***画画笔记***

***1.辣条老师上班时间10：00-22：00***

***休息时间12：00-14：00***

***正课10点收作业，下午2点进行作业点评***

***班级43班学员姓名和电话号码***

1. ***干燥的画笔用来刻画结构细节：亮部***
2. ***硬笔有19号、透明的画笔（可以叠加）***
3. ***湿润的画笔用来刻画过渡和变化：暗部、灰部***
4. ***湿笔有喷枪等***
5. ***喷枪可用于减弱颗粒感、减少硬边***
6. ***要记得保存：ctrl+s***
7. ***水平翻转：ctrl+a***
8. ***新建：ctrl+n***
9. ***最高8000像素左右***
10. ***平常作业A4纸即可***
11. ***滤镜有用的有液化、模糊、锐化、杂色。***
12. ***与液化相似的有涂抹快捷键：o***
13. ***杂色作用给画面增加颗粒感***
14. ***加作业JPEG格式或PNG***
15. ***移动工具快捷键：V***
16. ***选框快捷键：M***
17. ***套索工具快捷键:L***
18. ***魔棒工具快捷键：W***
19. ***裁剪工具快捷键：C***
20. ***吸管工具快捷键alt***
21. ***污点修补工具快捷键：J***
22. ***画笔工具快捷键：B***
23. ***图章工具快捷键：S***
24. ***历史画笔工具快捷键：Y***
25. ***一键变色ctrl+U***
26. ***取消选区快捷键ctrl+d***
27. ***前景色到透明渐变较多用***
28. ***油漆桶快捷键:g***
29. ***钢笔工具可用于抠图，用钢笔点蓝点后，将要扣的图圈住后按ctrl+enter***
30. ***全屏快捷键f***
31. ***单次撤回快捷键ctrl+z多次撤回ctrl+alt+z***
32. ***变换工具ctrl+t***
33. ***液化快捷键ctrl+shift+x***
34. ***直线一直按shift***

***1头发学习***

***头为鹅蛋形，发际线在头的1/5处，头发分为三部分前发、侧发、后发。***

1. ***前发视为刘海，侧发在鬓角，后发在后脑勺***
2. ***先画一个圆然后往下拉脸形，可以用液化微调***
3. ***发旋要留出来***
4. ***把头发分为三部分后把大块分为小块，分组时要顺着头发结构走，要分出大中小、长短宽的落差，不能都一样长一样宽***
5. ***画头发是要高出头皮一点***
6. ***头发要画出穿插感，不能只朝一边长要向多方向长***
7. ***三庭五眼，从发际线到眉毛之下眼睛之上的中点，再到鼻子低端，再到下巴底部。眼睛位于头部1/2处，耳朵长度等于鼻子长度，等于中庭的长度***
8. ***嘴巴顶部在三庭的1/3处***
9. ***鼻子顶部不超过眉毛底部，鼻子宽度不超过眼角，嘴巴宽度不超过眼角。***

***正课***

1. ***动态模糊可以用来画一瞬间动的物品如叶子等***
2. ***作业用JPEG格式***
3. ***调画笔间距（调大）可以画珍珠项链***
4. ***前景色到透明渐变、前景色到后景色渐变在渐变中最多用***
5. ***加深减淡工具让颜色变亮、暗。***
6. ***Ctrl+t为缩放，加上shift为等比例缩放***
7. ***钢笔工具点完点后ctrl加enter即为选区***
8. ***Ctrl+e为合并图层***
9. ***剪贴蒙版用于图层的覆盖可用于颜色的调整改变***
10. ***线稿永远在最上面***
11. ***叠加、柔光可用于颜色的叠加***
12. ***正片叠底画暗部阴影，线性减淡用来画金属***

***第二课***

1. ***草稿不要蹭线即不要用多条线来画一条线***
2. ***粗线条分布在物体边界、脸颊、结构装备的分层、外轮廓***
3. ***细线条分布在细节处***
4. ***近实远虚***
5. ***一级线（最粗）用于外轮廓，二级线（较粗）用于分开图形形成不同部分，三级线（最细）在二级线内。***
6. ***粗线条为主体，飘起来的距离远的为虚，距离近的为实***
7. ***卡点卡在闭塞处（光照不到的地方）、交叉处、转折处、交接处***
8. ***下巴必须卡点，腋下必须卡点，卡点可以画三角形***
9. ***胸部的下面的线较粗上面的线较细***
10. ***卡点要顺着线条的趋势来***
11. ***卡点中三角形卡点放在下平面，先放在上平面***
12. ***其实卡点不是规整的三角形，而是底边向内弯的三角形***
13. ***选中线条后可以描边加粗或变细***
14. ***短线转动手腕，长线稍微抬起胳膊***
15. ***卡点还要看平面是像内凹还是向外凸由此来决定卡点***

***第三课***

1. ***临摹要先画全身形状且将其放在一个图层***
2. ***然后画大致头发走向，服饰等并将其放在一个图层。***
3. ***然后较细化头发、服饰***
4. ***然后画五官，然后将结构确定，将图层变透明建立新的图层在原草稿上描线，关注线的选择选择什么线最合适，符合结构。***
5. ***描完线后再在线稿上精描这时候关注线的衔接问题***
6. ***转折处有时要粗一点***
7. ***Q版人体一般为梯形上细下粗，腿部一般为上粗下细且最多分为两部分。***

***第四课***

1. ***按照临摹图片尺寸新建一个文件，画出横竖中线***
2. ***在中线的辅助下，衡量出最高点最低点左点右点，再画出各个物体的脚点，即观察点的高度在中线的位置***
3. ***还可以切区域来观察图像的位置***
4. ***在上一步基础上画出干净的线条***
5. ***把握形时可以用外轮廓切割法，画出由几何形包围的图像，再往下细分，在这之后观察相对比例接着前者使用***

***第五课***

1. ***现在尽量画平视***
2. ***地平线可视为视平线（眼睛位置平视的横线）***
3. ***眼睛的中线（即分开眼睛的线）与视平线是垂直的***
4. ***一点透视只有一个消失点，所有的线朝一个点汇聚，向着点的不同平面的线会变化***
5. ***两点透视有两个消失点，竖直线与两个点在空间上成某个角度，两个消失点在一条视平线上，只有垂直的线没有朝某个方向收缩（汇聚在消失点上），其余向着点的位置收缩（缩小变短）。***
6. ***三点透视有三个消失点，两个消失点在视平线上，另外一个在与之垂直的线上。一个点最高。***
7. ***一点透视镜头与物体水平其中一面正对镜头；二点透视镜头与物体水平其中一条边正对镜头；三点透视镜头与物体水平其中一个点正对镜头。***
8. ***每一个物体都有一个不同的透视，有不同的消失点，但这些消失点都在一条直线上***
9. ***透视类似近大远小***
10. ***P键+回车即删除钢笔***
11. ***作业中每一个消失点都有三条线***
12. ***三点透视便是在二点透视的基础上再增加一个消失点，再把线上的点连接***

***第六课***

1. ***三大面：亮面、灰面、暗面。***
2. ***涂抹强度调十几就可***
3. ***不要有过度的黑与白，不能太多***
4. ***高光是最亮的区域，有一个最亮的点，光影中有明暗交界线，即区分物体亮部与暗部的转折处，是有一定宽度的过渡线。***
5. ***明暗交界线是最暗的地方，反光处在暗处，但不要让反光的亮度（大部分）高于暗面***
6. ***投影与物体交接的线最黑***
7. ***画石膏素描可以用浅色（模式）***
8. ***过渡可以通过调不透明度进行过渡***

***第七课***

1. ***把亮面、暗面、灰面用不同图层分开***
2. ***可以用ctrl+u来调整图层明暗***
3. ***石膏体的亮面的边界处要亮一点（相比相邻的亮面），暗面与亮面的边界处接近暗面的线最暗相当于明暗交接线，接近亮面的线最亮***
4. ***用喷枪画一下边缘可以让石膏更像石膏，使边缘变得较柔和不非常锋利***
5. ***用深颜色画一个地方再用亮颜色画视线看得到的外边（反方向），深色的地方就凹下去了***
6. ***画亮的面旁背景较暗，画暗的面旁背景较亮***
7. ***钢笔选完区后用ctrl+回车就是选区***

***第八课***

1. ***在原图上新建一个图层，模式为色相，用alt键让该图层在原来的有颜色的图层的上方，随便填充一个灰度，有颜色的图就变了黑白图。***
2. ***石膏体上的痕迹等可以用画笔点一下，再用橡皮擦擦一下以形成污渍等。***
3. ***要是想要背景有小颗粒感，就用滤镜里的杂色功能***

***第九课***

1. ***饱和度越高颜色纯度越高，饱和度为横坐标，色相指颜色，明度指某一颜色到黑色的变化。***
2. ***饱和度也可以理解为往颜色里掺了多少水，饱和度越高掺的水越少。***
3. ***明度越高饱和度越低***
4. ***颜色的冷暖要有一个对比，但是对比不能太过强烈***
5. ***色环中互补色相距180°，同类色相距15°，对比色相距120°，邻近色相距90°。***
6. ***经典配色：白金、黑红、黑金、白红、粉白、黑白等***
7. ***高饱和的颜色用在宝石首饰上（让观者能明显看到），用于点缀（占比较少），低保和的用于较年迈的人等***
8. ***配色最好不超过三种色相，主色调0.7左右，辅助色0.2左右，点缀色0.1左右***
9. ***一个角色仅有一个主色，但要有冷暖对比，明暗对比，关键在比例***
10. ***辅助色要辅助配合主色调，让主色调不单调，同时丰富画面，使角色更有活力，最多两个***
11. ***点缀色加强视觉中心，使角色印象加强，一般饱和度较高***
12. ***可以用色卡来配色（实在搭不出来时）***

***第十课***

1. ***套装的主色调有深色套装和浅色套装，在变成黑白关系时，深色套装中黑或深灰占0.5到0.6，灰占0.2到0.3，白占0.1到0.2。浅色套装中白或浅灰占0.5到0.6，灰占0.2到0.3，黑占0.1到0.2***
2. ***石膏上的环境色就是环境的颜色映射到石膏上的颜色***
3. ***Ctrl+m可以对亮部暗部进行调整如亮部变亮，暗部变暗***
4. ***图层中一个半黑半白的圆中有色彩平衡可以调节整体的冷暖色调，要建立在原图层上面，还要alt叠加。该圆中还有曲线（调节明暗关系或颜色效果）自然饱和度（调节饱和度）***
5. ***Ctrl+j复制图层***
6. ***叠色要新建图层建立剪切蒙版， 图层模式为叠加或柔光，画笔用喷枪扫一下，然后用橡皮擦擦一下***

***第十一课***

1. ***在剪切蒙版上用正片叠底可以让原来画的素描关系表现在颜色上***
2. ***叠色时剪切蒙版用柔光模式，使亮部变亮，暗部变暗，冷暖色（不同颜色）的叠加（主要）***
3. ***可以用杂点喷枪进行皮肤材质的叠加***
4. ***高光在点上白色后可以用涂抹工具让其变得更加自然***

***第十二课***

1. ***图层柔光模式可以让颜色变亮直至变白，是一种渐变，可以弄微妙的色彩变化（要在剪贴图层上）***
2. ***如果光很强是暖光，在明暗交接线上要有暖颜色的线来区分，如果是冷光就要有冷颜色的线***
3. ***有渐变的话选中间的颜色这样能更容易调出暗处与两处的颜色***
4. ***正片叠底可以在原来颜色的基础上增加颜色***
5. ***要先画出最下面最大的色块再在该色块上加其他颜色***

***第十三课***

1. ***Q版大部分是2.5到3头身***
2. ***正太萝莉一般是5头身***
3. ***Q版细节要少点，将复杂的原人物简化时就把原来复杂的几何形变为简单的几何形***
4. ***Q版的三庭自上而下依次简短***
5. ***人的头部形状为圆加一个几何形***
6. ***Q版脸为圆形，脸颊为六边形，耳朵为扇形***
7. ***欧美风脸较硬朗棱角分明，日韩风会比较柔顺转折较柔***
8. ***大叔老年人头为方形***
9. ***沿下巴到眉头到鼻尖为脸的中线（十字线的竖线），眼角连到耳朵为十字线的横线***
10. ***越成熟十字线的位置越偏上，越年幼十字线的位置越偏下***
11. ***如果人脸的位置变化耳朵的位置会变化***
12. ***Q版眼距较大***
13. ***侧脸后脑勺会把一部分耳朵包住***
14. ***液化中膨胀工具是把眼睛放大的工具，褶皱工具是把眼睛放小的工具***
15. ***液化要点着液化，液化的压力要调小***
16. ***头与脸颊相接的部分能看到耳朵相接处比不能看到耳朵想接触要低***

***第十四课***

1. ***成年男性的眼球小，眼睛形状为平行四边形***
2. ***头转动时眼睛会被压缩***
3. ***十字线的横线所处较短的部分其眼睛的眼角要提，眼角（眼睛转折处）要变高***
4. ***受压缩的眼睛一定比另一只眼睛小***
5. ***嘴巴要记得卡点，卡在嘴角***
6. ***女性眉毛离眼睛较远，男性眉毛离眼睛较近***
7. ***画猛男的时候瞳孔要小***
8. ***Q版纯侧脸眼睛偏下***
9. ***Q版的睫毛不能一条一条要是三角形***
10. ***Q版的眼睛要靠下***

***第十五课***

***1.4分之3侧面头发比例为6：3：1=后发：刘海：侧发***

1. ***头发要分为大中小，不管是大部分还是小部分***
2. ***头发头发尖、头发稍是密的，***
3. ***要在头发的总趋势上有一些反趋势的头发***
4. ***要有直线和曲线的穿插，要有不同头发的穿插***
5. ***先画头发趋势，再画分叉，再画疏密，再画穿插***
6. ***丰富头发，考虑头发的前后，空间前后头发的丰富***
7. ***发旋是头发的汇集之处，是决定头发趋势的地方***
8. ***丸子头有两个丸子头发，其为头发汇集之处***

***第十六课***

1. ***女性胯部为倒梯形***
2. ***身体重心的垂线垂直地面，可用来判断人体重心稳不稳，该线通过锁骨***
3. ***人物动作要用动态线来概括人的动作趋势，动态线为脊椎往下过肚脐到脚的线，人物侧面时为外轮廓的一侧***
4. ***动态线为人物最强的动作趋势，最大的弧度***
5. ***人物最重要的是胸腔和胯部***
6. ***Q版人物身体为梯形或三角形，要把胸腔画小，胯部画大***
7. ***Q版人体一般不会带有复杂结构***
8. ***胳膊本质上是圆柱体，不过要在这之上加一些起伏***
9. ***Q版腿有些为萝卜腿，下面较粗，有些为上粗下细的梯形，膝盖要稍微表示一下***
10. ***Q版的脚就只有一点***
11. ***Q版脖子可有可无，若有一定要短***
12. ***画Q版先用几何形进行拼装，再细化结构连接部位并且可以改变动作幅度，最后修改进行线条的修饰、卡点等***
13. ***胯部线条都要凸起来***
14. ***男性上面肩部宽下面胯部窄***

***第十七课***

1. ***决定身体朝向的是头部、胸腔和胯部，三个体块都有自己的朝向，如果朝向不同的方向那么就会有较大的动态感***
2. ***Q版腿用两节圆柱体表示***
3. ***Q版的胳臂与胸腔有连接处，胳臂的圆柱体要在连接处的下边，也就比胸腔的最高处要高***
4. ***画完几何形后在几何形外围画出人体的外形***

***第十八课***

1. ***胳膊的两截都是由粗到细，上胳臂上面凹下面凸，下胳臂上面凸下面较凹，上面凸的转折比下面凹的转折要后面***
2. ***胯部宽度都是大于肩部***
3. ***Q版俯视上眼皮会变平，Q版仰视下眼皮会变弯***
4. ***Q版腿的下截后凸前凹，上截前凸后凹***
5. ***胳臂连接处要略微顿一下***
6. ***侧身的人物的侧面会有胸腔的侧面露出，即在胸部旁，一定不要忘了画***
7. ***女性肩膀一定不能太宽，正面肩膀直接减少宽度即可，侧面肩膀要进行胳臂的透视关系的刻画如此就可以不让肩膀显得太宽***

***第十九课***

1. ***人物的剪影（外轮廓或内部的某一部分形成的几何形）会强化给人的感觉，如三角形会有攻击性，方形会有稳定性，对称图形会有神圣性，圆形有憨厚的感觉***
2. ***衣服要有分层***
3. ***衣服的占比也可以遵循6：3：1***
4. ***衣服要让人物的剪影有变化，这样衣服会有层次感***
5. ***每一部分的衣服都可以分为大中小***
6. ***古风设计的视觉中心点在肩部、胸口、耳垂、腰带、护腿、脚踝等***
7. ***设计要考虑职业、性别、年龄、性格、世界观、背景、能力***
8. ***设计的时候要找素材***

***第20课***

1. ***Q版同人要先找Q版动作参考，先画出人物动作，这在一个图层***
2. ***然后再找出要画的人物的模样参考，在人物动作的基础上画出人物的头发、衣着、五官，这些在另外一个图层***

***第21课***

1. ***先进行二分，即先分成亮面和暗面，有一个明暗交界线***
2. ***线稿永远在最上面***
3. ***先全选，往人物上填充任何一个灰色，再进行剪切蒙版进行上色***
4. ***最好身体一个图层，脸一个图层***
5. ***上色时不要有压感***
6. ***一般来说一个颜色一个图层***
7. ***白色要带一点点灰度或色相（冷色或暖色）***
8. ***某个颜色上建立正片叠底的新的图层（剪切蒙版），进行二分，分清明暗***
9. ***要分析光过来时的明暗关系，确定一个光源***
10. ***只用吸原来的颜色在原来上涂色就可以分明暗，同时可以调整剪切蒙版上的明暗，调整变亮或变暗***
11. ***要关注人物的体积感，比如头发的起伏***
12. ***环境整体光的冷暖可以通过建立一个新的图层，调整正片叠底，填充一个灰色，然后ctrl+B调整冷暖，这样调整大氛围的冷暖***
13. ***环境的冷色与暖色在人物身上的反应可以用喷枪的冷暖色在人物身上刷一下***

***第22课***

1. ***要把原来的线稿用其他的颜色换掉，其他的颜色要是比原来线稿附近的颜色更深的颜色，就是先吸原来的颜色然后再调整其他颜色***
2. ***明暗交界线要画一个高饱和的颜色***
3. ***过渡的时候就用喷枪，用喷枪可以进行整体的阴影加深***
4. ***柔光图层用于加亮，图层变暗用正片叠底，线性减淡也用来加亮***
5. ***二分完后可以进行三分，加入更深的颜色，有点像卡点，这些时候都可以不开传递压感***
6. ***高光一般最后再点***
7. ***涂抹工具可以再实线上用，就使实线中间加入虚线，在二分的线上涂抹，形成硬虚硬的形式***
8. ***用喷枪往新建的剪切蒙版（强光模式）喷上新的颜色就可以在原来阴影上加上新的颜色***
9. ***用喷枪可以简单的画个渐变***
10. ***头发的高光就用白色涂***
11. ***脸部用新建图层剪切蒙版，柔光模式，用喷枪去喷，根据光来扫一下使脸有微弱的明暗变化***
12. ***新建图层在耳朵尖、手的顶部、脚的顶部加一点粉色（用喷枪），然后可以调透明度来调整***
13. ***眼睛的上部要加一点眼眶的阴影***
14. ***腮红处可以加一点高光***
15. ***眼睛处要加眼白，要在眼白中加入些上眼皮类似的阴影，一直渐变到白色***
16. ***画金属就先画暗面（用暗一点的颜色），然后画亮色用亮一点的颜色，也可以用线性减淡图层来画，注意要轻轻地刷，不要刷出纯白色***
17. ***头部部分的细节要画细一点，其他可以少一点***

***第二十三课***

1. ***额头朝上，眼底朝下，鼻梁到眼睛的部分朝上，鼻梁以下朝下，朝上受光，朝下背光，脸的侧面也背光（光从上往下打）***
2. ***男性嘴唇比较薄，女性嘴唇比较厚，男性额头稍微窄，女性额头稍微大，男性眼睛比较长且尖，男性的脸要画得较硬朗***
3. ***卢米斯球侧面脸部画法：先画一个圆，再画一个同心圆，该圆处于前一个圆中线分割后的三分之一处（圆心与中线与圆相交的点的远离圆心的三分之一）最上面的就是发际线，中间的就是眉弓，眼睛位置，最下面的就是鼻尖，不同的侧脸其同心圆的位置不同，同心圆的位置就是头的侧面的位置，相当于头转的程度，当不是正侧面脸时，同心圆就会变成椭圆。***

***第二十四课***

1. ***眼睛的透视在脸旋转时，眼角要提高，眼睛宽度变窄***
2. ***眼睛分布要在两个经纬线之间***
3. ***受到挤压的眼睛其眼球的线条的倾斜度更大***
4. ***不要把眼睛框起来***
5. ***嘴唇可以用比较淡的渐变色涂一下，略微能看出来***
6. ***男性眉毛更低，女性更高***