

The Digital Art  
Technique Manual for Illustrators & Artists

# OK

Photoshop+Illustrator

## 插画设计 灵感集

THE DIGITAL ART  
TECHNIQUE MANUAL  
FOR ILLUSTRATORS &  
ARTISTS



35% Downloading...

+ 插画家和艺术家使用Photoshop、Illustrator,以及其他软件创建数字插图和艺术作品的必要指南

[英] 乔尔·拉德纳 保罗·罗伯茨 著  
李庆庆 译  
飞思数字创意出版中心 监制



电子工业出版社

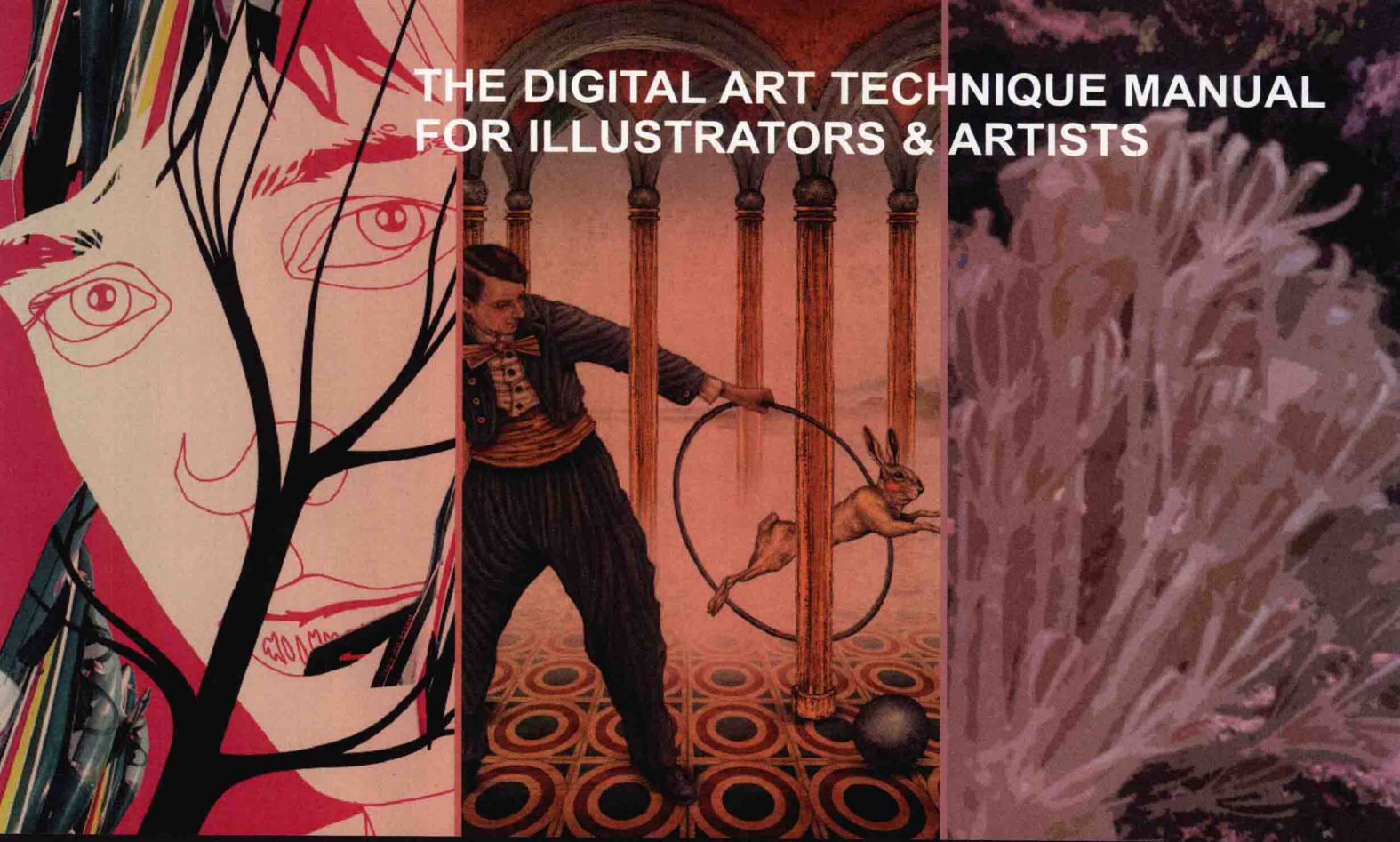
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
<http://www.phei.com.cn>

# OK

THE NEW YORK TIMES  
MAGAZINE

THE NEW YORK TIMES  
MAGAZINE





THE DIGITAL ART TECHNIQUE MANUAL  
FOR ILLUSTRATORS & ARTISTS

**OK** *Photoshop+Illustrator*

# 插画设计灵感集

[英] 乔尔·拉德纳 保罗·罗伯茨  
李庆庆  
飞思数字创意出版中心

著  
译  
监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内容简介

本书详述的创作技巧和过程是多年来对数字艺术进行创作与探索的经验总结,将 Photoshop 和 Illustrator 的诸多使用技巧和操作理念展现在大家面前。本书以初学者为对象,设立了循序渐进、容易上手的课程,从而指导读者学习核心技术,但是读者也应该用自己的方式、自己的材料,发挥自己头脑中的创造力来对这些技巧和过程进行验证。这样你将会成为一名独一无二的数字艺术家。

本书适合设计师、设计爱好者、大中专院校学生、社会培训学生,以及大众读者阅读。

COPYRIGHT© 2012 QUARTO PUBLISHING INC.

本书简体中文版由 QUARTO PUBLISHING INC. 授予电子工业出版社。未经出版者预先书面许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字:01-2013-9017

## 图书在版编目(CIP)数据

OK PHOTOSHOP+ILLUSTRATOR 插画设计灵感集 / (英)拉德纳(LARDNER,J.), (英)罗伯茨(ROBERTS,P.)著;李庆庆译. -- 北京:电子工业出版社,2014.3

书名原文:THE DIGITAL ART TECHNIQUE MANUAL FOR ILLUSTRATORS & ARTISTS

ISBN 978-7-121-22339-6

I. ①O… II. ①拉… ②罗… ③李… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

## 中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第003788号

责任编辑:田 蕾

文字编辑:马 鑫

印 刷:北京利丰雅高长城印刷有限公司

装 订:北京利丰雅高长城印刷有限公司

出版发行:电子工业出版社

地 址:北京市海淀区万寿路173信箱(邮编:100036)

开 本:880×1230 1/16

印 张:14

字 数:403.2千字

印 次:2014年3月第1次印刷

定 价:79.80元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。

# 绪言

 本书详述的创作技巧和过程是多年来对数字艺术进行创作与探索的经验总结。我们力图以对传统创作过程进行改进为起点，在为不同客户的实际创作中掌握了更多的数字技术，在这个过程中，我们反复试验并不断地解决问题。我们从事数字艺术教学工作已经许多年，在教授数字图像处理的过程中，在诸多方面都有了进步。

在任何情况下进行艺术创作，每个人都要对自己的工作充满激情，都要积极探索及拓展个人的实践能力，都要相信自己富于创新的直觉。另外，从事艺术创作要敢于出错，还要不怕犯错，而艺术家往往都是通过犯错来加深个人对作品的理解并学习新知识的。我们也相信，错误是图像设计中固有而有益的一面——出现各种错误或失误、错置了图层，或者各元素别扭地放在一起，有时这些反而会使图像充满生机，或者在不经意间为最终的作品添加了绚丽的效果。

应用数字技术通常会（但不总会）降低我们在图像创作过程中的出错率，计算机程序不会为画作溅上墨点，也不会洒上咖啡渍。下笔开始创作时，这些程序也不会让你找不到画笔，画面不会破损，颜料也不会渗色。不过，如果我们需要这些效果，用计算机也能创造出来。这并不是说数字图像处理总会符合你的意愿，但是一般说来，你让计算机做什么，它就会照办，仅此而已。

然而，我们相信，为了让数字图像更精彩、更个性化，我们必须考虑加入意外元素。本书中的课程通常会先介绍手工加入的方法，或找寻一些将其整合进创作过程的方法。如果不能通过上述方式添加这些意外元素，我们会找机会随手拈来——通过内容重叠的方式来产生意外效果，或使用随机设置，以避免计算机处理产生的看似不可避免的虚假感。

本书以初学者为对象，设立了循序渐进、容易上手的课程，从而指导读者学习核心技术，但是读者也应该用自己的方式、自己的材料，发挥自己头脑中的创造力来对这些技巧和过程进行验证。一旦有了信心、不怕犯错时，你就应该尝试新事物，采用不同方式做同一件事。因为正是这些错误给了你学习的机会，而经过学习与探索，你将会成为一名独一无二的数字艺术家。

参与本书翻译的还有：李庆庆、杜玉凤、胥光红、刘航英、李珂，感谢他们为本书出版所做出的贡献。

乔尔·拉德纳和保罗·罗伯茨

## 关于本书

本书分为四个部分，涵盖了当代数字插图（Digital Illustration）中所有的基本信息和必要技巧，这些信息和技巧是通过一个图像画廊（Image Gallery）来介绍的，画廊中那些启发灵感的作品是由多位国际艺术家创作完成的。

### 第一部分：数字插图原理

该部分介绍了数字操作的工作部件——软件、硬件，以及Photoshop和Illustrator的界面。

### 第二部分：出发点

该部分探讨了一些在计算机使用前，我们需要考虑的艺术性和概念性原则。它还详细介绍了设置、组织，以及使用“图像参考图书馆”来进行数字化工作的方法。

### 第三部分：图像制作技巧

该部分综合性强，对基本的数字处理技巧进行了步步深入的指导，正文又分为许多实用的小节，其中包括：创建数字化项目（Digital Project），图层使用，上色及修改，矢量艺术，人物和数字，位置、风景和建筑，风格技术（Stylistic Techniques），以及数字艺术作品的新领域。每一节都以上一节为基础，讲解明晰，配有精美示例。本部分还提供了大量的案例研究，并对专业数字艺术家的成功作品进行分析。

### 第四部分：专业实践

一旦熟悉了数字媒体，你或许就会想当一名数字艺术家，开创一番事业。这部分将会为你实现这一目标指点迷津。该部分包括，如何进行专业讲解和推广，如何建立自己的网络空间以便在此打广告并向潜在客户推销自己等。



#### 选择Photoshop，还是Illustrator？

每节的开头都有一个彩色的图标，表示该节是否包括Photoshop或Illustrator使用技巧。如果没有这些图标，那么就说明该节包括上述两个方面的内容。

对话框展示了处理过程中的有关阶段，以便读者更清晰地了解参数的设置。

清晰且引人入胜的照片详细展示了每一个要点。



面板上提供了一些重要概念的额外信息。

为了方便参考，每种技巧均标有相应的Photoshop或Illustrator彩色图标。

作者提供的贴心而专业的小贴士，提供了一些额外信息。



相关步骤的旁边设有对话框、菜单和面板，用以提供额外的视觉指导。

案例研究展示了某些数字艺术作品，在创作意图和技巧上脱颖而出的方式和原因。



已完成的作品。

# 引言

本书既适合初学者学习数字艺术技巧，又适合渴望有所成就的插画家和艺术家，补充有关计算机技术的各种知识。



与传统方法相结合的数字技术开辟了许多新的艺术表现途径。与过去相比，数字技术所需的软硬件价格已经不再高不可攀，大批艺术家得以在数字技术方面一展身手。如今，数字艺术不再是那些科班出身、手头宽裕的艺术家独享的专利。越来越多的不同年龄、不同能力的人们也开始探索这一领域。Photoshop和Illustrator等软件似乎为人们提供了无限的创作可能，利用这些富于创新而用途广泛的软件，创意从业者可以通过这些软件快速并专业地创造和处理高品质的艺术品。

术，以及处理过程。本书将从介绍所需的软硬件的基本知识入手，探索数字处理方面的内容，如基于像素的程序与基于矢量的程序之间的差异，之后将会继续介绍更复杂的技巧，从而让你全面了解当代数字艺术的千态万状。本书将会用以引人入胜的艺术作品为例逐步讲解创作过程，新课的讲解均建立在已学技巧的基础之上，从而帮助你树立学习信心，这样你就可以继续学习更复杂的任务并形成自己独特的视觉语言。

## 技巧

本书中的课程采用了菜单选项的呈现方式，舍弃了键盘组合键的使用。虽然键盘组合键有明显的速度优势，但从一开始就使用菜单往往最益于让你熟悉各级选项的位置和使用方法，可以一直这样做，等你有了自信而且感觉使用菜单会减慢操作速度时再学习使用组合键。要学用组合键，你可以查看菜单选项，大多数菜单选项旁边都标有组合键。

### 本书目的

虽然本书是写给那些准备开始艺术生涯的艺术家，但也照顾到了传统艺术家的某些要求，特别是那些一直想从模拟领域转到数字领域的传统艺术家的需求。熟练地掌握数字应用和数字技术的能力日益成为所有艺术家和设计师梦寐以求的能力，即使是最传统的艺术家也都需要了解数字技术以便修整、改进并宣传他们的作品。因此，本书致力于向艺术家介绍相关技术及技巧。这里所说的艺术家指的是那些希望从模拟领域转到数字领域的传统艺术家，以及那些缺乏任何形式艺术创作经验的人们。

本书将向你讲解数字技术所具有的创新潜力，不论你的输出目的是为了印刷，还是用于屏幕展示。它将会向你介绍制作专业数字图像时所需的关键概念、各种技

### 数字化宣言

本书是通过以往经验和实践的研究，基于对当代广大艺术家的需求和分析撰写而成的。本书将通过课程，以及对成功作品的分析与研究，介绍并探讨艺术家所采用的图像处理方法和技巧，让你对这些作品进行重新制作，并成功地使用当代数字插图特有的一系列方法，包括从简单的线条艺术到复杂的数字创作，以及动画制作的各种方法。本书不仅能提高你的软件应用技能，而且还能让你在使用这些技能的同时，扩展并改善作品内容，提高个人作品的创作水平。

另外，本书撰写的另一目的在于鼓励那些保持自己独特个性和创造力的艺术家。作为艺术家，我们相信数字艺术品成功的关键是保证个人特色能在作品中得以体现。我们这么说并不是要让技术决定审美方向或确定设计方案。过分依赖计算机

# 目录

|      |    |
|------|----|
| 绪言   | 8  |
| 关于本书 | 9  |
| 引言   | 10 |
| 图像库  | 12 |

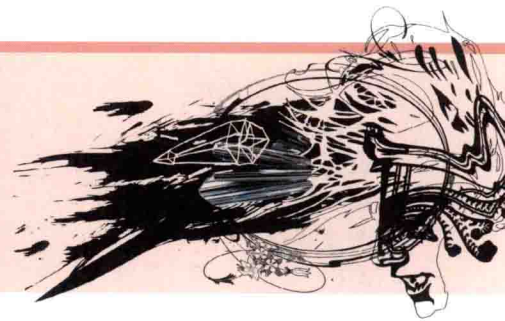
## 第1章 数字插图的原则

|                   |    |
|-------------------|----|
| 1 选择软件            | 22 |
| 2 Photoshop界面介绍   | 24 |
| 3 Illustrator界面介绍 | 26 |
| 4 硬件设备            | 28 |



## 第2章 切入点

|          |    |
|----------|----|
| 1 艺术原则   | 32 |
| 2 素描和草图  | 38 |
| 3 概念发展   | 40 |
| 4 使用参考素材 | 42 |



## 第3章 图像制作技巧

|             |    |
|-------------|----|
| 启动新数字项目     | 46 |
| 1 文档格式      | 47 |
| 2 文件类型和输出大小 | 48 |
| 3 扫描素描画     | 49 |
| 4 扫描不常见的物品  | 51 |
| 5 优化扫描图     | 52 |
| 6 编辑扫描图     | 54 |
| 7 拖放        | 55 |
| 运用图层        | 56 |
| 1 添加填充颜色    | 57 |
| 2 创建透明度     | 58 |
| 3 混合模式      | 59 |
| 4 使用图层蒙版    | 62 |





## 颜色及其调整

- 1 选择颜色
- 2 识别和更改颜色
- 3 添加单一颜色
- 4 图像调整
- 5 反相
- 6 调整颜色
- 7 纠正错误
- 8 缩放和变换
- 9 剪切技术
- 10 裁切和裁剪
- 11 选取元素
- 12 上色
- 13 快速选择
- 14 抠取头发
- 15 调整边缘
- 16 画笔工具和铅笔工具
- 17 创建理想的画笔
- 18 分层、融合和重叠
- 19 数字蒙太奇
- 20 创造性运用图层

64

65

66

68

70

71

72

74

76

80

82

84

86

88

90

92

94

95

96

98

100

## 矢量艺术

- 1 基本形状
- 2 钢笔工具
- 3 调整路径
- 4 线条粗细和样式
- 5 填色和渐变
- 6 路径查找器简介
- 7 运用路径查找器工具绘制商标
- 8 创作矢量艺术
- 9 导入草图和参考素材
- 10 Illustrator 图层
- 11 实时描摹
- 12 自定义画笔
- 13 制作“图案”色板
- 14 制作带图案的图像
- 15 图案和细节

102

103

104

105

106

108

110

112

114

116

117

118

122

126

128

130

## 人物和画像

- 1 人物发展的例证
- 2 创建动态效果
- 3 人物互动
- 4 突出人物

132

133

134

136

138

## 位置、风景和建筑

- 1 位置和风景
- 2 了解光照
- 3 深度和透视
- 4 建筑细节
- 5 创建建筑细节
- 6 纹理：拍摄材料
- 7 创建图像库
- 8 使用纹理创建图像
- 9 考虑存在缺陷的情况

140

141

142

144

147

150

152

153

154

158

## 风格上的技巧

- 1 创建纹理、纹路
- 2 艺术家之手
- 3 风格化技巧之木刻画和麻胶版画
- 4 丝网印刷效果
- 5 复古风格

160

161

162

164

166

168

|                  |     |
|------------------|-----|
| 6 滤镜             | 170 |
| 7 寄存器双色调         | 174 |
| 8 半色调和位移量        | 176 |
| 9 着色半色调          | 178 |
| 10 复制涂鸦模板        | 180 |
| 11 创建飞溅效果        | 183 |
| 12 像素艺术          | 184 |
| 13 基于矢量的城市艺术     | 188 |
| 14 3D和数字涂鸦       | 190 |
| 15 数字涂鸦          | 194 |
| 新环境              | 196 |
| 1 制作GIF动画        | 197 |
| 2 保存动画           | 199 |
| 3 定格动画           | 200 |
| 4 转描             | 202 |
| 5 Photoshop的动画效果 | 204 |
| 6 动画定稿           | 208 |
| 7 敢问路在何方         | 210 |

## 第4章 专业实践

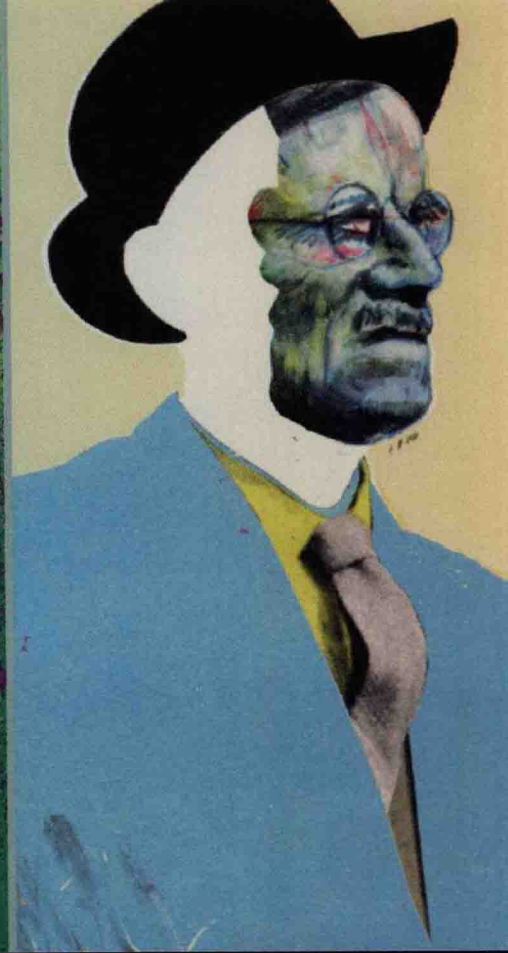
|           |     |
|-----------|-----|
| 1 展示和推广   | 214 |
| 2 网站和在线展示 | 216 |

|     |     |
|-----|-----|
| 术语表 | 218 |
| 参考  | 221 |
| 索引  | 222 |



**OK** *Photoshop+Illustrator*

# 插画设计灵感集





THE DIGITAL ART TECHNIQUE MANUAL  
FOR ILLUSTRATORS & ARTISTS

**OK** *Photoshop+Illustrator*

# 插画设计灵感集

[英] 乔尔·拉德纳 保罗·罗伯茨  
李庆庆  
飞思数字创意出版中心

著  
译  
监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内容简介

本书详述的创作技巧和过程是多年来对数字艺术进行创作与探索的经验总结,将 Photoshop 和 Illustrator 的诸多使用技巧和操作理念展现在大家面前。本书以初学者为对象,设立了循序渐进、容易上手的课程,从而指导读者学习核心技术,但是读者也应该用自己的方式、自己的材料,发挥自己头脑中的创造力来对这些技巧和过程进行验证。这样你将会成为一名独一无二的数字艺术家。

本书适合设计师、设计爱好者、大中专院校学生、社会培训学生,以及大众读者阅读。

COPYRIGHT© 2012 QUARTO PUBLISHING INC.

本书简体中文版由 QUARTO PUBLISHING INC. 授予电子工业出版社。未经出版者预先书面许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字:01-2013-9017

## 图书在版编目(CIP)数据

OK PHOTOSHOP+ILLUSTRATOR 插画设计灵感集 / (英)拉德纳 (LARDNER,J.), (英)罗伯茨 (ROBERTS,P.) 著;李庆庆译. -- 北京:电子工业出版社,2014.3

书名原文:THE DIGITAL ART TECHNIQUE MANUAL FOR ILLUSTRATORS & ARTISTS

ISBN 978-7-121-22339-6

I. ①O… II. ①拉… ②罗… ③李… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

## 中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第003788号

责任编辑:田 蕾

文字编辑:马 鑫

印 刷:北京利丰雅高长城印刷有限公司

装 订:北京利丰雅高长城印刷有限公司

出版发行:电子工业出版社

地 址:北京市海淀区万寿路173信箱(邮编:100036)

开 本:880×1230 1/16

印 张:14

字 数:403.2千字

印 次:2014年3月第1次印刷

定 价:79.80元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。

# 目录

|      |    |
|------|----|
| 绪言   | 8  |
| 关于本书 | 9  |
| 引言   | 10 |
| 图像库  | 12 |

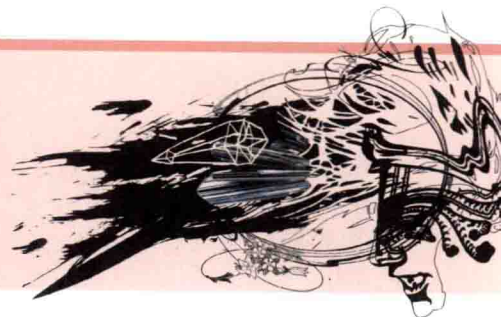
## 第1章 数字插图的原则

|                   |    |
|-------------------|----|
| 1 选择软件            | 22 |
| 2 Photoshop界面介绍   | 24 |
| 3 Illustrator界面介绍 | 26 |
| 4 硬件设备            | 28 |



## 第2章 切入点

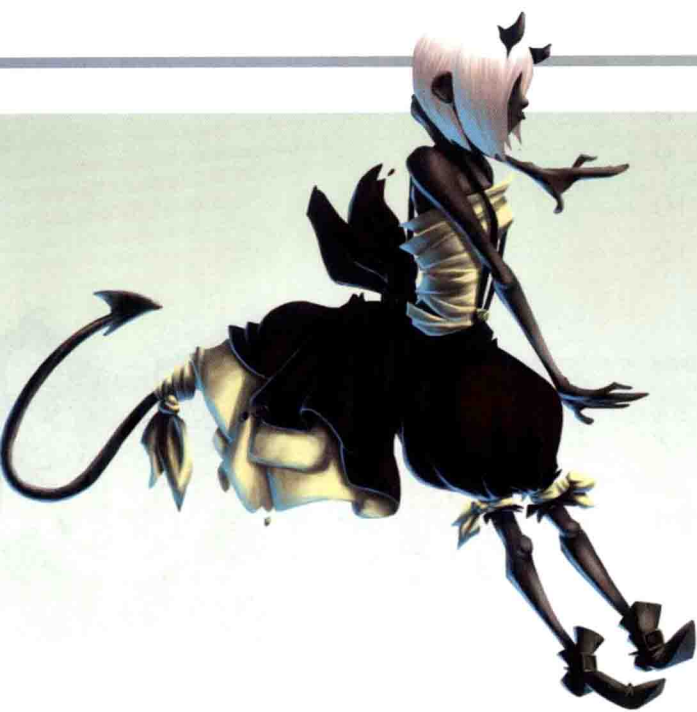
|          |    |
|----------|----|
| 1 艺术原则   | 32 |
| 2 素描和草图  | 38 |
| 3 概念发展   | 40 |
| 4 使用参考素材 | 42 |



## 第3章 图像制作技巧

|             |    |
|-------------|----|
| 启动新数字项目     | 46 |
| 1 文档格式      | 47 |
| 2 文件类型和输出大小 | 48 |
| 3 扫描素描画     | 49 |
| 4 扫描不常见的物品  | 51 |
| 5 优化扫描图     | 52 |
| 6 编辑扫描图     | 54 |
| 7 拖放        | 55 |
| 运用图层        | 56 |
| 1 添加填充颜色    | 57 |
| 2 创建透明度     | 58 |
| 3 混合模式      | 59 |
| 4 使用图层蒙版    | 62 |





## 颜色及其调整

- 1 选择颜色
- 2 识别和更改颜色
- 3 添加单一颜色
- 4 图像调整
- 5 反相
- 6 调整颜色
- 7 纠正错误
- 8 缩放和变换
- 9 剪切技术
- 10 裁切和裁剪
- 11 选取元素
- 12 上色
- 13 快速选择
- 14 抠取头发
- 15 调整边缘
- 16 画笔工具和铅笔工具
- 17 创建理想的画笔
- 18 分层、融合和重叠
- 19 数字蒙太奇
- 20 创造性运用图层

64

65

66

68

70

71

72

74

76

80

82

84

86

88

90

92

94

95

96

98

100

## 矢量艺术

- 1 基本形状
- 2 钢笔工具
- 3 调整路径
- 4 线条粗细和样式
- 5 填色和渐变
- 6 路径查找器简介
- 7 运用路径查找器工具绘制商标
- 8 创作矢量艺术
- 9 导入草图和参考素材
- 10 Illustrator 图层
- 11 实时描摹
- 12 自定义画笔
- 13 制作“图案”色板
- 14 制作带图案的图像
- 15 图案和细节

102

103

104

105

106

108

110

112

114

116

117

118

122

126

128

130

## 人物和画像

- 1 人物发展的例证
- 2 创建动态效果
- 3 人物互动
- 4 突出人物

132

133

134

136

138

## 位置、风景和建筑

- 1 位置和风景
- 2 了解光照
- 3 深度和透视
- 4 建筑细节
- 5 创建建筑细节
- 6 纹理：拍摄材料
- 7 创建图像库
- 8 使用纹理创建图像
- 9 考虑存在缺陷的情况

140

141

142

144

147

150

152

153

154

158

## 风格上的技巧

- 1 创建纹理、纹路
- 2 艺术家之手
- 3 风格化技巧之木刻画和麻胶版画
- 4 丝网印刷效果
- 5 复古风格

160

161

162

164

166

168

|                  |     |
|------------------|-----|
| 6 滤镜             | 170 |
| 7 寄存器双色调         | 174 |
| 8 半色调和位移量        | 176 |
| 9 着色半色调          | 178 |
| 10 复制涂鸦模板        | 180 |
| 11 创建飞溅效果        | 183 |
| 12 像素艺术          | 184 |
| 13 基于矢量的城市艺术     | 188 |
| 14 3D和数字涂鸦       | 190 |
| 15 数字涂鸦          | 194 |
| 新环境              | 196 |
| 1 制作GIF动画        | 197 |
| 2 保存动画           | 199 |
| 3 定格动画           | 200 |
| 4 转描             | 202 |
| 5 Photoshop的动画效果 | 204 |
| 6 动画定稿           | 208 |
| 7 敢问路在何方         | 210 |

## 第4章 专业实践

|           |     |
|-----------|-----|
| 1 展示和推广   | 214 |
| 2 网站和在线展示 | 216 |

|     |     |
|-----|-----|
| 术语表 | 218 |
| 参考  | 221 |
| 索引  | 222 |

