

掌握Photoshop专业绘画技法，感受Photoshop为我们带来的视觉印象

印象

Photoshop CS2

图像绘画技术精粹

刘贺 编著



附 CD-ROM



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

印
象

Photoshop CS2

图像绘画技术精粹

刘赞 编著



人民邮电出版社
北京

T0391.41/952

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop CS2 印象图像绘画技术精粹 / 刘赞编著. —北京: 人民邮电出版社, 2007.7

ISBN 978-7-115-16236-6

I. P... II. 刘... III. 图形软件, Photoshop CS2 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 071325 号

内 容 提 要

本书主要介绍使用 Photoshop CS 进行绘画的技法。本书内容完全从实战出发, 将读者实际工作中经常会遇到的各类插画的绘制技法和技巧进行了整理和展现。

本书共有 6 章, 第 1 章介绍 Photoshop CS 绘画的特点和优势。第 2 章介绍了绘画基础知识, 希望能让绘画初学者在短时间内提高自身的绘画素养。第 3 章到第 6 章是本书的主体部分, 通过 14 个精彩的插画作品介绍了各类时尚插画、日式漫画、美式漫画、写实插画的绘制技法。

本书结构清晰, 内容丰富, 语言轻松易懂, 适合对电脑绘画感兴趣的读者阅读, 也适合作为专业院校的美术教材。

Photoshop CS2 印象图像绘画技术精粹

◆ 编 著 刘 赞

责任编辑 孟 飞

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京精彩雅恒印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 19.5

彩插: 6

字数: 566 千字

2007 年 7 月第 1 版

印数: 1—5 000 册

2007 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-16236-6/TP

定价: 66.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223



写实类插画绘制——穿红裙的少女



写实类插画绘制——异型



写实类插画绘制——四月落英



YOU' NEVER
GET MY WORDS,
ORKS!!



WELL, WE'LL
SEE, SERGEANT!

BRICHIAN ?
IS THAT YOU?

JUST LEAVE
HIM, ORKS!



ALL WE NEEDED,
TO CHANGE YOUR VESSEL'S
DRIFTING COURSE AWAY
FROM SALAMANTIS VI AND
INTO THE GRAVITATIONAL
WELL OF ITS SUN!

WHOOOOHHH!!







美式漫画绘制——屠龙者



美式漫画绘制——魔力女战士





快速创作



将照片变成漫画



游戏CG创作



绘制高精度作品

前言

在今天,除了某些特定的领域,数字绘画几乎已经完全取代了传统绘画,我们每天看到的绘画作品,绝大部分都是数字绘画作品。走进数字绘画领域的很多人,一般都是将它作为自己的职业,也将它作为一种爱好,插画师这个职业的确蕴涵着无穷的樂趣。

然而在很多人眼中,对这一行业也有一些误解,最常见的问题就是:插画师和平面设计师有什么区别?顾名思义,其本质是要理解插画与平面设计之间的区别。插画是一种初期素材的创作,它要求作者有扎实的绘画功底和较强的手绘能力,插画作品作为一种初期素材,可以应用于很多连作者也没有想到的领域,同一幅插画作品可以作为书籍的封面,也可以作为内部插图,可以用于产品包装,也可以用于平面广告,甚至会被印在学生的书包和铅笔盒上。而设计则属于后期加工类的工作,其针对性非常强,往往是为了单一目的而作,相对应用范围较窄,入门门槛较低,很多人只需要短期的培训即可完成很多设计类工作。因此可以说插画师可以完成设计工作,而平面设计师却往往需要插画师提供插画素材。由于这些区别,插画师的数量远没有平面设计师那么多。

要成为一个优秀的插画作者需要具备必不可少的两方面素质:手绘能力和相关软件知识。这两种能力的培养应该是相辅相成的,本书正是为需要同时提高这两方面能力的读者而作。如果您是一名接受过传统绘画训练的读者,本书通过案例详细阐述了如何通过计算机来进行绘画创作,使您可以快速地从传统手绘过渡到数字绘画领域;如果您需要提高手绘能力,本书对于如何进行绘画思维、构图、人体结构和比例,光影与色彩等基础绘画知识也都进行了详细的阐述,相信您在提高软件应用技术的同时,也可以了解更多绘画基础知识。

本书以 Photoshop 为主要绘图软件,分为 6 章,内容简介如下。

第 1 章 Photoshop 绘画概述。本章对 CG 创作的一些主要概念进行了说明,并讨论了如何更有效地学习和使用计算机绘画。

第 2 章 绘画基础。本章介绍了绘画的必备常识,很多读者没有接受专业美术训练,本章以尽量直观的方式精炼出绘画的基础知识,使读者形成正确的绘画观念,为进一步的高阶学习打下基础。

第 3 章 个性插画绘制。本章介绍了技术上相对较为简单,但更常见的个性、时尚的插画绘制方法,这也是插画学习的必要入门阶段。

第 4 章 日式漫画绘制。日式漫画的绘制特点鲜明,比时尚插画需要更多的绘画基本功,从这一章开始逐渐用到人体结构等重要的绘画知识。

第 5 章 美式漫画绘制。美式漫画实际上介于卡通和写实风格之间,对作者的手绘能力提出了更高的要求,本章内容通过最具代表性的实例详细分析了美式漫画的创作技巧。

第 6 章 写实主义插画绘制。无论数字绘画还是传统绘画,写实主义都是绘画中难度最大的,要求作品来源于真实,但又高于真实,需要较高的艺术修养和技巧。本章作为全书的最后一章,尽管以“写实主义”为标题,但由于这一类作品博大精深,作者能力所限,通过详细阐述几个实例的创作过程,旨在起到抛砖引玉之用,希望读者在酌情学习后,可以逐渐形成自己独特的绘画风格。

本书配套光盘包含了书中全部实例的图像文件,便于读者在阅读过程中酌情参考,另外提供了一些 Photoshop 的预设文件,包括画笔库、色板等,将其拷贝至 Photoshop 安装目录下的 Presets 目录下的相应目录中即可使用。

参与本书写作的还有孙亚男、罗文龙、郭志、谈艺、常琪、胡晓曼、闫亮、姚路、关倩、兰延丽、陈超、胡凝、干彩云、蔡丹、孙月梅、李九州、孙华、刘彬、吕勇、穆化南、王永刚、刘小颖,在此表示感谢。

由于作者水平有限,书中难免会有遗漏或错误之处,如果在阅读本书中遇到任何问题,或者有任何指教,欢迎您通过电子邮件与作者交流。作者邮件地址: Lv_cloud@tom.com。

目 录

第1章 Photoshop 绘画概述 1

- 1.1 Photoshop 在 CG 创作方面的优势 2
- 1.2 必备知识 3
 - 1.2.1 像素 3
 - 1.2.2 色彩模式 5
 - 1.2.3 色域 6
- 1.3 在绘图的过程中避免颜色丢失 7
- 1.4 自定义预设 9

第2章 绘画基础 13

- 2.1 使用线条 14
 - 2.1.1 线的轻重 14
 - 2.1.2 线的外形 14
 - 2.1.3 线与线之间的关系 15
 - 2.1.4 练习使用线条 17
- 2.2 写实绘画中的颜色 18
 - 2.2.1 基础素描关系 18
 - 2.2.2 绘画色彩基础 20
- 2.3 整体画面效果 23
 - 2.3.1 构图 23
 - 2.3.2 营造画面的焦点 27
- 2.4 人体结构和面部表情 29
 - 2.4.1 人体骨骼和动态 29
 - 2.4.2 肌肉 33
 - 2.4.3 面部特征和表情 36

第3章 时尚个性插画 41

- 3.1 伪 3D 效果的 Q 版插画 42
- 3.2 淡彩效果插画 56
- 3.3 时尚女孩插画 63



第4章 日式漫画绘制

73

- 4.1 快速创作 74
- 4.2 游戏 CG 83
- 4.3 绘制高精度的作品 97
- 4.4 将照片变为日式漫画 126

第5章 美式漫画技巧

137

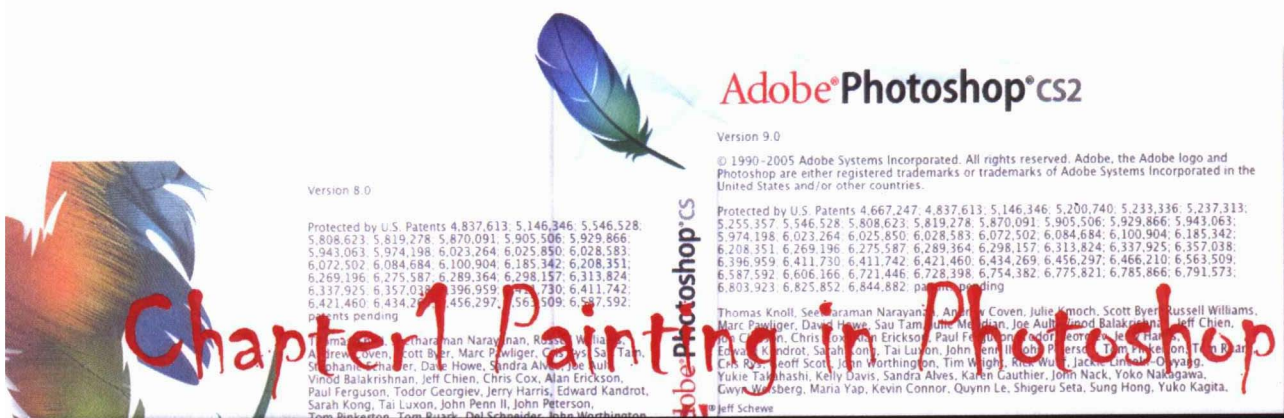
- 5.1 Spider man 蜘蛛侠 138
- 5.2 魔力女战士 156
- 5.3 屠龙者 195
- 5.4 绘制叙事性内容 212

第6章 写实主义插画

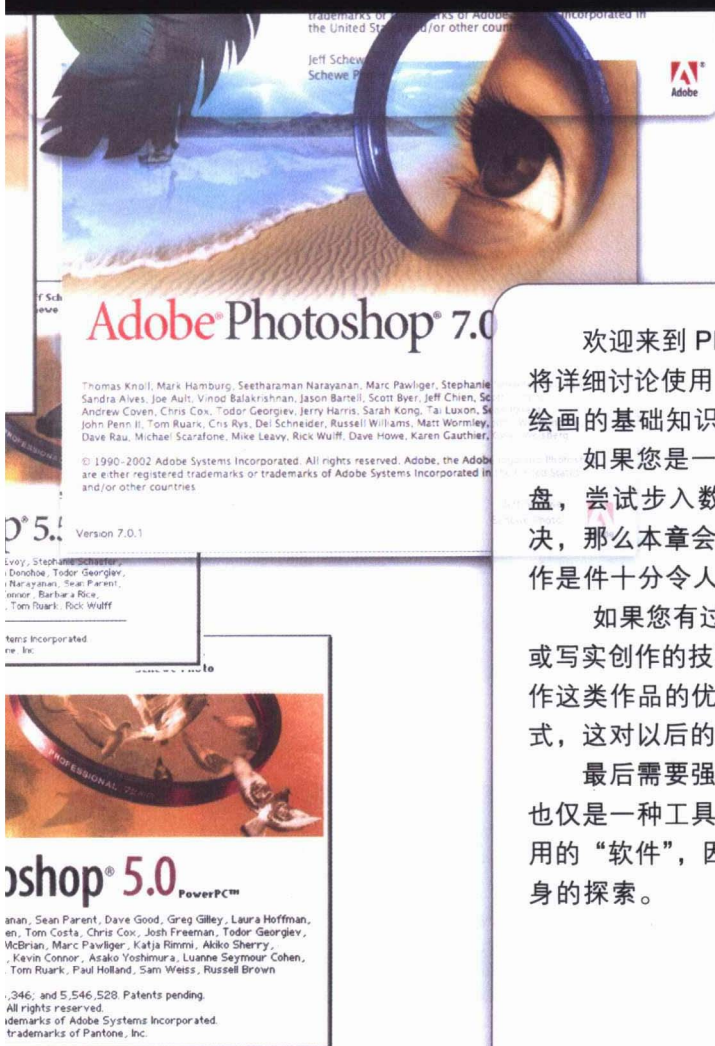
229

- 6.1 CG 创作写实主义作品的优势 230
- 6.2 笔触 233
- 6.3 四月落英 240
- 6.4 异型 260
- 6.5 穿红裙的少女 283





第1章 Photoshop绘画概述



欢迎来到 Photoshop 的 CG 世界。作为本书的第一章内容，将详细讨论使用 Photoshop 创作 CG 的优势，以及一些关于数字绘画的基础知识。

如果您是一名传统艺术家，正准备放下手中的松节油和调色盘，尝试步入数字艺术的领域，还在为选择软件工具而犹豫不决，那么本章会给出清晰的答案，您会发现用计算机进行绘画创作是件十分令人兴奋的事情。

如果您有过使用计算机绘图的经验，正在准备深入学习插画或写实创作的技巧，那么在本章中您将了解到使用 Photoshop 创作这类作品的优势，也就是使用 Photoshop 创作插画的思维方式，这对以后的 CG 创作至关重要。

最后需要强调的是，计算机是传统绘画工具的一个延伸，它也仅是一种工具，坚实的绘画基础和艺术修养才是在创作中最有用的“软件”，因此不要过于沉迷计算机的技术，而忽略对艺术本身的探索。