

CG ART



梦幻 CG

插画大师的 何雪梦◆主编
十堂创意表现课



化学工业出版社

CG ART



梦幻CG

插画大师的 何雪梦◆主编
十堂创意表现课



化学工业出版社

· 北京 ·

本书结合丰富的实例，深入浅出地教授了一些最实用的软件使用技巧，同时，注重于引导读者学会独立地构思、搜集和合理地借鉴使用素材的能力，并激发读者研究不同绘画风格的兴趣。

全书共分10章，实例过程截图步骤详细、清晰，讲解语言通俗易懂。以每一张插画的诞生作为一个章节，均从创意思路、搜集灵感素材和构思草图的步骤开始讲解。针对插画所涉及内容和风格的不同，每1章着重介绍不同的工具使用的知识点，以满足不同的表现需要。本书还特别邀请著名幻想艺术家、概念艺术家傅晓晨先生，精心制作了有较高难度的高端教程，介绍如何结合Photoshop绘制插画，以满足更高层次的需要。

本书内容丰富、讲解详细，鼓励读者的参与和再创作。适合电脑绘画爱好者、概念幻想类美术爱好者阅读，也适合相关艺术院校作为插画学习的教材。

图书在版编目(CIP)数据

梦幻CG 插画大师的十堂创意表现课/何雪梦主编.
北京:化学工业出版社,2008.9
ISBN 978-7-122-03534-9

I. 梦… II. 何… III. 插画-技法(美术) IV. J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第126253号

责任编辑:徐华颖 王 斌
责任校对:陈 静

装帧设计:王凤波

出版发行:化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)
印 装:北京画中画印刷有限公司
787mm×1092mm 1/16 印张15 字数300千字 2009年1月北京第1版第1次印刷

购书咨询:010-64518888(传真:010-64519686) 售后服务:010-64518899
网 址:<http://www.cip.com.cn>
凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价:68.00元

版权所有 违者必究

前言

在摄像技术普及的当代社会,现代插画在各类出版物中的应用仍然相当广泛,尤其是随着游戏、动画业的崛起,各类幻想风格的插画、同人插画也有了非常大的需求量。

如今的插画除了传统的写实、纪实类外,更多的插画是需要插画师拥有丰富的想象力、原创力,创作出富有幻想意味的内容,包括古今中外、神魔鬼怪、外星生物等任何可以想到的元素,都可以组合创造出来,吸引读者的眼球。而表现方式的多样化也能满足不同读者的欣赏口味。

从这一点来说,本书的第一宗旨是如何进行对插画的创作构思,对素材的搜集和合理使用与借鉴,并研究出不同的表现风格,以配合画中内容的需要。

在这个讲求效率的社会,插画工作也要求与时俱进,于是随着电脑被发明和普及,就有了CG插画,也就是使用电脑绘画软件为主要工具进行的无纸化绘图工作。说到使用电脑绘画,大部分人准会首先想到Photoshop这一普及率相当高的图像处理软件,本书的编写则着重介绍了插画家们所熟悉的另一个纯为绘画而设计的软件,它就是更专注于绘画技法和笔触的真实模拟的软件——Corel Painter。

笔者长期专注于研究如何用Painter更好地创作插画,以弥补国内对该软件应用介绍不足的遗憾。因此本书的诞生,希望能使更多插画爱好者了解到专业绘画软件在某些方面优于Photoshop的功能,并以此书抛砖引玉,期待读者中有爱好者能尝试出更多不同的绘画风格和效果。这是编写本书的第二宗旨——学会使用更高效专业的数字绘画软件,来快速实现对插画内容的表现,满足市场的需求。

读者可通过本书,学习如何追求对插画内容本身的创意开发和表现;如何通过现代数字绘画软件进行各种视觉传达。

本书由何雪梦完成主要的Painter绘制部分,傅晓晨提供Photoshop结合Painter绘制部分。在编写过程中,特别感谢屈辰晨、姚吉、诸海波、顾小越、吴时及、吴巍等给予的帮助。

虽然我们始终坚持严谨、求实的作风,并追求高水平、高质量、高品位的目标,但不足之处在所难免,敬请读者、专业人士和同行批评、指正,我们将诚恳接受您的意见,并在以后推出的图书中不断改进。

作者简介

何雪梦

数字插画艺术家

澳大利亚悉尼Inbi World艺术总监

上海大学CIA动漫游戏培训 资深Painter讲师

自幼习画, 5岁初露头角, 国画作品送日本大阪展出, 并在上海电视台少儿节目《神笔马良》中被介绍。15岁时第一次烧制了属于自己的独一份釉上彩仕女图瓷盘。

作为国际商业美术设计师, 于2003年受聘澳大利亚悉尼Inbi World国际文化学术研究中心, 出任艺术总监。插画插图作品见于《Yerba Mate》、《Eight movements of Lu Dongbin》、《Art of Bedchambers》、《Art of Strengthening Yin》、《Code de Vino》、《Hawaian Alchemy》、《Art of Cabernet Sauvignon》、《Egyptian Alchemy》、《African Alchemy》、《Capoeira》等国外文化类书籍杂志中, 以表现世界各地古老文明为主。

致力于研究Painter数字绘画软件的使用后, 成功转型为CG插画艺术家, 于2005年开始作为CIA高级Painter讲师至今。

现已出版: 视频教学光盘《即学即会系列——Painter IX电脑绘画大师》、《即学即会系列——Painter X电脑绘画大师》; 书籍《Painter角色设计实用教程》。

目录 | CONTENTS

1. 本书的宗旨 1

- 1.1 现代插画、插画家和插画软件 1
- 1.2 本书所用软件——Corel Painter X 2
- 1.3 Corel Painter X的界面 3
- 1.4 数码插画师的设备考虑 3
- 1.5 数码插画创意的表现 6

2. 圣洁的孔雀女神——首饰之美的奢华饕餮 7

- 2.1 创意的诞生 7
- 2.2 处理线稿 8
- 2.3 利用渐变工具制作背景 12
- 2.4 初步上色 15
- 2.5 带质感的进一步刻画 19
- 2.6 用省时省力的图案笔画饰物 24
- 2.7 细致刻画头饰 26
- 2.8 二度创作之气氛刻画 36
- 2.9 绘制“被驱散中的邪恶雾气” 40
- 2.10 孔雀头饰的制作 42

3. 梦见好心情——轻快的时尚插画 46

- 3.1 创意的诞生 46
- 3.2 背景制作 46
- 3.3 描绘人像 48
- 3.4 利用背景涂鸦丰富画面 50
- 3.5 制作图像管笔刷丰富画面 51
- 3.6 添加美术字体 57

4. 同人情景插画——发现敌情的血精灵游侠 61

- 4.1 创意的诞生 61
- 4.2 画布处理 63
- 4.3 绘画背景 64
- 4.4 人物造型确定 66
- 4.5 人物色彩设定 69
- 4.6 龙鹰的设计 72
- 4.7 丰富背景 74
- 4.8 深入刻画细节 75
- 4.9 精益求精来收尾 89

5. 史诗气魄再现——斯巴达勇士特写 98

- 5.1 创意的诞生 98
- 5.2 历史感的色彩设计 99
- 5.3 英雄化细节 104

6. SD娃娃主演的故事插图 108

- 6.1 创意的诞生 108
- 6.2 草图细节和色彩确定 109
- 6.3 姐姐肖像的绘制 114
- 6.4 主体处的细节加工 118
- 6.5 增强装饰，提高画面趣味性 120
- 6.6 增强气氛 131

7. 呵护自然——树精灵之舞 135

- 7.1 创意的诞生 135
- 7.2 用繁复线条堆砌出画面效果 138
- 7.3 赋予树精灵色彩 142
- 7.4 赋予地面植被色彩 153
- 7.5 画面上半部的细节收尾 154

8. 梦幻的长发鱼妖 160

- 8.1 创意的诞生 160
- 8.2 前景的初步刻画 162
- 8.3 远景的朦胧效果 168
- 8.4 用图像管制作树叶 170
- 8.5 最后的完善 175

9. 重新演绎的现代版黛玉葬花 179

- 9.1 创意的诞生 179
- 9.2 草图细节和色彩确定 183
- 9.3 进一步深入上色 185
- 9.4 放大画布尺寸 192
- 9.5 添加更多花纹 193
- 9.6 “花瓣雨”制作 195
- 9.7 花锄基本构造 202
- 9.8 背景的虚幻强化 203
- 9.9 显现画布质感 206
- 9.10 进一步幻化背景 207
- 9.11 添加假山丰富内容 209
- 9.12 添加更多装饰细节 211

10. 神话之远古的召唤 222

- 10.1 创意的诞生 222
- 10.2 色彩确定 222
- 10.3 主体的深入刻画 223
- 10.4 增加再创作的内容 225
- 10.5 强化细节 227



本书的宗旨

1.1 现代插画、插画家和插画软件

插画，顾名思义的解释就是穿插在出版物中的、以印刷后形式与读者见面的画。

插画家是一个独立的职业，成为插画家的首要条件自然是“能画”，不过这也是最容易“不务正业”的职业。如果一个好插画家，扯开张画布或画纸，只为自己的想法涂鸦了，那可以尊他一声艺术家；如果他酷爱漫画，没准会去亲自画一阵漫画，于是又当起了漫画家；要是酷爱游戏呢？被某游戏公司邀请参与角色设计，于是又当了一回角色设计师！再要是心中有个小故事，画成一本不似漫画的图书呢？那他还是个绘本画家……

等等！可别跟着做梦，以为当插画家就这么四面拉风，孙悟空七十二变！这一切的前提还是此人技术和人品都够牛，所以……继续练画吧，要做插画“家”，先立志当好插画师！另外，还必须具备有思想有内涵、能表达当今社会方方面面的作品，或者满脑子充满奇思妙想创意，否则您是立志做画匠？

以当今社会的丰富多样和高信息高效率为生活环境的我们，“视觉系”、“读图时代”等字眼所代表的艺术文化态度已经成为日常生活的一部分，插画就和照片一样，不仅需求量大增，而且要好看；或者要有个性，不是够唯美，就是要够酷；或者要有想法。总之不是够丰富和吸引人眼球的作品，是与这个社会的需求格格不入的。

插画所承载的不仅仅是一张画，而是社会信息。信息爆炸的时代，看图比看字吸收起来更容易。

由此带来的问题是，纯粹的传统手绘即满足不了生产速度的需求，也满足不了视觉效果个性多样的需求，而只能成为当今插画世界的一个局部。

这里要说到的插画就是后起之秀：数码插画。有了电脑和网络的发明，画插画可以完全无纸化操作，无交通化流通。更令人欣喜的是，电脑上的图像处理软件和绘图软件，使我们可以轻松达到在纸上很困难才能达到的视觉效果，充分丰富了人们挑剔的眼光，满足



了人们多样的喜好。

当然,即使光从颜料笔触的角度讲,电脑绘图软件还并未发展到可以彻底替代传统绘画的地步,事实上这也不可能,手绘作品的独一无二感本身就是无法取代的。数码插画只是新成员,是为了提高效率和丰富视觉而诞生的,绝不是来取代谁的,这一点也请大家铭记。

1.2 本书所用软件——Corel Painter X

数码插画本身的种类也很丰富,而本书则着重介绍如何用一個叫做Corel Painter的数码绘画软件配合数位板画插画。

Corel Painter是一个现在最为流行的超高仿真专业手绘软件,与市面上另一个流行度超高的图像处理软件Adobe Photoshop相比,他们是亦敌亦友的一对。在图像处理上,人们更偏好使用功能强大、运行稳定的Adobe Photoshop,虽然Corel Painter也拥有一些滤镜功能,这却不是它的强项,又因为对电脑配置要求很高,因此常受冷落。它的强项是高度仿真的笔刷笔触效果和纸张纹理效果,并且它具有非常逼真的仿传统绘画习惯的操作,因此凡是喜欢“通过自己亲手涂鸦”的方法作画的人,更偏爱Corel Painter而不是Adobe Photoshop。除了这两款软件,还有不少小图像处理软件和仿真手绘软件,界面和功能也都不错,只是因为功能较为单一而无法成为大众商用所趋。

事实上,只要是绘画基础好的人,这些软件都只是作为新品种的工具存在,都能帮助画者产出漂亮的插画,且数码插画是个广义的定义,除了手绘式、处理照片式,还有矢量软件也能做插画,甚至三维软件又未尝不可?

看到这里,本书到底适合什么读者的问题也已浮出水面——这是专为喜欢画插画而对电脑图像绘画软件接触不多、希望能快速转型为“能够使自己手绘能力在电脑上也有用武之地”的人而作。

Corel Painter正是架设了传统绘画和数码绘画之间桥梁的软件,彼此互通有无,其人性化的操作使习惯于传统手绘者也能轻松使用电脑创作,体验全新的高科技创作手法。换个角度讲,擅长图像处理的平面设计师们,往往精通软件操作而不是手绘,却也可以通过此软件客串一下“插画师”哦!

1.3 Corel Painter X的界面

在伴随笔者开始“创意如何表现”的思考之旅前,我们先观察一下Corel Painter的X版本的界面。如图1-3-1所示。



图 1-3-1

1.4 数码插画师的设备考虑

1.4.1 手绘板

使用数码绘画软件绘画者,必须脱离鼠标的束缚,重新回归手握画笔的感觉,才能自如表达创意。因此,数位板的诞生即是为此番。

现在国内市面上成功推出的手绘板品牌有三种,中国大陆的汉王、中国台湾的友基和日本的WACOM。

WACOM历史最为悠久,高端产品成熟,但价格也是最高的,主要针对经济非常宽裕的、职业水平很高的专家级用户;友基在国内普及率最低,不便多作评价。

而最值得注意的是我国崛起的民族大品牌——汉王。该公司所生产的手绘板主打系列“创艺大师”的性能直逼W专业级的“影拓”系列,价格却更低,其独特优势有以下几点。

- (1) 画板的防水防尘设计。
- (2) 独特的三角笔设计贴合手指,适合长期握笔。



(3) 内藏好多替换笔芯的体贴笔架。

(4) 画板上方有凹槽供笔刷临时搁置,背面也有固定嵌入槽。

而且所有汉王系列的压感笔和驱动程序都通用,这也大大方便了用户。

如图1-4-1~图1-4-3所示,分别是汉王创艺大师的笔架——可以放两支不同型号的笔、笔架底部笔芯储藏和拔除眼设计以及三角笔的特写图。这个系列的汉王画板适合推荐给有较好绘画基础而又注重性价比的用户。



● 图 1-4-1



● 图 1-4-2



● 图 1-4-3

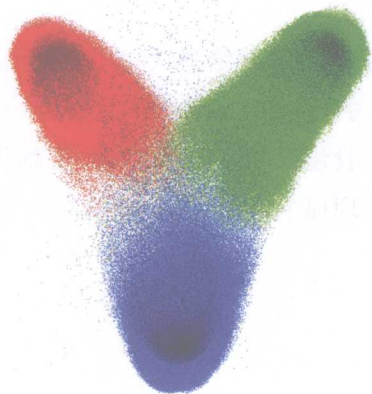
汉王“创艺大师”的突破性功能有以下几点。

(1) 笔尖倾斜度侦测

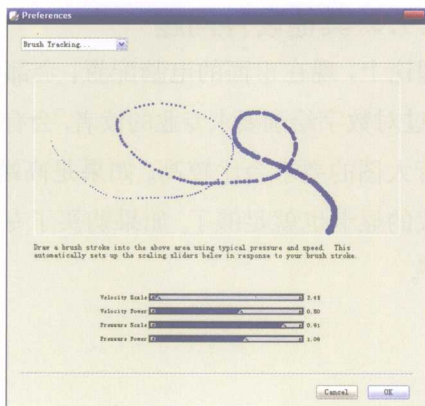
意思就是当用户使用Painter软件绘画时,会发现光标会根据笔尖与画板的垂直夹角发生不同长短和角度的指示,当使用有明显角度需求的画笔如粗糙式喷枪“Coarse Spray”时 ,就能发现这一优势了。如图1-4-4所示,为用汉王的创艺大师画板和笔所做的倾斜度测试效果图。

(2) 1024级别的压感

在Painter的笔压测定面板中,能直观检查到当前压感笔的压力手感。打开Painter,选择菜单“Edit”“Preference”“Brush Tracking”,来到笔迹测试面板。在灰色空白区域,根据自己的手腕压力,从轻到重画一根曲线,就能看出当前压感笔到底能反映出多细腻的粗细变化了。如图1-4-5所示,为汉王创艺大师的压感笔侦测结果,显然粗细反映非常不错。



● 图 1-4-4



● 图 1-4-5

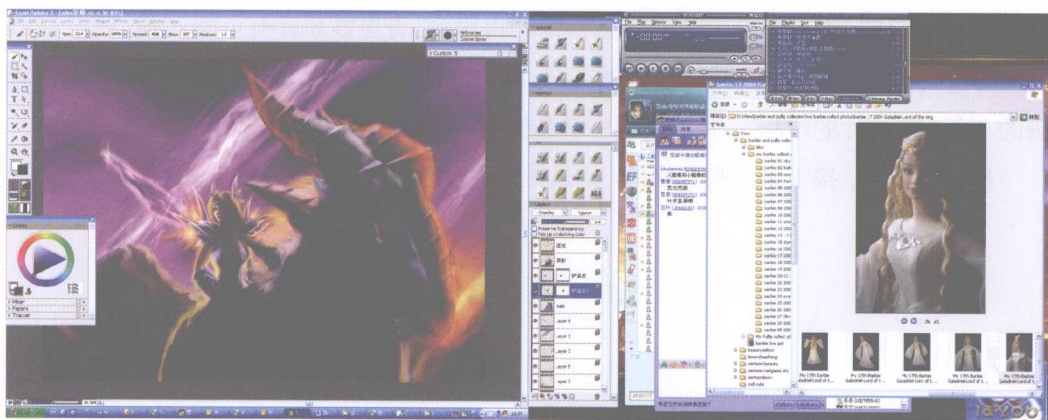
以上关于画板的介绍纯属个人使用意见,仅供参考,愿大家找到最适合自己的画板!

1.4.2 显示器

插画师应该考虑具备怎样性能的显示器?当然色彩显示的质量为第一首选条件,太鲜艳不一定是最好的,最逼真还原印刷品上色彩范围的才是适合我们的。

笔者在本书中所截的插画设计过程图,其软件界面的排布均为了更适合个人工作习惯和工作效率考虑,可能读者看了觉得好多截图的比例很宽,却又不像宽屏的感觉,那是因为笔者使用了双显示器,可使软件界面面积“出界”到副显示器,提供更宽的操作面积,而把大量工作面板堆到副显示器。

如图1-4-6所示,双屏很适合插画创作,可用整个主屏幕来显示创作中的画面,右边可以放很多常用面板、播放背景音乐的软件、网络沟通的窗口、参考资料查询的窗口等,而不用费太多精力在切换窗口和安排桌面上。



● 图 1-4-6

值得一提的是,如今由于科技的发展,已有性价比足够适合插画师的液晶显示器了,因此请放心扩大选择范围!

1.4.3 其他硬件问题

理论上, 现在市面的电脑配置, 全部都能运行Painter等绘画软件, 且运行速度良好。不过对数字绘画要求专业的读者, 会有画超大尺寸图的需求, 因此Painter这一个软件对运行大图的要求会比较高。如果是高端使用, 一般建议拥有2G内存条, 能跑得动主流游戏的显卡也就足够了。如果购买了专业图像处理显卡 (这类价格比较高), 更是不在话下。

1.5 数码插画创意的表现

本书主要讲解为插画设计的创意表现, 其含义是双重的: 首先, 插画本身的内容表达和构图、画风, 是需要插画家好好思考的; 其次, Corel Painter 作为专业绘画软件, 其功能是丰富有趣的, 数码插画家也要想办法开发这些功能, 充分组合发挥其中的笔刷、纸张、图层、特效等软件特有的优势, 不但使作品呈现出各种新鲜有趣的表现形式和视觉效果, 而且能通过研究思考, 找到最有效率的方法。

因此本书是以Corel Painter X为插画设计的工具, 带领大家进入插画世界之旅, 而不是独立介绍该软件的软件教科书。

插画的定义是很丰富的, 就如第一节所述, 好的插画家可以“身兼数职”, 正是因为插画的魅力在于其无穷的变化, 它只是定义了其存在的媒介, 而无法限定每一个插画家自己的风格和想法, 并没有规定不许画得有漫画感、有卡通味或者像照片、像油画还是抽象味很浓, 我们可以表现生活中某一个真实的场景或头脑中的梦幻情境, 可以让灵感来源于一个美女的肖像, 也可以是生活中某些物件的再组合, 奇思妙想皆有可能入画。唯一能够限定你发挥范围的, 只有委托你设计的客户。因此之后章节所涉及的都是如何把想法变成画的“绘画与设计的过程”, 并从过程中学会使用Corel Painter X表现自己的想法。

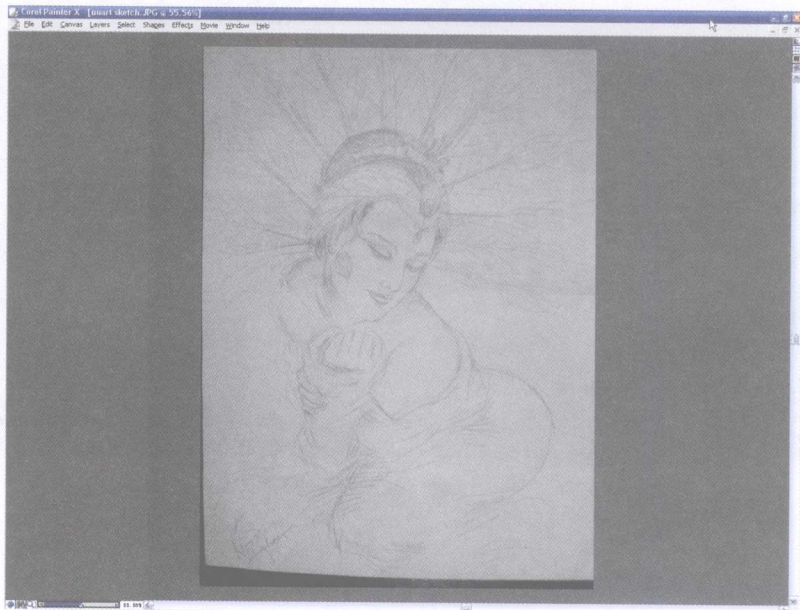
准备好了吗? 接下来即将开启的, 就是快乐的插画创意表现之旅!



圣洁的孔雀女神 ——首饰之美的奢华饕餮

2.1 创意的诞生

无意中, 从一个时装广告上看到一个特别的姿势, 女模特低头侧身, 肩膀斜着前倾的样子特别与众不同, 虽然是外国模特, 却带给笔者别样的含蓄之美, 甚为感动! 此时, 孔雀舞中那抑扬顿挫的美感与此上半身的气息产生灵感碰撞, 于是赶紧起笔, 参考此造型, 想着东方文化特有的含蓄之美, 将画中人画成亚洲的脸型, 改成了眉目下垂的样子。又将袖口衣料增长, 手轻轻握起, 以突出这一气质。下半身画成前倾跪坐、身穿长裙状, 最终化身为头顶巨大羽冠的孔雀女神——东方的女神特有的含蓄而高雅、圣洁慈祥的样子, 区别于西方。虽然只是草图, 却早已想好, 一定是一袭白色的圣洁感更适合高贵的女神, 而背



● 图2-1-1



景则是带给人沉静感的蓝色系。

见图2-1-1, 在Corel Painter X中, 使用“Ctrl+O”命令, 打开已经被数码相机拍摄并转存到电脑中的草图文件——这是A3尺寸的草图, 扫描较为麻烦, 而且此次插画并不打算保留草图为线稿, 而是采用较为写实的风格, 因此草图仅作为大致形态参考。

2.2 处理线稿

常见的处理线稿方法都是为了使线条更干净, 适合保留线稿类风格的作品。在这里, 我们只需将草图移至合适的位置、调整大小即可。

首先使用“Ctrl+N”组合键, 新建文件(画布), 尺寸是2480×1754像素的横向文件, 分辨率为300dpi。这是一个标准A5打印尺寸的文件数值。草图是纵向的, 为了顺便学习如何将横向画布转变方向, 故意建立了横向画布。

如图2-2-1、图2-2-2所示, 从【Canvas】菜单中的【Rotate Canvas】命令组内选择旋转90°(无所谓顺时针逆时针)即可。

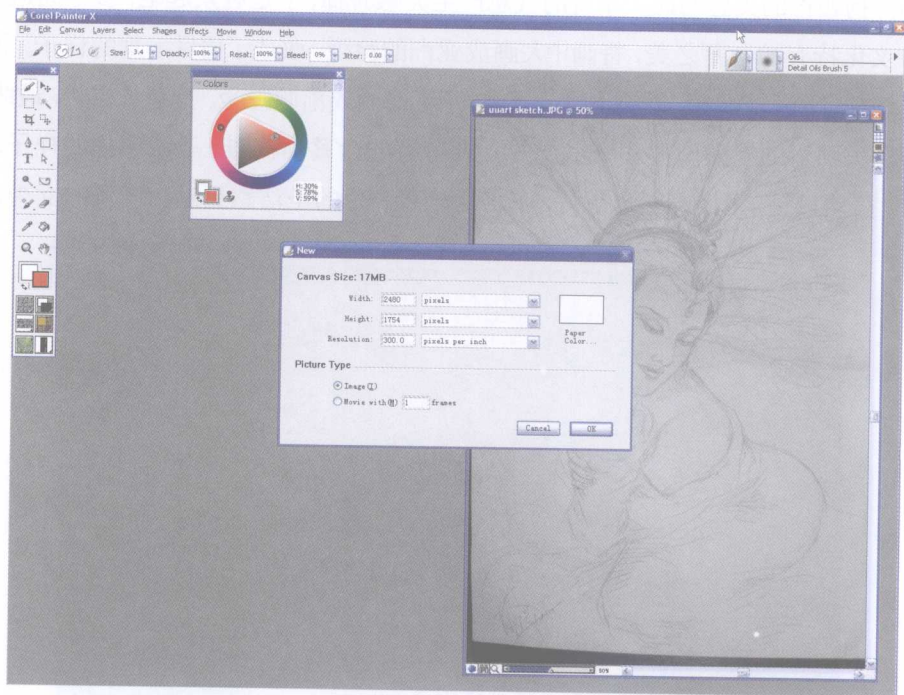


图2-2-1

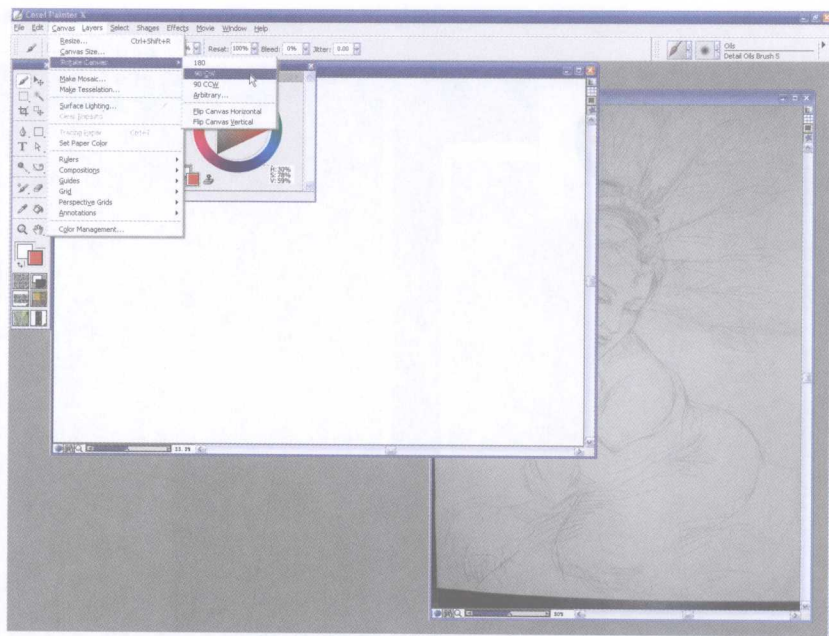


图 2-2-2

如图2-2-3、图2-2-4所示，在草图文件上使用“Ctrl+A”组合键全选草图，“Ctrl+C”复制它，再在新画布中“Ctrl+V”粘贴草图，图层“Layer 1”发现尺寸不够大，此时按“F”，切换工具箱工具为图层调节器，右键单击“Free Transform”，可以自由调整出现的8个节点，按住“Ctrl”键拉动四个角之一，可以同比缩放。将草图放大到适合画布大小。

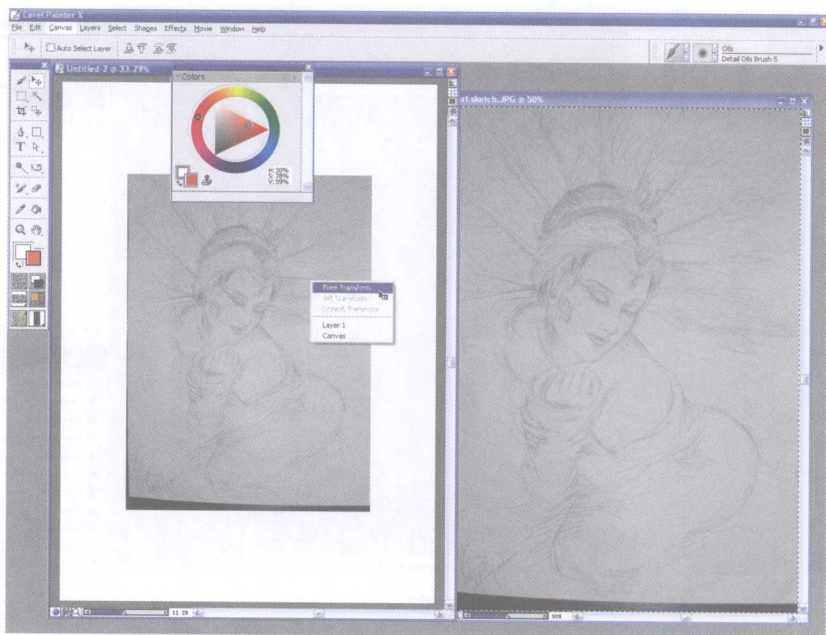
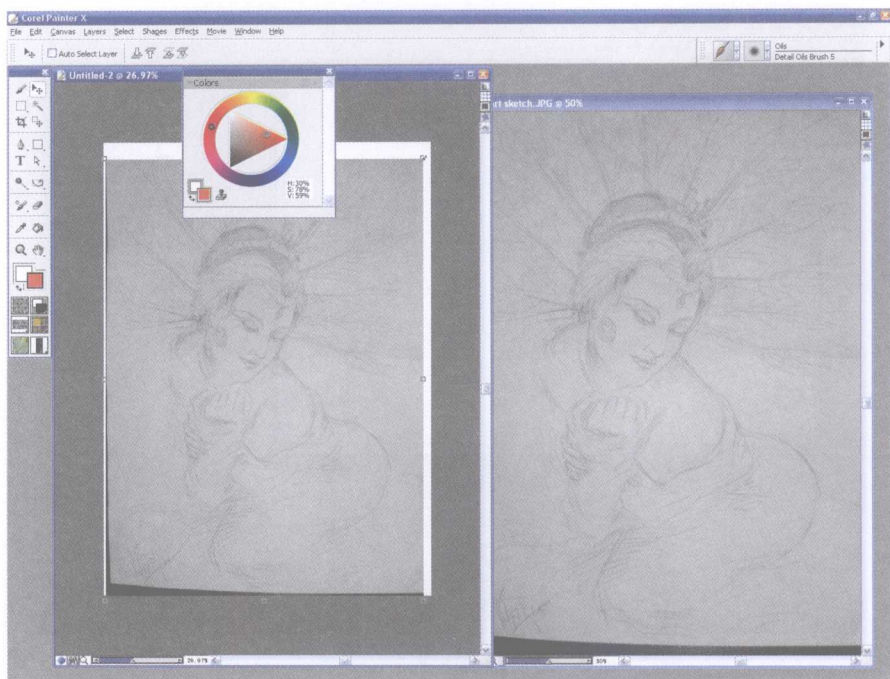


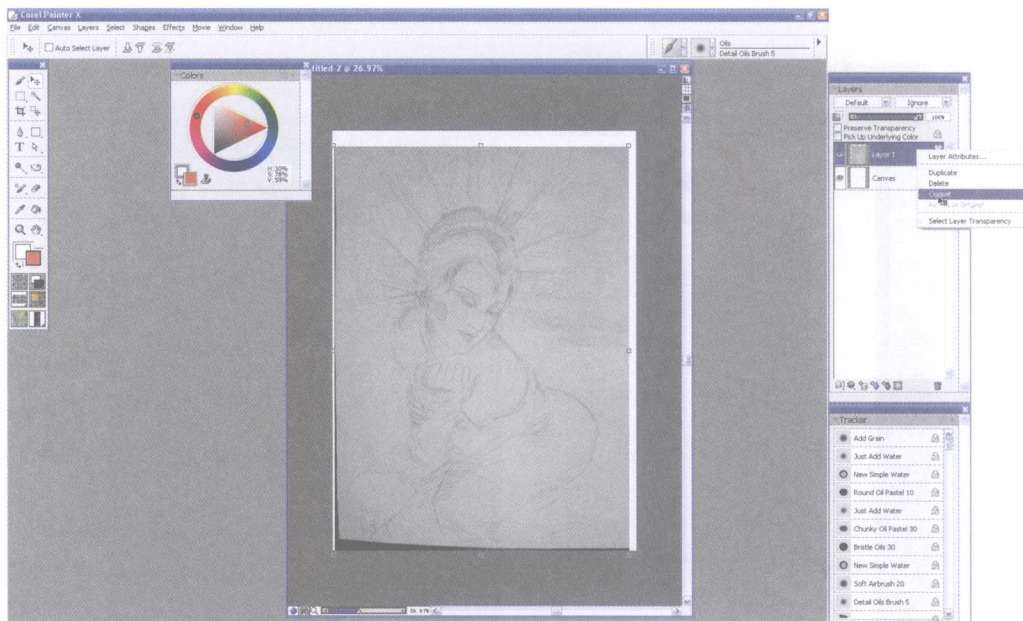
图 2-2-3





● 图2-2-4

接下来是将草图的图层转变为可编辑的状态“Commit”，使用【Effect】菜单中“Tonal Control”命令组内的明度和对比度命令，调整图片的清晰程度。如图2-2-5～图2-2-7所示。



● 图2-2-5

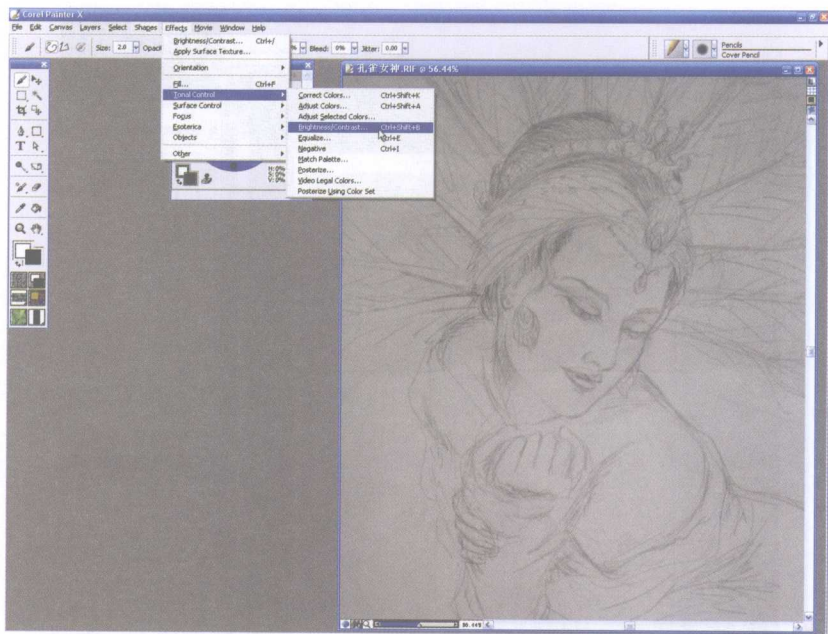


图 2-2-6

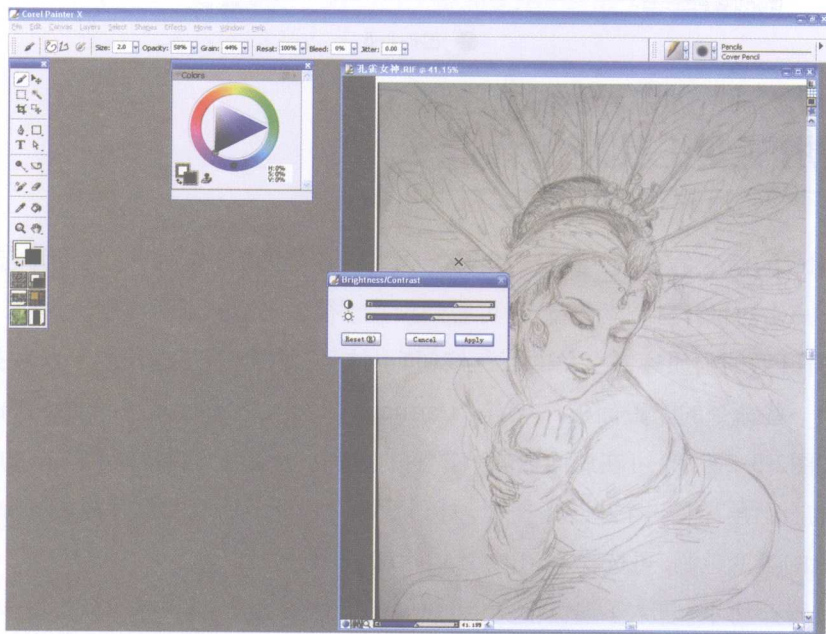


图 2-2-7

草图准备完毕。单击图层面板下方按钮，新建图层“Layer 2”，就可以开始正式数码作画了。此时切记要将草图层的合成方式从默认的“Default”改为“Gel”——胶合方式，可以使图层下面的所有其他图层的内容得以被显示，就好像在生活中给画纸叠上一层半透明硫酸纸的效果。如果使用水彩作画，系统就会自动将水彩颜料所在层变为“Gel”方式。如图2-2-8所示。