

详解Painter插画专业技术，深入图像绘制核心领域。本书将
把你的CG绘画效果带入一个新境界

- 由浅入深 详解CG绘画理论与技巧
- 14个领域 囊括商业制作常见类型
- 14个实例 风格华丽，技法细腻

COREL

Painter X

商业插画经典案例

周维维 编著



为方便读者学习和参考，提高实战水平，本书中制作实例所用素材文件和最终效果图可在<http://www.khp.com.cn>网站上免费下载

兵器工业出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn



COREL
Painter X
商业插画经典案例

周维维 编著

兵器工业出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

内 容 简 介

Painter是由Corel公司出品的专业绘图软件,它是绘图软件中的尖端产品,几乎可以实现所有绘图的创造技法,其全新的数字化绘图模式更接近手工素描和传统绘画的表现。Painter应用的领域非常广泛,从各种风格的插画到Web图片设计,甚至是动画制作,几乎无所不能。本书针对Painter在商业领域的应用,选择不同风格和不同应用类型的插画实例进行讲解。

本书共有16章,分为3篇。第1篇着重讲解商业插画的基础知识和Painter X软件的主要功能及应用;第2篇实例讲解韩国矢量风格插画、日本卡漫风格插画、欧美奇幻风格插画、水彩写意风格插画、彩铅速写风格插画、华丽油画风格插画、趣味儿童风格插画、写实照片风格插画和CG合成风格插画的制作;第3篇结合商业插画的特点,对贺卡设计、人物角色设计、广告插画、游戏场景背景设定和连环漫画制作进行详细讲解。

全书制作实例所用素材文件和最终效果图可在<http://www.khp.com.cn>网站免费下载,供读者学习使用。

本书适用于Painter的各级用户,可以帮助初学者快速进入Painter绘画的神奇境界,帮助有一定基础的读者提高绘画能力,也可作为艺术院校学生的教学辅助用书。

图书在版编目(CIP)数据

Painter X商业插画经典案例 / 周维维编著. —北京:
兵器工业出版社; 北京科海电子出版社, 2008.11
ISBN 978-7-80248-236-4

I. P… II. 周… III. 图形软件, Painter X IV.
TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第162165号

出版发行: 兵器工业出版社 北京科海电子出版社

邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟10号

100085 北京市海淀区上地七街国际创业园2号楼14层

www.khp.com.cn

电 话: (010) 82896442 62630320

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京市雅彩印刷有限责任公司

版 次: 2009年1月第1版第1次印刷

封面设计: 洪文婕

责任编辑: 常小虹 杨 倩

责任校对: 杨慧芳

印 数: 1-4000

开 本: 787×1092 1/16

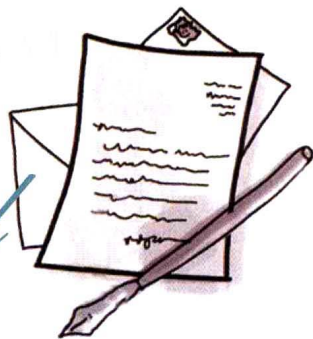
印 张: 23.5

字 数: 572千字

定 价: 62.00元

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

前言 Foreword



Painter X软件是Corel公司提供给业界的一款功能强大的绘画和插画软件，它是CG素描与绘画工具的终极选择，是专门为渴望追求创意自由及需要数码工具进行仿真传统绘画的数码艺术家、插画家以及动漫游戏行业人员而开发的。Painter X软件能通过数码的手段再现传统绘画及素描效果，为设计师提供了用新的媒介与技法来表达自己创意的机会。Painter X凭借新的具有里程碑意义的真实笔触绘画系统、黄金分割布局工具、网格设置工具和增强的照片绘画控制面板为商业设计师、娱乐艺术家、摄影师和杰出的画家提供了一个非凡的表演舞台，将数字艺术设计提升到空前的水平。

本书围绕Painter软件在商业插画领域的应用这一核心，介绍了插画的基础概念、风格技法和应用实例，力求让读者在学习过程中打好基础、练好手艺。

全书共分为3篇，分别介绍了商业插画的基础知识和Painter X软件的主要功能及应用，各种风格插画的制作方法以及插画在商业上的应用实例集萃。

第1篇含2章内容，介绍了商业插画的基础知识和Painter X软件的功能及画笔用法。第2篇含9章知识，选择了韩国矢量风格插画、日本卡漫风格插画、欧美奇幻风格插画、水彩写意风格插画、彩铅速写风格插画、华丽油画风格插画、趣味儿童风格插画、写实照片风格插画和CG合成风格插画9种风格迥异的实例，每种插画实例的构思方法和制作流程都体现出该风格的个体特色，读者在操作过程中能领略到Painter软件丰富的笔触是如何再现传统绘画效果的。第3篇含5章内容，是根据Painter插画的实际应用类型选择的贺卡设计、人物角色设计、广告插画、游戏场景背景设定和连环漫画创作实例，通过这些实例演练，读者会对艺术创作如何与实际应用结合有一定认识。

本书中所有的实例都融合了作者多年的教学经验和绘画心得，教学目标明确，知识安排合理，图文并茂、深入浅出。本书旨在让读者充分掌握Painter X的绘制技法，并最大程度地发挥它的功效作用。无论是CG美术爱好者、动画制作爱好者、动漫行业相关从业人员或者插画设计师，通过本书的学习都可以掌握在计算机上运用传统绘画技法创作数码插画作品的方法。

为了便于读者学习和使用，本书提供了所有制作实例所需素材文件和最终效果文件。请读者从<http://www.khp.com.cn>网站免费下载。

鉴于编者水平有限，编写时间仓促，疏漏和不足之处在所难免，敬请广大读者朋友批评指正。

编著者
2008年10月

Painter X

商业插画经典案例

【1】Painter X与商业插画篇

Chapter 1 商业插画的基础知识

1.1 商业插画的概念	2
1.1.1 插画及其表现形式	2
1.1.2 认识商业插画	3
1.1.3 各国商业插画赏析	5
1.1.4 商业插画的组成部分	8
1.2 商业插图制作的基本要求	10
1.2.1 插画的表现内容	10
1.2.2 插画的表现方法	12
1.2.3 插画的功能	14
1.3 创作插画的软件和工具	14
1.3.1 创作插画的平面软件	14
1.3.2 压感笔及相关知识	16

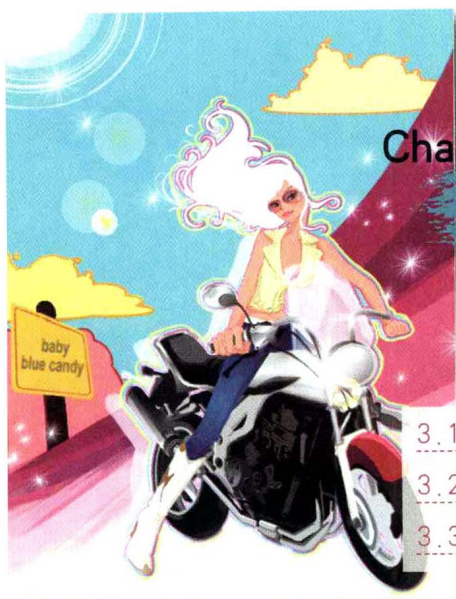


Chapter 2 Painter X软件的主要功能及应用



2.1 Painter X软件的基础知识	18
2.1.1 Painter X软件的操作界面	18
2.1.2 Painter X中基础工具的介绍	20
2.2 Painter X的软件性能和菜单简介	21
2.2.1 Painter X软件的主要新增功能	21
2.2.2 Painter X中各项菜单的介绍	23
2.3 Painter X笔刷和内容选择器的详解	41
2.3.1 基本笔刷及其特性	41
2.3.2 Painter X的内容选择器	52
2.4 Painter X的图层混合模式	56
2.4.1 混合图层颜色Composite Method	56
2.4.2 用于Impasto画笔的混合模式Composite Depth	60

【2】 插画风格篇



Chapter 3

韩国矢量风格插画——

机车美女

61

- 3.1 用画笔绘制主体人物及背景 63
- 3.2 结合画笔和“Colors”面板填充草图 67
- 3.3 细致勾画人物五官及机车结构等细节 72

Chapter 4

日本卡漫风格插画——风中少女

83

- 4.1 绘制底图并填充基本色调 85
- 4.2 绘制卡通人物的五官及衣物 89
- 4.3 勾画飞舞的裙带及头发等细节 95



Chapter 5

欧美奇幻风格插画——花凤凰

105



- 5.1 绘制凤凰主体及花朵草图 107
- 5.2 细节描绘羽毛、岩石及花朵 111
- 5.3 调整背景光晕等细节效果 118

Chapter 6

水彩写意风格插画——香水百合 125



6.3 6.2 6.1

擦出高光效果并设置明暗度

细致描绘百合花茎和花叶

绘制百合花并填充基本颜色

135 130 127

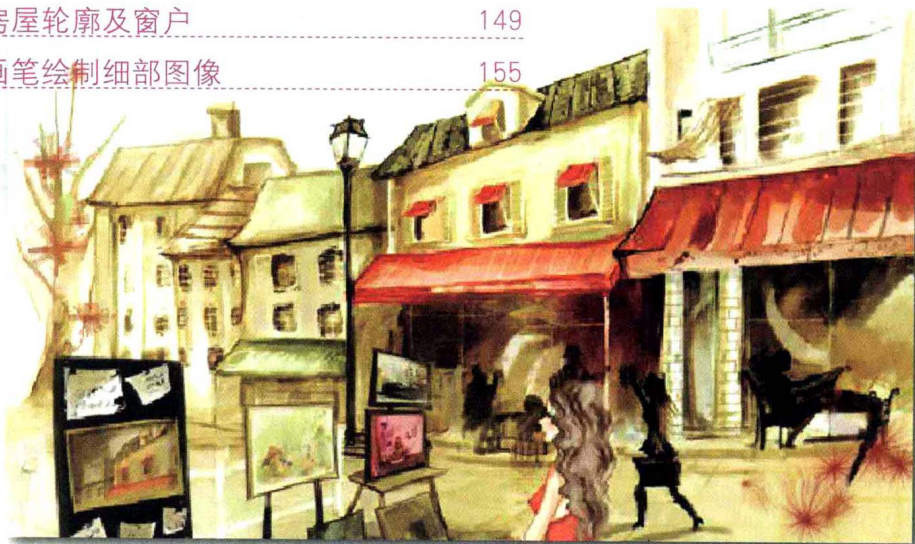
Chapter 7

彩铅速写风格插画——街景 143

7.1 勾勒房子、人物形态并填充基本颜色 145

7.2 细节描绘房屋轮廓及窗户 149

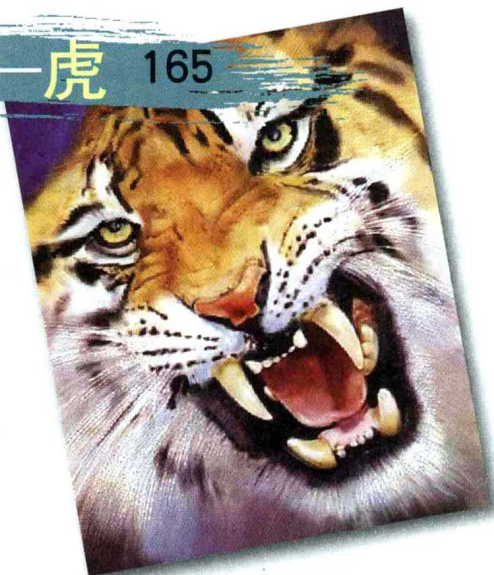
7.3 综合多种画笔绘制细部图像 155



Chapter 8

华丽油画风格插画——虎 165

- 8.1 绘制虎头并填充基本颜色 167
- 8.2 刻画老虎身体斑纹和五官 172
- 8.3 绘制毛发并体现立体效果 178



Chapter 9

趣味儿童风格插画——寂寞的她 187



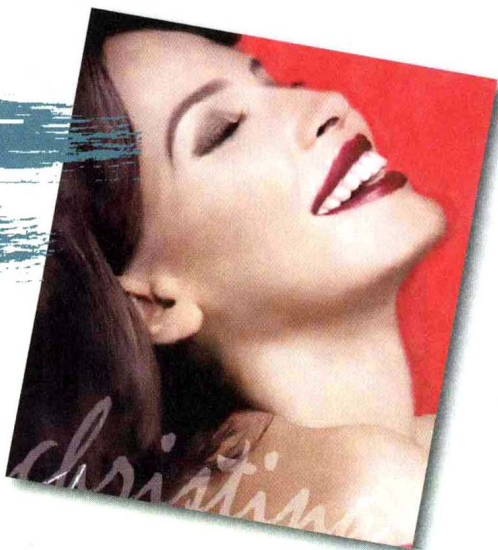
- 9.1 绘制底图并填充基本色调 189
- 9.2 细致描绘主体人物及道具 194
- 9.3 补充墙壁、蝴蝶及鸟笼等背景 206

Chapter 10

写实照片风格插画——

明媚的笑 213

- 10.1 勾勒人物轮廓并填充基本颜色 215
- 10.2 绘制并调整皮肤和五官细节 219
- 10.3 绘制头发并柔和皮肤明暗交界 228



Painter X

商业插画经典案例

Chapter 11

CG合成风格插画——窥探

236



11.3 11.2 11.1

制作背景门板及灵动的蝴蝶

250

细致描绘皮肤明暗效果及五官

243

勾勒人物外形并填充基本颜色

238

【3】商业应用篇

Chapter 12

组合图案风格插画——贺卡设计

258



12.1 设定大小并制作贺卡底图 260

12.2 置入素材美化背景主体要素 267

12.3 添加并调整花朵、人物及文字等细节 273

Chapter 13

游戏造型设定插画——人物角色 282



- | | | |
|------|----------------|-----|
| 13.1 | 勾勒人物外形并制作背景效果 | 284 |
| 13.2 | 绘制并填充人物五官及整体装扮 | 290 |
| 13.3 | 绘制道具及细节并添加边框效果 | 297 |

Chapter 14

商业广告插画——香水海报 308



- | | | |
|------|---------------|-----|
| 14.1 | 勾勒香水瓶子并制作背景效果 | 310 |
| 14.2 | 添加主体人物并调整光照效果 | 315 |
| 14.3 | 填充香水瓶子颜色并添加文字 | 319 |

Painter X

商业插画经典案例

Chapter 15

场景和道具的创作——背景设定 327

15.3 15.2 15.1

填充人物并添加文字等细节

341

调整明暗度以表现深林效果

334

勾勒草图并填充基本颜色

329



Chapter 16

综合型插画——连环漫画的创作 348

16.3 16.2 16.1

调整整体色调并添加文字效果

357

添加并填充插图中的场景

354

分划结构、勾勒草图并填充基本颜色

350

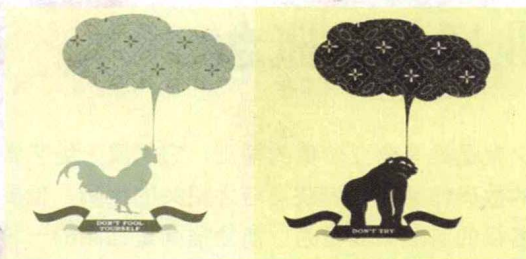


1 Painter X与商业插画篇

COREL

painter X

商业插画经典案例



商业插画的基础知识



- 1.1 商业插画的概念
- 1.2 商业插画制作的基本要求
- 1.3 创作插画的软件和工具



1.1 商业插画的概念

商业插画顾名思义就是具有商业价值的插画，它不属于纯艺术范畴，可定义为企业或产品绘制的数码作品，作者获得与之相关的报酬，但要放弃对作品的所有权，只保留署名权的商业买卖行为。商业插画是插图的一种表现形式，其他还有广告插画、卡通吉祥物设计、出版物插图以及影视游戏插画等，如下将详细介绍插画的具体知识。

1.1.1 插画及其表现形式

本小节将详细介绍插画及其各种表现形式，具体如下。

1. 插画的概念

插画就是用来解释说明一段文字的画，插画的应用范围很广，在广告、杂志、说明书、海报、书籍、包装等平面的作品中，凡是用来做“解释说明”用的都可以算在插画的范畴，如图1-1和图1-2所示分别为广告插画和书籍插画。



图1-1 广告插画

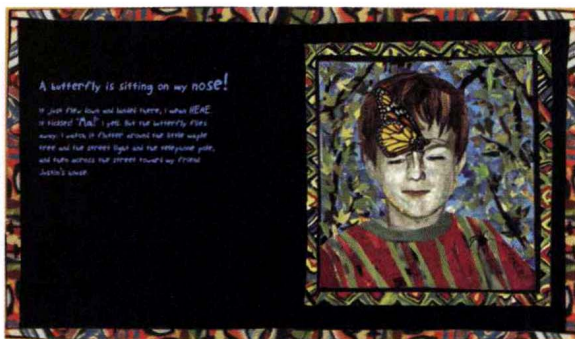


图1-2 书籍插画

2. 插画的表现形式

插画有其独特的风格，相应的构图法则，广泛的绘画介质，并应用到不同的商业领域，下面我们将介绍插画的表现形式。

插画的表现形式有很多，人物、自由形式、写实手法、黑白的、彩色的、运用材料的、照片的、电脑制作的等，只要能形成“图形”的，都可以运用到插画的制作中去。如图1-3和图1-4所示分别为人物插画和写实手法的插画作品。

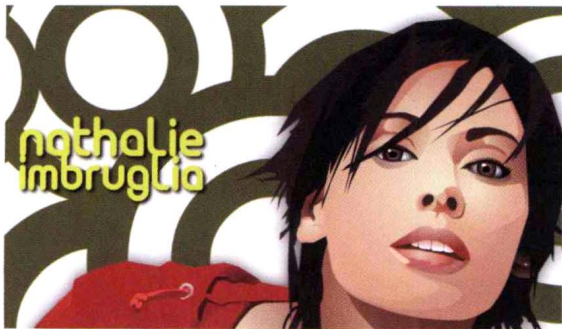


图1-3 人物插画效果图



图1-4 写实手法的插画作品

1.1.2 认识商业插画

插画在中国被人们俗称为插图，今天通行于国外市场的商业插画包括出版物插图、卡通吉祥物、影视与游戏美术设计和广告4种形式，然而在中国，插画已经遍布于平面和电子媒体、商业场馆、公众机构、商品包装、影视演艺海报、企业广告，甚至应用于T恤、日记本和贺卡制作等，本小节将介绍商业插画的相关知识及其全球的发展。

1. 商业插画的概念

商业插画就是为企业或产品绘制的插图，作者获得与之相关的报酬，并放弃对作品的所有权，只保留署名权的商业买卖行为，如图1-5和图1-6所示分别为优秀的商业插画作品。

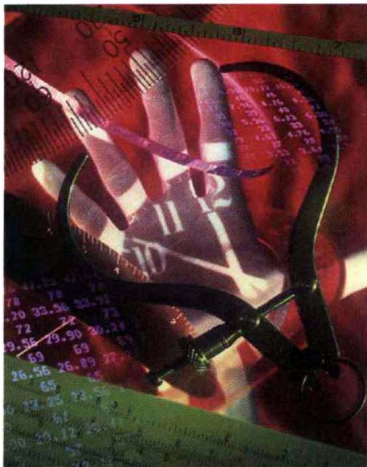


图1-5 优秀的商业插画作品（一）



图1-6 优秀的商业插画作品（二）

2. 美国的插画市场

美国的插画市场非常发达，欣赏插画在社会上已经成为一种习惯，一方面有大量独立的插画产品在终端市场上出售（比如插画图书、杂志、插画贺卡等），另一方面插画作为视觉传达体系（平面设计、插画、商业摄影）的一部分，广泛地运用于平面广告、海报、封面等设计中，如图1-7和图1-8所示分别为写实插画和抽象插画的作品。



图1-7 写实插画作品



图1-8 抽象插画作品

美国的插画市场还非常专业和细分化，将其分成儿童类、体育类、科幻类、食品类、数码类、纯艺术风格类、幽默类等多种专业类型，每种类型都有专门的插画艺术家，如图1-9所示为纯艺术风格类的插画作品。在美国，整个插画市场非常规范，竞争也很激烈，因为插画艺术家的平均收入水平是普通美国人平均收入的3倍。

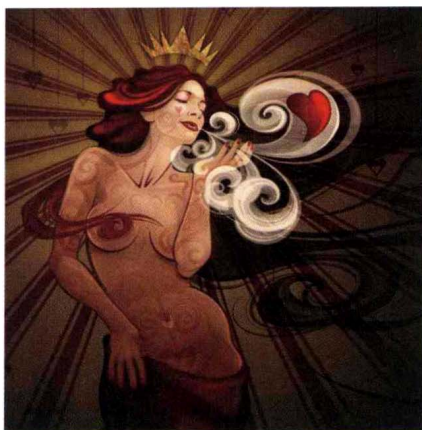


图1-9 纯艺术风格类的插画作品

3. 插画在日本和韩国

众所周知，日本的商业动漫已经有了庞大的市场和运作队伍，而动漫是插画产业的一个重要分支，在CG技术（Computer Graphics，利用计算机技术进行视觉设计和生产）进入插画领域之前，靠手工绘制的动画就已经成为了日本的朝阳产业，如今的年轻一代则越来越倾向于使用电脑数码技术绘制动画，如图1-10所示为日本插画作品。

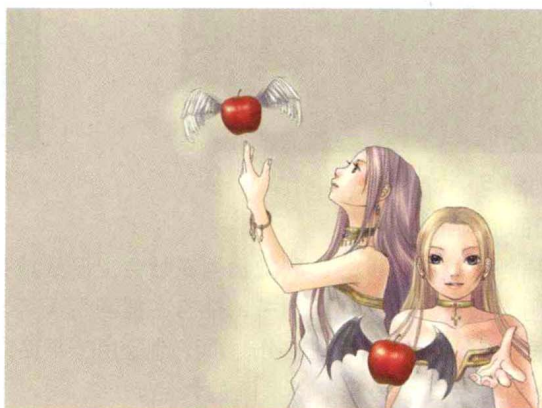
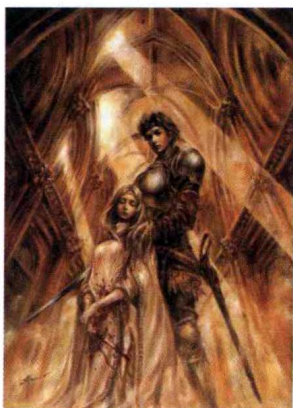


图1-10 日本插画作品

而在韩国，随着近几年游戏产业攀升为国民经济第二大支柱产业，插画尤其是数码插画异军突起，用数码插画设计出来的游戏人物随着韩国游戏在中国的普及也赢得了更大的市场空间，如图1-11所示为韩国插画作品。



图1-11 韩国插画作品

1.1.3 各国商业插画赏析

通过欣赏和分析各国优秀插画师的作品使读者快速对各国及知名插画师的作品有所了解，通过借鉴学习以提高自身的插画创作水平。

1. 中国

近代上海的插画最具代表性，受到国外的影响，并结合自身的特点，影响了中国插画界很长一段时间，包括以前的很多电影海报依然可以看到那时的影子，甚至战争时期的宣传画，也是一种代表风格，如图1-12所示为现代优秀插画师作品。



图1-12 中国现代优秀插画师作品

2. 韩国

韩国插画大多以色彩取胜，偶尔看到一点韩国以前的东西，感觉和中国的区别不大，有的还是直接用中国画的方式创作的，如图1-13所示为韩国插画师Chicaloca的插画作品。

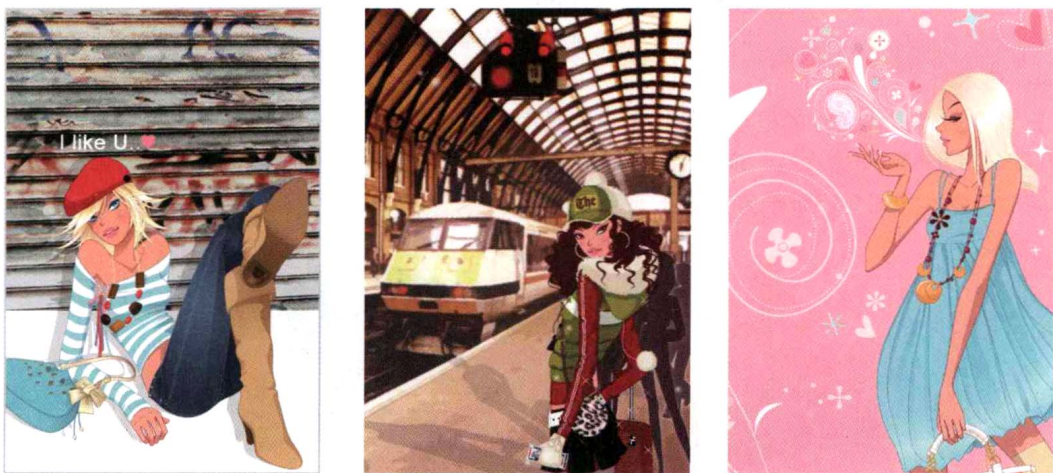


图1-13 韩国插画师Chicaloca的插画作品

3. 欧美

欧美的插画历史比较悠久，有很多不同的风格，文艺复兴时的那种超多花纹非常具有代表性。不同时期人物插画的差别很明显，有讽刺的，写实的，追求肌肉结构的，而且细分的话，美洲和欧洲又不一样。

如图1-14所示为美国的女艺术插画师Echo的作品，其绘画功底深厚，把欧洲古典装饰纹样与三、四十年代的广告女郎形象相结合，创造出一种既古典又时尚的感觉，其插画色彩亮丽，线条优美，体现出女性特有的柔美气质，她的好多作品都应用于产品上。



图1-14 美国的女艺术插画师Echo的作品

另一位美国插画师Jason Levesque的作品，则是清一色的女角，性感而诡异，想象也很奇特，绘画的功底非常深厚，精彩的几笔就能把人物的内心特点刻画得淋漓尽致，如图1-15所示为其插画作品。

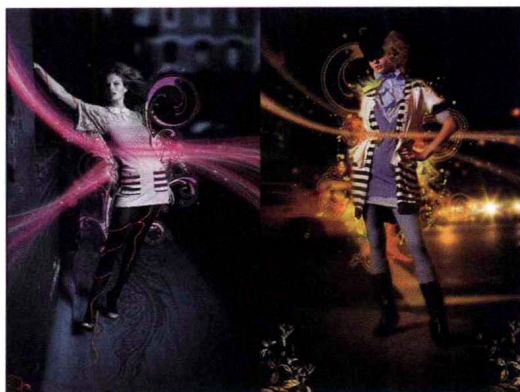


图1-15 Jason Levesque的插画作品

4. 日本

日本插画最具代表性的是孚世绘，丰满的画面中人物占很大部分，和日本剧有些类似。日本插画师TOKO OHMORI的作品，现代而时尚，有一种拼贴画般的彩绘感觉，带有些许薄薄的透明感和倦意间的美感，如图1-16所示为其插画代表作品。



图1-16 TOKO OHMORI的插画作品

5. 土耳其

土耳其年轻的插画设计师Savas Ozay的作品，简单中带有独特的韵味，有自己惯用的图形和手法，色彩具有新锐气息里的雅致感。估计他很喜欢小动物，插画中表现出一种很敏感的气氛，如图1-17所示为其插画作品。