

设计师梦工厂



站在山顶，才能欣赏到360°的风景，本书帮您站到山顶

Painter X 概念插画

360°

全景学习手册

张希晗 编著

- 本书由国内知名的商业插画设计师集多年的设计经验编写，包含了Painter X的使用方法和概念插画的设计技巧。
- 本书融合了两种便捷的学习方法，读者可以根据自身的情况选择任何一种学习方法，进而得到事半功倍的学习效果。
- 本书通过6个典型实例与练习让读者准确掌握软件的操作技能，还借助5款商业案例让读者进一步学习到专家级的绘画技巧。
- 本书适合Painter X初中级读者、插画设计爱好者学习使用，也适合相关院校商业插画设计等专业作为培训教材。



多媒体教学光盘

>Painter X基础操作的
有声多媒体演示
>6个典型实例和5款商业案例的
源文件和素材

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

设计师 林丁

Painter X 概念插画 360° 全景学习手册

张希晗 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Painter X 概念插画 360° 全景学习手册 / 张希晗编著.
—北京: 人民邮电出版社, 2007.11
(设计师梦工厂. 360° 全景学习手册)
ISBN 978-7-115-16747-7

I. P… II. 张… III. 图形软件, Painter X IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 135550 号

内 容 提 要

Painter 是一款优秀的数字绘画软件, 它具有强大的笔刷功能, 并能与压感配合得完美无缺, 备受插画设计师的喜爱。本书通过大量实例向读者介绍了使用 PainterX 绘制概念插画的技法。全书共 9 章, 包括 PainterX 的基本知识、36 种笔刷的表现效果、临摹大师作品进行训练、绘制典型插画作品走向创作和 5 个典型商业插画案例等内容。通过本书的学习, 读者不仅可以学习到插画绘制的技法, 还能学习到激发创作灵感的方法。

本书内容详实, 结构清晰, 讲解简洁流畅, 适合电脑绘画初学者、概念幻想类美术爱好者阅读, 也适合相关艺术院校作为插画学习的入门教材。

设计师梦工厂·360° 全景学习手册

Painter X 概念插画 360° 全景学习手册

-
- ◆ 编 著 张希晗
责任编辑 郭发明
 - ◆ 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>
北京广益印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1000 1/16
印张: 16.75 彩插: 2
字数: 331 千字 2007 年 11 月第 1 版
印数: 1—5 000 册 2007 年 11 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-16747-7/TP

定价: 58.00 元 (附光盘)

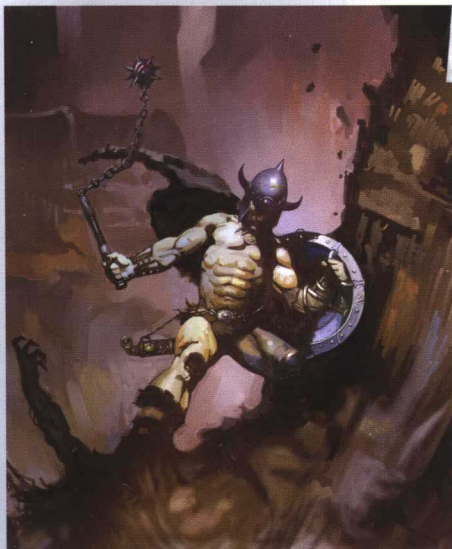
读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

TP391.41/1619D

2007

本书精彩案例

P
ainter X



临摹插画大师“路易斯·罗佑”作品



临摹科幻插图画家“弗兰克·弗雷泽塔”作品



梦幻头像



偷袭者



重负

走向创作^Painter X



mzc 机械人



遇见未来世界

实战

铁甲骑士





黑色加油站

实战



最后的战役

前言

经历半年之久的创作，本书终于展现在大家面前了。回顾整个创作过程，可谓是付出了大量心血。希望本书不仅仅能为读者带来精湛的绘画技法，更重要的是能让读者学以致用，将创意转化为鲜活的作品。

在多年的绘画和创作过程中，我自学了插画创作最优秀的软件之一——Painter，逐渐掌握了它。在不断的学习和摸索过程中，我深知初学电脑绘画的人对学习Painter的需求。同样作为美术爱好者，也知道学习绘画的艰苦。技法是基础，创意是灵魂。本书将详细介绍PainterX的绘画技法和各种启发灵感的方法。

写作的过程中，我在网络上接触了很多学习艺术专业的学生，在和他们交流的过程中发现了一个普遍存在的问题，那就是学习电脑软件并不困难，难的就是不知道怎样绘制很有创意的作品。创意行为是一种独特的艺术表现形式，尤其是绘制概念幻想类的插画作品时更需要较高的创意分析能力。初学插画的朋友一般都不知道该从何处入手，心目中找不到一个想要表现的目标。本书将为您找到开启创意的窍门。

本书共安排了9章内容。第1章和第2章介绍了插画创作的软硬件条件和PainterX的笔刷效果。第3章和第4章通过实例详细讲解了提高绘画技巧和走向创作的方法。第5章至第9章通过商业级别的案例讲解了概念插画的创意与绘制。

感谢您阅读本书，希望通过本书的学习，您能掌握PainterX精彩的笔刷应用方法和绘画操作技巧，同时拥有独立绘制概念插画的能力。

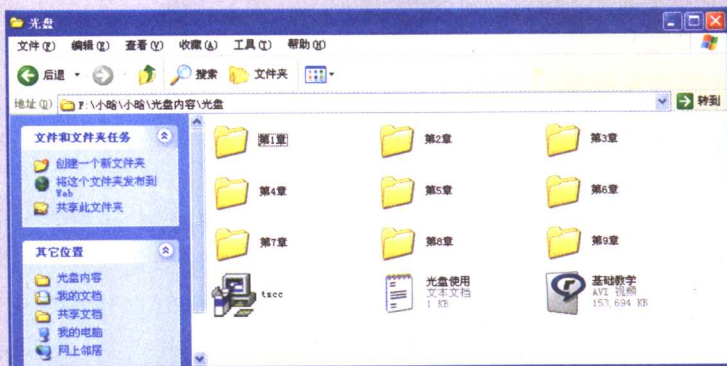
喜欢画画的人都喜欢幻想，别再犹豫了，现在就打开电脑，用Painter把您心中“埋藏”已久的幻想世界用色彩挥洒出来吧！

本书的出版，要特别感谢张其军、杨凤英、毛志超、高松、郭鑫、张玲玲、杨凤丽、贾奎、姜奎文、张健、黄海滨、陈雪雷、林长强、赵雨良、藏家丽、王月春、郭超、贾利、郭强等人的帮助和支持。由于时间仓促，书中难免有不足之处，欢迎读者批评指正。如果读者在学习本书的过程中有什么问题，欢迎与本书作者联系交流（cgzxh@hotmail.com，zxhcg@126.com）；如果您有好的建议，也可以和本书策划编辑联系（guofaming@ptpress.com.cn）。

张希盼

2007年9月

光盘使用说明 (1CD)



1 内容

“基础教学”文件是本书 Painter X 基础操作的多媒体视频教学内容。Chapter-X (X 表示章) 文件夹安排了与书中内容相一致的练习文件, 读者可以根据书中提示打开进行编辑和浏览。

2 注意事项

在对光盘中的多媒体教学文件进行查看之前, 请先安装 TSCC.exe 解码器。

Chapter 1

创作前的准备	2
1.1 概念插画	2
1.1.1 什么是概念插画	2
1.1.2 概念美术与游戏、动漫等行业的关系	3
1.2 创作插画的常用软件	5
1.2.1 经典搭配 Photoshop+Painter	5
1.2.2 彩绘精灵 ArtRage	7
1.2.3 手绘软件 OpenCanvas	8
1.3 压感笔	8
1.3.1 压感笔与 Painter	8
1.3.2 压感笔的型号	9
1.3.3 压感笔的属性	10
1.4 Painter X 初体验	10
1.4.1 绘画大师——Painter X	10
1.4.2 Painter X 界面	11
1.4.3 工具箱	17
1.4.4 属性栏	19
1.4.5 调色板	19
1.4.6 颜色混合器	20
1.4.7 图层	20
1.4.8 纸张面板	22
1.4.9 Painter 参数设置	23

Chapter 2

探索笔刷	28
2.1 具有生命力的 Painter X 笔刷	28
2.1.1 Painter X 光标	28
2.1.2 Brush Creator (笔刷设计器)	29
2.2 素描、线稿常用笔刷	31
2.2.1 Pencil (铅笔)	32

2.2.2	Chalk (粉笔)	34
2.2.3	Pens (钢笔)	35
2.2.4	Felt Pens (毡笔)	37
2.2.5	Pastels (色粉笔)	39
2.2.6	Charcoal (炭笔)	41
2.2.7	Erasers (橡皮)	43
2.2.8	Colored Pencils (彩色铅笔)	44
2.2.9	crayons (蜡笔)	44
2.2.10	Conte (孔特粉笔)	45
2.3	彩色稿常用笔刷	46
2.3.1	RealBristle Brush (仿真鬃毛笔)	46
2.3.2	Digital water color (数码水彩)	47
2.3.3	Oil Pastels (油画棒)	49
2.3.4	Airbrush (喷枪)	52
2.3.5	Acrylics (丙烯画笔)	54
2.3.6	Oils (油画笔)	56
2.3.7	Artists' Oils (艺术家油画笔)	58
2.4	特殊效果笔刷	60
2.4.1	Artists (艺术家画笔)	60
2.4.2	Palette Knives (调色刀)	61
2.4.3	Blenders (调和笔)	61
2.4.4	Impasto (厚涂)	61
2.4.5	Sponges (海绵)	62
2.4.6	Sumi-e (水墨画笔)	62
2.4.7	Calligraphy (书法笔)	62
2.4.8	Pattern Pens (图案笔)	63
2.4.9	Liquid Ink (液态墨水)	63
2.4.10	F-X (特效笔)	63
2.4.11	Photo (照相笔)	64
2.4.12	Cloners (克隆画笔)	64
2.4.13	Tinting (染色笔)	64
2.4.14	Distortion (扭曲水笔)	65
2.4.15	Image Hose (图像水管)	65
2.4.16	Watercolor (水彩笔)	65

2.4.17	Gouache (水粉画笔)	66
2.4.18	Smart Stroke Brushes (智能克隆笔)	66
2.4.19	Art Pen Brushes (艺术钢笔)	66

Chapter 3

临摹训练	68
3.1 临摹对提高技术的帮助	68
3.1.1 为什么要临摹	68
3.1.2 临摹前的准备	68
3.2 临摹大师素描	70
3.2.1 插画大师“路易斯·罗佑”	70
3.2.2 临摹步骤	72
3.3 临摹大师彩稿	80
3.3.1 最伟大的科幻插图画家弗兰克·弗雷泽塔	80
3.3.2 临摹步骤	83

Chapter 4

走向创作	98
4.1 创作前的热身	98
4.1.1 广泛收集资料的重要性	98
4.1.2 创作型速写的练习	100
4.2 把握头部结构——创作“梦幻头像”	101
4.2.1 绘制头骨	101
4.2.2 步骤重现	102
4.3 了解肌肉组织——创作“偷袭者”	112
4.3.1 肌肉组织	112
4.3.2 步骤重现	114

4.4 绘制机械元素的技巧——创作“重负”	122
4.4.1 机械世界	122
4.4.2 步骤重现	122

Chapter 5

■ “mzc” 与机器人	136
5.1 灵感来源	136
5.1.1 灵感源于时尚图片	136
5.1.2 追寻灵感拓展思维	137
5.2 前景绘制	138
5.2.1 打开 Painter X	138
5.2.2 深入绘制“机械盔甲”	142
5.2.3 绘制“肉身”	146
5.2.4 绘制“机器人”	149
5.2.5 飘逸长发	151
5.3 远景绘制——工业围墙	153
5.4 深入细节	156
5.4.1 光源与细节	156
5.4.2 合并图层调整色调	158
5.5 保存与备份	159
5.5.1 保存文件	160
5.5.2 备份文件	161

Chapter 6

■ 铁甲骑士	162
6.1 灵感来源	162

6.1.1	灵感源于照片	162
6.1.2	创意分析	162
6.2	技巧性起稿	163
6.2.1	滤镜转换	163
6.2.2	绘制钢笔线稿	165
6.2.3	盔甲覆盖	167
6.3	深入色彩世界	169
6.3.1	“马”的基色	169
6.3.2	场景思维	170
6.3.3	“哥特”风格脸部图案	171
6.3.4	“盾牌”图案	172
6.3.5	悬崖峭壁	172
6.3.6	弓箭“箭鞘”	174
6.3.7	整体色调	174
6.4	细节绘制	175
6.4.1	绘制马的细节	175
6.4.2	绘制盾牌的细节	176
6.4.3	绘制人物的细节	177
6.4.4	绘制远景的细节	178
6.5	最后的冲刺	179
6.5.1	最后的细节	179
6.5.2	烟火	180
6.5.3	对比	180
6.5.4	签名	181

Chapter 7

■	遇见“未来世界”	182
7.1	灵感来源	182
7.1.1	灵感源于姿态	182
7.1.2	创意分析	182

7.2	钢笔路径	183
7.2.1	生成路径	183
7.2.2	钢笔抠图	184
7.3	走入捷径——跳过起稿直接创作	187
7.4	背景创意	189
7.4.1	初级背景	189
7.4.2	远近背景	190
7.5	前景创意	191
7.5.1	绘制主要角色	191
7.5.2	绘制未来科技	192
7.5.3	绘制显示屏	193
7.5.4	扩展画布空间	194
7.6	深入刻画	195
7.6.1	翅膀绘制	195
7.6.2	绘制扭曲的机器	196
7.7	光源和烟雾	198
7.7.1	玫瑰红 + 油画棒 + 调和笔 = 光源	198
7.7.2	艺术家油画笔 + 喷枪 + 调和笔 = 烟雾	200
7.8	最后的细节	201
7.8.1	人物头部细节	201
7.8.2	脚下山崖	202
7.8.3	生命系统	203
7.8.4	显示屏	204

Chapter 8

黑色加油站

8.1	灵感来源	206
8.1.1	灵感源于思考	206
8.1.2	抽象思考分析	206

8.2	技巧性起稿	207
8.2.1	使用滤镜	207
8.2.2	分开图层起稿	208
8.2.3	使用铅笔添加创意	209
8.3	大色调	212
8.3.1	背景基础色调	212
8.3.2	前景基础色调	213
8.3.3	人物基础色	214
8.4	进入主题	215
8.4.1	绘制人物头发	215
8.4.2	绘制背后“飞行器”	216
8.4.3	绘制“黑色加油站”	216
8.4.4	绘制背景	218
8.5	细节刻画	219
8.5.1	人物细节	219
8.5.2	“黑色加油站”细节	221
8.5.3	未来商店	222
8.5.4	高速机车	223
8.5.5	远景雕塑	223
8.5.6	远景飞船、建筑	223
8.5.7	近景飞船局部绘制	224
8.5.8	直线工具绘制	225
8.6	光源处理及最后的调整	226
8.6.1	未来商店光源	226
8.6.2	增加新远景飞船	226
8.6.3	使用“navigation”观察整体画面	227
8.6.4	合并多个图层	227

Chapter 9

最后的战役

9.1	灵感来源	230
-----	------------	-----

9.1.1	灵感源于速写	230
9.1.2	创意分析	230
9.2	开始创作	231
9.2.1	在一个图层上绘制	231
9.2.2	修改画布大小	234
9.2.3	身后的“家伙”	235
9.2.4	还要扩大画布	235
9.3	细节重现	237
9.3.1	笔触、色块	237
9.3.2	人物、盔甲	238
9.3.3	背景“狂战士”	240
9.3.4	背景“火焰”	241
9.3.5	环境光源	242
9.3.6	盔甲、长剑	243
9.3.7	凶猛的“狂战士”	243
9.3.8	阵亡者	245
9.3.9	战俘奴隶	245
9.3.10	飞鹰	246
9.3.11	十字架上的战俘	246
9.3.12	绘制脚下的城墙	246
9.4	火焰也有生命力	247
9.4.1	笔触点击	247
9.4.2	范围逐渐扩大	248
9.4.3	困火围栏	248
9.5	笔刷最后的撞击	249
9.5.1	散发光芒	249
9.5.2	飞鹰扑火	250
9.5.3	最后的光源	251
9.5.4	“曲线”调整	252