



THE
BIG
BOOK
OF
DRAWING

动漫绘画系列

CG 插画全攻略

陈惟 游雪敏 / 著
辽宁美术出版社

CG ILLUSTRATION STRATEGY THE ELEMENTARY

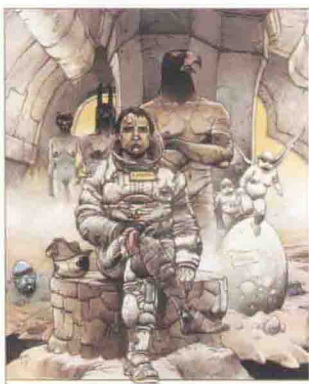
基础篇



在本章里，我们要介绍3款主要的绘图软件，但是我们的学习不是一个一个排着队来学习，而是从整体上比较它们之间的共同点和不同点，让读者从宏观上理解平面绘图软件的本质。

第二章 重要的软件知识

035



这些宝贵的经验将会被总结在下面文字中。这些经验是本书学习的核心理念，也是一个CG插画的学习者必定会经历的历程。掌握方法论，了解练习的方式和训练的方向，才是一切技能良性积累的可能。首先我们从CG插画学习的最为常见的误区开始，为学习者诊断各种问题产生的根源。

第二章 CG插画如何学习

012



CG原为Computer Graphics的英文缩写，电脑绘图或者设计都称为CG，CG插画又名数字插画。

这是在视觉工业化和读图时代的社会背景下产生的一种全新的图像绘制方式。

第一章 CG插画是什么

007



第四章 软件绘画基本技能

051

千里之行始于足下。
如果没有基本的绘画技能，CG绘画便不能进行下去。
所以本章的两个部分是所有CG学习者所必须掌握的基础技巧。
如果你在这两个方面有欠缺，
请一定要练习到过关为止，否则后面的进阶项目你很难适应。



第五章 动漫角色的绘制

078

动漫角色的绘制是所有CG绘画的基础。
如果你连一个起码的动漫人物都无法设计出来，
那么你就应该踏实地学习本章的相关内容。
新时代的插画艺术与旧时代的是不同的，基本上都是卡通文化背景的派生物。
所以，掌握动漫角色的绘制方法和制作流程，
对将来走上更加写实的风格，奠定了坚实的基础。



第六章 场景基础绘制技法

126

场景的绘制可以说是CG插画师成长的必修课。
在长达7年的教学中，我亲手培养过职业的场景设计师，
深深知道在这个分支的绘画学习里，
什么样的练习才是最重要的，也亲手开发过一些场景绘制的技法，
将它们传授给一些学习者，帮助他们成长，
而这些技法成就了其中的某一些人，使他们成为了在这个行业里的职业人士。

CG illustration Strategy · The Elementary

动漫绘画系列

CG 插画全攻略 · 基础篇

陈惟 游雪敏 / 著



图书在版编目 (C I P) 数据

CG插画全攻略·基础篇 / 陈惟等著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2014.5

(动漫绘画系列)

ISBN 978-7-5314-6363-4

I. ①C… II. ①陈… III. ①三维动画软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第094587号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳市鑫四方印刷包装有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 10

字 数: 260千字

出版时间: 2014年5月第1版

印刷时间: 2014年5月第1次印刷

责任编辑: 林 枫

封面设计: 范文南 洪小冬 苍晓东

版式设计: 林 枫

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6363-4

定 价: 65.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

前言——CG成就梦想

如果这个世界上没有一种被称为“CG”的艺术形式，我想我就没有可能在这里撰写这本书。同样，我也不可能在短短的6年时间里，从一个稚气未脱的大学毕业生，成长为具有一定国际影响力的艺术家。而这一切梦想的成真，全部倚靠着CG这种全新的艺术形式。

首先，这是一本写给初学者的书。因为再也没有谁比他们更需要看书，更需要学习。所以这是一本集知识普及性与技能传授性于一体的生动读本。

其次，既然是写给初学者，那么本书就充分考虑到初学者的各种情况。因为作为作者的我，是在大学的CG插画课里担任了7年一线教学的老师。

我完全有能力给任何的学习者以行之有效的学习建议和指导。但是毕竟一人之力是十分有限的，让更多的人能够从CG这门现代艺术里感受到不一样的乐趣，我撰写了此书。

本书的最大特点就是简洁明了，特别适合一个刚刚接触CG的初学者研习。CG创作的三种不同层次的技能，在本书中被一一详尽地罗列出来，通过非常详细的图示传授给各位。

你只要耐心地按照本书中的一些知识点加以练习，你便可以非常快速地习得一些事半功倍的关键性技法。

但是，需要声明的是，本书不是一本枯燥的软件技巧书，而是一本实用性很强的手册，是我的宝贵的创作体验，在你的CG创作的不同阶段，每次回首阅读，都能获得不同程度的感悟。甚至只需要在你有时间的情况下，睡觉前，地铁上，随意地翻看本书，你都能获得一些实用的知识与技能。

本书是用来阅读的，不是用来考人的。所以绝对不要担心会看不懂，也不要担心学不会。至少我亲自指导的学生中，不少已经从一个完全零基础的学生成长为一个职业的原画师、插画师。

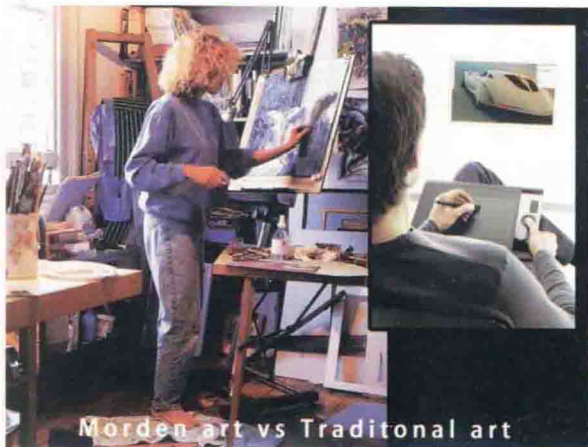
传统艺术的门槛

传统艺术需要耗费高额的成本与占据大量的空间，没有颜料不行，没有画室不行，甚至得有模特儿，可是，这些条件都是年轻的大学毕业生基本不可能具备的。然而这个年代需要他们在尽可能短的时间内实现自己的艺术价值，否则生存的压力就会把他们拖垮。这是一个现实，虽然它有点残酷。

同时，这又是一个读图的时代，需要的不是流芳百世的传世经典，而是大量更新的创作速率。需要的不是标新立异的独树一帜，而是旧瓶新酒的改头换面。不管你承认与否，这就是这个时代的商业美术。它不以某个艺术家的虚伪的个人道德价值判断为转移，而是以广大民众的欣赏与消费为前提。

所以，可以毫不犹豫地在这个年代做出如下的论断：

如果想要投入到当今的商业美术界，无论是插画绘制还是动漫制作，你都必须优先掌握CG，并把它作为第一选择的创作形式和工具。



在美国的洛杉矶艺术学院 (Art Center College Of Design) 是世界有名的概念艺术、工业设计的人才摇篮。全世界第一台诺基亚手机的模型就是那里设计出来的。从那里毕业的学生基本被好莱坞的专业制作团队或者国际知名公司，比如索尼、梅赛德斯等瓜分殆尽。其艺术专业的设置中，使用CG进行商业绘图的插画专业有多达300多人的学生。而传统美术的油画却只有不到10个人。

这就是未来国内的美术院校发展的方向。因为，市场决定着一切。

CG成就梦想

一个艺术家的培养，需要经历相当长的时间和代价。这其中固然有艺术本身的创造性所带来的各种难度，但是也不乏艺术工具的使用本身所与生俱来的局限。我在接触CG之前，长期地使用铅笔和毛笔进行各种创作。虽然能力获得了一些长进，但是效果却不尽如人意。纵观那些使用传统工具进行创作的大师，不到白头不得人意，其成功的道路太过于曲折艰辛，使得大量的学习者知难而退。这样的情景，我在创作与教学的7年之间目睹不少。在行业内亲历不少年轻的艺术家的，虽然对于铅笔和毛笔不太熟悉，但是借助CG成为了炙手可热的艺术红人。

并不是画不好石膏素描、不会画油画，就没有资格做CG，就没有可能成为一个优秀的CG艺术家。

人人皆可CG

CG更是一种平民化的艺术，男女老幼，只要你有实践的足够充分的理由，你都能够拿起一支压感笔创作属于自己的CG作品。我们在日本考察的时候，看到CG使用的压力感应笔是放到超级市场里贩卖的，就和大白菜一样。同样地，我也见过大量非美术专业的人士从小学教师、公司白领、计算机程序员，甚至摔跤手、保安、木匠，拿起CG的工具，经过努力最终成为了专业的电脑美术创作者。这些例子，让我自己都相当地吃惊。可是如果你深入地了解了CG创作的诀窍以及相关的优势以后，你的困惑就变成了会心的微笑。CG就是这么神奇。

所以，如果连残疾人都能办到的事情，我们广大的CG学习者还有什么借口呢？

本套图书分为：《CG插画全攻略—基础篇》和《CG插画全攻略—提高篇》两本。“基础篇”里的理论和实践与“提高篇”里的理论和实践肯定在层次上有所不同。“基础篇”适合于绘画基础薄弱、软件基础也比较差的广大初学者。而“提高篇”则适合美术高校里，具有一定美术实践基础和软件知识的在校大学生。



Sundi是我的学生。在有限的学习时间内，凭借自己的努力已经在国内小有名气。曾经获得过2010年Wacom全国绘画大赛四川赛区的金奖。

CG使她从一个默默无闻的学生走向了专业的创作领域。她可以借助CG一步步地靠近她的梦想。图为Sundi作品。



这是寿志郎发明的“嘴夹”



日本的残疾CG画家寿志郎，在失去双臂的情况下，用嘴巴借助CG的工具完成了一张又一张美丽的图画。由于没有手的灵活，他无法正常地完成流畅的线条，于是他就大量地借用CG中的各种工具来弥补先天的不足。虽然很难，但是他却做到了。我为他而感到震撼。



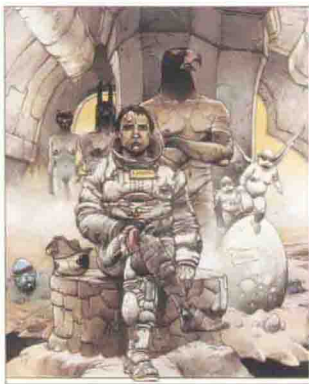
图为寿志郎笔下的健康的美少女。这些饱满而活泼的形象，恰恰反映了艺术家不屈的灵魂与对美的执著的向往。



在本章里，我们要介绍3款主要的绘图软件，但是我们的学习不是一个一个排着队来学习，而是从整体上比较它们之间的共同点和不同点，让读者从宏观上理解平面绘图软件的本质。

第二章 重要的软件知识

035



这些宝贵的经验将会被总结在下面文字中。这些经验是本书学习的核心理念，也是一个CG插画的学习者必定会经历的历程。掌握方法论，了解练习的方式和训练的方向，才是一切技能良性积累的可能。首先我们从CG插画学习的最为常见的误区开始，为学习者诊断各种问题产生的根源。

第二章 CG插画如何学习

012



CG原为Computer Graphics的英文缩写，电脑绘图或者设计都称为CG，CG插画又名数字插画。

这是在视觉工业化和读图时代的社会背景下产生的一种全新的图像绘制方式。

第一章 CG插画是什么

007



第四章 软件绘画基本技能

051

千里之行始于足下。
如果没有基本的绘画技能，CG绘画便不能进行下去。
所以本章的两个部分是所有CG学习者所必须掌握的基础技巧。
如果你在这两个方面有欠缺，
请一定要练习到过关为止，否则后面的进阶项目你很难适应。



第五章 动漫角色的绘制

078

动漫角色的绘制是所有CG绘画的基础。
如果你连一个起码的动漫人物都无法设计出来，
那么你就应该踏实地学习学习本章的相关内容。
新时代的插画艺术与旧时代的是不同的，基本上都是卡通文化背景的派生物。
所以，掌握动漫角色的绘制方法和制作流程，
对将来走上更加写实的风格，奠定了坚实的基础。



第六章 场景基础绘制技法

126

场景的绘制可以说是CG插画师成长的必修课。
在长达7年的教学中，我亲手培养过职业的场景设计师，
深深知道在这个分支的绘画学习里，
什么样的练习才是最重要的，也亲手开发过一些场景绘制的技法，
将它们传授给一些学习者，帮助他们成长，
而这些技法成就了其中的某一些人，使他们成为了在这个行业里的职业人士。



CG原为Computer Graphics的英文缩写。

电脑绘图或者设计都称为CG。

CG插画又名数字插画，

这是在视觉工业化和读图时代的社会背景下产生的一种全新的图像绘制方式。

lorland.chain

CG插画全攻略

基础篇

第一章 / CG插画是什么

第一章 CG插画是什么

“CG”原为Computer Graphics的英文缩写。电脑绘图或者设计都称为CG。

数字插画又名CG插画，这是在视觉工业化和读图时代的社会背景下产生的一种全新的图像绘制方式。

由于科技的进步和人们生活节奏的不断加快，人类认知事物的方式进入了一个新的时代——读图时代。

在商品经济发展的今天，人们更容易被图像所吸引，物质生活水平逐渐提高的人们也往往会有很多消费行为，例如买杂志、看电影、玩游戏，等等，而这些行业里面，都需要大量的插画工作者。

也可以这么说，正是时代的需求产生了CG插画这种艺术。

在现在这个时代，只要是商业美术领域，就得掌握数字插画的相关技法。



在日本原宿车站拍摄到的繁茂的东京都市生活。现在国内的北京、上海、广州、深圳，甚至成都的人们不也在工业化和信息化的社会交互模式下变得像东京人一样匆忙吗？



我们只需要做到科学地使用手中的输入设备就可以实现整个过程，使作业成本大大地降低了。



作者在日本千叶县车站拍摄到的女子学校的招生广告。使用数字插画作为学校的广告设计在国内很难见到。

概念设计（全称电影前期美术概念设计。英文：Concept Art）就是在影片拍摄之前先将剧本或影片构思前期视觉化，这项工作普遍应用于好莱坞大片的前期，以便他们的制作人员理解影片的脉搏和风格，为影片制作蓝图，为投资估算投入，为以后拍摄提供参考。

整个电影、游戏、电子通信、数字娱乐业在21世纪的大发展可以说对于CG产业都是一个互为推动的双向动力。游戏业在1997年之前产值只有整个电影工业的一半，但是到了2000年，已经大大超出了全球电影工业的总产值。

在传统的图书出版业，大量的CG插画家在为各种各样的奇幻小说、杂志绘制封面和内页的插图。这样的工作养活了大量的CG艺术家。

动漫是未来的人认识世界的方式。没有人会一直抱着传统的文化形式不放。大家会喜欢有个性的、有个人主义色彩的文化作品。所以未来中国的动漫市场是属于90后的。因为市场是由人的消费观念决定的，而新兴的人类才真正具备全新的消费观念。所以CG在中国所具有的巨大的市场潜力是不可估量的。

从事游戏原画不仅是现在大多数动漫设计师的梦想，也被视为当今最为时尚的职业之一，而目前国内的网络游戏市场日益壮大，被称为第九艺术的游戏，也逐渐登上了大雅之堂，这就为CG插画师提供了一个很广阔的舞台，CG插画师能在游戏设计中担任原画设计、宣传设计等重要视觉设计职业。

CG插画的主要表现形式

1. 概念设计



2. 动漫美术



3. 幻想艺术



4. 时尚插图



5. 广告插画



6. 游戏原画

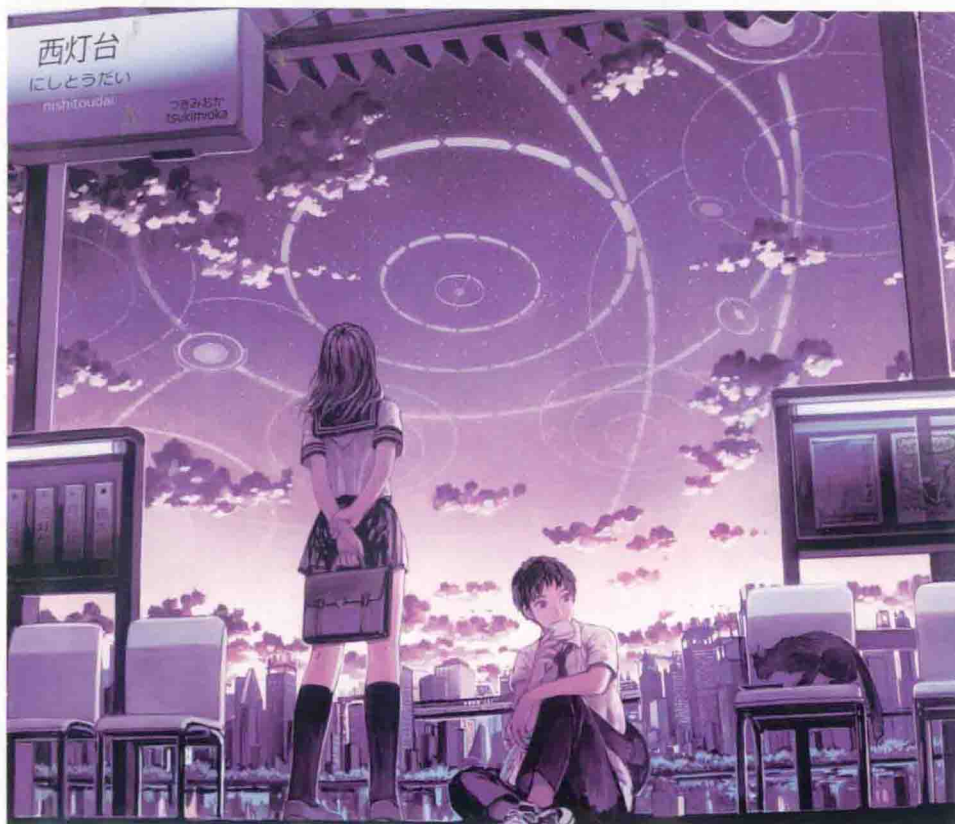




影片《指环王3：王者回归》赢得了史无前例的11项奥斯卡提名中的所有11项奥斯卡大奖。其中包括最佳影片和最佳导演。



游戏原画是目前CG插画师的主要就业渠道。





这些宝贵的经验将会被总结在下面文字中
这些经验是本书学习的核心理念，也是一个CG插画的学习者必定会经历的历程
掌握方法论，了解练习的方式和训练的方向，才是一切技能良性积累的可能

首先我们从CG插画学习的最为常见的误区开始

为学习者诊断各种问题产生的根源

lorland.chain

CG插画全攻略

基础篇

第 二 章 / CG插画如何学习

第二章 CG插画如何学习



第一节 学习CG插画的准备条件

工欲善其事，必先利其器

在所有的学习开始之前，我们必须先准备以下的一些基本条件。如果你不具备这些条件，我想一些技术性的练习工作就可先不急于去做。

本书是用来辅助练习的，而不仅仅是用于娱乐性的阅读，所以请尽快地准备好这些必要的条件。

一、必要的工具和设备

1. 电脑的选购

电脑的选购对于初学者来讲是个比较头疼的问题。但是如果你稍微懂得一点儿网络知识，并且愿意花时间的話，配到满意的机器是不成问题的。因为现在电脑市场的价格都很透明，所以商家的利润也不高，一般看价格就能简单地分辨出机器的性能。



上图就是我所使用的全部的电子设备一览图。包括电脑，INTOUSE4无线手绘板等。走到哪里都是一个移动的工作站。

那么要想买到理想的电脑配置，建议你可以走以下的步骤：

做预算——上论坛——比价格——订货

现在网络咨询那么发达。许多专业的论坛都提供免费帮会员写配置的服务，你注册以后，发帖说你的预算和需求，比如希望显示器好一些等，之后就有很多的高手帮你写出配置，你只需要拿着这些配置到电脑城去比价格就成。

电脑在3~4年就基本成废铁了。所以早买早用，不要等待什么降价。因为很多家长和学生并不知道电脑IT市场的规律。商家为了保持利润，通常会通过不断升级产品来维持一个品牌的价值，可是旧东西往往就停止了生产，余下的存货往往不会跌，反而还会涨。因为通常新产品也不会比旧东西好到哪里去，的确在某一方面是会好一点，可是好的那么一点，完全不值得为它多花那么几百大洋。而那些商品特价，都有着消费者所不知道的原因。所以期待着什么时候会便宜，而去做无谓的等待是没有意义的。大学一进学校就应该去买机器。

我的电脑就是按照上面的程序，最后通过淘宝购买的。很多朋友害怕网络交易，其实网络交易如果有第三方交易平台的支持，是很安全的，并且效率很高。

我自己用的电子产品，大到电脑、手机，小到鼠标和耳机，几乎都是通过网络购买。因为实体店交易对于忙碌的我来说，实在是很麻烦和费时的一件事情。并且我很不习惯砍价，而买电子产品你一不小心就买贵了。所以我都是通过网络，什么价格公道，谁的信誉高，一比就出来了。交易还有记录，产品不好还包退包修。

预算在6000以内的朋友买台式机，而预算上了10000的，可以考虑高性能的笔记本电脑。因为很多CG学习者的工作和学习都具有一定的流动性，台式机搬来搬去很不方便。加上台式机通常比笔记本寿命短得多，所以能够配备笔记本的朋友可以考虑这种选择。在尺寸方面，女生和小个子男人选择15寸或者以下的。壮汉选择17寸以上的。我背的这款DELLXPS M1730加电源一共12斤（充电器4斤），噩梦一样的重量。