



在本章中，我们通过边塞驿站原画的设计，讲解室外场景原画概念设计的创作流程和思路，并通过边塞驿站整体绘制技法的分析及应用，详细讲解室外场景绘制的技巧逐步逐层绘制室外场景线稿、明暗色调及上色的整体过程。

#### ◆实践目标

了解边塞驿站原画场景的透视原理及结构造型设计  
掌握绘制场景主体建筑及附属物件结构造型的绘制流程  
掌握室外场景明暗关系的绘制及色彩绘制技巧

#### ◆实践重点

掌握边塞驿站室外场景的焦点透视结构原理  
掌握场景主体建筑及附属物件绘制的结构关系及基本规律  
掌握室外场景明暗绘制流程及上色技巧

#### ◆实践难点

掌握边塞驿站室外场景的结构造型及明暗色调绘制步骤  
掌握掌握边塞驿站室外场景上色流程及上色技巧

## 3.1

驿站是中国古代供传递官府文书和军事情报的人或来往官员途中食宿、换马的场所。边塞驿站在整体地图关卡设计中属于特殊功能的主体结构造型设计。具有特殊的功能性地理位置定位，结合整体环境地形及光影的变化。其险峻的地形和复杂的环境，不仅是大型阵营战役的绝佳防御场地，也适合作为作战供给中转之地。

边塞驿站位于世界地图的西北角，毗邻大海，航运发达，曾是极度富庶繁华之地。后因战事不断，边塞驿站逐渐成为战略地图比较重要的地理位置，驿站在古代运输中有着重要的地位和作用，在通讯手段十分原始的情况下，驿站担负着各种政治、经济、文化、军事等方面的信息传递任务，在一定程度上也是物流信息的一部分，也是一种特定的网络传递与网络运输。我国古代驿站各朝代虽形式有别，名称有异，但是组织严密，等级分明，手续完备是相近的。封建君主是依靠这些驿站维持着信息采集、指令发布与反馈，以达到封建统治控制目标的实现。

本章将着重讲解边塞驿站的绘制方法。实例使用PhotoshopCS6.0软件结合手写板创作而成，创作费时12小时，最终效果如图3-1所示。



图3-1 原画最终效果图

## 3.2

1) 启动Photoshop CS6.0，执行菜单中的“文件|新建”菜单命令，并在弹出的“新建”对话框中将宽度设定为“5000像素”，高度为“2800像素”，分辨率为“300像素/英寸”，颜色模式设定为“RGB颜色8位”，单击确定键。同时保存为PSD文件，命名为“边塞驿站”图层文件。如图3-2所示。



图3-2 创建“边塞驿站”文件



2) 在“图层”面板单击 (创建新图层) 按钮, 创建一个新的图层, 再重新命名为“设计线稿”, 同时激活画笔工具。对画笔的大小及不透明度进行设置。如图3-3所示。单击工具条下面的 (前景色/背景色) 进行画笔色彩的基础设置。如图3-4所示。

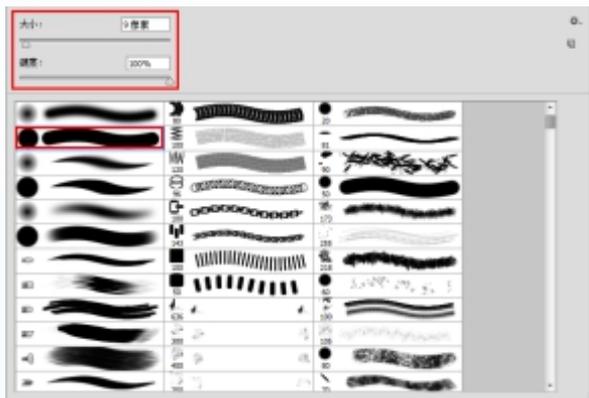


图3-3 画笔基础设置

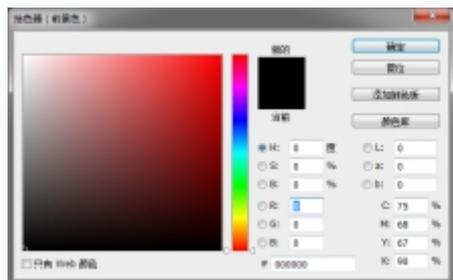


图3-4 画笔基础色彩设置

3) 运用画笔开始逐步绘制边塞驿站场景透视结构线的大体造型。单击 (画笔) 工具, 调整画笔尺寸大小, 运用硬笔刷工具在线稿图层上勾画出场景远中近的空间透视结构, 此处我们采用焦点透视进行结构定位。如图3-5所示。

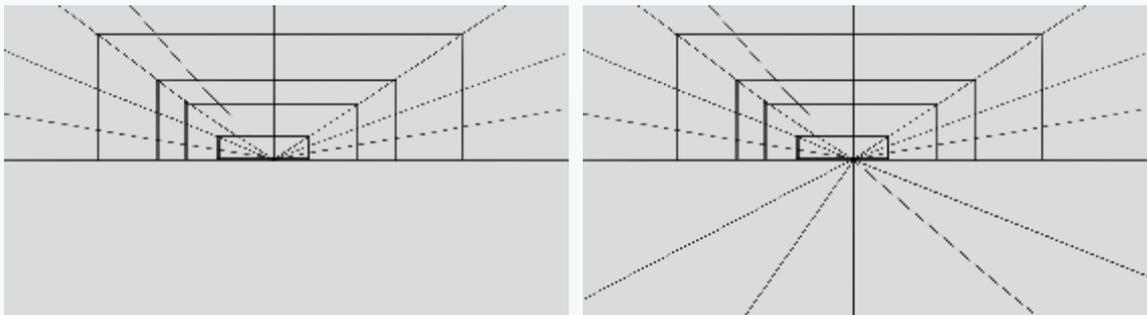


图3-5 场景透视结构线基础定位

4) 再次单击 (画笔) 工具, 调整画笔尺寸大小, 对远景房屋及山体结构进行区域模块划分。起稿阶段我们根据文案的需求描述绘制初步的结构线稿, 要注意处理好三度空间的透视关系。特别是房屋主体与近景之间的结构造型变化及透视关系。如图3-6及3-7所示。

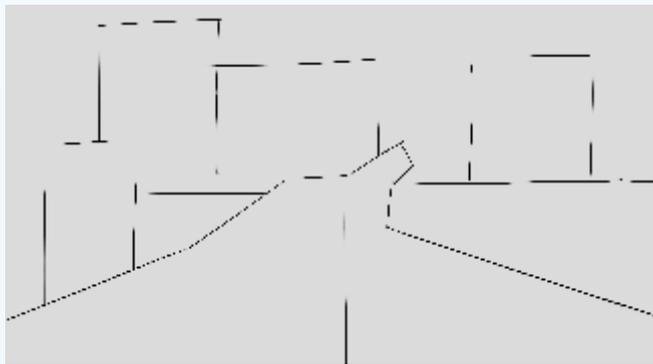


图3-6 场景大体模块划分

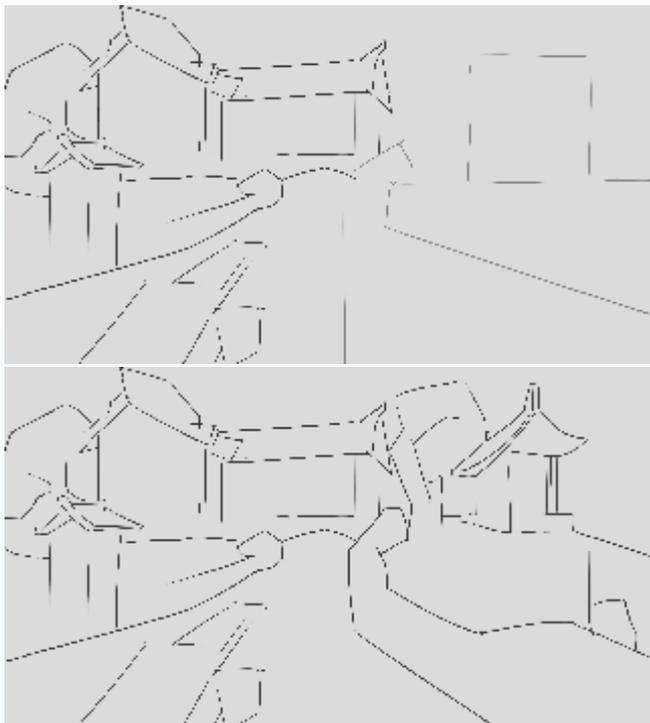


图3-7 驿站大体线稿造型绘制

5) 驿站在构图上属于不对称结构, 在构思设计时可以根据近大远小的透视规律绘制出场景的前中近景大体结构透视线。单击  新建图层, 运用硬笔刷在大体结构基础上绘制出左侧建筑及路面的结构辅助线。效果如图3-8所示。

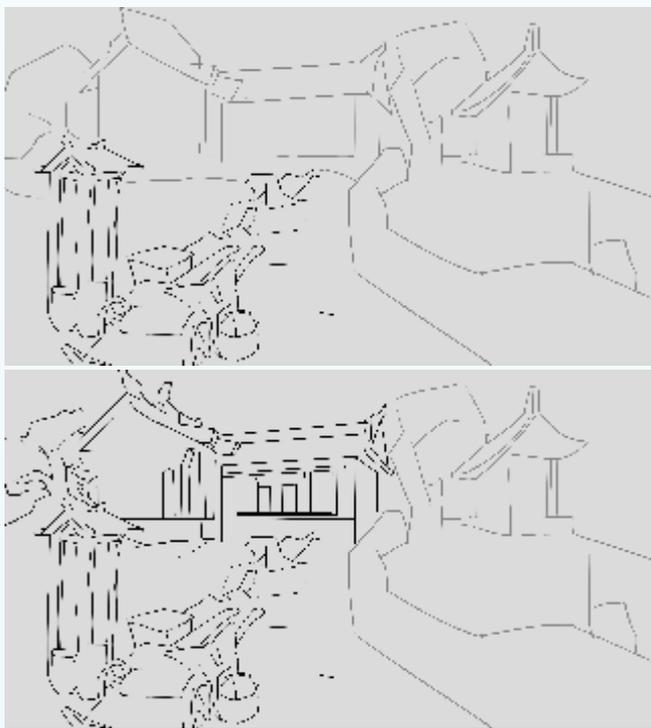


图3-8 左侧建筑主体结构定位

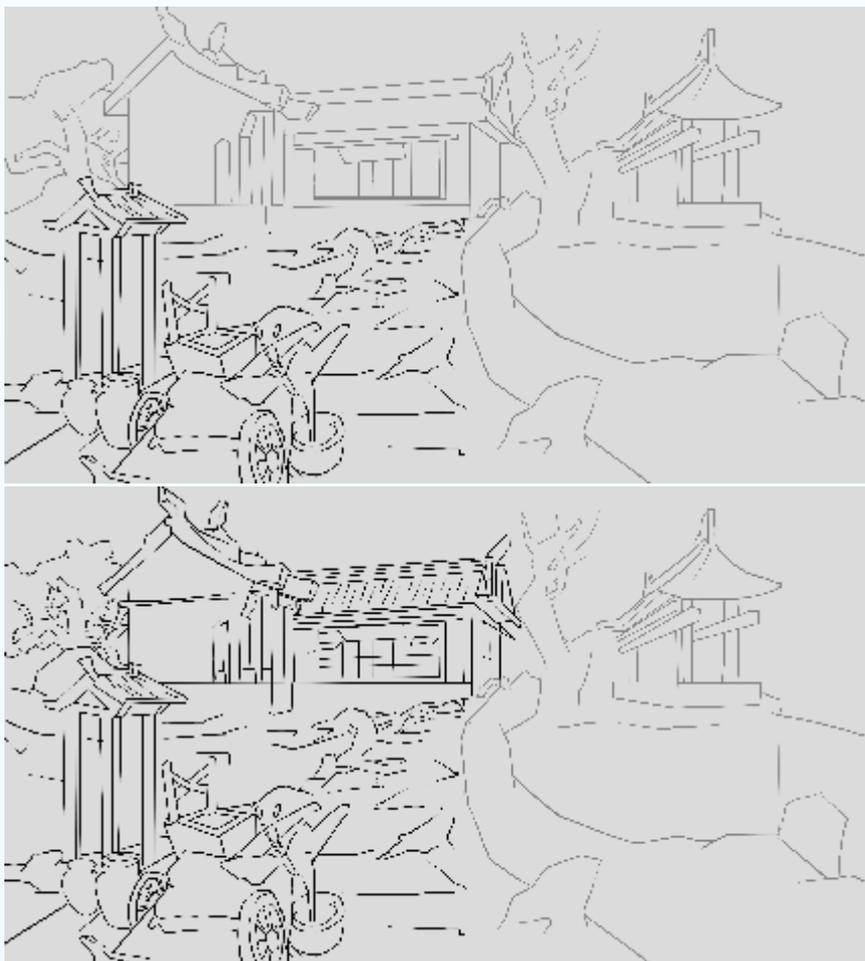


6) 进一步对场景远中近中景天空、山体、主体建筑的想结构根据设计的定位进行模块的细分。在绘制右侧的时候注意结合左侧侧近景、中景部分的细节进行结构造型的细节绘制。如图3-9所示。



图3-9 场景大体结构造型绘制

7) 在绘制好场景大体结构定位之后,根据远中近景三大层次的结构划分,对场景主体建筑及元素物件进行准确的定位,注意场景各个部分结构之间结构线之间的穿插及转折变化。特别是要对房屋主体结构进行细节刻画。如图3-10及3-11所示。



如图3-10 场景主体结构细节绘制

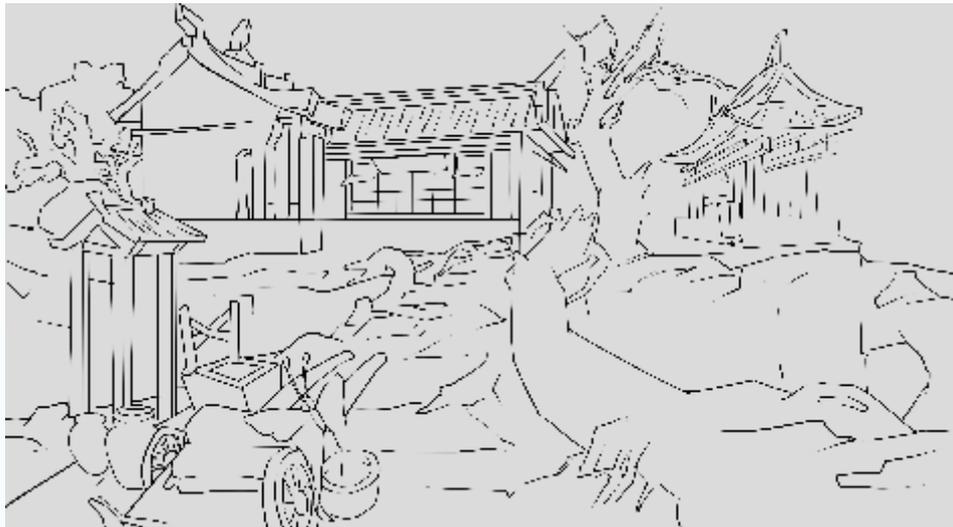


图3-11 边塞驿站整体结构造型设计

8) 接下来对马车各个部分的细节进行结构造型的精细刻画。调整大体线稿的透明度，运用硬笔刷对左侧马车身体、车轮、及周边装饰物等部分结构的变化进行绘制，注意线条用笔走向及虚实结构线的运用。如图3-12所示。

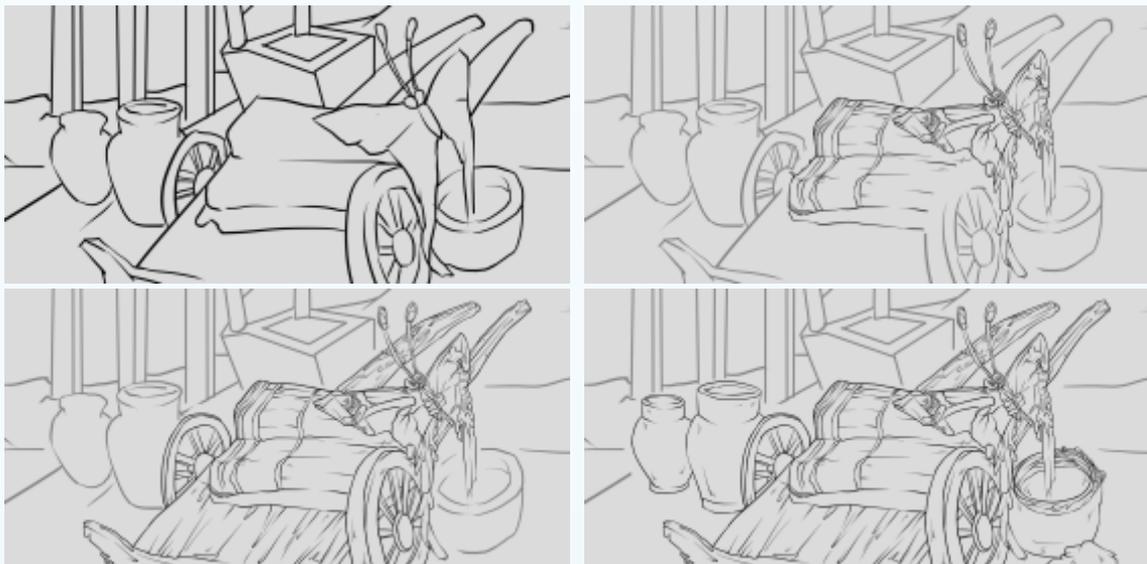


图3-12 马车结构造型精细刻画

9) 深入细化绘制左侧场景建筑物件结构造型线稿。单击  建图层。调整PS的笔刷为硬笔刷工具，沿着马车细化的绘制思路完成亭子结构的精细刻画，同时使用  橡皮擦) 工具擦除多余的线条，使深入刻画的马车及亭子结构线变得整洁清晰。如图3-13所示。



图3-13 左侧建筑物件结构细节刻画效果

10) 进一步刻画场景边塞中景道路的画面结构造型，在深入细化绘制路面身体结构的时候注意处理好与前面马车及亭子等衔接部分的线条穿插及虚实关系。如图3-14所示。单击  新建图层。调整PS的笔刷为硬笔刷工具，运用勾线笔刷沿着路面的定位逐步完成地面及山体结构的刻画，注意根据路面及山体结构造型变化进行几个进行精细的绘制。如图3-15所示。

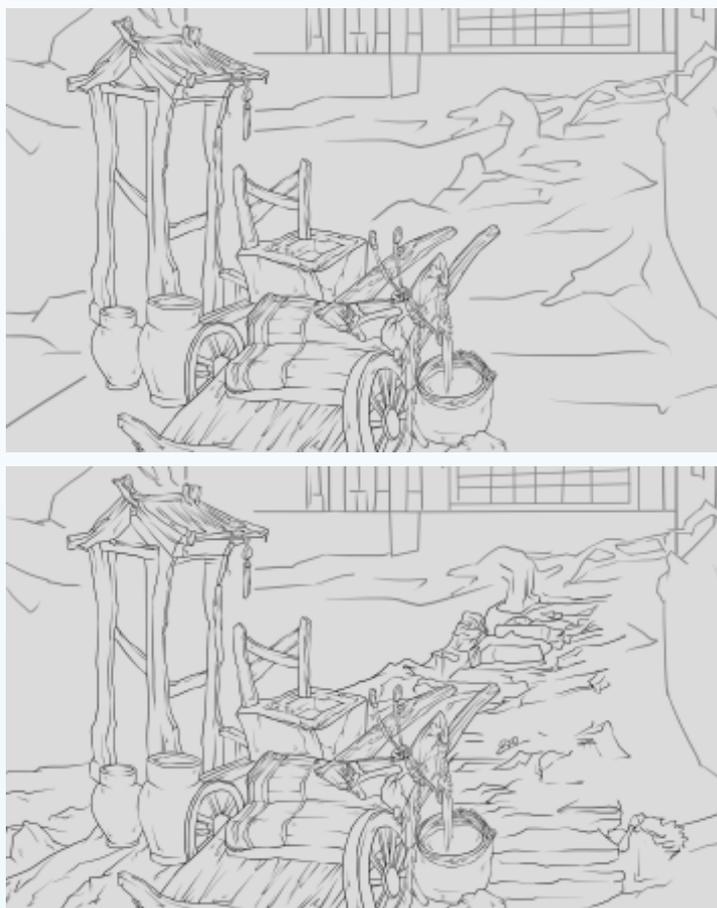


图3-14 路面结构造型精细绘制

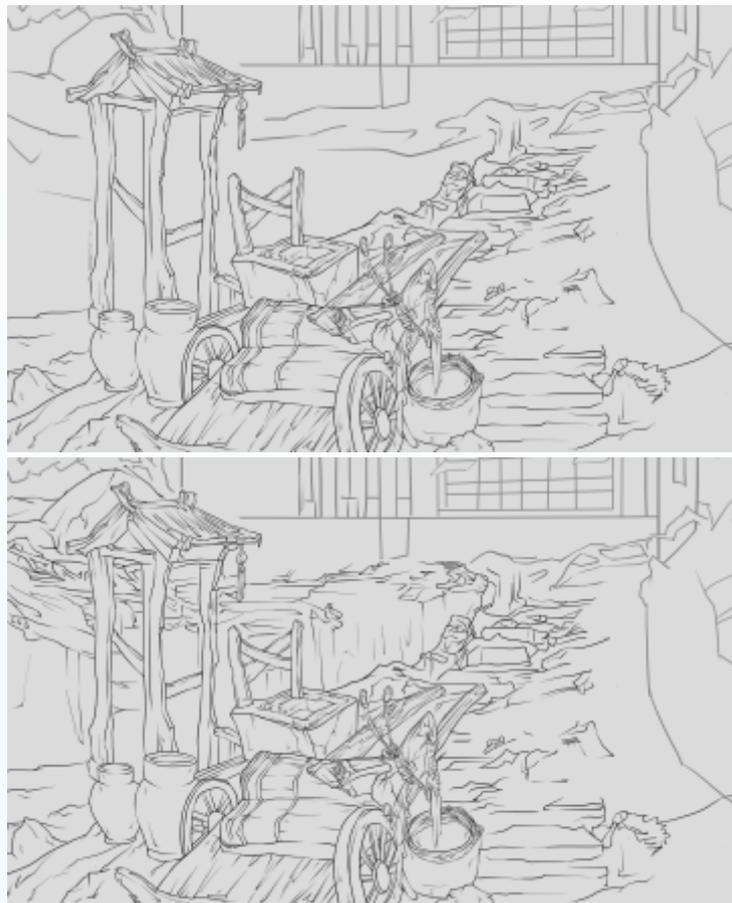


图3-15 路面及山体结构深入刻画

11) 完成左侧物件的深入细化以后,继续对中景房屋主体结构造型进行细节的刻画,注意在绘制房屋主体及周边植物的时候要尽量概括。处理好房屋主体与周边植物形体结构线之间的穿插关系及衔接部分的变化。如图3-16所示。



图3-16 中景房屋主体结构造型细节绘制



图3-16 中景房屋主体结构造型细节绘制（续）

12) 在完成中景房屋主体的细节刻画后，根据场景的房屋结构设计布局，对房屋的侧面的结构造型进行形体的模块分解，选择有硬度的笔刷绘制房屋侧面结构的细节。如图3-17所示。

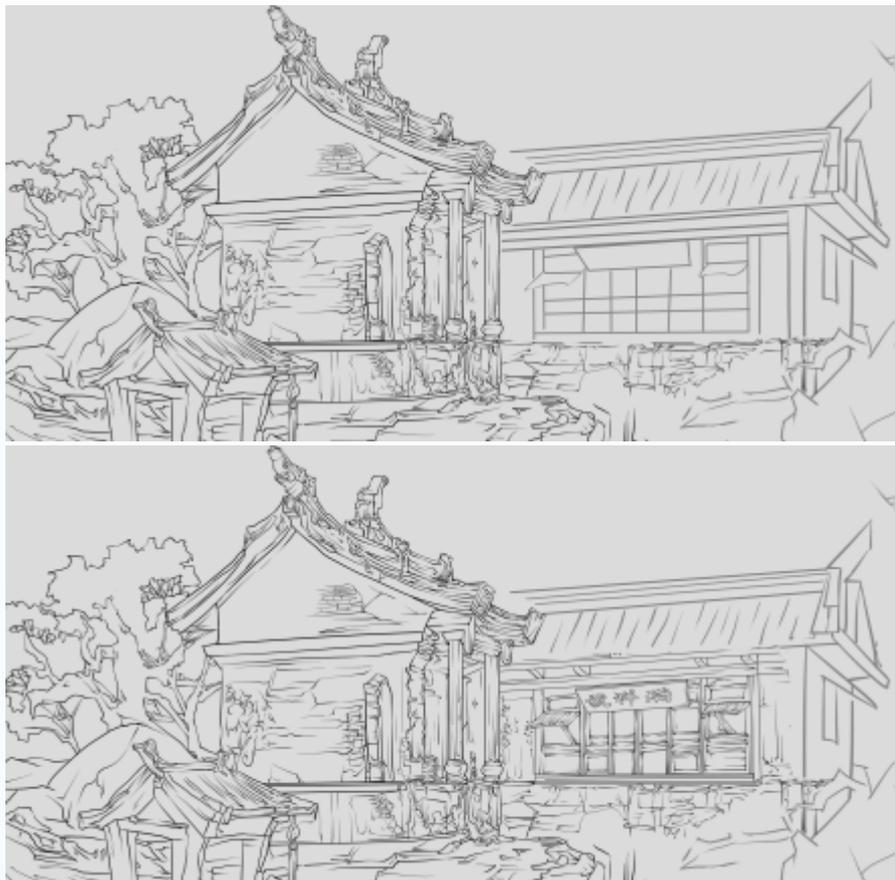


图3-17 房屋侧面结构的细节刻画

13) 根据房屋整体设计继续对房屋正面的结构造型进行精细的刻画。注意在绘制栅栏的时候，要注意结合侧面整体的结构来刻画正面房屋瓦片、墙体的细节刻画。如图3-18所示。



图3-18 正面房屋结构造型细节刻画



图3-18 正面房屋结构造型细节刻画（续）

14) 根据驿站整体结构设计的特点及设计布局, 继续对路面侧面的树根主体结构

的细节进行深入的刻画。注意在绘制时要根据房屋透视的结构对树根结构细节进行刻画。如图3-19所示。结合地面与大树整体造型结构设计特点, 调整笔刷的大小及笔刷的硬度, 逐步绘制大树与地表现衔接部分的细节造型, 注意路面及大树结构线的虚实变化。如图3-20所示。

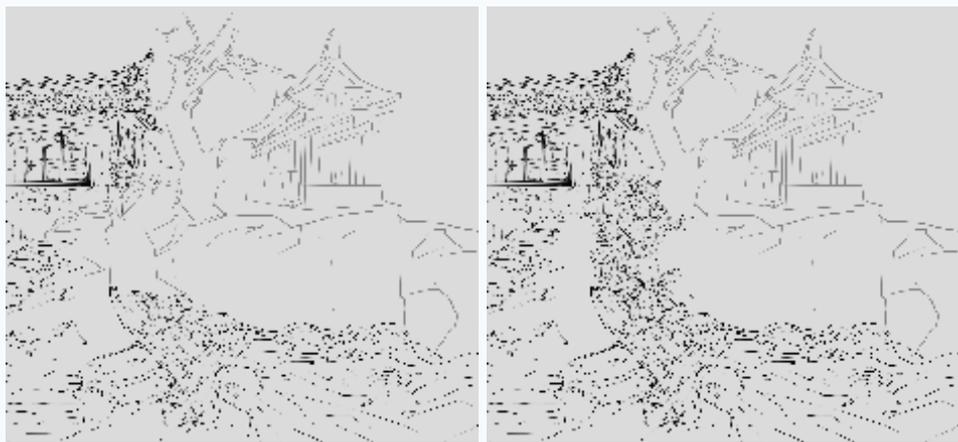


图3-19 大树结构细节刻画

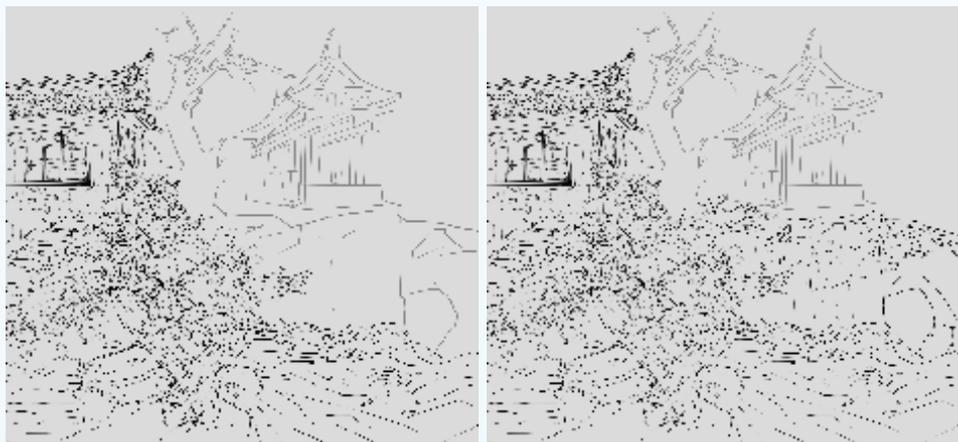


图3-20 中景大树及地表结构精细刻画

15) 在完成中景地面及大树的结构细化后, 继续对中景房屋周边的大树的结构进行细节的刻画。注意在绘制附大树主体树干的时候要处理好与房屋的主体结构衔接关系。如图3-21所示。

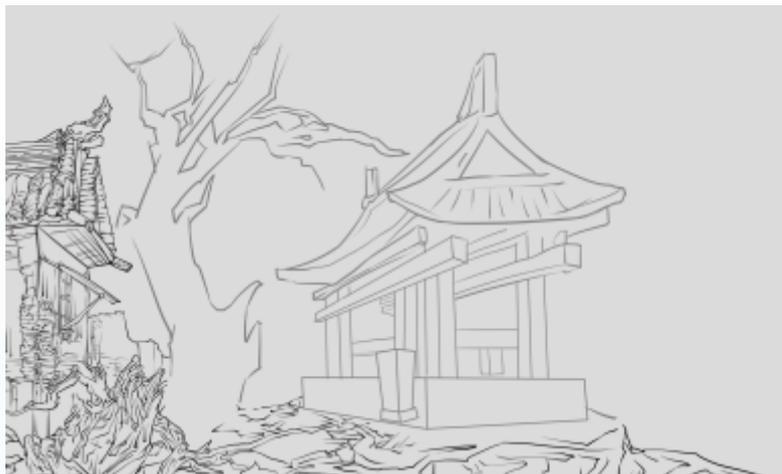


图3-21 大树纹理结构精细绘制

16) 结合亭子大体结构造型对中景亭子进行精细刻画, 调整笔刷大小及笔刷硬度, 对亭子横梁及底部的结构进行细节绘制。注意与屋顶衔接部位结构线结构穿插变化。如图3-22所示。



图3-22 屋顶横梁结构细节刻画

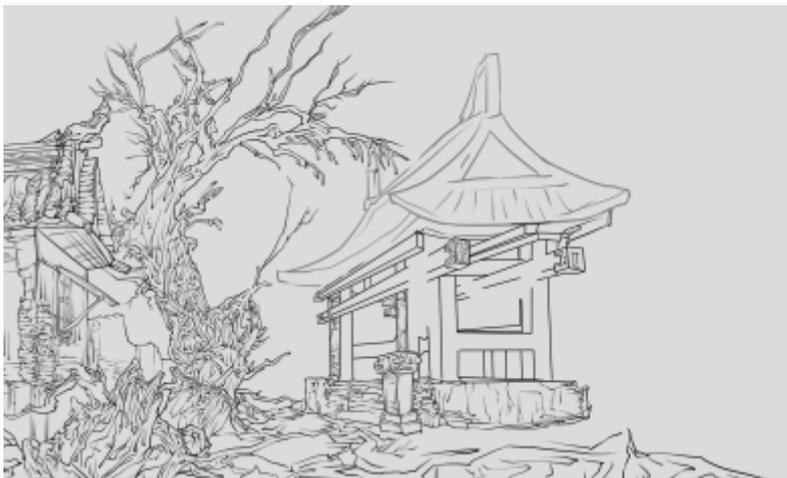


图3-22 屋顶横梁结构细节刻画（续）

17) 进一步对亭子横梁及屋顶的结构进行细节的绘制, 调整笔刷大小及不透明度变化, 运用硬笔刷逐步绘制亭子屋顶及屋檐结构的细节刻画, 同时使用 (橡皮擦) 工具擦除多余的结构定位线。如图3-23所示。

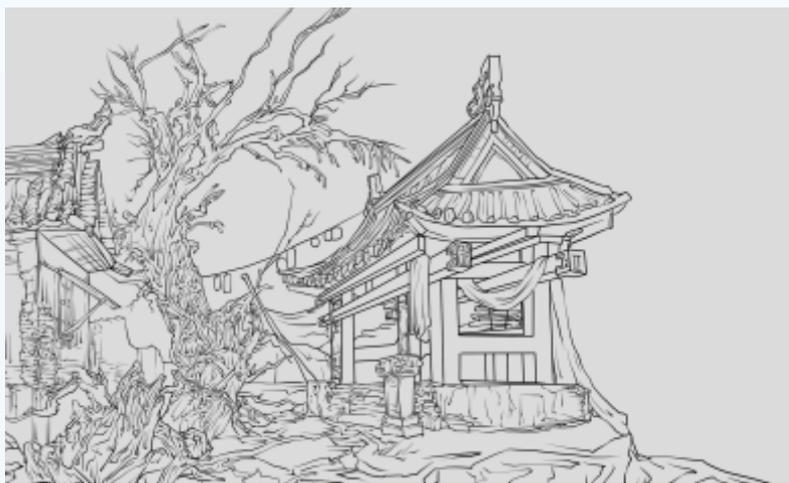


图3-23 亭子整体细节造型绘制

18) 最后对场景的整体结构设计进行调整细化, 注意对边塞整个场景及物件的透视关系进行准确的定位及细化。特别是远中近景结构线虚实、强弱、方圆等的整体变化, 重点对房屋主体建筑与周边山体、地表的形体结构进行精细的刻画。如图3-24所示。



图3-24 边塞驿站整体结构设计效果

### 3.3

为了加强边塞驿站边陲落霞的金光灿灿的整体环境气氛, 本例主体色彩环境属于暖色调为主, 从背景天空穿透过来金色的光芒映射在边塞的地表, 给人一直庄严肃穆的感觉, 中景横跨在中景、近景的大树更突显了焦点透视结构在场景绘画在的应用, 却让人感受到大自然的壮丽及美妙的景观, 远景中的天光层次变化和影响着整体的场景画面给人深刻的印象。

#### 一. 场景选区设置

为更好的绘制场景远中近景的明暗色调关系, 按照由远及近、由亮到暗、由大到小、由左到右的整体绘制顺序绘制边塞驿站场景明暗色调, 结合线稿造型设计的定位, 分别对各个模块选区进行基础色调的设置。

1) 在“设计线稿”图层下面单击  (创建新组) 按钮创建一个组, 再重命名为“选区设置定位”。然后单击  (创建新图层) 按钮, 创建一个图层, 再重命名为“天空选区”, 运用  (多边形套索) 工具对天空远景进行选区勾选。如图3-25所示。接着打开“拾色器(前景色)”对话框, 拾取浅灰色作为天空基础色调并对天空选区进行填充。如图3-26所示。



图3-25 天空色调选区定位及填充

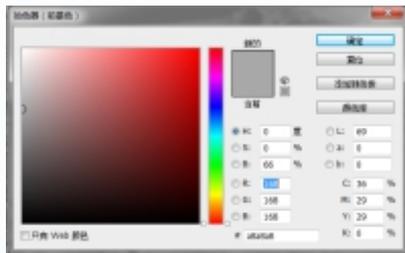


图3-26 天空基础色彩定位设置

2) 按照同样的绘制思路,在“天空选区”下面新建图层,命名为“中景房屋”。运用  (多边套索) 工具对中景房屋的结构进行细节的勾选,注意与天空及近景山体衔接部分结构细节勾选。如图3-27所示。从前景色选择一个比天空稍暗的灰色进行选区填充,拉开天空之间的明暗色调变化。如图3-28所示。



图3-27 中景房屋选区定位及填充

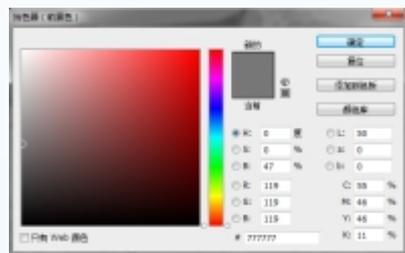


图3-28 房屋基础色调基础设置

3) 继续在“中景房屋选区”下面新建图层,命名为“亭子选区”。运用  (多边套索) 工具对山体左侧中景的结构进行细节的勾选。如图3-29所示。结合远山色调的变化从前景色选择一个深灰色进行选区填充,拉开天空与远山之间的明暗色调变化。如图3-30所示。

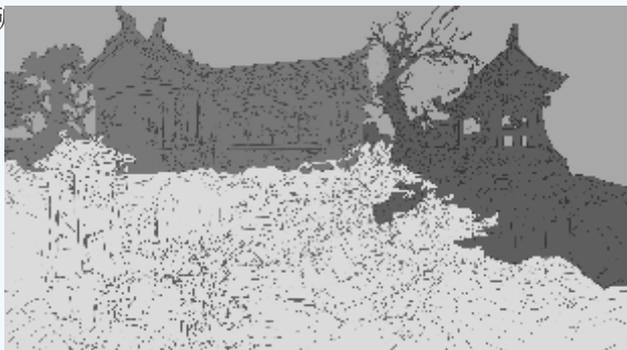


图3-29 亭子色调选区及填充

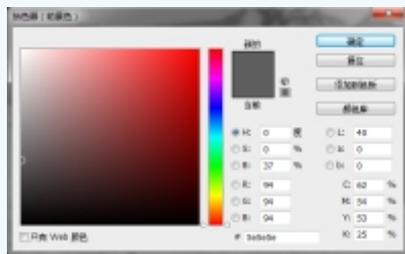


图3-30 亭子色调设置

4) 结合左侧山体色调的定位, 继续新建图层, 命名为“中景山体”。运用 (多边套索) 工具对山体右侧中景的结构进行细节的勾选。如图3-31所示。结合左侧山体色调的变化从前景色选择一个深灰色进行选区填充, 拉开天空与远山之间的明暗色调变化。如图3-32所示。

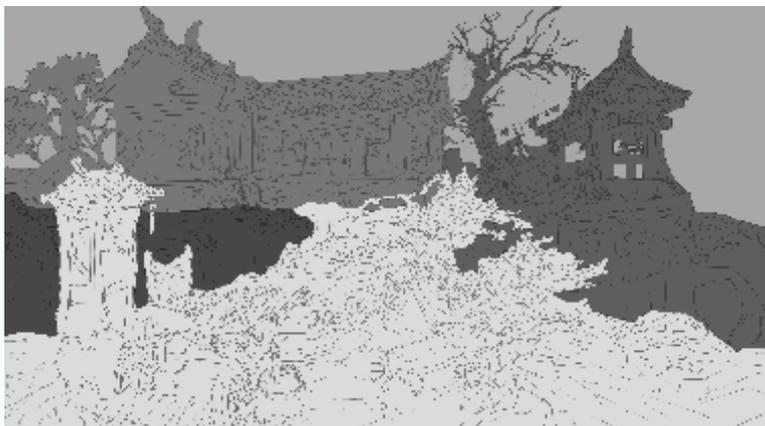


图3-31 左侧山体选区及填充

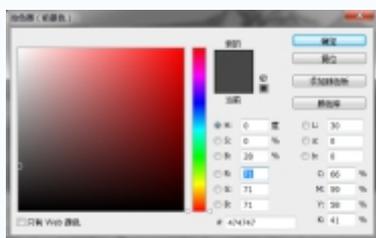


图3-32 左侧山体色彩设置

5) 完成中景山体的基础色调后, 继续新建图层, 命名为“中景地面”。运用 (多边套索) 工具对地面及大树的结构线进行精细的勾选。特别是衔接部分结构穿插部分的边缘结构。如图3-33所示。结合房屋及山体色调的变化从前景色选择一个深灰色进行选区填充, 拉开与房屋之间的明暗色调变化。如图3-34所示。

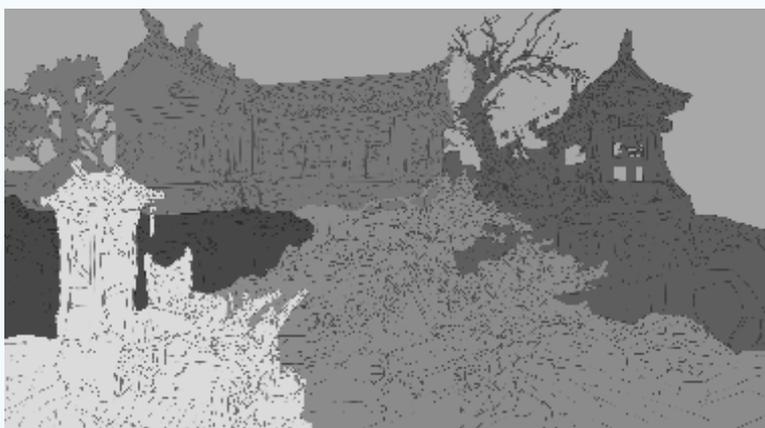


图3-33 路面选区设置及填充

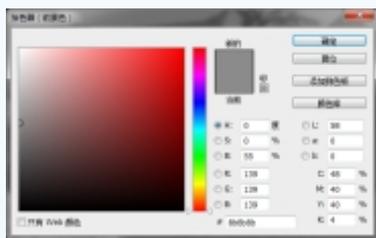


图3-34 路面色彩设置

6) 继续对场景近景马车进行选区的勾选, 在“中景路面”下面新建图层, 命名为“近景马车选区”。运用 (多边套索) 工具对近景地面的整体结构进行细致的勾选。如图3-35所示。结合建筑主体房屋及中景的明暗色调的变化从前景色选择一个浅灰色进行选区填充, 拉开与地面、房屋之间的整体明暗色调及层次变化。如图3-36所示。

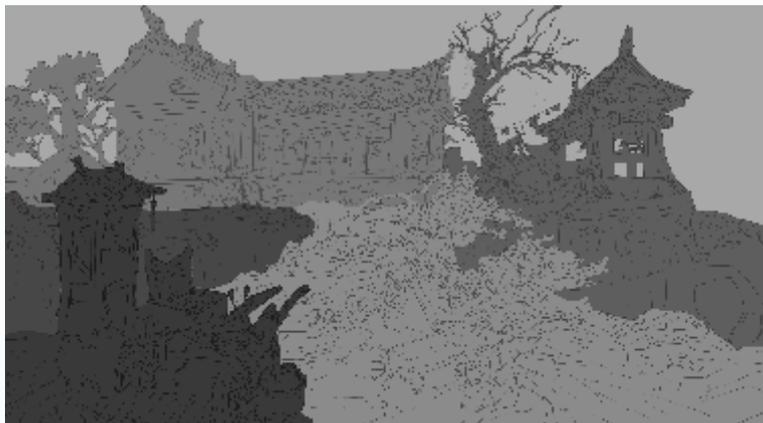


图3-35 近景马车选区及色彩填充

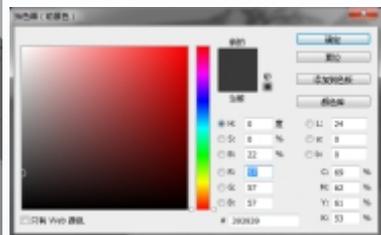


图3-36 近景马车基础色彩设置

## 二. 云彩明暗细节绘制

1) 在绘制明暗细节之前,我们要根据场景的绘制要求对画笔进行基础设置,单击 画笔工具,在菜单栏 下拉菜单,在弹出画笔设置窗口进行画笔笔触及大小、硬度进行基础的设置。如图3-37所示。同时单击 ,在弹出的画笔笔头形态根据绘制技巧的应用勾选笔触动态、传递及平滑选项进行勾选,同时适当调整笔头的基础形态。如图3-38所示。

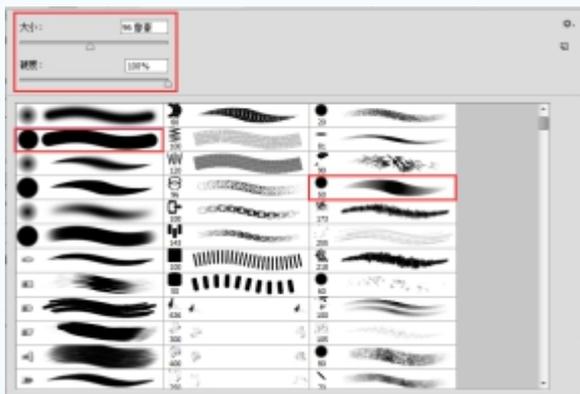


图3-37 画笔笔头设置



图3-38 画笔动态基础设置

2) 在“线稿”图层下面单击 (创建新组) 按钮创建一个组,再重命名为“明暗关系绘制”。然后分别在图层组下面单击 (创建新图层) 按钮,逐步创建图层,根据场景的模块分解分别进行图层命名,如图3-39所示。



图3-39 创建图层和组

3) 激活“天空”图层选区，选择  画笔工具，调整笔刷的大小及不透明度。点击前景色，分别对天空亮部及暗部的基础色调进行色彩的设置。如图3-40所示。运用Photoshop绘制的技巧对天空远景亮部及明暗色调逐步进行绘制，注意天际线天空云彩结构造型及明暗色调层次的变化。运用软笔刷对中间衔接部分色阶进行过渡绘制。如图3-41所示。



图3-40 天空亮部及暗部色彩基础设置

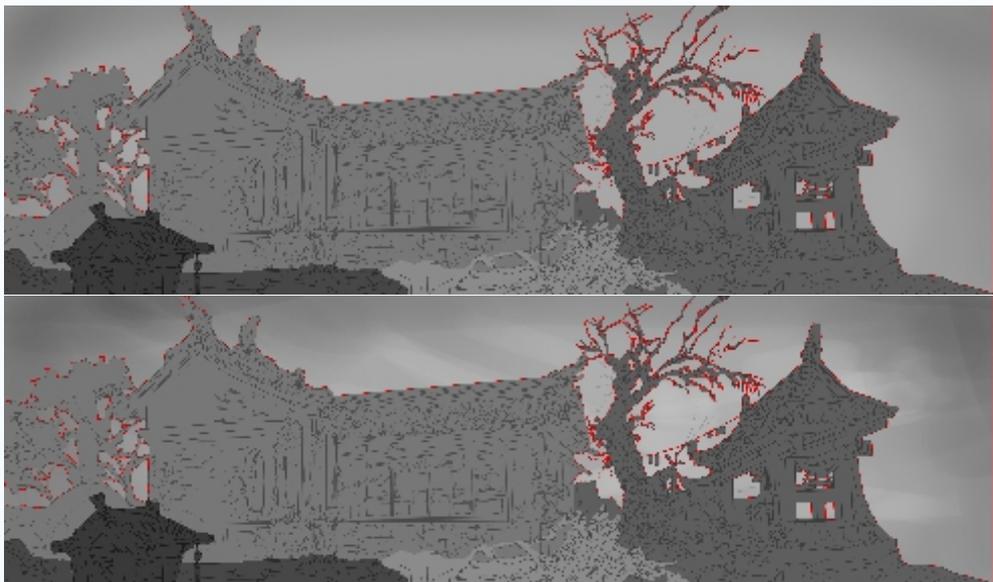


图3-41 绘制天空的亮部及暗部云彩大体关系

4) 调整笔刷不透明度。选择深灰色对云彩暗部的色彩层次变化逐步进行细节的绘制，打开“拾色器（前景色）”对话框，再次拾取深灰色对云彩亮部与暗部衔接部分的过渡色彩进行精细的绘制，注意与房屋衔接部分左右两边明度、对比度的变化。如图3-42所示。

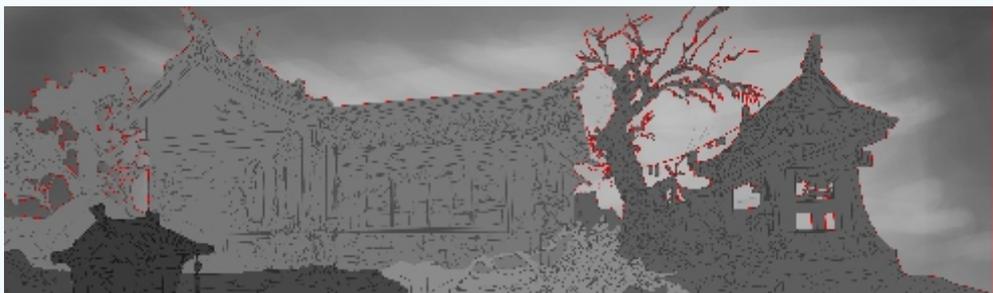


图3-42 绘制边塞驿站天空的大体暗调



图3-42 绘制边塞驿站天空的大体暗调（续）

5) 再次使用  (画笔) 工具继续绘制天空中的云彩中间色调的整体层次变化。打开“拾色器(前景色)”对话框,拾取浅灰色作为天际线亮部的色调定位调整笔刷大小及不透明度的变化,绘制出云彩亮部的云彩穿透散开的层次结构,调整整体黑白灰变化。如图3-43所示。

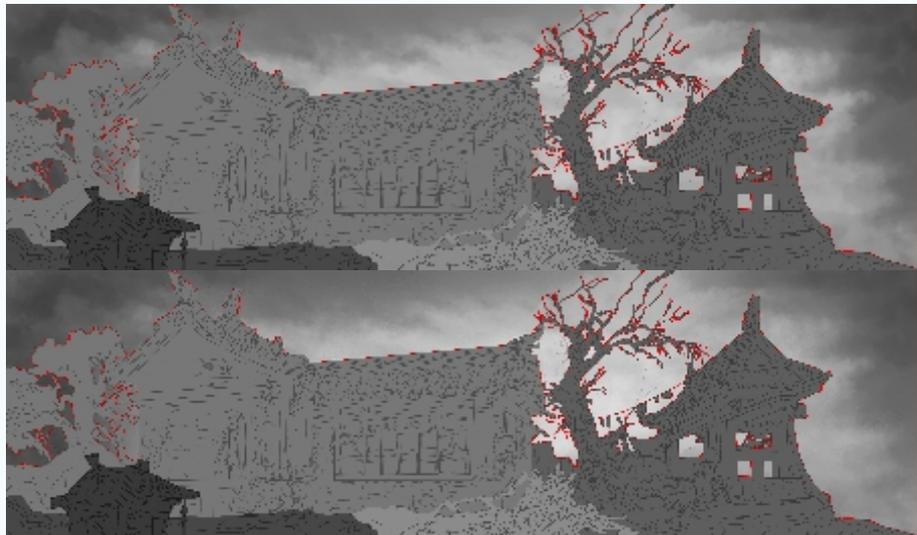


图3-43 精细刻画云彩亮部及暗部层次变化

6) 根据天空左右两边光源的设计定位,调整软笔刷工具笔刷的强度及不透明度,逐步对与山体衔接部位的云彩进行精细的刻画,特别是透出阳光部分的云彩要绘制出厚度变化,运用细笔刷对光线破云部分云彩进行细节勾画。如图3-44所示。

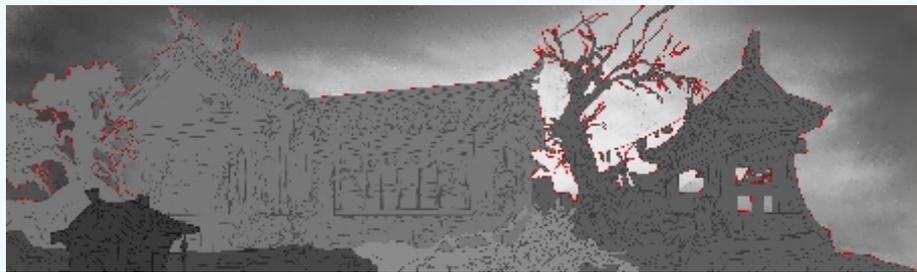


图3-44 天空光照云彩细节绘制效果



图3-44 天空光照云彩细节绘制效果（续）

### 三. 中景房屋明暗色调绘制

1) 再次打开“拾色器（前景色）”对话框，分别对中景房屋亮部及暗部的基础色调进行准确定位设置，注意与天空明度值的变化。如图3-45所示。调整画笔笔尖角度、强度及不透明度变化。结合天空的明暗色调绘制的技巧。使用 （软画笔）工具绘制出中景房屋及治愈感冒植物的大体明暗色调层次变化。效果如图3-46所示。



图3-45 远景山体亮部及暗部色彩设置

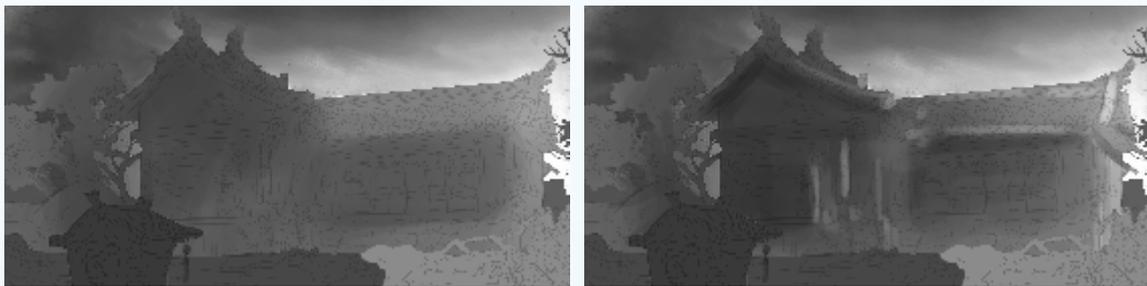


图3-46 绘制中景房屋大体暗调关系

2) 调整画笔大小及不透明度变化，使用软化笔工具绘制房屋的大体明暗色调。注意亮部和暗部色块的色调层次，特别是与天空衔接部分的整体色调细节调整。如图3-47所示。运用硬笔刷对房屋正面及侧面亮部及暗部的色调进行精细绘制，特别是房屋与周边植物暗部的色彩层次变化。如图3-48所示。

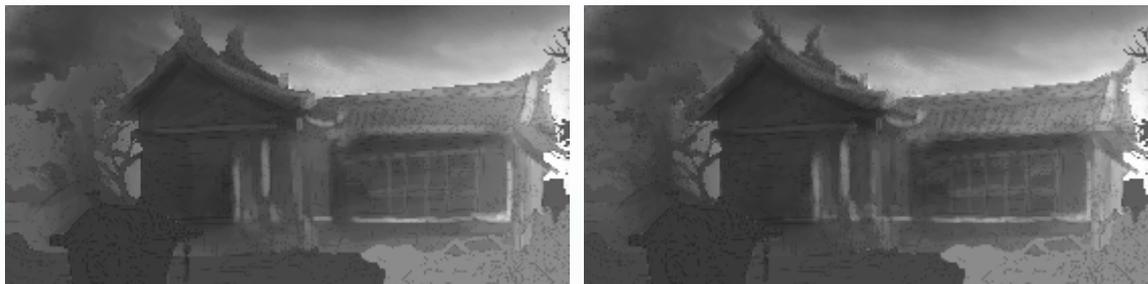


图3-47 房屋主体及植物明暗深入刻画

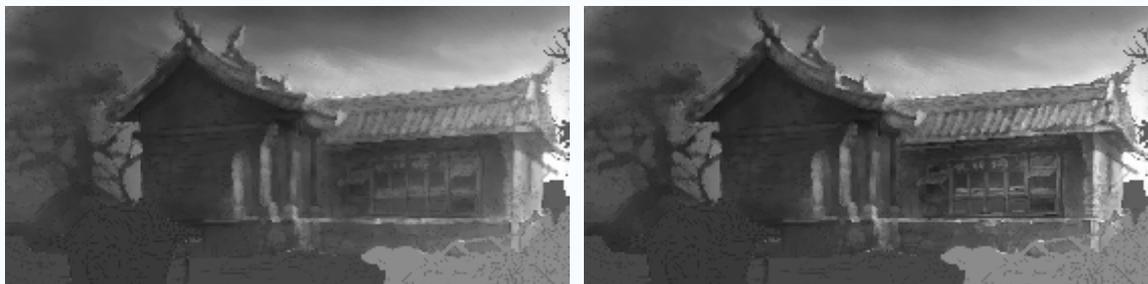


图3-48 房屋主体色调进行绘制

3) 结合房屋整体明暗色调层次的变化,运用硬笔刷对房屋侧面树丛的结构进行细节的刻画,注意根据光源变化对树丛的明暗色调运用不同的笔刷进行绘制,特别要处理好与房屋衔接部分明暗层次的逐层绘制。如图3-49所示。

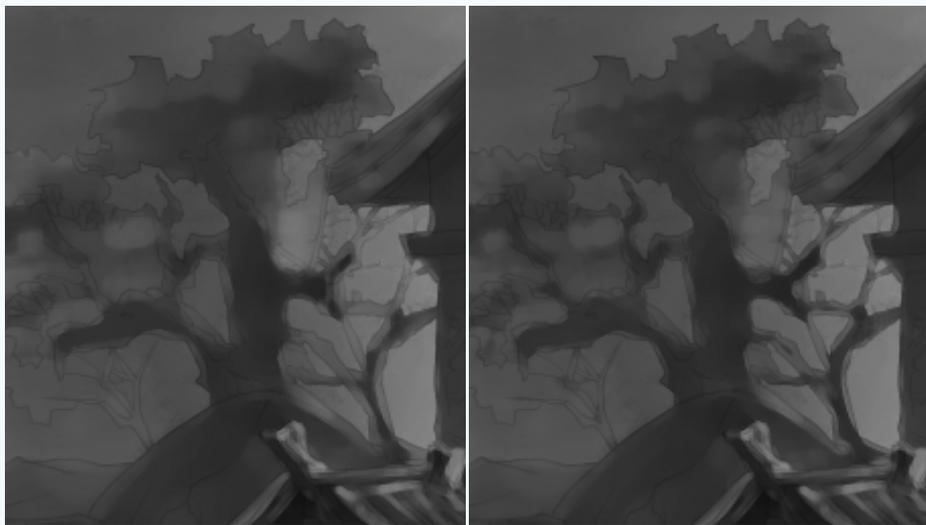


图3-49 树丛明暗细节绘制

4) 调整笔刷大小及不透明度,按下<Alt>键,切换“画笔”为“吸管”工具,在画面上直接吸取合适的画笔颜色对树干及树叶亮部及暗部的逐层进行绘制,注意处理好与房屋的整体明暗色调之间的虚实关系及色阶层次变化。如图3-50所示。

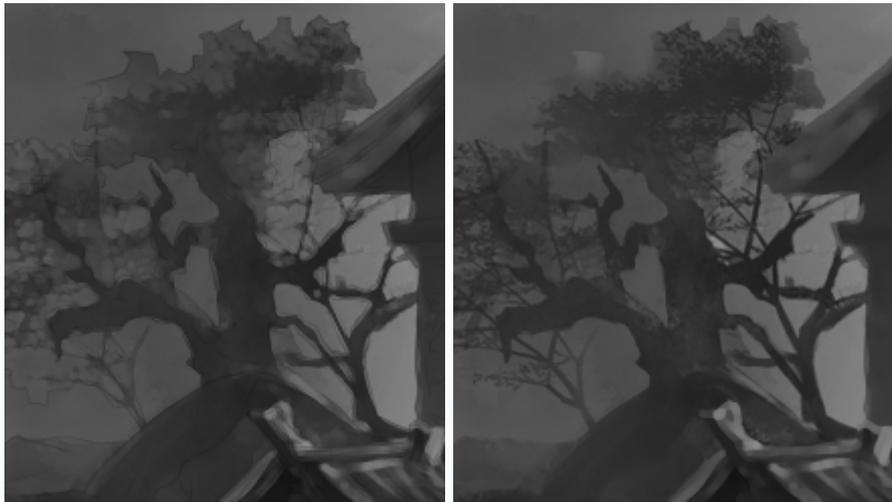


图3-50 树丛整体细节刻画效果

5) 运用  (多边套索) 工具, 逐步选择侧面的房屋主体, 结合光源变化对侧面房屋主体亮部及暗部色彩运用硬笔刷根据进行细节的绘制, 注意处理好暗部色调的虚实变化。如图3-51所示。单击  (创建新图层) 按钮, 从材质库选择一张做为污迹的纹理贴图, 与明暗图层进行混合, 设置混合模式为“叠加”, 然后  吸笔工具从过渡面拾取颜色。再使硬笔刷绘制出房屋暗部反光及亮部高光的色调细节。注意要尽量概括整体。如图3-52所示。



图3-51 侧面房屋主体明暗精细刻画



图3-52 侧面房屋明暗色调精细绘制效果



6) 使用  (画笔) 工具绘制正面房屋主体亮部及暗部的明暗层次关系, 注意房顶及正面房屋门窗及台阶等中间过渡色调的层次变化。如图3-53所示。结合场景整体光源的定位, 运用硬笔刷绘制房屋正面与侧面衔接部位亮部及暗部的色调变化, 处理好周边植物色调的虚实、强弱及黑白灰层次的关系。如图3-54所示。

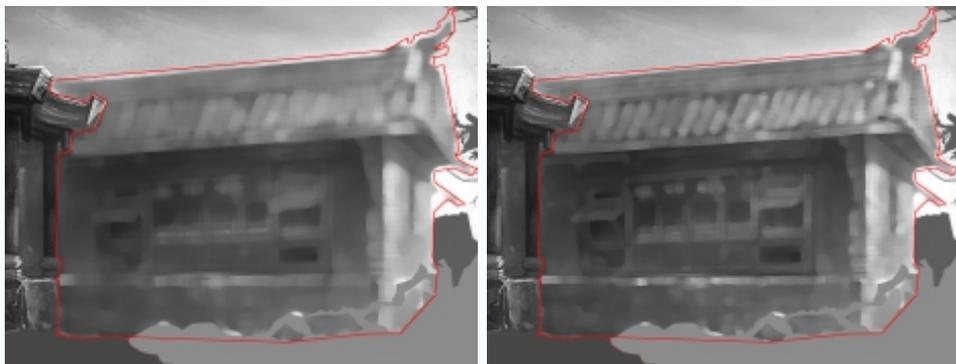


图3-53 正面房屋明暗色调层次逐层绘制

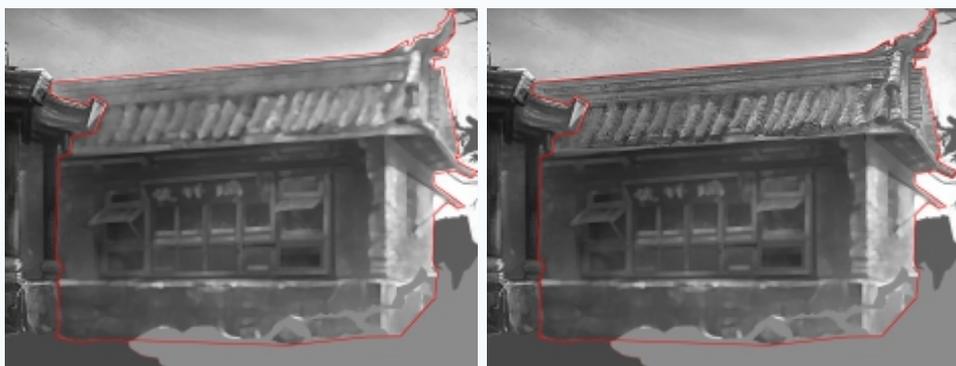


图3-54 正面明暗色调深入绘制效果

7) 调整笔刷大小及不透明度变化, 按照从上到下, 从左到右、从上到下的绘制顺序逐步逐层绘制正面房顶及门窗亮部及暗部的整体明暗变化。如图3-55所示。

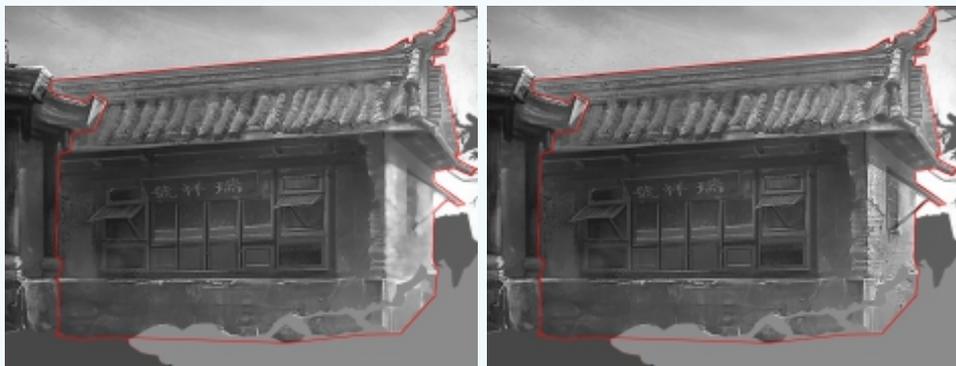


图3-55 房屋房顶及门窗精细绘制

8) 再次结合光源变化, 不断按下<Alt>键, 切换“画笔”为“吸管”, 画面上吸取亮部及暗部色调, 反复绘制中景房屋及周边植物明暗色调的细节刻画, 注意处理好房屋主体与植物、天空之间明暗色调黑白灰层次关系及虚实变化。效果如图3-56所示。

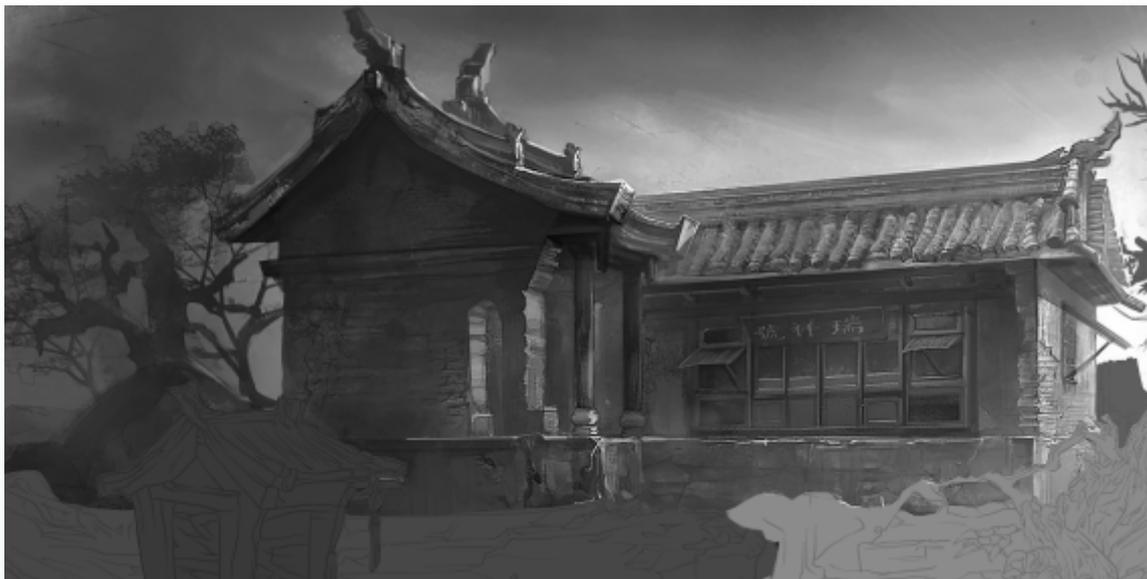


图3-56 中景房屋及环境色调精细刻画

### 四. 中景山体明暗色调绘制

1) 在完成中景房屋主体色调之后。根据中景山体线稿造型设计的定位, 结合中景房屋及天空整体色调变化对中景山体的亮部及暗部色调进行基础的设置。如图3-57所示。



图3-57 右侧中景山体亮部及暗部色调设置

2) 单击打开“画笔预设”选取器, 选择“粗边圆形钢笔”笔刷, 设置好“硬度”和“不透明度”的参数, 接着使用硬笔刷工具对中景山体的大体明暗色调进行绘制, 注意在绘制与远景衔接部分的色调时结合光源变化进行调整。如图3-58所示。结合中景房屋及植物色调变化, 继续对打开“拾色器(前景色)”对话框, 拾取一个深灰色对山体亮部进行细节的刻画, 结合中景房屋及植物的黑白灰的层次变化进行细节的刻画。如图3-59所示。

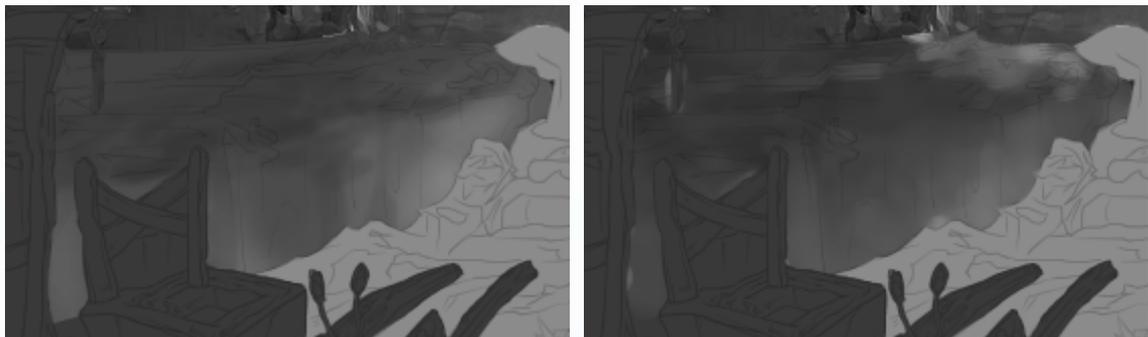


图3-58 中景山体大体色调绘制

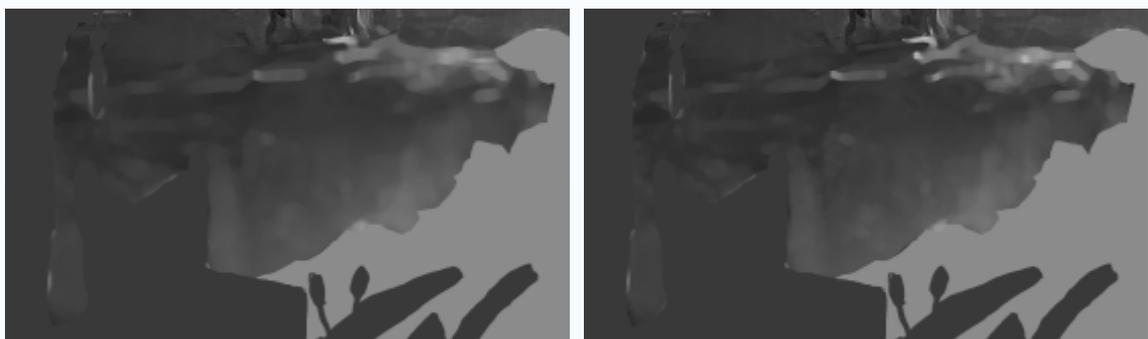


图3-59 中景山体大体色调绘制

3) 调整笔刷大小及不透明度变化, 按照从上到下, 从左到右、从上到下的绘制顺序逐步逐层绘制山体亮部及暗部的明暗色调层次变化。注意处理好中景哨塔与房屋衔接部分的虚实关系。如图3-60所示。

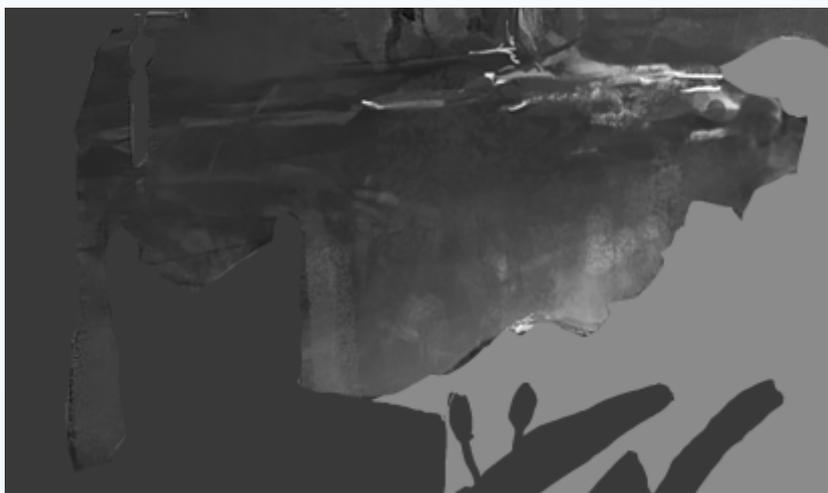


图3-60 右侧中景山体色调细节绘制

## 五. 近景马车及亭子明暗色调绘制

1) 运用 (多边形套索) 工具, 近景马车及亭子的结构造型进行选区的勾选, 同时结合山体的明暗色调变化, 对马车及亭子亮部及暗部的基础色彩进行设置。效果如图3-61所示。



图3-61 近景马车及亭子色彩设置

2) 调整笔刷大小及不透明度, 对近景马车及亭子大体的明暗色调结合光源变化进行初步的绘制定位, 结合减淡、加深工具对马车及亭子亮部及暗部色调进行绘制。如图3-62所示。

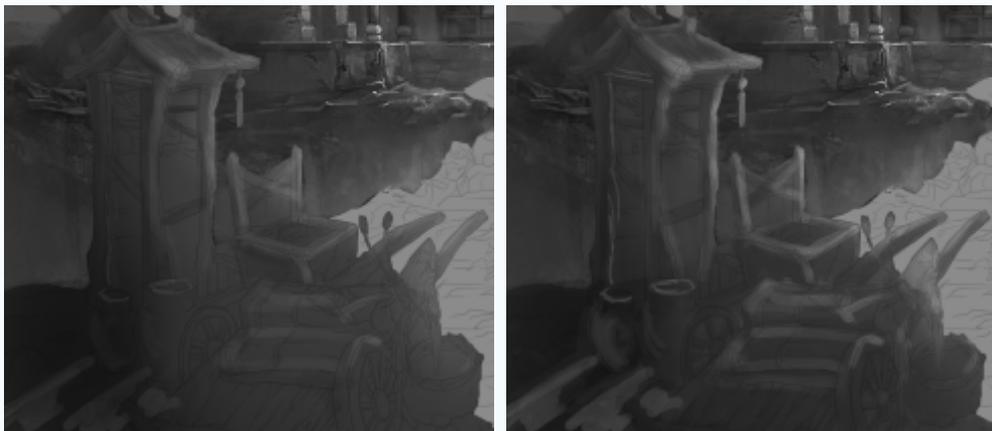


图3-62 马车及亭子大体明暗定位

3) 调结合中景房屋及山体明暗色调的变化, 对马车及亭子色调的明暗对比、虚实关系及黑白灰的层次变化进行细节的调整, 在绘制的时候多结合线稿造型的定位进行细节刻画。如图3-63所示。

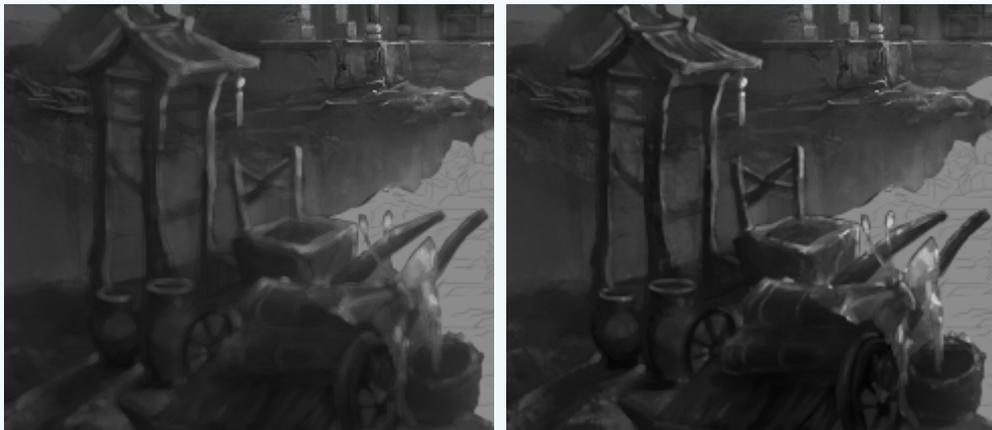


图3-63 马车及亭子明暗色调细节刻画



4) 结合场景光源的变化,运用硬笔刷工具对亭子木架结构造型的进一步进行精细刻画,同时结合木纹纹理属性的特点对亮部及暗部的纹理结构变化进行细节的绘制。特别是房屋顶部的明暗色调层次关系要结构光源变化进行细节调整。如图3-64所示。

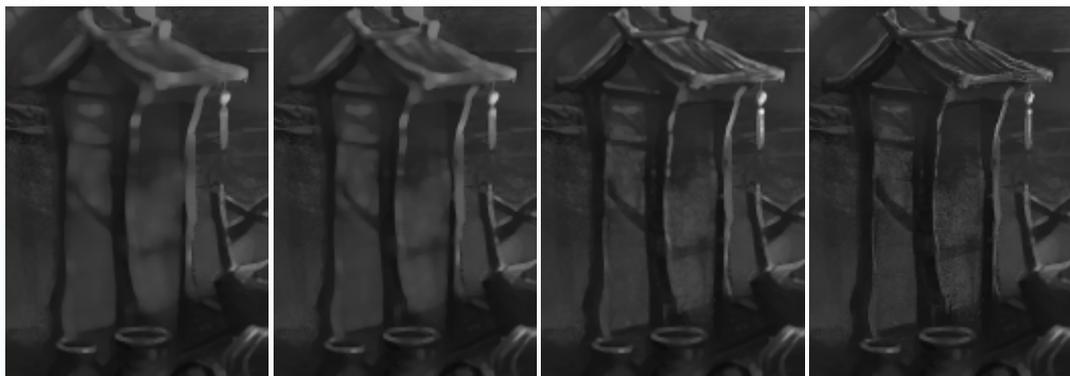


图3-64 亭子明暗色调细节绘制效果

5) 继续对近景装饰物件—水井亮部及暗部色调进行细节的绘制。注意处理好水井的整体色调变化要与周边环境的黑白灰层次变化及虚实关系。如图3-65所示。



图3-65 水井亮部及暗部色调细节绘制

6) 单击  打开“画笔预设”选取器,选择“柔边圆形钢笔”笔刷,设置好“硬度”和“不透明度”的参数,使用硬笔刷工具对近景马车的大体明暗色调进行绘制。如图3-66所示。结合亭子及水井等明暗层次变化,继续对打开“拾色器(前景色)”对话框,拾取一个深灰色对暗进行细节的刻画。如图3-67所示。



图3-66 马车大体色调绘制



图3-67 山体明暗色调逐层刻画效果

7) 再次单击打开“画笔预设”选取器, 选择“块面水彩”笔刷, 再设置好“硬度”和“不透明度”的参数, 使用  (画笔) 工具刻画竹篮结构色调黑白灰层次变化。结合减淡、加深工具对竹篮亮部及暗部反光明暗色调层次关系进行细节的刻画。如图3-68所示。

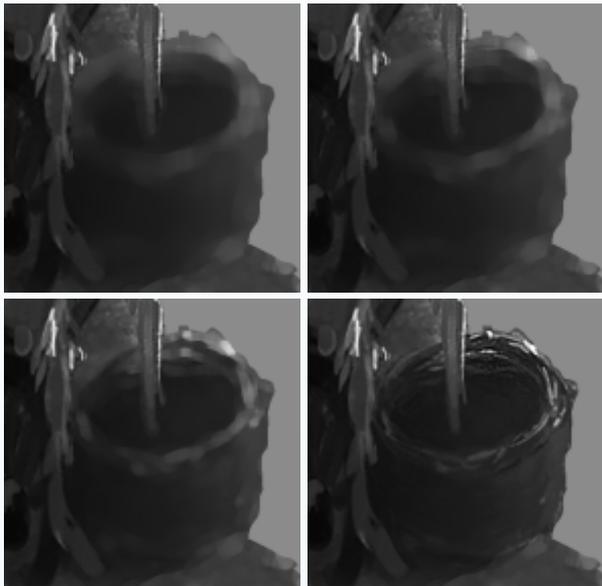


图3-68 竹篮明暗色调的细节绘制

## 六. 地表路面明暗色调绘制

1) 结合近景马车及周围物件整体明暗色调变化。根据场景整体设计的定位, 对近景地面的亮部及暗部色调进行基础的设置。如图3-69所示。同时运用软笔刷工具对地面亮部及暗部的明暗色调进行大体绘制, 黑白灰的层次变化上有明确的层次感。如图3-70所示。



图3-69 近景地面明暗色调基础设置



图3-70 近景地面色调大体绘制效果

2) 结合场景整体灯光的整体变化, 单击 打开“画笔预设”选取器, 选择“柔边圆形钢笔”笔刷, 设置好“硬度”和“不透明度”的参数, 使用软笔刷工具对近景地面的大体明暗色调进行绘制。如图3-71所示。根据地表及植物线稿造型的设计思路, 对暗部及路面的材质定位逐步绘制地面与植物衔接部分的过渡色调层次关系。如图3-72所示。

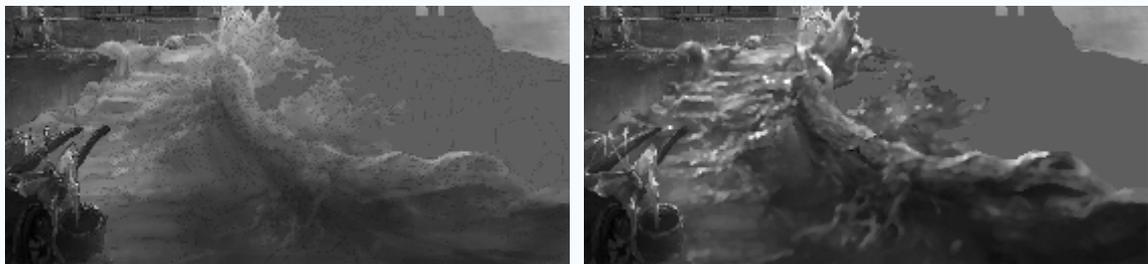


图3-71 地面及植物明暗色调逐层刻画

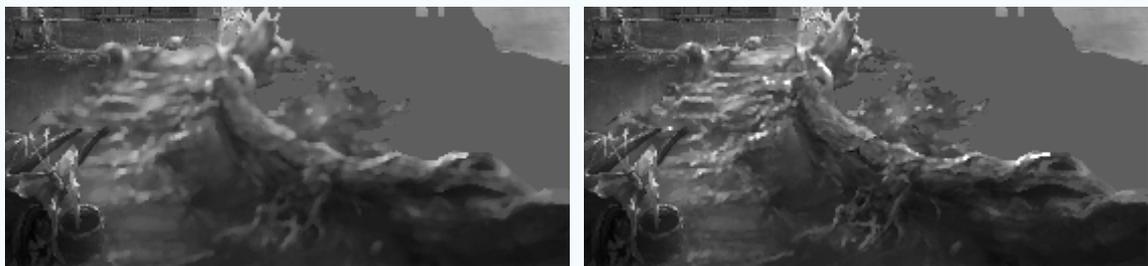


图3-72 近景地面及植被明暗色调细节绘制

3) 结合场景整体光源变化对地面亮部及暗部的整体明暗层次变化, 运用吸笔工具从近景马车暗部拾取深灰色对地面阶梯暗部色调进行细节的刻画, 同时结合中景整体的黑白灰的层次关系处理好地面亮部及过渡色调的明暗变化。如图3-73所示。

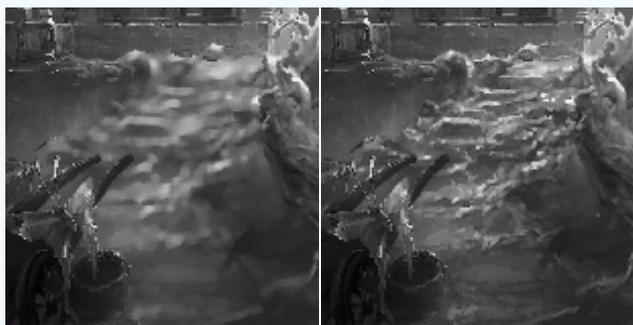


图3-73 地面明暗色调精细刻画效果

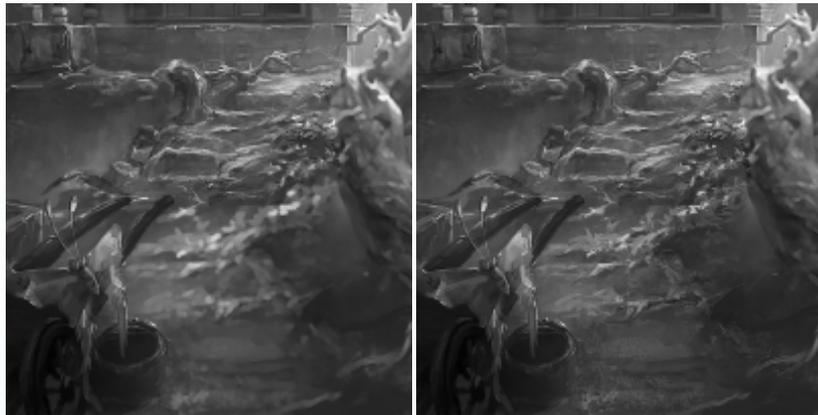


图3-73 地面明暗色调精细刻画效果（续）

4) 再次单击打开“画笔预设”选取器，选择“块面水彩”笔刷，再设置好“硬度”和“不透明度”的参数，然后使用（画笔）工具刻画中景大树亮部及暗部过渡色调的变化，需要注意结合地面色调黑白灰层次变化上的进行细节绘制。效果如图3-74所示。

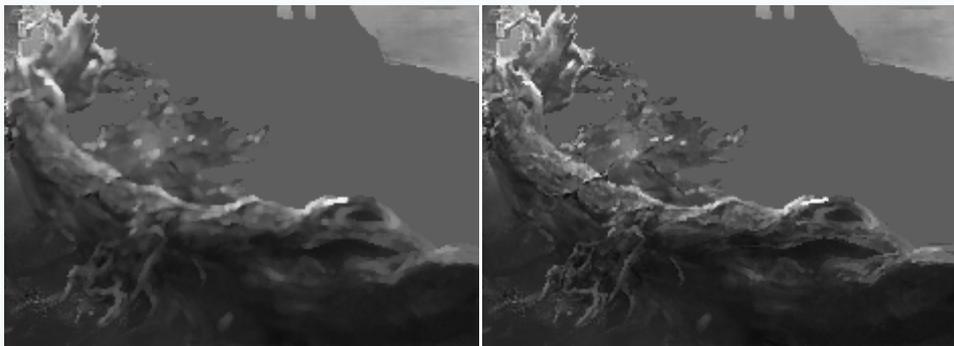


图3-74 中景大树色调细节绘制

5) 结合地面的整体明度变化运用减淡、加深工具对地面及大树亮部高光及暗部反光的明暗色调层次关系进行细节的刻画。注意大树整体黑白灰层次的变化。处理好与地面之间的虚实变化及黑白灰层次的关系。如图3-75所示。

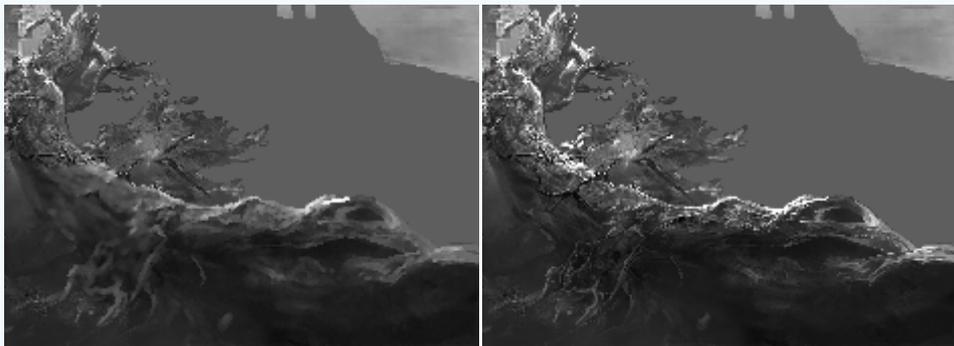


图3-75 地面整体明暗色调刻画效果