

电脑美术 **手绘** 系列



Photoshop CS 中文版

商业CG技法

马冰峰 马冰梅 等编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

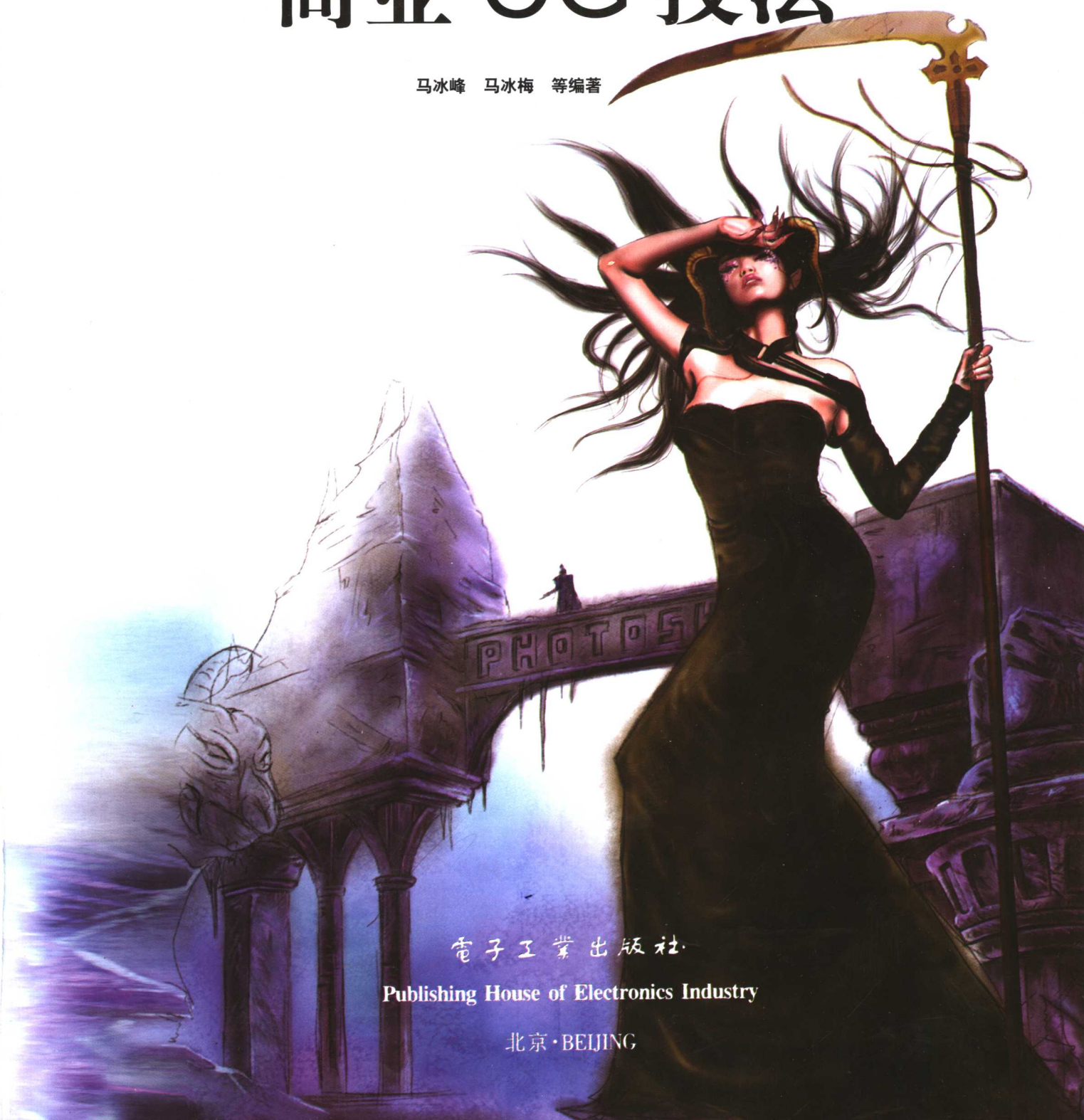
<http://www.phei.com.cn>

电脑美术 **手绘** 系列

Photoshop CS 中文版

商业 CG 技法

马冰峰 马冰梅 等编著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 提 要

本书从一个绘画者的角度出发,用绘画者熟悉的方式学习软件,通过实例教会读者利用Photoshop CS 中文版来完成不同的CG作品。

本书先简单介绍了Photoshop的基本使用方法和如何制作自己需要的数码画笔,然后分别讲述了如何创造游戏的人物和场景,鼠绘的技巧、封面设计、游戏海报设计、国画技法、水彩技法、时装设计和室内设计等CG技法。

本书内容深入浅出,案例有趣生动,独创的CG技法论坛与网络互动,再加上不时穿插的随笔漫画,既满足了读者的学习需要,又可使读者在学习之余得到放松,是一本适合广大动漫、游戏、插图爱好者的理想的学习教程。

本书的光盘中不仅有书中实例的PSD文件、最终效果文件,还有本书精彩章节的彩色PDF电子阅读文件,为读者提供超值电子化彩色阅读的乐趣。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS 中文版商业CG技法 / 马冰峰等编著. 北京: 电子工业出版社, 2004.12

(电脑美术手绘系列)

ISBN 7-121-00668-5

I .P... II .马... III .图形软件,Photoshop CS IV .TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第131183号

责任编辑: 张瑞喜 何 丛

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社出版

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 880 × 1230 1/16 印张: 15.5 字数: 473千字 彩插: 24页

印 次: 2005年1月第1次印刷

印 数: 6000册 定价: 38.00元(含光盘1张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话: (010)68279077。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。

序

画龙(马冰峰)的新书即将出版了，感谢他给我这个机会为他作序。记得我们在网上初次认识是在 2003 年的 5D 手绘工场，我正好是那儿的版主。画龙的处女贴并没有留给我太深的印象，如果他现在再看那张图也会哑然失笑的。在经历了那些疯狂涂鸦的日子以后，随着画龙的表现频繁，我开始逐渐注意到这个勤奋的 ID 了。

画龙的水平还没有到炉火纯青的地步，至少他还没有过我这关，但是画龙是一个执着而勤奋的人，他的这种精神令我很是佩服。也就是凭着这样的一股牛劲，他才取得了现在的成果。我想阅读本书的读者的水平会参差不齐，有人会惊叹，也有人会不屑。我想提醒大家的是，这本书是一个相当好的示范，我更希望大家能够把本书作为一本个人成长日记来细细品味。这样，你会发现更多纯粹技法之外的东西——态度。

什么才是态度？特别是什么才是真正对待绘画艺术的态度？如果从纯艺术的角度来说，画龙的很多作品都有点商业和世俗。但是商业和艺术并不是水火不容，在评价一张画作的同时，除了技法、内涵以外，还有作者对于创作的态度。在态度方面，画龙一向非常严谨务实，这点很值得我们学习。浮躁和好高骛远是进步的最大敌人，部分艺术工作者似乎都会轻视技巧，大谈特谈作品的内涵或者表现形式。很多时候我们都会迷茫，徘徊在艺术和世俗的十字路口。如果你还在迷茫的话，我建议你先从自我做起，不要奢望自己一下子就能学会大师通过几十年的努力才达到的境界。从基础做起脚踏实地，在没有达到佛的境界之前，不要学佛的思维方式，不要奢望一步登天。

什么才是学习绘画的捷径？很多初学绘画的人都会问这个比较“可爱”的问题。“多看、多想、多画”这六个字是我的回答，也是画龙的回答，在本书的每一个角落你都能体会到这六个字的真切含义所在。至于 Photoshop 也好，Painter 也好，软件只是提供一个便利性，关键在于使用者的自身素质。电脑绘画的本质是绘画，很多初学电脑绘画的人都会忽视这个重要因素，以为有了相应的软件和硬件，电脑就能自动代劳了。

至于如何最大限度地利用本书，除了学习本书作者严谨务实的态度以外，更要学会举一反三。不要仅学教程，而是学思路，学方法。电脑绘画的探索领域还很宽广，有更多未知的领域等待你我去发掘和开拓。不要找任何借口，现在就行动起来！勤奋才是通往成功的最佳捷径。

Zhuzhu(诸海波)

2004 年 11 月 18 日

前言

计算机实现了很多人的梦想，提供了新的就业机会。同时，计算机也在逐渐地侵略着其他手工业。现在，它几乎无所不能了，但它终究还是机器，需要人的操作。如果不想被时代所淘汰，你就要了解它，掌握它，驾驭它。

我从传统的绘画升华到电脑制作，用了 3 年的时间。我是被 Photoshop 较早的版本所征服，而开始学习的电脑。

CG 是一个随着电脑普及而引入的新概念，CG 是 Computer Graphic 的缩写，但是它包含的内容很丰富，从二维手绘到三维动画、漫画、多媒体等，只要是使用数码工具绘制的作品，都可以称为 CG 作品。本书所讲的 CG 技法，是指用 Photoshop 创作的二维手绘作品的技法。

我不是一个一流的 CG 作者，但是我有一流的毅力。绘画不是懒惰者的游戏。当你看到那些美丽炫目 CG 作品而感到热血沸腾的时候；当你想完成儿时的梦想，要把自己的奇思妙想转化成绘画作品的时候，请把这些能量保存下来，让它慢慢地释放。

开始感受学习的快乐吧，虽然它会占据你很多的时间和精力；虽然它不会让你一夜成功，但是它会在你的体内积累，直到爆发！

Photoshop 是美国著名的图形图像软件公司——Adobe 公司推出的图像处理软件，Photoshop CS 中文版是目前最新推出的一个版本，其稳定性和卓越的功能，受到平面美工设计师、广告设计师、网页制作人员及对计算机绘图感兴趣的爱好者的广泛赞誉。

目前 Photoshop 的书在市场上非常多，以介绍图像处理方面的内容为多。我经过长时间的实践和探索，尝试用该软件手绘各种商业用途 CG 作品，在使用后发现 Photoshop 不光在图像处理上有着卓越的功能，而且利用它的独特画笔设置功能来原创 CG 作品，所达到的效果与绘画类软件相比有过之而无不及也。

本书不同于一般的只提供一些卡通类的 CG 技法的 CG 教材，而是从商业目的出发，所学习的作品技法多是面对市场运作而创者的 CG。涉及游戏人物角色设计等领域，适用范围广，效果强烈，并融合了笔者近两年来与出版社、报纸、商业插图公司合作所积累的经验。希望读者通过对本教材的学习，不仅学会 CG 技法，还可以将自己的 CG 成果应用于市场，为自己的作品找到买家，成为一名职业的 CG 人。

全书共分为 12 章，第 1 章、第 2 章简明地介绍了 Photoshop CS 绘画的操作方法，以及怎样去制作自己需要的数码画笔；第 3 章、第 4 章系统地介绍了对应于游戏产业的 CG 人物和场景的制作技法；第 5 章详细地介绍了利用鼠标来制作 CG 的技巧；第 6 章至第 12 章包括了目前商业上经常用到的封面设计、游戏海报、国画技法、水彩技法、时装设计、室内设计等 CG 作品的详细步骤和技巧。

本书还附有精彩章节的 PDF 文件，为读者提供彩色电子阅读。具体内容有第 2 章的 2.1 节(21 页至 30 页)，第 3 章部分内容(48 页至 60 页)，第 4 章部分内容(68 页至 79 页)，第 5 章部分内容(97 页至 133

页), 第 8 章部分内容(190 页至 202 页), 第 10 章部分内容(221 页至 227 页)。

中国有句老话:“师傅领进门,修行在个人”,希望这本书可以给喜爱 CG 的朋友,打开一扇希望之门。

网络曾给笔者的绘画水平提高带来了很大的帮助,笔者也愿在网络上与更多的老友新朋交流画艺,欢迎您访问。

笔者的电子邮箱是: hualong1974@sina100.com。

笔者主持的 CG 论坛: <http://www.faridea.com/bbs/Announce/Announce.asp?BoardID=303&ID=2517>
(<http://www.faridea.com> 的“理想设计论坛>>技术讨论区>>手绘插画区”栏目)

在这里您还可以得到更多的关于本书内容的增值服务。

马冰峰
2004 年 11 月

目 录

第 1 章 新的绘画利器——Photoshop CS	1
1.1 追新一族与念旧一族的对话	1
1.2 从绘画的角度看 Photoshop CS	3
1.3 一点基础的知识	5
1.4 必备的硬件	13
◆交流互动论坛	15
◆画出那时候的我	16
第 2 章 画笔设计	21
2.1 画笔工具简介	21
2.2 画笔属性	31
2.3 画笔设计器	31
◆交流互动论坛	38
第 3 章 游戏人物设计——梦姬 Alice	41
3.1 人物设计作品欣赏	42
3.2 人物设计教程	45
◆交流互动论坛	62
◆画出那时候的我	63
第 4 章 游戏场景——Alice 的家	65
◆交流互动论坛	81
◆画出那时候的我	82
第 5 章 写实人物海报——超级鼠绘	85
◆交流互动论坛	135
第 6 章 书籍封面	137
◆画出那时候的我	174

第 7 章 游戏海报	175
第 8 章 商业插画之国画技法	195
◆画出那时候的我.....	206
第 9 章 商业插画之水彩技法	207
第 10 章 时装设计	219
第 11 章 室内设计.....	229
第 12 章 其他效果	237
后记	241

第 1 章 新的绘画利器——Photoshop CS

本章重点

时代在不知疲倦地飞速发展，最明显的恐怕就是 IT 业了。作为一名职业的插图师，我们所使用的软件也在飞速发展。在本章中，我们在学习 Photoshop CS 的同时，也探讨了一些商业插图的意义。有很多朋友梦想成为一个出色的插图师，在朋友们学习绘画和软件技巧之前，最好对商业插图要有一个概念上的理解。因为，商业价值是将来衡量作品魅力的砝码之一(图 1-1)。

本章主题

- 把握升级换代，享受新鲜感觉
- 商业 CG 的概念
- Photoshop CS 的新功能
- Photoshop CS 基本操作

1.1 追新一族与念旧一族的对话

从我们把计算机当作一个不可或缺的东西的时候，就出现了这两种人。前者对新版本的软件不厌其烦地升级换代(好在是软升，而不是硬升，花钱不多)。后者上手一个软件以后，就不怎么关心新版本，好用就行了。



图 1-2 当他遇上她

那么，这次 Adobe 给我们带来的的是一个怎样的惊喜呢？
我们看一下网络上它的宣传词：

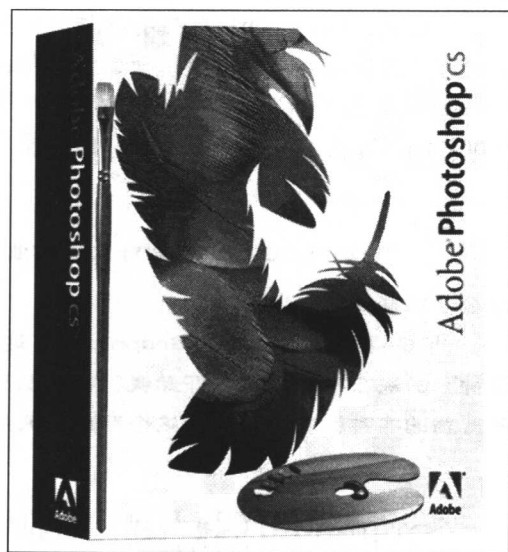


图 1-1 新的绘画利器 Photoshop CS

面对新的版本，这一天，这两个人不期而遇了(图 1-2)……

我的好朋友 Jack 就是一个很顽固的守旧派，他一直认为 Windows 98 比 Windows XP 好用。他所谓的好用，来源于他不厌其烦地重装系统。

所有软件最新的版本一定会比老版本好用，这句话我也不敢说。毕竟新的软件从文件大小上，会更多地吞噬你的硬盘，占领你的资源……

Jack 何尝不想升级他的系统，可惜机器恐怕带不动了。

新的绘画利器

在经历了无数荣誉与赞美之后, Adobe 公司终于对其当家图形软件 Photoshop 做出了重大升级。这就是 Adobe Photoshop CS!

作为 Adobe Creative Suite(简称 CS)的组件之一, Adobe Photoshop CS 的确给设计师们带来了很大的惊喜,它新增了许多强有力的功能,特别对于摄影师来讲,它大大突破了以往 Photoshop 系列产品更注重平面设计的局限性,对数码暗房的支持功能有了极大的加强和突破。创新功能让您更快地进行设计,提高图像质量,并专业高效率地管理文件。

同时 Adobe 公司为了防止盗版,在 Photoshop CS 中引入了备受争议的类似 Windows XP 的激活技术,要经过联网激活后才能使用……

还记得以前那个叫画龙的家伙吗?  就是以前跟我一起学习 Painter 8.0,立志学习漫画的那个傻瓜。现在他已经不小了,从学校出来工作了两年了,两年里他还是没有忘记梦想,还是渴望用画笔描绘未来。每次从媒体上看到漂亮的 CG 作品,都能让他热血沸腾。连晚上睡觉也在想:“什么时候我才能画出这样酷的作品?”

“画龙, Come on! 既然有这样的想法,就别把时间浪费在空想和渴望上面,打开你的计算机,删掉那些无聊的游戏,跟着我的步伐,用 Photoshop CS 去尝试商业 CG 的制作过程!”



：“什么是 CS(图 1-3)? 什么是商业 CG?”

怎么才算是商业?”

“CG 就是 Computer Graphic。CG 这个“新语种”出现了不少年了,开始我们都是从日本或者美国的各种游戏中接触到这个新鲜而又炫目的

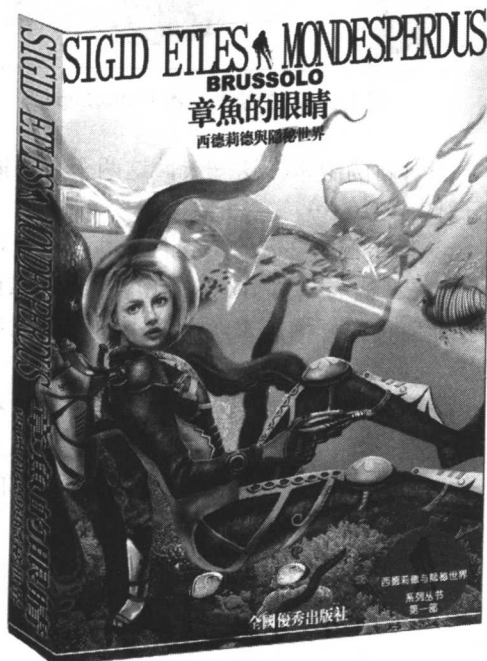


图 1-4 有争议的那张商业作品



图 1-3 名字的误会

东西。随着国内计算机的普及和美术绘画软件的开发,我们也可以坐在家中,对着计算机,完成我们的一些诸如漫画、电玩人物等 CG 作品了。

CG 也形成了一个新的用户方和制作方的市场了。用计算机作画,实在是件开心的事。用数码工具创作的作品都可称为 CG,至于商业 CG 嘛……”

前几天还就这个问题和几个做 CG 的网友争得一塌糊涂。争论的原因是大家觉得我为一味迎合市场,作品失去了艺术的味道。冤枉!我可都是按照编辑的意思去画的呀!作者不由得想起了当时的争论……

这张图就是当时引起对商业插图争论的导火索(图 1-4)。注明一下,这张封面最终未被通过,所以不存在版权之说。

先是一个搞国画的家伙说：“还是和上次那张差不多的感觉，层次感不好。好像觉得你最近多画些商业的东西，过于追求速度，也许和职业有关吧。不过我觉得衡量绘画不是以量的，能尽心画好每一张就是进步。浮躁是绘画的大敌。浮躁总是在不经意中占据你的思想。”

其实看了上面朋友的话，我就开始检讨自己了，不过下面这个朋友说的话，我比较欣赏。

我比较欣赏的家伙说：“商业的图只要客户说 OK 就可以，可以尽量想办法用自己去影响客户，在一切可能的情况下。除了个别一些素质低下的人外，绝大部分的客户还是对创造性的意见很感兴趣，不然也不会看了你之前的作品以后委托你做事了。”

打开电子词典，商业的解释很明白(图 1-5)。套用到我们身上，那就是把制作的绘画作品从生产的领域转移到消费的领域，我们做 CG 的，就是通过这个转移，赚一点“money(钱)”。

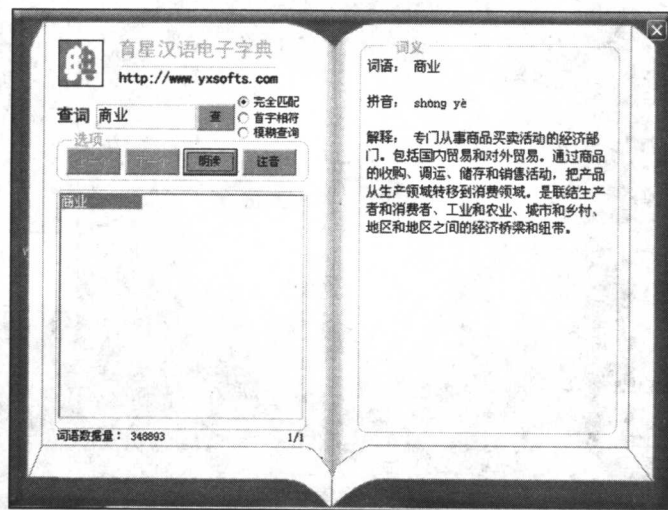


图 1-5 商业的名词解释

我比较欣赏的家伙接着说：“如果做职业的插画师，必须有综合驾驭艺术和商业的能力，能够在商业这样的“方便面”里面多加一些可口的调料。回避和不屑都没有必要，要沉得住气，毕竟商业插画是商业行为，为了赚钱牺牲一下固执己见的东西也无所谓。有了足够的钱，我说一堆破烂是艺术，估计也没有人来反对，反而会有更多的人来奉承。我们要做艺术家，但是不要做穷艺术家。”

虽然说得有点偏激，但是却很有点道理。在绘画作品变成商品的时候，作者和商人不免会有不同意见，原因是出发点不同而已，没有对错。

朋友请我策划并撰写这本书，一再强调，目的性和商业针对性。这时候恰逢我对商业 CG 有了大彻大悟的理解，就欣然接受了(拼写“商业”这个词，几次都打成了“深夜”，呵呵，的确，好多商业作品是在深夜完成的)。



“画龙，你明白什么是商业 CG 了吧？”



“明白了！(扯了这么多……)”

那好，开始学习软件吧……

1.2 从绘画的角度看 Photoshop CS

Photoshop 这个软件对于图像处理来说，真的是包罗万象。但溺水三千，我们只取一瓢。这次，我们

Photoshop CS 中文版商业 CG 技法

新的绘画利器

从一个绘画者的眼光去理解和学习这个软件。

打开 Photoshop CS 的界面(图 1-6), 像我这样排列活动面板的话, 很易理解。中间就是我们的画纸, 也就是文件。它是我们表现作品的主体, 可以根据您的需要放大或缩小。工具箱提供了诸如画笔、填充、裁剪、选择等等工具, 这些东西如果是实物的话, 估计要准备两个抽屉。

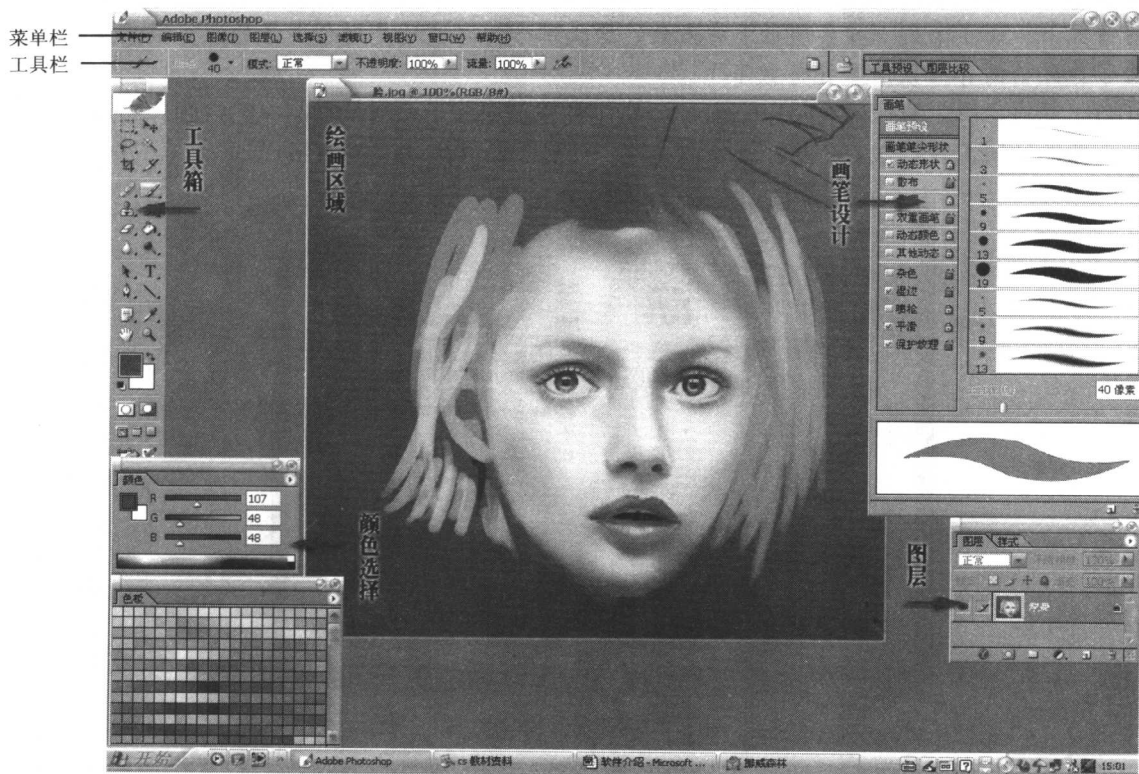


图 1-6 Photoshop CS 的界面

颜色选择, 又好比我们常用的颜料和调色板。

画笔设计是一个很好用的面板, 到了后面我会详细地介绍。

图层这个概念, 朋友们应该都知道了, 我就不多说了, 这个功能对于一个做商业插图的人来说, 是必不可少的。

网络上的宣传说, Photoshop CS 有十大新功能。可是从一个绘画者来说, “画笔预设”上新增加的这个锁定功能是我喜欢的, 它可以锁定你临时设置的画笔, 不至于反复设置(图 1-7)。

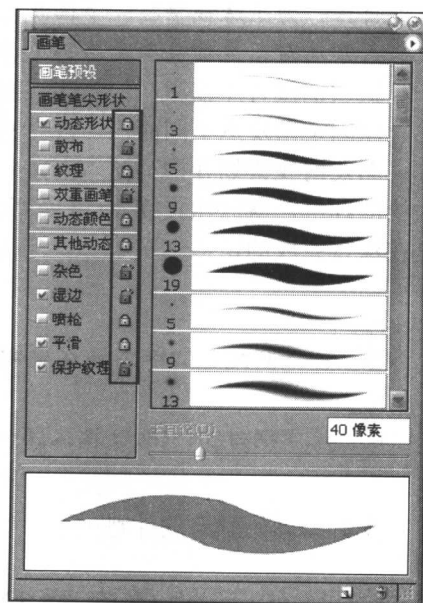


图 1-7 画笔预设



图 1-8 滤镜浏览

这个滤镜浏览功能也是很出色的新功能，虽然它会霸占一定的资源，但是毕竟很人性化、直观、方便(图 1-8)。

1.3 一点基础的知识

考虑到可能会有一些读者是第一次接触这个软件，下面先介绍一些 Photoshop CS 的基础知识。有一定基础的读者可以直接跳到下一章。



：“会有吗？老师在灌水吧？”

我简单地讲一下，怎样开始使用这个软件。

在文件这一栏里面，有 3 个命令是常常用到的。

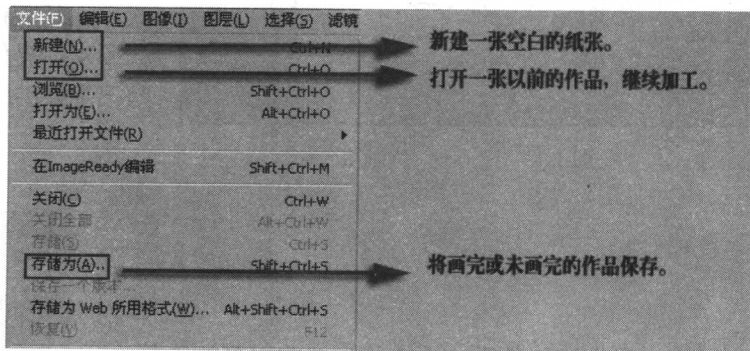


图 1-9 文件菜单

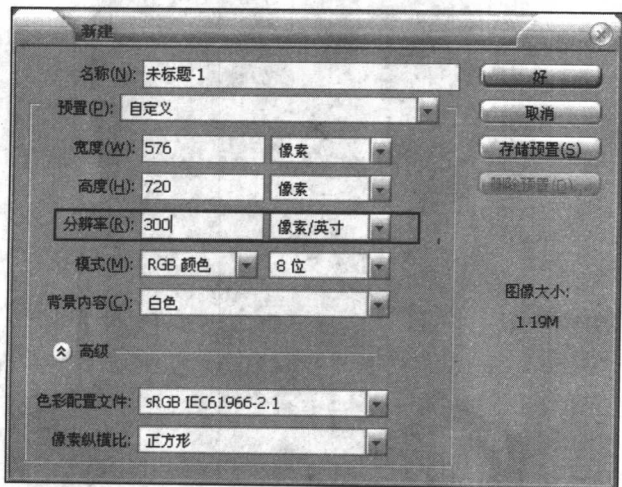


图 1-10 “新建”面板

“新建”命令

新建一张画纸，除了画纸的尺寸以外，画纸的分辨率也是一个很关键的参数(图 1-10)。它直接影响到画面的质量。我们一般在计算机上看到的文件，默认值为 72 像素/英寸。如果你作品的目的是为了印刷的话，精美的杂志要求在 300 像素/英寸以上，这时候的作品在计算机上会变得很大，文件会自动缩小到适当的尺寸。

“打开”命令

打开一张以前的作品，继续加工，就要用“打开”命令(图 1-11)。

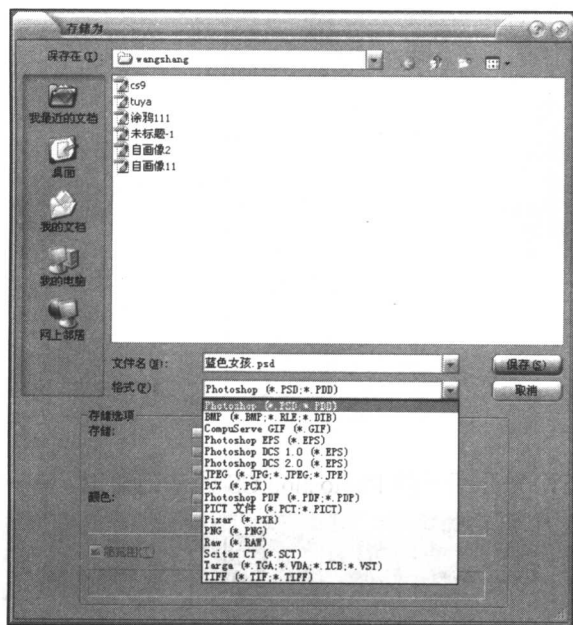


图 1-12 “存储为”面板

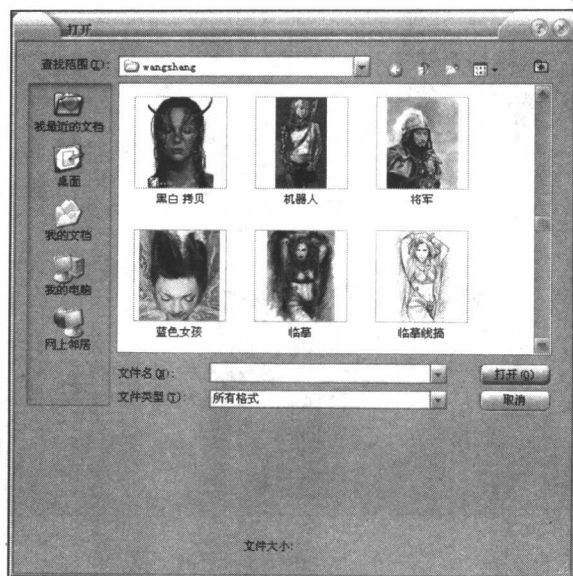


图 1-11 “打开”面板

“存储为”命令

保存已经画好的文件，可以选择不同文件格式。每种格式有其不同的特性，一般印刷多采用 TIFF 格式，这是一种无损害的图像压缩格式。有的时候对方会要求你提供 PSD 的原文件，所以经常备份你的作品是很重要的(图 1-12)。

现在我们开始熟悉一下在绘画中常用到的工具，灵活地运用这些工具，是初学者最先要学会的。

■ 矩形选框工具

矩形选框工具，可以用虚线来选择一个区域进行处理，这里包含 4 个子工具(图 1-13)。

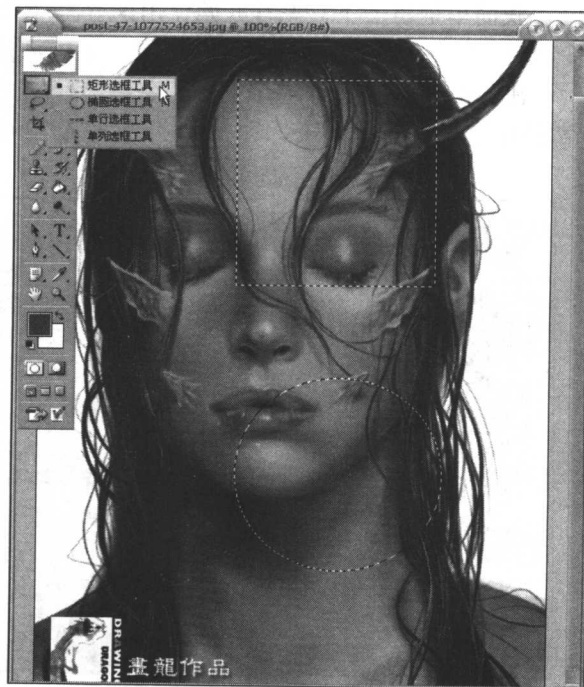


图 1-13 选择工具

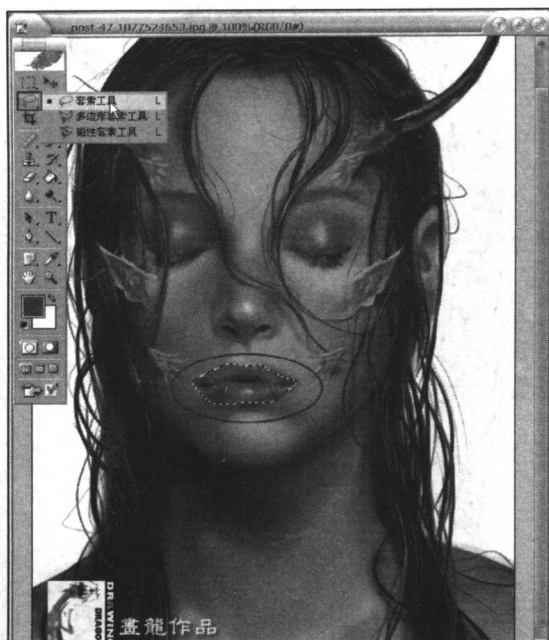


图 1-14 套索工具

魔棒

魔棒是可以把相近的颜色统一选区的工具。这个工具和 Photoshop 7.0 的功能一样。色值的差距可以在属性栏里调整(图 1-15)。

套索工具

套索工具顾名思义,就是随着光标的起点到终点描绘一个选择区域(图 1-14)。

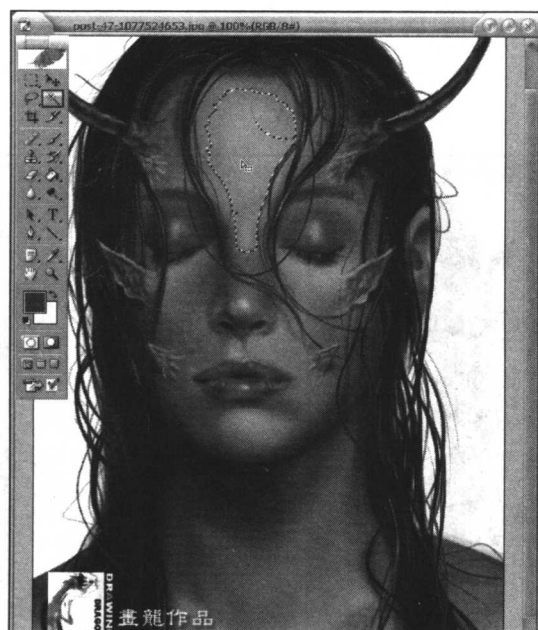


图 1-15 魔棒工具

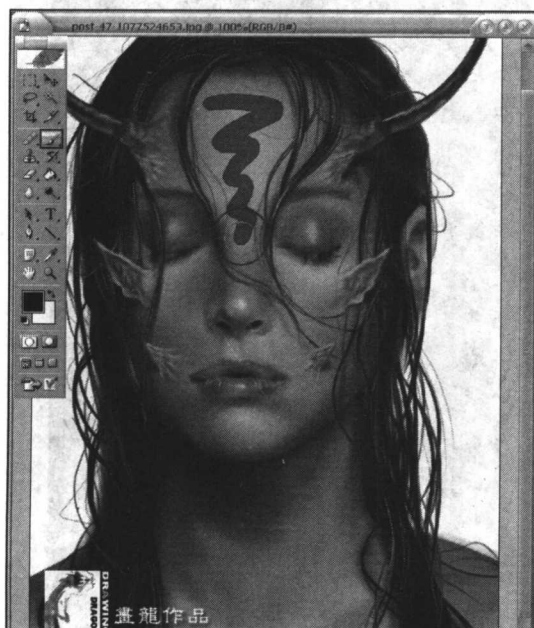


图 1-16 画笔工具

画笔工具

这就是画笔工具了,它是所有画笔变体的基础,选择了它,就可以选择出各种不同风格的画笔变体来进行绘画,红色圆圈里面灰色的圆圈就是画笔的大小尺寸(图 1-16)。

印章工具

印章工具可以把图像上画面进行复制。操作很简单。按住 Alt 键，在画面上选择一个复制点，选择后，释放 Alt 键，就可以复制了。小十字表示复制点的位置(图 1-17)。

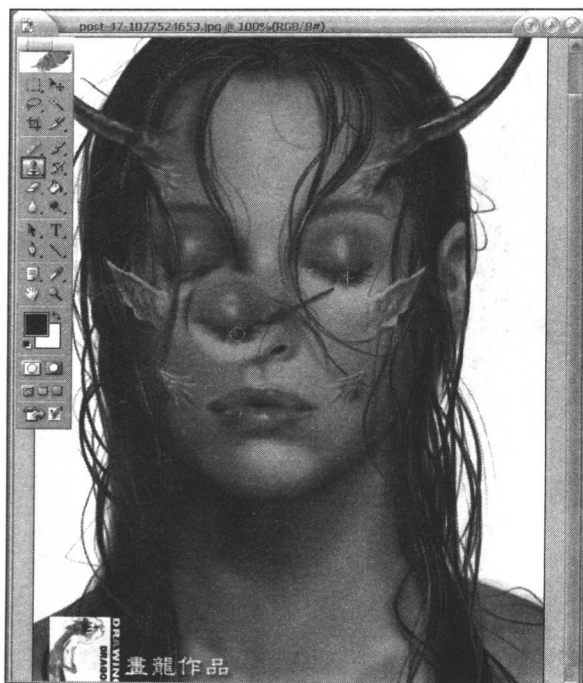


图 1-17 印章工具

橡皮工具

橡皮工具就很好理解了，在许多绘画技法里面，它也是不可缺少的工具(图 1-18)。其作用并不是简单地擦拭错误，选择橡皮以后，也可以像画笔工具那样选择不同的变体来改变橡皮的属性。

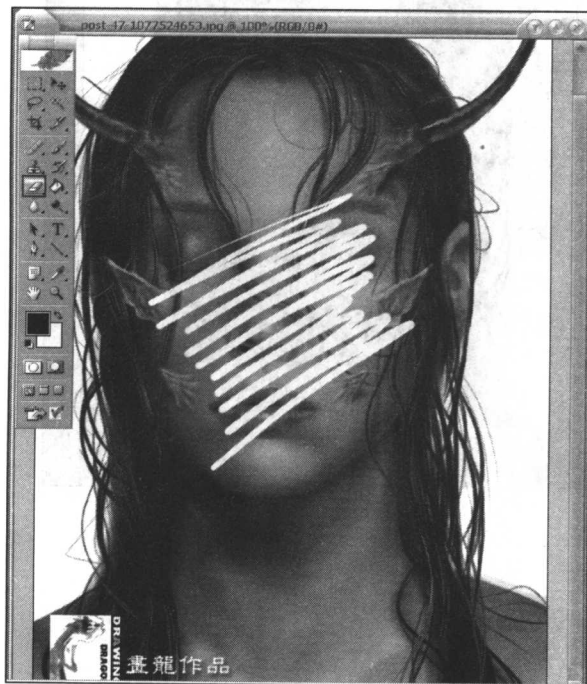


图 1-18 橡皮工具

填充和渐变

填充和渐变同在一个工具选项中，除了填充颜色这个功能以外，还可以填充不同的图案(图 1-19)。

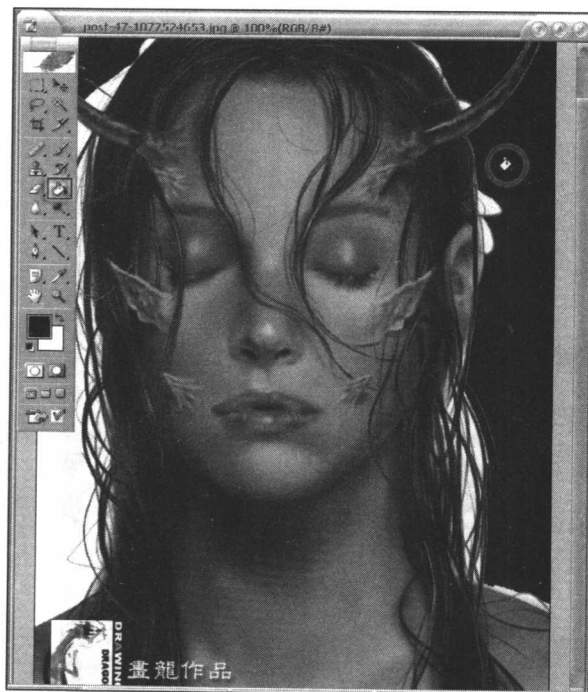


图 1-19 填充和渐变

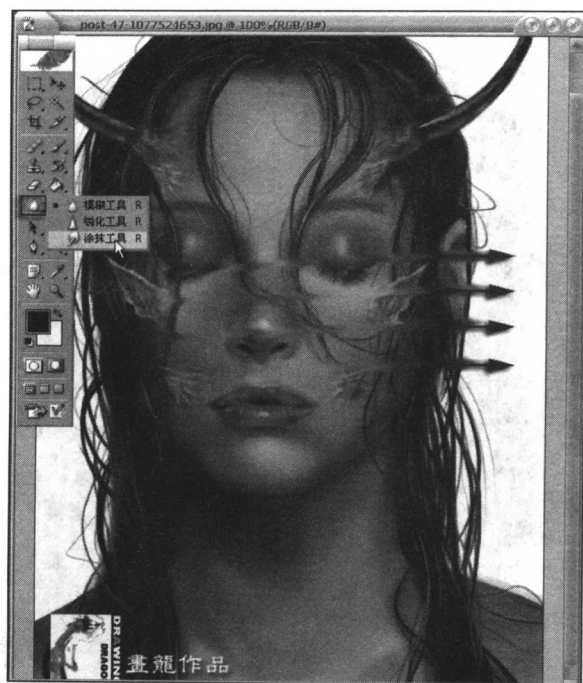


图 1-20 特殊工具

减淡、加深、海绵工具

减淡、加深、海绵工具同在一个工具选项里面。前面两个负责对画面亮度和暗度的处理。海绵工具的作用是增加颜色或者去掉颜色，做出加深的效果(图 1-21)。



图 1-22 直线工具

模糊工具

在模糊工具里面，包含 3 个子工具，即：模糊、锐化和涂抹，这 3 个工具可以像画笔那样在画面上做不同的效果处理，(图 1-20)显示的是用涂抹工具在画面上做过的效果。

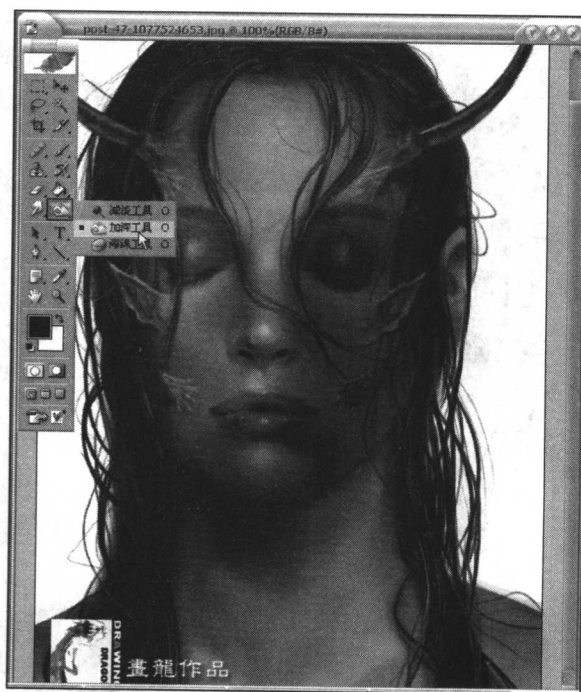


图 1-21 减淡、加深、海绵工具

直线工具

直线工具可以让我们在画面上方便地拉出所需的线条(图 1-22)。