



唐杰晓 杨奥 徐磊 著

数字绘画
技法丛书

Painter

绘画技法从入门到精通

■ 入门教程，由浅入深，逐步掌握数字绘画技法

■ 案例步骤详尽，各步骤附有图解，直观生动

■ 附赠超值教学视频、案例源文件



扫二维码浏览10个案例视频

登录<http://download.cip.com.cn>免费下载案例源文件



化学工业出版社



数字绘画
技法丛书

Painter

绘画技法从入门到精通

唐杰晓 杨奥 徐磊 著



化学工业出版社

· 北京 ·

本书为Painter软件绘画教程，作者总结多年教学经验，针对初学时的难点、重点进行编写、绘制。全书从数字绘画的基础知识出发，通过理论讲解和案例绘制，由浅入深、循序渐进地介绍了数字绘画软件的特点，Painter的优势及主要工具，静物、场景、人物、综合等相关案例绘制等。全书共5章，其中，Painter数字绘画概述，对数字绘画软件进行了比较，并阐述了Painter软件的特点和主要工具等；Painter静物绘制，通过不同静物的绘制，表现Painter的使用方法、使用技巧和绘画思路等；Painter场景绘制，通过自然场景和生活场景的绘制，表现使用Painter绘制场景的常用方法和处理技巧等；Painter人物绘制，表现使用Painter绘制人物头部、形体、姿态、服饰及道具等的方法和技巧等；Painter综合案例绘制，以实际的案例创作展示Painter软件对画面的构图、透视、光影、质感等方面的处理和表现等。书中通过详细分析各步骤的绘制重点和不同阶段的学习难点，使读者在由易到难的过程中逐渐掌握技术，最终实现从手绘向数字绘画的无缝转接。本书附有教学视频，案例源文件，方便读者快速掌握软件使用、直观学习绘画技能。

本书可作为高等院校美术、动画、数字媒体等相关专业教材，亦适用于具有一定美术基础、对数字插画有浓厚兴趣的自学者、电脑绘画职业培训和社会培训机构师生、动漫设计从业者等作为案头常备参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

Painter绘画技法从入门到精通/唐杰晓, 杨奥,
徐磊著. —北京: 化学工业出版社, 2018. 11

(数字绘画技法丛书)

ISBN 978-7-122-32893-9

I. ①P… II. ①唐…②杨…③徐… III. ①图象
处理软件 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第194233号

责任编辑: 张 阳
责任校对: 王 静

装帧设计: 王晓宇

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 北京瑞禾彩色印刷有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张9³/₄ 字数230千字 2018年11月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888

售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 59.80元

版权所有 违者必究



Preface

前言

随着科技的进步，个人电脑已深入日常生活，计算机辅助设计也在不断发展，这使得很多艺术形式趋向于计算机数字化，在绘画领域尤其如此。数字绘画主要是以计算机为创作平台，运用相关的电脑软件和数字工具进行绘画的艺术形式。数字绘画通过电脑和网络以便捷、迅速的方式传输和流通，且易于修改、不会老化和破损，这些崭新的特性使得数字绘画更加适用于当今的“数字时代”。数字绘画诞生以来的短短几十年内，发展速度迅猛、潜力巨大，除了与它具有快捷、便利等优点相关之外，与数字绘画工具的不断更新和进步也有极大关系。数字绘画工具种类很多，总体上分为硬件与软件两大类，硬件类比如电脑、扫描仪、数位板和压感笔；软件类比如Painter、Photoshop等。

本书通过理论讲解和案例制作，由浅入深、循序渐进地讲解使用Painter软件进行数字绘画的方法和技巧等。Painter软件是Corel公司提供给业界的一款功能强大的绘画软件，专门为渴望追求创意自由及需要数字工具进行仿真传统绘画的数字艺术家、插画家及动漫游戏行业人员而开发。Painter能通过数字手段再现传统绘画艺术效果，为设计师提供了用新的媒介与技法来表达自己创意的机会。Painter不同于Photoshop等图像处理软件，它最大的优势在于提供徒手绘画的能力，Painter中包含有上百种艺术笔刷、丰富多样的特殊效果、画家最熟悉的纸张纹理等。用户可以非常轻松地使用Painter绘制出逼真的油画、水彩画、卡通画，甚至中国传统的水墨或工笔画。只要用户能灵活地运用Painter中的各种笔刷和功能，再配合压感笔和数位板等工具，就可以任由自己的思绪驰骋，任何天马行空的创意与构思都可以很好地呈现在电脑屏幕上。

本书图文并茂、通俗易懂，能够帮助读者找准学习方向，快速掌握学习方法，提高学习效率，提升思维能力、表现力和创造力。在内容编写方面，力求细致全面、突出重点；在文字叙述方面，坚持言简意赅、通俗易懂；在案例制作方面，强调针对性和实用性。书中的案例步骤尽量详细，数据务求精确，也是为了满足初学数字绘画者之需，本书附有教学





视频、案例源文件，请您扫二维码或登录化学工业出版社官方网站<http://download.cip.com.cn/>观看或免费下载使用。

本书由唐杰晓、杨奥、徐磊著。在成书的过程中，得到了武汉创宇极网络科技有限公司总监戴侠，武汉滚石动画公司总经理胡江波、项目总监陈杰，镇江市高等专科学校教师张谦，以及程兆祖、朱芷颖、姜春玲、兰凤凤、赵敏、吴静、王响、陶佳燕、徐敏、王时晟、吴菁华、王娟娟、曹雪茹、吴丹、徐珊珊、姜春玲、刘嘉泰、陈成、刘礼雄、王状等人的大力帮助和支持，在此深表感谢！由于著者水平有限，书中难免有疏漏之处，恳请广大读者批评、指正，也欢迎各位与我们进行关于数字绘画学习、创作方面的交流（邮箱：1353925651@qq.com）。

著 者

2018年7月



从入门到精通
Painter
绘画技法



第1章 Painter 数字绘画概述

001

1.1 主流数字绘画软件特征比较 / 003

1.1.1 Painter / 003

1.1.2 Photoshop / 003

1.1.3 SAI / 004

1.2 Painter 绘画的特点及优势 / 005

1.3 Painter 软件界面和主要工具 / 006

1.3.1 菜单栏 / 007

1.3.2 工具箱及默认快捷键 / 010

1.4 Painter 笔刷工具和色彩工具 / 012

1.4.1 笔刷工具及其属性 / 013

1.4.2 笔刷类型 / 017

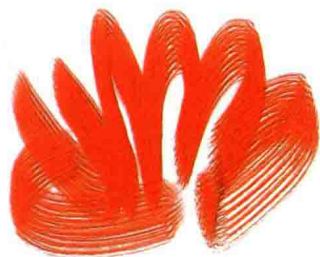
1.4.3 色彩工具 / 033

1.5 数位板的使用 / 036

1.5.1 数位板简介 / 037

1.5.2 设置压感笔压力 / 038

本章总结 / 038



第2章 Painter 静物绘制

039

2.1 苹果的绘制 / 039

2.1.1 绘前分析：图层与工具 / 040

2.1.2 绘制线稿的几种方法 / 041

2.1.3 绘制与上色 / 044



2.2 陶罐的绘制 / 049

2.2.1 绘制分析：质感与笔刷 / 050

2.2.2 绘制与上色 / 050

2.3 金属器具的绘制 / 055

2.3.1 绘制分析：绘画思路 / 056

2.3.2 绘制与上色 / 056

本章总结 / 061

实战练习 / 061



第3章 Painter场景绘制

062

3.1 场景绘制的构思 / 063

3.2 案例：自然山谷 / 065

3.2.1 案例分析：绘制方法 / 066

3.2.2 绘制与上色 / 067

3.3 案例：生活场景 / 075

3.3.1 案例分析：色彩与光源处理 / 075

3.3.2 绘制与上色 / 076

本章总结 / 094

实战练习 / 094



第4章 Painter人物绘制

095

4.1 头像与五官的绘制 / 096

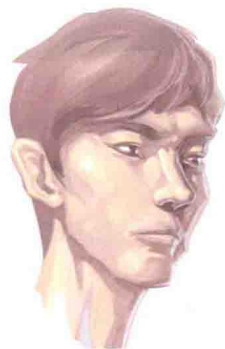
4.1.1 头像的轮廓与体感 / 096

4.1.2 人物头部绘制与上色 / 100

4.2 人体的绘制 / 107

4.2.1 人体结构比例与特征 / 107

4.2.2 人体绘制与上色 / 110



4.3 案例：写实人物 / 118

4.3.1 案例分析：人物结构与服饰道具 / 119

4.3.2 人物设计与线稿绘制 / 120

4.3.3 人物底色铺设 / 121

4.3.4 人物结构与光感塑造 / 123

4.3.5 人物深入刻画 / 125

4.3.6 人物质感与画面处理 / 126

本章总结 / 130

实战练习 / 130



第5章 Painter综合案例绘制 / 131

5.1 构图理念与表达 / 131

5.2 案例：《西游》 / 132

5.2.1 案例分析：构图与透视 / 132

5.2.2 画面元素与线稿绘制 / 133

5.2.3 画面底色铺设 / 134

5.2.4 画面空间层次与光影塑造 / 136

5.2.5 画面深入刻画一 / 138

5.2.6 画面深入刻画二 / 141

5.2.7 质感与画面处理 / 145

本章总结 / 147

实战练习 / 147



参考文献 / 148





01

Chapter

第1章

Painter数字绘画概述

本章主要介绍数字绘画的定义、特点及几种主流数字绘画软件，并对Painter 2018的特点、优势与应用领域，以及软件界面、菜单内容、具有特色的笔刷工具和色彩工具等进行介绍，使初学者能够熟悉数字绘画的范畴和特点，对Painter 2018软件的基本使用方法和特色工具等有一定了解。

“数字绘画”这一艺术形式的普及源自于计算机数字技术的进步和推广。其自出现伊始的短短几十年间，就受到艺术创作者们的青睐和追捧。数字绘画的便捷、高效等特点，对艺术创作领域产生一系列的深刻变革和影响，使得艺术创作者能更加自由地表达创意和想法，也成为艺术领域的发展主流（图1-1、图1-2）。



图1-1 场景绘画



图1-2 人物绘画

艺术创作的“数字化”开辟了人类艺术的新领域，是现代科学技术与传统绘画理念的结合。它不但为创作者进行提供了更为宽广的表现空间、更丰富的表现形式，也提供了进行艺术语言探索及实践的灵活性和可能性。随着数字创作平台和软硬件的不断更新，数字绘画的发展空间和影响力会越来越大，无论是个体创作者还是艺术领域的公司、企业等，都要认识到它的发展趋势，这样才能走在行业发展的前沿。

数字绘画主要有以下几个方面的特点。

① 便捷性强。数字绘画的平台及软硬件技术能带给创作者极大的方便和快捷。计算机平台、鼠标或者手绘笔等的一系列操作，代替了传统的画笔、画纸、画架等，实现了“无纸化”创作；且各种绘画软件都能提供快速、高效的绘制工具和良好的画面效果，从而帮助创作者出色地完成绘画创作（图1-3）。

② 效果突出。数字绘画软件种类多样且功能强大，可以模拟素描、油画、水彩等多种绘制效果。同时，使用软件强大的效果工具和画面设置等，可以随心所欲地获得纹理、变形、模糊等艺术效果，还可以感受其丰富的图形、色彩变化等，为创作的不断探索和尝试提供可能。

③ 存储、修改方便。数字绘画作品的存储载体和存储形式灵活多样，可以存储在U盘、硬盘上，也可以刻成光盘等。作品能存储为多种格式，可以运用到不同的领域和行业。同时，易于在不同的绘画或设计软件中进行加工处理，这就拓展了其应用领域。

④ 传播形式新颖。创作者可以利用互联网，足不出户便将包含自己思想情感的作品展现在网络中，人们可以随时随地地欣赏和观看，极大地拓展了传播效率和影响力。

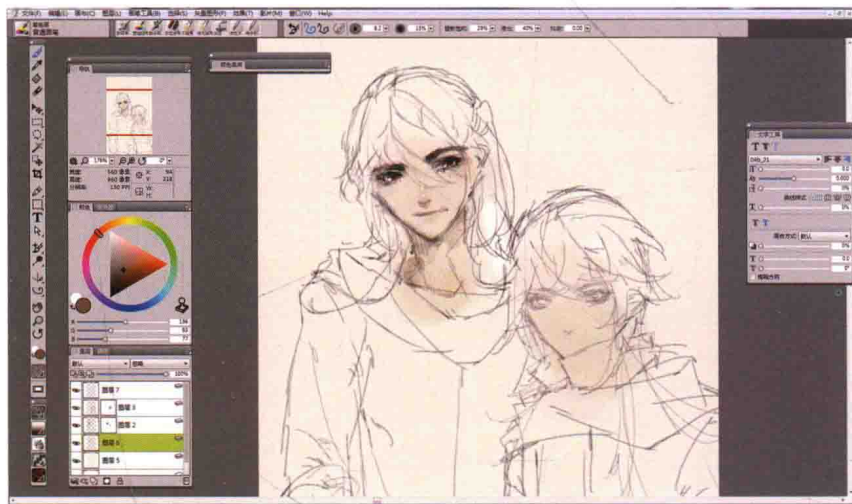


图1-3 Painter绘画界面

需要指出的是，从本质来说，数字绘画的形成及发展可以看作是传统绘画艺术的拓展和延伸。数字绘制创作者必须以传统绘画为根基，从传统绘画中吸取足够的养料，掌握传统绘画的精髓和内涵，从而以“数字化”的形式表现绘画作品的审美特征和创作情感。脱离了传统绘画的“数字绘画”将失去基础和核心，成为“无根之树”，不能长久存在。数字化平台只是取代创作者手中的工具，却无法代替创作者的创作思想和灵感，真正的艺术创造是取决于人的。因此，在进行艺术创作时，要正确地认识数字平台、绘画软件与艺术创作的关系。

1.1 主流数字绘画软件特征比较

目前,市面上数字绘画使用的软件种类很多,也各有特点,如Painter、Photoshop、SAI等。软件种类的多样性使得初学者很容易无从选择。就目前的设计领域工作特点而言,单纯地掌握一个软件是不够的。在工作中往往需要多个软件的配合使用才能实现最快的效率、达到最好的效果,而妄图掌握所有软件也是一种不切实际的想法,因为凭借创作者个人的精力是难以实现的。学习什么样的软件主要取决于未来职业发展方向和发展规划的需要,很多软件在界面、工具、功能等具有很大的共通性,在熟练掌握一个软件之后,对其他软件的学习也有很大帮助。更为重要的是,市面上很多软件在功能上具有很大的相似性,因此创作者与其求多,不如求精。

下面介绍一下数字绘画领域中最为常用的三个软件:Painter、Photoshop和SAI。

1.1.1 Painter



图1-4 Painter 2018启动界面

Painter全称为Corel Painter,是加拿大著名的Corel公司开发的专门针对图形图像处理的专业软件(图1-4),也是基于像素图像处理的软件。Painter拥有全面和逼真的仿自然画笔,是一款极其优秀的仿自然绘画软件,也是数字创作与绘画工具的终极选择。可以说,Painter是专门为渴望追求自由创意、需要数字工具来仿真传统绘画的数字艺术家、插画家及摄影师而开发的。

Painter意为“画家”,它包含上百种笔刷工具,这是其他软件难以企及的,它自带的多种笔刷可以重新定义样式、流量、压感以及纸张的渗透效果等。此外,Painter软件中的滤镜主要针对纹理与光照,采用了一种仿自然媒体技术,可以使作品达到一种特殊的大写意效果。

除此之外,Painter在影像编辑、特技制作和二维动画方面也有突出的表现。对于专业设计师、美编、摄影师、动画及多媒体制作人员和一般电脑美术爱好者,Painter软件都是一个非常理想的图像编辑和绘画工具。

1.1.2 Photoshop

Photoshop简称“PS”,是美国Adobe公司旗下最为出名的图像处理软件系列之一(图1-5)。Photoshop软件主要处理由像素构成的数字图像,软件拥有众多的编辑、修改及绘图工

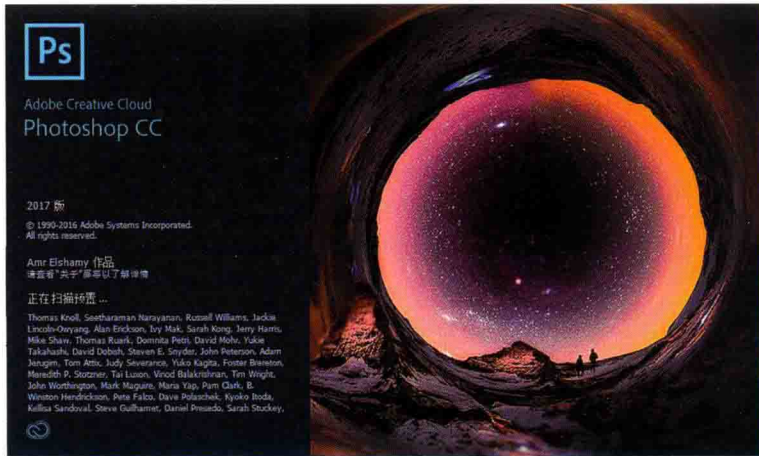


图 1-5 Adobe Photoshop 启动界面

具，可以快速有效地进行图片编辑工作。

2003年，Adobe Photoshop 8被更名为Adobe Photoshop CS。2013年7月，Adobe公司推出了新版本的Photoshop CC。自此，Photoshop CS6作为Adobe CS系列的最后一个版本被新的CC系列取代。

Adobe支持Windows、Mac OS操作系统，Linux操作系统用户可以通过使用Wine来运行Photoshop。Photoshop出色的图形图像处理功能使其在图像、图形、文字、视频、出版等各方面都有涉及，深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱。

1.1.3 SAI

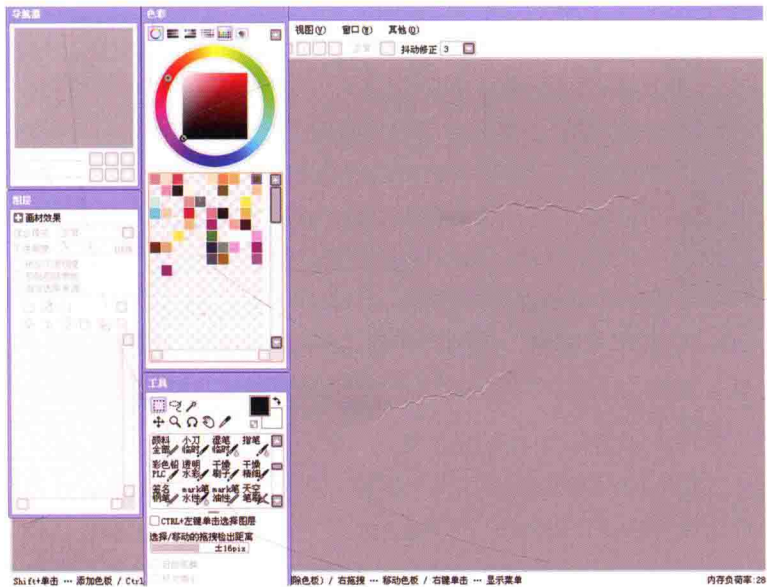


图 1-6 SAI 启动界面

SAI是Easy Paint Tool SAI的简称,由SYSTEMAX开发。2008年2月,Easy Paint Tool SAI Ver.1.0.0正式版发行。在此之前,SAI软件是作为自由软件试用的形式对外发布的。与其他同类软件不同的是,该软件极具人性化,其追求的是与数位板极好的兼容性、绘图的美感、简便的操作以及为用户提供一个轻松绘图的平台(图1-6)。

SAI软件相当小巧,而且免安装,画板可以任意旋转、翻转,画布缩放时反锯齿,同时具有强大的墨线功能。由于功能限制和其他原因,SAI软件虽然逐渐流行但普及性并不是很高,这并不妨碍它成为一款优秀易用的电脑绘画软件。

1.2 Painter 绘画的特点及优势

目前,国内数字绘画创作者对Painter的认识和使用不及Photoshop,这是由于Painter对其使用人群的专业要求相对较高,要求软件使用者具有一定的绘画功底和设计基础(图1-7)。此外,软件中的笔刷工具能够模仿现实中不同物体的材质和肌理效果,这也需要使用者对客观事物有一定的认知、理解,能给予合理的表现。

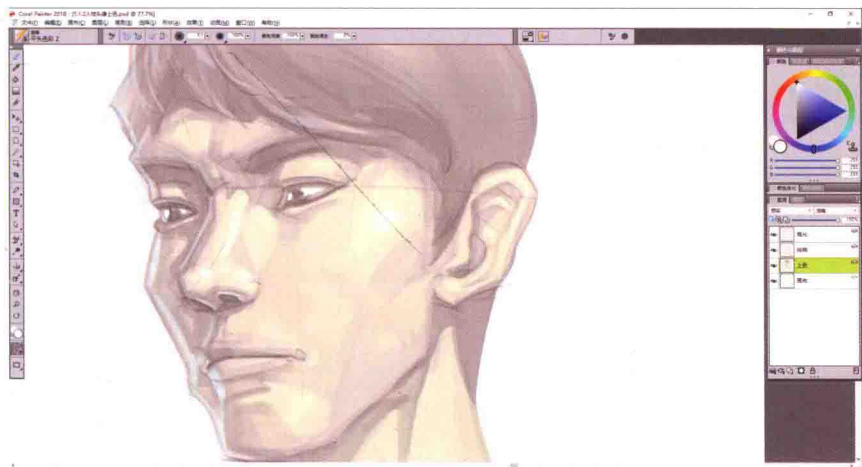


图1-7 头像绘制

绘画的过程是使用不同种类的材料在媒介上描绘空间效果的过程。Painter的出现改变了以往的绘画形式和习惯,以“数字绘画”替代了传统绘画模式,实现这一转变的正是Painter中丰富的笔刷。使用者可以根据使用习惯和喜好对画笔大小、深浅程度、干湿程度和薄厚程度等进行调节。需要说明的是,在使用Painter绘画的过程中产生的不同色彩叠加效果,如同真实画材一样通透(图1-8、图1-9),这是该软件笔刷工具的特色。

如今,在行业内数字绘画软件很多,而且在一些使用方法和功能上较为类似,相对而言,Painter软件则更适合于有一定美术基础的使用者进行数字绘画创作,包括从事动漫、游戏行业的原画设计师,媒体广告设计行业的商业插画师,概念设计的CG艺术家、摄影师以及使用软件进行绘画创作的画家等。当然,除了专业人群外,一些没有专业基础的美术爱好者也可以利用Painter的绘画和图片处理功能来对艺术作品进行整理和修改。



图1-8 睡梦



图1-9 拯救

1.3 Painter 软件界面和主要工具

Painter 作为一款极其优秀的数字绘画软件，目前的最新版本是2018版，软件操作界面如图1-10所示。

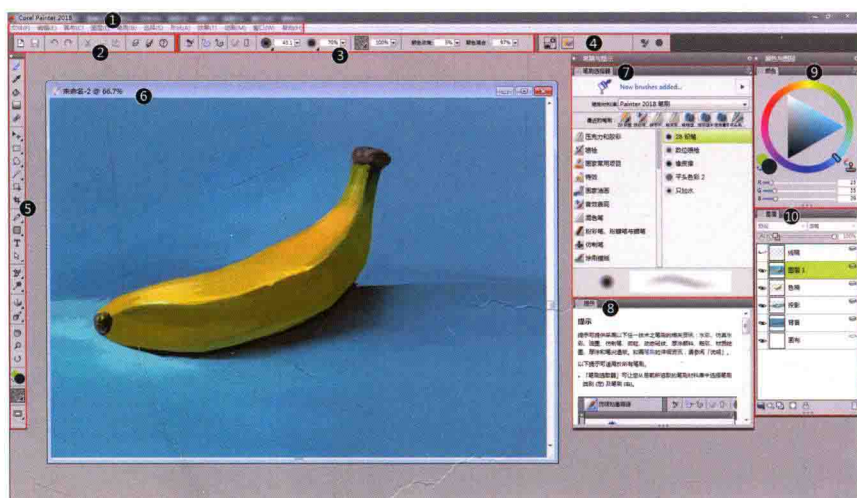


图1-10 软件界面

- ① 菜单栏：菜单栏的下拉选项中包含了软件中的所有工具和命令。
- ② 指令栏：包括常用的保存、撤销、重做等操作指令。
- ③ 属性栏：显示使用中的工具或物件相关的基本指令。

- ④ 拓展属性栏：显示使用中的工具或笔刷的相关指令。
- ⑤ 工具箱：包括建立、填充、修改等最常用的工具命令。
- ⑥ 画布：显示绘制图像的效果，其大小由画布尺寸决定。
- ⑦ 笔刷选择器：包含了各种笔刷选择库、笔刷变体等。
- ⑧ 提示栏：提供笔刷的使用方法和技巧等。
- ⑨ 颜色面板：提供绘画时所用的主颜色及副颜色等。
- ⑩ 图层面板：提供图层管理的工具，包括建立、选取、隐藏、删除等控制选项。

1.3.1 菜单栏

Painter 2018的菜单栏中包括文件、编辑、画布、图层、笔刷、选择、形状、效果、动画、窗口和帮助11个命令（图1-11）。

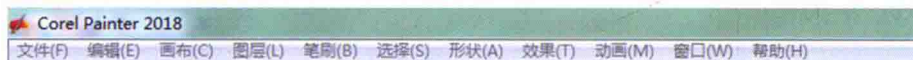


图1-11 菜单栏

(1) 文件菜单

Painter 2018的菜单栏中，第一个工具菜单就是“文件菜单”（图1-12）。通过鼠标单击“文件”图标会弹出文件菜单的子菜单栏。文件菜单包括新建项目、打开、打开模板、仿制、保存、另存为、导入和导出等主要命令。

(2) 编辑菜单

编辑菜单是在图像进行编辑过程中使用频率最高的菜单命令，编辑菜单中包括了多种可对图片进行编辑的命令操作，如图1-13所示。

(3) 画布菜单

画布可以被理解为绘画时的画纸。画布菜单下的命令大多是针对图像的构图、尺寸、像素、旋转等图像规格的调整和设置，如图1-14所示。

(4) 图层菜单

图层菜单包括添加图层、复制图层、移动图层、创建图层遮罩等多种功能（图1-15）。

(5) 笔刷菜单

笔刷菜单中的命令可用于调节画笔工具的参数，使用者可以在该菜单中设置笔刷变量，将设置的笔刷进行储存，如图1-16所示。

(6) 选择菜单

选择菜单中的命令需要被编辑对象在选中的状态下才可以执行，不在选取范围内的图像信息是不会被编辑的，如图1-17所示。

(7) 形状菜单

在形状菜单中，可以实现对矢量图形的编辑，如图1-18所示。

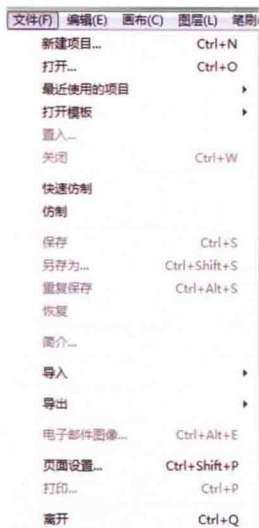


图 1-12 文件菜单



图 1-13 编辑菜单



图 1-14 画布菜单

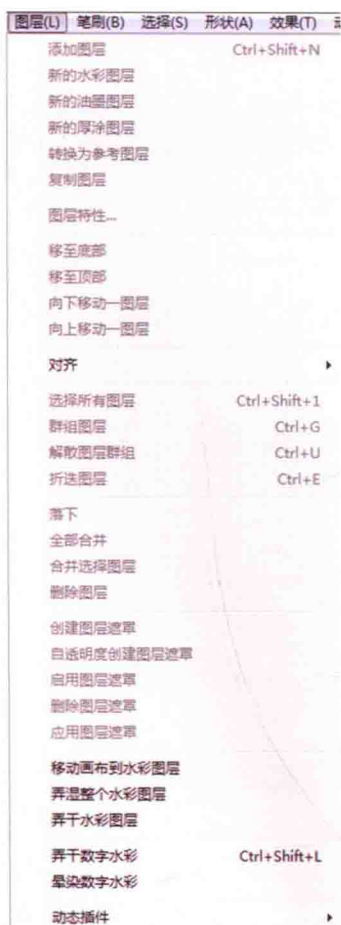


图 1-15 图层菜单

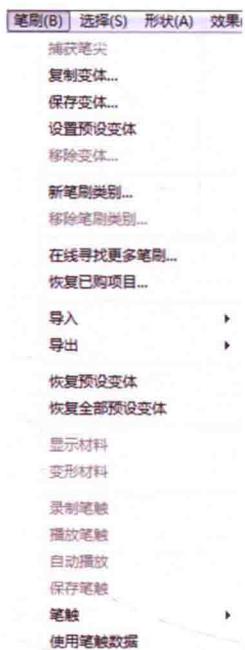


图 1-16 笔刷菜单

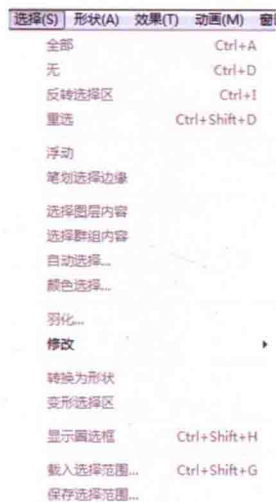


图 1-17 选择菜单

(8) 效果菜单

效果菜单可以对图像文件做特殊效果的处理。效果菜单中包括了种类繁多的命令(图1-19)。学习和掌握效果菜单中各种命令的使用方法可以让作品创作变得更加轻松。

(9) 动画菜单

影片菜单主要用于在Painter软件中创建和编辑动画(图1-20)。

(10) 窗口菜单

窗口菜单中包括了软件中自带的编辑控制面板。在窗口菜单中,使用者可以根据自己的操作习惯对一些常用的编辑控制面板进行显示或隐藏(图1-21)。

(11) 帮助菜单

帮助菜单提供了软件使用及软件售后服务等方面的服务信息(图1-22)。

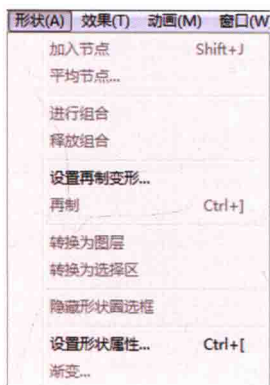


图1-18 形状菜单

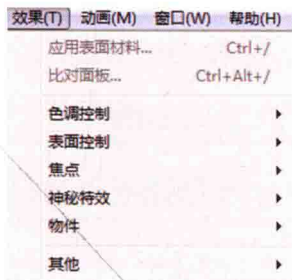


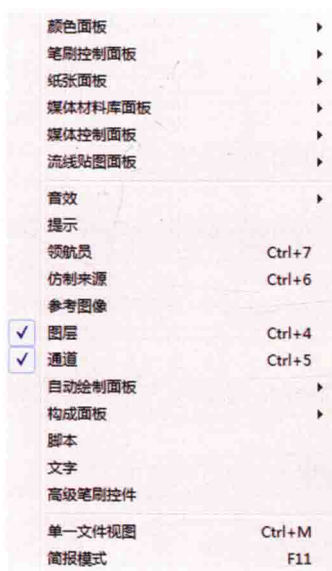
图1-19 效果菜单



图1-20 动画菜单



(a)



(b)

图1-21 窗口菜单

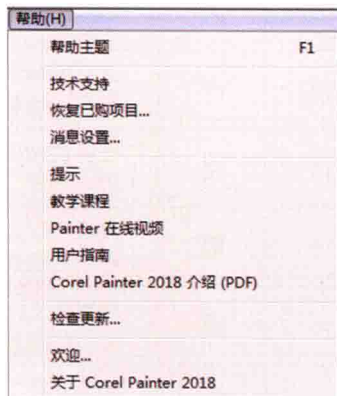


图1-22 帮助菜单