

突破

数码创作的
自由空间!

实现传统绘画的
手绘质感!

[美] 卡琳·贝洽 / 编著

Wow!

DIGITAL
PAINTING

FOR THE COMPLETE
BEGINNER

数码插画也能画出 手绘质感



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中国文联

Wow!

数码插画也能画出 手绘质感

[美] 卡琳·贝洽 / 编著 庞湃 / 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

Copyright© 2012 The Ilex Press Limited

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由Ilex出版社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyplaw@cypmedia.com

MSN: cyp-law@hotmail.com

Wow! 数码插画也能画出手绘质感!

(美)卡琳·贝洽 编著 庞湃 译

出版发行:  中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电话: (010) 59521188 / 59521189

传真: (010) 59521111

企划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 赵媛媛 冯莹

责任编辑: 刘稚清 张军

助理编辑: 徐璐

书籍设计: 六面体书籍设计 彭涛 孙素锦

版权登记号: 01-2014-1913

图书在版编目(CIP)数据

Wow! 数码插画也能画出手绘质感! / (美) 贝洽编著; 庞湃译.

—北京: 中国青年出版社, 2014.7

书名原文: Digital painting for the complete beginner

ISBN 978-7-5153-2549-1

I. ①W… II. ①贝… ②庞… III. ①插图(绘画)—绘画技法

IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第153280号

印刷: 北京华联印刷有限公司

开本: 889 × 1194 1/16

印张: 10

版次: 2014年9月北京第1版

印次: 2014年9月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-5153-2549-1

定价: 69.80元

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系

电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.cypmedia.com





本书导读

数码艺术运动的时代到来了

在我迷上轮滑和柯克·卡梅隆（Kirk Cameron）的年龄，我开始喜欢上数码绘画。我的父亲任职于惠普公司，所以我们家里有一样东西是当时大多数家庭都没有的——个人电脑。这台电脑放在他的书桌上，笨重的显示器和行李箱的尺寸差不多。电脑只有Dos指令——必须将基本的指令手动输入到可怕的绿色发光屏幕上。电脑的颜色跟我们家的柴油旅行车的颜色差不多，都是米色的，而我记得自己曾把小手放在鼠标上画出基本线条。后来，爸爸弄到了一台点阵式打印机，把我乐坏了。我记得自己画过夕阳下由无数小点组成的、斑斑点点的小马和火柴棍般的骑士。从此我迷上了数码绘画，一发而不可收拾。

在我读艺校的第一年，艺术导师抱怨说：“我们这代人几乎有十多年没有经历过任何艺术运动。”我马上举起手，问道：“数码艺术不是一种运动吗？”我的发言遭到了全班的讥讽。在当时，已有Photoshop，但它还没有图层。数位板非常稀有，而且极其昂贵。大部分数码艺术看起来就像是《吃豆小子》（Pacman）游戏那种风格，给人一种冷冰冰的、电脑化的感觉，不属于“真正的”艺术。

幸运的是，如今的数码艺术与从前相比已经大有改观，而且未来还将继续发展。数码艺术已经变得如此普遍，任何身处商业艺术领域的艺术家在工作流程中都很难避免使用电脑。而且在艺术微喷（Giclée）的辅助下，数码艺术能够像传统绘画作品一样以实体呈现。数码艺术运动的时代到来了！



巴克兰先生的《动物博览》

绘制时运用了Painter的仿真颜料画笔。

此书的目标读者

众所周知，艺术是非常主观的，所以我的讲解方法将受到我的个人喜好影响。我本人对于那些过分调和、超级平滑、看起来太数码化的数码艺术作品没什么感觉。

我喜欢的是那些手绘感觉很明显，让读者忍不住想要伸手触摸的艺术作品。我最喜欢的传统绘画艺术家是塞尚、萨金特、雷恩戴克（Leyendecker），尤其喜欢米开朗基罗。他们都是表现力极强的画家，其绘画作品栩栩如生。

他们不仅能画出富有质感的美妙作品，用颜料表现出立体感，而且能引导读者浏览画中的形态。虽然我的绘画能力永远都不可能跟这些大师相提并论，但本书的讲解受到了他们的启发，而且还鼓励读者将数码媒介与经典艺术大师的技巧相结合。

但是，你可能会说，不想让自己的数码绘画看起来像是油画一样。数码艺术是一种完全不同的媒介，不应该掩盖其本质。

对于这种说法，要从两方面来考虑。我喜欢数码绘画，是因为我能同时运用传统绘画和数码绘画的优势。我既能实现传统绘画富有表现力的手绘感觉，也能有实验和突破的自由空间。本书将教会你如何在数码媒介中运用传统绘画技巧，从而提高能力，实现突破。

本书的使用方法

当开始写这本书的时候，我考虑到数码艺术的初级或中级学习者当中有的学习 Adobe Photoshop，有的学习 Corel Painter，担心一本书中包含两种软件的讲解可能容易混淆。

我问了一些艺术家朋友，他们的回答让我惊讶。其中一位朋友说：“技术性书籍之所以枯燥的原因是它们讲如何运用软件，而不是如何以数码方式绘画。”这句话很有道理，阅读市面上现有的书籍，你能掌握任何数码绘画软件，但仍然画不出好作品。可是如果不学习基本的软件技能，你将永远无法创作出优秀数码艺术作品。

如果你完全是个初学者，那么需要先掌握第一章的01~14节，这是整本教材的基础。本书中其他课程都是以你已经掌握了该基础部分为前提的。每部分课程都标有难度等级1~3。难度1级的课程很简单，3级的课程较难。课程中所用的一些笔刷、图案和纹理背景已经上传到本书的相应网站 www.corel.com，如果你希望在自己的数码艺术作品中应用这些素材的话，可以到网站轻松下载。这个网站上还有其他的资源、内容和建议，以及视频教程的链接。

虽然我提供了这一捷径，但我强烈建议你学会自制笔刷，这样有助于你理解笔刷的工作原理。笔刷是数码艺术创作中一个非常个性化的部分，你自定义的笔刷应该用起来顺手，而且只适合自己。

应用程序

该软件图标指示了这一章中分步讲解的软件是 Painter 还是 Photoshop，或两者兼有

参考图片

突出关键主题和技巧的传统艺术图例

画作教程

在课程章节里，以一幅绘画作品开头，然后逐步分解说明其各个绘画步骤所包含的技巧

TUTORIAL

LEVEL 1

06

CAPTURING LIGHT

Application PAINTER

When Michelangelo was finishing the *Pieta* in Rome, he devoted almost a year to just polishing the marble with pumice, Tripoli chalk, leather, and even straw. Why was Michelangelo so obsessed with polishing his masterpiece? The reason is simple. Michelangelo understood that light penetrates into skin. To him marble was translucent skin, the way layers had to be polished into a semi-transparent hardness. For those who slept through *Piety's* XVI, here is a quick refresher on color theory, color is not really in an object but is actually the light that strikes the object, scatters, and then enters at a different point, eventually reaching our eyes. Five hundred years later, 3D graphics programs would give a fancy title to what Michelangelo knew: subsurface scattering or "SSS."

All artists in studio exhibit subsurface scattering to some degree, with the exception of metallic objects and glass. Hold your hand up to the sun and you will see subsurface scattering in action. In the sun, the edges of your skin will take on a reddish hue. Another example of subsurface scattering is grapes. If you stare through a grape on a sunny day, the skin of the grape will look yellow, but when you bring them back inside they appear green again. The color change is in part caused by subsurface scattering.

In this tutorial, I will give you some basic tips to capture realistic light that can be used for tricky objects like skin, fur, and the like.

STORY OF THE PAINTING

The painting opposite tells the story of Bellerophon. Bellerophon was one of those warriors who made all the Greek ladies get a little sweaty under their chitons. The story goes that after capturing the winged horse Pegasus, Bellerophon caught the eye of Queen Sthenobee. But Bellerophon scorned her advances, and as punishment, he was ordered to slay the Chimera—a fire-breathing monster with a lion's head, a second goat's head, and a snake's tail. Don't go getting this guy. Does Bellerophon succeed in his task? Well, if I told you that then it just might kill the suspense in this painting.

Pieta

Michelangelo's *Pieta* (1497-1501) is a masterpiece of marble sculpture. It depicts the Virgin Mary holding the dead Jesus Christ in her arms, with Saint John the Apostle and Saint Mary Magdalene looking on. The sculpture is made of Carrara marble and is housed in the Vatican Museums.

Bellerophon Slaying Chimera

This painting depicts the hero Bellerophon slaying the Chimera, a fire-breathing monster with a lion's head, a second goat's head, and a snake's tail. The painting is a reproduction of a classical work, showing Bellerophon on Pegasus, the winged horse, attacking the Chimera.



© 2004, Corel Corporation. All rights reserved.

© 2004, Corel Corporation. All rights reserved.

06. CAPTURING LIGHT

STEP 1: PREPARE YOUR UNDERPAINTING

For this painting, I used a cube. Light is an invisible force that defines the color and texture of the world around us. In your typical digital art, you're working with a flat color. But in a realistic scene, light is everywhere. It's the light that strikes the object, scatters, and then enters at a different point, eventually reaching our eyes. Five hundred years later, 3D graphics programs would give a fancy title to what Michelangelo knew: subsurface scattering or "SSS."

1. I followed the steps for "Creating a Sketch" on p. 26 and set the sketch. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

2. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

3. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

4. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

STEP 2: PAINT IN YOUR UNDERPAINTING

Now, I want to use the **Real Time Sketch** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

1. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

2. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

3. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

4. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

STEP 3: BLENDING AND GLAZING

Now, I want to use the **Real Time Sketch** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

1. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

2. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

3. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

4. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette. I then used the **Color Variability** tool to create a color palette.

QUICK TIP: BLENDING PAINT

Feature 2: The **Blend** tool is used to blend the colors of the two layers. It is used to create a smooth transition between the two layers.

Feature 3: The **Blend** tool is used to blend the colors of the two layers. It is used to create a smooth transition between the two layers.

Feature 4: The **Blend** tool is used to blend the colors of the two layers. It is used to create a smooth transition between the two layers.

Feature 5: The **Blend** tool is used to blend the colors of the two layers. It is used to create a smooth transition between the two layers.

Feature 6: The **Blend** tool is used to blend the colors of the two layers. It is used to create a smooth transition between the two layers.



© 2004, Corel Corporation. All rights reserved.

© 2004, Corel Corporation. All rights reserved.

步骤

数码绘画过程中的每个部分被分解为便于理解的小步骤

屏幕截图

教程中包括相关工具和设置菜单栏的截图，便于参考

插图说明

突出重要技巧或工具的插图说明

小贴士

关于本章主题的宝贵窍门，介绍了如何在艺术创作中运用技巧

引言 7

使用Painter还是Photoshop?

为何两者都要用?



应用程序

Painter/Photoshop

暂且想象一下，你是个身家百万的说唱歌星，正准备买辆车。既然在这种梦境中钱不是问题，你选择了闪亮的红色保时捷跑车。进入保时捷后，你意识到自己不知道怎样用手动挡。只要能弄清楚怎样用手动挡，你的新玩具就能跑到时速120千米以上。用Corel Painter就有点像是开手动挡的保时捷，它马力强劲，但刚开始用的时候会让人无从下手。



现在想象一下你学会了换挡并且能够驾驭保时捷了。接下来发生了意想不到的事情……你有了孩子。你马上想——怎么可能在保时捷里加一个宝宝座椅呢？于是你去买了一辆更实用、但仍然很拉风的车，假设是辆华丽的凯迪拉克，车窗有贴膜，而且车牌照是“D-guru”（数码专家的意思）。现在，凯迪拉克能跟你的保时捷跑得一样快，但你当然不会开着凯迪拉克跟说唱兄弟们飙车。为了孩子着想，你只想要安全地驾驶着时髦的车从A地点开到B地点。

Adobe Photoshop就很像是凯迪拉克，它也有一些卖点，但这些工具是为摄影师和设计师准备的，并不是针对插画师设计的。Photoshop的大小其实是Corel Painter的三倍，但其中只有

较小的一部分是专门用于绘画的。相比之下，Painter的所有功能几乎都是绘画专用的（因此分别得名Photoshop和Painter）。诚然，Photoshop有许多超酷的绘画工具，而且许多艺术家用Photoshop创作出了令人惊叹的作品，但是Photoshop仍然永远无法像Painter那样模拟传统颜料的手绘效果（如果你想要手绘效果的话）。犹如把凯迪拉克换上保时捷的引擎，凯迪拉克也可以这样用，但需要修饰的地方还有很多。

所以你用哪辆车——华丽的凯迪拉克还是保时捷？其实你不必在两者之间取舍。你富得流油，大批歌迷们追随着你。你完全可以两辆车都用。高速路上飙车时开保时捷，去祖母家时开凯迪拉

重要说明

本书的讲解是基于Adobe Photoshop CS5和Corel Painter 12。此外，数码绘画教程的讲解是以使用数位板手绘为前提。

克。在我的工作流程中，两种软件都用，一个也不能少。我的拼贴工作、颜色修正、构图问题的解决和印前准备工作都在Photoshop中进行，而所有的手绘则都是在Painter中进行。

现在回到现实。抱歉，你再也不是身家百万的说唱歌星了。你有账单需要支付，有满腹牢骚的客户需要应对，甚至可能还有个两岁大的孩子不让你好好睡觉。对于大多数人来说，钱往往是必须考虑的因素。所以，如果你承担不起同时使用两种软件，那么希望本书能帮你决定哪种适合你。最后要说的是，软件只是工具，能画出不错的作品还是伟大的作品，关键取决于艺术家本人。

苹果机还是PC？

如果想见识古罗马大竞技场上戏剧性的激烈角逐，你不需要狮子或罗马角斗士，只要让苹果机和PC的用户同台竞争即可。关于两者孰优孰劣的争论非常激烈。我是两者都用，但更倾向于用苹果机。本书中的大部分截图是来自我的苹果机，但所有的键盘快捷键都包括了苹果机和PC两种，中间以“/”相隔。

需要记住的快捷键

苹果机		PC
Command	=	Ctrl
Shift	=	Shift
Option	=	Alt
Delete	=	Backspace



大部分数位板都有“热键”，可以按需设置。例如，当我上下滑动数位屏的触摸条时，就能迅速加大或减小画笔尺寸

Photoshop和Painter的快捷方式

以下是对我来说必不可少的快捷方式（这些快捷方式在Photoshop和Painter里是一样的，除了以*标注的快捷方式以外）。

需要记住的快捷键

操作	苹果机	PC
建立新文件	Command + N	Ctrl + N
打开文件	Command + O	Ctrl + O
保存文件	Command + S	Ctrl + S
撤销	Command + Z	Ctrl + Z
撤销一步以上*	Command + Alt + Z	Ctrl+ Alt + Z
调整画面大小到适合屏幕	Command + 0	Ctrl + 0
全选	Command + A	Ctrl + A
复制	Command + C	Ctrl + C
剪切	Command + X	Ctrl + X
黏贴	Command + V	Ctrl + V
新建图层	Command + Shift + N	Ctrl + Shift + N

*Painter用的是Command/Ctrl + Z

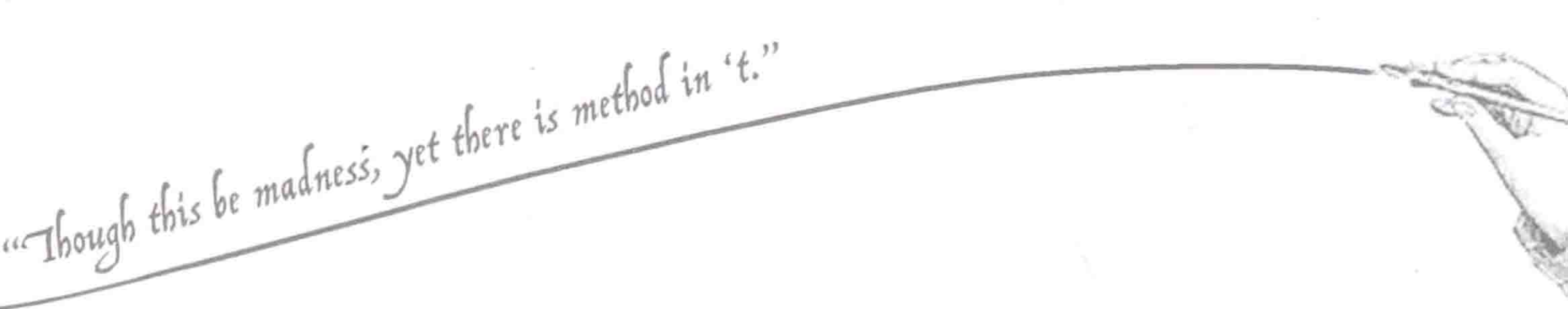
画笔工具快捷键

在选择了画笔工具的情况下，使用以下快捷键能帮你节省时间。

操作	苹果机	PC
在画笔和吸管之间交替选择	按下Option键	按下Alt键
减小画笔尺寸	[	[
增大画笔尺寸	]	]
重新设置颜色为黑白*	D	D

* 当你在绘制蒙版的时候会用到此快捷键，且只在Photoshop中起作用





CONTENTS 目录

引言

本书导读	6
使用Painter还是Photoshop?	8

第一章

数码绘画基础

01: 数码绘画基础知识	12
02: Photoshop工具箱	16
03: Painter工具箱	18
04: 图层基础知识	20
05: 魔力蒙版和选区	24
06: 驾驭色彩	30
07: 扫描和清理草图	34
08: 草图上色	36
09: 选择纸纹	38
10: 用调色板混色	42
11: 准备基底色	46
12: 画笔	48
13: 黄金分割	58
14: 线性透视	60
15: 打印	64

第二章

数码绘画教程

01: 换装游戏	74
02: 用万花筒工具绘画	80
03: 速绘	82
04: 水彩之歌	88
05: 我的十一月来客	92
06: 捕捉光线	104
07: 即兴喜剧主角的肖像画	116
08: 水果静物油画	126
09: 打破经典	132
10: 夏洛特的选择	140
11: 兔子洞的下面	148
12: 漆黑黑的夜里	152
词汇表	157
致谢	159
版权信息	160

Wow!

数码插画也能画出 手绘质感

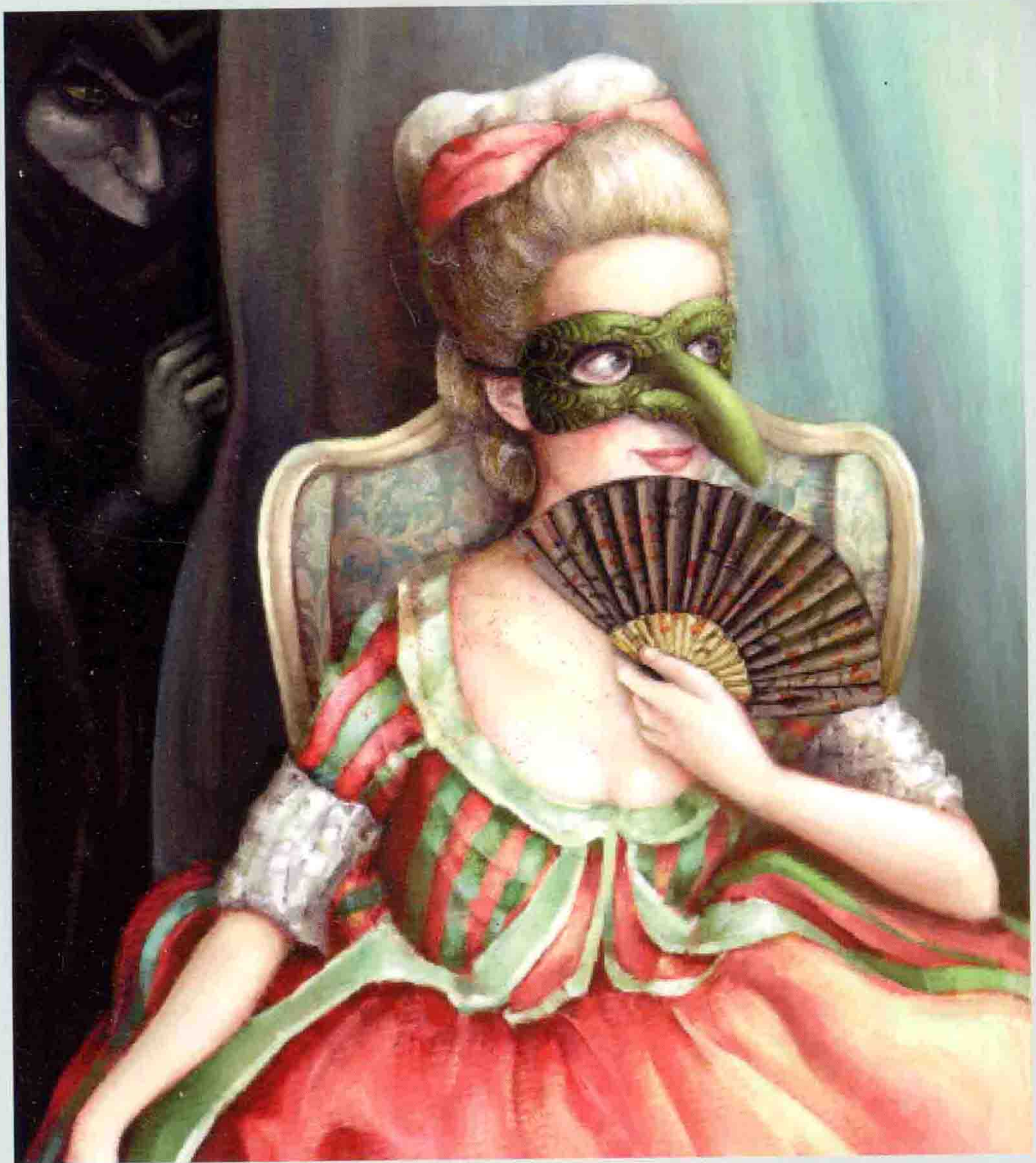
[美] 卡琳·贝洽 / 编著 庞湃 / 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青麒麟





"Though this be madness, yet there is method in 't."

CONTENTS 目录

引言

本书导读	6
使用Painter还是Photoshop?	8

第一章

数码绘画基础

01: 数码绘画基础知识	12
02: Photoshop工具箱	16
03: Painter工具箱	18
04: 图层基础知识	20
05: 魔力蒙版和选区	24
06: 驾驭色彩	30
07: 扫描和清理草图	34
08: 草图上色	36
09: 选择纸纹	38
10: 用调色板混色	42
11: 准备基底色	46
12: 画笔	48
13: 黄金分割	58
14: 线性透视	60
15: 打印	64

第二章

数码绘画教程

01: 换装游戏	74
02: 用万花筒工具绘画	80
03: 速绘	82
04: 水彩之歌	88
05: 我的十一月来客	92
06: 捕捉光线	104
07: 即兴喜剧主角的肖像画	116
08: 水果静物油画	126
09: 打破经典	132
10: 夏洛特的选择	140
11: 兔子洞的下面	148
12: 漆黑黑的夜里	152
词汇表	157
致谢	159
版权信息	160



本书导读

数码艺术运动的时代到来了

在我迷上轮滑和柯克·卡梅隆（Kirk Cameron）的年龄，我开始喜欢上数码绘画。我的父亲任职于惠普公司，所以我们家里有一样东西是当时大多数家庭都没有的——个人电脑。这台电脑放在他的书桌上，笨重的显示器和行李箱的尺寸差不多。电脑只有Dos指令——必须将基本的指令手动输入到可怕的绿色发光屏幕上。电脑的颜色跟我们家的柴油旅行车的颜色差不多，都是米色的，而我记得自己曾把小手放在鼠标上画出基本线条。后来，爸爸弄到了一台点阵式打印机，把我乐坏了。我记得自己画过夕阳下由无数小点组成的、斑斑点点的小马和火柴棍般的骑士。从此我迷上了数码绘画，一发而不可收拾。

在我读艺校的第一年，艺术导师抱怨说：“我们这代人几乎有十多年没有经历过任何艺术运动。”我马上举起手，问道：“数码艺术不是一种运动吗？”我的发言遭到了全班的讥讽。在当时，已有Photoshop，但它还没有图层。数位板非常稀有，而且极其昂贵。大部分数码艺术看起来就像是《吃豆小子》（Pacman）游戏那种风格，给人一种冷冰冰的、电脑化的感觉，不属于“真正的”艺术。

幸运的是，如今的数码艺术与从前相比已经大有改观，而且未来还将继续发展。数码艺术已经变得如此普遍，任何身处商业艺术领域的艺术家在工作流程中都很难避免使用电脑。而且在艺术微喷（Giclée）的辅助下，数码艺术能够像传统绘画作品一样以实体呈现。数码艺术运动的时代到来了！



巴克兰先生的《动物博览》

绘制时运用了Painter的仿真颜料画笔。

此书的目标读者

众所周知，艺术是非常主观的，所以我的讲解方法将受到我的个人喜好影响。我本人对于那些过分调和、超级平滑、看起来太数码化的数码艺术作品没什么感觉。

我喜欢的是那些手绘感觉很明显，让读者忍不住想要伸手触摸的艺术作品。我最喜欢的传统绘画艺术家是塞尚、萨金特、雷恩戴克（Leyendecker），尤其喜欢米开朗基罗。他们都是表现力极强的画家，其绘画作品栩栩如生。

他们不仅能画出富有质感的美妙作品，用颜料表现出立体感，而且能引导读者浏览画中的形态。虽然我的绘画能力永远都不可能跟这些大师相提并论，但本书的讲解受到了他们的启发，而且还鼓励读者将数码媒介与经典艺术大师的技巧相结合。

但是，你可能会说，不想让自己的数码绘画看起来像是油画一样。数码艺术是一种完全不同的媒介，不应该掩盖其本质。

对于这种说法，要从两方面来考虑。我喜欢数码绘画，是因为我能同时运用传统绘画和数码绘画的优势。我既能实现传统绘画富有表现力的手绘感觉，也能有实验和突破的自由空间。本书将教会你如何在数码媒介中运用传统绘画技巧，从而提高能力，实现突破。