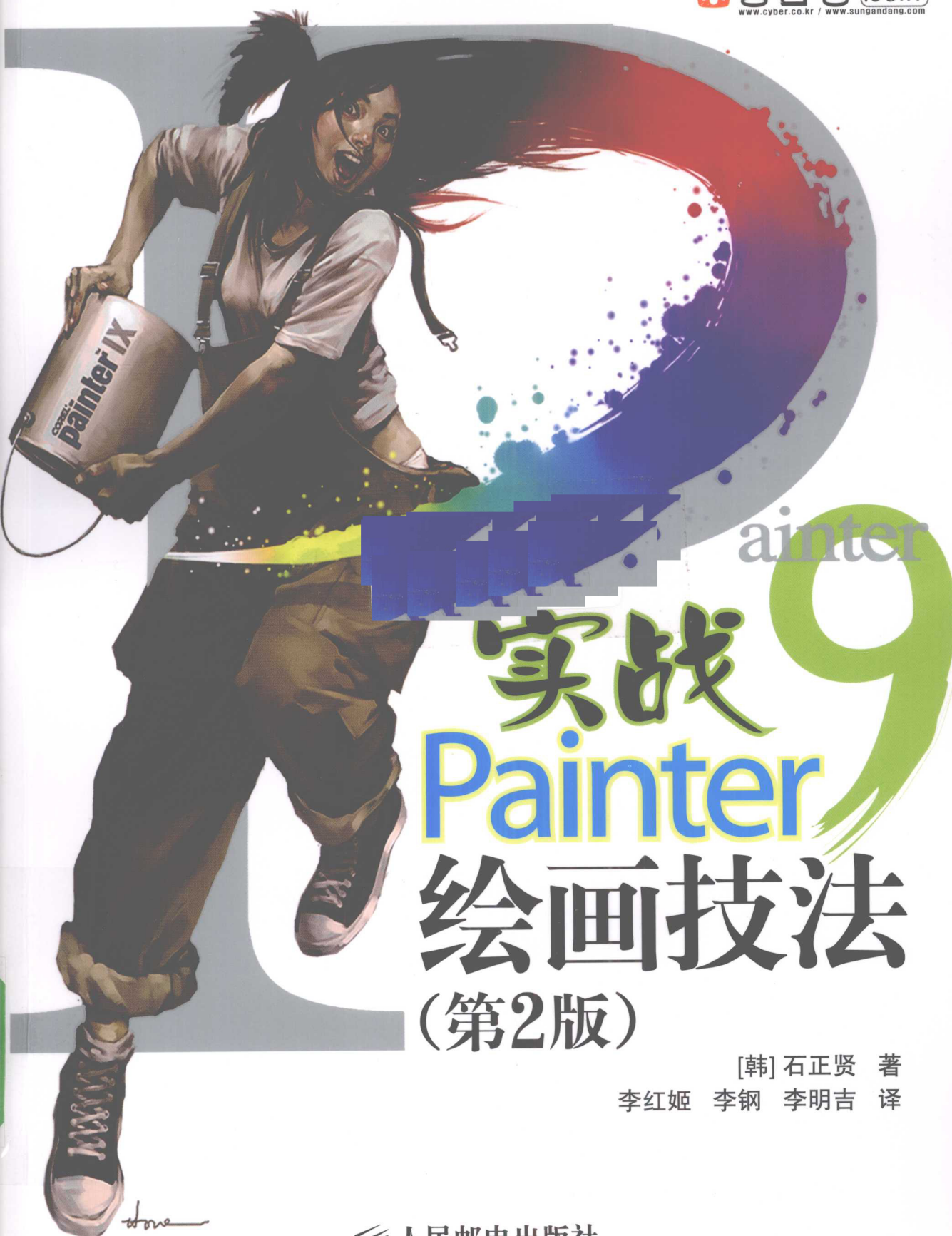




实战 Painter 9 绘画技法 (第2版)

[韩] 石正贤 著
李红姬 李钢 李明吉 译

实战 Painter 9 绘画技法 (第2版)

[韩] 石正贤 著

李红姬 李钢 李明吉 译

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

实战Painter 9绘画技法 / (韩) 石正贤著 ; 李红姬等译. -- 2版. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2010.7
ISBN 978-7-115-23034-8

I. ①实… II. ①石… ②李… III. ①图形软件, Painter 9 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第098553号

版 权 声 明

Painter 9

by Seok Jeong-Hyun

Original korean language edition published by Sung An Dang Publishing Co.

Copyright © 2005 by Sungandang Publishing Co.All rights reserved.

Chinese language edition copyright © 2005 by Posts & Telecom Press.

本书中文简体字版由韩国 Sung An Dang 出版公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

内 容 提 要

《实战 Painter 9 绘画技法》一书自出版以来受到了广大读者的强烈好评, 在这期间, 我们积极听取了广大读者的意见和建议, 对图书市场进行了细致的调研, 为满足读者的需求, 决定将本书重新出版, 以便读者利用 Painter 更好地学习绘画技法。

本书通过众多实例向读者介绍了利用 Painter 9 进行绘画的技法。全书由实战设计操作中具有较高应用价值的内容构成, 通过详细而亲切的叙述方式可帮助初学者轻松学到高级实例; 通过作者精选的自制图像, 向读者完全公开了宝贵的技巧。有关 Painter 使用过程中必要的 Q&A、实战设计实例、图库等可有效提升读者的水平。

这本书是为那些对计算机绘画感兴趣的人编写的, 非常适合那些刚刚开始学习画画的读者, 也适合作为各大中专院校的美术教材。

实战 Painter 9 绘画技法 (第 2 版)

-
- ◆ 著 [韩]石正贤
 - 译 李红姬 李 钢 李明吉
 - 责任编辑 陈 昇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 17
字数: 413 千字 2010 年 7 月第 2 版
印数: 18 101 - 22 100 册 2010 年 7 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2005-6479 号

ISBN 978-7-115-23034-8

定价: 55.00 元

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154

序言



即将开始学习本书之前，先回顾本书写作历程吧！

至今还是无法忘记，投入了半年之久的时间写出的《实战Painter 8绘画技法》第一次出现在我眼前时的心情。怎么说呢，当时真是一点真实感都没有。作为一个区区画家的我竟然写出了这样一本书！真是不可思议！还记得拿到初版之后，回到家里读了好几遍。

虽然曾因为书中的错误和理论的欠缺而红过脸，但是当看到读者们说“比任何计算机教材更关怀读者”的信件时，心情却是感慨万分。

一方面在各种网站也看到过读者们对《实战Painter 8绘画技法》的无数称赞和激励，还有指责，一方面对我本人的工作也是一个大转折点。

佛教中说最大的施善是写一本书。即是说没有比将自己所知道的告诉给人更有意义的事情。

写完了《实战Painter 8绘画技法》之后，才知道写一本书原来是那么可怕而且那么重要的事情。我还曾担心会不会因为安逸的性格而毫无诚意地接近各位读者。

而且我决心如果下次还有机会，再也不会有同样的错误了。

在写完《实战Painter 8绘画技法》不到三四个月的时候，从大洋彼岸传来了Painter 9版本问世的消息，而且接到了要不要出新版的提议。

在已经出完一本书的情况下，接到了提议再写一个后续篇。说实话真是有些心存负担，而且又得将本行放到一边去开始写书，心里总觉得有些过意不去。但是可以将《实战Painter 8绘画技法》一书中所没有讲完的部分讲完，这一点着实让我心动不已。或许也就是因为这一点我才开始敲键盘写这本书了。

正如之前所说，写完《实战Painter 8绘画技法》之后从读者们那里收到了很多建议和意见的信件。虽然大多数是“讲解得很详细，太感谢您了”之类的赞美，但是也有很多“希望工作过程多一点，希望再多一点实质性的议题”等的建议。

我当作者之前也是一名读者，作为读者也有很多同感的地方。这次非常努力地想把这些感受收录到本书中。

对我来说，Painter并不只是某种单一意义上的绘图软件，而是与画家同甘共苦的伴侣。这并不是因为效果不错的笔刷，也不是因为华丽的图层功能，而是因为，它可以有效地将我所需的图画绘制出来。据说Painter开发者在作程序员之前都是画家出身。正如画家可以理解画家的心情一样，我也想成为那种亲切的助推器。

因此，现在各位读者手中的《实战Painter 9绘画技法》将最大限度地避开单纯的Painter工具或者菜单说明。而且为了尽可能让大家直接使用到Painter，主要是以详细的工作过程为主来介绍内容的。

由于本书纯粹是以我本人的工作过程为主来进行说明的，因此有时候会出现多多少少不合理的地方，希望各位以宽大的胸怀来谅解。

还有一点是之前也曾说过很多次的，Painter并不能只要单纯地有了决心就能随意绘制出心中所想的图像。很多人使用Painter的理由是想要将心中的

图像绘制得更酷、更好看，但是比起Painter，更重要的应该是绘图本人的“个人技术”。

即使使用最高档的水彩画颜料和笔，只要绘图本人不具备个人技术，那么材料将无法起到自己所应有的作用。这就跟一个不会单词和语法的人想要学好英语是一个道理。

因此，《实战Painter 9绘画技法》并不只是针对Painter的使用者，同时也尽量收录了对那些以手工绘图为主的业余画家有所帮助的内容。

所谓“好的艺术”便是有效地将画家心中所想的故事传达给别人。人人皆有想要把自己的故事传达给别人的欲望，而Painter是解决各位这种欲望的重要助推器。真心希望本书能成为将各位心中的故事表达出来的指针。

那么，再次让我们“放下所有的畏惧，一同进入到Painter的世界里吧！”

作者 石正贤



序言

3

Chapter 1 在绘图之前

1

Section 01 CG的基本概念

2

1. Pixel
2. Bit Map和Vector
3. Format

3

5

8

Section 02 若想100%活用Painter

10

1. Painter 9
2. Painter 9的界面
3. 快捷键
4. 压感笔

10

11

13

14

Tip 听说有一种自定义快捷键的方法?

15

Chapter 2 开始绘图!

17

Section 01 熟悉笔刷

18

1. 无条件绘图
2. 笔刷, 有选用的乐趣
3. 笔刷种类和变量

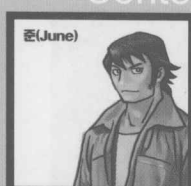
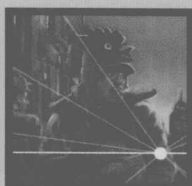
18

19

20

Tip 听说Painter中有“Cover”和“Build up”, 这些是什么呢?

21



Section 02 开始绘图

- | | |
|---|----|
| 1. 用Pencil来素描——“石膏头像阿里亚斯 (Arias)” | 22 |
| 2. 利用Digital Water Color上色——“都放马过来!” | 29 |
| Tip 请问可不可以删除Custom brush Palette中的笔刷? | 34 |
| Tip 不执行Dry Digital Water Color操作, 可以以PSD文件形式保存吗? | 39 |
| 3. 利用Digital Water Color上色之二——“在港口” | 40 |
| Tip 纸张面板的基本功能 | 42 |
| 4. 使用Pen的重叠画法——Star Wars in Obi-Wan Kenobi | 51 |
| Tip 图层面板的“锁”图标可以使任何效果都不能适用于图层上, 但是Canvas中为什么一开始就有锁形状的图标呢? | 56 |
| 5. 用Oil Pastel进行临摹——“Alice” | 60 |
| Tip 不知道所谓“利用笔压”是什么意思, 是某种新功能吗? | 67 |
| Tip 在Brush Control中改变了一些笔刷的设置, 但不知道初始化的方法, 笔刷变得怪怪的, 怎样才能初始化呢? | 73 |

Section 03 通过笔刷的应用制作Concept Art

- | | |
|--|-----|
| 1. 绘制Mob (群众场面) ——“包围” | 75 |
| Tip 介绍一下给人物的面部上色的要领 | 81 |
| Tip “Image Hose” 笔刷及其效果。 | 85 |
| 2. 绘制Back Ground (背景) ——“大事不妙!” | 96 |
| Tip 利用Perspective Grid来轻松制作远近结构。 | 102 |
| 3. Glazing (透明) 画法绘图——“嗨, 女孩” | 109 |
| Tip Digital WaterColor种类的Simple Water和New Simple Water有什么区别? | 121 |

Section 04 实战! Painter

- | | |
|----------------------------------|-----|
| 1. Good Bye June——Character Seat | 122 |
| 2. Repair Shop——Image Board | 132 |



3. 绘制Poster——“The School of Age Society” 145

Tip 绘制机械的技巧。 153

Tip 有关图层面板的“Group”相关说明。 154

4. 难忘的插图制作记——实战! Painter 164

Section 05 绘图结束之后 190

1. Photoshop & Painter 调节色感 191

2. 做Web upload 193

3. 去打印社 198

Tip 在Painter中转换为CMYK。 199

Chapter 3 Technical Painter

204

Section 01 绘制人物 206

1. 解剖学学起来较难的理由 206

2. 使其单纯化——三个鸡蛋的法则 207

3. 绘制手和脚 214

Section 02 线条与色彩 220

1. 具有线条味的图画 220

2. 色彩——基本色和系列色 226

Section 03 技术性笔刷 236

1. 征服数位板 236

2. 描绘味道的笔触 237



Section 04 最后的堡垒，画出水平来

240

1. 眼睛和手的秘密

240

2. 拼命于收尾

242

3. 细节在哪里

244

4. 写字也是绘图

245

5. 不要让人猜出原始笔刷

246

6. 错了就要果断地改正

246

Chapter 4 完成作集锦

248

Alice/1857 × 1321

Arias/2362 × 2362

糟糕！/3508 × 2480

Repair Shop/3807 × 2680

Candy/1580 × 1656

Character Seat/3508 × 2480

喂！小姐/2415 × 2430

在码头/2362 × 1535

Star Wars/2362 × 2362

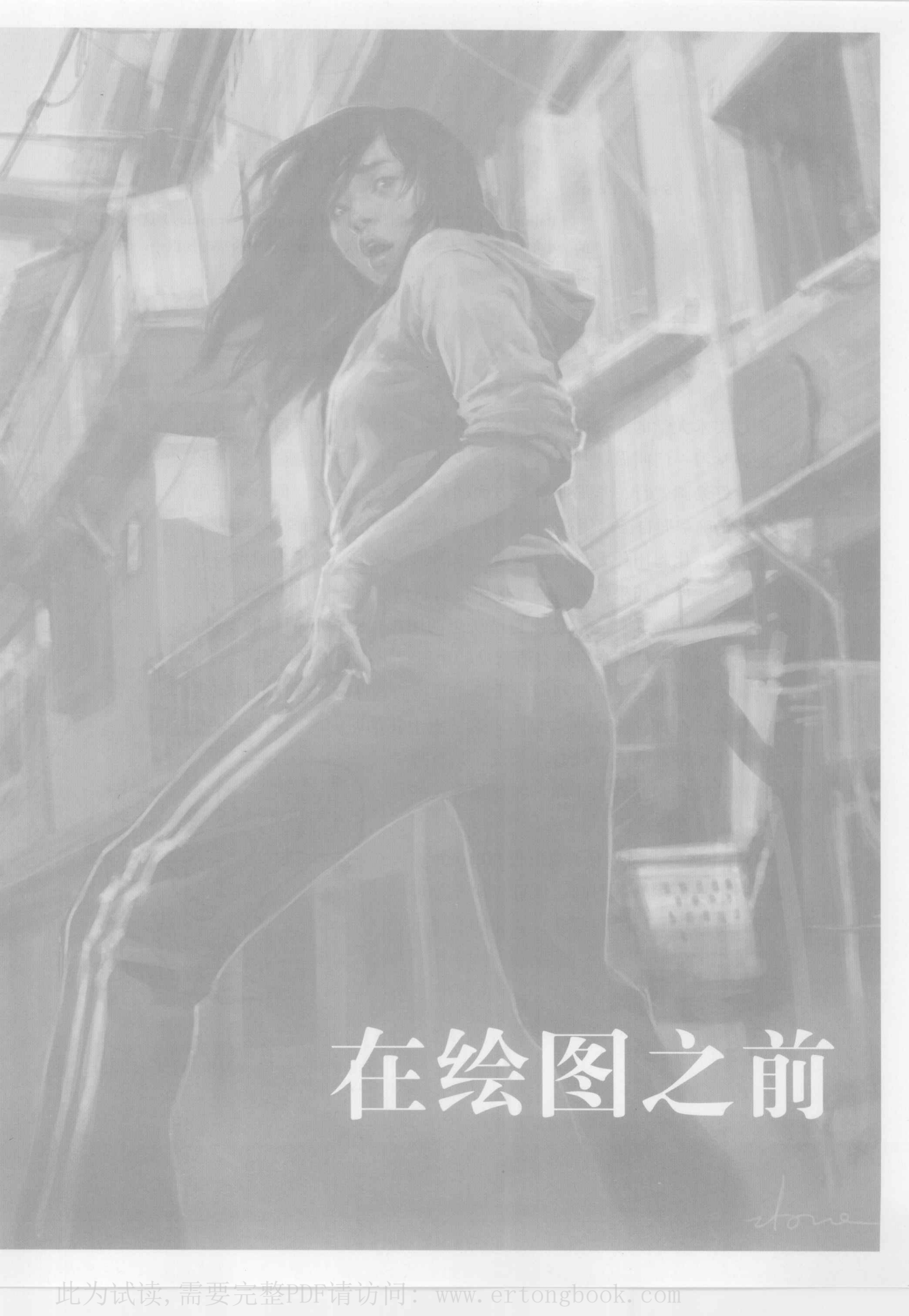
器困/3508 × 4961

Painter Girl3/2480 × 3425

来，都上吧！/2362 × 3071

Poster/2480 × 3508

Painter Girl4/2480 × 3425



在绘图之前

stone

01

Section

CG的基本概念

Painter只不过是计算机图形图像(Computer Graphics)这一大领域中的一部分而已。本章将简单介绍Painter操作中的基础知识——CG基本概念。

读过美术大学的人都应该知道,读美术大学并不只是学习绘画的方法,还要学习一门叫做“材料学”的专业课程。或许有人会说学绘画的人只需学好绘画就行,学那些材料方面的并没有太大意义。但是对于画家来说,正确掌握自己所用材料的特性,就像绘制好一幅图画一样重要。

事实上,比起用什么材料来绘制一幅图画,更重要的是图画本身所包含的内容。但是如果没有正确掌握所用材料的特性,非但不能在图画中包含所想的内容,就连表达出自己所想的图画也是件很困难的事情。就等于是,对实现目的本应该有所帮助的手段,反而变成了障碍。

例如,如果不知道油画利用油质调和颜料的特性,那么比起画家想要绘制什么,在如何来绘制这幅图画这一点上花的时间将会更多一些,随之会降低图画的完成度。总体来说,只有理解了材料的特性和原理,才能自如地利用这些材料绘制出所需的图画。

CG也不例外。当然有了数位板和Painter也可以绘制出一幅优秀的图画,但可以说充分理解了图画所体现的环境和原理,才能够绘制出“完美”的图画。



图注1-001: 一个绘画专业的晚辈打来电话……
油画颜料一般不容易凝固,但是一旦凝固了就无法再次使用

这就像我们学习一门语言，先要理解那门语言的语法原理和体系，才能引出所需内容的闪光点。

还有，CG比起手工绘图更优越的一点是，在将作品转换为大众化图像的时候，作者可以最小化所有可能产生的图像损失。例如，将手工绘制的图画转换为数字信息并通过媒体公开的时候，需要放弃许多实际所能看到的色感或质感等。如果是在CG上的话，公开图像本身便是在作者所能接受的底线上加工而成的，因此可以最小化作者意图和观众观赏之间的距离。即，制作CG作品的画家要在一定程度上理解了CG所构成的体系，才能实现“自己所能接受的加工”。

因此，在学习即将要用到的Painter之前，让我们一起来简单了解Painter中所包含的有关计算机图像的一些基本概念。

1. Pixel

像素（Pixel）可以理解为电脑绘图中构成图像的最小单位。试想一下浴室墙壁上的瓷砖图案或者拼图便可易于理解。在远处可以看出一定的形态，但在近处则是许多单一颜色瓷砖的集合。

图注1-002



图注1-003

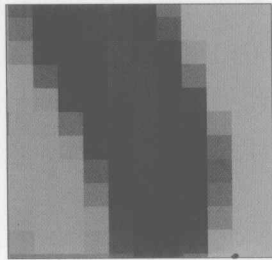


图注1-002：丙烯酸手工绘图

图注1-003：用CG绘制的作品，在CG中更鲜明的并不只是丝绸画质的问题



图注1-004：CG原图及放大右侧头发部分的局部图。



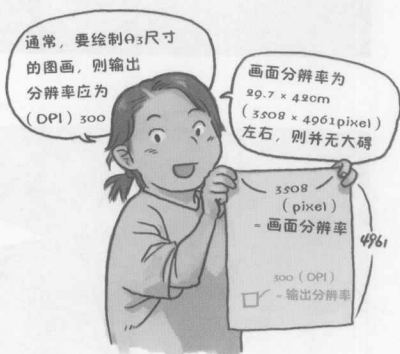
图注1-005：许多像素单位聚集起来构成图像

就是将这正方形的马赛克理解为“像素”即可。

换句话说，我们边看显示器画面，边用Painter绘图，就等于是在画面上印无数个这种像素（如图1-006、007所示）。每一个像素都拥有自己所固有的坐标和颜色值，正是由这些像素聚集在一起构成一个图像。根据这些像素的多与少，所提出的便是“分辨率问题”。



图注1-006、1-007: Painter “Dry ink” 笔刷的一笔和放大后局部图。由点（像素）的连续组成线和面



图注1-008: 由于100pixel=1inch=2.54cm, 因此将横排的3508pixel转换为cm, 将变成29.7cm (A3的尺寸为29.7×42cm)

仔细听CG插画家们的对话，常常会听到横着5000以上如何如何的话。这里的“5000”便是指像素的数目，即横排有5000个像素的意思。

这种横排几个，竖排几个，称之为“画面分辨率”。与整体画面中的像素数目无关，只以印刷物的大小为基准，在图像中特定横竖1英寸（2.54cm）内有多少个像素来定义的便是“印刷分辨率

（Resolution或者DPI——Dot per Inch，点/英寸）”。理所当然，其空间内的像素数目越多图像便更加清晰。

但是画面分辨率和印刷分辨率的关系并不是绝对的。假设画面分辨率很低，但印刷分辨率却很高，那么即使图像的物理大小并不是很大，也可以维持高画质的密度（如图1-009所示）。



图注1-009: 画面分辨率为宽100、高120的图画。红色方框为横竖1英寸，即2.54cm，72像素左右的基本印刷分辨率空间。通过这空间内的像素数目来决定图像的密度

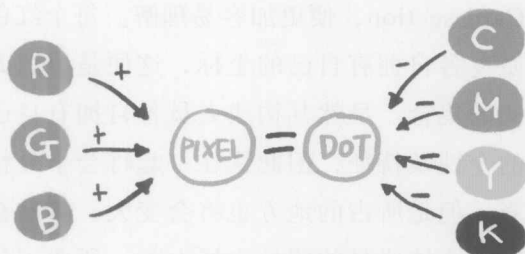
简单来讲，只需理解画面分辨率是指图画的物理“大小”，印刷分辨率是决定图画的“密度”即可。例如，不管图画的“大小”有多大，只要“密度”低，则无法形成完整的图像。反之，图画虽然会变得十分精致，但是图画本身就很很小，因此需仔细观察才能看出图像里绘制的内容。

在这里需要再讲明一点，有人也许会问像素和“Dot”的差异在哪里？如果像素是画面上所能看到的最小单位，则将Dot看成是打印印刷物里的最小单位即可。

简单来说，在画面中以Red、Green、Blue（RGB）3种光的组合来表现的像素在纸上打印的时候，必须以Cyan、Magenta、Yellow、Black（CMYB）4种颜色的墨水才可以表现出来（毕竟不能用光线来打印）。印刷纸上的这一点便是Dot，但是通常像素和Dot基本上用于相同的概念上。



图注1-010：将印刷分辨率提高到100之后绘制的图画，画面分辨率的大小与图1-009相同，但是明显可以看出图像变得更加清晰



图注1-011：分别在显示器和白纸上表现“白色”的方式。用光线来表现颜色的黑色显示器背景中是必须要用到光的三元色（RGB），但是在白纸上用墨水表现颜色的时候，则相对的4种颜色（CMYK）都不能用。总之，Pixel和Dot都是相同的表现单位，但是根据表现方式的不同而名字也不同

啊，好像有些人开始头痛起来了。那好，就先讲到这里吧。总体来说，只需记住“像素”是构成电脑画面的最小单位，且给像素定义数值或密度称为“定义分辨率”即可。剩下的部分将在以后的工作过程中再做仔细讲解。

2. Bit Map和Vector

相信常听说位图或者矢量图，这些是讲解CG的时候必不可少的概念。

位图和矢量图在电脑上体现图像这一点是相同的，但是原始属性却不相同。根据具体情况不同，有时候位图方式更好用一些，有时候则矢量方式更好用一些。这就如同是Photoshop好用还是插图画家好，是妈妈好还是爸爸好的问题。

首先，顾名思义位（Bit）图方式可以看作是前面所讲过的“像素”拥有各自的坐标即可。

回想一下世界杯的时候红魔那华丽的Card section，便更加容易理解。每个红色魔鬼各自拥有自己的坐标，这便是位图方式的集合。虽然其构成人员各自拥有自己的个性及特征，因此聚在一起将会十分精彩，但是所占的地方也将会变大，且站在管理全体成员的团长立场上看，所要记住的容量也将会变大。

如上一节所述，放大图画后再走近观看，则整体形象将会消失，只能看到每个构成人员（这种可以看出像素从而使整体形象消失的现象称为“阶梯效应”）。这便是位图方式的特征也是位图方式的缺点。

那么矢量方式将如何解释呢？总体来说，矢量方式是只利用始点和终点的信息来体现图像的方式。

图注1-012



图注1-013

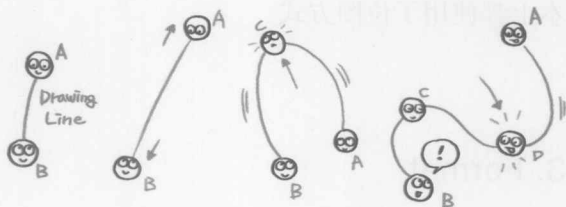


图注1-012、1-013：位图方式的图画和矢量方式的图画/矢量图的提供：山子Toon——宋仁范



图注1-014：位图应用实例——红魔Card section的情景

与接近“平面”的位图方式比较，矢量方式接近于“线”。因此通常将位图方式的绘图软件称为“Painting Program”，矢量方式的绘图软件称为“Drawing Program”。



图注1-015：矢量图原理。根据A点和B点的位置，两点之间的Drawing Line将会有所变化，若在两点之间增加任意点（C，D），将可以表示更加复杂的曲线

为了有助于理解，我们来想象一下两个力士，并假设两个力士之间有工地上常用的铁筋。钢筋将根据两个人之间的距离或者两个人用劲的程度而变形，这个可以用数学公式来表示。

这种矢量方式比起位图方式，在体现图像时所需的容量将有明显的减少。假设两个人同时用力造出一个图像，则观察其状况的管理者只需测量两个人所给的力和两人之间的距离，并将其公式记在手册上即可。而且即使是在近处观察，钢筋只是改变了其大小而已，其形状并没有改变。



图注1-016：关于矢量方式图像的比喻。如图所示，即使钢筋的始点与终点有所改变，实际钢筋的长度本身也不会有任何改变，但是曲面的角度将根据两个力士的力气和两个人之间的距离而有所改变，这个可以以数学的方式表现并储存

但是仅仅以几个点和点之间的线来构成的图像，毕竟比起以无数元素构成的图像显得冷清且单调。

使用这种矢量方式的软件包括Illustrator或Flash、CorelDRAW等。它们多用于制作各种以简练工作结果为必须的图画、字体图案、广告图像，以及以低容量画出大量图画的网络用动画等场合。

现在开始将要在Painter中采用位图方式。由于Painter是一种着重表现手工绘图感觉的应用软件，因此理所当然采用了其图像风格丰富多彩的位图方式。Painter以外的Photoshop、Paintshop等需要制作出高分辨率图像的应用软件基