

本章主要介绍水墨古风插画的基础知识，并通过案例详细讲解古风插画的具体绘制方法。尽管这种主题的插画统称为“古风插画”，但不同作者有着各自鲜明的绘画风格。本书仅提供一种绘画思路，喜欢古风插画风格的读者可以通过多看、多画来寻找属于自己的独特风格。

5.1 水墨古风插画概述

本节主要介绍什么是水墨古风插画以及古风插画的常用线条。

5.1.1 什么是水墨古风插画

水墨古风插画是以中国传统文化为基础发展出来的一种独特的插画风格，它如同诗词歌赋一般传递着中国传统的美学意境，并通过不断地发展，与新型的绘画媒介相融合。水墨古风插画包含以人或以景为主体的多种绘画题材，而无论以何为主体，画作大都传递着一种具有古典气韵的意境美。近来，越来越多的古风笔刷应运而生，为绘画者的创作开拓了更丰富的空间。

5.1.2 水墨古风插画线条

水墨古风插画的线条与工笔画类似，属于传统国画技法。传统国画技法中有18种特殊的描线技法，统称“十八描”。本节将举例介绍“十八描”中几种常用的技法。

1. 柳叶描

使用柳叶描绘制出的线条两头尖，中部浑圆稳定。绘制时注重一气呵成，线条效果若柳叶迎风。这种技法常被用来表现飘动的衣纹，如图5-1所示。



图 5-1

2. 竹叶描

竹叶描相较于柳叶描更为刚硬，着力点在线中，线条效果如同竹叶，如图5-2所示。

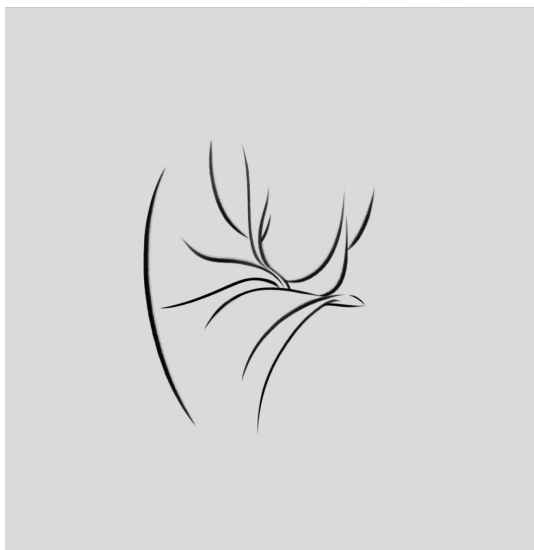


图 5-2

3. 减笔描

减笔描的线条概括简练，多用于表达衣物的转折。绘制的核心思想是用最少的线条来概括形体，如图 5-3 所示。



图 5-3

4. 高古游丝描

高古游丝描是一种线条效果极细的笔法，用笔注重圆润细致、粗细统一。使用这种技法绘制出的线条曲而长，没有锐利的转折，给人以舒缓之感，如图 5-4 所示。

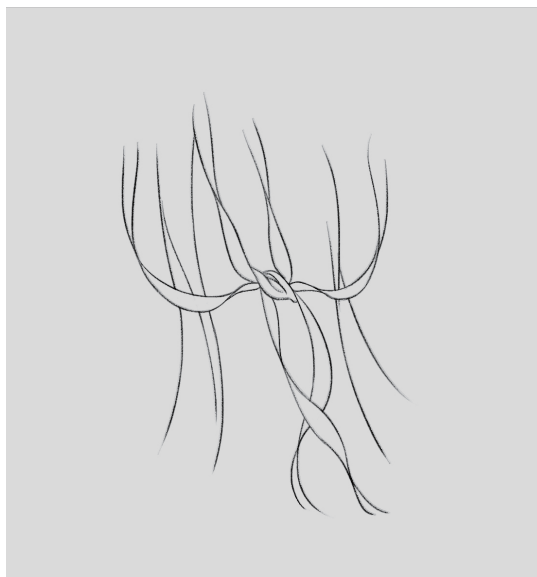


图 5-4

5. 行云流水描

行云流水描的笔画绵长而连贯，中途不断笔。使用这种技法绘制出的线条效果如云卷云舒、转折流畅，如图 5-5 所示。



图 5-5

6. 曹衣描

曹衣描是一种以直线来表现密布衣纹的技法。通过这种技法绘制出的纹路重叠繁密，如同刚出水一般，如图 5-6 所示。

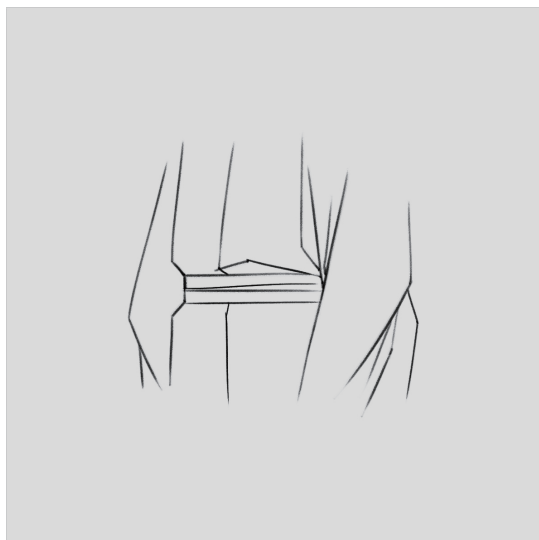
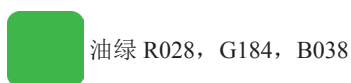


图 5-6

5.1.3 古风插画常用色彩

古时的绘画创作受限于材料，在颜色的选择上远远没有现在的数字 CG 插画丰富，但其中蕴含的韵味极为深远。选择传统绘画中的常用色彩进行古风 CG 插画创作，能让画面更具古韵。本节列出了一些传统绘画的常用色卡及 RGB 值，供读者绘画时参考。





油绿 R028, G184, B038



竹青 R119, G146, B098



青葱 R027, G161, B072



昏黄 R200, G153, B074



青翠 R036, G222, B125



枯黄 R210, G175, B129



豆绿 R160, G206, B082



缥 R133, G233, B175



松花色 R186, G229, B120



松柏绿 R042, G166, B118



碧蓝 R075, G235, B231



松花绿 R020, G117, B075



群青 R081, G141, B174



碧色 R045, G209, B167



靛蓝 R014, G083, B122



青白 R192, G235, B214



藏蓝 R059, G048, B124



水绿 R215, G241, B232



宝蓝 R078, G095, B193



灰墨 R118, G137, B150

5.2 古风插画常见背景元素

本节通过较简单的植物元素案例和较复杂的山水背景案例，介绍一些水墨笔刷的用法和古风插画背景元素的绘制方法。

5.2.1 海棠

海棠花是一种经常出现在古风插画中的花卉元素，既可以用作背景，也可以用作人物衣物上的花纹，具体的步骤如下。

01 新建画布，新建“草稿”图层，选择一种最顺手的笔刷，绘制出一组完整的海棠。注意分配好海棠的不同开放状态和朝向，绘制效果如图 5-7 和图 5-8 所示。



图 5-7

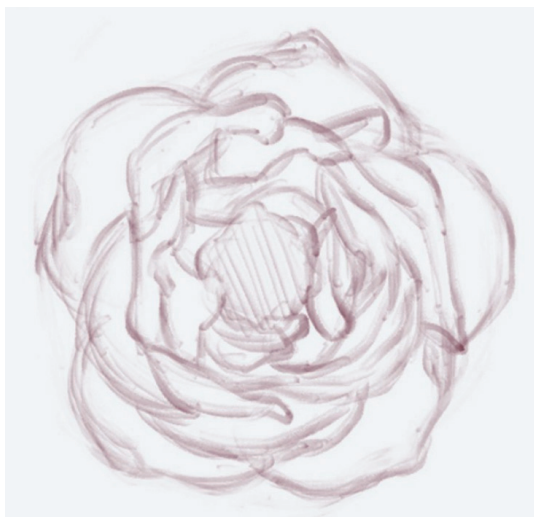


图 5-8

02 选择“涂抹”工具 ，选择“柔边圆压力不透明度”笔刷，在草图的基础上直接把线条涂抹平滑。多余的部分选择“橡皮擦”工具  擦去即可，绘制效果如图 5-9 和图 5-10 所示。



图 5-9



图 5-10

03 确定花朵的基色。选中“草稿”图层，单击“图层”面板右下角的“创建新的填充或调整图层”按钮 ，通过调整图层的“色相/饱和度”数值调整花卉线稿的颜色，调整后的效果如图 5-11 所示。



图 5-11

04 新建“上色”图层，选择“水边”笔刷，选择  (R246, G188, B171) 色给花瓣上色，绘制效果如图 5-12 和图 5-13 所示。



图 5-12

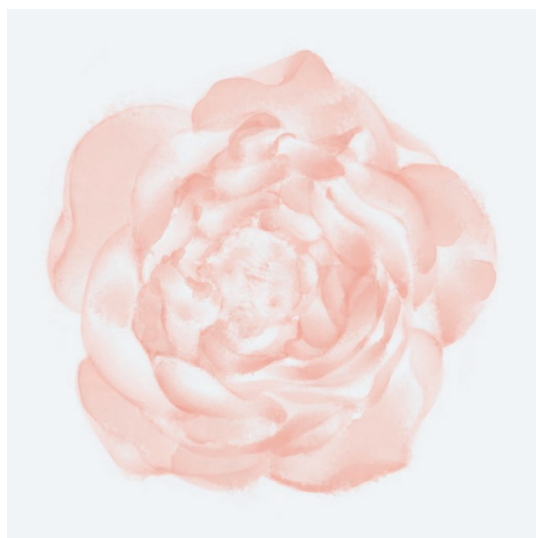


图 5-13

05 利用“水边”笔刷的半透明特性，逐层加深花瓣的颜色，绘制效果如图 5-14 和图 5-15 所示。

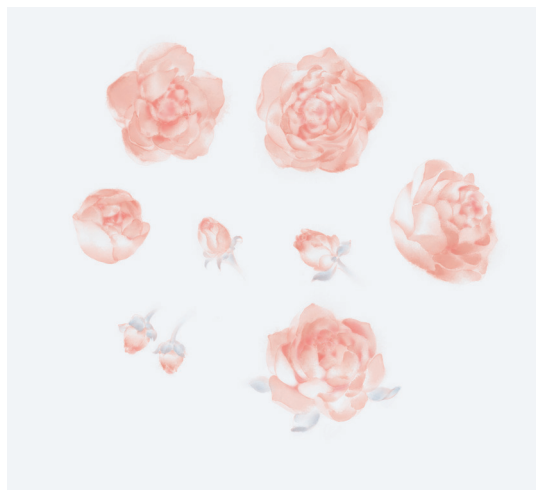


图 5-14



图 5-15

06 选择 ■ (R208, G073, B063) 色，加深接近花蕊部分的色彩。新建一个图层，选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，选择 ■ (R247, G226, B201) 色点出花蕊，绘制效果如图 5-16 和图 5-17 所示。



图 5-16



图 5-17

07 合并所有图层，选择“套索”工具选出单个花朵，再选择“移动”工具，将画好的花朵排列成组。可以适当地多复制几朵花骨朵作为衬托，排列效果如图 5-18 所示。

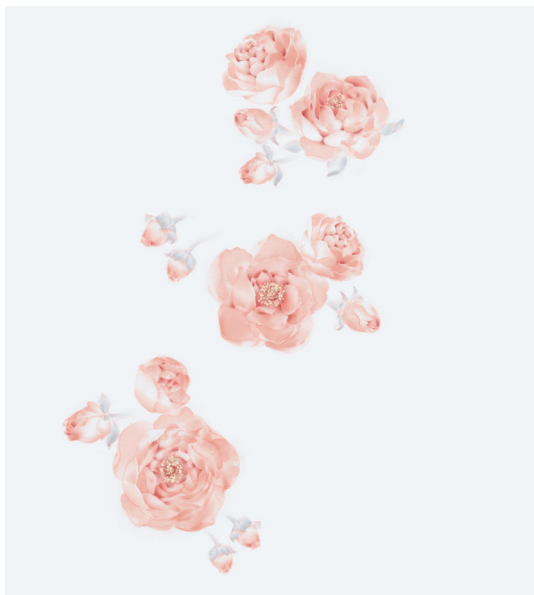


图 5-18

08 新建一个图层，选择“勾一淡侧锋”笔刷，选择色（R202, G206, B210）绘制出枝干的草图，确定枝干的走向即可，绘制效果如图 5-19 所示。

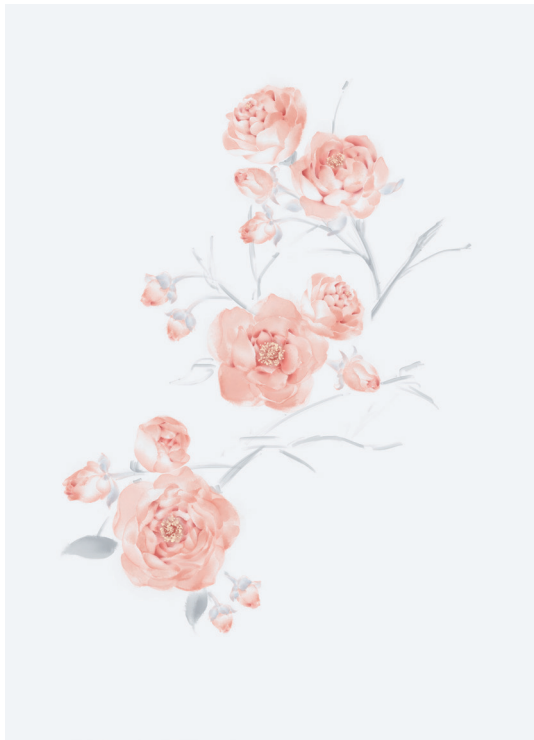


图 5-19

09 细化枝干。选择色（R171, G176, B181）色增加叶片。为了使画面更丰富，可以在叶片上增加一些不同于固有色的颜色，如色（R159, G133, B141）色、色（R215, G209, B203）色、色（R233, G198, B169）色等，绘制效果如图 5-20 和图 5-21 所示。



图 5-20



图 5-21

10 新建一个图层，选择■（R136，G130，B142）色，在花朵颜色最深的部分添加一些冷色调，注意用量不要过多，绘制效果如图 5-22 和图 5-23 所示。



图 5-22



图 5-23

11 合并所有图层，执行“滤镜”|“杂色”|“添加杂色”命令，给海棠增加一些噪点，让画面的整体效果更贴近在宣纸上手绘的效果，绘制效果如图 5-24 和图 5-25 所示。



图 5-24



图 5-25

12 新建一个图层，将图层混合模式设置为“深色”，选择“E- 宣纸纹理”笔刷，选择一个偏蓝的浅色，给画面刷出纸张效果。完成海棠的绘制，效果如图 5-26 所示。



图 5-26

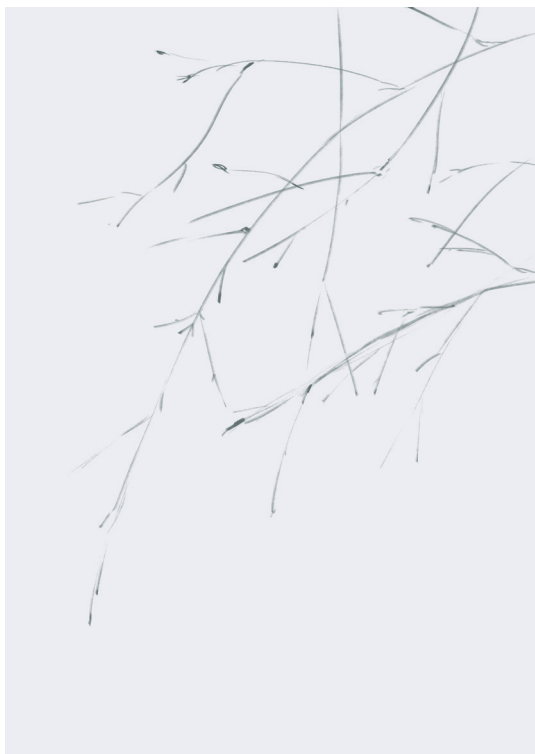


图 5-27

5.2.2 修竹

竹枝也是经常出现在古风插画中的元素。与海棠的柔美不同，竹枝更常用于衬托男性人物，具体的步骤如下。

01 新建画布，新建“草图”图层，选择“勾一淡侧锋”笔刷，选择■（R144，G155，B153）色绘制出竹枝的草图，如图 5-27 所示。



技巧与提示：

绘制草图时，要注意多观察真实竹枝的形态，如修竹枝节最细的部分会由于支撑不住新生竹叶的重量而向下垂坠。

02 选择■（R081，G091，B087）色细化草图，擦除多余和杂乱的部分，加粗靠近主体的枝节，加重枝干分叉处的颜色，完成竹枝部分的绘制，效果如图 5-28 所示。

03 新建一个图层，继续使用“勾一淡侧锋”笔刷，分别选择■（R197，G202，B202）色和■（R213，G216，B191）色，绘制出最远处的竹叶，绘制效果如图 5-29 所示。压感笔下笔的角度不同，这款笔刷绘制出的线条也会有不同的形态，多尝试几次就能轻松上手。



图 5-28

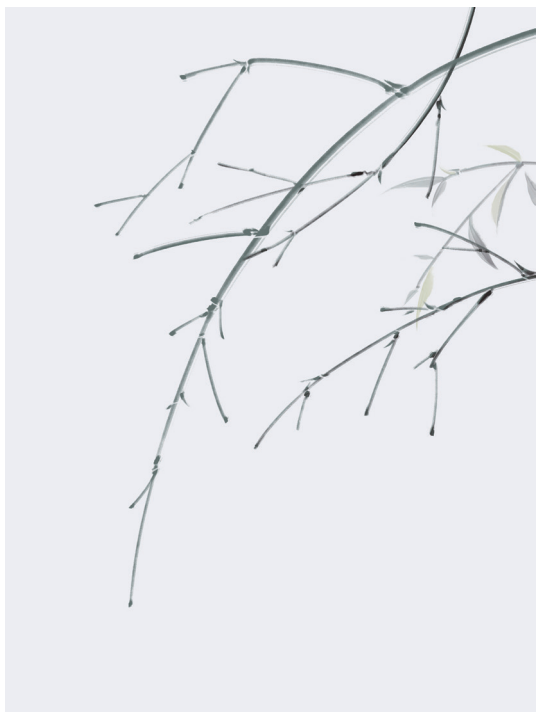


图 5-29

04 分别新建图层，分组绘制出远近不同的竹叶。绘制远处的竹叶时可以将笔刷的不透明度适当降低，绘制近处的竹叶时则反之，通过竹叶不透明度的变化来强化画面的空间感，绘制效果如图 5-30 所示。



图 5-30

05 与花卉叶片的绘制类似，竹叶也不要始终选择同类色彩进行绘画。新建一个图层，给竹叶添加一些偏黄或偏蓝的绿色，如 (R171, G178, B120) 色和 (R128, G141, B138) 色，这样能使画面更加生动、通透，绘制效果如图 5-31 所示。



图 5-31

06 根据近大远小的透视原理，近处的竹叶要比远处的竹叶更大。新建一个图层，将笔刷的不透明度调整为 100%，绘制出最近处色泽凝实的大片竹叶，绘制效果如图 5-32 所示。“勾一淡侧锋”笔刷的特性是“一侧重、一侧轻”，使用这款笔刷绘制的竹叶比较贴近真实竹叶的质感。

07 新建一个图层，为最近处的竹叶顶端或末端增添一些不同色系的颜色 (R106, G031, B067)，让画面更加生动，绘制效果如图 5-33 所示。

08 新建一个图层，将图层模式设置为“深色”，选择“E-宣纸纹理”笔刷，为画面增加纸张效果，如图 5-34 所示。完成修竹的绘制。



图 5-32



图 5-34



图 5-33

5.2.3 远山

充满古韵的水墨山水是古风插画中经常出现的背景元素，具体的步骤如下。

01 新建画布，新建“草稿”图层，选择“油漆桶”工具，选择（R214，G205，B166）色填满整个画布作为背景。选择“枯墨”笔刷，选择（R194，G186，B150）色绘制出大致的山水草图，如图 5-35 所示。



技巧与提示：

在草图阶段需要确定元素的排布。

02 细化草图，选择（R115，G110，B82）色勾勒出基本的山石轮廓，如图 5-36 所示。

03 新建“底色”图层，选择“渲染4”笔刷，选择（R155，G151，B124）色给山峦铺底色，注意下笔要轻。这款笔刷在笔触轻柔时能绘制出纸张纹理效果，绘制效果如图 5-37 所示。

04 继续轻柔地铺设色彩，分别选择（R107，G104，B085）色和（R173，G162，B104）色，通过重复铺色来加强笔刷带来的纸张纹理效果。注意绘制深色山峦时不要一次下手太重，要慢慢叠加，绘制效果如图 5-38 所示。



图 5-35

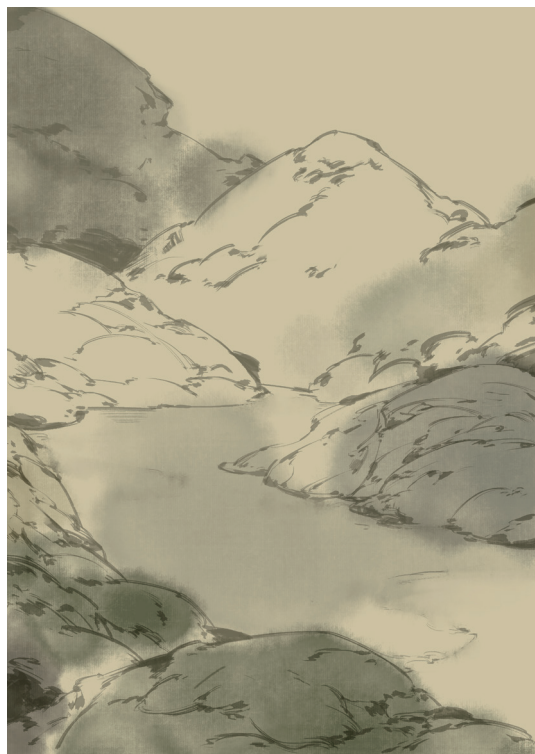


图 5-37

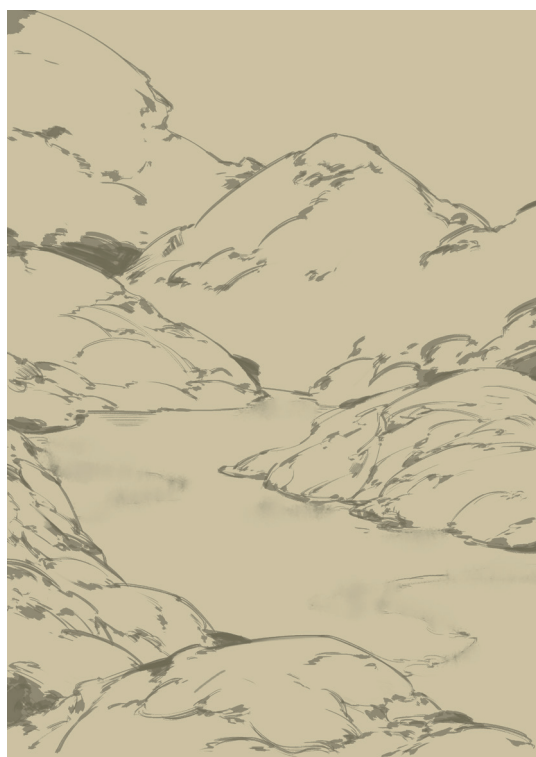


图 5-36

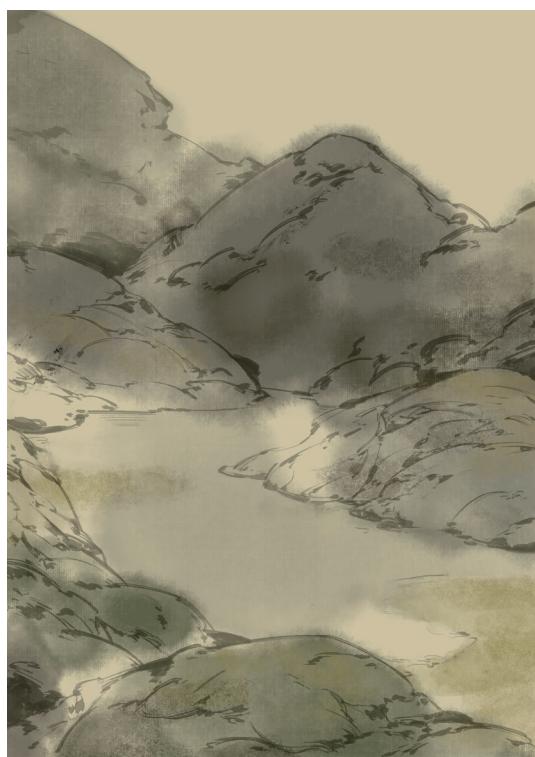


图 5-38

05 重复步骤 04 继续加深画面。画面颜色较深的地方，选择更深的色彩■（R019，G017，B010）轻柔地层层铺绘。选择■（R202，G197，B183）色在部分石块上刷出浅色区域。灵活使用“吸管”工具，吸取画面中已有的颜色，为天空铺设出有层次感的色彩，绘制效果如图 5-39 所示。

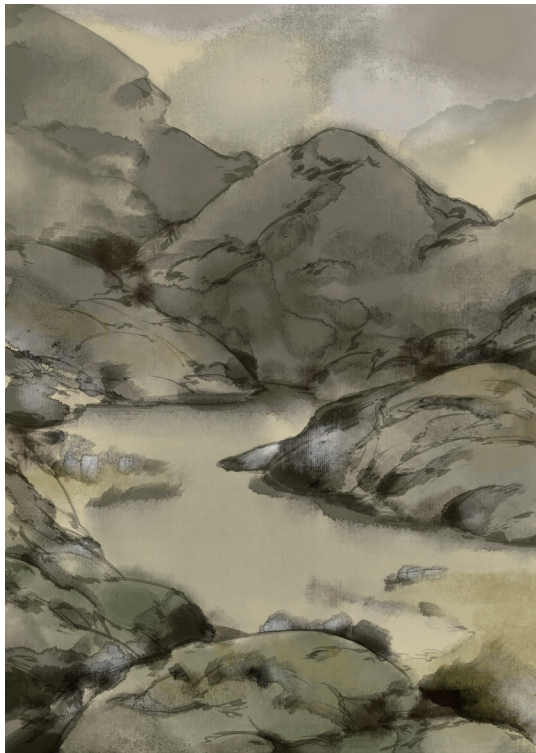


图 5-39

06 新建一个图层，选择“树木”笔刷，选择■（R030，G025，B021）色在山峦中点缀出错落有致的林木，如图 5-40 所示。

07 新建一个图层，分别选择■（R075，G235，B231）色和■（R081，G141，B174）色铺出湖水底色，在湖水周围的岩石上也铺上一些湖水的环境色作为呼应，绘制效果如图 5-41 所示。

08 选择“鸟—鸟群”笔刷，选择白色，在画面右上角的天空中通过单击点出一组鸟群，如图 5-42 所示。

09 合并所有图层，执行“滤镜”|“杂色”|“增加杂色”命令，给画面增加噪点，如图 5-43 所示。



图 5-40

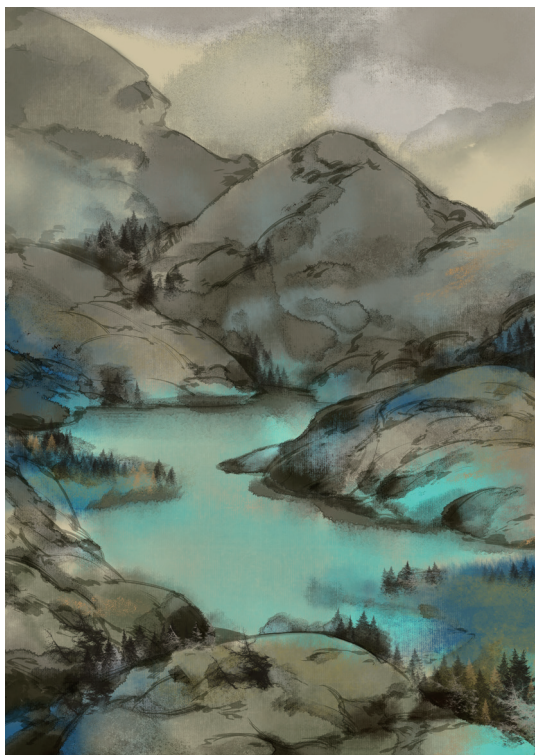


图 5-41

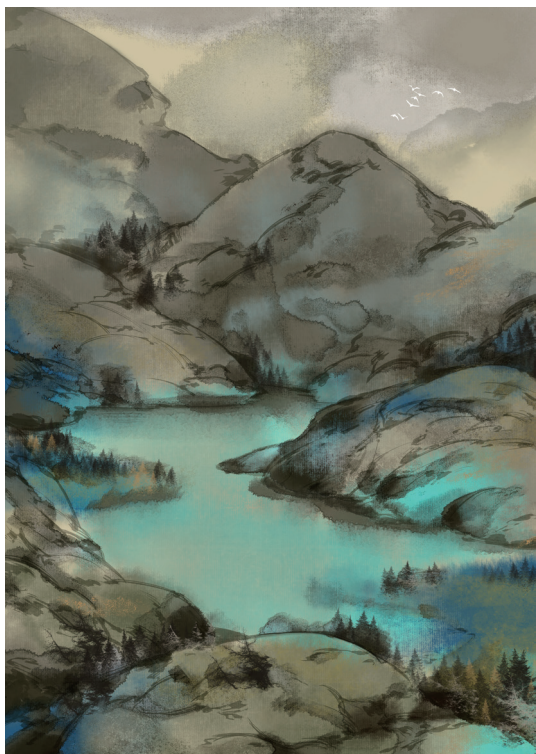


图 5-42



图 5-43

10 按快捷键 Ctrl+J 复制图像, 执行“滤镜”|“风格化”|“查找边缘”命令, 将图层混合模式设置为“叠加”, 突出画面中的轮廓形状, 并选择“橡皮擦”工具  擦去不需要突出的部分。在这一步中基本只保留了前方部分树木的轮廓, 绘制效果如图 5-44 所示。



图 5-44

11 调节画面色彩, 强化和谐感。新建一个图层, 选择“油漆桶”工具 , 选择  (R081, G141, B174) 色填充整个画面。填充完毕后, 将图层的不透明度降低为 50%, 并将图层混合模式设置为“点光”, 绘制效果如图 5-45 所示。



图 5-45

12 新建一个图层, 将图层混合模式设置为“深色”, 选择“E-宣纸纹理”笔刷, 为画面增加纸张纹理, 绘制效果如图 5-46 所示。完成远山的绘制。



图 5-46

5.3 不同身份人物的服饰

古代阶级制度森严, 不同身份人物的服饰有很大区别, 除了材质和规制, 有些特殊身份的人物服饰还拥有专属的色彩。本节将通过案例来详细介绍不同身份古风人物的绘制方法。

5.3.1 大家闺秀

大家闺秀指的是名门世家中才貌双全的女子, 知书达理、举止优雅。这类人物由于平日无须劳作, 穿着的衣服质地较好, 层次繁复, 花纹也更为华丽。在本案例中将重点介绍古风首饰的绘制方法, 具体的步骤如下。

01 新建画布，新建“草稿”图层，选择“铅笔”工具，使用不同颜色的线条区分区域，绘制出一位姿势乖巧、身着襦裙的大家闺秀的草图，如图 5-47 所示。

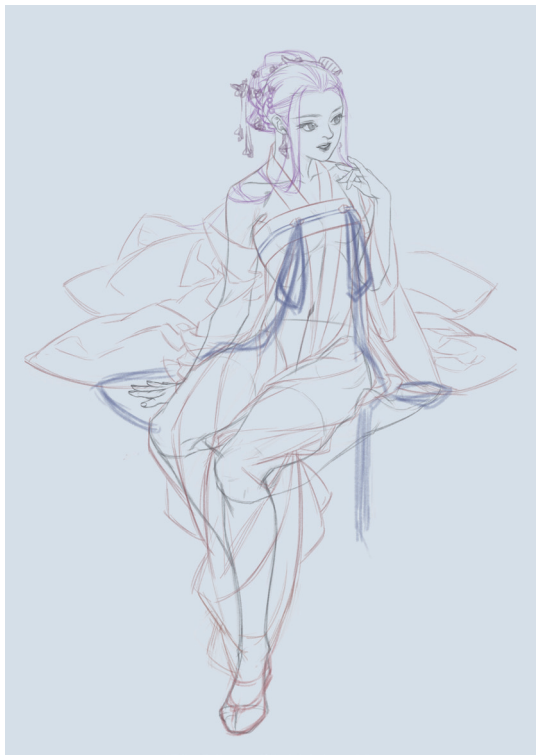


图 5-47



技巧与提示：

在草图阶段要尽可能确定思路，这样会比后期修改轻松得多。

02 将“草稿”图层的不透明度降低，新建“线稿”图层，选择“勾一淡侧锋”笔刷，选择（R199，G203，B204）色，根据草稿勾勒出利落的线稿。笔者准备绘制一幅配色清淡的图画，所以勾线时选择了较浅的色彩。线稿绘制完成后，关闭“草稿”图层，绘制效果如图 5-48 所示。



图 5-48

03 新建“肤色”图层，选择“渲染—上色”笔刷，选择（R245，G236，B231）色铺出肤色，如图 5-49 所示。

04 选择较肤色深的颜色（R208，G163，B151）作为阴影色，通过反复叠加的方式铺设出皮肤的深色部分，强化人体轮廓。注意下笔要轻柔，绘制效果如图 5-50 所示。

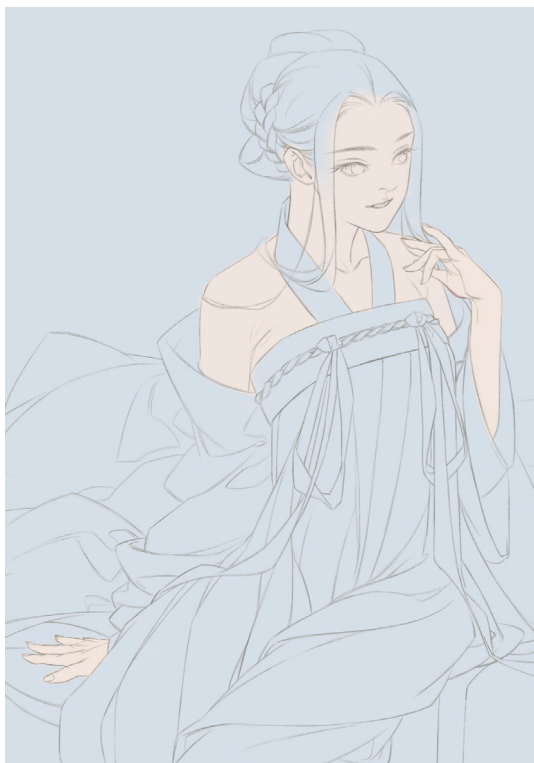


图 5-49

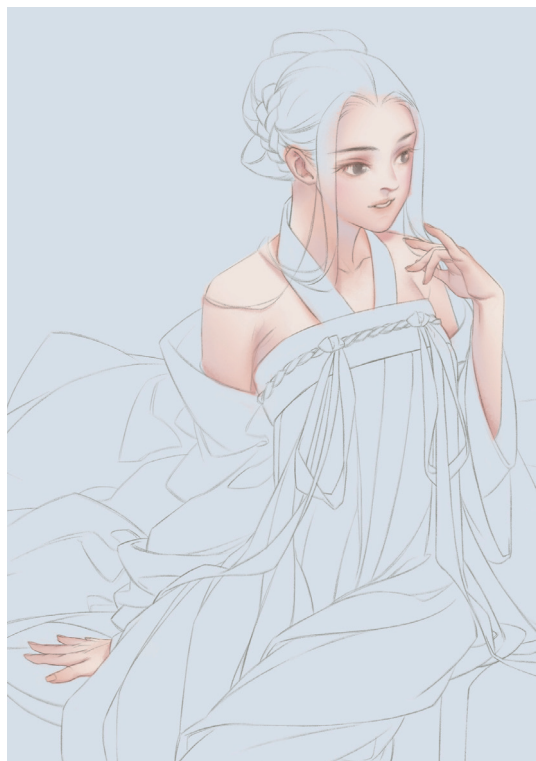


图 5-50

05 新建一个图层，选择“湿润渲染”笔刷，缩小笔刷直径，绘制五官和指甲，如图 5-51 所示。眉毛为■(R110, G099, B088) 色，眼珠为■(R040, G041, B033) 色和■(R160, G145, B132) 色，眼白为■(R227, G213, B210) 色，上下眼睑与面部红晕为■(R218, G165, B156) 色，嘴唇和指甲为■(R233, G137, B133) 色。

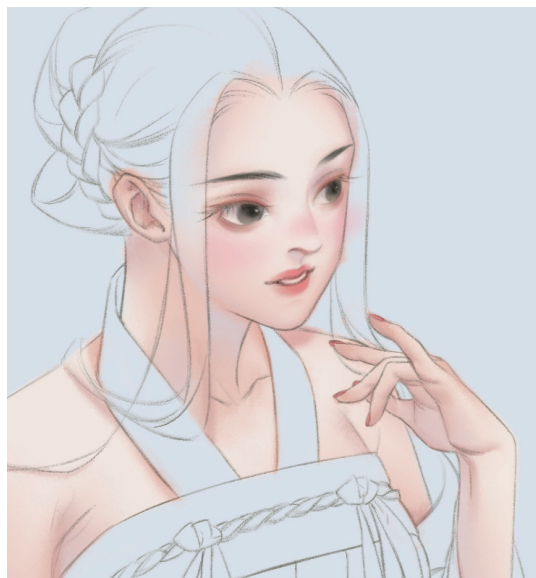


图 5-51

06 深入刻画五官。选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，缩小笔刷直径，选择■(R053, G052, B041) 色绘制出睫毛，选择■(R190, G106, B107) 色加深双眼皮褶，选择白色加强眼珠和嘴唇的高光，绘制效果如图 5-52 所示。

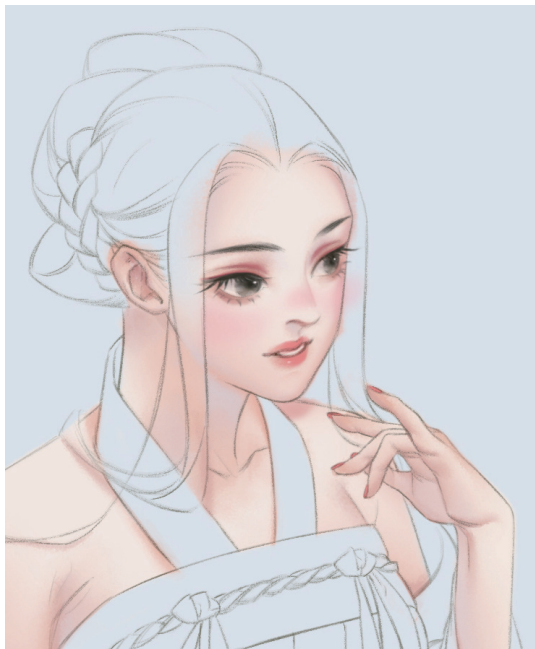


图 5-52

07 新建一个图层，选择“渲染一上色”笔刷，选择■(R140, G138, B126) 色，铺出头发的底色，注意在高光处留白，绘制效果如图 5-53 所示。



图 5-53

08 选择较头发底色更深的色彩■ (R041, G042, B034)，通过反复叠加的方式继续绘制头发，直到叠加出理想的发色，绘制效果如图 5-54 所示。



图 5-54

09 新建一个图层，分别选择■ (R224, G231, B239) 色、■ (R236, G234, B235) 色、■ (R213, G182, B164) 色、■ (R253, G230, B158) 色、■ (R213, G214, B218) 色、■ (R246, G206, B194) 色和■ (R239, G235, B224) 色，铺出各个区域服饰的底色，如图 5-55 所示。在这个阶段可以多尝试几种不同的配色方案，最终确定一套最喜欢的配色。

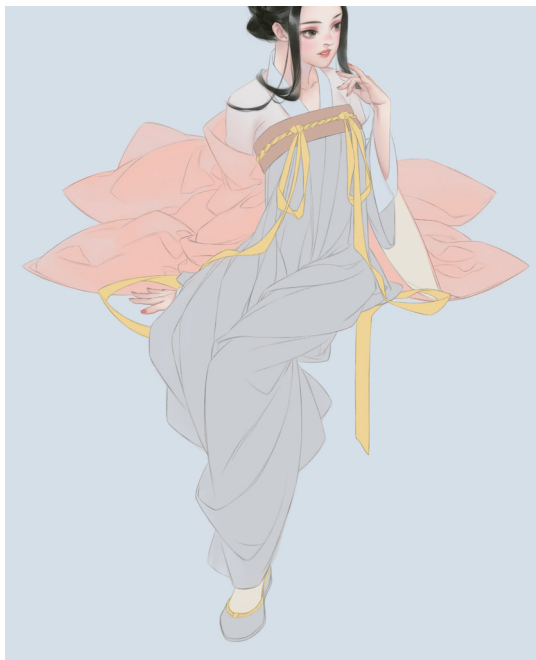


图 5-55

10 新建一个图层，分别选择■ (R177, G183, B178) 色、■ (R196, G176, B148) 色、■ (R159, G162, B177) 色、■ (R227, G194, B189) 色等较底色更深的颜色作为阴影色，顺着褶皱的起伏绘制出服饰的阴影部分，绘制效果如图 5-56 所示。



图 5-56

11 手绘水墨画经常采取逐层渲染的手法，在数字绘画上也可以参考这种画法。在第一层阴影上，分别选择■ (R144, G138, B143) 色、■ (R129, G122, B133) 色等，再绘制一层更深的色彩来加深服饰的阴影部分，强化服饰的立体感和层次感，绘制效果如图 5-57 所示。



图 5-57

12 新建“发饰线稿”图层，选择“染墨浓(T, R)”笔刷，选择■(R043, G033, B000)色，设计几款不同的发饰配件，绘制出线稿，如图 5-58 所示。



图 5-58

13 在“发饰线稿”图层的下方新建“发饰颜色”图层，根据首饰的材质，选择■(R123, G107, B019)色铺设底色，如图 5-59 所示。



图 5-59

14 选择“斧劈焦墨 2(T, R)”笔刷，选择■(R255, G231, B107)色点出发饰的亮部，强化质感，如图 5-60 所示。



图 5-60

15 合并“发饰线稿”和“发饰颜色”图层，选择“矩形选框”工具选中发饰，右击被选中的区域，在弹出的快捷菜单中执行“自由变换”命令，调整发饰的大小和方向，将几款发饰配件分别插入发髻中，组合成一套完整的首饰，并擦去多余的部分，绘制效果如图 5-61 所示。

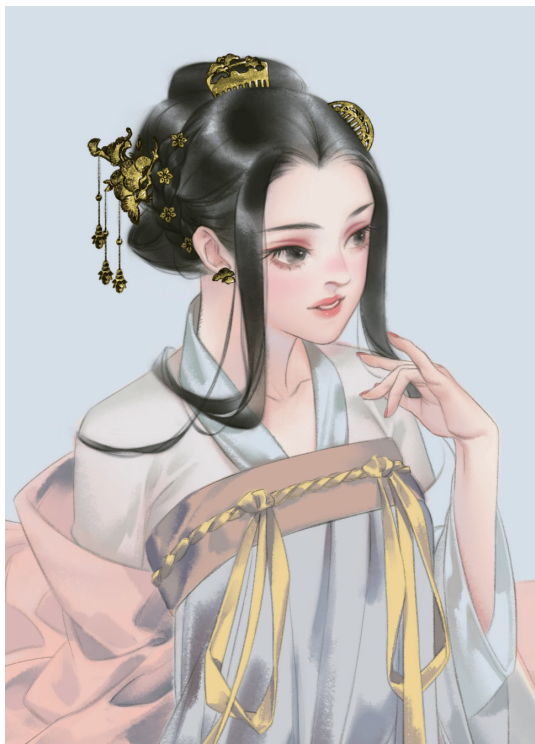


图 5-61

16 新建一个图层，缩小笔刷直径，选择白色在纱衣上勾勒出花朵纹样。选择“橡皮擦”工具，选择“斧劈焦墨 2(T, R)”笔刷，擦除部分纹样，营造刺绣质感。

最后选择 (R208, G208, B208) 色给花纹描边, 加强刺绣, 突出布面的立体感, 绘制效果如图 5-62 和图 5-63 所示。

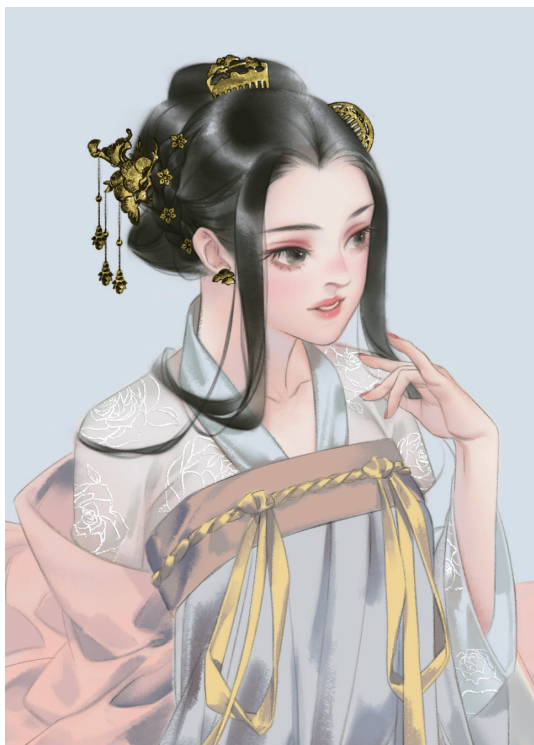


图 5-62



图 5-63

17 给外衣增添花纹图案 (图案为 5.2.1 节中所绘制的海棠花组)。导入花纹图案, 按快捷键 Ctrl+J 将花纹图案复制 2 次, 为最上面一层花纹图案添加“查找边缘”滤镜, 并将图层混合模式设置为“深色”。下方两个图层的图层混合模式分别设置为“叠加”和“正常”, 如图 5-64 所示。设置完毕后, 花纹图案的整体效果如图 5-65 所示。

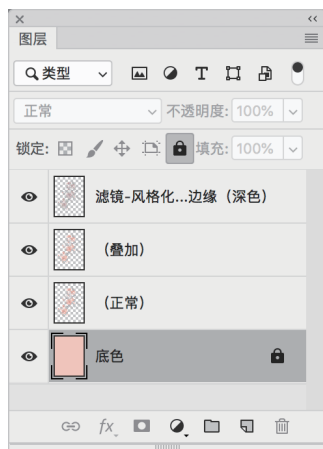


图 5-64



图 5-65

18 合并所有花纹图层, 将花纹图案放置在合适的部位, 并擦除溢出外衣轮廓的多余部分。选择“橡皮擦”工具 , 选择“柔边圆压力不透明度”笔刷, 将笔刷不透明度降低至 30%, 再擦除一些外套轮廓内不需要过于清晰的花纹部分, 绘制效果如图 5-66 和图 5-67 所示。

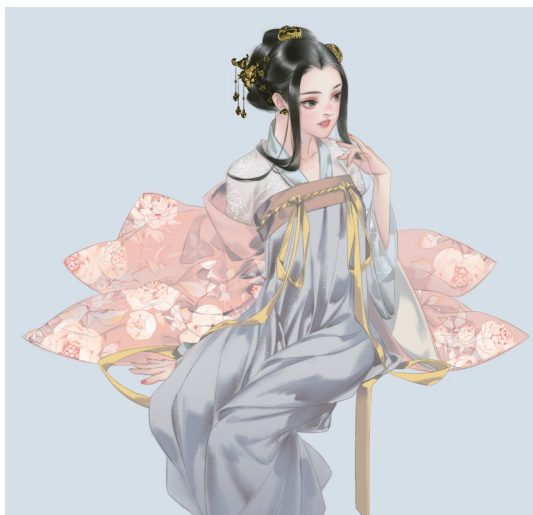


图 5-66

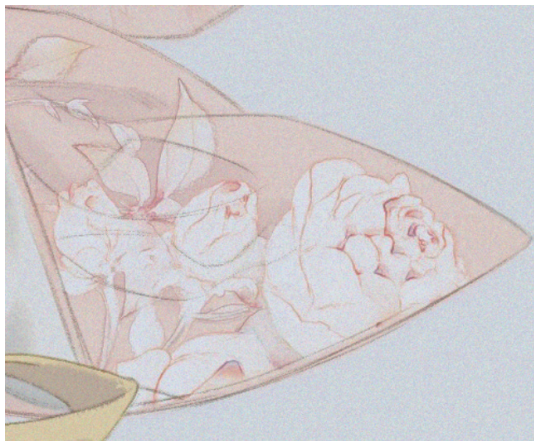


图 5-67

19 合并所有图层，执行“滤镜”|“杂色”|“添加杂色”命令，为画面添加杂色。选择“E-宣纸纹理”笔刷，选择一个偏冷的颜色为画面刷出宣纸纹理效果，绘制效果如图 5-68 所示。完成大家闺秀的绘制。



图 5-68

5.3.2 文人墨客

提到文人墨客，很容易让人联想到擅长琴棋书画，文采斐然的风雅之士。本例以琴为主题，绘制了一位优雅的琴师。在本例中将重点介绍古琴的绘制方法，具体的步骤如下。

01 新建画布，新建“草稿”图层，绘制一位身着布衣的文人琴师的草图，如图 5-69 所示。绘制草图时用不同色彩的线区分不同的区块，这样能使勾线的思路更清晰。

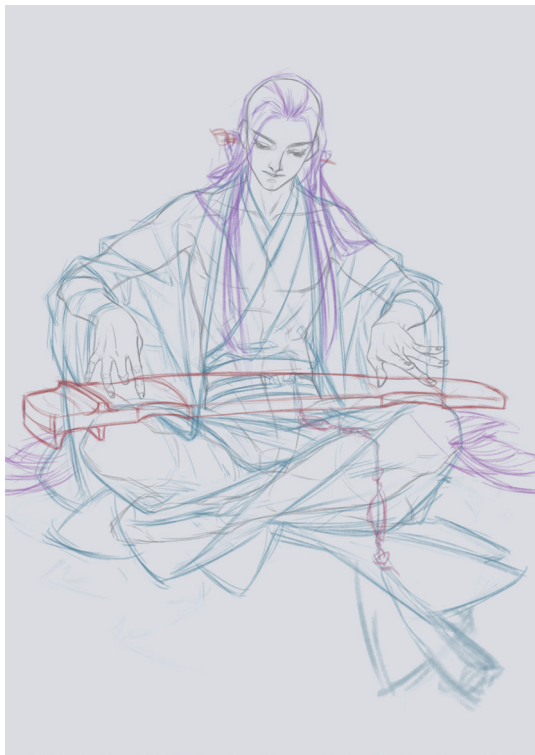


图 5-69

02 降低“草稿”图层的不透明度，新建“线稿”图层，选择“勾一淡侧锋”笔刷，选择■（R186，G186，B191）色勾出线稿。线稿绘制完毕后，关闭“草稿”图层，绘制效果如图 5-70 所示。

03 新建“底色”图层，分别选择■（R216，G219，B226）色、■（R168，G177，B176）色、■（R097，G114，B108）色和■（R158，G166，B081）色，铺出各个区域底色。笔者想要在这个案例中使用 5.2 节中绘制的修竹元素作为衣物的花纹图案，所以选择了与修竹相搭配的青绿色作为服饰的主色调。人物的皮肤底色受到服饰的绿色调影响，会有些许偏青，而不是常见的暖红色。否则服饰青绿，面部暖红，会显得色彩搭配较不融洽。选择■（R221，G223，B220）色铺设出皮肤的底色，绘制效果如图 5-71 所示。

04 新建一个图层，分别选择■（R222，G192，B185）色和■（R200，G190，B188）色，绘制出人物皮肤的阴影。选择■（R177，G183，B195）色绘制出内层衣物的阴影，注意褶皱的走向，绘制效果如图 5-72 所示。

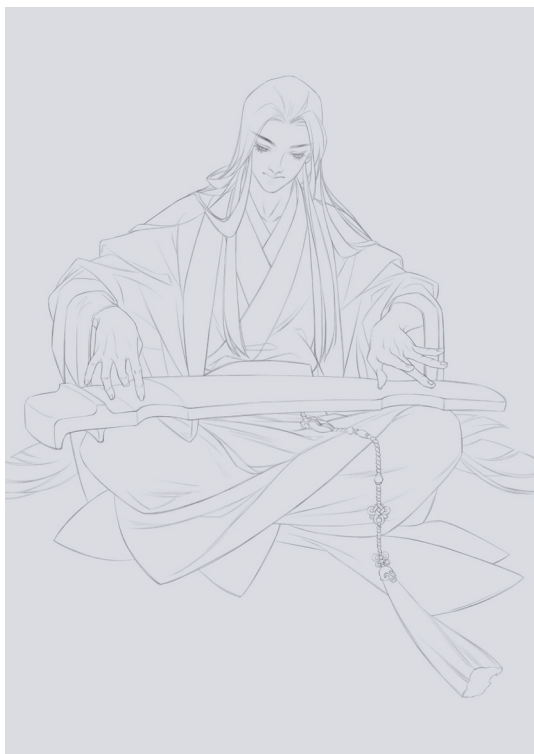


图 5-70



图 5-71

05 新建一个图层，选择“渲染—上色”笔刷，选择■(R192, G145, B135)色进一步加深皮肤的暗部。分别

选择■(R107, G121, B123)色和■(R047, G060, B069)色，绘制出外层衣物的阴影。同样地，注意强调出衣物的褶皱，绘制效果如图 5-73 所示。

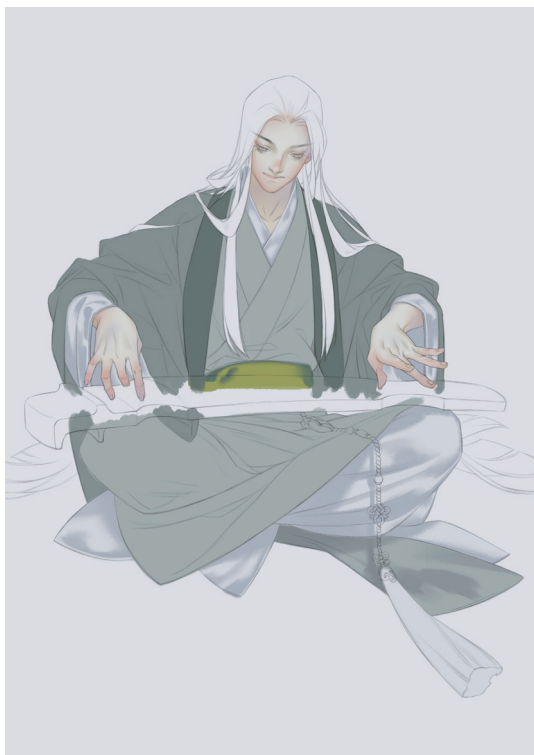


图 5-72

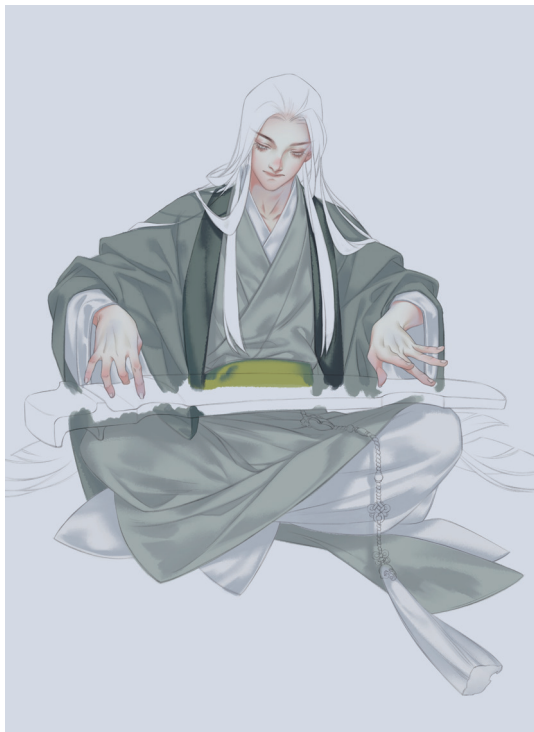


图 5-73

06 新建一个图层，给褶皱部分添加一些暖色■（R093，G085，B097），与皮肤的暖色部分相呼应。新建一个图层，选择■（R125，G137，B135）色铺出头发的底色，注意留白头发的光泽，绘制效果如图 5-74 所示。



图 5-74

07 选择■（R050，G044，B044）色，逐层渲染出头发的暗色部分。渲染完成后，选择“橡皮擦”工具擦除画出血的部分。新建一个图层，分别选择几种青绿色系的颜色，如■（R145，G125，B044）色、■（R162，G170，B098）色、■（R135，G132，B106）色、■（R071，G084，B076）色等，绘制出衣饰的底色，并大致勾画出暗部，绘制效果如图 5-75 和图 5-76 所示。



图 5-75



图 5-76

08 选择“斧劈焦墨 2 (T, R)”笔刷，选择■（R237，G209，B099）色点出衣饰的亮部，如图 5-77 所示。



图 5-77

09 新建一个图层，选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，绘制五官。上下眼睑和嘴唇为■（R154，G119，B108）色，眼珠和眼线为■（R061，G062，B059）色。选择“橡

皮擦”工具, 选择“柔边圆压力不透明度”笔刷, 可以擦出类似渐变的效果, 绘制效果如图 5-78 所示。



图 5-78

10 继续细化五官。选择 (R061, G062, B059) 色为

眉毛增加一些青绿色, 选择 (R070, G054, B054) 色拉出睫毛, 并增画几根飘逸的发丝。选择白色给眼睛和嘴唇点上高光, 让人物生动起来, 绘制效果如图 5-79 所示。



图 5-79

11 绘制古琴。新建一个图层, 分别选择 (R087, G080, B054) 色和 (R051, G042, B045) 色绘制出古琴的底色。由于古琴的正面受光, 所以正面的颜色较侧面更明亮, 绘制效果如图 5-80 所示。



图 5-80

12 选择“染墨浓 (T, R)”笔刷, 分别选择色卡 (R062, G057, B056) 色和 (R059, G063, B066) 色, 利用笔刷自带的杂点效果, 刷出类似木头的质感, 如图 5-81 所示。



图 5-81

13 新建“琴弦”图层，选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，选择■（R101，G090，B075）色画出琴弦。选择白色点出琴身转折处的高光，绘制效果如图 5-82 所示。



图 5-82



技巧与提示：

绘制琴弦时，可以先画出一根琴弦，然后将其余 6 根琴弦复制出来，提高作画效率。

14 新建一个图层，按住 Alt 键单击新图层和“琴弦”图层之间的分隔线，将新图层锁定在“琴弦”图层上。选择黑色和白色，随意地给琴弦扫出暗部和亮部，让琴弦能更好地融入木琴的主体，如图 5-83 所示。



图 5-83

15 画到这一步，感觉到外套的襟带颜色过深，需要调整。新建一个图层，选择“柔边圆压力不透明度”笔刷，选择亮度高的绿色■（R116，G135，B087）刷一下襟带部分，让整个画面的颜色亮起来，如图 5-84 所示。



图 5-84

16 选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，选择■（R160，G167，B083）色在襟带边绘制出两条装饰绣线。选择“斧劈焦墨 2（T，R）”笔刷，选择■（R222，G215，B119）色在绣线中部点出高光，绘制效果如图 5-85 所示。



图 5-85

17 给外套添加花纹图案（图案为 5.2.2 节中所绘制的修竹元素）。导入修竹图案，按快捷键 Ctrl+J 复制一层，为上方图层添加“查找边缘”滤镜，并将图层混合模式设置为“深色”，如图 5-86 所示。合并两个花纹图层，将设置好的花纹图案放置在合适的部位，并擦除溢出外套轮廓的多余部分，如图 5-87 和图 5-88 所示。



图 5-86



图 5-87

18 合并所有图层，执行“滤镜”|“杂色”|“添加杂色”命令，为画面添加杂色。新建一个图层，选择“E-宣纸纹理”笔刷，为画面刷出宣纸纹理效果，绘制效果如图 5-89 所示。完成文人墨客的绘制。

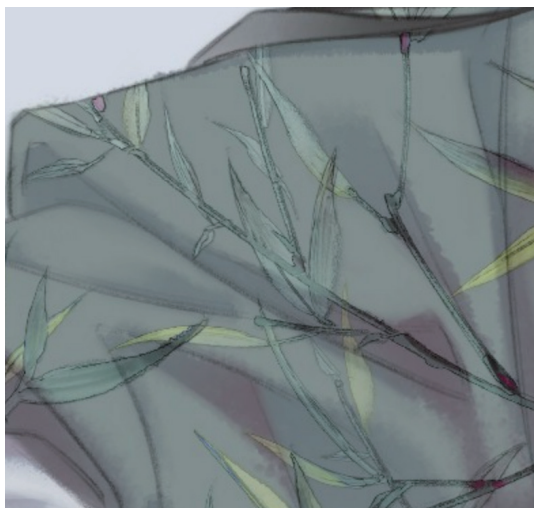


图 5-88



图 5-89

5.3.3 沙场战将

武将经常出现在古风插画中的人物类型，通常身着武士铠、锁子甲等铠甲。本例结合现代元素，设计了一位身着甲冑和披风，背身站立的男性武将。在本例中将重点介绍铠甲的绘制方法，具体步骤如下。

01 新建画布，新建“草稿”图层，绘制一个身着铁甲的战将的草图。多找一些参考资料，结合自己的审美绘

制出甲冑的纹样，注意用不同色的线区分各区域，绘制效果如图 5-90~图 5-92 所示。寻找参考资料时需要注意不同地域和文化之间纹样的区别。

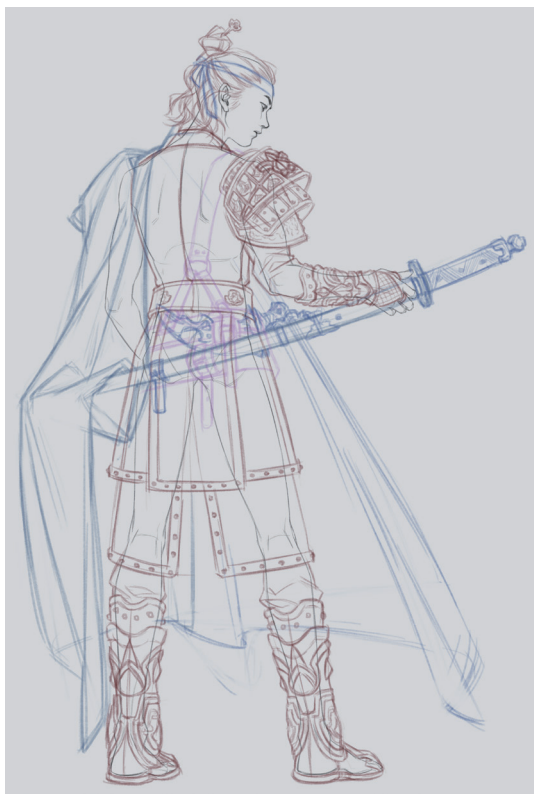


图 5-90



图 5-91



图 5-92

02 降低“草稿”图层的不透明度，新建“线稿”图层，选择“勾一淡侧锋”笔刷，选择■（R139，G140，B142）色勾出线稿。线稿绘制完毕后，关闭“草稿”图层，绘制效果如图 5-93 所示。



图 5-93

03 新建一个图层，铺出各区域的底色，如图 5-94 所示。皮肤为■(R215, G204, B202)色，内层衣物为■(R172, G191, B205)色，外层鳞甲为■(R025, G031, B045)色，铁甲为■(R027, G029, B025)色，金甲为■(R138, G116, B061)色，皮带、刀柄、脚后跟为■(R061, G071, B073)色，刀身为■(R043, G046, B051)色。



图 5-94

04 新建“头发”图层，选择“渲染—上色”笔刷，选择■(R076, G093, B103)色铺设头发底色，并适当留白。绘制出的色块边缘如果太硬，可以选择“涂抹”工具擦淡。新建“面部”图层，选择■(R135, G108, B097)色绘制出面部的暗部，加强立体感。选择■(R187, G153, B152)色在耳根处添加一些血色。选择■(R213, G202, B197)色画出眼白，绘制效果如图 5-95 所示。

05 单击“头发”图层，选择■(R035, G037, B034)色继续铺色，加深头发颜色与明暗对比。单击“面部”图层，选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，绘制人物的眉眼部位。选择■(R106, G044, B046)色给嘴唇内侧增加一些血色，绘制效果如图 5-96 所示。

06 单击“头发”图层，选择“勾一淡侧锋”笔刷，增绘一些飘散的发丝，如图 5-97 所示。这款笔刷绘制发丝的效果很好。

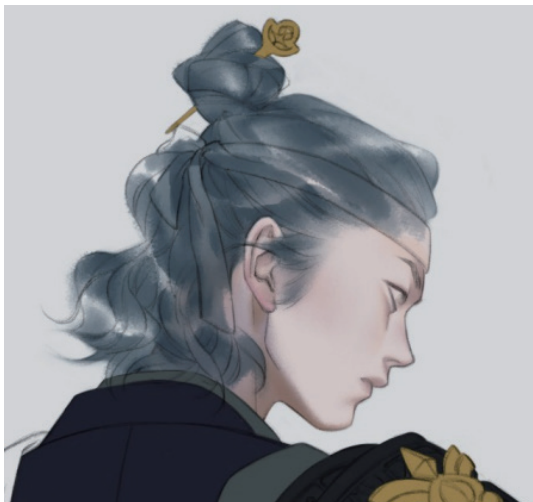


图 5-95

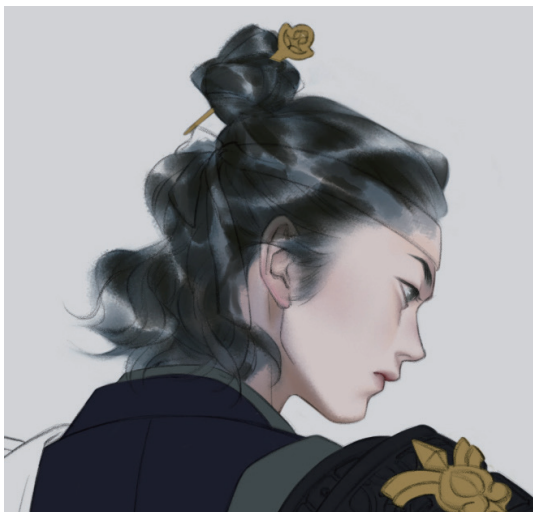


图 5-96

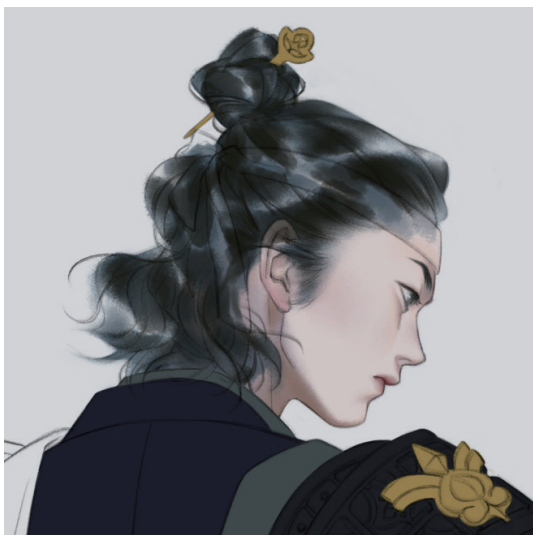


图 5-97

07 新建一个图层，选择“渲染—上色”笔刷，分别选择■（R062，G068，B091）色、■（R096，G104，B116）色等，大致铺出身上鳞甲与肩膀铁甲处的亮色部分，如图 5-98 所示。



图 5-98

08 选择“斧劈焦墨 2 (T, R)”笔刷，选择白色，给鳞甲增添一些点状高光，如图 5-99 所示。



图 5-99

09 寻找或者绘制一个鳞甲类笔刷，如图 5-100 所示。



图 5-100

10 新建一个图层，使用鳞甲类笔刷竖着向下刷，绘制出连成整体的鳞甲，如图 5-101 所示。刷制人物身上的鳞甲时要注意衣物的走向。刷制完毕后的人物鳞甲如图 5-102 所示。

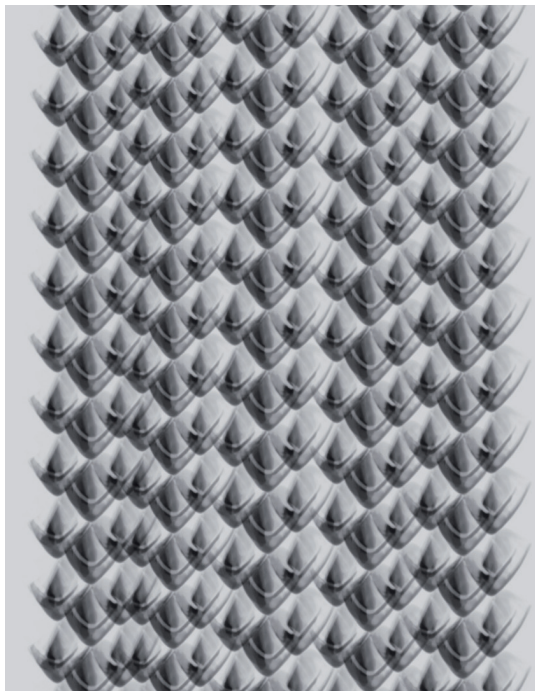


图 5-101

11 新建一个图层，选择“渲染—上色”笔刷，细化整片鳞甲四周的包边和铆钉。亮部为■（R124，G130，B136）色，暗部为■（R039，G042，B053）色，绘制效果如图 5-103 所示。



图 5-102

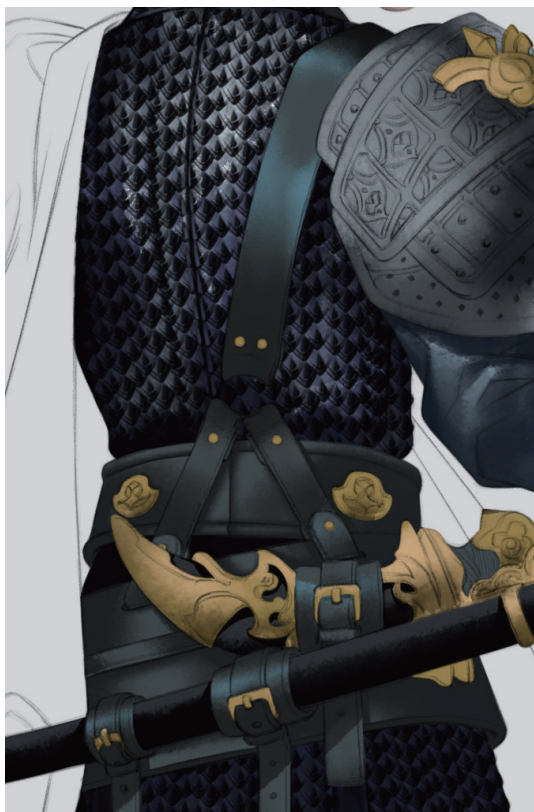


图 5-104



图 5-103

12 新建一个图层，铺出皮质刀带和腰带的深色部分 (R031, G032, B034)，再用饱和度高一些的蓝色 (R077, G117, B134) 铺出亮部，绘制效果如图 5-104 所示。

13 缩小笔刷直径，细化出皮带的缝线，并绘制出暗部，绘制效果如图 5-105 所示。

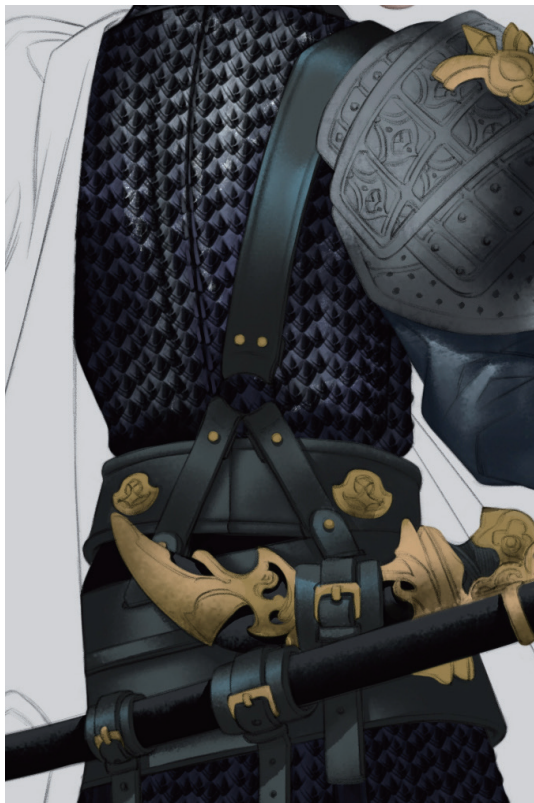


图 5-105

14 新建一个图层，选择“染墨浓（T，R）”笔刷，选择■（R017，G017，B019）色绘制出肩甲花纹中凹陷、不受光的部分，如图 5-106 所示。

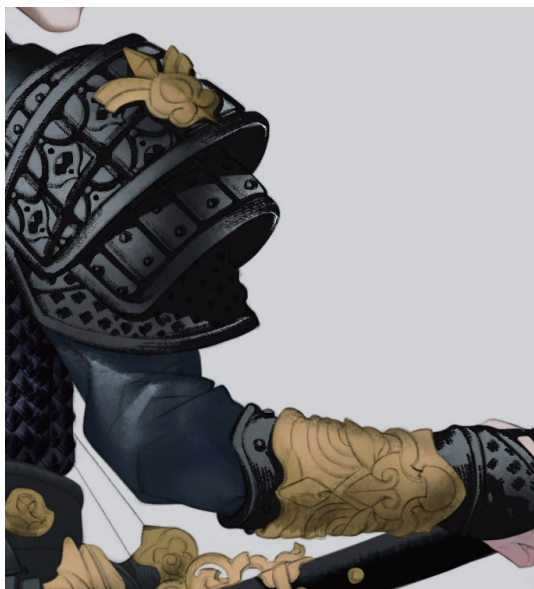


图 5-106

15 选择“斧劈焦墨 2（T，R）”笔刷，选择■（R212，G225，B225）色为肩甲增添高光，加强立体感和金属质感，如图 5-107 所示。

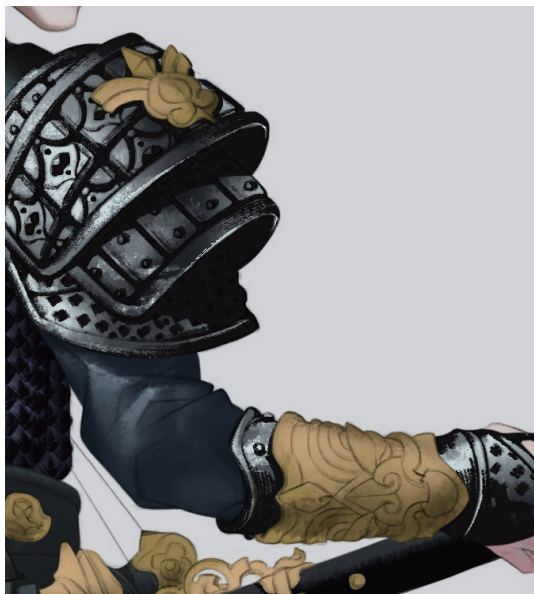


图 5-107

16 新建一个图层，选择“染墨浓（T，R）”笔刷，选择■（R043，G032，B013）色绘制出金甲上花纹的暗部，注意利用笔刷的粗糙质感绘制出体积感，绘制效果如图 5-108 所示。

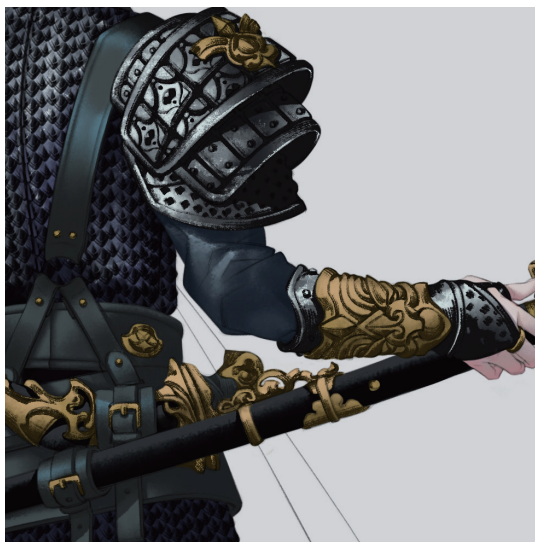


图 5-108

17 选择“斧劈焦墨 2（T，R）”笔刷，选择■（R255，G252，B233）色为金甲部分增添高光，如图 5-109 所示。



图 5-109

18 新建一个图层，绘制披风与头巾等布料部分。这种材质的绘制方法在“大家闺秀”和“文人墨客”案例中已多次介绍，此处不再赘述。此处选择的颜色为：■（R142，G060，B065）色、■（R093，G008，B011）色、■（R071，G021，B023）色、■（R168，G094，B099）色等，绘制效果如图 5-110 所示。

19 合并所有图层，执行“滤镜”|“杂色”|“添加杂色”命令，为画面添加杂色。选择“E-宣纸纹理”笔刷，为画面刷出宣纸纹理效果。完成沙场战将的绘制，绘制效果如图 5-111 所示。



图 5-110



图 5-111

5.3.4 敦煌飞天

敦煌壁画的特点是色彩绮丽、用线流畅。飞天是莫高窟艺术的象征之一，给予人美的享受。绘制这类人物时需要注意人物舞蹈的韵律和五官的描绘，具体的步骤如下。

01 新建画布，新建“草稿”图层，使用不同颜色的线条区分区域，绘制出草稿，如图 5-112 所示。飞天舞女的姿态是非常灵动的，在绘制草稿时要注意让彩带也随着舞女的舞步“舞动”起来。



图 5-112

02 降低“草稿”图层的不透明度，新建“线稿”图层，选择“勾一淡侧锋”笔刷，选择■（R178，G175，B169）色勾线。绘制完毕后，关闭“草稿”图层，绘制效果如图 5-113 所示。



技巧与提示：

勾线时可以根据人物设定灵活变通勾线的方法和选色，如本例中将人物设定成浅色眼珠，所以勾线时没有勾出眼珠。

03 参考敦煌壁画资料图片，总结资料中的配色规律，为人物和服饰铺设合适的色彩。新建“底色”图层，选择■（R238，G221，B211）色绘制出皮肤，分别选择■（R173，G182，B177）色、■（R232，G227，B224）色、

色和■（R228, G157, B107）色绘制出服饰，绘制效果如图 5-114 所示。



图 5-113



图 5-114

04 新建一个图层，选择“渲染—上色”笔刷，选择■（R224, G190, B164）色通过逐层叠加的方式细化肤色，如图 5-115 所示。

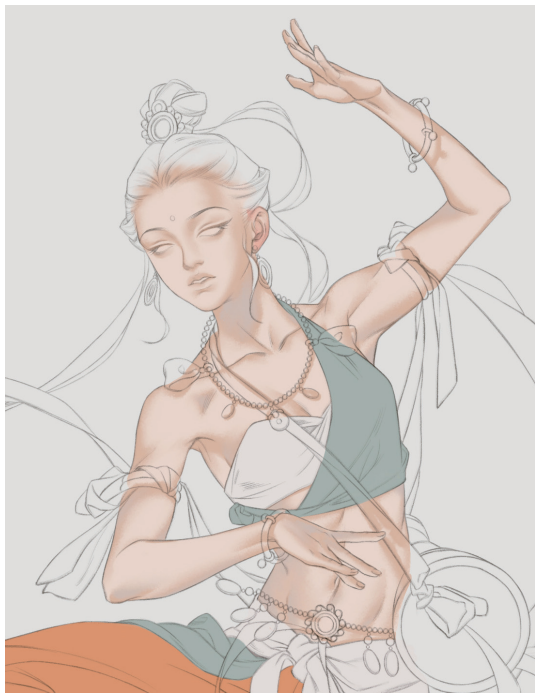


图 5-115

05 选择■（R201, G135, B109）色再次加深肤色。人物的设定不同，肤色也会有所区别，如舞女的肤色整体上会比大家闺秀的肤色深一些。给舞女的脸颊、掌心和指甲染上红色，如■（R181, G066, B047）色、■（R234, G184, B169）色等，加强热情的感觉，绘制效果如图 5-116 所示。

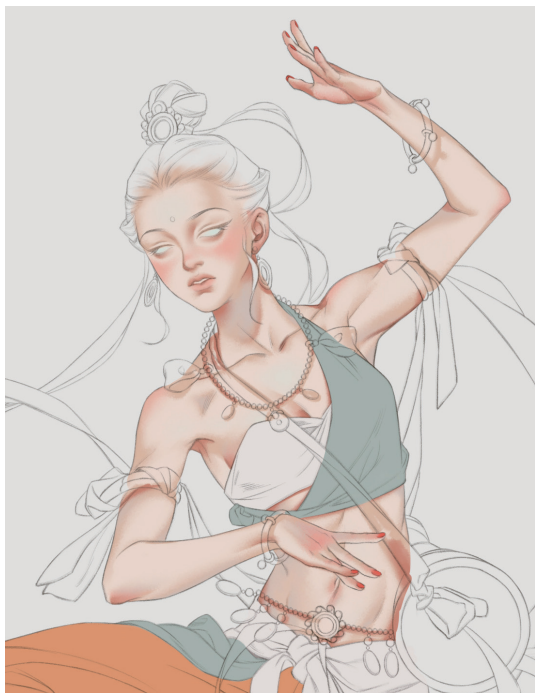


图 5-116

06 新建一个图层，选择■（R130，G124，B131）色，根据头发的造型和走势铺出头发的第一层底色，注意留白高光，绘制效果如图 5-117 所示。

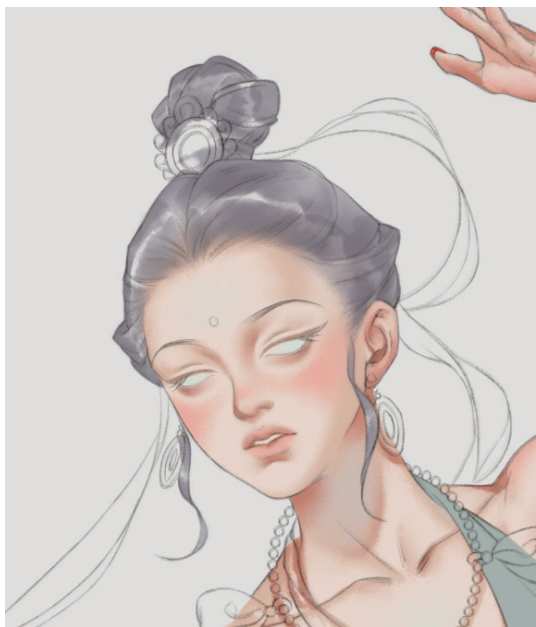


图 5-117

07 选择■（R065，G063，B067）色，再次渲染加深发色，如图 5-118 所示。相对于其他 3 个案例，这次头发绘制的黑白对比更强烈，灰色区域更少。这种强对比的处理可以让舞女的头发产生湿漉漉的效果。

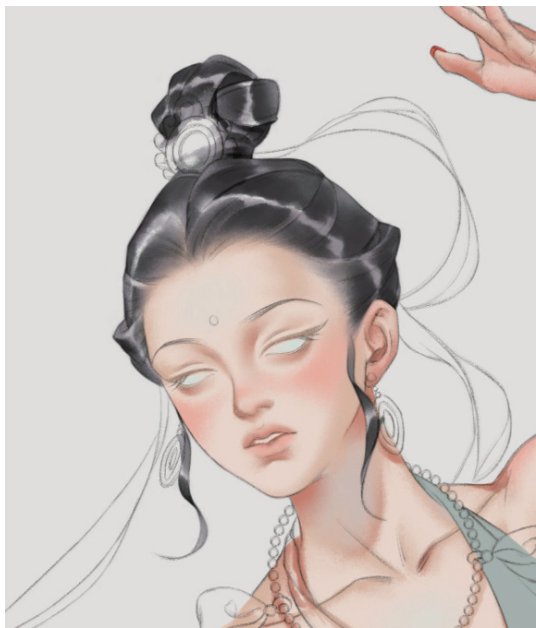


图 5-118

08 选择“勾一淡侧锋”笔刷，绘制一些飘散的发丝。

新建一个图层，刻画五官和妆容。选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，选择■（R147，G086，B074）色绘制眉毛，选择■（R213，G106，B092）色绘制眼影和口红。在需要柔和过渡的部分，选择“橡皮擦”工具, 选择“柔边圆压力不透明度”笔刷擦出过渡效果，绘制效果如图 5-119 所示。

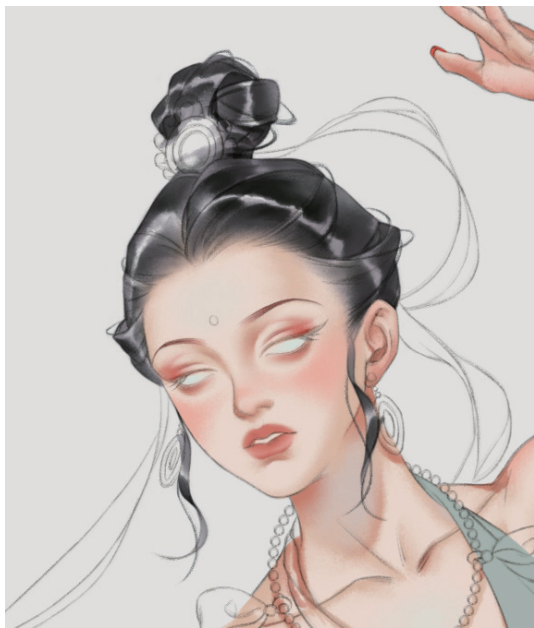


图 5-119

09 分别选择■（R039，G113，B121）色和■（R163，G190，B138）色画出碧色的瞳孔，选择白色点出高光，绘制效果如图 5-120 所示。

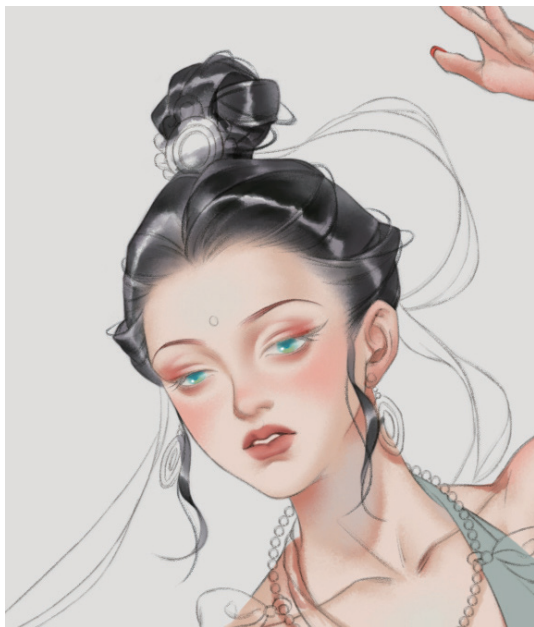


图 5-120

10 缩小笔刷直径，选择 ■ (R161, G066, B079) 色拉出眼线，并刻画与头发同色的上下睫毛。再次描摹加深眉毛，绘制效果如图 5-121 所示。

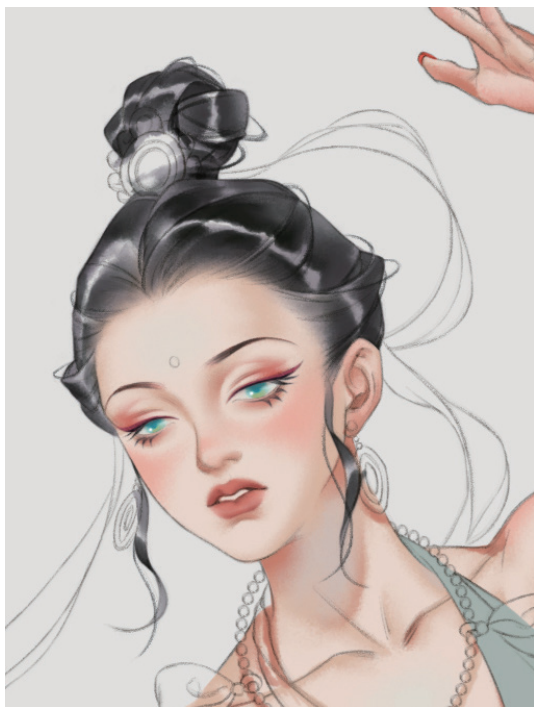


图 5-121



图 5-122



技巧与提示：

飞天舞女的眉形是极具特色的细弯眉。

11 新建一个图层，选择“渲染—上色”笔刷，分别选择 ■ (R202, G191, B189) 色、■ (R132, G147, B152) 色和 ■ (R216, G119, B096) 色，绘制出服饰的褶皱和阴影，绘制效果如图 5-122 所示。



技巧与提示：

可以通过下笔的轻重来控制阴影色的深浅。

12 再次加深阴影。新建一个图层，灵活使用“吸管”工具  吸取画面中已有的颜色作为阴影色，让画面各区域的配色产生呼应效果，看上去更加和谐、灵动，绘制效果如图 5-123 所示。

13 给服饰添加花纹图案（图案为 5.2.3 节中所绘制的远山元素）。导入远山图案，按快捷键 Ctrl+J 复制一层，将上方图层的混合模式设置为“滤色”，下方图层的混合模式设置为“排除”，如图 5-124 所示。合并两个图层，选择“移动”工具  把远山图案拖至裤腿上，用橡皮擦除溢出轮廓的部分，如图 5-125 所示。



图 5-123

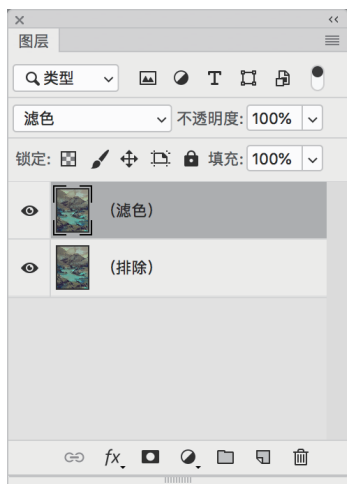


图 5-124



图 5-125

14 新建一个图层，选择“豪放笔4”笔刷，选择■(R167, G191, B188)色绘制彩带的正面。绘制彩带时如果画出界了，不必擦得特别干净，尽量让画笔也“舞动”起来，画得随意一些。选择■(R217, G149, B015)色为人物身上佩戴的金饰填上底色，绘制效果如图 5-126 所示。

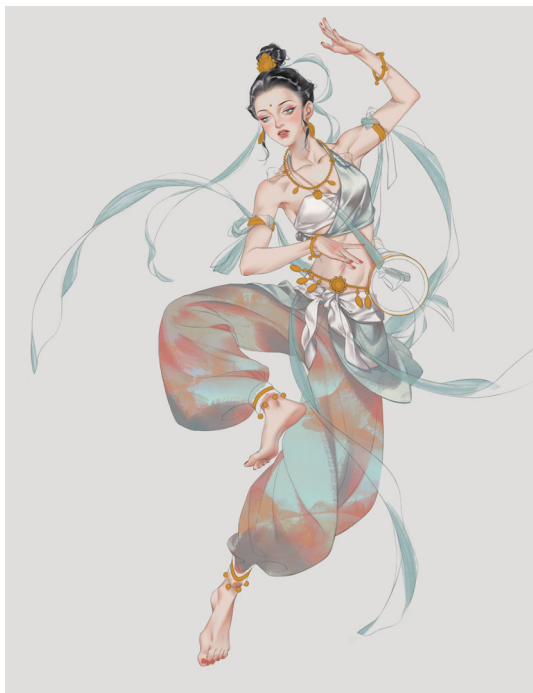


图 5-126

15 强化彩带和金饰。选择■(R234, G133, B089)色绘制彩带的反面。选择“染墨浓(T, R)”笔刷，选择■(R088, G060, B017)色绘制出金饰的暗部，绘制效果如图 5-127~ 图 5-129 所示。

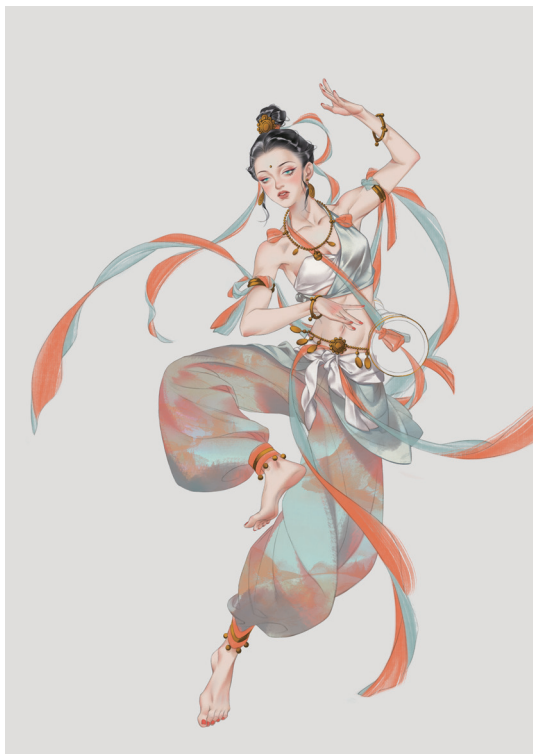


图 5-127



图 5-128

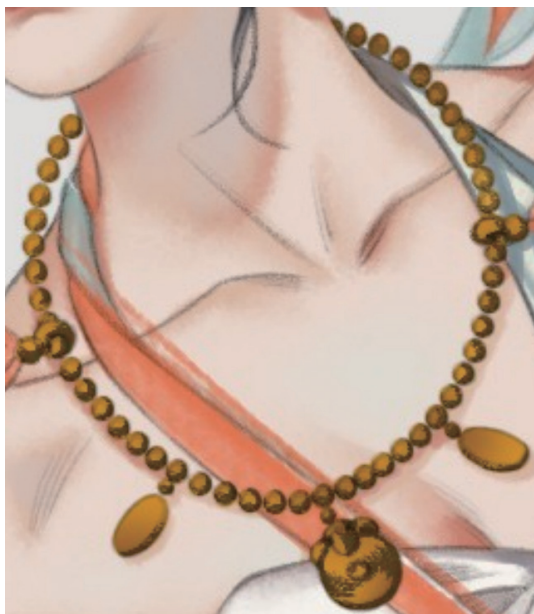


图 5-129

16 选择“斧劈焦墨 2 (T, R)”笔刷, 选择 (R255, G234, B174) 色点出亮部, 强化质感, 绘制效果如图 5-130 所示。

17 新建一个图层, 选择“渲染—上色”笔刷, 绘制出手鼓的底色和基础的阴影。鼓面为 (R219, G193, B176) 色, 鼓身为 (R075, G054, B060) 色、(R190, G124, B013) 色、(R206, G106, B079) 色和 (R149,

G075, B070) 色, 绘制效果如图 5-131 所示。

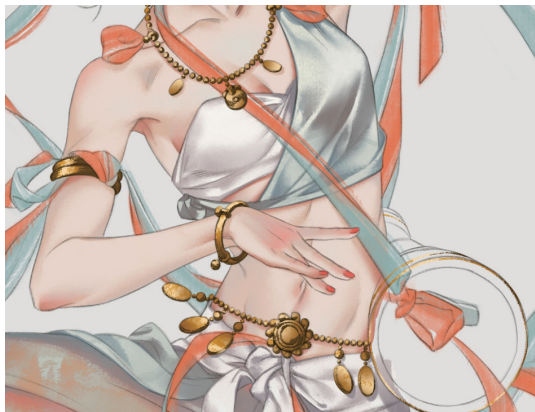


图 5-130

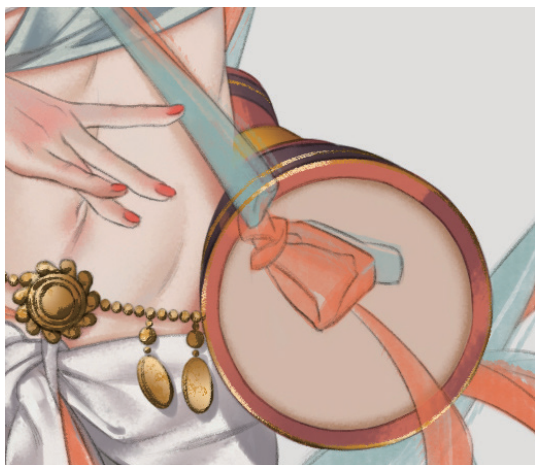


图 5-131

18 新建一个图层, 选择“E- 宣纸纹理”笔刷, 利用笔刷效果给鼓面刷出纹理, 再复制 5.2.1 节中的花朵元素贴在鼓面上作为图案, 丰富画面, 绘制效果如图 5-132 所示。



图 5-132

19 合并所有图层，执行“滤镜”|“杂色”|“添加杂色”命令，为画面添加杂色。新建一个图层，选择“E- 宣纸纹理”笔刷，为画面刷出宣纸纹理效果，绘制效果如图 5-133 所示。完成敦煌舞女飞天的绘制。

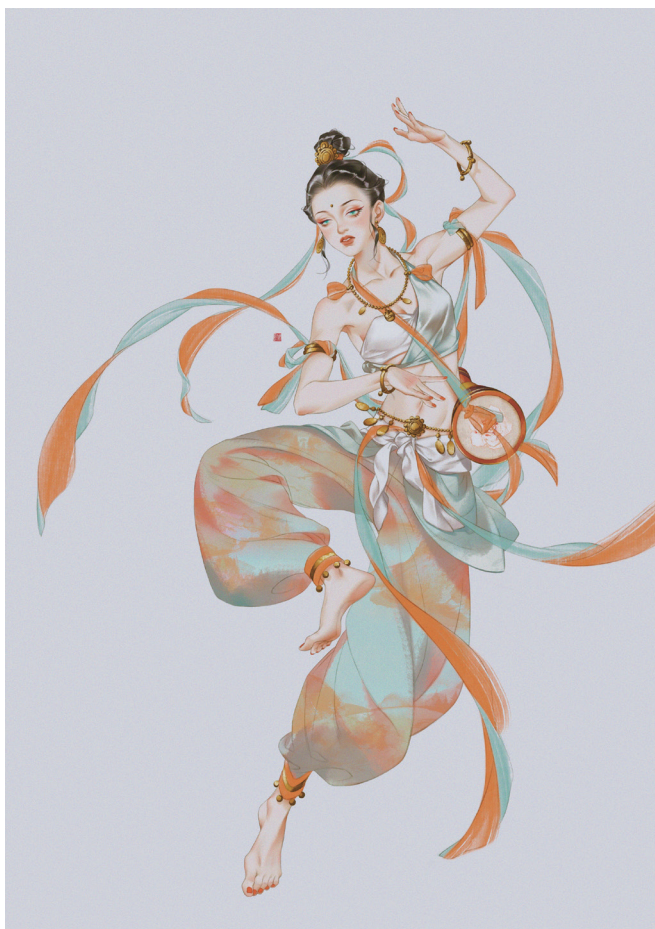


图 5-133

5.4 古风插画实例——松雪谣

松雪谣绘制的是落雪时刻，天光微露，类似于全局光的一个瞬间。从整幅画的镜头视角看，占据画面最前方的松树和主体人物成为了画面中色调最暗的部分，与远处的云朵和天光产生了强烈的明暗对比。松雪谣的完成图如图 5-134 所示。

内容设定

季节：冬季
时刻：早晨
场所：松林
光源：背光

主要技法

1. 水墨风格的松树和雪花的画法。
2. 处理背光环境中画面的方法。



图 5-134

5.4.1 新建画布

建立一张尺寸为 2220 像素 × 3106 像素的画布，分辨率为 300 像素 / 英寸，如图 5-135 所示。



图 5-135

5.4.2 绘制背景

01 新建“背景”图层组，在组内新建“云朵”图层，选择“柔边圆压力不透明度”笔刷，将流量设置为50%，选择■（R233，G238，B254）色铺出较为平面的背景云朵。选择■（R253，G237，B253）色给云层添加一些暖色，暗示云层背后的天光。在靠近地面没有云朵的部分也涂抹一些同样的色彩，绘制效果如图 5-136 所示。



图 5-136

02 新建“树木步骤”图层组，在组内新建“树木剪影”图层，选择“枯墨”笔刷，选择■（R110，G116，B117）色用剪影的方式大致描绘出两棵松树的枝干，如图 5-137 所示。由于是背光环境，所以在此处选择了一个中性偏灰的色彩。

03 新建一个图层，选择■（R075，G080，B080）色为枝干的剪影勾勒出一些深色的轮廓线，注意不要全部勾勒完整，绘制效果如图 5-138 所示。



技巧与提示：

虽然画面整体处于背光状态，但不同的位置依然存在轻微的光照差别。



图 5-137



图 5-138

04 新建一个图层，进一步刻画松枝的结节和主体的枝条，如图 5-139 所示。



图 5-139



图 5-140



技巧与提示：

注意树干的走势是螺旋生长的。

05 新建“松枝”图层，细化松枝，为上一步绘制的结节添加细节，并补充一些更细碎的枝条，如图 5-140 所示。

06 新建一个图层，将图层混合模式设置为“正片叠底”，并将该图层锁定在“松枝”图层上。选择“淡墨浸湿”笔刷，将流量设置为 30%，选择一些较为暗淡的色彩，如 (R076, G086, B071) 色、(R040, G057, B057) 色等，给松枝增添色彩倾向，绘制效果如图 5-141 所示。

07 新建“松针”图层组，在组内新建“松叶形状”图层，开始铺松叶。选择“松叶一淡”笔刷，打开“画笔设置”面板，将“间距”调整为 150%，如图 5-142 所示。切换到“形状动态”栏，将“角度抖动”的“控制”设置为“钢笔斜度”，如图 5-143 所示。完成设置后，可以利用压感笔的压感轻重来控制松叶的大小、浓淡，利用压感笔的倾斜度来控制松叶的朝向，绘制效果如图 5-144 所示。



图 5-141

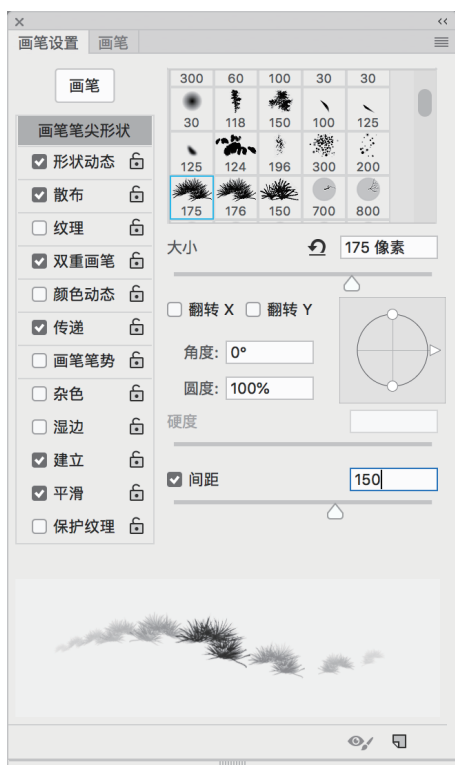


图 5-142



图 5-144

08 新建“色彩倾向”图层，分别选择深浅与色彩倾向不同的多种绿色为松叶上色。此处选用的颜色为：■ (R004, G075, B079)、■ (R093, G113, B039)、■ (R179, G195, B211) 等，绘制效果如图 5-145 所示。



图 5-143



图 5-145

09 按住 Alt 键, 单击“色彩倾向”图层和“松叶形状”图层之间的分隔线, 将“色彩倾向”图层锁定在“松叶形状”图层上, 并单击“添加矢量蒙版”按钮  为“松叶形状”图层增加蒙版。选择“柔边圆压力不透明度”笔刷, 选择黑色, 擦淡一些松叶, 使松叶的浓淡差异更大, 绘制效果如图 5-146 所示。



图 5-146

10 由于是背光, 所以松叶颜色实际上不会如此鲜艳。按快捷键 Ctrl+J 复制“松叶形状”图层并放在所有图层上方, 并单击“添加矢量蒙版”按钮  为复制出的图层增加蒙版, 如图 5-147 所示。选择“橡皮擦”工具  轻柔地擦除一些想留出鲜艳颜色的部位, 绘制效果如图 5-148 所示。

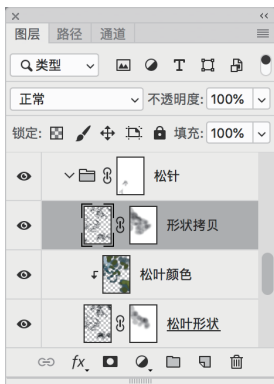


图 5-147



图 5-148

5.4.3 绘制人物线稿

01 新建“人物线稿”图层组, 在组内新建“人物草图”图层, 确定人物在画面中的位置, 选择“硬边圆压力不透明度”笔刷, 选择  (R029, G028, B028) 色将人物草图绘制出来。这幅图主要想表达的是景, 于是将人物的位置定在了画面的左下方, 位于两棵松树之间, 与右上方较为茂密的松叶相互衬托, 形成一个视觉上较为稳定的构图, 如图 5-149 所示。



图 5-149

02 确定人物的相对位置后,为了避免背景带来的干扰,关闭所有背景图层。将“人物草图”图层的不透明度降低至30%~70%,在“人物草图”图层上方新建“线稿”图层,选择“勾一淡侧锋”笔刷,勾勒人物的线稿,同时细化人物的动作与姿态。线稿绘制完毕后,关闭“人物草图”图层,绘制效果如图5-150和图5-151所示。



图 5-150



图 5-151



技巧与提示:

可以通过对自己躯干的观察来辅助绘制人物形态。

03 打开所有背景图层,观察整体效果,感觉人物在画面中占据的面积过小。按快捷键 Ctrl+T 调整人物的大小,调整后的效果如图5-152所示。



图 5-152

5.4.4 人物头面上色

01 新建“皮肤”图层,选择“柔边圆压力不透明度”笔刷,选择 (R216, G202, B209) 色绘制出皮肤的底色,如图5-153所示。



图 5-153



技巧与提示:

所有的人物上色部分都是在线稿层的下方,背景层的上方完成的。

02 新建“皮肤阴影”图层，并将其锁定在“皮肤”图层上。选择■（R201，G166，B166）色绘制皮肤上的阴影，绘制效果如图 5-154 所示。



图 5-154

03 细化人物肤色。加深脖颈处的阴影，微调整体的肤色，避免颜色过重，背光人物的立体感不会太强。选择■（R194，G165，B115）色填充人物的眼珠，绘制效果如图 5-155 所示。



图 5-155

04 细化五官。新建一个图层，选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，选择■（R056，G045，B043）色拉出眼线和睫毛。加深五官的颜色，确保人物的面部在完整的画面中也能被清晰地观察到。最后，选择白色点出瞳孔上方的高光，让人物的双眼更有神采，绘制效果如图 5-156 所示。



图 5-156

05 新建“头发底色”图层，选择  (R211, G217, B229) 色绘制出头发的底色，如图 5-157 所示。



图 5-157

06 新建“头发暗部”图层，并将其锁定在“头发底色”图层上。选择“渲染—上色”笔刷，分别选择  (R089, G083, B086) 色和  (R149, G153, B160) 色绘制头发的暗部，绘制效果如图 5-158 所示。

07 新建“头发亮部”图层，并将其锁定在“头发底色”图层上。选择白色，强化一下上一步中留白的区域，细致描绘出头发的光泽感，绘制效果如图 5-159 所示。



图 5-158



图 5-159

5.4.5 人物服装上色

01 新建“衣物底色”图层，分别选择■（R081，G075，B074）色和■（R038，G028，B026）色绘制内层衣物的底色，分别选择白色和青色■（R235，G236，B240）绘制外层衣物的底色，绘制效果如图 5-160 所示。



图 5-160

02 新建“衣物阴影”图层，选择“水边”笔刷，分别选择■（R187，G193，B194）色和■（R100，G092，B108）色绘制出衣物的阴影，注意强调出衣物的褶皱，绘制效果如图 5-161 所示。



图 5-161

03 新建“外袍底色”图层，分别选择■（R063，G094，B097）色和■（R050，G060，B069）色绘制出衣外袍的底色，如图 5-162 所示。



图 5-162

04 新建“外袍阴影”图层，分别选择■（R063，G068，B070）色和■（R047，G025，B029）色，根据褶皱的走向和各部位之间的遮挡关系细化出阴影，绘制效果如图 5-163 所示。



图 5-163

05 为衣物绘制花纹。关闭“外袍底色”图层，新建“衣物花纹”图层，选择“勾一淡侧锋”笔刷，为部分服饰绘制一些花纹装饰，如图 5-164 所示。由于两个区域的布料不同，花纹的选色也不同。选择■（R173，G145，B136）色勾勒出人物右肩偏向金色的花纹，如图 5-165 所示。分别选择■（R074，G162，B189）色和■（R031，G046，B060）色勾勒出人物左肩偏向蓝绿色的花纹，如图 5-166 所示。



图 5-164



图 5-165

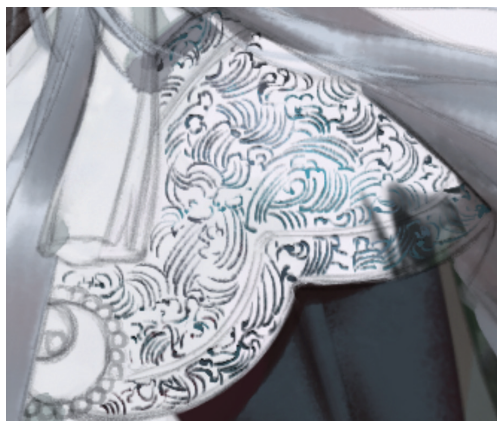


图 5-166

06 绘制完花纹后，打开“外袍底色”图层，完成衣物的绘制，衣物的整体效果如图 5-167 所示。



图 5-167

5.4.6 金属配饰上色

01 新建“金属”图层，选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，绘制金属配饰的底色。由于服饰的配色对比已经较为强烈，所以在此处选择了一个较为低调的深铜色（R094，G083，B089）作为金属配饰的底色，绘制效果如图 5-168 所示。



图 5-168

02 根据金属部分的结构，新建一个图层，选择“水边”笔刷，选择■（R111，G105，B115）色为金属配饰增加一些亮色部分，如图 5-169 所示。



图 5-169

03 新建一个图层，选择■（R076，G063，B057）色绘制一些阴影，加强金属配饰的立体感，绘制效果如图 5-170 所示。



图 5-170

04 新建一个图层，选择“书法—焦墨飞白 2”笔刷，选择■（R231，G231，B236）色，点出金属最亮的高光部分，如图 5-171 所示。



图 5-171

05 新建一个图层，选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，选择■（R021，G019，B020）色描绘出金属装饰颜色最深的部分，如图 5-172 所示。完成整个金属配饰部分的绘制。



图 5-172

5.4.7 整体画面调整

01 按住 Alt 键单击“树木步骤”图层组和“松针”图层组，选择出其轮廓，再选择“人物”图层组，单击“蒙版”按钮  给人物图层增加树木的蒙版。最后，选择“橡皮擦”工具  擦出想保留的部分，绘制效果如图 5-173 所示。



图 5-173

02 缩小画幅观察整体效果，发现人物整体的色调过于明亮。新建“人物加深”图层，将图层混合模式设置为“正片叠底”，图层不透明度降低为 65%，并将其锁定在“人物”图层组上。选择“油漆桶”工具，选择（R139，G146，B163）色填充整个画面，调整后的效果如图 5-174 所示。



图 5-174

03 新建“亮光”图层，将图层混合模式设置为“亮光”，图层不透明度降低至 10%，并将其锁定在“人物”图层组上。选择“柔边圆压力不透明度”笔刷，选择（R193，G172，B125）色，轻轻淡扫一下人物头部右上方和远处的飘带，调整后的效果如图 5-175 所示。



图 5-175

04 新建一个图层，选择“硬边圆压力不透明度”笔刷，将笔刷直径缩小至 1 像素，选择白色，单击点出细密的雪花。雪花无须全部手动点出，点出一组雪花后，按几次快捷键 Ctrl+J 就复制几组雪花，再分别将雪花排布在合适的位置

即可，绘制效果如图 5-176 和图 5-177 所示。



图 5-176

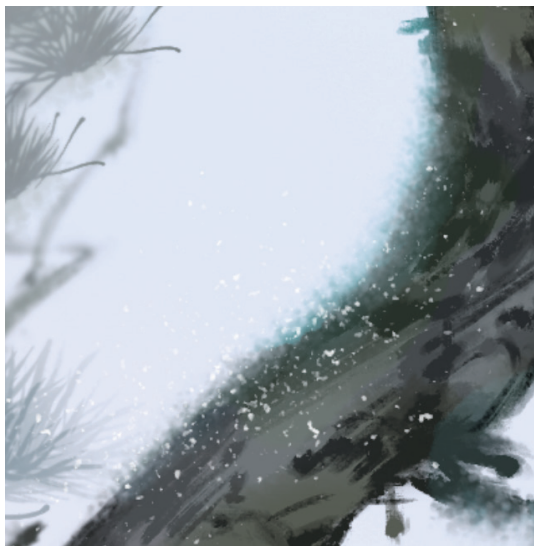


图 5-177

05 新建一个图层，放大笔刷直径，降低笔刷不透明度，用压感笔点出远处淡雪花，绘制效果如图 5-178 和图 5-179 所示。



图 5-178



图 5-179

06 随机选择几个雪花图层，将图层混合模式设置为“外发光”，为部分雪花增添发光效果，绘制效果如图 5-180 和图 5-181 所示。

07 调整整个画面的颜色。新建一个图层，将图层模式设置为“柔光”，图层不透明度降低为 80%。选择“油漆桶”工具  选择  (R156, G126, B119) 色填充整个画面，中和过重的青色调，调整后的效果如图 5-182 所示。



图 5-180



图 5-182



图 5-181

08 新建一个图层，将图层模式设置为“正片叠底”，图层不透明度降低至 25%，选择“E- 宣纸纹理 2”笔刷，选择■（R140，G140，B140）色，给画面增加纸张效果。调整后的效果如图 5-183 所示，完成松雪谣的绘制。



图 5-183