

本书适用于Painter 9.5/9.0/8.0中文版和英文版



- 中国台湾资深插画家精心编写
- Step by Step的案例教学方法
- 讲解构思、设计到实际制作全过程
- 提供插画与卡漫绘制务实解决方案

Painter 插画大师 ——CG设计与卡漫绘制技法




本书所附光盘中收录了
书中各实例的草图、线
稿及完成作品

乔英 编著

兵器工业出版社

北京科海电子出版社

www.khp.com.cn



TP391.41/1586D

2007

Painter
插画大师
——CG设计与卡漫绘制技法

乔英 编著

兵器工业出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

内 容 简 介

这是一本融入作者多年教学经验和绘画心得的 Painter 教学书。

全书内容分为 4 部分，第 1 部分“工具篇”讲述了计算机绘图概念及 Painter 的功能解析；第 2 部分“基本练功篇”介绍了 Painter 常用工具的使用技巧、各种矢量图的绘制方法、变形和对象的效果应用；第 3 部分“进阶应用篇”通过详细、真实的步骤和清晰的解说，让读者快速地学会各种流行画法，包括使用铅笔和蜡笔绘制童书与绘本、网络小说的水彩插画设计、使用粉彩蜡笔制作浪漫写实插画、漫画的精致水彩上色、油画与各种浓彩的插画风格；第 4 部分“图像处理篇”总结了使用 Painter 进行图像处理的经验与技巧，包括图像调整秘笈、特效的妙用和特殊的图像处理方法。

在本书所附光盘中收录了书中各实例的草图、线稿及完成作品，便于读者学习和参考。

本书内容由浅入深，适合美工设计者、影像后期制作者、传统美术创作者、各类学校的美术教师及想要使用 Painter 进行插画设计的绘画爱好者学习使用。

图书在版编目(CIP)数据

Painter 插画大师：CG 设计与卡漫绘制技法/乔英编
著. —北京：兵器工业出版社；北京科海电子出版社，
2007.6

ISBN 978-7-80172-872-2

I.P... II.乔... III.图形软件，Painter IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2007）第 076192 号

出版发行：兵器工业出版社 北京科海电子出版社

邮编社址：100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

www.khp.com.cn

电 话：(010) 82896442 62630320

经 销：各地新华书店

印 刷：北京市雅彩印刷有限责任公司

版 次：2007 年 6 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计：乔 英

责任编辑：李翠兰 田学清

责任校对：刘雪莲

印 数：1-5000

开 本：787×1092 1/16

印 张：22.75

字 数：553 千字

定 价：59.80 元（1CD）

（版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换）



序 1

乔乔的 Painter 教学书《Painter 插画大师——CG 设计与卡漫绘制技法》终于出版了。

在她身边，看她与这本教学书辛苦奋战了约 11 个月。我们去买菜，她没有一起去；我们去逛书店，她也没有一起去；我们去读书会、唱歌，她一样没有一起去……这一年，最常听到她说的就是——我要赶稿！赶这一本 Painter 教学书。因为她很担心制作过程太久，新版就会出来。

约在 1998 年初，我们一起规划了一套漫画教学书，从零到全，这是出版界从来没有人做过的创举。我们的“素兰和乔英的漫画学院”在中国台湾缔造佳绩，同样在海峡彼岸也掀起一阵教学风潮。这一套书不但实用性强，其瑰丽的内容至今仍是传奇。这一套书的规划是我与乔乔共同完成的，但是真正的执行者其实是乔乔。

规划教学系统的书，对乔英来说已经是得心应手了，而且很少有人像她一样涉及许多层面，拥有许多不同的风格。

现在，这一本《Painter 插画大师——CG 设计与卡漫绘制技法》是乔乔花了约一年的时间所规划出来的。此书绝不是只供观赏的“画画秀”，而是一部真正从头教起的教学书。

本书从最基础的概念，一直到各种流行的画法应有尽有，并汇集了乔乔自己的绘图心得与她从事 8 年的计算机信息补习班教学以及课程规划的心得，是从事或喜爱这一工作的朋友不可错过的好书。

知名漫画家 + 插画家 + 小说家 + 编剧家

游素兰





序 2

虽然认识乔英不是太久的事情，才一年多吧！但是，看她的漫画作品却是好久以前就开始了。记得还没见到乔英之前，我就好像是那个少女时期怀着超级崇拜漫画家的漫画迷一样兴奋，没想到可以因为工作之便，有机会认识这位漫画家。如果你也是一位爱好漫画的读者，你肯定也会说，“我怎会不兴奋呢？”终于到了见面那天，“天哪！她好年轻喔！”我心里正赞叹着……自我介绍一番之后，才发现我们两个年纪相差不多，就几个月而已，没想到她很早就开始创作了。我还以为自己“很小”就开始看乔英的漫画，相形之下，有点儿惭愧，也有点儿羡慕，以我学设计出身的背景，我知道，在中国台湾要专职从事创作工作真的是一件不简单的事情，非得要有过人的实力与毅力才行。

后来，我又利用职务之便去上了一门乔英的 Painter 计算机绘画课程，当然是在超级百万屏幕的教室。上课前，我有点儿担心，因为太久没有接触书画了，真不知自己还能画出什么样的东西，但是乔英温柔细腻的上课方式，很快就让我重拾读书时拿着炭笔的悸动，只是现在更高档了，我手中握的是数码笔，用的是超好用的 WACOM 21 英寸手绘屏幕，真的要感谢乔英给了我一个美好的学习机会。她就是那种难得的有实力的画家，又懂得如何教人的好老师。课堂上她也会借学习的过程毫不保留地与同学们分享她的实战经验，开始作画时应该注意什么，接业务时要如何了解客户需求，交稿时要注意些什么，我相信这些对于很多创作者来说有太多是属于个人秘笈不愿公开的，能有幸遇到这样的好老师，夫复何求。

知道乔英要出这本书时，我感叹她的创作力之高。要上课，要写书，还要兼顾创作，不难猜出她的两个手腕为何老是缠着绷带了。书中原汁原味的画作都来自乔英的创作，步骤详细的教学过程绝对不会让你看完了还不知过程如何，这是一本难得的书籍，相信你会受用一辈子。

恒逸所属——
优势数位设计学苑
多媒体教育训练处
处长

邱世萍 Joy Chiou 写于 2006 年中秋之后
<http://us.uuu.com.tw>



序

乔英，以我的了解，是一个有很多想法，对每件事情都很有兴趣的创作者，加上天生独特的幽默感以及解谜题时追根究底的态度，让我有很深的印象。

她在漫画教学界算是数一数二的人物。有许多人都会创作绘画，但要将这种创作的途径和构图等技巧表现在教学书上，且要让人看得懂，那可真要对这方面有扎实的基础。翻过乔英出的教学书，有一种感觉就是由浅入深，循序渐进，而且从不藏私。市面上有许多工具书，按照这些工具书所介绍的步骤进行操作，结果却是完全不同，有种越看越模棱两可的感觉。

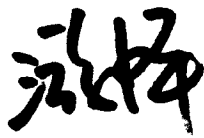
在这本《Painter 插画大师——CG 设计与卡漫绘制技法》中，内容讲解由浅入深，即使完全没有接触过 Painter 的读者，或者你已经是使用很长一段时间的选手们，本书也会让你有种相见恨晚的感觉。

师傅领进门，修行在个人。但也要找对师傅，选对工具书，用对方法，才能让你事半功倍。本书一定可以帮助你进入 Painter 数码绘图的大门，也将引导你的创作跟着乔英一起进入奇幻之旅。

家庭传媒股份有限公司城邦分公司

尖端出版集团 / 网站部副经理

游中平 2006 年 10 月



当初乔英还是 Painter 新手时（虽然已经在计算机绘画职场上打拼了很多年），每次打开面板视窗，总是不知该从何下手。从 Painter 5.5 版，一直茫然到 Painter 6.0，状况一直停留在“打开软件→随意画几笔→关闭软件”中。

有时候遇上会使用 Painter 的朋友，总是赶紧讨教一下，大多数的回答就是“就这样用呀！”，但还是不得其门而入。终于有一天，弟弟告诉了我 Painter 的 3 个秘诀：

1. 笔刷在哪里选，在哪里进行调整设定。
2. 纸纹在哪里调（这一点最重要）。
3. 恢复次数怎么设。

就这样，开启了乔乔的 Painter 之门。当然，只是知道这 3 点也无法成就什么，自己也必须下许多功夫，从固定一种笔刷开始磨练，再增加新的笔刷种类，慢慢地苦练，并且不断提醒自己：不管过程再怎么不满意，一定要完成这一张作品（我相信很多人无法完成作品，多半是——画了数遍，嫌构图不好；画了数遍，怪草稿不是自己真正想要的，一直处在重画一张构图的阶段中，无法真正进行 Painter 的绘图步骤）。

学习的重要方法一定是自己实际操作，也许你刚开始使用的是笨方法（就像乔乔一样），但是你可以从笨方法中得到很多经验。

为了避免你重复乔乔的茫然状态，乔乔绞尽脑汁，使用最简单有效的方式，并综合计算机培训中心的教学经验，由本书倾囊相授。

乔乔要特别强调：本书中所说的是原则，而不是规则。乔乔只是提供自己职场上和创作上的一些经验，你可以坚持采用自己的想法和做法。

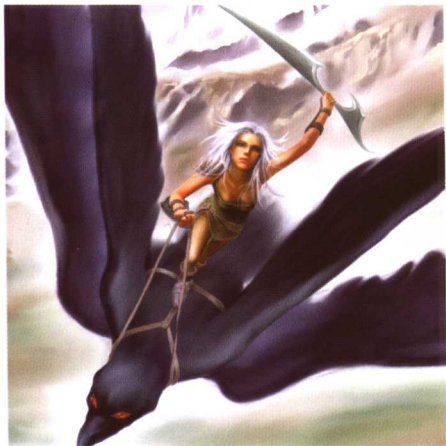


给 SOHO 族和想成为 SOHO 族的读者

学习速度快的人，可能用一个月的时间就可以了解一种软件。但是，要对一个软件运用自如，必定要累积许多经验和作品，如此，技术的纯熟度也才能展现在作品上。

本书非常适合想成为 SOHO 族的读者，让 Painter 成为你磨练电脑绘图和各式插画技巧的训练平台。

本书也非常适合已是 SOHO 族而想在职场上更加得心应手的读者，让 Painter 成为你发挥各式插画技巧的得力助手。



给美工设计者和影像后期制作者

在 Painter 中，有许多令人惊叹的特效，可以让照片呈现出更多风貌。另外，藏身于笔刷中的各式特效笔刷、美术笔刷，可以让你对影像进行个性化处理，使作品显得独具一格，而不会像一般单纯的影像处理，产生随处可见的“普遍化”效应。

本书非常适合美工设计者和影像后期制作者。使用能够做出各式自然彩绘的 Painter，可以让你在职场上任意发挥、脱颖而出，有着最亮眼、最醒目的表现。



给传统美术创作者

也许有些人很排斥将电脑绘画视为一种创作艺术，但是，当一种新美术画派出现时，所引起的反应也可能是大受注目或排斥贬抑。

让我们暂时将 Painter 视为一种创新的工具：它可以不必买各种昂贵的颜料，就可以调出自己心目中的颜色；它可以不必买各式各样的纸，也不必花很多时间和精力去测试自己想要的感觉；它可以将干式素材工具（粉彩、蜡笔、色铅笔……）和水性颜料工具（水彩、毛笔、沾水笔……），还有其他颜料工具（油画、厚涂颜料……）等全部在同一幅作品上展现出来。这些以往要小心使用、





前言

避免混搭在一起的素材可以来个大融合，也可以按照自己希望的各据一方，呈现其独特效果。

除了雕塑、石刻及各种实材的拼装与结构类的美术作品之外，Painter 软件还可以模拟大部分的平面美术素材。虽然绘制的过程和传统素材不同，可能要将以往的笔调经验稍做调整，但是，你可以随着 Painter 的不断升级和改进，找到更加接近你心目中的工具，制作出来的成品也可以逐渐贴近你的创作理念。

本书非常适合传统美术创作者将 Painter 当成创作素材与转化工具，你可以慢慢地尝试各种笔刷，徜徉在冒险与测试的新奇中。

给教学体系中的老师

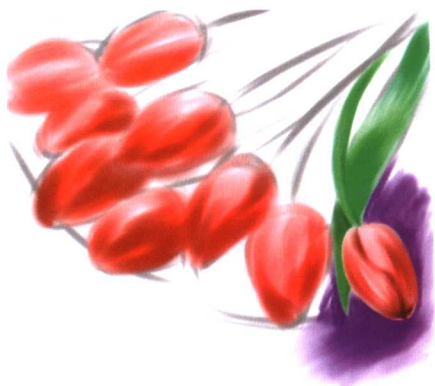
不管你是美术老师，还是任职于学校、计算机培训中心的师傅，或是准备进行画像创作的青年学子，Painter 没有太繁琐的使用步骤，而且 Painter 拥有多样的功能，再加上 Painter 的创作成果可以变化万千、独特自我，是一种可以当作初尝计算机绘画奥秘的软件。

本书非常适合教学体系中的老师，无论作为教学课程内容，或是自己私下的个人进修，本书都非常适合。

给想要随性创作、随性发表的读者

Painter 最大的特色，也是它最为图像创作者所称道的是它各式各样的绘图笔刷，这是模拟各种自然绘图素材所研发出的工具，你可以不必耗费昂贵的价格来买画具、颜料和纸材，可以随心所欲地在计算机世界中抒发你的创意，随手画下生活中的每一个感动，还可以用图画记录每天的心情。

本书非常适合想要随性创作、随性发表的读者，这是一个涵盖范围相当广阔却又自由的领域，可以让你尽情发挥。



乔英概念创作坊



漫画创作、文字创作
插画绘图、平面设计
丛书·电脑教学企划





工具篇

第1章 Painter的面板地图

Painter的系统说明	4	Painter面板解析	14
文件管理与计算机绘图概念	6	绘图板的应用	40





基本练功篇

第2章 CG——魔法妖精

Painter的选择技巧和油漆桶

46

扩展应用：“效果”的应用

76

通道和蒙板的应用

57





第3章 Chinese girl & fox

关于Painter 的矢量图

84

扩展应用1: Chinese girl服装秀——织物与图案的应用 107

扩展应用2: Painter打字技巧 115

扩展应用3: “效果”的应用 118





第4章

变形和对象（图层）的效果应用

图像处理与制作特效之前的准备工作 126

变形和对象效果范例制作 130





进阶应用篇

第5章

童书与绘本的心情画

——铅笔 & 蜡笔的插画入门

在开始之前——工欲善其事	142
步骤分解	147
挑选笔刷工具	148
制作“自定义面板”	149
制作分镜和草稿	149
第一个人物着色	150

第二个人物上色	153
第三个人物的上色	155
制作阴影	156
绘制背景	157
修饰人物	159
制作雨滴	160
最后的修整	164
同类作品欣赏	165





第6章

网络小说封面的梦幻插图

——清淡风格的水彩插画入门

制作草稿	169	人物着色	172
绘制线稿	169	背景着色	180





第7章

言情式封面的梦幻插图

——粉彩与粉蜡笔的浪漫写实插画

制作草稿	185	绘制粗糙质感的牛仔裤	194
绘制线稿	185	制作柔美滑顺的发丝	195
人物皮肤着色	188	修整每个上色的图层	197
制作柔滑的上衣	192	制作背景	198





第8章

漫画 & 电玩风格的神奇CG

——漫画的精致水彩上色

制作草稿	203	绘制人物S	214
安排画布	204	绘制人物S的衣服	217
绘制人物C	205	绘制人物S的头发	219
绘制人物C的衣服	208	绘制翅膀	220
绘制人物C的头发	210	构图调整	221
完成人物C的上色	212	绘制背景	222
人物S的描线	213	修整	223

