

第1章

了解古风美少女



古风美少女漫画深受广大读者的喜爱是因为它的唯美华丽。想要学习绘制古风美少女漫画，首先我们要了解古风美少女的一些基本特征以及漫画绘制的一些工具。

本章主要介绍了古风漫画的基础知识、绘画工具，并尝试临摹绘制，慢慢掌握绘制古风美少女的有关知识。



1.1 古风美少女的特征

想要画好古风美少女漫画，最先要了解古风美少女的一些基本特征，这样才能进行创作。

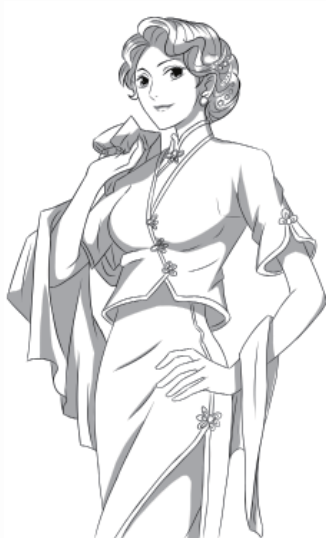
1.1.1 姣好的面容

古风美少女的第一大特征就是她有着姣好的容颜，从而体现出一个“美”字。绘制古风美少女时，需要绘的就是精致感，古代的女子五官都显得比较小巧，给人一种好似仙女的气息，清丽脱俗。



1.1.2 柔美的曲线

古风美少女的人体线条比较柔软美丽，给人一种飘逸的感觉，古代人物的身体大多由这样的线条组成，因此整体上看去会带上柔美的气质。





1.1.3 中国风式的构图

中国风的构图十分有特点，它是通过大量的留白来表达意境，目的是给观赏画作的人留下一定的想象空间。中国风的构图不太讲究空间透视，通常采取中国画的散点透视原则。



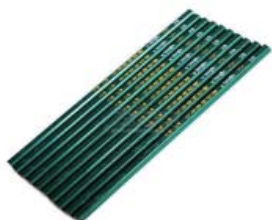


1.2 古风漫画的绘制工具

绘制漫画需要了解两点基础知识：一是所需要的绘画工具，二是基础练习。绘画工具可分为传统工具和数码工具，如果条件允许，推荐使用数码绘画，这样既能减少绘画流程、缩短时间，又能节省材料。在绘制漫画之前，我们先来了解绘制漫画的基础知识。

1.2.1 传统的绘画工具

绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等步骤，那么所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺、网点纸等。



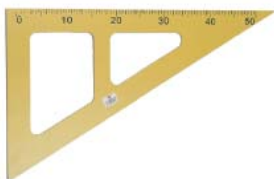
铅笔



橡皮



速写本



三角尺



云尺



直尺



蘸水笔



勾线笔



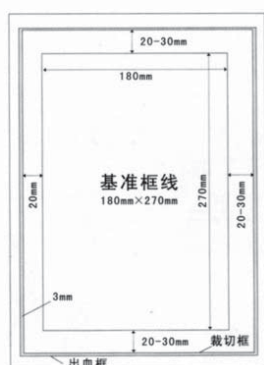
漫画墨水



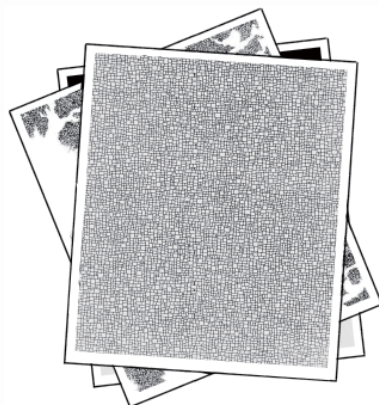
针管笔



毛笔



原稿纸



网点纸

1.2.2 数码工具

随着科技的高速发展，计算机得到了广泛应用。在漫画界，绘制方法不仅仅局限于在纸上作画，漫画设计已进入了无纸化时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等，下面来看看数码绘画需要什么工具。

»» 数码配置



计算机



手绘板



扫描仪



透写台

因为手绘比较方便，所以很多绘画者都会选用先在纸上画草稿，再扫描到电脑中进行详细的绘制和上色。



»» 绘图软件

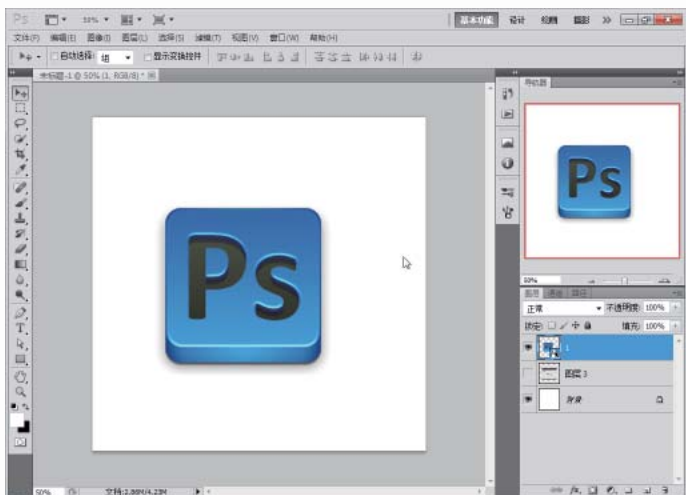
用于漫画处理的软件有SAI、Photoshop、Painter等，本书的主要绘制软件为SAI，下面来介绍这三种常用的软件。



SAI是一款小型的绘画软件，许多功能相对于Photoshop来说更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。



Photoshop图像处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可以进行漫画绘图等。



Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚烂多彩的图案，是绘画者的首选软件之一。



1.3 SAI绘画快速入门

本书使用的主要绘画软件是SAI，下面就来学习SAI的一些基础操作与常用功能。

1.3.1 了解SAI的操作界面

对于用过其他绘画软件的用户来说，SAI的上手非常容易，因为一些软件的使用方法是相通的，但对于使用数码工具绘画的初学者来说，SAI直观易懂的功能与清晰简洁的界面认识起来也是很具亲和力的。

操作界面与各个工具栏



SAI的工作界面

标 号	名 称	介 绍
1	主菜单	这里有9个菜单栏，包括项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等最基本的功能
2	导航器	在这里可以观察画面的整体情况，另外，还可以在这里调节画布的缩放倍率与旋转角度
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定



续表

标 号	名 称	介 绍
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法共有 6 种。另外，还可以在这里保存常用的颜色
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定
6	快捷工具栏	这里包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能
7	主视窗	这是整个软件中最重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作
8	视图选择栏	当同时打开了多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示
9	状态栏	在这里可以确认到电脑的 CPU 以及内存的使用负荷，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况

》》 界面的个性化设置



各个面板的隐藏与显示：在窗口菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键 Tab 可以快速进入全屏模式。

这里有三种可以调节面板的方式。



如何调整面板的大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拉动这些地方即可对面板的长度或宽度进行调整。

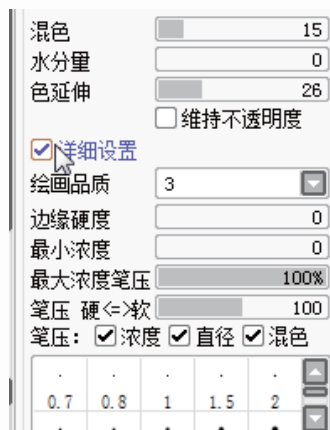
这两处均可拉动，调节面板的大小。



全屏模式



颜色和工具面板显示在右边



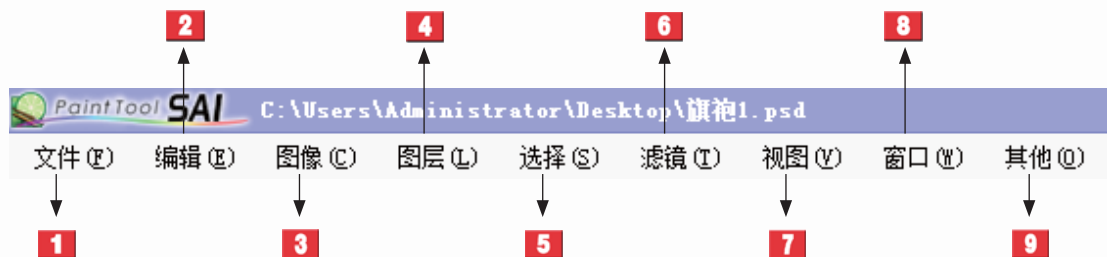
面板中参数的详细设置：点击图层中的【画纸质感】与工具面板中的【详细设置】左侧的√\键，就可以对其进行更加详细的设置。



1.3.2 各个面板的主要功能

SAI中每个面板都有其各自存在的功能与意义，下面详细介绍各个面板的主要功能。

主菜单



标 号	名 称	介 绍
1	文件 (F)	包含了新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目
2	编辑 (E)	包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能
3	图像 (C)	在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小
4	图层 (L)	可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中一部分功能在图层面板中有快捷按钮
5	选择 (S)	可以对当前选择中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选取的像素
6	滤镜 (T)	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整
7	视图 (V)	包括旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行调节的各种功能
8	窗口 (W)	可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化
9	其他 (O)	除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置



»» 导航器

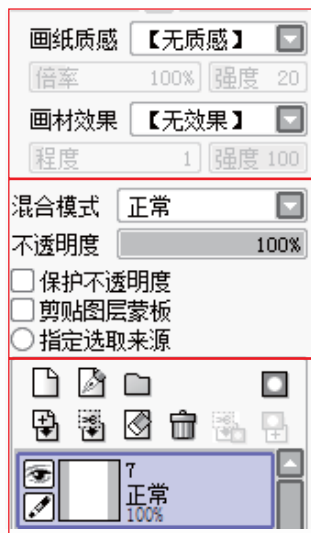


画面缩略图：可以实现观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，可以通过拖动方框来改变显示区域

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“-”按钮来进行调节，按下右侧的可返回初始状态

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样按下键后即可复位

»» 图层面板



画纸质感：可以为各个图层单独添加“画纸质感”“画材效果”。

图层选项：可以改变图层的混合模式和不透明度，还可以进行锁定不透明度等操作。

图层编辑快捷键按钮、图层列表：上方为 10 个常用的图层编辑快捷键按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的表格。

»» 色彩面板



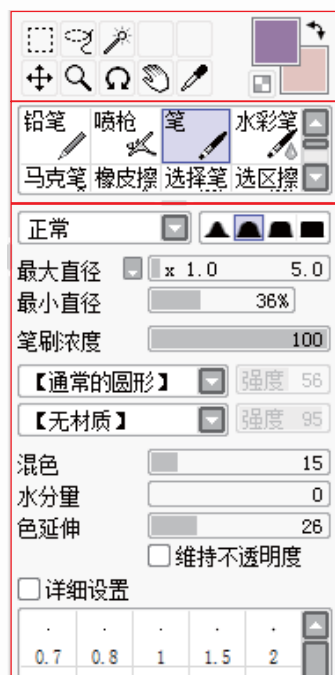
隐藏、显示按钮：包含 6 种选择色彩的方式，单击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形部分可以选择色彩，中间的方块用来确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便在后续的绘制中使用。在初始状态下，这里没有保存任何颜色。



工具面板



固定工具：这里有8种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”“背景色”和“透明度”按钮。

自定义工具：这里放置了一些供绘画与着色使用的画笔工具，可为已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选定的工具的不同，具体的项目也会有相应的变化。

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选区，右侧为反转选区。

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，可以复原。

抖动修正：可以对手抖的自动修正程度进行设定。



撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之。

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例。

视图反转：单击该按钮可以左右翻转画布，再单击即可复位。

主视窗

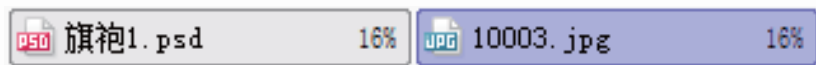


画布：显示对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来变换视窗的显示区域。

视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置。



视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表了当前主视窗中正在显示的图像。

状态栏

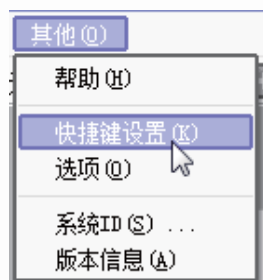
内存负荷率:47% (已用345MB/可用1153MB) Shift Ctrl Alt SPC Any

内存负荷率：这里可以确定当前电脑的系统负荷与 SAI 可用的内存容量。

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮。

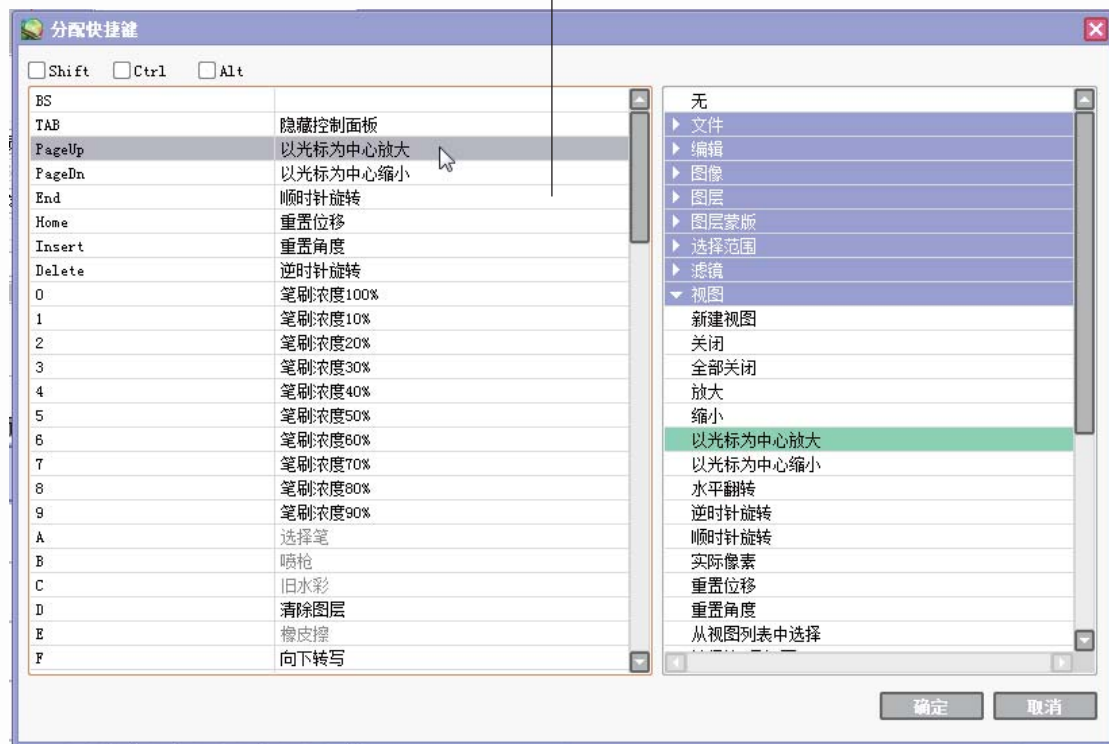
1.3.3 常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便使用者绘制漫画。



在【其他】菜单中，点击【快捷键设置】选项。

在这里可以根据自己的喜好设置自己所需要的快捷键，在左边进行选择快捷键，右边选择相对应的快捷方式，最后点击【确定】按钮即可。





1.4 临摹绘制

众所周知，在学习绘画时，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感才能更好地创作出自己的作品。

1.4.1 实战——漫画人物临摹

刚开始使用数码软件绘制漫画的时候，可以先选一个略微简单地人物进行临摹。下面来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画偶像。

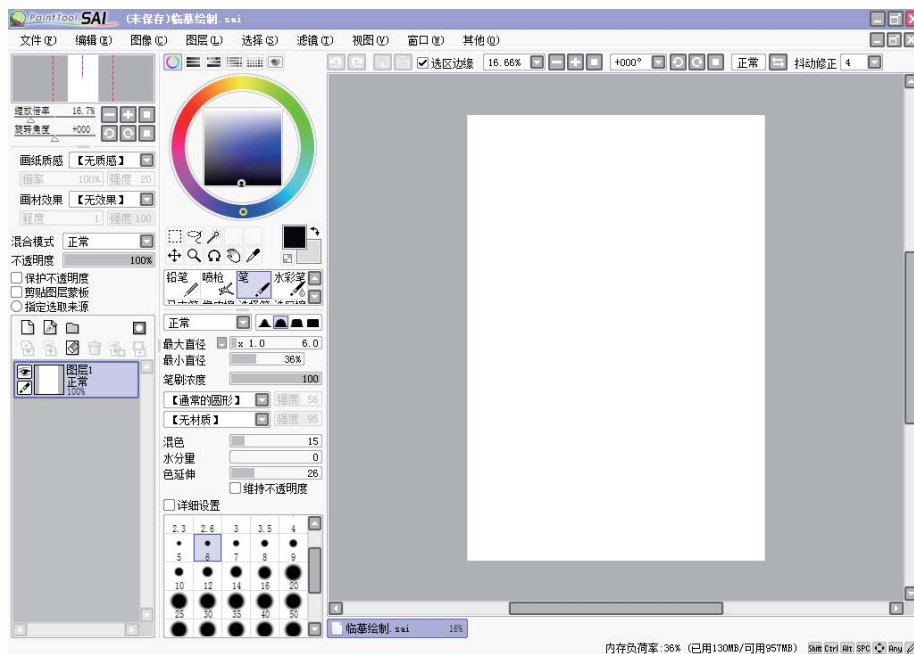
绘制前期设置



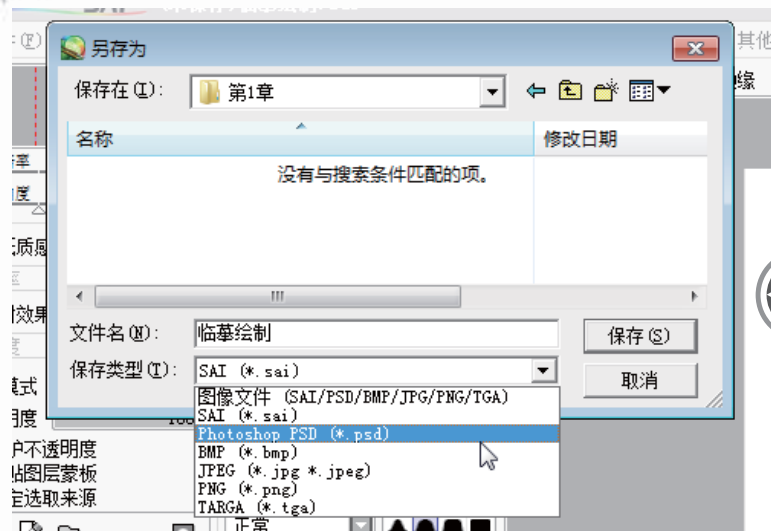
1 打开软件SAI，在【文件】菜单栏中选择【新建文件】命令。



2 这时会弹出一个窗口，如左图所示，根据要求给文件命名，文件大小选择 2000*3000 像素，分辨率为 300 像素。

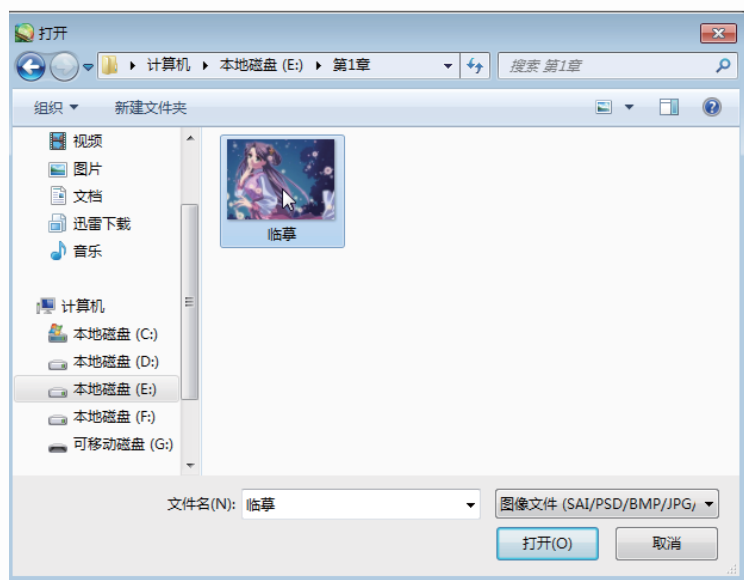


3 上一步确定之后会建立一个如上图所示的空白画布，为避免文件的丢失可以事先保存一下，可使用 Ctrl+S 快捷键。



4 保存时在【保存类型】中选择 Photoshop PSD(*.psd) 的格式，以便后续需要时可以在 PS 中进行操作。

5 如果选择的图片长度小于宽度，这时可以在【图像】菜单中选择【逆时针 90 度旋转图像】命令。



6 在【文件】菜单栏中单击【打开】按钮，在打开的文件夹中选中图片，打开图片。



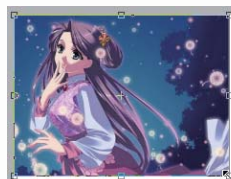
7

打开图片后，使用【选择工具】选择全图片，使用快捷键Ctrl+C复制图片，在新建的画布中使用快捷键Ctrl+V粘贴图片。



8

图片粘贴到画布中之后，会出现不同的状态，这时需要在图层面板中选择【自由变换】按钮将图片放到最大，或者使用快捷键Ctrl+T，注意放大图片时要等量放大，其快捷键为Shift。



开始绘制



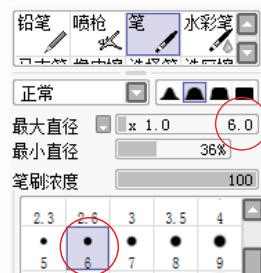
9

在图层面板中的【不透明度】中降低图片的透明度，使其变得模糊，便于后续绘制临摹。



10

使用6号左右的笔刷进行绘制，先简单地勾勒出人物头部，注意绘制头发时线条要流畅。





百变古风美少女 素描技法



11

勾勒人物的全身。相对于头发，衣服的线条可以随意一些。



12

给头发和衣服添加细节，使其更加具有层次感。



13

绘制人物头发上的发饰，使人物更具魅力。



14

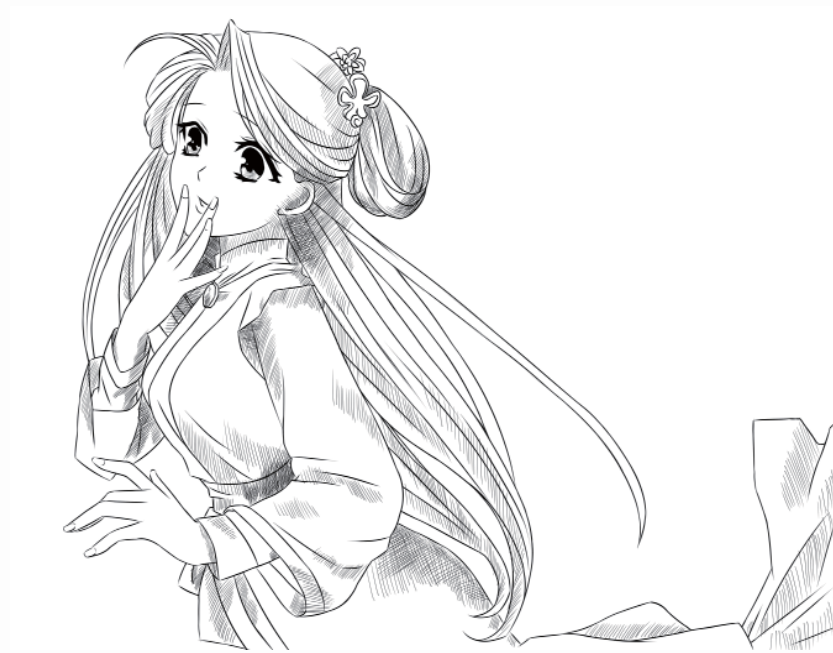
整理画面，擦去多余的线条，隐藏原图层，效果图就完成了。





阴影绘制效果一

使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加立体，最终效果图完成，一个长发飘扬清秀美丽的女子形象就呈现出来了。排线法绘制阴影使画面更加灵动、有生气。



阴影绘制效果二

使用灰色平涂的方式给人物添加阴影，相对于使用排线法绘制阴影，该方法使画面人物的明暗关系非常明确。





1.4.2 实战——真人转漫画

在绘制漫画时，一般都会选择真人照片作为参考材料，通过对真人照片的夸张、变形、转变，绘制出想要的漫画人物角色。下面通过照片来临摹人物的漫画形象，可以适当地添加自己想要的效果。

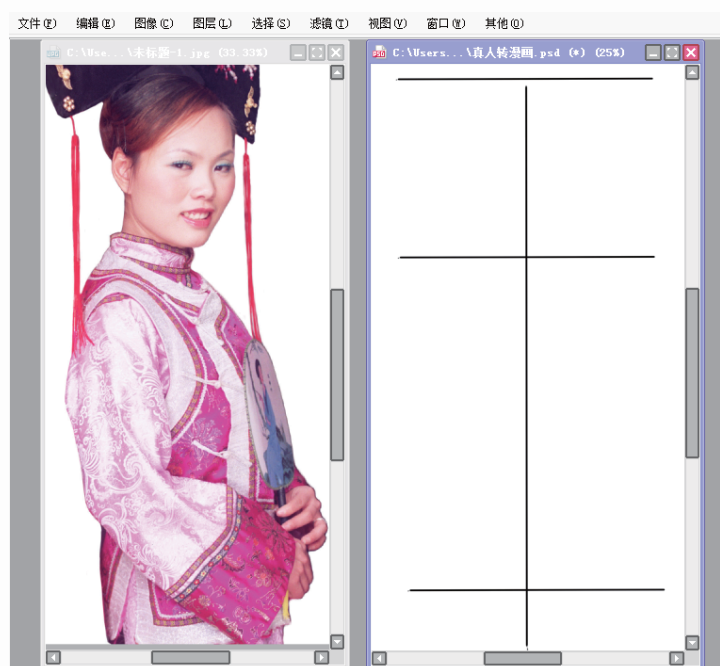
》》 绘制草图



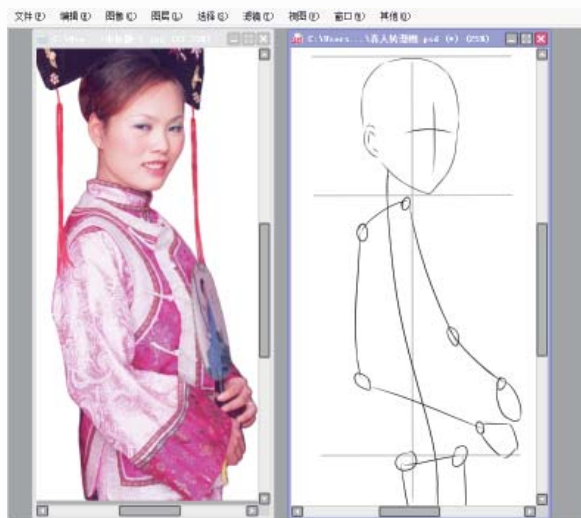
选择一个使用近景镜头的照片进行临摹，人物的五官要清晰，特点要明显，这样可以将人物的外形等重点表现出来，人物的相似度增强，这里选择的是一张古风的写真照片。

人物特点：身着清代服装、侧身手拿团扇、开心地笑着。

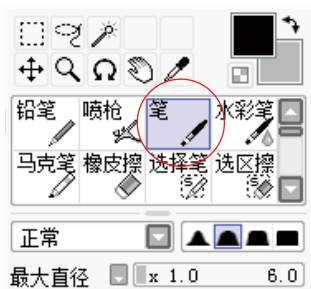
转变：对人物的脸部表情和五官特征进行夸张转变，发型会稍作修饰。



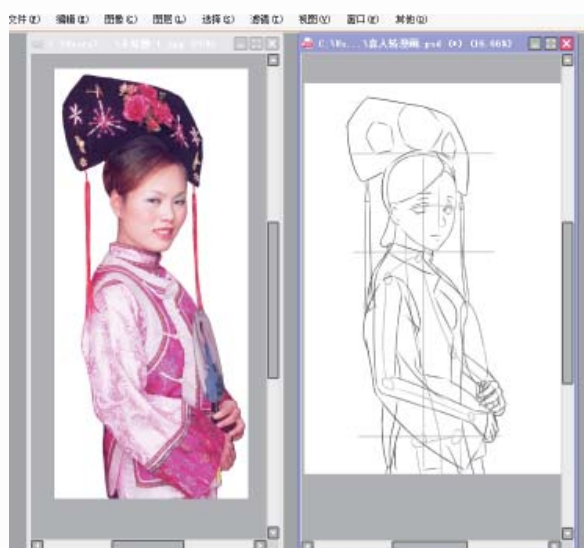
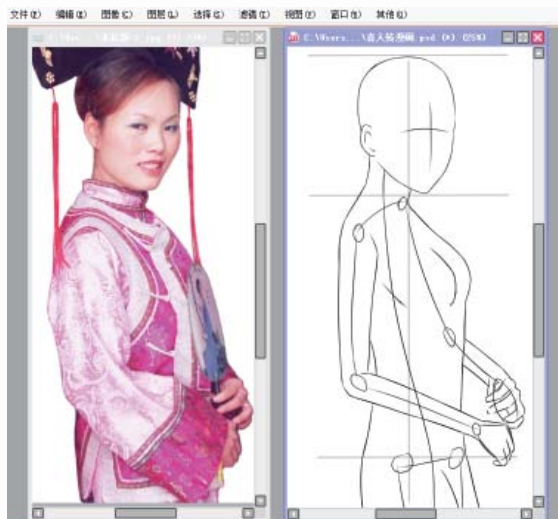
1 在SAI里打开所选择的照片后，再新建一个画布，将画布的窗口和图片的窗口并排在一起，如左图所示。根据照片在画布上先定一下人物的头身比和重心线。



2 参考照片，根据比例线，选用6号【笔】工具简单地用线条勾出人物的大致轮廓，用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续的绘制。



3 根据人物的动态线，绘制出人物的身体结构，适当地修改人物的身体结构，毕竟真人与漫画人物的身体结构是有一定区别的。



4 根据照片和身体结构简单地绘制出人物的发饰、五官和身体外形。因为是漫画人物，所以脸部做了修改，不必纠结于人物的相似度。



百变古风美少女 素描技法



- 5** 继续添加头发和衣服的细节部分，使人物的结构更加层次分明。

整理画面



- 6** 整理画面，根据线稿草图先绘制人物的头发和旗头的部分，将头发分缕画出来，使结构层次明了。



- 7** 继续绘制人物的身体部分和衣服，衣服线条相对于头部线条来说更加随意、放松一些。



8

如果觉得画面单调,可以再绘制一些花纹做装饰,让画面更加丰满。



9

擦去被头饰遮挡住的头发,让头饰跟头发之间的空间关系更加明确。



10

擦去线稿的草图部分,整理出一张干净的人物线稿。



11

给人物添加阴影效果,使人物更加立体,画面更加完整。

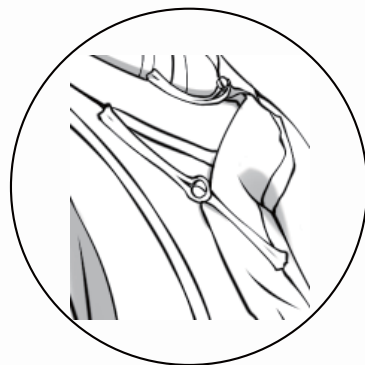


12

做完最后的修饰，最终效果图完成。在转画漫画时五官要尽量夸张，漫画人物特有的大眼睛、人物结构要简洁明了。



头饰的添加会使人物更有魅力值，另外要注意头饰跟头部头发的空间关系要正确。



绘制衣服时线条的粗细变化要一致，更能体现画面的韵律感。