

商业插图创作专业丛书

唐月辉著

TANGYUEHUI ILLUSTRATED GUIDE

商业插图闯关全攻略

美苑

PAINTER+PHOTOSHOP

基础技法 软件 色彩 构图 命题 全面解析

江西美术出版社

美术

TANGYUEHUI ILLUSTRATED GUIDE



商业插图闯关全攻略

江西美术出版社 唐月辉 著

图书在版编目 (CIP) 数据

美人关：商业插图闯关全攻略/唐月辉. —南昌：江西
美术出版社，2008. 12

ISBN 978-7-80749-551-2

I. 美… II. 唐… III. 商业-插图-技法 (美术)
IV. J524

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008)第185145号

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可，不得以任何
方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

版权所有，侵权必究

本书法律顾问：江西中戈律师事务所 张戈律师

美人关：商业插图闯关全攻略

唐月辉 著

江西美术出版社出版（南昌市子安路66号）

邮编330025 电话0791-6565832

<http://www.jxfinearts.com>

新华书店发行

深圳市福威智印刷有限公司印刷

2008年12月第1版

2008年12月第1次印刷

开本889×1194 1/16

印张12.5 印数5000

ISBN 978-7-80749-551-2

定价：68.00元

前言

- 每一幅唯美插图的承揽，都像过关斩将，如任天堂游戏一般，每一关都会有一个BOSS在那里等着。不同的风格要求、不同的审美诉求、命题的变化等等，每绘制一个女人都感觉她是游戏中的BOSS，劳累之余也会为她们兴奋和紧张。
- 美人关已经成了我生活中的一部分，如吃饭睡眠一般，是每天都必不可少的一部分。梦呓的口水刚刚擦净，它就来到，或是已经在等待。一颦一笑的感悟、动作服饰的思考等等，好像都是为我设计，并随时攻击我的危险一样。让我一直保持着兴奋和紧张，并感受其中的乐趣。时间久了，对这些关卡漫漫地熟悉了。虽不是每次都能顺利地过关，磕磕绊绊中也能勉强闯过。心得、领悟渐多，逐渐地汇集成这本册子。绘制女性，是乐趣也是挑战。
- 本书说是全攻略，不如说是我从业以来的一本绘画日志。书中记录了画画的过程、积累的经验、客户的命题和修改等等。

2008.10.10

目录

■ 第一章 关于CG插图的软件与硬件001

- 计算机图形学(Computer Graphics, 简称 CG) 是一种使用数学算法将二维或三维图形转化为计算机显示器的栅格形式的科学。



■ 第二章 肖像绘制026

- 一切从“头”开始。肖像是绘画中的难点，也是绘画表情表达的第一要素。画好肖像可以把自己对人物的理解重新提高到另外的一个高度。毕竟，情感的表达是每一个从业者能坚持下来的第一要素。



■ 第三章 新娘066

- 新娘对于我的印象是祈福、美丽、惆怅、幸福、心理忐忑，等等。新娘在结婚的前一刻的心理一定是非常复杂微妙的。这一切对于我来说都是诡异和奇特的。我想表达出这些心态的一种、两种或者是三种。



■ 第四章 功夫熊猫078

- 这张画的绘制主要还是受电影的刺激，电影里的熊猫太可爱了，我想有些不同，就做了个凶恶的。至于合适与否，我没想过，只是一个比较单纯的示范。



■ 第五章 巢092

- 生命的活跃与静止，挣扎与平静……这个时期的我对一些不相关的东西聚集在一起很感兴趣，平常不相关的事物为了相关的事物聚集在一起，往往会出现一些特殊的效果。



■第六章 插图效果——水彩116

- 在插图的效果中，由于客户的种类不同，需要的插图类型也不同，色粉、油画、水彩、版画，等等。笔者认为：作为中国的插画师，一般都要是“万金油”的插画师。



■第七章 插图综合效果——色粉加水彩122

- 我创作这个题材不是因为喜欢，而是通过这样一个题材让大家知道一个流程，和在这流程中，要应用的一些东西，各种笔触的调整、纸纹的综合应用、质感的表现等。



■第八章 色彩138

- 色彩是什么？色彩是人对眼睛视网膜接收到的光作出反应，在大脑中产生的某种感觉。我们之所以能看见色彩，是因为光源照射在物体上面再反射到眼睛的缘故。由此可见，光和色是分不开的，光是色的先决条件，反映到人们视觉中的色彩其实是一种光色感觉。



■第九章 构图形式148

- 构图，按中国画的传统说法被称为布局，或叫做经营位置。我更喜欢经营和布局这个说法，因为可以反映一个绘画者的方式——他是如何处理画面的可读性的，是如何经营自己所要表达的想法。



■第十章 命题修改170

- 所有的插图从业人员，都面临着一个同样的问题——改稿。当一个命题出来后，无论草图的敲定是如何确定，完稿后的修改是一定要有的。不要修改得一稿不如一稿才是一个真正好的插图人。插图人真正的自尊应该是作品。



第一章 关于CG插图的软件与硬件

- 计算机图形学(Computer Graphics, 简称CG)是一种使用数学算法将二维或三维图形转化为计算机显示器的栅格形式的科学。现在CG的概念正随着应用领域的拓展在不断扩大。如今CG的一词, 既包括技术也包括艺术, 几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动, 如平面印刷品的设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术、以计算机辅助设计为主的建筑设计及工业造型设计等。国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。如今的CG可以说是一种职业, 或说是一种行为。在这个行业中, CG插图独占一隅, 发挥着它特有的光芒, 数位板代替了传统画笔, 而软件代替了画布, 是一种新兴且高效的绘画方式。因其高效, 所以很快得到了商业的青睐。可以说现在CG插图是商业绘图的主流。
- 在这门学问里, 有太多的知识需要掌握, 首先在这个章节里介绍一下最应该掌握的一些常规知识——所用的软硬件。

■ 硬件设备 ■ 软件设备 ■ 软件技术

笔者的硬件设备

■ 数位板

- 数位板无疑是CG绘画中最重要的硬件设备。根据自己平时在纸上绘制的力度和对纸张光滑度的感觉，选择压力和绘制版面的光滑度适合自己的数位板，是从事这项工作要完成的第一项重要的任务。
- 笔者现在所用的数位板是友基公司出产的“绘影 II PF8080”。压感级别和手感都很不错。价格也相对合理。算是一个较好的选择。



■ 电脑

- Mac 机、Pc 机均可用，可以根据自己的经济条件进行选择。经济条件好可以配置性能高一，这样软件的版本可以随时提高。因为新版本的软件总会多消耗系统资源些的电脑，配置不高的情况下最好不要用高版本的软件，会导致电脑的速度下降。
- 笔者的电脑配置为：CPU2.66GHz×2、内存1G、显卡64MB、硬盘320GB。
- 从数据上看，配置不高，但基本够用。



■ 打印机

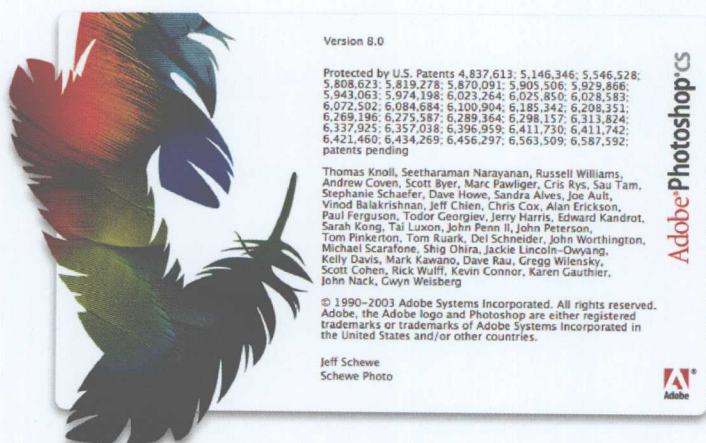
- 最好是彩色的，可以分色打印的最好。在视觉上，显示屏幕上的感觉毕竟和纸上不一样。有个好的打印机，可以很快了解到自己的作品在印刷上的大致效果。例如封面的创作。分色打印是为了检查印刷菲林是否有错误，避免在输出菲林上出错误，可以有效地节约费用。
- 笔者没进行配置。

■ 扫描仪

- 扫描线稿。是由电脑外部输入到电脑内部的必要设备。如果是漫画作者，对线稿要求高，可以选择质量高的扫描仪。如只是一般的要求就不用特别好的扫描设备。
- 也可以用数码相机。500万像素的就足够了。
- 笔者应用的是数码相机，分辨率为500万像素。



■ 本书中所有讲述都是基于Photoshop和Painter两个软件，也是大多数插图从业者用的两个软件。它们各有优势。对软件的说明，绘画类的书籍不能做到尽善尽美。所以进行了一些选择，着重地介绍了绘画中应用得最多的项目，在绘画中最重的部分——笔触的设计，做了非常详尽的讲解。其他的限于篇幅的原因只能简单地介绍。



■ 软件基于摄影和印刷两方面设计，操作方便，软件的兼容性好。在色彩的调整上有众多的工具，同时对选区、图层、通道的操作都很方便。但在笔刷的控制上相对简单些，模仿真实的笔触比较困难。它还有一个重要的功能是对显示颜色的调整有自带的工具——Gamma，能把屏幕颜色和印刷品的颜色校对得比较接近，可以更顺利地进行工作。



■ 软件的设计有针对人群，主要为职业绘画的人设计的，是一仿真软件，对各种颜料的模仿惟妙惟肖。众多的画笔样式的选择是这个软件的优势。对画笔的独特控制方式也是根据常规颜料和笔刷的特性设置的，更能让传统绘画的人接受。但在颜色调整工具和图层等功能上稍差一些，尤其在图层较多的时候，软件运行比较慢。

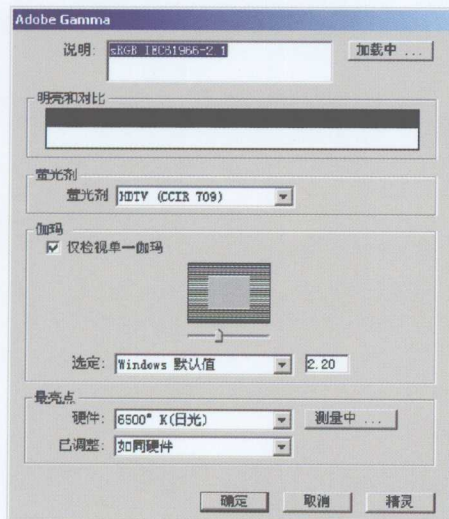
■ 关于 Adobe Photoshop

- 软件是基于摄影和印刷两大项目而进行设计的，软件在图形处理上的用途非常广泛，且非常强大。而绘画功能在5.5版本前只是对画笔和数位板之间做了三个简单的设置：大小、透明度和颜色。是在6.0版本后才得到加强。相对Painter的设定比较简单，但非常有效。同时加上它在其他功能上的强大，已经在绘画上占据了重要的位置。



关于Adobe Gamma

在安装Photoshop后，在系统的控制面板中会出现Adobe Gamma的图标，双击打开后，可以对屏幕颜色进行调整。在进行设置后，整个系统的颜色就会按照Adobe的颜色设置而显示颜色了。



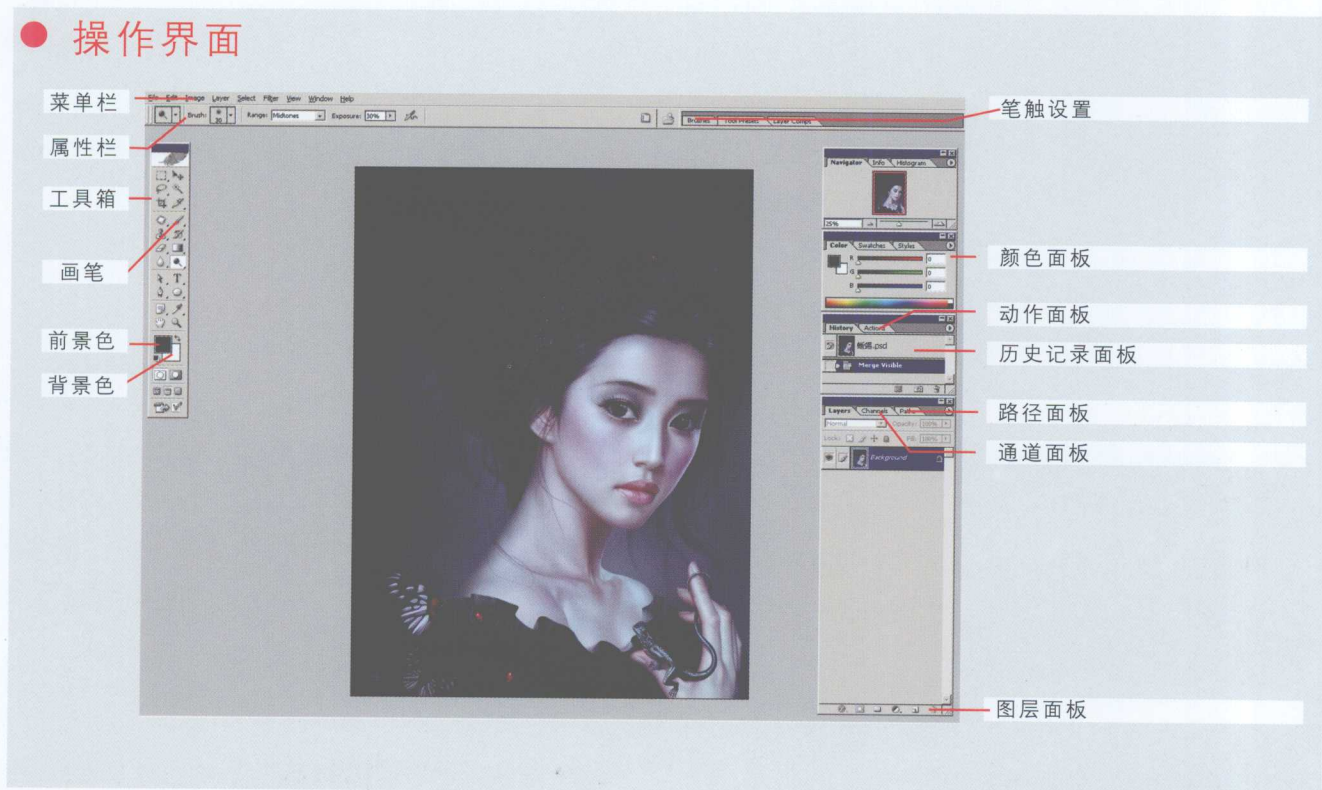
具体调整方法

a.选中“仅检视单一伽玛后”可以对屏幕的亮度进行调整。

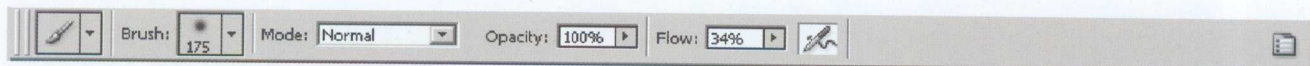
b.不选“仅检视单一伽玛后”会出现三个颜色框，分别为红、绿、蓝三个颜色，可以对屏幕的色彩进行调整，以减色法控制，也就是减红等于加红、减绿等于加绿，减蓝等于加蓝。

Adobe Photoshop简介

● 操作界面



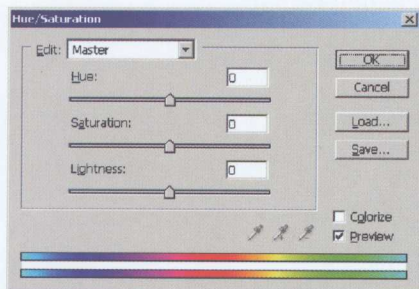
● 属性栏



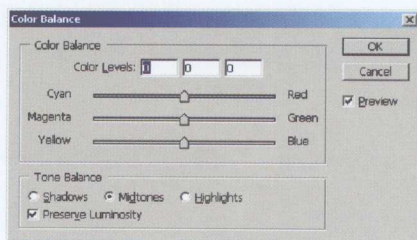
在这栏里会显示当前所应用的工具的各项属性，可以对工具的属性进行具体的设置，但不是全部的功能属性都在这里，它只显示常用的重要的属性功能。

●常用调色工具

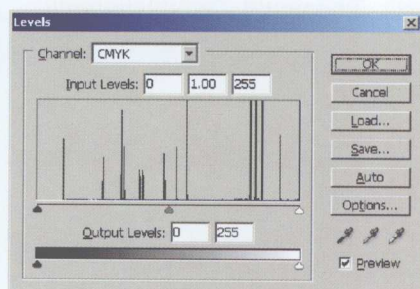
在Photoshop中对颜色的调整的功能做得非常完美，很多的插图作者都是在Painter中绘制画面，然后再导入到Photoshop中，进行颜色的调整，可见其功能的强大。下面是最常用的3种：



色相饱和度工具，快捷键是Ctrl+U。对大的颜色变化和纯度变化尤为出色。

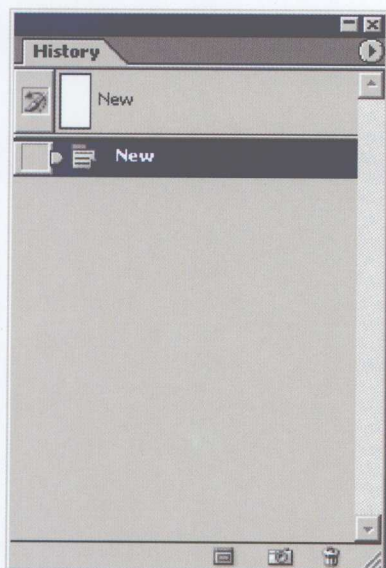


色彩平衡工具，快捷键是Ctrl+B。对细的颜色变化的微差调整准确，可以对投影、中间色、高光分别调整。



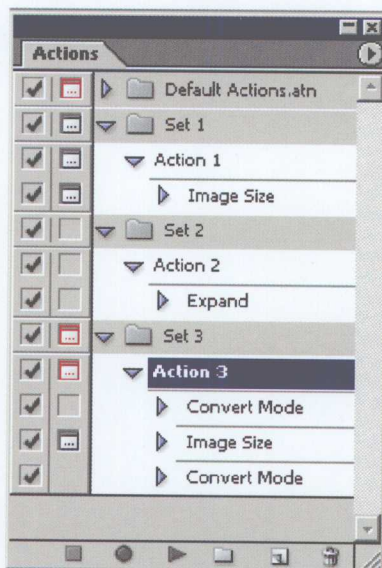
色阶工具，快捷键是Ctrl+L。对细的颜色变化的微差调整准确，可以对对比度进行调节，增强画面效果。

●历史记录面板



可以记录你在软件中所做的任何步骤。最高可以记录到1000步，如果加上快照的记录可以达到百万步。这样的功能对初学的作者有很大的好处——不用担心画错，用它会很轻松的返回你想要的步骤。但最好不要设置太多步骤。那样占用电脑资源太大。

●动作面板



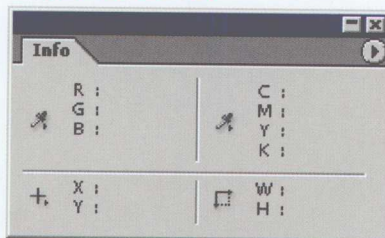
可以用它来设置要重复的多次动作。比如说：有很多的文件要转换颜色模式，一个个地操作太麻烦，可以用它设置固定的动作。那样会方便很多。

●路径面板



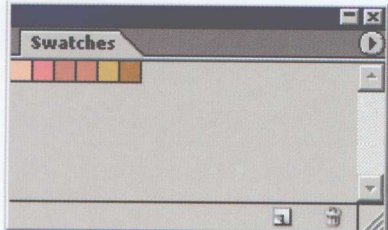
可以存储多个路径。为你保存众多的选区，以方便将来的操作。

●信息面板



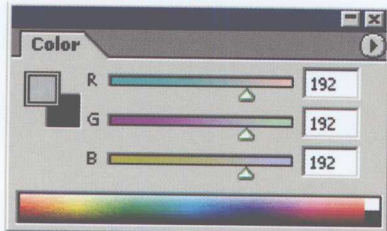
可以提供准确的信息，包括颜色、位置、大小，为精确操作提供数据。

●色票面板



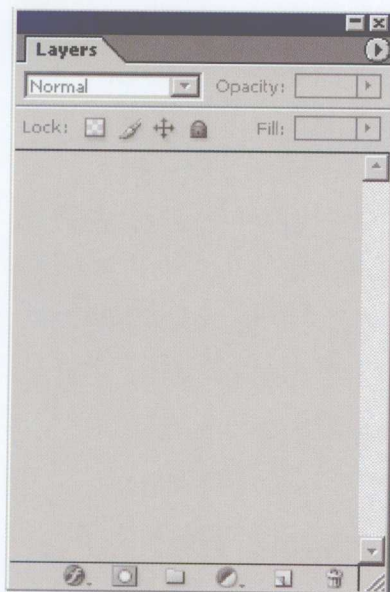
可以存储许多常用的颜色，这点对漫画上色很有用。

●颜色面板



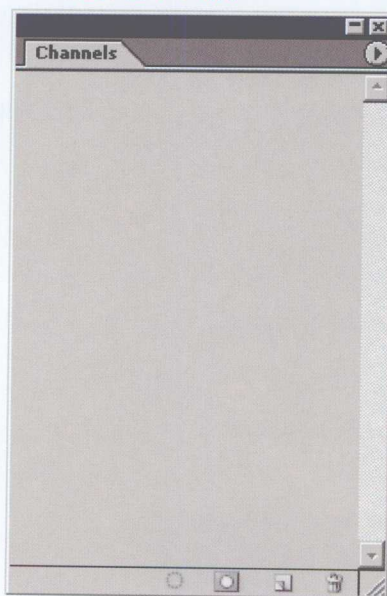
可以提供准确的颜色，在印刷上必不可少。

● 图层面板



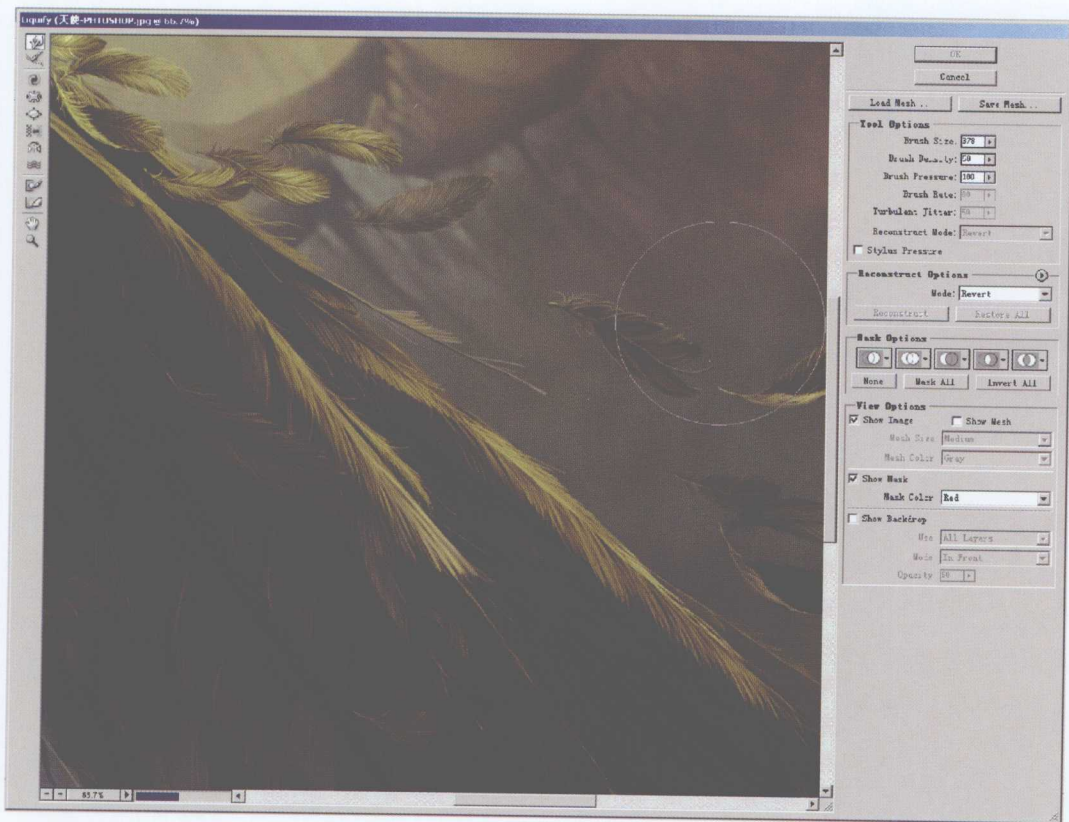
可以说是最常用，最多功能的一块面板。包括多种混合模式功能、遮罩功能、图层效果功能，很好地掌握这块面板可以减少很多的工作量。

● 通道面板



软件的所有颜色的显示和控制都在这块面板之中。属于最重点的一块面板，显示颜色、调整颜色、存储复杂选区等等重要功能都集结于此。

● 液化工具



当细节的形状发生错误的时候，用液化工具调整是一个非常好的选择。变形、扭曲、膨胀、缩小等等。操作很方便，尤其在人物的表情的修改上更是出色。快捷键为：

Ctrl+shift+X。

● 画笔控制

关于CG绘画时使用的软件最重要的就是画笔的控制，对于软件的细节讲解，本书就略过了，而是对笔刷的设置做了详细的讲解，就是为了读者在绘制的过程中如遇到困难，在这里可以查找到答案。在窗口的右上方可以直接打开画笔的控制面板。如下图红色圈选位置。

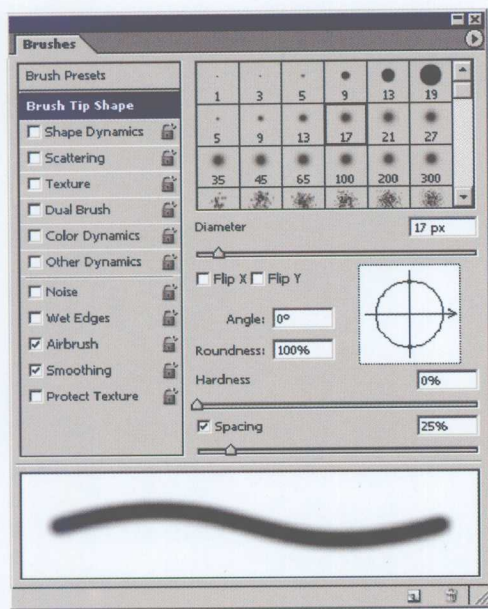


Photoshop的画笔系统

1. 关于画笔的属性栏



选择画笔工具，观察属性栏，如图：**Opacity（不透明度）**控制颜色用量的多少。**Flow（流动）**控制颜料流出量的速度。Flow对airbrush（喷笔）有着重要意义，在喷笔按钮按下以后，（Flow的数值变小）Flow起控制喷笔颜料喷出速度的作用，在一次落笔后（不提笔）多次重叠的绘制是可以贴近100%浓度的。而Opacity（不透明度）在一次落笔后（不提笔）多次重叠绘制后透明度是原来设置的，不能达到100%浓度。所以我们在画图中更改数值的时候多数是更改Flow,而不是更改Opacity。



2. Brush Tip Shape（笔尖形状）控制笔尖的形状

Diameter（直径）控制笔刷大小，当笔刷选用的不是圆形而是其他图案样本的时候，这一项下面会出现一个标着“Use Sample Size”（使用样本尺寸）的按钮，单击它就可以把笔刷调为与最初的笔刷图案样本一样大的尺寸。

注意：由于各种笔刷图案本身不是矢量的，所以对笔刷进行缩放就会产生一定的失真现象。

Angle（角度）调节笔尖的倾斜角度。

Roundness（圆度）控制笔尖的圆度，数值越小就越扁。

Hardness（硬度）控制笔刷边缘的硬度，只对圆形笔刷起作用。

Spacing（间隔）控制笔尖之间的间隔，数值越小，多个笔尖之间就挨得越紧密。

3. Shape Dynamics（形状动态）笔刷动态的设置

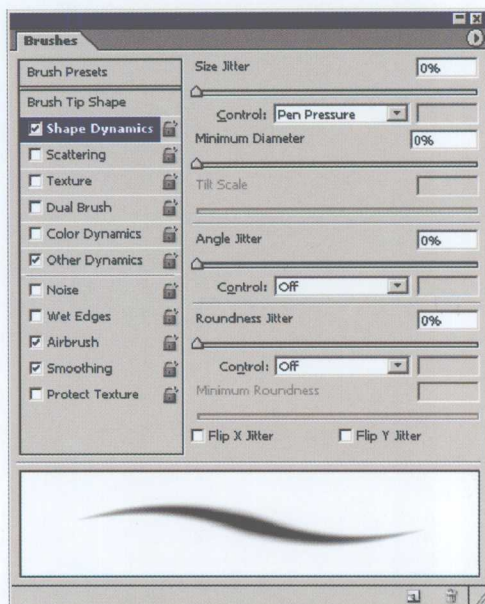
Size Jitter（尺寸抖动）数值越高，笔刷行进时笔尖大小的变动程度越大，这种变动是随机的。

Minimum Diameter（最小直径）设置尺寸抖动中最小的笔尖尺寸，当这一项数值为100%时，无论Size Jitter设为多少，笔刷尺寸都不会发生变化。

Angle Jitter（角度抖动）使笔刷进行角度变动。

Roundness Jitter（圆度抖动）设置笔尖圆度抖动变化的程度。

Minimum Roundness（最小圆度）限制圆度抖动中的最小圆度值，设为100%时，无论Roundness Jitter如何设置，圆度都不再有任何改变。

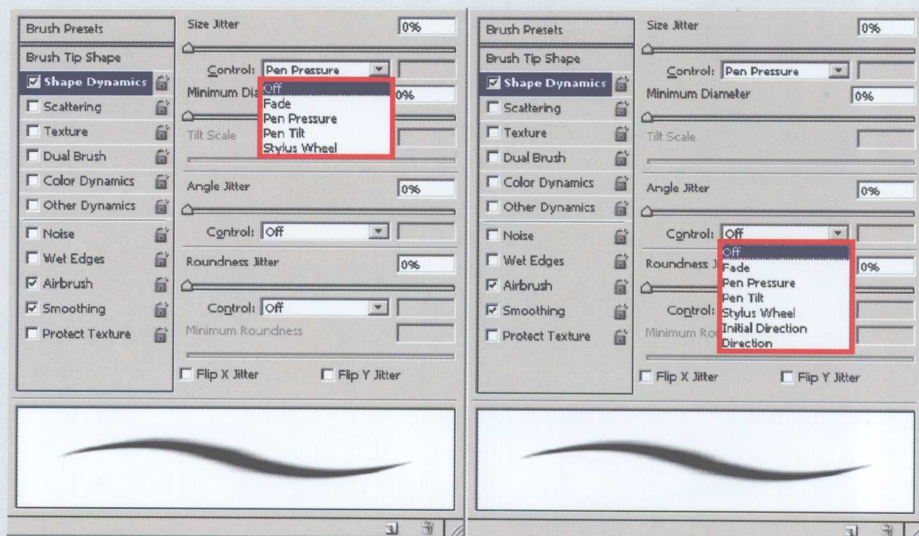


下拉菜单Control (控制)

我们会发现,在任何一项下面都会有个下拉菜单,里面列着各种控制方式。如图:

Off (关闭), 不做任何控制, 变动就是随机性的;

Fade (渐隐), 选中这一项后, 右边的框中可以填上尺寸渐变的步长值, 笔触按照步长值逐渐消失。

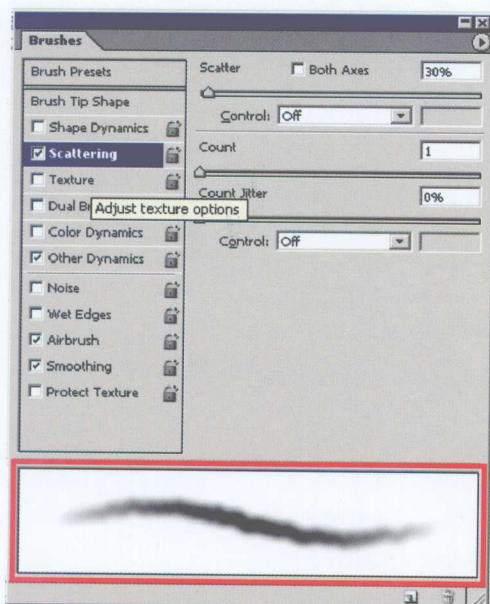


Pen Pressure (笔的压力感), 这一项只对数位板用户有用, 选中后, 就由数位板的笔的压力来控制笔尖大小, 也就是线条的粗细。

Pen Tilt (笔的倾斜度) 和 **Thumbwheel (拇指轮)** 分别是数位板的笔的倾斜度和喷枪的拇指轮进行控制, 选择 **Pen Tilt** 后, 下面的 **Tilt Scale (倾斜度比例)** 会被激活以便设置更进一步的调节, 后面的这三项都必须有相应功能的数位板才能正常选用。

在 **Angle Jitter (角度抖动)** 中, **Control** 下拉菜单里除了 **Size Jitter** 下的 **Control** 菜单里的那五项, 还多了两项目——**Initial Direction (最初方向)** 和 **Direction (方向)**。**Initial Direction** 是以笔触最初的走向为始终不变的基准进行角度变动, **Direction** 的是以线条行进的方向为基准进行角度变动 (可以把笔触的 **Roundness** 圆度调整后 进行实验, 就会明白)。

其他项设置中的 **Control** 菜单中多与此类似, 下面不再重复说明。



4. Scattering (分散) 产生一些随机效果

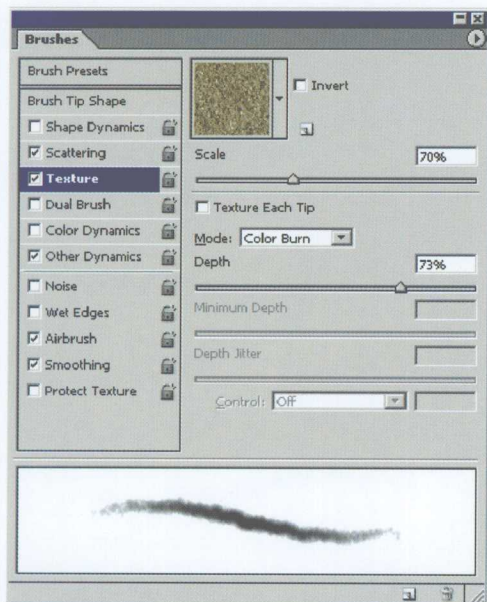
如图红色圈选位置

Scatter (分散) 分散的随机度, 数值越大分散得越乱越无规律, 分散面积越大。上方有个 **Both Axes** 选项, 取消这一项的话, 分散是始终垂直于笔触的行进方向的, 勾选这一项后, 则在各个方向上都会分散。

Count (数量) 控制分散的数量。

Count Jitter (数量抖动) 控制分散的数量变动。

Scattering 功能在很多情况下很有用, 特别是在画随机性比较强的自然景观或各种纹理效果等的时候, 可以迅速获得满意的效果。其缺点是只能使用当前的一种笔尖进行散布, 比较单调, 所以建议配合其他笔触设置的功能, 比如 **Brush Tip Shape** 等项目来设置得到比较自然的随机分散效果。



5. Texture (纹理)

Scale (比例) 进行调节后, 笔刷中的纹理比例会缩放, 和笔刷图案一样, 纹理图案也都不是矢量的, 放得大就会模糊, 质量下降。笔刷的纹理实际上就是蒙版, 纹理上黑白各部分对笔刷的局部不透明度起作用, 也就是白色为不透明, 黑色为透明。也可以改变蒙版的模式, 用下面Mode (模式) 来改变。Mode下拉菜单里有 Multiply、Subtract、Darken、Overlay、Color Dodge、Color Burn、Linear Burn和Hard Mix共8项, 和图层混合模式中的相似。**Depth (深度)** 控制纹理的强烈程度, 数值越低, 纹理效果越淡; 数值越高, 纹理的对比度就越高, 效果越强烈。

Texture Each Tip 项勾选后可以进一步设置Minimum Depth (最小深度) 和Depth Jitter (深度抖动) 及其控制方式。

6. Dual Brush (双重笔刷)

以原来的笔刷为外框, 把笔刷加上第二重笔刷效果, 可以选择不同的笔尖图案。

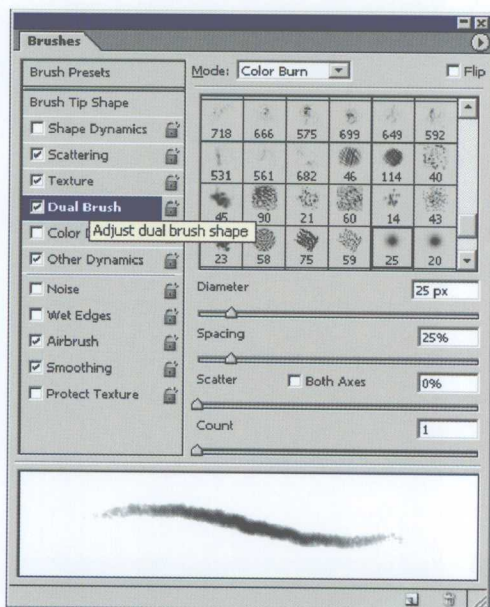
Diameter (直径) 控制笔刷大小。

Spacing (间隔) 控制笔刷间隔。

Scatter (分散) 控制散布的范围。

Count (数量) 控制散布的数量。

第二重笔刷和Brush Tip Shape里设置的不同处是: Dual Brush里设置的所有效果都受Brush Tip Shape设置的范围限制。就是说Dual Brush的效果是在Brush Tip Shape的设置基础上加的变化, 无论Dual Brush里选的是什么样的笔刷, Spacing、Diameter和Scatter值设为多大, 都不会超过Brush Tip Shape的设置范围。



关于几个公共项

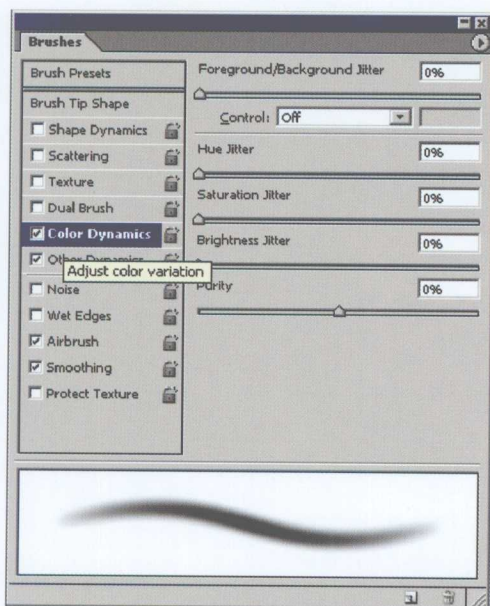
Noise (杂色) 选上后会使得笔触边缘变得粗糙, 出现杂点。

Wet Edge (湿边) 使得笔触边缘变深, 有水彩般的效果, 和旧版本一样。

Airbrush (喷笔) 使得笔触有喷笔的性质, 和属性栏上的喷笔按钮对应一致。

Smoothing (光滑) 在以前Photoshop里使用数位板时, 涂抹速度较快时画出来的线条会有生硬折边, 这个问题在这里得到解决——只要勾选上这项, 就不会再有生硬的折边了。

Protect Texture (保护纹理) 假设当前用的笔刷, 设定了某个texture pattern (纹理图案), 选上Protect Texture后, 再换用其他笔刷样式的话, 不论那个笔刷样式的预设texture是什么, 一律沿用原来笔刷的texture pattern, 保持不变。意义在于你可以保持所有笔触用你喜欢的纹理。



7. Color Dynamics (颜色动态)

Foreground/Background Jitter (前景色/背景色的抖动)

结合下面的Control方式, 进行在前景色和背景色之间的变化。

Hue Jitter (色相抖动) 控制色相的变化范围。

Saturation Jitter (饱和度抖动) 控制饱和度的变化范围。

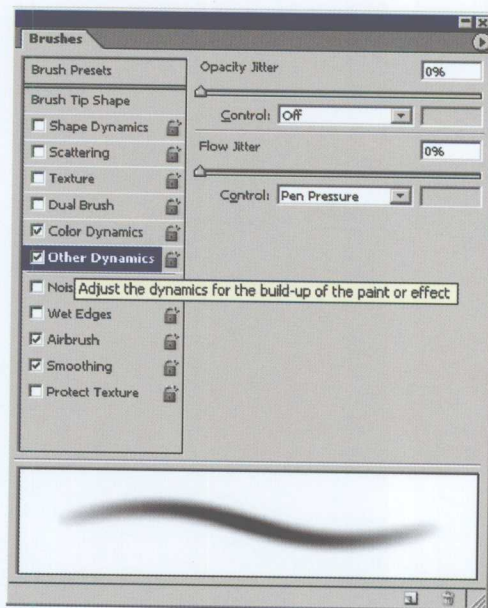
Brightness Jitter (明度抖动) 控制明度的变化范围。

Purity (纯度) 控制总的色彩纯度。

8. Other Dynamics (其他动态)

Opacity Jitter (不透明度抖动) 控制笔刷不透明度的变动。

Flow Jitter (流动抖动) 控制Flow的变动, 关于Flow的意义在前面已经叙述过, 这里就不再重复了。



关于Photoshop画笔工具的一些技巧:

1. 使用时可以通过 "[" 键和 "]" 键缩放笔刷尺寸;
2. 使用Shift键配合 "[" 键和 "]" 键将以25%为单位调节笔刷的Hardness (硬度) 值;
3. 当画笔没有喷笔属性时, 按数字键1、2……0, 分别可以把笔刷的Opacity值快速设为10%、20%……100%。快速连续按数字键可以更精确地设置Opacity。当喷笔属性打开时 (喷笔按钮按下), 则上述数字键的调节只对Flow值起作用;
4. 按住Shift键可以强制画笔在竖直和水平的直线方向上绘制;
5. 在某处提笔 (松开鼠标) 后, 按住Shift键, 再在另一处按下鼠标, 则笔刷在这两处之间绘出直线;
6. 使用Shift键配合 "-" 键或 "+" 键可以依次切换笔刷的混合模式;
7. 使用Shift键配合 "," 键或 "." 键, 将分别切换到笔刷列表中的第一个笔刷和最后一个笔刷。