

风云

Photoshop CS2 Painter IX Poser 6

人像彩绘艺术



刘 偲

飞思数码产品研发中心

编著
监制



不用纸张 不用画笔
以一本书的价格收获三款
软件的知识

国内一流美术家协会会员精心打
造，集丰富的绘制经验和创新的
设计理念于一体

入门的过程中涉猎高端的应用技
巧，由浅入深，高低兼顾

恰到好处地分离与结合
Photoshop/Painter/Poser三大软
件，展现逼真的人像彩绘艺术

从本书开始，您将发现运用
Photoshop/Painter/Poser进行人
像彩绘创作原来如此简单



电子工业出版社

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



内含书中范例的素材文件及最终效
果图文件，还包括书中3款软件的
基础视频教学

TP391.41

1409D

2007

风云

Photoshop CS2 Painter IX Poser 6

人像彩绘艺术

刘 偲

飞思数码产品研发中心

编著

监制



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



内容简介

本书通过大量精彩的人物彩绘实例,介绍了Photoshop CS2、Painter IX 和 Poser 6 软件的高级绘制技巧。目前电脑绘图已经成为绘画的一种潮流和趋势,本书科学、系统地讲解了从电脑素描到上色创作的完整过程,包括作者多年来的绘画秘籍和电脑绘画的流程。书中案例技法成熟、步骤详尽,读者根据书中的介绍可以快速掌握使用Photoshop CS2、Painter IX 和 Poser 6 绘制人物画的主要技巧。随书光盘内容为书中范例素材、效果图和基础知识视频文件。

本书适用于热爱插画、想要学习CG 插画创作的初学者及具有绘画基础、想要由传统绘画方式转向CG 方式的读者,也可作为相关专业的培训教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

风云 Photoshop CS2 Painter IX Poser 6 人像彩绘艺术 / 刘偲编著. - 北京: 电子工业出版社, 2007.6
ISBN 978-7-121-04244-7

I. 风… II. 刘… III. 图形软件, Photoshop CS2、Painter IX、Poser 6 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP 数据核字(2007)第055256号

责任编辑: 赵红梅

印刷: 北京天宇星印刷厂

装订: 涿州市桃园装订有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开本: 850 × 1168 1/16 印张: 14.75 字数: 495.6千字 彩插: 2

印次: 2007年6月第1次印刷

印数: 5000册 定价: 68.00元(含光盘1张)

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。



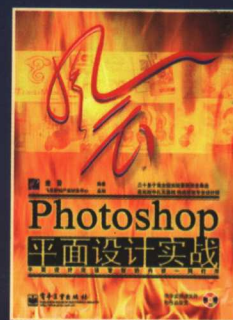
刘懿

女，汉族，1982年出生于武汉市，
2005年毕业于湖北美术学院动画学
院，武汉美术家协会会员。

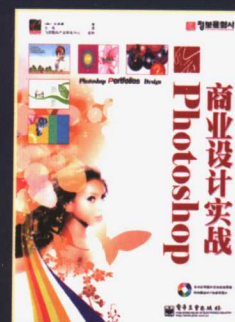
2002年至2006年，为《武侠》、
《结婚咨询》、《海员文艺》、《奇
幻》、《中国妇女报》等杂志报纸绘
制多幅封面及插图，为春风文艺出版
社绘制多幅插图。

曾多次参加省、市及全国漫展，并受
到组委会重点推荐。

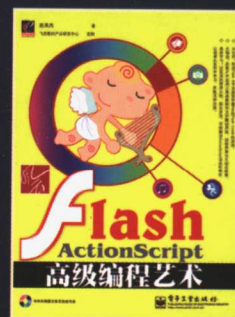
刘懿



ISBN: 978-7-121-03828-0
定价: 32.00元



ISBN: 7-121-02846-8
定价: 55.00元



ISBN: 7-121-02553-1
定价: 45.00元



ISBN: 7-121-03084-5
定价: 49.80元



ISBN: 7-121-02516-7
定价: 68.00元







- | | | |
|---|---|------------|
| ① | ② | ①作品名称：飞花 |
| | ③ | ②作品名称：惬意 |
| | | ③作品名称：酷与王妃 |

作品名称：月影



前言



"不用纸张，不用画笔，没有画者烦琐的周遭……"

当作者的作品伴着鼠标的声响在屏幕上滚动，我的脑海也被这华丽的画面所震撼：幽暗的精灵世界，少女清澈的眼神，斑斓的彩蝶幻境，孤傲的暗夜行者……独特的工艺，造就独特的画面质感，当我为这一切惊叹的同时，脑中更常常浮现出作者创作时那种独特的氛围，这是一种欣喜的感觉。

艺术形式的变化，往往伴随着工业的进程。当艺术内涵不断丰富时，技术层面也在发生着变化，但这种变化对于绘画艺术而言，似乎太过漫长了一些。

从远古岩壁上的石刻，到当今成熟的平面作品"创作—传播"模式，美术作品的载体在不断改变，与之相比，美术的创作方式似乎滞后了太多，单调的创作形式覆盖了整个人类漫长的文明进程。

我们期待着革命，而CG（Computer Graphics）形式的出现，让我们觉得，这一切是时候了！

计算机对现代社会的渗透能力几乎是侵略性的，速度之快、之猛，怕是连计算机的创始者都始料未及。

在这个追求高效率的年代，我们似乎不能再给予创作太多的等待，而解决的方法，除了加快创作本身的速度外，解决传统模式与数字化生产、传播之间的空缺，更是我们亟待解决的问题。而CG，正好将这个空缺完美地填补。

需要特别指出的是，对于CG，我们也常常有错误的认识。计算机的方便快捷，有时候也给人造成一种假象：艺术的创作变得更加容易，期间蕴含的艺术价值随之降低。电脑在创造着无与伦比且无瑕疵的画面的同时，也被人批评为"太过完美，无手工痕迹"。事实上，就好像卡拉OK让人人都有了专业伴奏，但歌唱家却照样需要专业的培养，照样远远胜出常人，CG艺术也有它自己的高端领域。当画面的细腻与丰富达到一个空前的高度时，它的背后包含的是一脉相承的美术功力和当今科技的完美结合，这绝对是一种艺术的升华！正是它，引发了当今文化产业新的变革，这一点毋庸置疑。

本书的作者追求艺术的经历，也正如同上述变革的一个缩影。从小酷爱美术，并屡获殊荣，跟很多人一样，因为喜爱，拿起了画笔，但又跟许多人不同。心路坎坷，让人们纷纷放弃，而这一切对于作者，却是最好的历练与乐趣。正因为这样，我们看到了现在的作者：手中握的已不是传统的画笔，而探索仍在继续。

凭借从小积累的良好美术功底，作者在21世纪初大步迈进了CG领域。电脑的魅力就在于此，它让创作者不再受困于无法实现的画面，凭借电脑这个工具，可以浪漫而生动地再现一些天马行空



的想象,使得创作技法能得到不断的提升,美术作品也从此获得了更为强烈的表现力。作者此时仿佛也获得了新生,一种全新的动力在激发她的创作热情,这更让她自己也成为美术界内一道独特的风景。

细腻,华丽,这是对作者作品的评论中最常看到的文字。而综观作者的CG作品,这几个字眼在不同的时期仿佛也有着不同的定义。而此时的作者,探索的思想正朝着哪个方向呢?我想,在她心里,探索、传承,跟发扬、传播是一样重要的,这本书的出现,就是最好的证明!

这本书为一些有绘画功底的爱好的者提供了由传统模式转向CG艺术的良好渠道。在本书编写过程中,非常注重读者能力的培养,每个章节都"由浅入深,高低兼顾"。作者将这个统一的教学思想,分配至不同侧重点的案例中,让读者轻松进入角色,用饱满的信心跟随作者直到最后完成作品,这时会发现:入门的过程中,实际上对高端技巧的应用已经有所涉猎,对今后高级技术的专门学习,颇有益处。

除上述指导思想上的亮点,读者还将看到,对于Photoshop、Painter和Poser当今主流绘图软件,作者进行了很好的分离与结合,强调各自特性的同时,更注重结合运用,让读者不会因为需要掌握这些软件而苦恼。运用它们,更像是运用自己的两只手,相得益彰。

喜欢作者作品的人,更会把该书当做一本特别的集子收藏起来,因为本书运用的案例全部为特别创作,只收入该书中。

本书的意义不仅于此,更在于那些同样经历着作者的过去的人们,他们不仅仅从书里看到了一个成功的CG创作者,更让他们自己看到成功的希望和方向。路终归都要自己走,但如果掌握着正确的方向,脚下或许感觉会更坦荡。

希望读者朋友们能从书中体察到更多思想的精髓,而不仅仅是技法与流程。CG水平的提高,更是思想的进步。

编 著 者

联系方式

咨询电话:(010) 68134545 88254160

电子邮件:support@fecit.com.cn

服务网址:<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址:计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT



目录



第1章 精灵

本章将使用 Poser 6 和 Photoshop CS2 配合来完成作品。在本章中首先介绍 Poser 的基本使用知识，利用 Poser 6 来渲染草图，用做人体动作、光线和色泽的参考，然后在 Photoshop 中重新绘制作品……



1.1 设计造型	2
1.2 人物图像底稿与临摹	7
1.3 人体主要颜色及形体描绘	9
1.4 人体各个部分的描绘	10
1.5 皮革质感的制作	14
1.6 羽毛的绘制	20
1.7 金属质感的绘制	21
1.8 皮革及皮带的绘制	28
1.9 调整皮肤及绘制弓箭	29
1.10 飞鸟的绘制方法	33
1.11 背景的绘制方法	35
1.12 草地的制作方法	39
1.13 树木的制作方法	42
1.14 花卉的绘制方法	46
1.15 画面的调整	49

第2章 娇兰佳人

从本章开始，忽略 Poser 中的任务创建过程，重点讲解 Photoshop 中的处理技法。这些技法不但适用于使用 Poser 创建的人物图像，其他三维软件，甚至真人的照片都可以用这些技法来重新赋予生命力……



2.1 设计造型	54
2.2 修整底稿	56
2.3 面部的绘制	58
2.4 头发的绘制	59
2.5 服装的绘制	61
2.6 背景的绘制及画面的调整	66



第3章 酷女郎

本章要完成的作品不同于前两章，因为没有使用 Poser 模型作为底稿，所以造型方面可以更加随意一些，但这也要求作者具有一定的造型基本功，因此本章内容对一些读者来说可能有少许困难，但是可以作为熟悉电脑手绘操作的练习，也可以作为参考和了解的内容……



3.1 绘制底稿	76
3.2 面部的绘制	77
3.3 头发的绘制	81
3.4 皮肤整体绘制	83
3.5 服装的绘制	85
3.6 背景建筑物的绘制	87
3.7 画面整体调整	93
3.8 绘制自然景观	95
3.9 画面最终调整	97

第4章 韩流袭过

本章的作品由 Photoshop 和 Painter 结合制作完成。使用 Photoshop 绘制的部分主要用来表现人物的真实感，使用 Painter 绘制的部分则用来表现一些笔触，使得图像更有绘画的感觉……



4.1 绘制底稿	102
4.2 面部的绘制	102
4.3 头发的绘制	106
4.4 Painter 中压感的设置	109
4.5 服装及背景色的绘制	110
4.6 背景的制作	114
4.7 画面纹理的制作	121

第5章 渴望

本章要完成的作品只有人物的上半身，除了人物的皮肤部分外，其他部分则逐渐融合于蓝色的背景中。这样设计的目的是更加突出人物，而其他模糊的部分则成为人物情绪的反应……



5.1 底稿绘制	130
5.2 面部底色绘制	136
5.3 面部受光部绘制	138
5.4 眉目绘制	141
5.5 头发绘制	145
5.6 服装绘制	150
5.7 背景绘制	157



第6章 彩依

本章除了讲解人物本身的绘制技巧以外,还介绍一些背景的添加方法。这幅作品的背景使用 Photoshop 和 Painter 结合完成,既具有一定的真实感,又带有浪漫的幻想效果,令人炫目且变化无穷……



6.1 草稿的绘制和大体着色	166
6.2 头部及皮肤的绘制	167
6.3 Painter 中的压感设置	175
6.4 笔刷的设置	177
6.5 服装及背景色的绘制	178
6.6 背景的制作	180
6.7 翅膀的绘制	183
6.8 画面的调整	187

第7章 冰雪公主

作为本书的最后一章,我们将配合使用 Poser、Photoshop 和 Painter 来完成作品。在这一章,我们根据 Poser 渲染出的模型来绘制草稿,并使用 Photoshop 进行颜色的调整,但是画面的主要绘制则使用 Painter 来完成……



7.1 设计及调整造型	194
7.2 绘制草稿	196
7.3 Painter 中压感笔的设置	198
7.4 面部的绘制	198
7.5 头发的绘制	201
7.6 大体色的绘制	202
7.7 更深入的刻画	205
7.8 画面的整体调整	210

附录

刘恺 CG 艺术作品鉴赏

第 1 章

精 灵

本章将使用 Poser 6 和 Photoshop CS2 配合来完成作品。在本章中首先介绍 Poser 的基本使用知识，利用 Poser 6 来渲染草图，用做人体动作、光线和色泽的参考，然后在 Photoshop 中重新绘制作品。使用 Poser 渲染出的模型，其人物的动作、光线及色彩更加理性，这就是 Poser 带给我们的灵活和高效之处。





1.1 设计造型

在学习本章之前,读者应该首先熟悉 Photoshop 的“图章工具”,因为在对物品材质进行精细描绘的时候,“图章工具”是最高效的、必不可少的工具。如果不能熟练掌握“图章工具”,本章的操作则会有一定的困难,因此建议读者在熟悉“图章工具”的使用之后再开始阅读本章。另外,本章将重点讲解物品材质的绘制,因此请读者更多地关注这部分内容。

STEP 1 打开 Poser, 其界面如图 1-1 所示。

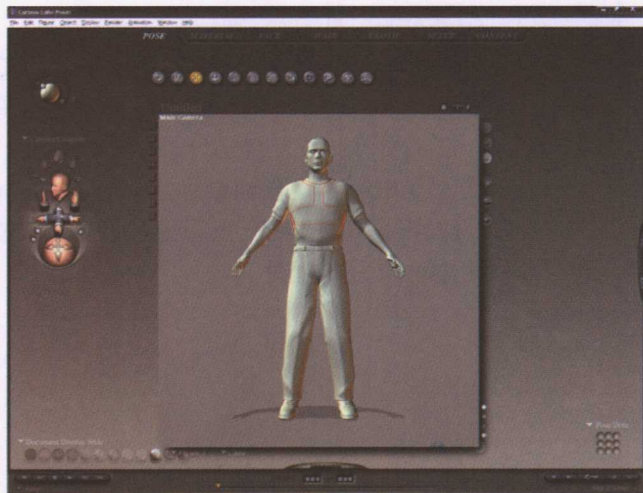


图 1-1

STEP 2 单击红框标明的范围,调出模型的选择栏,如图 1-2 所示。

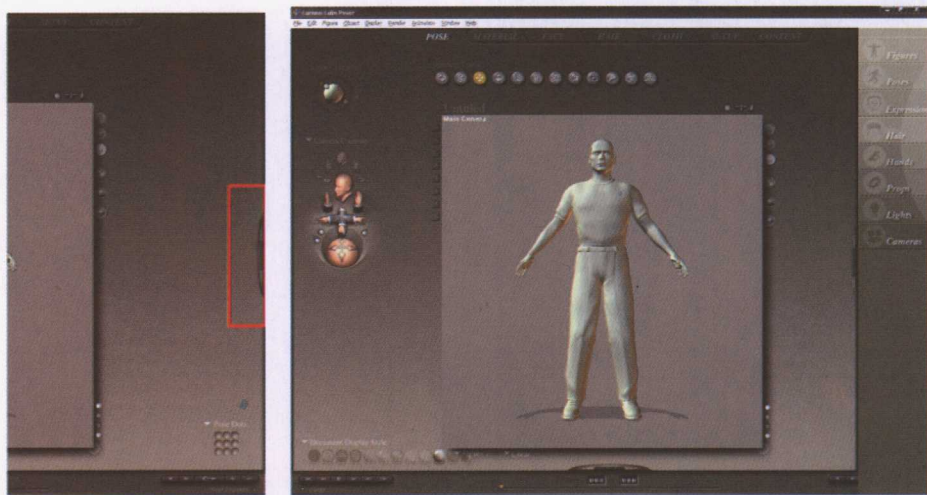


图 1-2

STEP 3 选取 Poser 中预设的人物,设定好人物姿态。

(1) 单击右侧工具栏中的 Figures 按钮 , 打开模型列表。

(2) 拖动菜单栏滑块,选中红框内标注的模型(双击打开),如图 1-3 所示。完成操作后,画面如图 1-4 所示。