



# 电脑绘画

Gateway to Computer Drawing Skills

从入门到精通

Telling You How to Draw Illustrations with Photoshop & Painter Easily

一本可以让你轻松学会电脑插画的书

本书详细讲解了Photoshop & Painter插画的绘制技巧，通过大量经典案例，向读者展示了一幅幅极具创意的作品，同时也通过详细讲解，使读者了解图象绘制技法和特效的制作过程。本书对人物五官、人体结构、服装、造型、头饰、道具等都有细致的描述，可以作为初学者插画入门的钥匙，也可作为有一定基础的插画爱好者的参考书。



全国百佳出版社  
中央编译出版社  
Central Compilation & Translation Press

轻松学插画

入门到精通

# 电脑 绘画

任蕊 编著



中央编译出版社  
Central Compilation & Translation Press

## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

电脑绘画入门到精通 / 任蕊著 . -- 北京 : 中央编

译出版社 , 2010.3

( 轻松学插画 )

ISBN 978-7-5117-0200-5

- . 电...
- . 任...
- . 美术 - 计算机辅助设计 - 基本知识
- . J06-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 026714 号

## 电脑绘画入门到精通 ( 轻松学插画 )

---

出 版 人 和 龔

责任编辑 韩慧强

特约编辑 朱 珊

责任校对 赵 媛 张 咏

出版发行 中央编译出版社

地 址 北京市西单西斜街 36 号 ( 100032 )

电 话 ( 010 ) 66509360 ( 010 ) 66509236 ( 总编室 )

( 010 ) 66509405 ( 编辑部 ) ( 010 ) 66509364 ( 发行部 )

( 010 ) 66509618 ( 读者服务部 )

网 址 www.cctpbook.com

经 销 全国新华书店

印 刷 北京佳明伟业印务有限公司

开 本 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

字 数 10 千字

印 张 10

版 次 2010 年 3 月第 1 版第 1 次印刷

定 价 36.00 元

---

本社常年法律顾问 : 北京大成律师事务所首席顾问律师 鲁哈达

凡有印装质量问题, 本社负责调换, 电话 ( 010 ) 66509618

# 前言

所谓插画就是指以印刷后的形式出现在出版物中与读者见面的画。

随着现代社会信息高速发达，插画这一艺术表现形式也在不断的发展。在我们日常生活中处处都有它们的踪影：大街小巷张贴的各种广告、书店中的各种书籍，还有各大企业的吉祥物……它们丰富了我们的生活，让我们的生活更加有滋有味。

随着“视觉系”“读图时代”的流行，插画已经成为我们生活中不可缺少的一种艺术的表现形式。

我们知道在现代设计领域，插画设计与绘画艺术是分不开的，它们有着密切的联系。插画设计中的许多表现技法都借鉴了绘画艺术的表现技法，它们的结合让插画设计在表现手技法方面有了更多样性的选择，让设计主题的广度和深度方面有了长足的发展，展现出了更加独特的艺术魅力，也让插画设计更具表现力。

当然，现代插画与一般意义上的艺术插画是有区别的。无论是两者的功能、表现形式还是传播媒介等方面都是存在着差异的。现代插画的服务对象首先是商品。商家们希望把所有关于商业活动的信息都能够准确、明晰地传达给观众，希望人们能够对这些信息进行准确的接受和把握，并在让观众采取行动的同时使他们得到美的享受，归根结底一句话：它是为商业活动服务的。而一般意义的艺术插画主要是作为文字的补充，让人们从中得到感性认识的满足，也有的是为了表现艺术家的美学观念、表现技巧甚至他们的世界观、人生观、价值观等等。

现代插画的功能性也非常强，而偏离视觉传达目的纯艺术往往使现代插画的功能减弱。因此，设计时不能让插画的主题有产生歧义的可能。每个插画师都必须以鲜明，单纯、准确作为自己追求的目标。

插画设计作为视觉艺术中的一种形式，具体地说作为实用美术中的一分子，有着自身的审美特征。其中，最为显而易见的有以下几种：

- 一 目的性与制约性
- 二 实用性与通俗性
- 三 形象性与直观性
- 四 审美性与趣味性
- 五 创造性与艺术想象
- 六 多样化、多元化

其次，现代插画的形式也是多种多样的，概括的说可以按照媒体分类和功能分类。

按照媒体分类，大致可以分成两大部分：即印刷媒体与影视媒体。

印刷媒体包括报纸插画、广告插画、杂志书籍插画、产品包装插画等等。

影视媒体则包括电影、电视、计算机显示屏等。

从目前来看插画师是一个非常有前途的职业，下面来简单的和大家罗列一下插画主要应用的行业和领域，希望能够帮助到广大的插画爱好者找到自己的目标定位。

一 出版物：书籍的封面、内页、外套以及书籍的内容辅助等所使用的插画。也包括报纸、杂志等编辑上所使用的插画。

二 商业宣传：图解。

三 广告类：包括报纸广告、杂志广告、招牌、宣传海报、宣传单、电视广告中所使用的插画。

四 商业形象设计：商品的标志以及企业形象（吉祥物）。

五 商品包装设计。

六 包装设计及说明图解：消费指导手册、商品说明、产品使用说明书、图表、目录

七 影视多媒体：影视剧、广告片、网络等方面的角色及环境美术设定或介面设计。

八 游戏设计：游戏宣传插画、游戏人物设定、场景设定。

九 动画、漫画、卡通：动画原画设定、漫画设计、卡通设计。

基本上所有商业性绘画都可以算在插画的范畴。

其实插画在美国、日本、韩国、台湾、香港等发达的国家和地区已经有

了很好的发展，在这些地方插画市场是非常繁荣的，欣赏插画在社会上已经成为了一种习惯。

尤其是在美国，他们的插画市场是非常专业化的，还有了各种不同类型的分类。大致分为：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。

在那里，每种类型的插画都会有专业的插画艺术家。由于整个插画市场非常规范化，插画艺术家的收入水平也比普通的美国民众高出三倍，因此插画市场的竞争也是非常激烈的。

在日本，商业动漫已经有了庞大的市场和运作队伍。我们也经常能够欣赏到日本的动漫作品。而动漫是插画产业的一个重要的分支。当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。而在这之后，当代的年轻人则越来越喜欢使用电脑数码技术。

在韩国，随着近几年来游戏产业渐渐成为国民经济的第二大支柱产业，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受到了越来越多的游戏爱好者的追捧。

在香港和台湾地区，插画设计师们也在努力寻找着属于自己的一片天地。而在我国的大陆地区，数码插画才刚刚起步不久，很多的数码插画爱好者都是自己在苦苦的摸索。因为介绍这方面的书籍尚不完备，随着我国对插画产业的大力支持，越来越多的青年人投入到插画的行业中来。

在我国，尽管插画还是一个新兴的行业，当时它正在流行正在被更多的人所熟知。如果您是一个好的插画家，您可以尽情的将自己的想法挥洒在画板上，我们尊称您为艺术家；如果您酷爱漫画，就有可能成为一名漫画家；如果您很幸运的被某游戏公司邀请参与游戏设计，您就是一位了不起的设计师！

我们知道这是一个讲求效率的社会，插画工作也要求与时俱进，当电脑被发明和普及，当CG插画离我们已经不再遥远，我们为大家编写了这本书，让更多的人懂得怎样通过使用电脑软件为主要工具来进行无纸化绘图工作。

在这里，我们将会详细的和大家介绍现在比较常用的软件Photoshop，

以及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的模拟软件——Corel Painter。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，不仅能够满足市场的需要，更是一个专业插画师必备的专业技能。

在这里，我们将通过大量经典案例，向您展示出一幅幅极具创意的作品，同时也通过详细的讲解，使您了解图象绘制技法和特效的制作过程。不论是人物的五官、人体的结构、还是服装、造型、头饰、道具等基本上都有细致的描述，让您一目了然。书中对插画的创作构思、素材搜集和整理进行了合理的使用与借鉴，并研究出不同的表现风格以配合书中内同需要。

本书不仅可以初学者打开插画之门的钥匙，也可以作为具有一定基础的插画爱好者的书。

无论对业余插画爱好者，还是对专业的插画设计师，本书都具有重要的参考价值。

您可通过本书，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。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。

我们始终坚持严谨、求实的作风并以高水平、高质量，高品位为目标。但智者千虑必有一失，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。

在此，我们向您表示感谢。

每个人都有梦想，每个梦想都值得我们去追求，但每个人在追求的过程中都难免会误入歧途。希望能够帮助更多怀揣梦想的人少走些弯路，这就是我们编写这本书的初衷所在。

如果您的梦想是远方，这里将是您梦想起航的地方。

# 目录

第一章 Painter32 种笔刷介绍 .....	1
---------------------------	---

第二章 头部 .....	9
--------------	---

第一节 眼睛 .....	9
--------------	---

## 理论篇

一 概述	9
二 眼睛的构造 .....	9
三 眼睛的形状比例 .....	10
四 眼睛的角度和透视 .....	10
五 描绘眼睛的简略步骤 .....	11
六 不同性别的眼睛，男女有所不同 .....	12

## 实战篇

第一步 线稿 .....	13
第二步 铺色 .....	14
第三步 刻画眼睛 .....	15
第四步 眉毛的刻画 .....	16
第五步 皮肤的刻画 .....	17
第六步 嘴的刻画 .....	18
第七步 手指的刻画 .....	19
第八步 脖子的刻画 .....	20
第九步 衣服的刻画 .....	20
第十步 头发的刻画 .....	21

第二节 鼻子 .....	24
--------------	----

## 理论篇

一 概述	24
------	----

二 鼻子的构造.....	24
三 鼻子的形状.....	25
四 鼻子的形态.....	26
五 鼻子的比例.....	27
六 鼻子的结构与明暗关系.....	28

### 实战篇

第一步 线稿.....	29
第二步 铺色.....	29
第三步 确定暗色.....	30
第四步 确定亮色.....	30
第五步 暗部的刻画.....	30
第六步 亮部的刻画.....	31
第七步 眼睛的轮廓.....	31
第八步 描绘鼻子.....	31
第九步 眼睛的描绘.....	33
第十步 瞳孔.....	33
第十一步 瞳孔的细节.....	33
第十二步 描绘另一只眼睛.....	34
第十三步 瞳孔的描绘.....	34
第十四步 睫毛.....	35
第十五步 脸部的柔化.....	35
第十六步 头发的暗部.....	35
第十七步 头发的亮部.....	36
第十八步 衣服的描绘.....	36
第十九步 画面整体调整.....	37
第二十步 柔化轮廓边缘.....	37

### 第三节 眉毛..... 39

#### 理论篇

一 眉毛的构造.....	39
--------------	----

二 眉毛的形态.....	39
三 眉毛的走向.....	40
四 眉的美学.....	41

### 实战篇

第一步 线稿.....	43
第二步 铺色.....	43
第三步 眼睛.....	45
第四步 眉毛.....	46
第五步 皮肤.....	47
第六步 头发.....	47
第七步 肢体.....	49
第八步 画面整体调整.....	49

## 第四节 耳朵..... 51

一 概述	51
二 耳朵的结构.....	51
三 耳朵的形状与构造说明.....	52
四 耳朵的光感与质感.....	53

### 实战篇

第一步 草稿.....	53
第二步 线稿的修饰.....	53
第三步 铺色.....	54
第四步 脸部的描绘.....	55
第五步 脖子.....	57
第六步 眼睛.....	57
第七步 眉毛.....	58
第八步 嘴唇.....	58
第九步 耳朵.....	59
第十步 头发.....	60
第十一步 颜色的填充.....	60

第十二步 衣服..... 61

第十三步 背景..... 61

## 第五节 嘴唇..... 63

### 理论篇

一 嘴唇的构造..... 63

二 嘴唇的方向、角度、形态..... 63

三 嘴唇构造确定的明暗关系..... 64

四 嘴唇的颜色和美学..... 65

五 嘴唇的厚薄..... 66

六 唇形与色彩..... 66

### 实战篇

第一步 线稿..... 67

第二步 刻画脸部..... 68

第三步 手部的上色..... 72

第四步 头发的描绘..... 73

第五步 衣服的描绘..... 75

第六步 描绘背景..... 76

第七步 画面的整体调整..... 76

## 第六节 头发..... 79

### 理论篇

一 头发概述..... 79

二 头发的性质..... 79

三 头发的发型..... 80

### 实战篇

一 短发..... 81

    第一步 描画出线稿..... 81

    第二步 铺大色块..... 82

    第三步 确定脸部的明暗..... 82

第四步 描绘头发 .....	83
第五步 描绘五官 .....	85
第六步 描绘肢体 .....	86
第七步 画面整体调整 .....	87
二 长直发 .....	89
第一步 线稿 .....	89
第二步 皮肤的上色 .....	89
第三步 眼睛的上色 .....	89
第四步 描绘鼻子 .....	90
第五步 描绘嘴唇 .....	90
第六步 头发的描绘 .....	90
第七步 画面的整体调整 .....	95
三 背光的卷发 .....	98
第一步 线稿 .....	98
第二步 铺大色块 .....	98
第三步 脸部的深入刻画 .....	100
第四步 身体的刻画 .....	101
第五步 头发的深入刻画 .....	102
第六步 画面的整体调整 .....	103

## 第三章 身体..... 105

### 理论篇

一 人体比例 .....	105
二 活动的块 .....	106
三 楔形、穿过和固定 .....	106
四 平衡 .....	108
五 韵律 .....	109
六 旋转和扭动 .....	110
七 人体透视 .....	112
1. 人体的立体框架 .....	112

2. 基本的角度透视..... 112

实战篇

一 镜中人114

第一步 线稿..... 114  
第二步 铺色..... 114  
第三步 深入刻画..... 117  
第四步 亮度、对比度调整..... 120

二 仰视的坐姿..... 122

第一步 线稿..... 122  
第二步 人物的描绘..... 122  
第三步 背景..... 127

第四章 背景..... 133

第一节 雪景..... 133

第一步 线稿..... 133  
第二步 人物的铺色..... 133  
第三步 人物的初步刻画..... 135  
第四步 背景的初步刻画..... 137  
第五步 人物的细致刻画..... 138  
第六步 背景的深入刻画..... 139

第二节 公园..... 141

第一步 线稿..... 141  
第二步 人物的上色..... 141  
第三步 背景的初步上色..... 143  
第四步 深入刻画..... 145  
第五步 画面的整体调整..... 147

# 第一章 PAINTER32 种笔 刷介绍

Painter 的笔刷种类和变体数量是空前庞大的。一共有 32 种笔刷，400 多种变体。

笔刷图标旁边的窗口可以打开变体清单，其实任何笔刷的操作，在画面点击右键也可以快速打开变体清单。

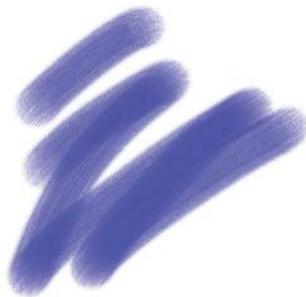


接下来逐一介绍每种笔刷的基本特性。

1. 首先是 Acrylics(丙稀画笔)。



丙稀画笔的特性是笔毛分叉比较厉害，而且笔毛的质感比较硬。



2. Airbrushes (喷枪) 是比较熟悉的一类，DigitalAirbrush (数码喷枪) 是我们最常用的一种很柔和的变体。



3. Artists (艺术家画笔) 是模

仿一些著名画家的画风笔触。

Impressionist (印象派画笔)



可以很好地模仿莫奈等的印象派画风。



4. Blenders (融合笔), 主要的作用就是柔和笔触和混色效果。

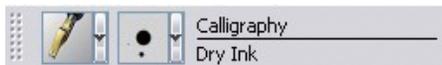
Just Add Whater (加水笔)



就是原来版本的液态水笔中的一类。



5. Calligraphy (书法笔) 可以很好地模仿一些书法笔触, DryInk(干墨笔)。



就是其中的一个代表。



6. Chalk (粉笔), 原本是属于 Dry Media (干媒体) 里面的变体。

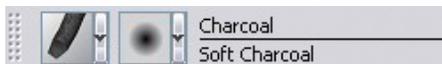
Sharp Chalk (尖锐色粉笔)



就是一种非常好的细节刻画工具。

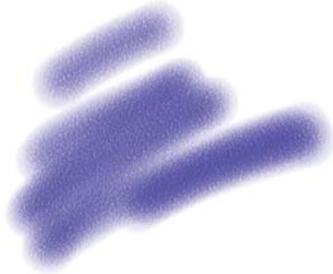


7. Charcoal (炭笔) 是质地比较软的一种干画笔, SoftCharcoal (软炭笔)。



是一种非常柔和的变体, 而且有

一定的纸纹效果。



8. Cloners (克隆画笔) 可以用各种类型的画笔仿制对象, 当没有确定克隆源之前, 克隆源默认的是图案面板中选定的图案。

Soft Cloner (柔性克隆)



可以当做 photoshop 的图章工具使用, 按住 SHIFT 键点取克隆源, 然后涂抹。



9. Colored Pencils (彩色铅笔)

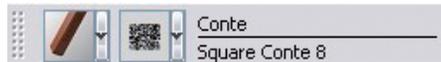


是原来铅笔类笔刷中独立出来的

一个新的类别, 可以很好地模仿各种不同质感的彩色铅笔的笔触。



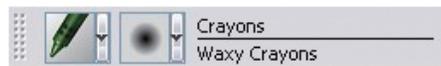
10. Conte (孔特粉蜡笔)



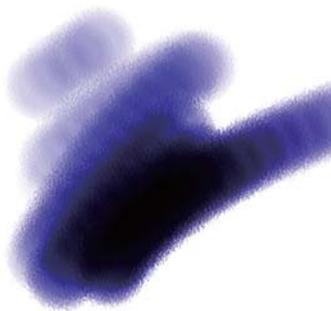
是新增的一个类别, 它的质地松软, 很适合大面积涂抹和进行粉笔速写。



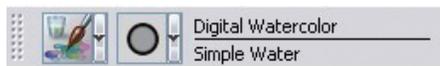
11. Crayons (蜡笔)



是质地最硬的一种干画笔, 而且当笔触重叠时会有加深效果。



12. Digital Water Color ( 数码水彩) 是新增的一类画笔, 也许是 corel 公司听到了用户关于 painter7 取消了原来的 Simple Water 变体而怨声载道, 现在把原来 painter6 中的水彩画笔作为数码水彩加入了一个新的类别。而且数码水彩可以在普通的图层上绘画, 非常方便。当然其中又看到了非常受欢迎的王牌笔刷 Simple。



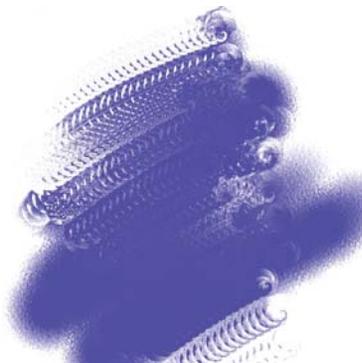
Water (简单水彩)



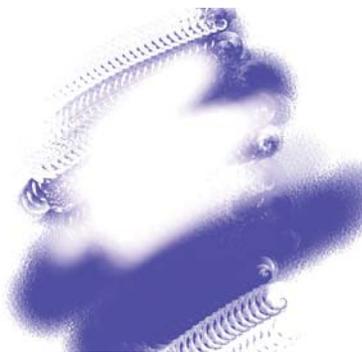
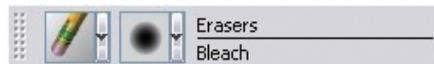
13. Distortion (扭曲画笔)



是原来液态笔中的一类, 现在独立成为了一种笔刷。这些变体可以产生很多稀奇古怪的扭曲效果。



14. Erasers (橡皮擦) 工具的作用很简单, 就是清除。



15. F-X (特效画笔) 可以添加很多的特效笔触。

