可以和铅笔一样直接画，可以调节锚点和线条粗细。不过较长的线条中曲线工具比钢笔工具更好用。

4、这个橡皮擦清除当前层上选区内全部的内容，没有选区的情况会清除当前层所有内容。要清理画糟糕的草稿请用此项目，而不是按 DELETE 或者扔进旁边的垃圾桶……

5、笔刷大小，铅笔常用的是起草稿的 1 像素，描线的 9 像素，画笔常用的是大色调 50 像素及以上，细部 20 像素及以下。

## 二、起稿阶段

在开始画图之前，首先要确立自己画图的目的，是要练习提高画技，还是单纯地想要完成一副作品。对于想要提高画技的人，我建议在此阶段多花一些时间，不假思索潦草地画十张图还不如动脑认真地画一张，不要回避自己不擅长的部分（比如故意把手藏在身体后面），



被挡住的身体部位最好也在底层全都画出来。

首先建立新文件约 **600X800** 像素，如此小的草稿的尺寸看似不合理，其实非常实用，它可以避免我们陷入对细节的追求以及节约宝贵的电脑资源。

使用 1 像素铅笔把自己想要画的东西画出来，然后在新图层上进行修改。对草图的修改主要是明确内容以及调整错误的结构，如果是比较难的动作这样的修改可能会重复两三次。蓬松的衣物根据人体结构草稿画在单独的草稿层上。

在画身体的草稿的时候，正面向前就画出通过前胸的中心线，背面向前就画出脊骨线。肚脐一定通过正面中线，而胸分布在线的两端。

构图中如果有超出画布的部位，可以用“图像”-“画布大小”暂时扩大画布，把多余的地方画出来，如下图：



较重的线是修改后的草稿，较浅的线是最初的草稿，大家可以看到大腿这里做了较大的改动，是将画布向下扩大一倍后校正的结果。

在这个例子中最重要的部分是两条腿前后形成的波浪状结构线（图桔黄色部分），这个部分通过裤子的褶皱走向来表现。

“肩膀，胯部，腿”这个组合可以表现出人的整体动态，建议大家多练练。

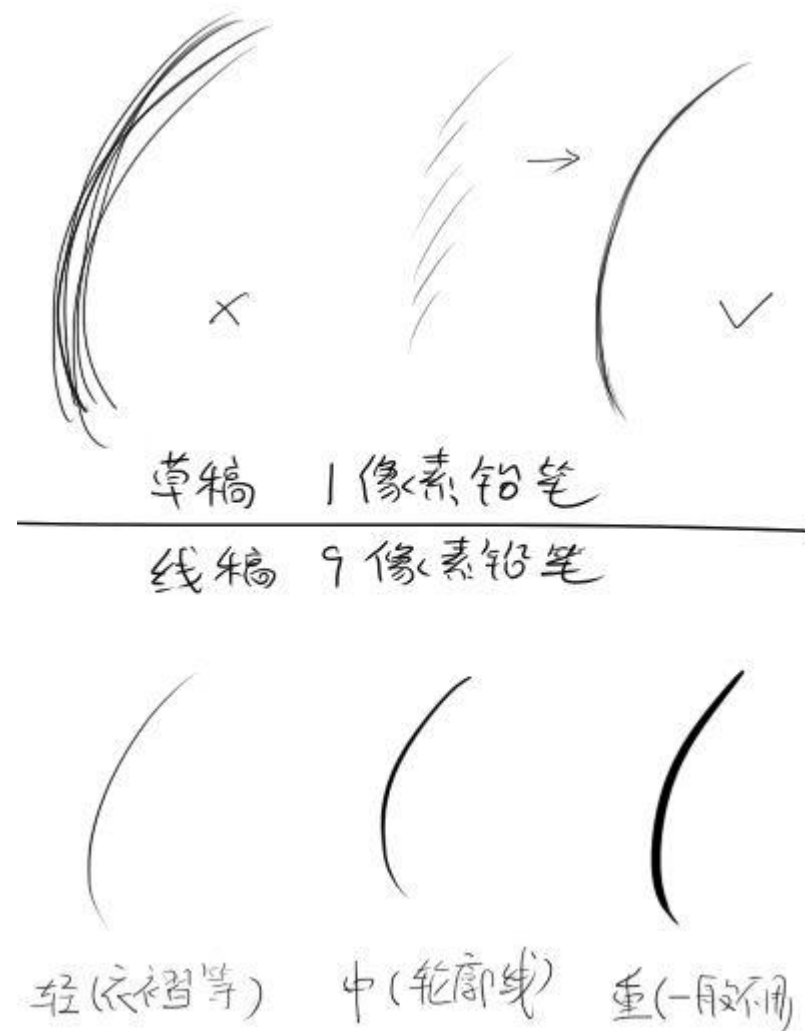
草稿一定要改到自己满意为止，除非你是对结构熟到变态的厚涂派……

为了节约资源一边画一边对草稿层进行删除或者合并（向下合并 **Ctrl+E**），只保留需要的部分。

### 三、线稿的清理

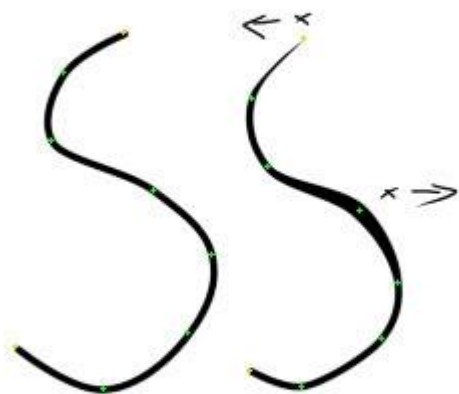
描线前在工具栏的“图像”-“图像大小”中对草稿进行放大。

先把分辨率改成 300，再把宽度设置为 cm 后调节为需要的尺寸，确定。A4 纸的话宽可以是 15~18cm。



这张图展现了铅笔工具的具体使用，鼠标党请跳过此步看下一张。SAI 的 9 像素铅笔弹性范围很大，不要下手过重。以前在 PS 中描线用 5 像素画笔。

使用板子绘图不像纸笔那样灵活，手很难控制长线条的位置。在草稿时尽量不要一口气画长线，清理线稿的时候也一样。我们可以采用接续的方法，草稿可以短线密集反复（如上半张），线稿则要注意收笔起笔让线看起来完整，特别长的线可以用钢笔层的曲线工具来处理。



- 曲线工具单击建立锚点，双击结束。
- 按CTRL增加或者移动已有锚点；
- 按ALT删除锚点。
- 笔压工具调节线条粗细（粗可达2倍）
- 全部结束后栅格化变为普通图层

建立钢笔图层，选择曲线工具（3~5 像素宽度）连续点出锚点，双击结束，然后使用笔压工具调节锚点处的粗细。

SAI 的曲线工具和 oekaki 涂鸦板中的曲线工具类似，在锚点之间会自动生成弧度，习惯后即使是鼠标党也能非常有效率（还是要小心鼠标手啊）。

在这次的图中鞭子的部分是使用曲线工具绘制的。



清理线稿的时候需要很长的时间和相当的耐心，描线稿时候的注意事项如图所示。

初学者常见的毛病一是害怕线条冲突而收笔太早，我通过不同图层绘制相邻部分然后擦掉多余部分来避免这个问题。处理好后注意合并层。

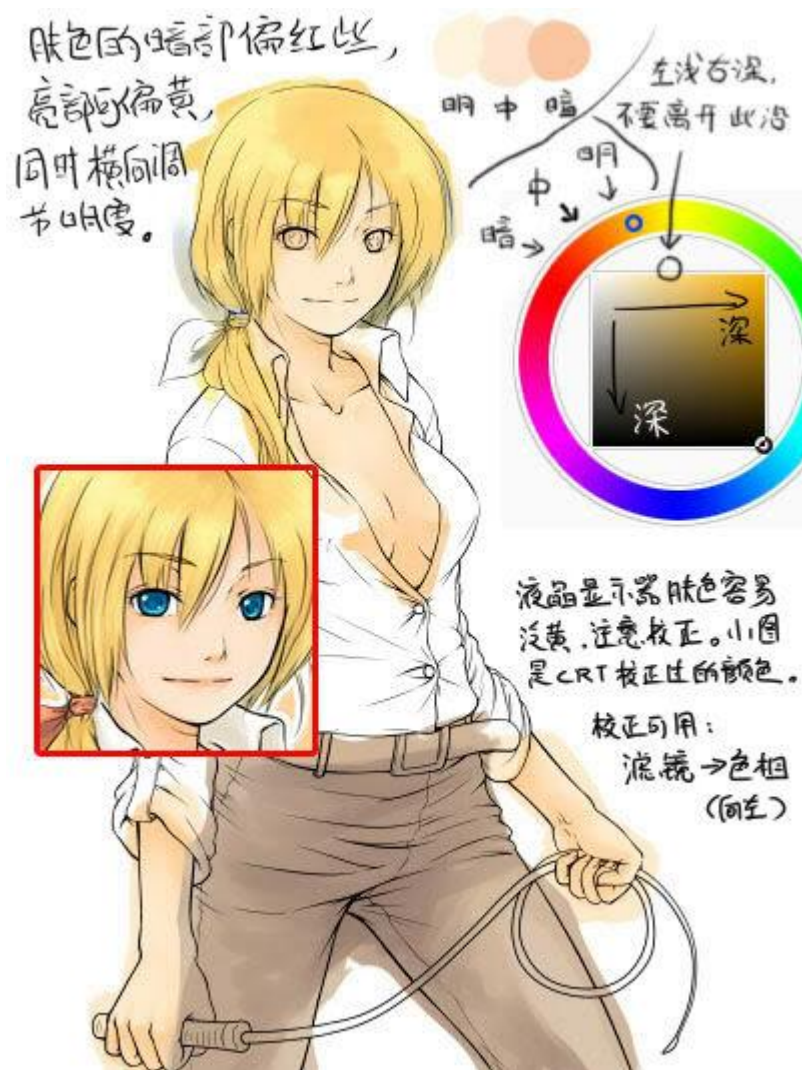
其二是细节的表现过于潦草，出于对自己负责的态度像是手啊，褶皱啊这种位置还是画得精细些比较好。如果是打算详细上色的图，可以把细褶画在单独的层上，上色的时候当作参考，然后处理掉。

#### 四、给线稿上色

首先确立人物主要部位的大色调，然后根据不同部位的基本色调确定其相配的暗调和明调。不管我们所画的图是简单还是复杂，颜色都是遵循这一原则来使用的。

在选择明暗色的时候注意使用轮形色盘和中间的方型色盘配合，而不是简单地拉动方块来选择较深或者较浅的颜色。





在这次的图中主要色块是肤色、发色和裤子的颜色（衬衣是白的）。

我们先从肤色说起。确立基本色之后，肤色的阴影部分要选择稍微偏红一些的位置的深色，而且尽量不要离开方块的上边沿（要是你画的黑人就另说了= =b），在皮肤的暗部加入掺有灰色调的颜色会使人脸色发青，千万不要盲目地选择低处的深色。相对地，皮肤的高光处可以选择偏黄方向的靠近左上角的浅色，注意亮部用得不要多，不然皮肤会发出油光。

\*液晶显示器给皮肤上色容易偏黄，可以对皮肤层进行整体矫正。

\*刚开始上色的人喜欢把阴影色和中间色取得很接近，结果匀开后就没了立体感。实际上选色时大胆些效果比较好。

上色的时候要注意光源的位置，一般情况下建议使用顶光。



顶光的阴影出现在眼窝、耳内、鼻唇、下巴、锁骨附近这些地方。身体以及其它部分的阴影也要注意使用同一光源，投影全部向下，面积不要过大。

小图是侧光的情况，如果你看电视上的国产动画，不管白天黑夜刮风下雨人基本都是这种阴阳脸，是比较极端的反例。

衣服和发色的选择比肤色自由得多，除了基本的深浅选取方法，发色的高光部也可以依靠色轮增加变化（如下图）。



色轮上有三个颜色相当刺目的区域。平时是用不到这三个区的高纯度颜色的，不过可以作为头发、虹膜的高亮色来使用，效果还是不错的。

后面这两张说明图很潦草，只说明了主要部分。在实际的操作中会有更多因素对光影产生影响，先解决主要部分，然后添加更多细节，不要一开始就陷入细节中。

最后还是要强调一下，画画是需要花费大量时间的精力的活动，请认真对待自己的每一次练习。

画错的部分完成得再精美也是错误的，要毫不犹豫地舍弃掉。

认真画，多思考，无法突破瓶颈的时候去请别人修改。

合理利用资源，别折磨你那可怜的小电了，不是画布开得越大图就越美的。

作者 さく

●○○○ 使用 SAI 的作画方法 ●○○○



初次见面，我叫做咲（さく）。  
这次由我来介绍用 SAI 的作画过程。  
不是很擅长说明，如果能派上用场的话就很高兴了。  
请大家多多指教。

◆作业环境◆

OS: windows XP  
数位板: WACOM CTE-630  
使用软件: Paint Tool SAI  
分辨率: 1366×768

◆作业画面◆





### ◆制作流程◆

这次想以“暖色系”“可爱的女孩子”的感觉来作画。

还有，这个点子是在外出散步时想到的。

特别是在思考梗了的时候会有很多的新发现，



复杂的图，小的部件有时会在别的草稿上画。

在大约 10cm 左右的纸上画好后扫描到电脑中，打开 SAI。



为了去除图像上的垃圾，可以稍微调整一下“亮度・对比度”。

之后再设置为“亮度变换透明度”就暂时搞定一部分了。

简单来说“亮度变换透明度”就是使图像白色的部分变为透明，以便在下面设置图层来上色。



在下面新建一个图层后涂上底色。

使用明亮的颜色。



再新建一个图层设置“阴影”模式后涂上阴影，  
使用“剪贴图层蒙版”（左侧）  
右边就只让它留有线及阴影。



图层的排列就是这种感觉。  
接下来，就把所有的图层都合并起来。

新建图层后，将同一种颜色填充整个图层，合成模式设置为“覆盖”。



左边的是实际合成后的样子。  
与合成之前的鲜明感完全不同了。



开始上色的作业。会感到有挫折也就是这个时候...

首先，将所有的图层都合并。这个时候，覆盖用的图层是最后合并的。

不要忘记把下面的图层设置为剪贴图层蒙版。

变为一个图层后就可以进行全面的上色了。

使用的笔刷





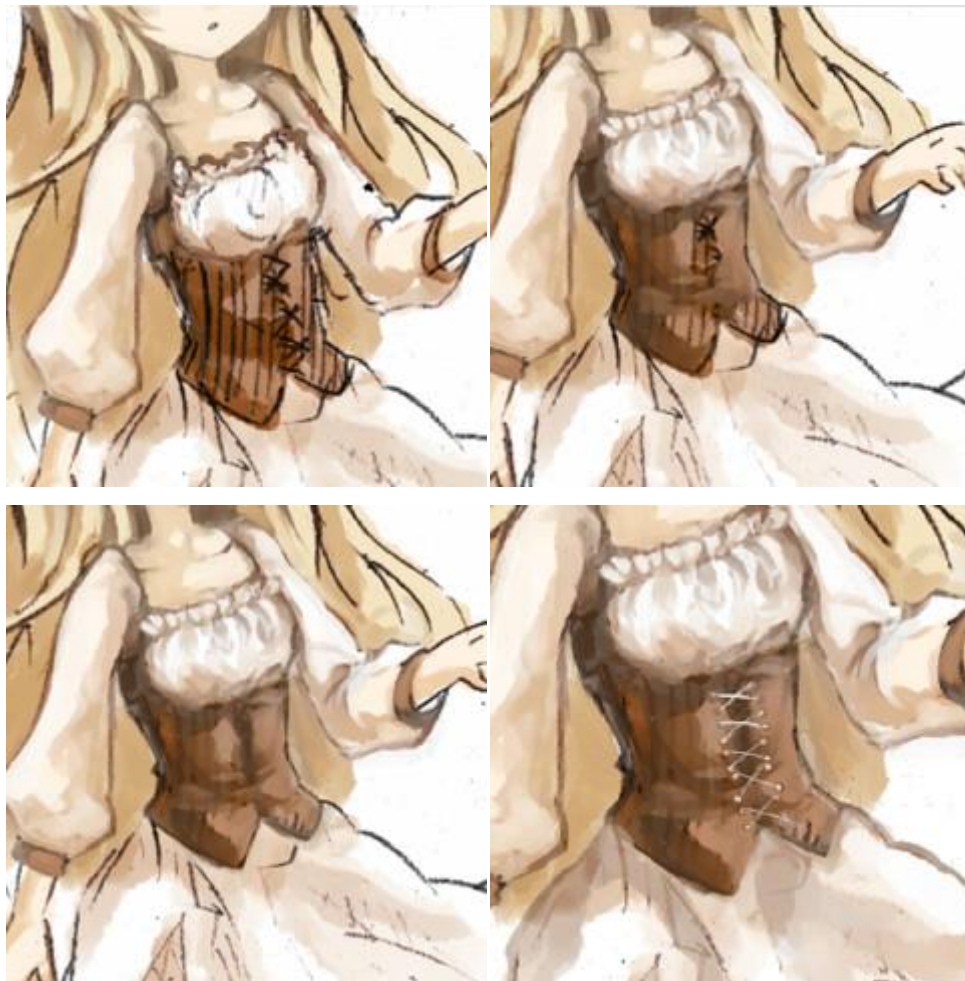
我所有的作业都是使用这种笔刷的。  
是在原来的“马克笔”的基础上设置后得到的。  
把喜欢的不同材质都设置到一起是十分有趣的。

先从喜欢的部分涂起。首先是从头发开始。



颜色全都是用吸管工具选取后涂上的。  
笔刷浓度设置在 90~100 之间。

- 1.画画之前的状态
- 2.用马克笔勾线
- 3.整理一下线的边缘
- 4.按照头发的流向考虑阴影的画法
- 5.反复 1 到 4 的步骤，修改头部的造型。

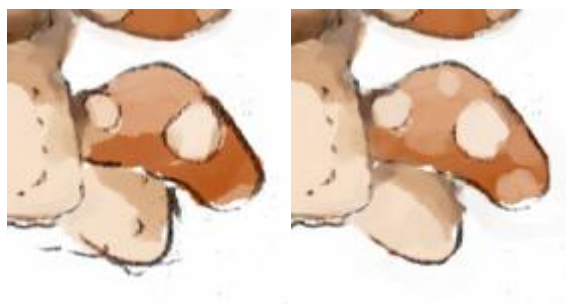


衣服和头发的工程是一样的。

要注意的地方是不要“变得太细小和太复杂了”

勾线以外的笔刷浓度设置在 70 左右。描边的线设置在 100 左右。

描边的线在某种程度上自己觉得舒服就好。



像这种小的物件，只要修改一下造型就可以了。



像是植物（？）一样的东西



裙子的扩大



皮肤的阴影待会儿还会画，现在要做的只是修改。

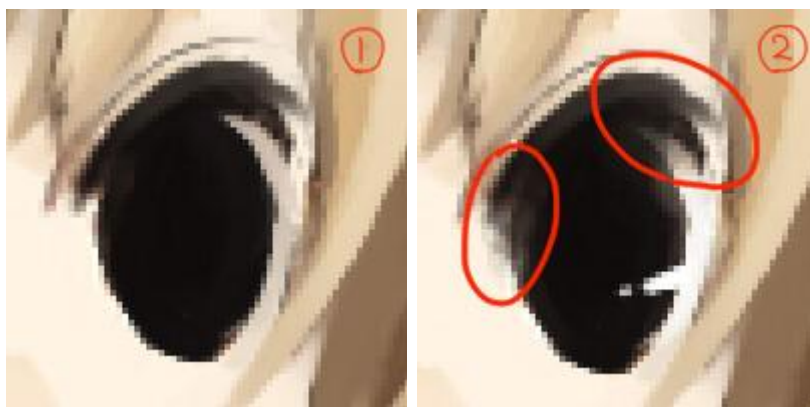


全体图

画眼睛

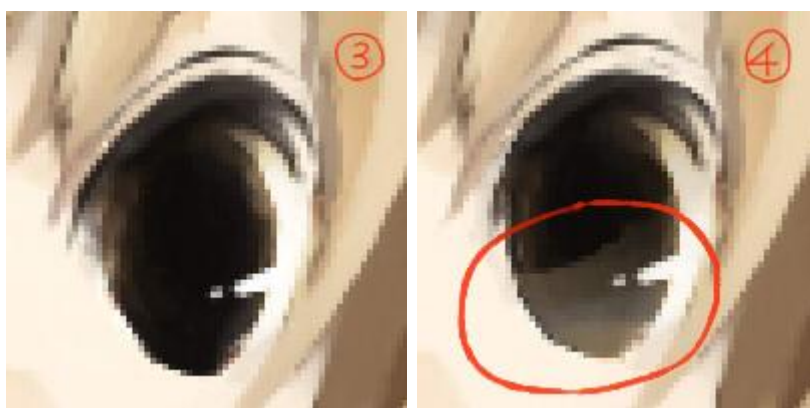
因为是黑色的，涂上薄薄的高光就完成了。





1.深入绘画前

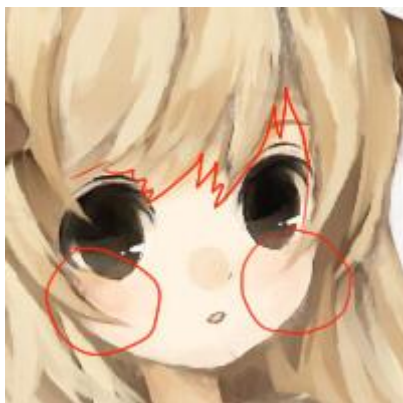
2.在眼睛上加入高光和眼白  
双眼皮的的地方也用白色涂上后模糊



3.在上面新建一个合成模式设置为“覆盖”的图层，用橙色系的笔在眼睛的部分涂上，然后合并图层。

4.下边的部分用白色的笔薄薄地涂上光芒。

完成脸部皮肤的颜色



新建设置合成模式为“正片叠底”的图层，使用橙色系的颜色来涂。

在圈起的地方轻轻地涂，但头发的阴影要稍微用力一些。



到以上步骤的状态

虽然到这里已经足够了，但是颜色太单调了再加工一下。



【 左 → 正中 → 右 】

左边是加工前的

正中是使用了合成模式“覆盖”的图层

右边是左边与正中合成后的样子。还是能够区别色彩的不同的。

使用这种方法可以让颜色变的更漂亮所以是必须的，特别是对于皮肤来说。



在皮肤的周围涂上比较鲜明的颜色来加工。

开始画背景

从这里开始要分别的图层来画。



在上方新建图层，合成模式设置为正片叠底来画。

画上了用来装饰的线。

在用线框起来的地方涂上深浅不一的背景色。





试着增加一些植物  
使用了预先设置的一些素材



把这些用绿色涂上，增加一些材质感后用橡皮擦轻轻地消去。  
这么做就会表现出朦胧的质感了。

接着就是添加一些圆圆小小的，感觉像是涂鸦的英文了，完全是手写的。  
“可爱的女孩子”！

完成了。



这样所有的工程结束了。  
虽然不是什么很简单的作图方法，  
能够全部看完真的是十分感谢！

扩大表示



pretty little girl



## SAI 插画教程：秘密花园的少女



初次见面, 我叫 ryo

这次将由我来给大家进行 SAI 讲座  
因为我自己也还在摸索绘画方法的途中  
这次的讲座希望大家仅当做是参考  
可以的话请大家看到最后(´ω`\*)

+++环境+++



Windows XP/内存 1.5GB

使用软件: SAI

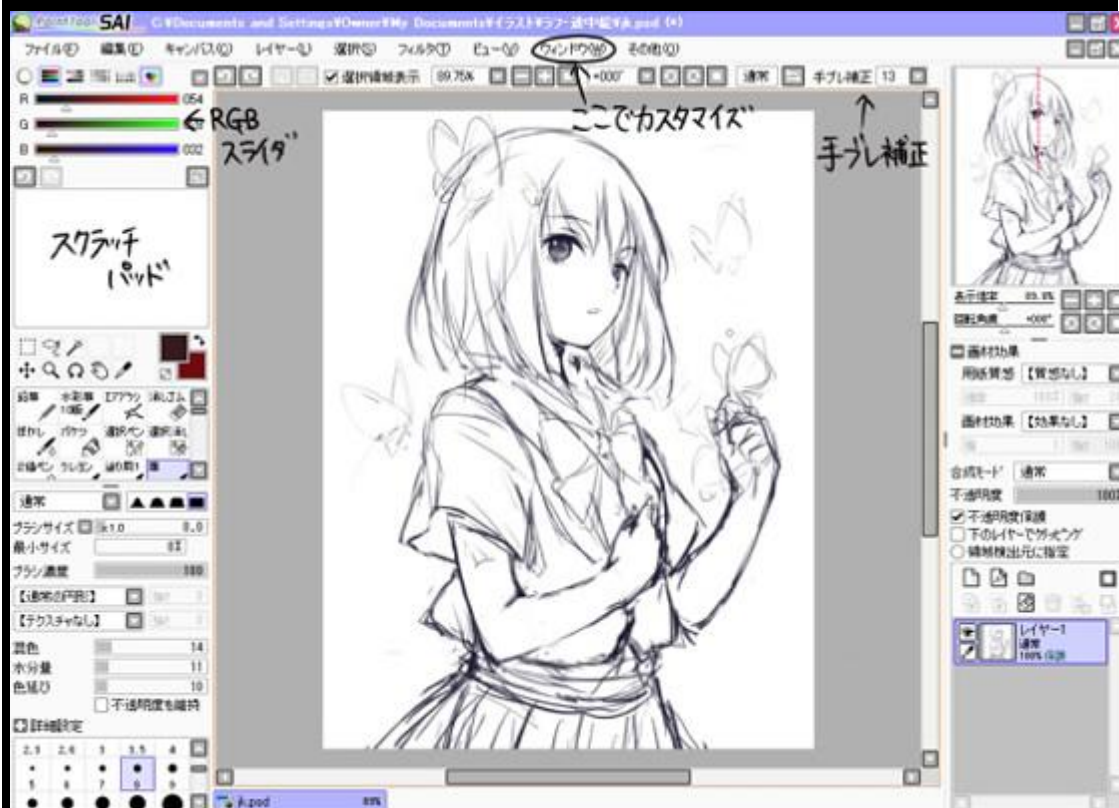
(平时润饰时也用 PhotoshopElements)

数位板: intuos3

## ■ 画面介绍·粗略 ■

先介绍一下我最先制作好的画面

分辨率是 1024X768



\*注:(←RGB 滑触 ↑用这里进行改制

便签工具 ↑手颤的修正)

颜色用 RGB 滑触制作, 将经常使用的颜色放进便签里

手颤修正设为 13. 这个数值越大线条的越不显得颤动

画面可以用 window 进行改制, 所以大家就以自己能更方便地绘图方向来改变看看吧

我的情况是把 layer (层) 相关的 panel (面板) 放在右边 让 Status bar (状态栏) 不显示

那么, 就让我们一起来绘制关键的画吧

## ■粗略地画出一张图■

这次我们不使用 Scanner (扫描仪) 而从最初开始就用 SAI 进行绘制

【文件】→【新画板】打开 500×650 的画板

把自己脑海中浮现出来的东西画出来



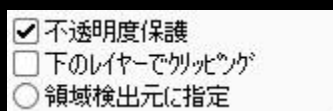
最初没有考虑到背景, 想着「过会儿再说吧」(笑)

我觉得使用接近黑色的颜色比较能不违和地画出来

还有, 这个粗图的阶段如果画太复杂的话下笔的时候会搞不清楚要将线条牵到哪里

所以大家整理到自己能弄清楚的程度

画好粗图后就把这个 layer 选为保留不透明度



\*注:

(保留不透明度

用下面的 layer (图层) 进行 clipping (剪取)

在范围检验中指定)

这样一来就只有线条有着色了



要改变线条的颜色还有其他的方法, 总而言之能做成这样的浅色彩就 OK

然后, 现在要改变画板的大小

虽然如果最初就用大画板画的话就没问题, 但画都画了也没办法

【画板】→【变更画板的分辨率】设为 200% (2 倍)

这时检查一下【纵横比固定】吧



\*注:

(横像素数 200

纵像素数 200

幅度 1000

高度 1300

分辨率 72

纵横比固定

纵横像素数固定)

基本上用大尺寸画最后缩小的话看起来会更漂亮

那么接下来 从上方开始画白描

■線画(白描)■



(这个图上的文字我都翻过 就跳过了)

在粗图上方制作白描用的 layer (图层)

还有我想让粗图看起来更薄一点所以就把透明度设置成 30%了  
画白描需要使用到工具【笔】我用的 6px 但好像更细一点也没关系。。

↓ 我改制成这种感觉用于画白描



\*注(刷子尺寸

最小尺寸

刷子色浓度

通常的圆形 强度

无质感 强度

混色

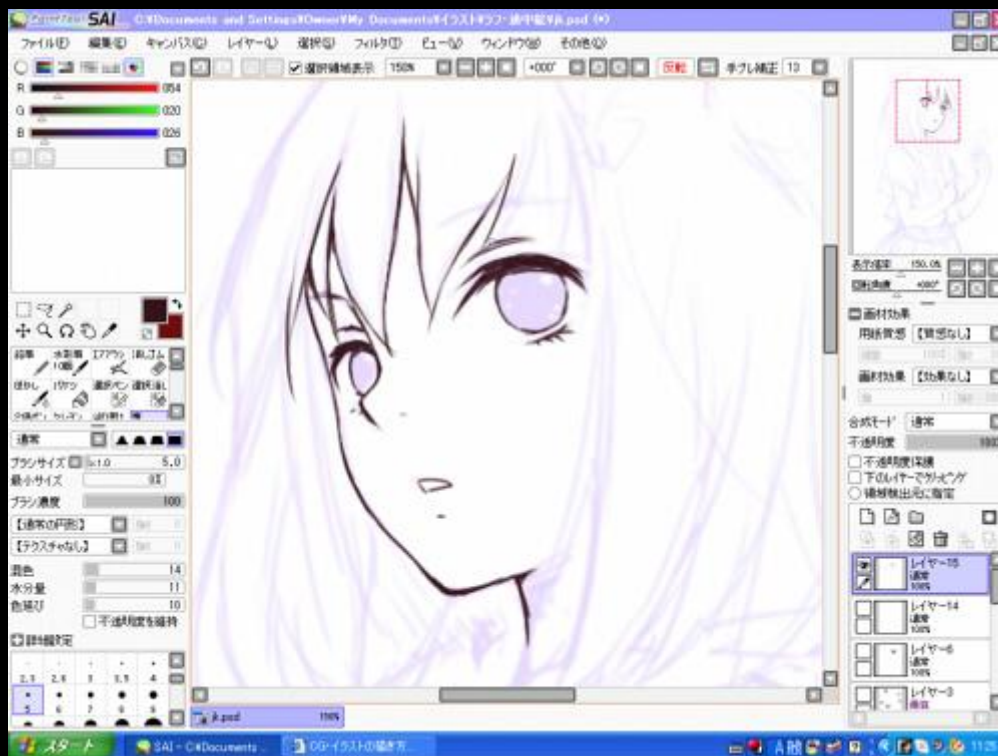
水分量

色彩延伸度)

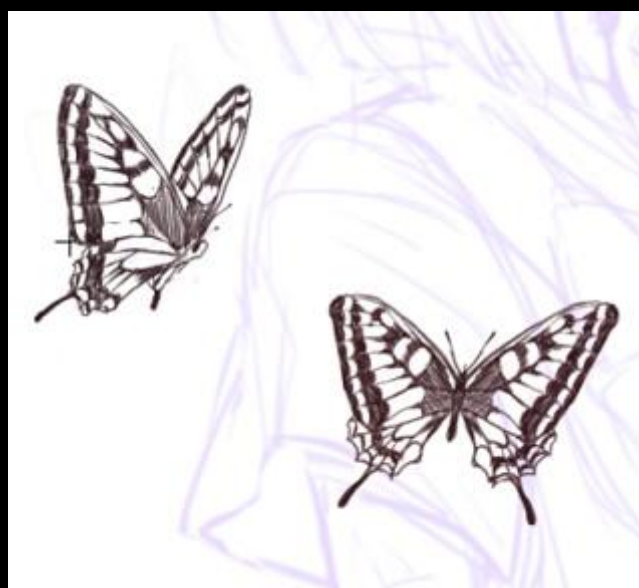
■牵线条■

那么那么 让我们来牵线条吧~





view（视图）就如图所示扩大了很多 牵线条的时候会扩大  
 为了看平衡度也需要重复缩小动作来进行绘画  
 如果你认为在角度上很难牵线条就使用【左右反转】或者【画板回转】吧  
 一次性就牵出自己理想的线条是不常有的事呢  
 为此就需要按下 undo（撤销）（返回上一步）重画到自己满意  
 这个程序虽然很花精力 但白描对完成度会有很大影响  
 所以请尽量不要放水...也就是说需要耐心  
 只有蝴蝶用另外的 layer（图层）来画  
 在写真素材网站之类的地方找到资料边做参考边画



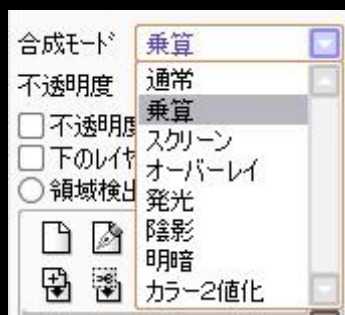
完成后的白描如下



线条也不会单调有粗有细 附上伸张的话看起来一定会更好吧  
这次的成品稍微有点朴素吧...^ ^;  
那么白描也完成了 我们就开始上色吧~

#### ■ layer (图层) 的分配 ■

白描 layer 的合成模式设定为【正片叠底】



在白描 layer (图层) 下制作出一个涂满颜色的 layer (图层)  
这是为了让色彩溢出变得容易发现 背景如果是白色的话会意外地难以发现呢



那么, 接下来以图画的每一部分为单位进行分配 layer (图层) 的程序吧

#### ■ layer (图层) 的分配 ■

首先用【自动选择】工具选择皮肤的部分吧





我想应该会变成这样 这个状态下在白描 layer 的下面制作 layer



用调大刷子尺寸的铅笔等进行填涂





粗略地只把皮肤的部分填涂了一下,但一些细小的缝隙还是手涂吧



如此这般皮肤 layer 就做好了 在下方再次制作 layer 头发 服装什么的也同上操作进行分配

请不要忘记将分配好的 layer 勾选上【保留不透明度】

这次的图因为零件很少比较轻松 零件多的时候将无法重合的零件在同一个 layer 上处理

尽量不要增加 layer 数 这样就能一目了然

那么下一站 进入认真填涂程序~ 现在才开始变得有趣♪



填涂使用的是捣鼓【水彩笔 10 版】和【笔】工具的产物

左边的是【水彩笔 10 版】 右边的是【笔】 根据情况可以分开来用  
但基本上还是用【水彩笔 10 版】填涂 想稍微弄模糊点的地方就用笔涂吧  
那么那么 就从皮肤开始涂吧~

■开始涂■



隐约地添上色调 最初将色彩度调高



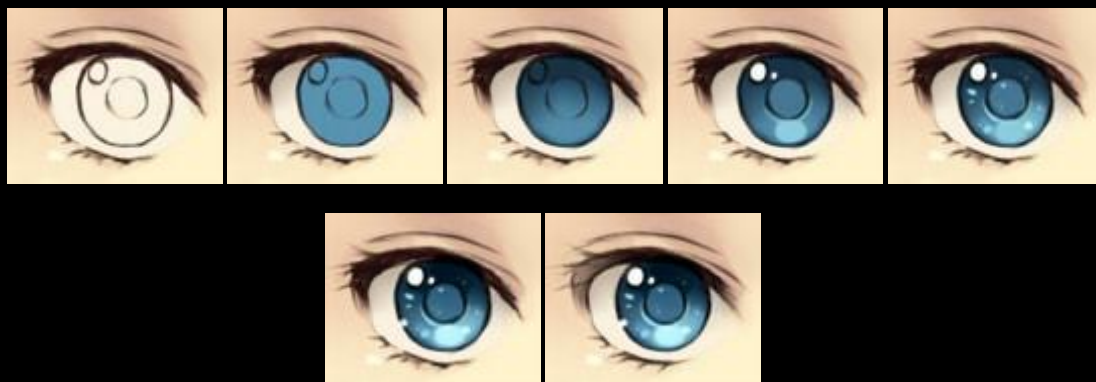
再稍微将阴暗色彩重叠 还要边考虑到立体感和阴影



完成后就这样子了

有些地方弄模糊点 阴影的话用接近灰色的颜色来涂感觉就会很棒

■关于眼睛的涂法 由于忘了抓屏所以就另外画了



我想不把眼白完全涂成白色的话会更容易和皮肤相容

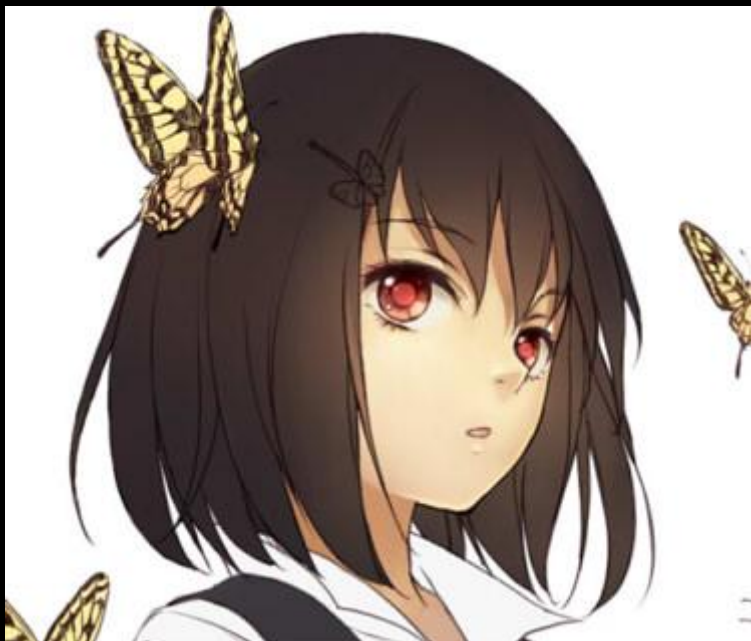
第 6 张图的效果是在上面的 layer 合成模式的【明暗】中将色彩稍微重叠了以下

下面就去看看头发怎么涂吧~

■填涂 2■

开始涂头发

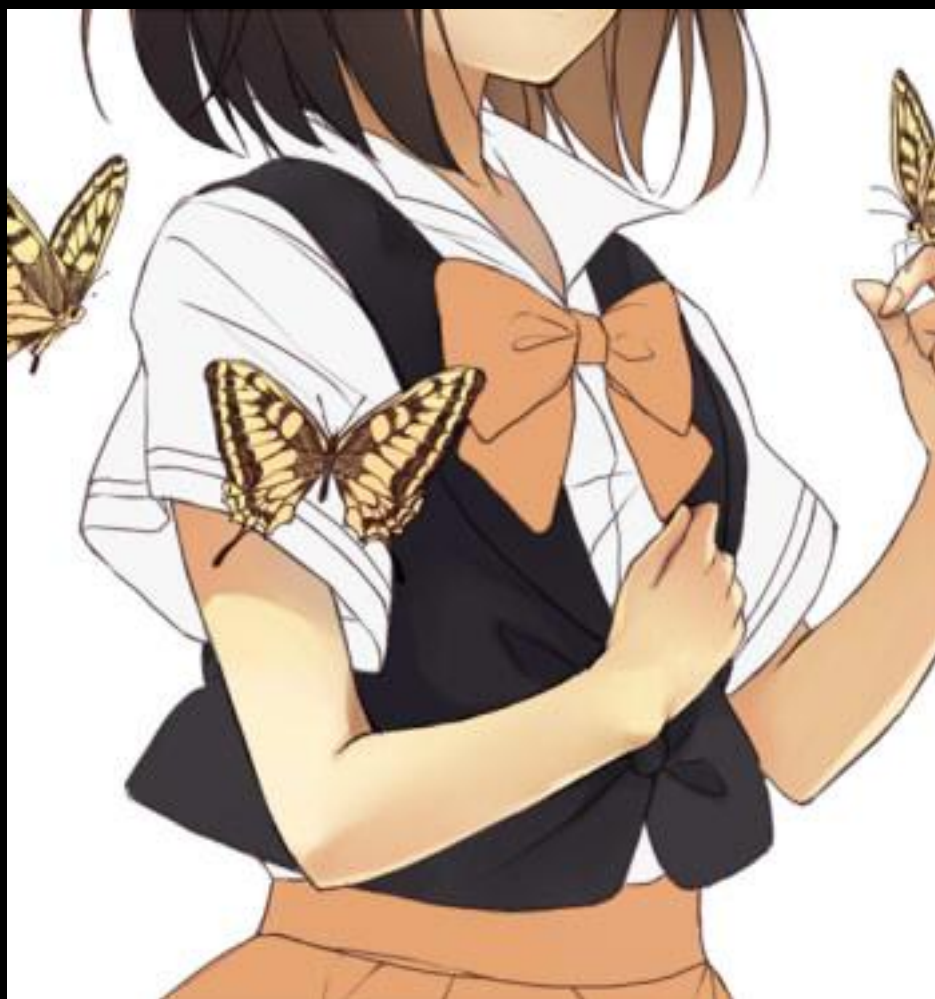




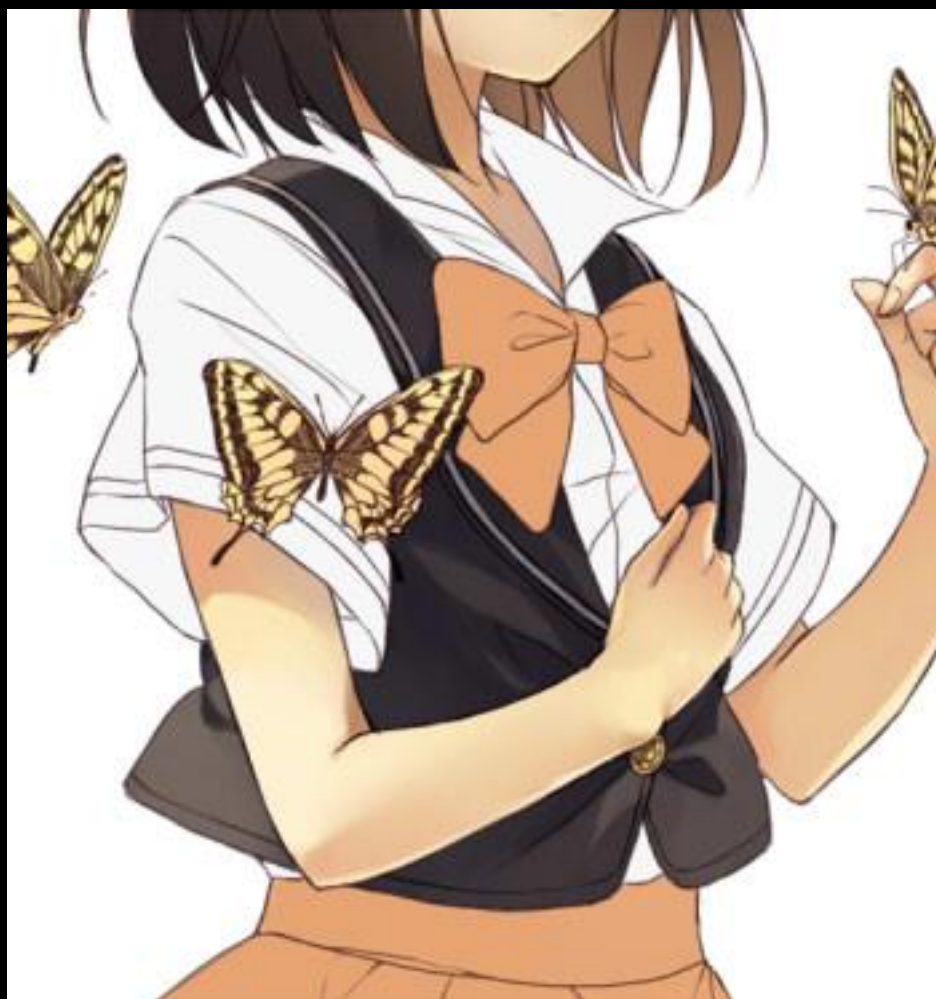
用【air brush（喷枪）】之类的工具隐约地添上层次 连接脸的部分我涂上了和皮肤相同的颜色  
还使用了【模糊】工具轻轻点了几笔



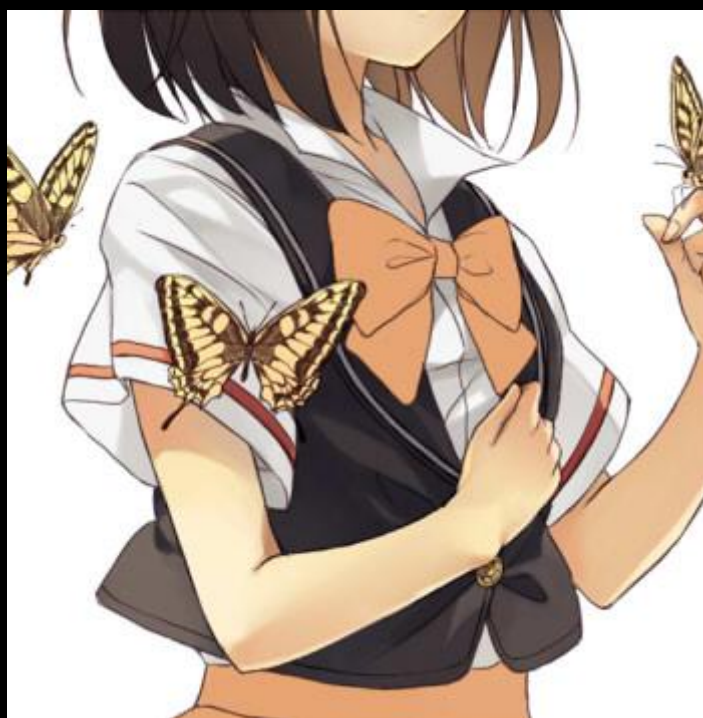
下面开始给头发添上光泽 将【水彩笔】刷子调细 意识着头发的流向来画 这样头发就画好了  
继续前进 下面是服装



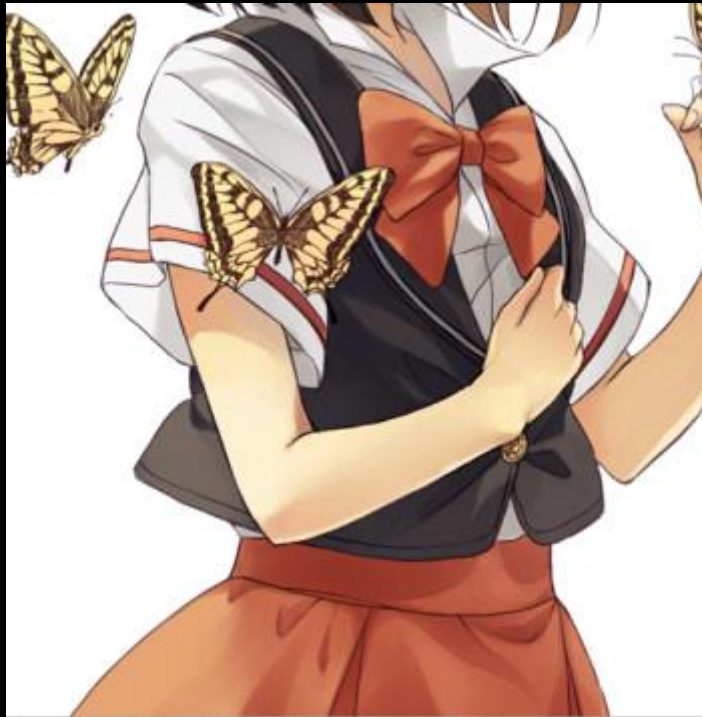
往背心里稍微添加阴影



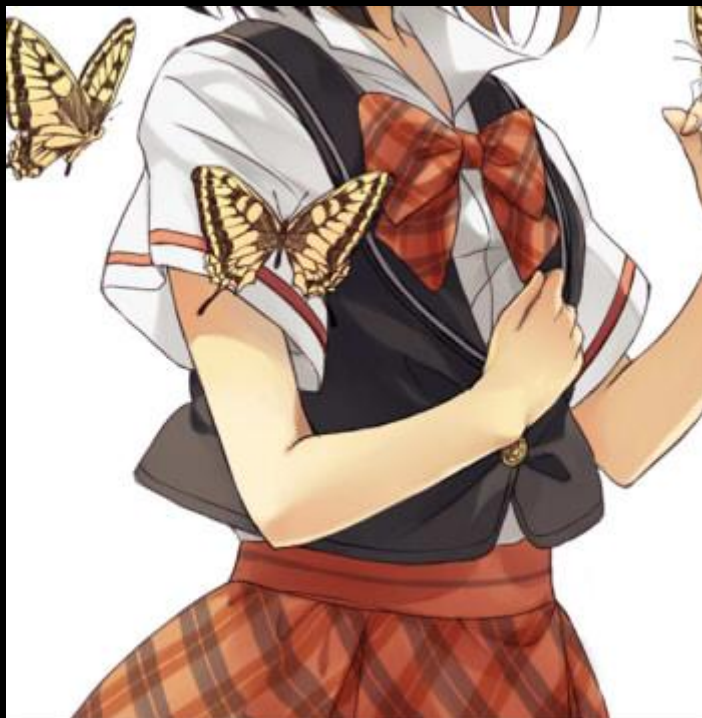
可能会被阳光照到的地方稍微弄亮 我将明暗一点一点地描绘清晰了



衬衫也一样



缎带和裙子 到这个地步的话我想比起听人说明还是只有靠自己的感觉来涂好了  
虽然选择颜色很难 但如果涂数次 在那过程中应该会抓到一定的感觉的吧



总觉得有些冷清于是就加进了花格子

说到做法的话就是在缎带和裙子的上方制作两枚左右的 layer 合成模式【乘法】  
在【用下方的 layer 进行 clipping】中加进花格子的状态下 一枚用红线一枚用蓝线描绘合成→捣鼓【筛选】中的【色调 彩度】进行配色调整





也给蝴蝶上点色  
如此这般人物就画完了



只是这样的话怎么说都有点太过冷清 下面果然还是要画背景了

■背景■

在此画上背景 这次是在画画途中突然想到的背景  
将脑内印象唰唰地画下来

■添画背景■



什么跟什么啊 不不不 自己明白就够了



把先前的粗图弄薄 从上方开始添画线条  
按着键盘上的【shift】键打点的话可以牵出直线哦



踏踏实实地涂吧 要边意识到会变得跟下面这张图一样暗边涂





门画好后在上方制作 layer 绘制常春藤 画成仿佛缠在木板和墙壁上一样



叶子我是一枚一枚地画的 累死我了...(偶也想说这句|||TAT 好累)



分别在常春藤 layer 和叶子 layer 中勾选【保留不透明度】 添上了层次和阴影



另外添上了高光 为了使叶子的轮廓清晰从上方开始用线条框了起来  
这项工程也是非常的累人





复制了下面的常春藤使其增多 最后添上花朵背景就完成了！

但是到此还没有结束转向最终调整 还只剩一口气了哦

■调整■



在背景 layer 上方制作合成模式【阴暗】的 layer 添加光亮  
再来把合成模式【乘法(正片叠底)】的 layer 做在最上方 给人物身体添上影子

只显示出添画的东西的话就是右边这个图的感觉

啊 还有蝴蝶的颜色也要用【筛选】→【亮度 对比度】涂浓一点

感觉快要完成了呢

但是 此时我突然想起某件事。「啊 叶子下面没影子!」

如此这般 我利落地做了个【乘法】layer 添上了影子

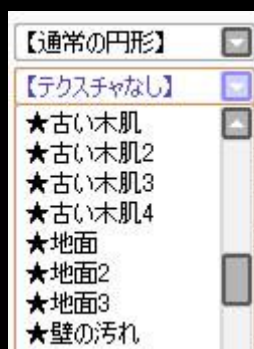


这样就 OK 了!

接下来给蝴蝶加上光彩



这里也要用【明暗】layer 因为我想做出那种闪闪发亮的感觉  
就给刷子上加了质感 我把↓这样的质感下载后使用



\*注: (通常的圆形  
无质感  
古老的树皮  
古老的树皮 2  
古老的树皮 3  
古老的树皮 4  
地面  
地面 2  
地面 3  
墙壁上的污渍)

在网上检索「SAI 质感」就会出现多种多样的结果 下载几个的话很方便的哦  
我想把质感放进去的方法应该也能检索到  
那么那么 到此为止的结果如下图





接下来进行最后的最后的微调 虽然可能难以理解 即使稍微有点在意的地方也要修正一下







在最上方制作 layer 皮肤的轮廓周边 眼睛周围添上皮肤色并模糊处理

这样做虽然效果不算大 但能给人以柔和的印象

另外还要检查整个画面给光照得到的地方填加高光→重复了「模糊」

如此这般终于完成了!

■完成■



完成这幅画应该耗费了 15 个小时吧 我是分 3 天来绘制的  
开始使用数码绘的时候 看了人家的讲座虽然有惊讶道「画张画要 10 小时!？」  
现在觉得如果小心谨慎地画下去的话花这么多时间还算是普通的  
疲劳的时候就休息一下 一边放着喜欢的音乐一边画之类的  
总而言之大家能愉快地画下去的话就很好了  
那么那么 能陪着我们一起上完讲座的人真是谢谢你们了(´▽`)



\*有希:终于编辑完了 好累|||请在倉猫屋日志下留言给偶作鼓励吧

TT▽TT 感谢某亚的帮忙...不然这个教程没法完成嗯||

## Easy Paint Tool SAI 小指南

### Easy Paint Tool SAI 简体版 1.02 测试版小指南

写在前面，打字不易～禁无授权转载（估计某人自己会转几个地方，首发在幸福花园，那里的马甲是 gongwang）。基本会讲到下面的内容，以下内容为某人用了软件很开心，发现几个有用的，再啃了说明文件的成果，感谢汉化的 Xellos 大人。

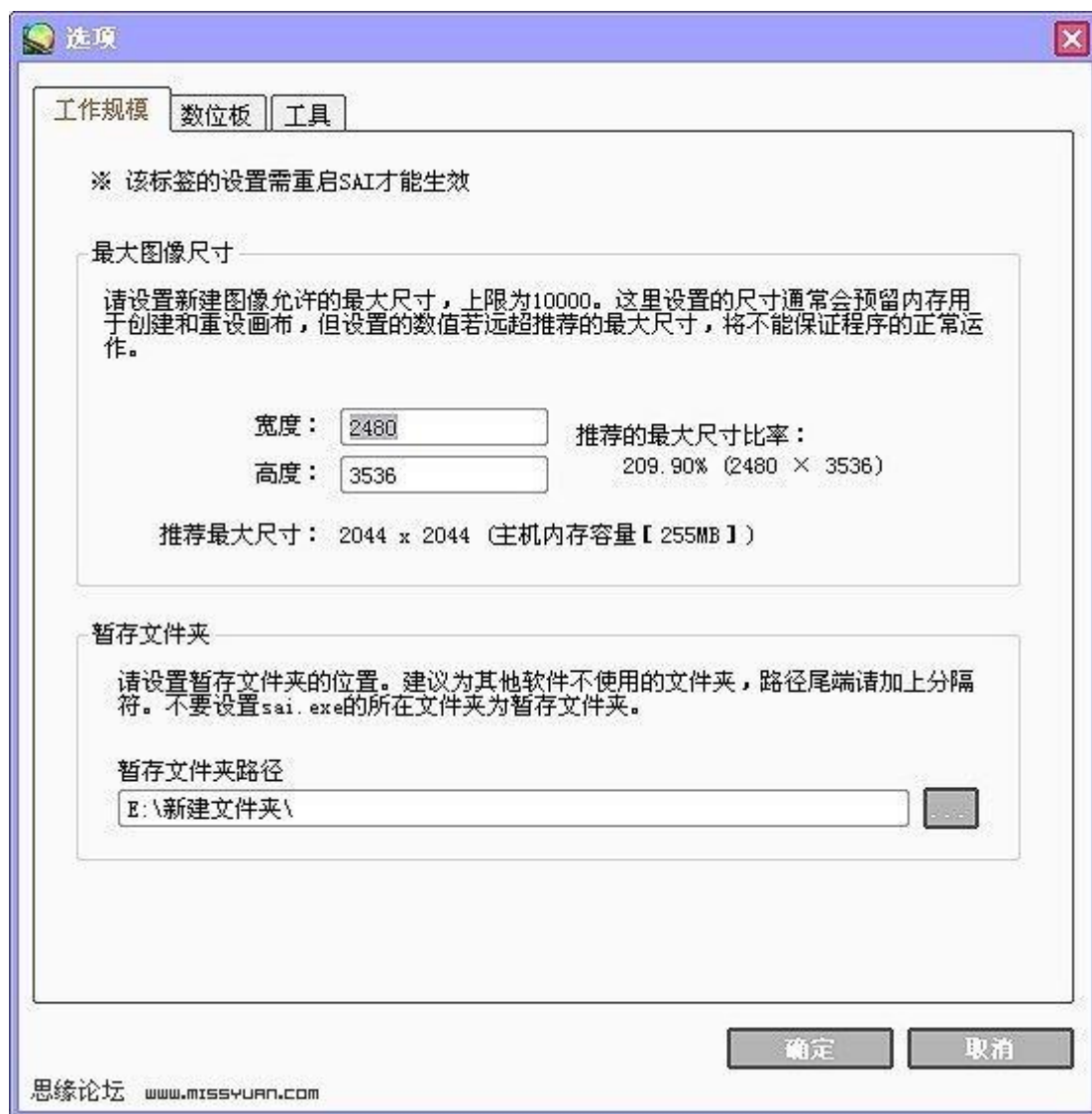
【官网：<http://www.systemax.jp/>】

- 1.软件小常识。
- 2.如何使用它的水彩方式。

sai 是个绘画（打底用）的小软件，私以为它的线条表现不错，旋转功能方面，在图像缩放时抗锯齿能力很强大。8 月初玩上手后，一时激动之下弄出了下面的 2 个玩意。不过，你不用期待它的滤镜表现。对于这个小软件来说，方便好用的绘画功能强过了某人一直深爱的 ps（恨 ps 的线条），图层快捷键及抗锯齿能力强过了 pt。咳，没找到教程分类。

### 1.软件小常识

也许有人会对 SAI 无法建立你需要的尺寸感到麻烦，这跟电脑的内存容量有关（欺负我家的老电脑>\_<）当文件长宽像素乘积比超过你家电脑胃袋时，它就华丽丽给出了红字。你可以在【其他】菜单中的【选项】，在【选项】窗口中的【工作规模】选项卡里设置。某人设的是 A4 300dpi 的宽度 2480 高度 3536。同时这下面也是你需要设定临时文件存放处。放一个大点的盘。不过它临时文件也不算很大。



建立文件后，默认为色彩图层，在这个图层里你可以试验大部分的东东。

由于某人一开新软件，就习惯性的东调西按，笔刷设置早就大变样了，死活没找到能调回默认的常见选项。后来通过建立初始笔刷恢复了几个，可恢复了多少初始设置，天晓得～所以，咳，看着办吧。

在色彩图层上，打草稿之前，可以调出【窗口】菜单下的【快捷工具栏】。你可以撤销，恢复刚才的动作，也有取消选择和反选的按钮，图片缩放的下拉菜单『快捷键：PgUp 放大，PgDn 缩小』，画布为了绘画方便的旋转角度下拉菜单，查看的翻转按钮『快捷键：H』，及抖动修正，普通线条，抖动不需要开很高，反而会拖累速度。玩个 3～10 之间就可以了，除了线条需要外，开不开这个值对上色关系不大。



涂得不满意，可以按下图层关联面板的小橡皮键，一下子清除整个画面太方便了。

【b2】



『ctrl+Alt+压感笔拖曳』可以方便迅速调整笔刷大小，『[ ]』也很方便，而且缩小大小根据笔刷的现有宽度更改得很适合。

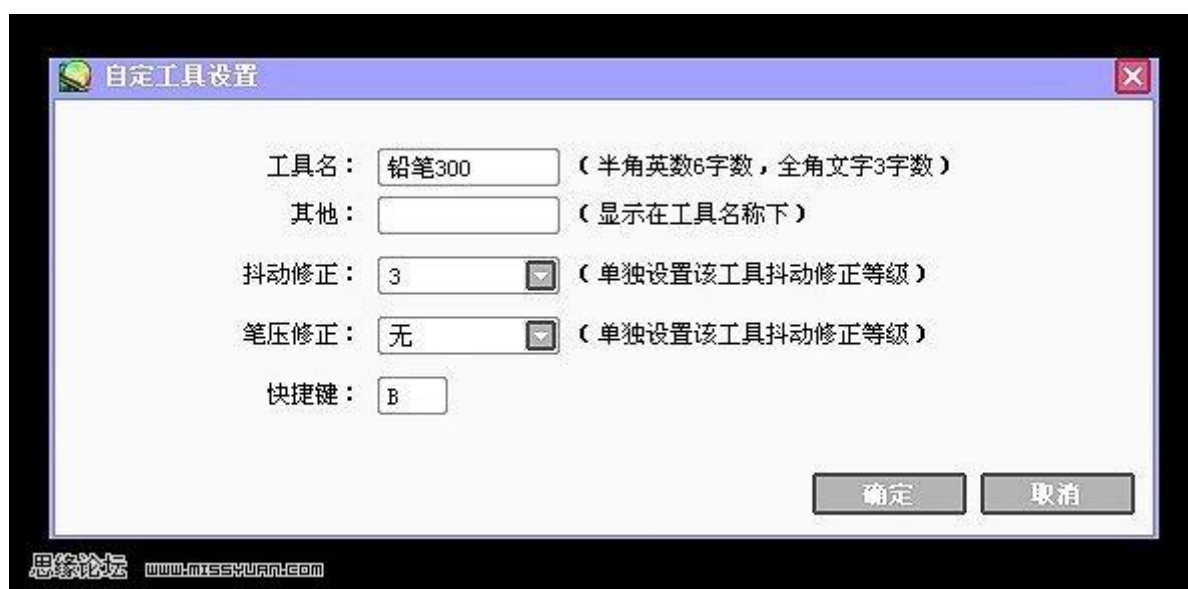
按『TAB』键，来把可画面积放到最大。在这个过程中，因为这个软件不能把单一面板移动，你最好多多设定笔刷快捷键。『ctrl+Z』依然是老牌的撤销键。

『E』是默认的橡皮擦，你可以对某个铅笔设定，例如 B 为它的快捷键。左键在笔刷上双击，直接调出【自定义工具设置面板】

【

b5

】



或者按右键，还可以建立复制笔刷做更多的事。若笔刷改得乱七八糟，救星在此。





【b4】

.....压感笔头的橡皮快捷方式，到这个软件成了自由变换的快捷了，我哭。

『F』可以快速地吧上层画面合并到下层中，省得合并后，还要新建图层（且原图层的一些性质可以保留）。  
可爱的快捷键啊～～～深得我心！

## 2.如何使用它的水彩方式。

它的水彩边缘做得比较像，这让我在 pt 里有实验的乐趣了。『实验结果：完全失败，厚涂感觉混出来了，可我要的是薄涂，撒泪中。』

文字说明包含在图片中，如果有错别字，就无耻地无视吧。

【sa1】



笔刷的一些设定，如图示。在下面的几张图里，保证只修改笔刷大小，其他设置不做改变。目前创建不出可交流的笔刷文件

# SAI基本水彩示例 2





# SAI基本水彩示例 3



对于该软件水彩显示要点:

1.如说明所说,笔刷的水分量,混色改为50左右,色延伸为80左右.只有这样,在正片叠底模式下,才能最优表现水彩感。

2.将笔刷的笔形下的纹理全改为画质质感

3.笔刷及各图层的画质质感全部由图层组总体来表现纹理,提高协调感。

4.水彩边缘中,只有程度数值大,强度才起作用(这个强度有点像ps样式里内阴影,其大小为内阴影的扩展)。





## SAI基本水彩示例 4完成图



zq

08年8月4日

思缘论坛 www.missyuan.com

意思意思啦～（原图相对更柔和，但为了教程的清晰，对此使用 oc 锐化来减少体积。）

又及，旧水彩调和虽然调起来很方便，也有对水彩而言的致命缺点，调和后易糊掉，易脏，显厚。

某人是用猫上网.....所以请原谅多开楼层。图片过程已尽量合并了。在这里放这个教程，也是留个备份及

纪念。

## 《人生是充满变化的，画图也是。》

人生是充满变化的，画图也是。

工具：SAI 加非凡 430

畫法：純塗畫，未使用任何素材，仅使用其中的色相/饱和度滤镜。

时间，两天多一点。

本来目的，只是摸着新软件，有新鲜的地方，想介绍一下而已。顺手涂两笔，现在呢，哼哼哼。（做教程的时间比画图长.....十分郁闷）

图片大小，初建立时 600\*800，不知怎么想的，到后来 1500\*1999 了

最懊恼的地方，小图时画的皮肤还可以，后来，不知怎么删了，再后来，没感觉了。

最无耻的地方，只画了一朵花.....变成了 n 朵.....

说明，本图的绘画过程仅在 SAI 中完成，花朵蝴蝶有一定参考网上图片。没使用任何素材。滤镜也只有色相和饱和度。最后在 ps 中添加文字及整理，在 oc 中锐化和压缩体积（在这个软件的压缩相对小。）

某人在画项圈时，无比怀念 ps 中的工具们。加深和减淡是多么可爱的东西啊。

这次键盘快捷键是有史以来记得最牢的。

运行还是很稳定的，比 OC 强。

正文：

本来这些无非是画个过程，所以从一片空白开始。

很多东西都没考虑，这次的过程图再次教育某人，临时抱佛脚是不好滴～

我得说，文字直接加上图片，做起来好慢！好慢！好慢！！

【rh-1】



空白省略。

从草 2 图开始。

特保证本过程没太多省略,基本上保留下了,截了近两百的图.....,去点水分,也很多,所以做合图。压体积。



第一页的钢笔层被抛弃了。换上了某人心爱的有底纹的铅笔上阵,头发是放大版铅笔



图层基本上是正片叠底模式注上叠



基本上色图如上,接着苦难开始了。

思缘论坛 [www.missyuan.com](http://www.missyuan.com)



对那层薄背景复制了一下,设了正片叠底,用两值笔的擦除模式把人物抠出来。前景色与背景色交叉下方,就是笔刷们通用的擦除模式。你可以用当前笔刷的样子来当橡皮。估计是嫌弃本来的橡皮擦笨了点。





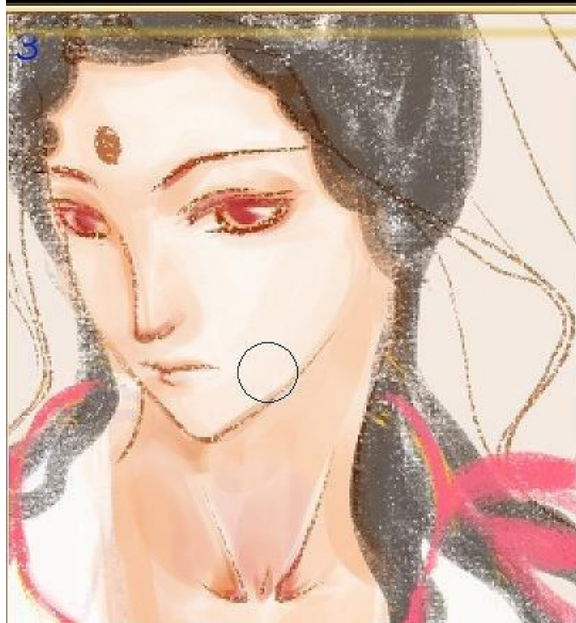


对背景色调淡,与抠图后的背景色合并,把蓝外衣颜色调回100%



不显示其他的東西,准备对肤色细化认真化,在这幅图里,最迷恋这时的神情姿态啊~~

当初是马克笔上色的,这个马克笔默认方头,细节画皮肤时,可更改到圆头,笔刷边缘表现柔化,但不会像喷枪没骨头。如下图。



画内衣线条……



对内衣上个基本色后,不理它。

对蓝外衣上画过白线条表褶皱的图层,某人用橡皮轻擦,这种时候,橡皮的笔刷浓度调个50%比较好



淡蓝内衣上建肉色,那些白色线条是主要显示在蓝外衣上的,不管它。

合并肉色内衣层和淡蓝色内衣层,上设正常新层,白色席卷而来~~





对蓝外衣层用方头橡皮擦。

小说明:这个软件的默认马克笔上的色只能上到一定的半透明度,深入不能。对其他笔刷深色覆盖也是很淡的感觉。



继续用紫色,用方头马克笔画,褶皱不满意,用白色画完了擦,擦完了画,蓝外衣也是如此。貌似重复了几次。

我还没把偶然变必然



领边太粗鄙,继续对内衣层动手……对某一样处理时,把无关层不显示。

思缘论坛 [www.missyuan.com](http://www.missyuan.com)

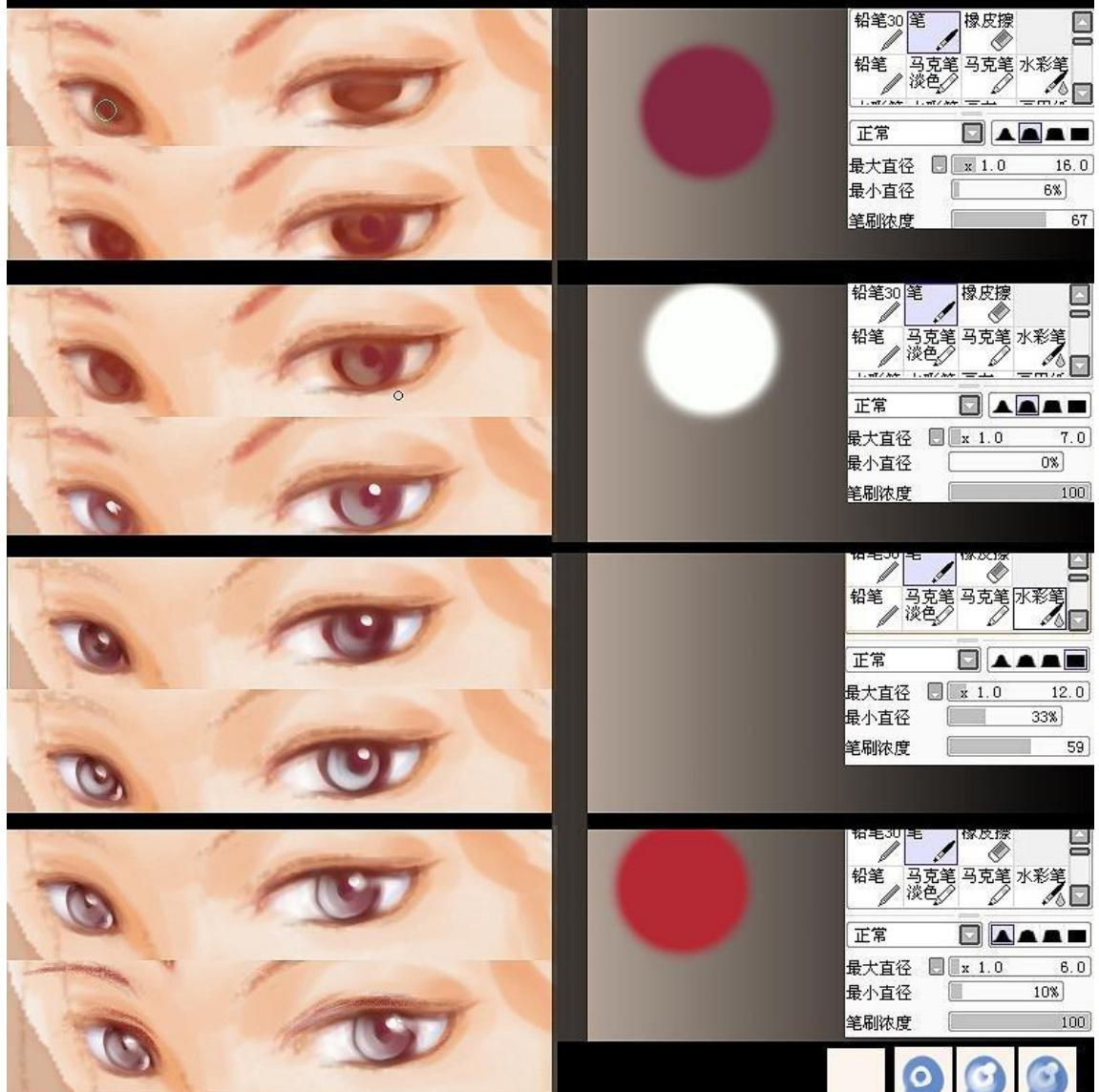


因为衣服与脸的线条感风格不协调,某只迈出了错误的一大步。

【rh-6】

谢谢猫瞳~补充界面。感谢~





根据截图,某只确实是使用这几个颜色,笔刷设定与旁边的眼睛截图平行对应,圆形,无质感,色延伸为28左右。本质上分为4阶段:

- 1.上眼瞳的深色。
- 2.上眼睛浅色,不想选色或配不来色,就使用白色,轻抹。点高光
- 3.可以把深色再轻轻刷一刷,
- 4.再次加高光,这图没画好,在3时,可以对整个眼球来个淡色叠加,4加高光时,可以比原来高光处更小些的笔刷点一下,效果更好。

思维论坛 www.missxuan.com

都是普通圆形笔刷,最后可以分成更多画法

#### 【rh-7】

图左上角:『又及』处,漏字:即使不画眼睫毛,也要对眼白部分靠眼眶处轻刷。



过了一个月才发现.....无视吧无视吧。



我那时有点想歪了,  
试图展现内衣的通透度……

在内衣上加一点皮肤颜色,使用  
马克笔圆头轻画。

又及:画眼睛时,连带画眼白,用淡蓝色  
在眼尾眼角来一点,会比用淡红画更舒  
服清楚。即使不画眼睫毛,也要对眼球



在表示褶皱的白色层里,  
根据前面的修改,对此也  
做修改。



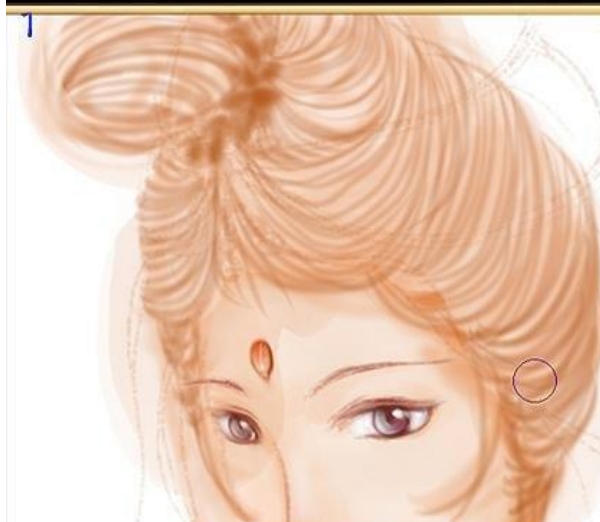
新建一层置于蓝外衣之上褶皱之下。默认喷枪:用  
吸取的淡紫色对蓝外衣进行柔化,接着用白色轻  
轻进行表透明光泽,如果配不上褶皱,就坚决用橡  
皮擦轻轻擦掉,使它感觉上溶入蓝外衣中。



这时又嫌弃,原先的皮肤画法了,认为  
跟衣服的画法不相配。

本人的错误在于:没有新建层,就直接  
在皮肤层上吸色用喷枪柔化。

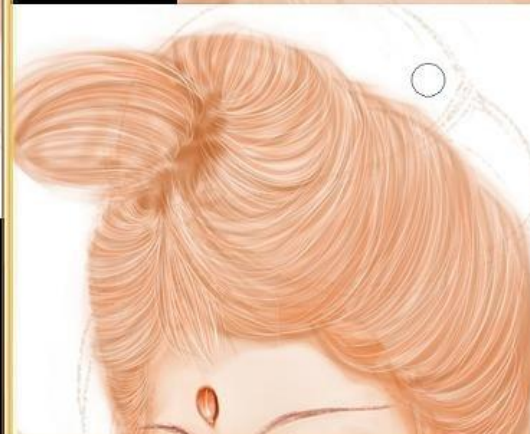
对不确定的新想法最佳方法永远  
是:新建图层。



1  
头发底色上再新建层,将喷笔调得更小,浓度也应在85以上,好画。白色头发一根根画。除需要,尽量画在淡橙线条之间,或紧靠淡橙线条



其实原计划,是用淡橙,熟赭为底,画白色头发的……新建层,轻铺底色,喷枪最小直径调最小为0,别忘了把喷枪的笔刷直径调小15之内,依需定。高兴的话也调一下抖动修正4~6画吧。所以说,这个软件线条方面是做得好的,想当初用ps,pt也画过这类全部发丝,以ps最狠,折的相当厉害,伤透了心。



3  
自然,由于技术耐心方向及顺手与否,这图没几根线条画得好……某人心里明白。在白色发丝上新建层,正片叠底,用较深的底色画暗部。留下来的自然是头发的光泽了。

思缘论坛 [www.mtsk.cn](http://www.mtsk.cn)



4  
这样效果不错吧,其实普通方法现在正好。

最多再来点光,可以了。





1  
设新层,正片叠底(咳,这几个字打得真多)铺灰色。  
然后擦除,橡皮擦笔刷浓度50为宜



2  
跟着发丝方向轻擦,多次轻擦效果比一次擦完要好



3  
假若图层建太多,该合并的合并。

在那不怎么样的灰色与头发层合并后,建层,上喷枪,调整最小直径回到50,浓度50(手法要轻),对头发用白色上大体的光泽。

思缘论坛 www.missyuan.com



依然不相配,祭出色相/饱和度无上大法!~~~无耻地改色吧!!!

上楼,是一种画头发的方法,(以后不会这种颜色了,哭)相信各位在 ps, pt 中也尝试过画头发细丝.....SAI

就是这个方面太让人满意了!! 狂热中~



【rh-10】

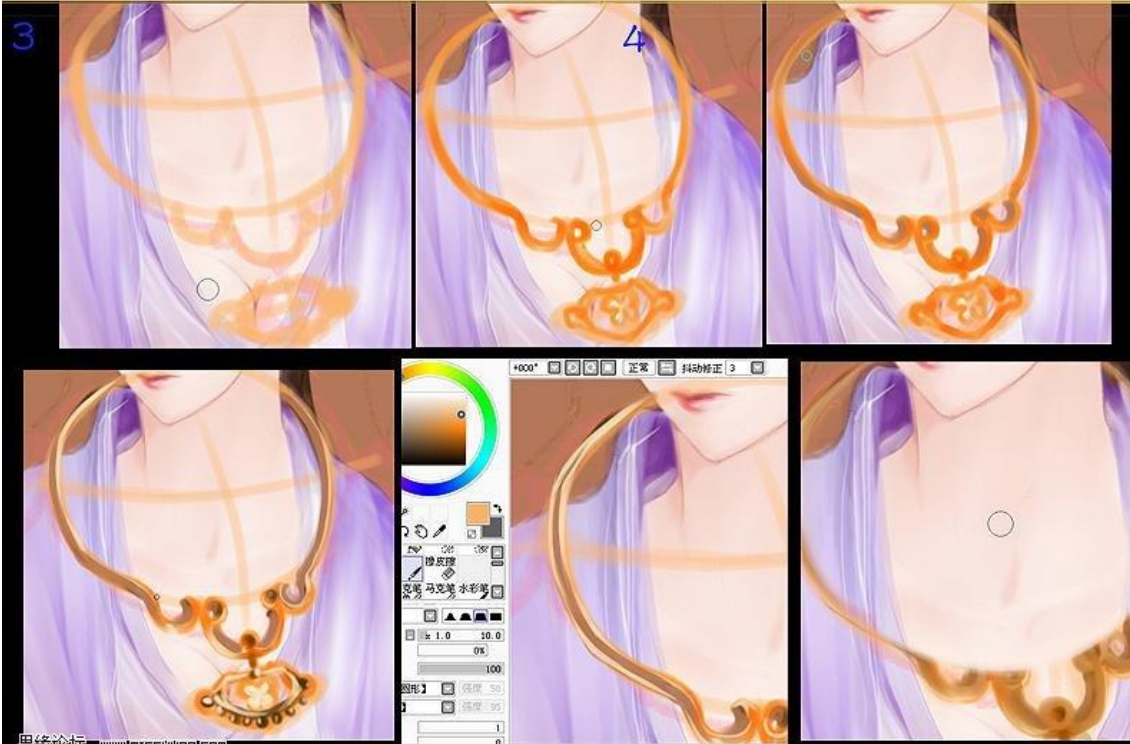


还是那个不相配问题,修改了皮肤,实现了性别转换……如果画的肤色深,可通过降低不透明度来获取好的效果。

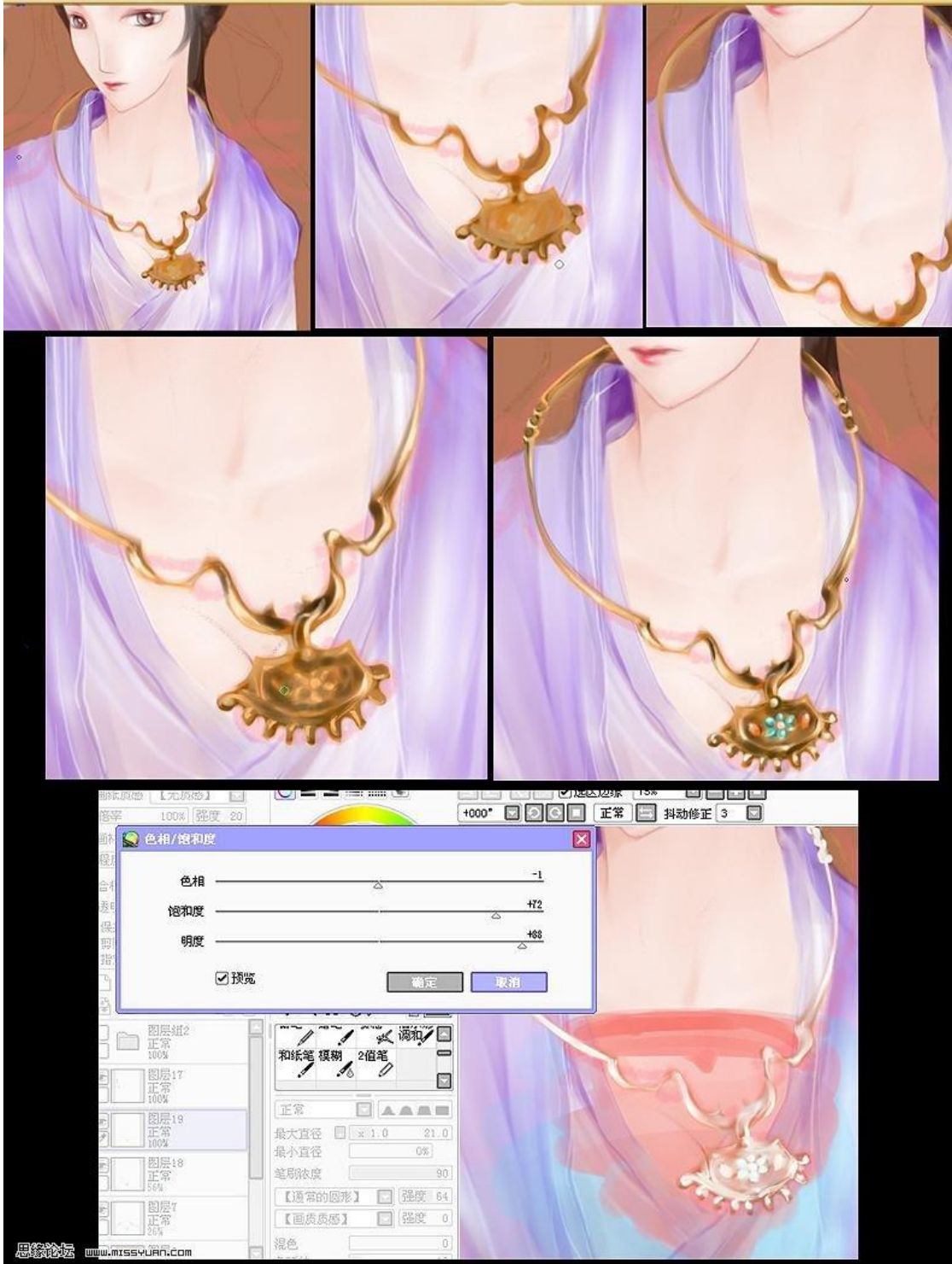
2

### 项圈的无责任过程:

- 1.确定形状
  - 2.上基本色
  - 3.上深色
  - 4.上细节亮部。
  - 5.橡皮修整
  - 6.继续勾勒
  - 7.继续上细节,暗部
  - 8.中间使用了模糊使颜色笔刷融合
  - 9.锁上的装饰
- 笔刷浓度基本在80以上,如果是ps软件,再用加深减淡工具,效果非常容易体现,这个软件没有……一下子没习惯过来……所以……
- 10.改变色相/饱和度。









用自由变换旋转,压扁它。

这是当时画项圈的用色的截图,其实偏红点会好很多。



用橡皮从颈部向外轻擦



画上了真正的内衣……  
顺便上了点小花,随手涂两笔。  
最后用橡皮擦淡点,使笔触朦胧。

细看,内衣的红色背景纹理,就是项圈本来的初稿。废物利用~

www.misswulan.com



上图为失败的步摇图,然后某人在随后的几页里把它分解了。

下图为小饰品颜色图,基本形状图,两个小饰品完成截图。





把那个小东西圈出移动后,再重新上色。  
当中曾嫌弃颜色不够深,调过点色,但变化不大。  
最后上光。(就某人的水平来说,是上白点。>\_<)



画单粒珍珠。  
新建图层组,好管理,然后复制n多,排列一串就完成了,做新串前,对单粒珍珠旋转一下,无耻地营造不同珍珠串感觉。



这份截图里,头发部分的通过背景的浸染显出了远近。  
还可以看出小饰品如果叠加个背景色在边缘处,效果会很好。  
珍珠糊入背景后,用橡皮一个个轻擦出来,更立体了。这是以后用得着的技巧(……更象玉米颗粒排排坐……)



最后实际是这样。  
不小心动了颗,最后才收拾的。感  
觉还是这时好些



将步摇的嫁接到锁处,画了点阴影,  
应该是马克笔画的。  
新建层,画花草图中的草图。



背景色,前面再次叠底过,还是新倒了油  
漆桶……我忘了。(才几天就……)  
将人物,衣服,皮肤,线条通通关进图层  
组,对组降低不透明度,为画花花做准备

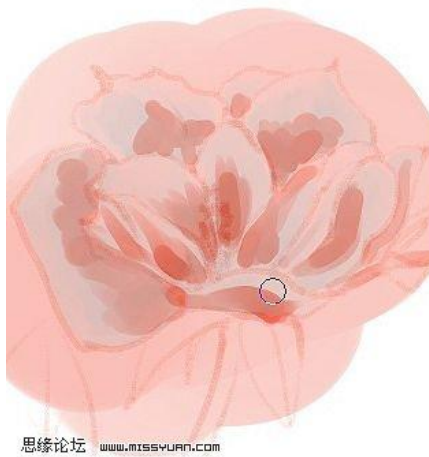
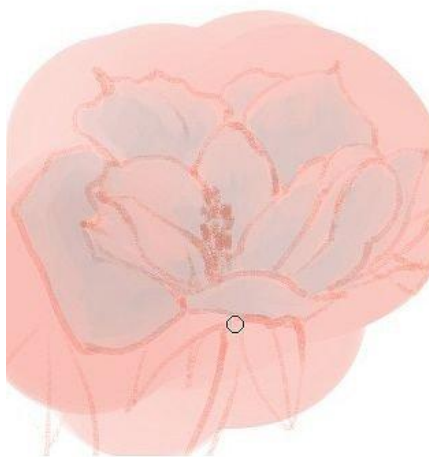
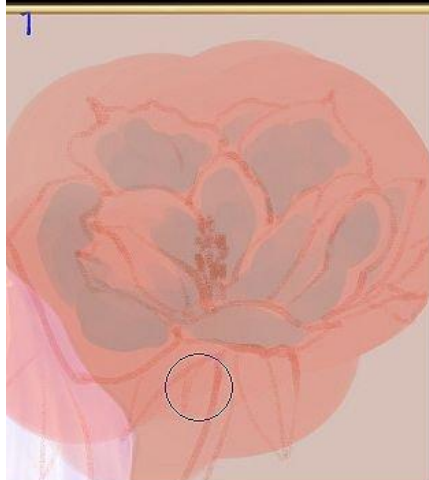
思缘论坛 www.missyuan.com

要是这时的软件慢了,又舍不得将图层合并,可以将除背景色的图层外,  
其他完成的图层合并,另存个新文件,在新文件上画背景,等背景画  
完后,再复制过来。

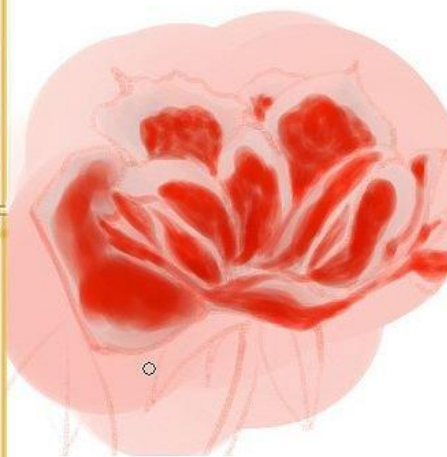
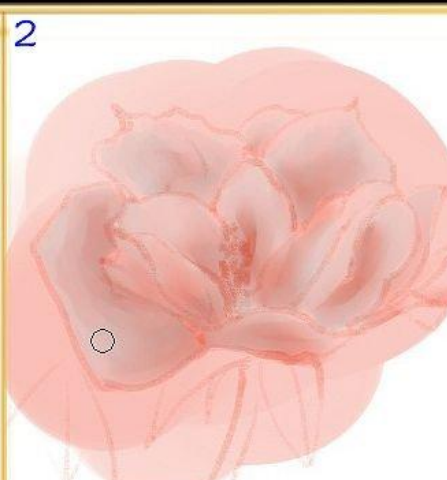


线条上建正片叠底的上色层。用马克笔上  
基本色。





思缘论坛 www.missyuan.com



在马克笔上完淡黑底色后,用模糊使笔触不明显(这一步不怎么样,不如直接上淡黑的)用F转入图层,将最小直径调到0的马克笔上红色。  
私以为,底色工作可以用马克笔来完成,比较方便。

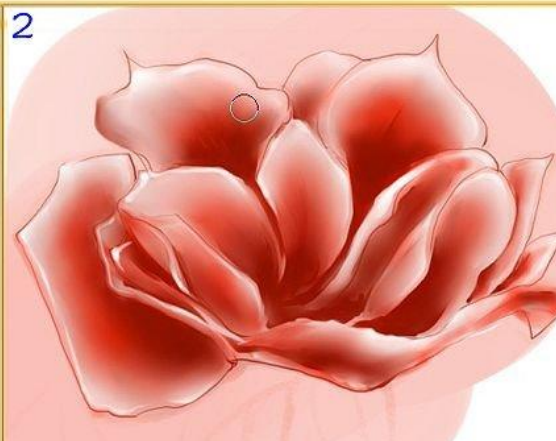
按下之后,在颜色层上模糊笔触

用笔在新正常层上色,笔刷浓度约为70,之后继续将新正常与底色层合并。

模糊……



总之,线条1层最下面,底色2层在中间,其上面的层3不断上色,上完层色,就用F把它的颜色合并到底色2层去。  
这三张截图表明了,层3是正片叠底模式,用不透明笔上色,随后用模糊来渲染笔触。



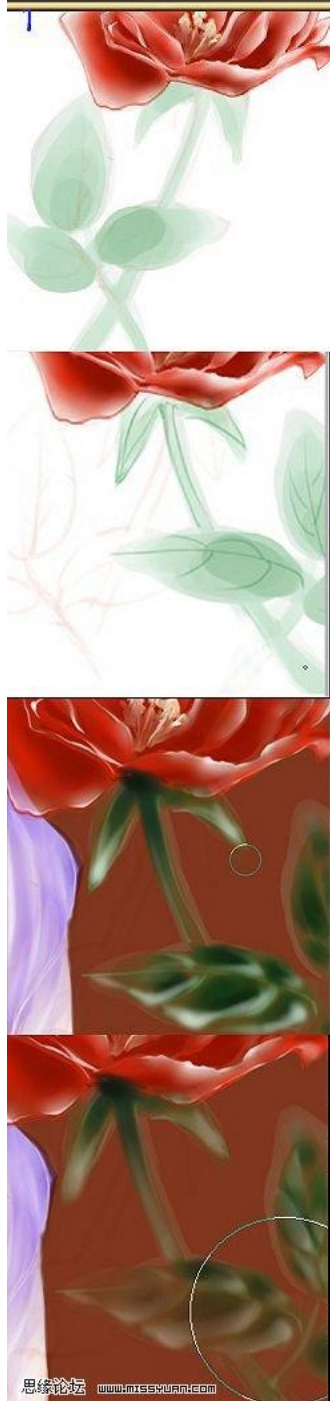
建新层再勾次线,合并,新建层,用白色上边缘,然后模糊



背景显现后,花看起来,很玻璃,挺有意思(虽然不相配)

接着淡黄画花蕊,可配合橡皮擦或模糊笔刷。





思缘论坛 www.missyuan.com

基本上叶子的画法也很普通,看画面就知道。

再最后一步,用橡皮擦去部分,溶入背景色



开始复制 开始自由变换  
这之后,就是蝴蝶了,耐心早以没了,接下来的蝴蝶  
几步惨不忍睹。蝴蝶画完后调整了些修了点。这图  
算画完了。感谢看到这里的朋友。^^2008-8-7



最终图不小心被我压缩了两次,效果更糟了(懒.....得重做),一只蝴蝶在完成图上是经过了自由变换,色相/饱和度的结果

【rh-00】

人生是充满变化的,画图也是

琦  
二零零八年八月四日



完

思缘论坛 [www.missyuan.com](http://www.missyuan.com)

终于熬完了~^o^

好吧，我得说，这个图绝对有几处令人不满意地方。



过程本身还是老实的，完成方向是偏了点。但是，这些个过程，多多少少也有一些特别之处，看各人喜好问题。

这点是最终决定把 n 多的截图做出过程的原因。

碎碎念：终于明白某人看过的教程里，以排列过程图没有说明为多数了，多方便啊，打字及整理想法太烦了。

## 鬼猫屋 SAI 讲座

注:乘法=正片叠底 layer=图层 加法=叠加

### ■次序

白描

1 画草图(突然发现用草图更能形容这幅话的某亚)&(有希:你终于觉悟到了//▽//~♪)



创建一个新画板 首先用铅笔工具粗略地画出脑内印象

2 起草



接下来起草 在刚才草图的 layer 上制作一个 layer(注\*layer=图层)  
将草图的 layer 的透明度降下 20%后开始起草

### 3 白描

再把起草的 layer 的透明度降下 10%左右 在新的 layer 上画白描  
因为这之后也要从白描上方开始填涂 所以不必画得特别谨慎  
画好人物和人后面的花以及蝴蝶之后白描就完成了



## ■2.背景

### 1 做出形体



粗略地画下背景

用水彩笔涂下现在脑内浮现出的颜色 画出柱子之类的部分

## 2 开画



开始更加细致地画下去

中途使用涂盖层 一边调整颜色一边画

绿叶和云的状态的部分我使用正片叠底 layer 从上方涂下来了  
涂色这样就完成了

## 3 调整





最后调整整个背景的颜色

涂盖层 用明暗调整颜色 发光(叠加)做出光的效果

这样一来背景就暂且完成了

### ■3.人物

#### 1 阴影



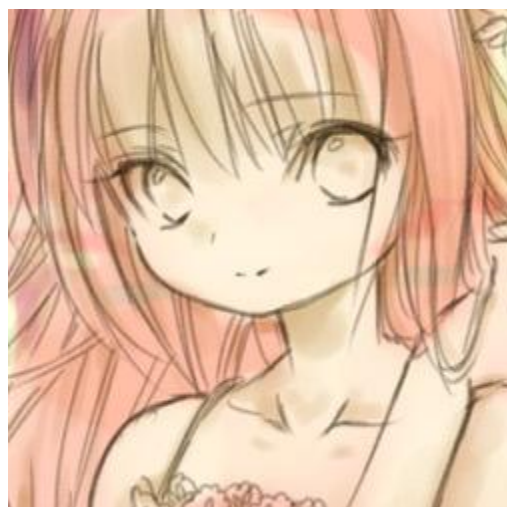
给人物上色之前 在白描上制作正片叠底 layer 事先把阴影部分用水彩笔涂一下  
以让颜色比白描稍微明亮一点为基准

## 2 皮肤

将白描改为乘法(正片叠底)模式 开始涂人物

首先涂人物的皮肤

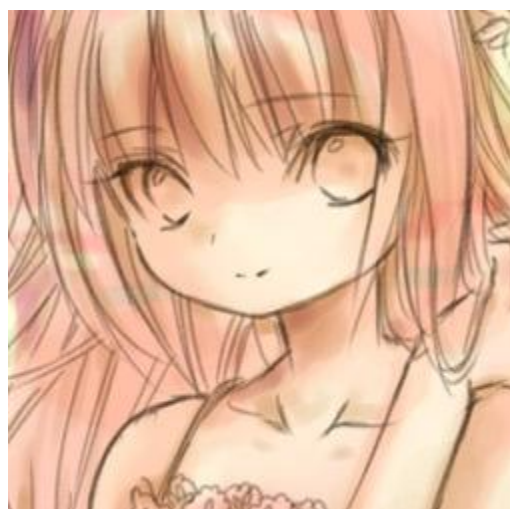
人物和背景 layer 在同一 layer 上进行(有白描 背景这 2 枚)  
我个人认为这样图画和背景颜色很能相容



首先涂底色



薄薄地添一点阴影



添加更浓的阴影

11 楼



最后用乘法涂好皮肤就结束了

12 楼



3 头发  
和皮肤使用同一个 layer 来画





用比底子更暗点的颜色来涂头发的阴影  
这是要边意识到头发的流向边涂



用更暗的颜色涂阴影部分

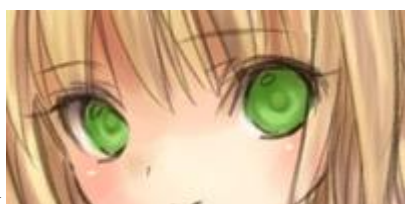
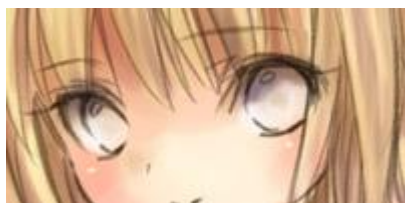


被光照到的地方用橙色

用涂盖层把阴影部分用紫色来涂

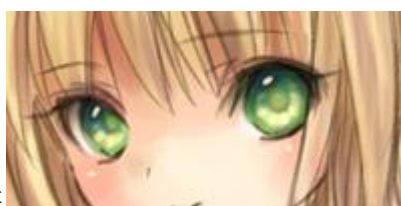
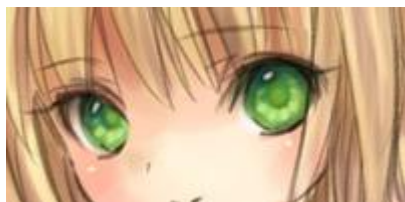
4 眼睛

涂阴影和眼白部分



涂底色 阴影部分

再来将高光 以及一些不容易发觉的阴影部分等细小的地方进行填涂



用涂盖层 发光(叠加)的 layer 进行颜色调整

