

新编高等院校艺术类精品课程系列教材



Painter&Photoshop

数码影像绘画

Digital Image Painting

郑 迁 刘晓峰 编著

华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

DIGITAL IMAGE PAINTING

新编高等院校艺术类精品课程系列教材



Painter&Photoshop
数码影像绘画
Digital Image Painting

郑 迁 刘晓峰 编著

华中科技大学出版社
中国·武汉

图书在版编目(CIP)数据

Painter & Photoshop 数码影像绘画/郑迁 刘晓峰 编著. —武汉:华中科技大学出版社,2008 年 11 月
ISBN 978-7-5609-4501-9

I. P… II. ①郑… ②刘… III. 图形软件, Painter 、 Photoshop IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 057354 号

Painter & Photoshop 数码影像绘画 郑迁 刘晓峰 编著

策划编辑:谢 荣

责任编辑:何 赞

责任校对:汪世红

装帧设计:张君丽 郑 迁

责任监印:周治超

出版发行:华中科技大学出版社(中国·武汉)

武昌喻家山 邮编:430074

电话:(027)87557437

录 排:武汉星明图文制作有限公司

印 刷:湖北新华印务有限公司

开本:880mm×1230mm 1/16 印张:6.5 字数:136 000

版次:2008 年 11 月第 1 版 印次:2008 年 11 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5609-4501-9/TP·652 定价:39.00 元

(本书若有印装质量问题,请向出版社发行部调换)

编 委 会

丛书主编 张君丽

丛书编委 王清丽 湖北经济学院
王 敏 武汉职业技术学院
段 岩 湖北美术学院
孙国涛 武汉工程大学
何广庆 三峡大学
何 伟 武汉交通职业学院
李 科 长江大学
郑 达 华中师范大学
贾朝红 广西大学
董莎莉 武汉工业学院
潘 锋 湖北大学
魏建明 湖北工业大学
刘 昊 武汉交通职业学院
刘宏晖 湖北师范学院

FOREWORD

前言

电脑图形技术的发展,使得传统手绘的种种便利与特点得以在软件中体现出来。由 Corel 公司出品的 Painter 是目前世界上最为完善的电脑美术专业绘图软件之一,利用 Painter 我们几乎可以得到传统绘画中的一切绘图工具以及手绘的效果,而且在展示交流的方便程度上也大大超越了传统材料。

目前高等艺术院校都开设了平面设计、数码影像、动画、影视编辑等专业,对数字绘画、摄影及后期制作感兴趣的人也越来越多。本书结合影像专业的特点,主要讲述如何利用 Painter/Photoshop 等软件,对影像资料进行艺术加工与再创造,将传统手绘技巧转化为数字绘画的过程。

全书共六章,第一、二章通过概述影像、绘画的发展与交融历程,说明将影像概念与绘画结合这一当代表达方式的重要性;第三章简要介绍数码影像绘画这一新的绘画技术与语言;第四至第六章通过范例与具体操作方式、图解过程、步骤图,使读者了解 Painter 的应用范围与使用技巧,并能运用于海报设计、漫画、插图、影视拍摄前期的分镜头创作、后期修饰和更为独立的艺术创作与传达。除此以外,本书还在最后向读者特别推荐了一些优秀的插画网站,附录了 Painter 中常用的中英文对照参考。

本书收录的内容可能有些部分是读者已经掌握的,也可能有些部分不能满足读者更进一步的需要,但希望读者可以从本书中获得对自己有帮助的内容,发现绘画的乐趣。

由于时间仓促,加之作者水平有限,书中疏漏与不足之处在所难免,希望广大读者朋友批评指正。

郑 迁

2008 年 4 月

CONTENTS

目 录

1	第一章 影像绘画概说
2	第一节 影像绘画的概念
4	第二节 影像绘画与电脑手绘
5	第二章 影像与绘画的关系
6	第一节 影像的历史
9	第二节 绘画的历史
11	第三节 影像与绘画的关系
13	第三章 当代影像绘画语言
17	第四章 Painter 在数码影像艺术中的应用范围与技巧
18	第一节 Painter 的基本功能介绍
31	第二节 利用 Painter 绘制分镜头
51	第三节 用 Painter 学习古典油画
55	第四节 学习利用照片绘制不同风格的人物
60	第五节 快速把照片变成手绘效果
63	第五章 Painter 与 Photoshop 的结合使用
64	第一节 学习利用 Photoshop 的画笔和图层丰富画面效果
68	第二节 使用 Photoshop 的滤镜效果为 Painter 作品增色
69	第三节 学习用 Photoshop 和 Painter 画卡通风格插画
71	第六章 Painter、Photoshop 手绘与图、照片结合的广泛用途
72	第一节 绘制动漫角色
74	第二节 绘制动画场景概念图
78	第三节 利用照片在 Photoshop 中创作
85	结语
87	附录一 精选 20 个风格各异的插画网址
89	附录二 Painter 常用中英文对照参考

第一章 影像绘画概说



观和思维模式。镜头的运动性、偶然性、时间性,取代了传统绘画艺术中造型的恒定与刻意。对于绘画,观众也许会说看不懂,而对于影像观众却可以发表各自的看法。这种更为平民化和大众化的视觉艺术使得许多当代的艺术工作者对其十分热爱。而这种最为流行的视觉语言,也极大地拉近了观众与作品的距离。

第一章 影像绘画概说

第一节 影像绘画的概念

影像的概念包含图像和活动图像两类。

影像绘画则是指运用“影像”为作品表现核心元素的绘画形式。它既可以用绘画的方式表现影像的视觉效果,也可以是依赖和运用影像技术手段进行绘画。

随着影像技术的空前发展,影像艺术,不仅改变着大众的审美趣味,也直接影响了从事视觉艺术工作的人群。在传统的艺术院校教学中,我们学习素描色彩,其技法主要来源于古典绘画的技巧,对于绘画艺术的理解和欣赏趣味也来源于此。随着摄影与电子技术的发展,数码影像与电影逐渐成为大众生活中最主流、最重要的娱乐和审美载体。影像艺术,其构成的元素——声、光、时间对传统的造型艺术起着强烈的影响,这种影响涉及艺术家的审美理念、视觉习惯、创作的取材、技法、造型等众多方面(图1)。电影、电视、数码影像、计算机图形设计等新型影像技术正在形成一个更为庞大的新的多媒体化的影像世界。

影像技术的发展,尤其是摄影摄像的数码化,影响了人们的视觉习惯,电影更作为一种工业化的娱乐方式改变着人们的审美



图1 “(影像是)走向现实的必不可少的拐杖。”

——格哈特·李希特(Gerhard Richter)

以影像作为图像资料、观察方式和审美取向正在被越来越多的艺术家所接受和采纳,无论是流行于文化领域的漫画、插画,还是纯艺术领域中的绘画、观念艺术、录像及多媒体艺术,都各自借鉴和使用大量影像化的语言(图2、3)。影像绘画方式成为流行,也成为经典。在电影和游戏创作中,分镜头的创作、场景和角色的设定,也都大量使用影像式的绘画方式以期与镜头语言达到更好地配合。



图2 德国当代著名艺术家格哈特·李希特,其绘画作品的来源就都是照片或者电视电影的某个片段



图3 格哈特·李希特作品

第二节 影像绘画与电脑手绘

电脑图形技术的发展,使得传统手绘的种种便利与特点得以在软件中体现出来(图4)。将传统手绘特点表现得最好的软件是 Corel 公司出品的 Painter,它是目前世界上最为完善的电脑美术专业绘图软件之一,结合 Wacom 公司出品的影拓3代绘图板(图5、6),我们几乎可以得到传统绘画中一切的纸张、材料和绘图工具,以及一切手绘的效果。而展示交流的方便程度也大大超越了传统材料的空间限制,我们可以借助电脑、幻灯、打印与印刷的一系列环节来展示数字手绘作品,只需要一张光盘的数据。在备份方面也更加安全和精准一致。而通过互联网,我们的作品也会被更多的人所了解和喜爱。

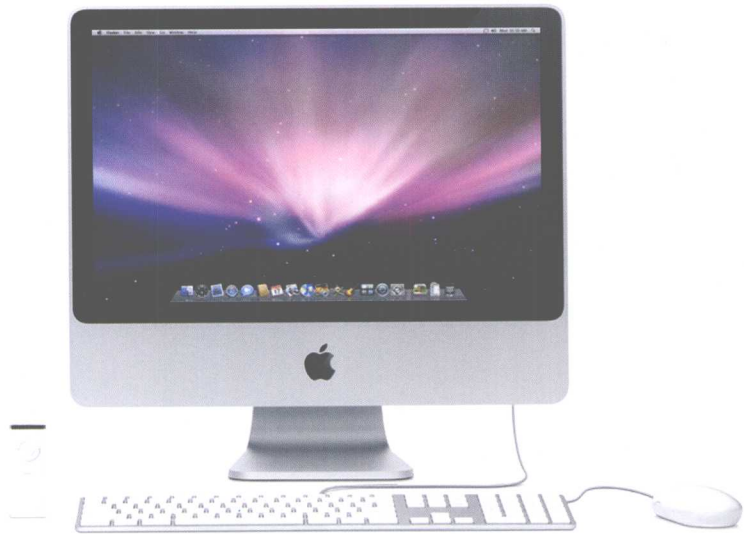


图4 在设计领域广泛运用的苹果电脑

电脑的普及产生了大量的数字化影像作品。一方面,这样的作品有硬件升级带来的诸多技术特征;另一方面,好的影像作品也需要好的美术技巧与修养为基础。以数字影像为资源,以电脑为工具,正好弥补传统艺术与现代技术之间的代沟。它的出现,也使得很多以传统方式工作的艺术家自然地转到以电脑技术为创作手段的影视艺术设计中。而新兴的艺术家们也可以不必费力地寻找材料、工具学习传统手绘技术,有了电脑手绘,他们可以更自由地探索诸多表现方式,并加以运用到更为广阔的领域之中。



图5 影拓三代 6x8/A5 数位板



图6 新帝 12WX 液晶数位屏

第二章 影像与绘画的关系



第二章 影像与绘画的关系

第一节 影像的历史

摄影自 19 世纪 30 年代诞生以来已有 160 余年的历史(图 7)。1895 年奥古斯特·卢米埃尔和路易斯·卢米埃尔(法国)发明了手提式电影放映机,并在巴黎公开放映电影,电影的诞生也有 110 余年(图 8、9)。它们与绘画的历史相比要短暂得多。



图 8 卢米埃尔兄弟

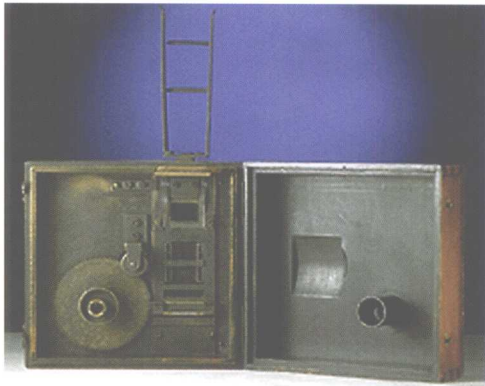


图 9 手提式电影放映机

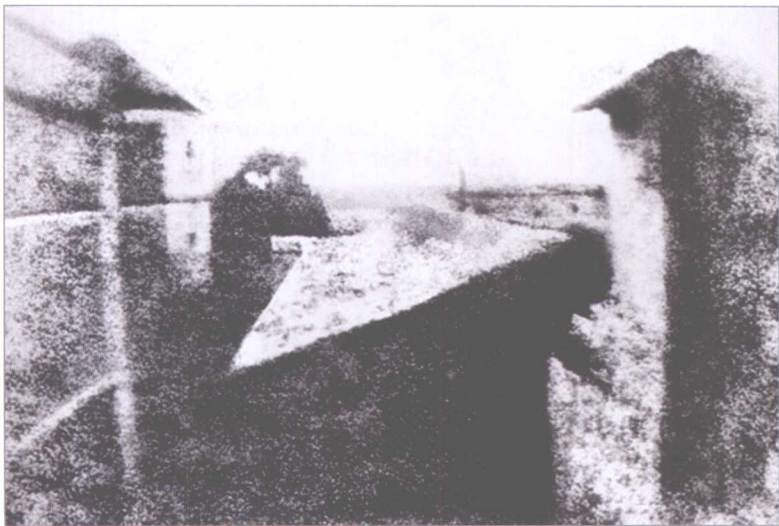


图 7 1826 年法国夏日,约瑟夫·涅普斯拍摄了这张摄影史上的第一张照片

摄影术的历史是随着工业文明的进程开始的,它的出现与工业技术的发展密不可分,并伴随着现代历史的发展产生了无数的风格与流派。从最初的视觉记录功能发展到现实主义、浪漫主义、超现实主义,以及诸多后现代风格的观念摄影。被当作记录、纪实媒介的摄影和被当作艺术的、作为绘画的竞争者的摄影,产生了布列松、杜瓦诺、萨尔加多等现实主义大师和辛迪·舍曼、安德烈亚斯·古尔斯基、荒



图 10 布列松作品

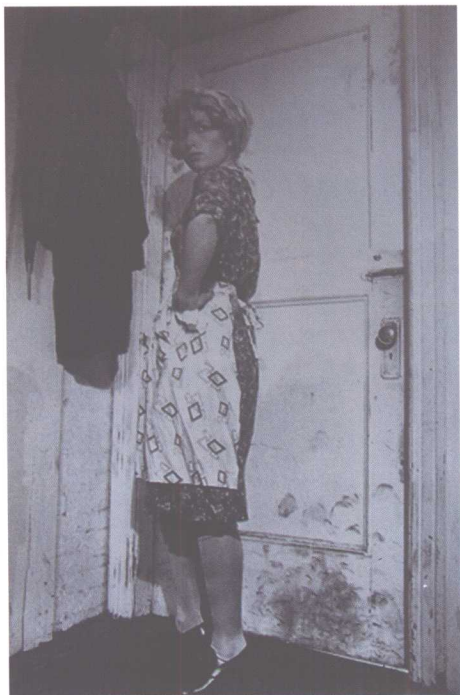


图 11 辛迪·舍曼作品

美国女艺术家辛迪·舍曼从事大量的叙事性质的自拍肖像创作



图 12 杜瓦诺作品



图 13 荒木经纬作品

木经纬等观念摄影艺术家(图 10~13)。

在电影发展的过程中,科学技术的运用更为复杂,如照相制版工艺、摄影枪、胶卷、活动电影摄影机、手提式电影放映机、留声机、录音机……每一次新影像技术的诞生都被迅速用于对电影的探索与创造之中。在它诞生的短短 30 多年间就已建立起庞大的电影工业体系,有情节的故事片开始成为电影工业的标准产品,随之出现了有声电影。好莱坞商业电影体系也在这时诞生。与此同时,早期独立电影人也通过各自的努力,在光、声、时间等构成电影的特殊元素中不断探索,创作出大量的实验电影。这些电影带有强烈的探知欲望,对于电影镜头语言的运用和表现人类感知行为的各个领域起到很大的推动作用。电影,成为包罗人类历史上所有艺术元素的艺术形式和最为新颖的工业技术发展的结晶产物。电影的风格流派层出不穷,出现了许多世界级的电影大师,如谢尔盖·爱森斯坦、让·雷诺阿、玛雅·德伦、英格玛·伯格曼、安东尼奥尼、费里尼、戈达尔、库布里克等等(图 14~16)。电影工业的发展和商业化的运作方式催生了许多类型化的电影,如史诗片、文艺片、爱情片、科幻片、恐怖片等等。这些电影表达了社会、人文、人性等各个方面的内容,是人类精神的一种折射。



图 14 瑞典电影大师英格玛·伯格曼

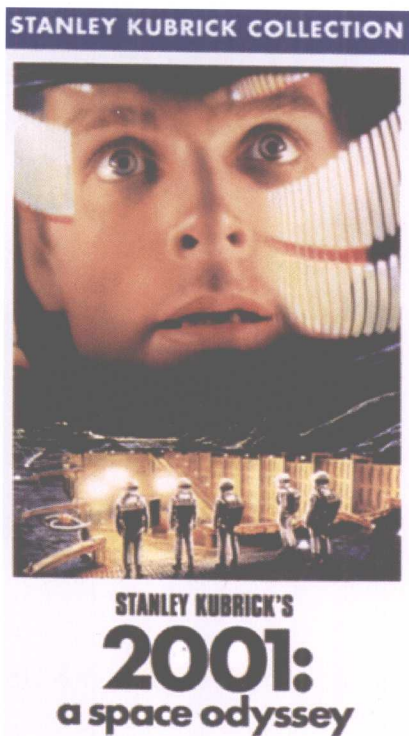


图 15 斯坦利·库布里克作品《2001 漫游太空》



图 16 安东尼奥尼



图 17 LOMO 相机



图 18 模糊与随机性,这种 LOMO 态度解放了所有传统意念的追随者

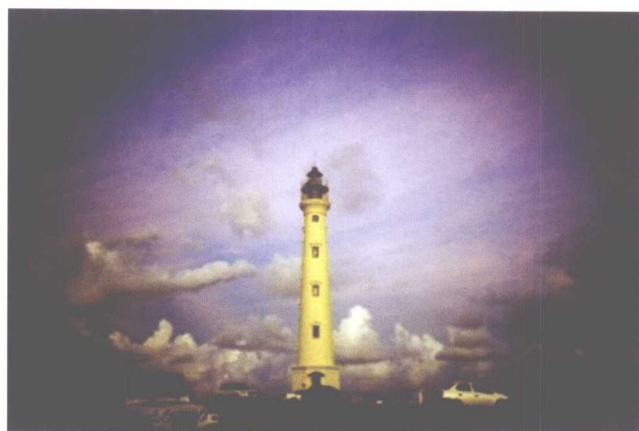


图 19 LOMO 相机成像出现的暗角和饱和的色彩吸引了众多的年轻人

傻瓜照相机的问世和 LOMO LC-A 相机(图 17~19),带来的随意化的拍摄潮流,大大降低了拍摄技术的门槛,消解了摄像术的严肃性与精英性。16 毫米手持摄影机的诞生,也造就了不少独立电影人(图 20、21)。现在,数码照相机和数码摄影机(图 22、23)的普及更大大降低了拍摄成本。因特网和博客的出现提高了相片与视频的交流和观赏速度,每个人都可以随时拿起相机和 DV 来记录自己的生活,通过影像来传达对世界的感受。三维图形技术的发展更推动了新的摄影技术,现在在数字摄影棚里,可以虚拟出史前怪兽和栩栩如生的现实世界。它们可将人类的眼睛与思想延伸到不可思议的境界。可以说,世界进入了读图时代,而影像则成为没有障碍、最易于沟通的全球性流行语言。



图 20 手持摄影机



图 22 数码照相机



图 23 数码摄像机



图 21 三个镜头的手持摄影机

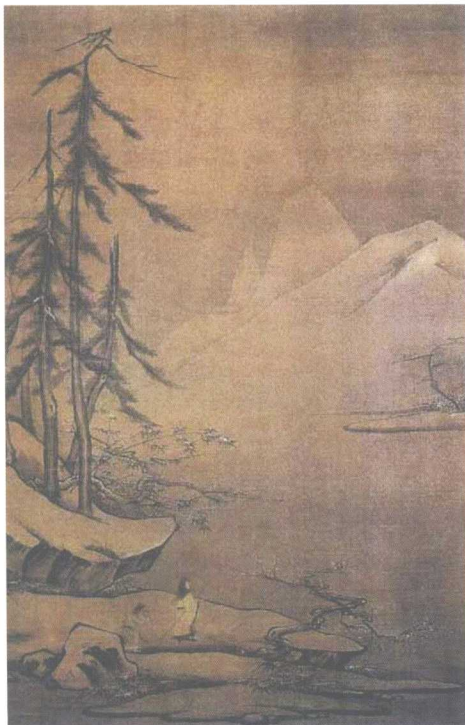


图 24 (宋) 马远《雪展观梅图》

第二节 绘画的历史

作为人类最古老的艺术方式之一——绘画，在摄影出现以前，承担了最重要的记录和表达视觉印象的功能。东、西方的绘画，在漫长的历史过程中，发展出各自的特点。

东方绘画艺术以中国绘画为代表，中国绘画是中国文化的重要组成部分，根植于中国悠久历史文化土壤之中。它不拘泥于外表形似，而强调神韵。毛笔、水墨、宣纸这些材料是中国文化气质的外化凝结，而平淡自由、亲近自然，是中国文化追求天人合一境界的精神体现。中国古典绘画具有高度的概括力与想象力，并出现了绘画题材的分类。人物画、山水画、花鸟画在理论上和创作上形成了一套独特的体系，其内容、形式、技法都取得了较高的成就。文人学士们亦把绘画视作雅事并提出了鲜明的审美标准。元、明、清时期，文人画获得了突出的发展，它强调抒发主观情绪，“不求形似”、“无求于世”，不趋附大众审美要求，借绘画以示高雅，表现闲情逸趣，倡导“师造化”、“法心源”，强调人品与画品的统一，并且注重将笔墨情趣与诗、书、印有机融为一体，形成了独特的绘画样式，从而涌现出了众多的杰出画家和画派，以及难以数计的优秀作品(图 24)。

在西方,绘画艺术起源于希腊艺术,自希腊以来的西方古典绘画强调“再现性”,倾向于庄严、静穆、单纯、和谐的古典意蕴。欧洲中世纪,受基督教制约,西方美术不注重客观世界的真实描写,而强调宗教精神世界的表现,绘画形象也显得僵硬呆板。15 世纪末到 16 世纪中叶进入文艺复兴时期,西方绘画以坚持现实主义方法和体现人文主义思想为宗旨,在追溯古希腊、古罗马艺术精神的旗帜下,创造了最符合现实人性的新艺术。这个时期的代表人物有达·芬奇、米开朗琪罗、拉斐尔,被称为“文艺复兴三杰”(图 25、26)。

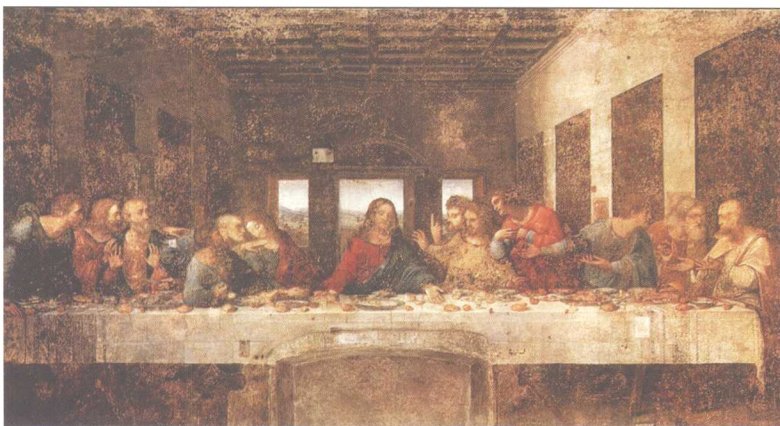


图 25 达·芬奇《最后的晚餐》



图 26 拉斐尔《圣乔治和龙》

17 世纪的西方绘画又开创了一个生机勃勃的新局面,出现了具有强烈的动势、戏剧性、光影对比及空间幻觉等特点的“巴洛克艺术”,强调理性、形式和类型表现的“古典主义”和学院派,拒绝遵循古典艺术的规范以及“理想美”,忠实地描绘自然的“写实主义”。18 世纪的西方绘画,华丽、纤巧,追求雅致、珍奇、轻艳、细腻及感官愉悦的洛可可风格兴盛一时。与此同时,现实主义也得到发展。19 世纪后期在法国产生了印象派。受到现代光学和色彩学的启示,印象派的画家们注重在绘画中表现光的效果。代表画家有马奈、莫奈、雷诺阿、德加、毕沙罗、西斯莱等。继印象派之后还出现了新印象派(代表画家是修拉和西涅克)和后印象派(代表画家是塞尚、凡·高和高更)。而实际上后印象派与印象派的艺术主张并不相同甚至完全相反。其中凡·高的绘画着力于表现自己强烈的情感,色彩明亮,线条奔放。高更的绘画多具有象征性的寓意和装饰性的线条与色彩。塞尚的绘画则追求几何性的形体结构,他因而被尊称为“现代艺术之父”(图 27)。



图 27 塞尚《静物》

20 世纪后的绘画艺术朝着表现、抽象和重视点线面、色彩、笔触等绘画自身语言的方向发展(图 28)。绘画领域里产生了形形色色的派别和思潮:抽象主义、立体主义、极简主义、梦幻的超现实主义、表现主义、波普主义等等。这些现代绘画,或强调形式结构与画面点线面元素的构成秩序,或关心内在情感及精神的表达,或表现潜意识和梦幻深处秘而不宣心灵的本质。绘画创作呈现出对客观再现的漠视和对主观表现的强调的新趋势。



图 28 蒙德里安《苹果树》



图 29 杜尚《下楼梯的女裸体》作品试图在静止的画面中呈现出运动的过程。杜尚对自己的作品解释为“时间与空间通过抽象运动反映的一种表现”

第三节 影像与绘画的关系

“随着照相摄影的诞生,手在形象复制过程中便首次减轻了所担当的最重要的艺术职能,这些职能便归通过镜头观照对象的眼睛所有。”摄影术发明以后,西方的写实绘画逐渐失去了它原有的社会功能,但绘画的形式感和美学价值反而逐步明晰起来,并对西方绘画传统的观察方式和描绘方式产生了巨大影响(图 29)。德国学者本雅明(Walter Benjamin)在 1936 年发表的《机械复制时代的艺术作品》一文中,引用了法国诗人瓦雷里(Paul Valery)的一段话,提出了转型时代的新感受方式与艺术观念:“一切艺术都有物理的部分,但已不能再如往昔一般来看待处理,也不可能不受到现代权力与知识运作的影响。……我们应期待的是如此重要的新局面必会使一切艺术技术改头换面,从而推动发明,甚至可能巧妙地改变艺术本身的观念。”从 19 世纪和 20 世纪初著名艺术家德拉克洛瓦、库尔贝利用照片作为画稿的参照物到 20 世纪 60 年代以来越来越多的艺术家对摄影投以青睐,手工性的架上绘画艺术从影像艺术中吸收了诸多新的表现手段和艺术观念,极大地丰富了架上绘画的表现空间,增加了绘画的多义性和综合性。而对于只有 150 多年历史的影像艺术来说,其发展必然会向历史悠久、辉煌的绘画借鉴,从绘画中汲取灵感。在这个过程中,它一方面作为一种视觉资源和技术手段为艺术家借鉴,另