

DANMO
丹墨数字艺术

Computer Graphic PIONEER

CG 先锋

数字插画实例教程

商业插画 (下)

Digital Illustration Tutorial Series



主编 / 翁子扬 主笔 / 徐承子



WUHAN UNIVERSITY PRESS

武汉大学出版社

丹墨数字艺术

Computer

P



先锋

数字插画实例教程

商业插画 (下)

Digital Illustration Tutorial Series



主编 / 翁子扬

主笔 / 徐承子



WUHAN UNIVERSITY PRESS

武汉大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

数字插画实例教程.商业插画.下/翁子扬主编;徐承子主笔.
—武汉:武汉大学出版社,2006.5
(CG 先锋)
ISBN 7-307-05017-X

I.数...II.①翁...②徐...III.商业—插图—计算机辅助设计
IV.J218.5-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 039481 号

责任编辑:任翔
装帧设计:徐承子
版式设计:汤玲

出版发行: **武汉大学出版社** (420072 武昌 珞珈山)
(电子邮件: wdp4@whu.edu.cn 网址: www.wdp.whu.edu.cn)
印刷: 湖北恒泰印务有限公司
开本: 889×1194 1/16
印张: 8.25
字数: 215 千字
版次: 2006 年 5 月第 1 版 2006 年 5 月第 1 次印刷
ISBN 7-307-05017-X/J·77
定价: 38.00 元

版权所有,不得翻印;凡购买我社的图书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请与当地图书销售部门联系调换。

序

CG (Computer Graphic) 技术发展至今,已经给人类的艺术创作带来前所未有的冲击和影响,几乎到了无所不在的地步:模拟传统绘画,创作纯CG作品,制作电子游戏,创建虚拟现实世界……CG技术已经深入我们的生活,如同我们呼吸的空气。CG技术是一把神奇的斧,可以凿刻出我们想像到的任何世界。在CG的世界中,可以幻想自己是创世的神,恣意宣泄我们的才华,成就光荣的梦想和荣耀的任务。

CG创作和传统艺术创作相比更为方便和节约,不需要昂贵的画材,不需要繁复的程序,不需要漫长的等待。软硬件的相互支持构成了CG技术的核心,适用于个人的数位压力板等都使得CG创作变得更为得心应手。CG技术的介入使得艺术创作的门槛变低,更多喜爱艺术的人加入了这个行列,作品类型和风格也因此极大地丰富起来,但是作品的质量并没有因此而降低,反而出现了前所未有的繁荣,这是一个令人为之振奋的景象。有时候恰恰是那些没有接受过传统艺术教育的人,他们不受学院教育思想的限制,能带给我们新奇独特的享受。CG创作让个人或者团队的创作速度都得到了提高,特别是团队的合作效率,比过去有了极大的提高,这样人们的重心可以从技术上转到内容和创作上,让我们看到更多内涵深远的创作作品。同人类历史上任何一次技术的进步一样,CG技术又一次解放了人类的思想,扩展了人类实践和认知的范围。CG技术给我们提供了无数的可能性,它总能给我们带来无数的惊喜,还有众多美好的经历,让我们永远铭记……CG技术一旦被人类创造性思维的火花点燃,便能爆发出无穷的威力,产生震撼的效果。

技术需要传承和发扬,艺术需要继承和创新,CG创作也是一样。新的技术不断更新,而且更新的速度不断加快,仿佛一棵树在春雨滋润后茁壮地成长,蔓生出许多分支;而我们不会在技术更迭的潮流中迷失,皆因传统的或者经典的艺术理念并不会因为技术的更迭而改变,毕竟那是人类共同努力探索和实践的沉淀,惟有渗透这些内在的精华才是把握创作的关键。不言而喻,先进的技术并不能替代经典的艺术内涵,但是创新的思维需要通过技术的手段来实现。技术的进步可以不断打破束缚我们的枷锁,但是向往自由的心却没有人可以给我们,惟有自己不断创造发挥,才可以最终展翅翱翔在CG的王国之中!

CG技术的成功已经万众瞩目,这使得我们可以深信CG创作的明天将会更加美好。在此,有限的词藻已难以描述这明媚的未来,不如翘首以望CG技术将如何扩展人类思维的极限,引领我们笑傲于世界之巅!

Wacom 中国公司总裁

林强

2006年5月8日



目 录

CONTENTS

序	
从技术回归艺术	1
1 《机器人》绘画教程	3
2 《暗黑刀客》绘画教程	12
3 《旋梯》绘画教程	19
4 《战吕布》绘画教程	26
5 《黑骑士》绘画教程	33
6 《蝴蝶夫人》绘画教程	39
7 《莲花的房间》绘画教程	45
8 《贵妇人》绘画教程	51
9 《深蓝》绘画教程	57
10 《深水》绘画教程	62
11 《约会》绘画教程	68
12 《黑衣少女》绘画步骤	73
13 线条路径教程	79
14 图层渲染教程	85
15 《花田——阳光和伞》教程	93
16 作品欣赏	102
附录	116
参考文献	126

从技术回归艺术

一位入行多年的商业插画师曾开玩笑地感叹：最初学绘画的时候就是用纸笔颜料，从小到大也没怎么变过；到了近些年，喷绘流行，刚买了很多喷笔和相关器材还没用几次，电脑就流行了；买了还没用熟练，电脑升级了；刚升级没几天，软件更新的速度又跟不上了！

无怪乎此君有这样的感慨，现代社会，电脑和相关软件的运用是一次革命——对任何一种艺术形式都是，插画也不例外。技术带来的便捷和无法比拟的效果，商业化的金钱和名声冲击又给艺术家们一个又一个虚幻的泡泡，以为这种速成的形式终有一天要取代传统的蜗牛似的创作，于是现在的艺术已经变成了很商业的东西，追求效率，追求产量，追求时尚，追求怪异。

事实是残酷的，没有多少人能静下心来，认真创作一幅图了：从最初的构图，寻找素材，素描，修改草稿，定稿，上色，修饰，传统的绘画也许要花掉一个画家一个星期甚至一年的时间，这在如今几乎是不能被容忍的速度。我们放弃了架上绘画的闲情逸致，每天坐在电脑前刷刷地产生大量的图，复制，粘贴，图层，混合……总之，先进的技术代替我们解决了很多耗时的工作，这本应让我们解放，可以做更多自己想做的事情，然而，具有讽刺意味的是，我们却似乎被束缚在这些便捷之中不得脱身，每天依然不停地画图，重复地劳动。

到底什么地方错了呢？我们不该接受新技术？我们不该怀念传统？都不是。我们要做的其实很简单，让艺术从商业回归艺术。

自有绘画以来，或精确地重现生活，或创造性地理解生活，最终创造出高于生活的艺术形象就是美术创作者们不断的追求。人在自己的艺术形式中发现自己，使得艺术的精神开始觉醒。艺术的本质就是人的本质。人体是艺术的主要对象，人性才是艺术的永恒主题。人性在艺术品中得到充分展示。

如果艺术能够回到艺术的最初状态，那么就会减弱商业的气息，从而能得到更多的好作品。如果只是一味地为了商业产品或者展览而创作的话，人就会变得相对压抑，失去了最初愉快的状态。创作应该是自由的。艺术只有在自己的主题上，它的精神才能获得某种纯粹的形式。

CG 技术应用先进的电子技术和强大的功能软件，真实地模仿自然界中物体的各种属性，如光线、环境、质地、运动、时间、空间等，又能依据创作者的想像力，无拘无束地创造出一种虚拟的绚丽神奇的幻觉图像。用 CG 创作出的图像不仅真实感强、制作成本相对较低，而且更能达到创作者的要求。与传统美术相比，CG 技术所表现出的艺术效果确实更为丰富和富有变化，最重要的是，它的创作速度非常快，可以快速适应市场的需求，跟上时代的步伐。

但是，CG 的神奇功效却并不代表对制作艺术的要求就此降低。与所有的艺术创作一样，作为一项技术性很强的任务，它不可能单纯依靠技术就可以创作出优秀的作品，而是要求创作者具备深厚的艺术功底——很多 CG 商业插画作者在创作中如鱼得水，正是因为具有良好的传统绘画的基础和背景。事实上，很多 CG 作者并不是抛弃了传统画笔，而是拿惯了画笔的手又拿起了电脑这个新的工具。他们选择这种新的创作工具也只是因为和传统媒介相比，CG 具有更加丰富的表现力，它通过技术的进步，将很多传统绘画中经验性的技能总结成为应用程序，从而能够创造出很多传统绘画无法比拟的效果。

即使有着看似与传统绘画迥然不同的表现方式，CG 时代的商业插画同样需要遵循一定的传统规律，即通过协调艺术和商业的关系来表达自己的思想。传统绘画中评价绘画作品的优劣，往往要看绘画表现技法的熟练和对艺术性的把握，展示在画面上的艺术趣味和高超的表现技法。丰子恺说：“把美

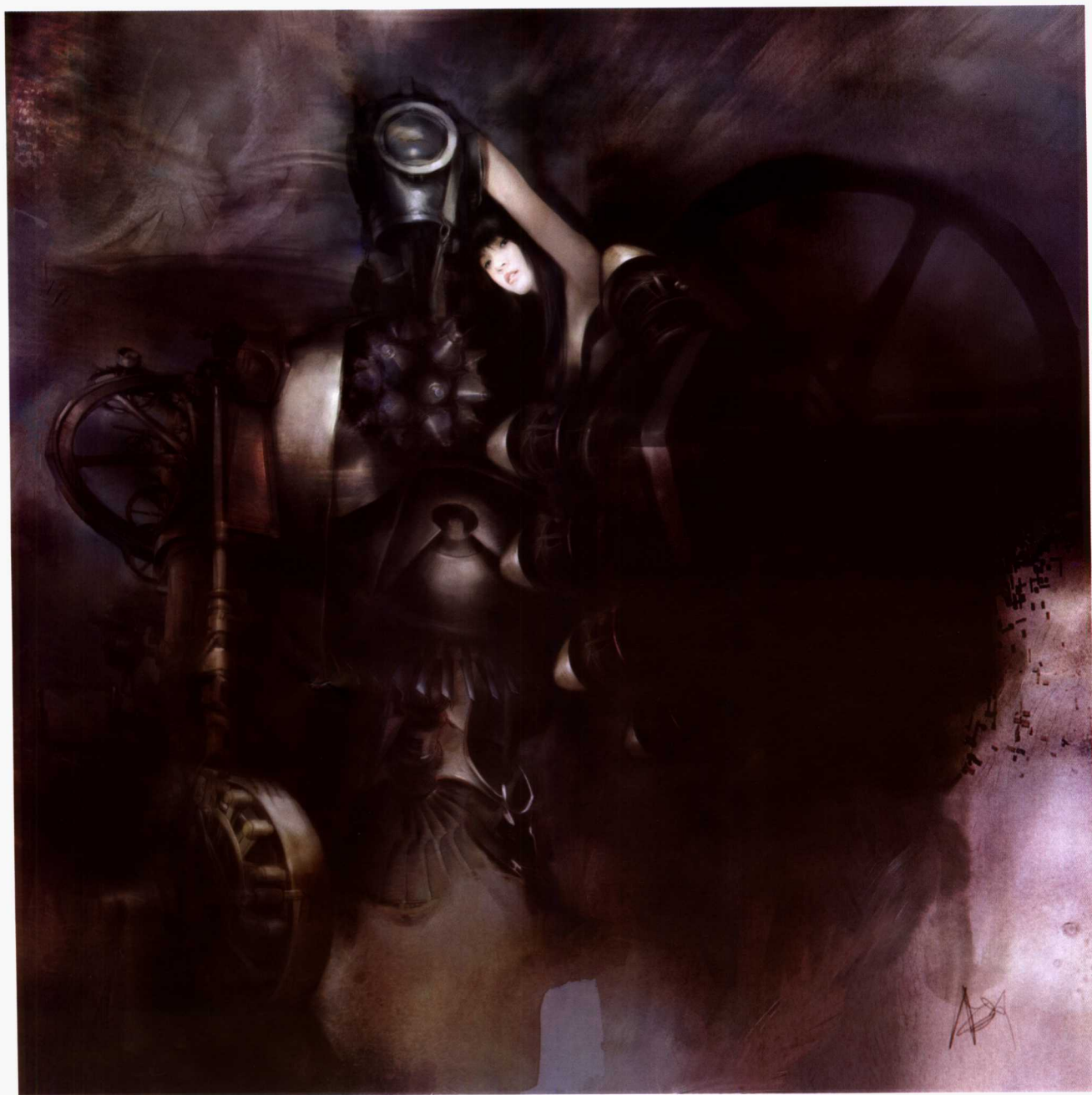
的景象描绘在平面上的,叫绘画。”如果把美的景象描绘在电脑屏幕上呢?抛开传统美术表现工具和手段的表象,不难发现,CG原来和传统美术的本质是一样的:想清楚画什么,为什么画,画给谁看——这些都是传统绘画给予我们永远不会过时的规则和方法。即使在现在,很多商业插画也都不会很“出位”,因为大众都需要安静和快乐,那些刺激和前卫的东西只是一时的流行,不会长久。商业可以提升艺术,艺术粉饰着商业,它们就好像一张嘴:闭着嘴是主流艺术,咧嘴笑就是商业艺术,而龇牙咧嘴就是前卫艺术。又像武侠书中描写的“无招胜有招”,但其实无招的境界是从千招万招里演化得来的。商业插画师的风格应该是大众需求和喜爱的风格,个人风格只有融入大众需求才能发扬光大,不然只能是孤芳自赏。从目前世界范围内CG艺术名家的代表作品来看,虽然它们有的以逼真见长,有的以性感夺目,有的则传递出幻想的特质,但无论何种风格,却无一例外地没能脱离传统绘画的创作特征和理念方向。

虽然CG技术与传统美术工作流程几乎相同,但由于CG制作的特殊性(需要造型、灯光、材质、动画等各方面的协助配合),所以可能在某些方面比传统美术更加讲究制作的条理性和规划性。我们这里要强调的是,制作CG首要条件是要具备一定的传统绘画基础。很多人认为既然可以参考照片或者三维模型,没必要研究人体结构和光线阴影了。事实上,没有这些知识的储备,很难创作出真实感人的作品。艺术来源于生活,没有对生活的观察,是不可能创作出感人至深、引人共鸣的作品的。

绘制草图往往是CG创作的第一步,是后面工作流程的参考,特别是在三维方面,很多建模工作都是以概念设计的草图为依据的。由此可见在CG创作尤其是草图绘制过程中,要想表达出完善造型和完美的构图,不是仅仅依靠电脑就能完成,还需要创作者具备一定的传统美术功底,由此可见传统美术对CG的影响和作用。在这里应该强调的一点是,电脑只是CG创作的工具,和传统的纸、笔、墨一样,对作品起决定作用的还是创作者本身。对画面构图的把握,也须按照传统美术中对构图的要求去完成,也就是说,一幅CG作品画面构图和传统美术一样须具备均衡、有序、富有节奏和韵律这些形式美法则,才能让观者感觉到美,反之则为丑。在作品的构图中,需要重点表现的元素摆在显眼醒目的位置,其他的元素要起到辅助配合的作用,如何去组织画面上的这些不同元素,需要平面构成的参与。作品最后的色彩和效果,景深处理等,也往往取决于CG制作者的传统美术修养。

由此可见,CG技术虽然对传统绘画产生了颠覆性的影响,却并不意味着对传统绘画艺术的否定和抛弃。相反,借助于不断更新换代的先进技术,CG技术和商业插画的相辅相成正在使绘画的发展迈入一个继往开来的全新时代。

目前,中国的CG技术还处在一个起步阶段,总体水平和国外发达国家有相当大的差距。其实要艺术真正得到应有的地位,需要整个行业发展到一定阶段,目前我们还没有那个环境,所以艺术精神的放逐也是可以理解和等待的。另一方面,CG行业的低起点和社会的高需求也形成了巨大的反差,也使现在国内的CG主要应用在实用美术方面,如广告、影视、建筑装修等行业,形成了迅猛的发展势头。随着中国经济的快速发展,在商业插画的艺术领域和世界看齐的那一天必将来临,那时艺术必将在技术的高端大放异彩,我们有理由相信,这并不是中国插画艺术的“最终幻想”!



① 《机器人》绘画教程

作者：翁子扬



图 1.01

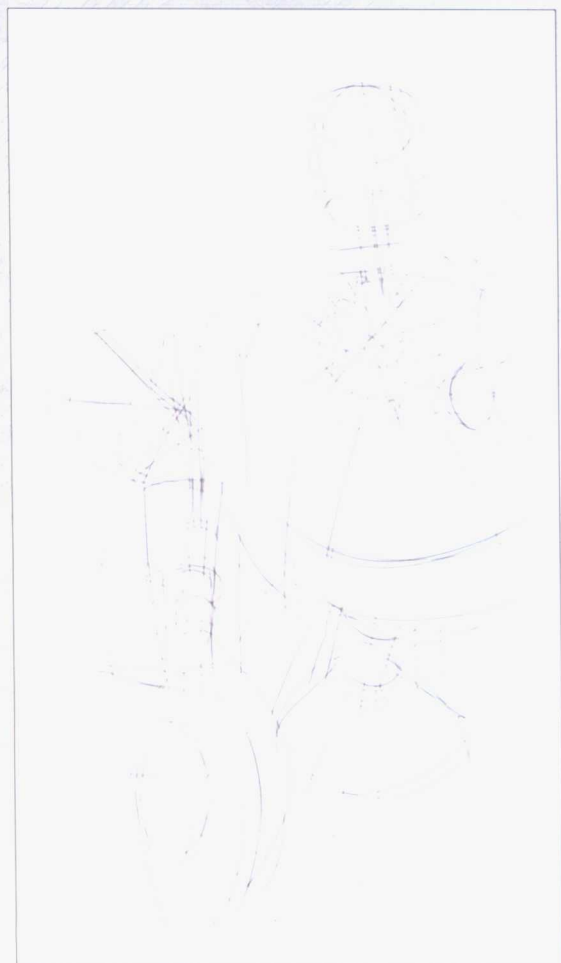



图 1.02

构图中将两种截然相反性质的东西摆在一起往往能起到非常突出的画面效果,给人视觉上的冲击力。这张图中,机器人代表的是工业时代、高科技,没有人类感情的存在;而画面中的女子则可以理解为代表着人文时代、人性化和人类感情的象征。两者一起出现在同一个画面,想要表达的也许是对工业和人类文明的反思,也许是两者结合的探索,无论是什么,带给我们思考的可以有太多,画面的内涵也一下子丰富起来。下面我们来学习如何画一个精密的机器人。

绘画步骤:

1. 首先在 Painter 里面使用 Pencil 的变体 2BPencil  打草稿,只使用简单的几何形体勾画出机器人大概的形体,不需要非常细致,但是要把大体的构造交代清楚,比如每个部分的衔接(图 1.01),还有部分之间的转接关系等(图 1.02)。

2. 为了加强对结构的理解,我们用红色的笔勾勒出机器人的骨架,这样在后期绘制的时候可以保证机器人的结构正确和部位之间转接的理解(图 1.03)。



图 1.03

3. 然后开始细部刻画机器人了。这个步骤是非常耗时间和脑力的,每个零件和部件之间需要交代清楚(图 1.04 至图 1.06),不能因为缩小了看不清楚就乱画。众所周知,一幅画的好坏就在于它的细节部分,作者的功力也体现在细节的部分。现在基本的机器人线稿已经准备完成了(图 1.07)。



图 1.04

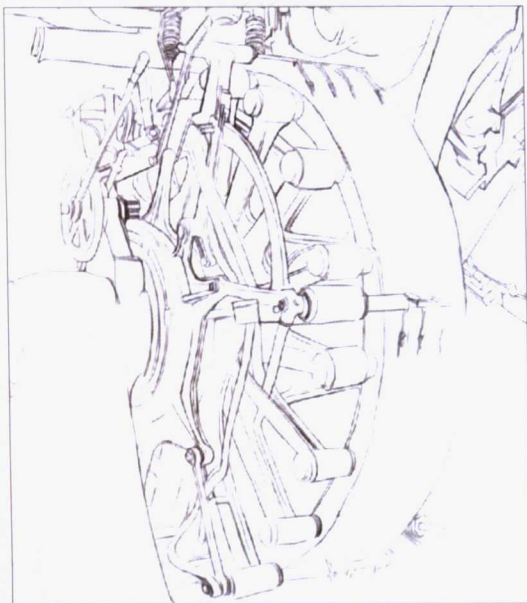


图 1.05

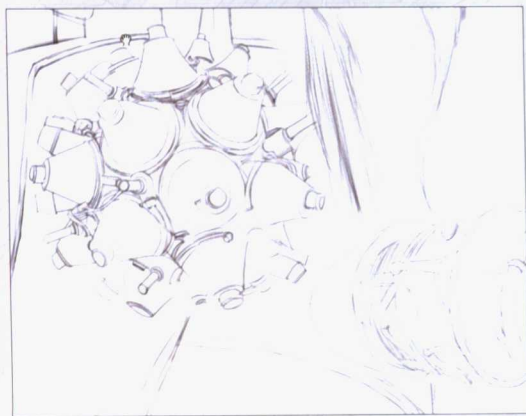


图 1.06



图 1.07

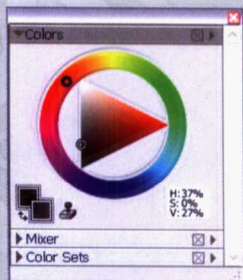



图 1.08



图 1.09

4. 接下来是大体的上色工作了。选择 Airbrush 里面的变体 Digital Airbrush 工具 ，使用深灰色进行大体的明暗绘制(图 1.08)，还有光线的角度也在这个时候确定下来(图 1.09)。

5. 继续使用 Digital Airbrush 笔刷铺画大面积的颜色。首先不要使用太深的颜色，饱和度可以低一些，利于后期加工和调整，饱和度太高的颜色很难调和。给画面先上一层基本的颜色，这个时候已经可以上得很仔细了，细节部分也要开始照顾到(图 1.10 至图 1.12)。

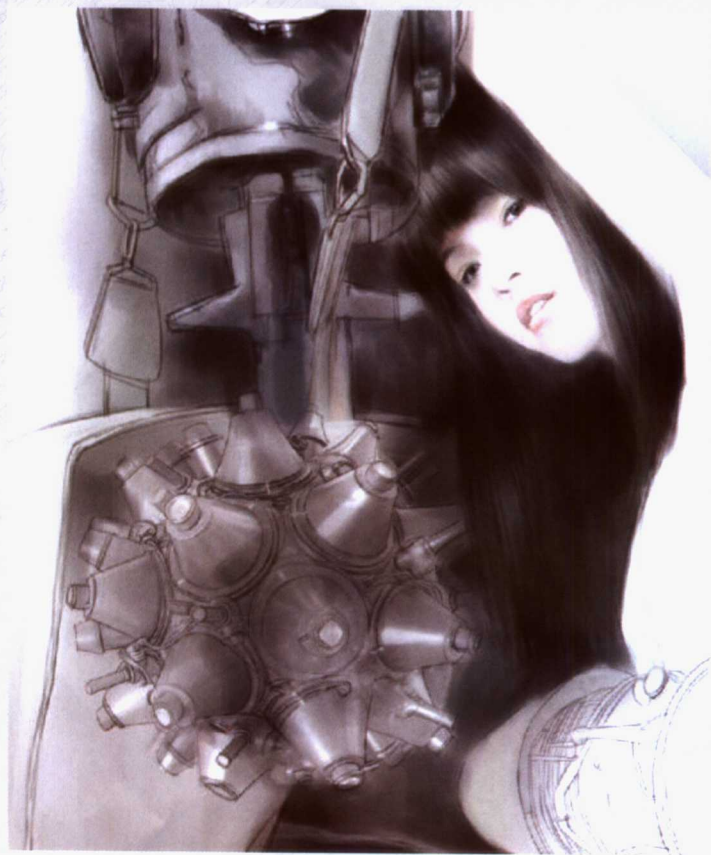


图 1.10

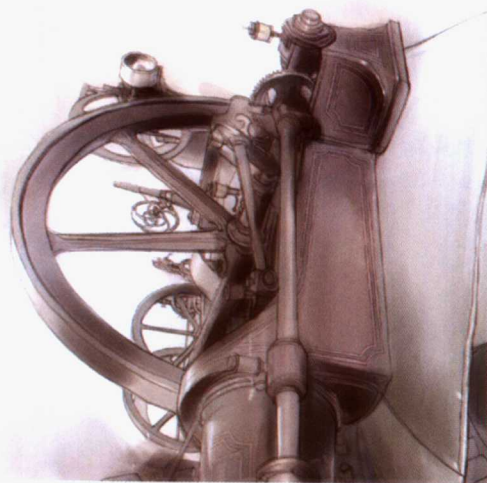


图 1.11



图 1.12

6. 最后的基本效果,大体的光影效果已经有了,而且人物和机器人的细节都已经十分清晰了(图 1.13)。



图 1.13

7. 给画面整体添加一个深色的背景,让机器人和人物融入背景中去,这样有利于后面的局部突出。背景的细节这个时候也不需要太细,只要能够烘托出画面的气氛即可(图 1.14),同时用大的笔刷继续对画面进行修整,使背景和人物更为融合(图 1.15)。



图 1.14



图 1.15



图 1.16

8. 继续使用不同的颜色,但最好是画面同一个色调和饱和度的颜色,将机器人和背景融合得更深入(图 1.16),同时加入一些亮些的颜色,制造效果(图 1.17和图 1.18)。这样画面的基本效果就出来了(图 1.19)。



图 1.18



图 1.17



图 1.19

9. 现在给机器人增加一个手臂,手托着女子。如果文件不够大的话可以选择重新设定画面的尺寸大小,Canvas 里面选择 Resize 可以重新设定画面(图 1.20 和图 1.21)。手画得非常夸张(图 1.22),这样的接触更加强了两种性质的冲击(图 1.23)。

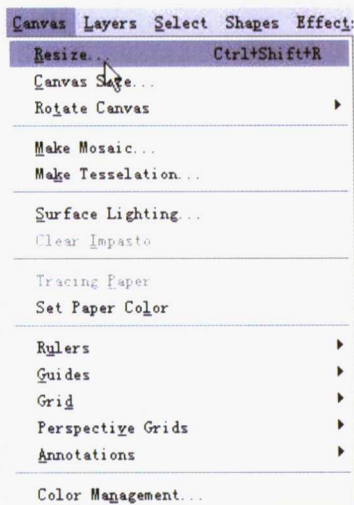


图 1.20

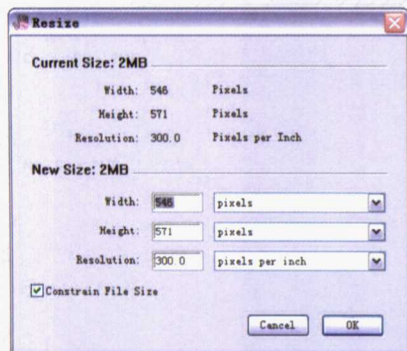


图 1.21



图 1.22



图 1.23

10. 现在增加些细节。在画面上画出几道不同颜色的笔触(图 1.24), 然后用刮刀工具将颜色和背景混合, 同时还可以增加些笔触(图 1.25)。这样整张图的细节就基本完善了(图 1.26)。

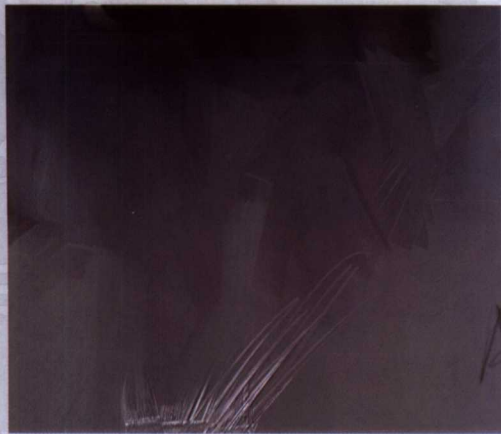


图 1.24



图 1.25



图 1.26

11. 最后加入一些纹理的效果,比如古旧的纸纹,还有水墨效果的纹理,等等(图 1.27 和图 1.28)。



图 1.27



图 1.28

12. 最后,整张图就完成了(图 1.29)。

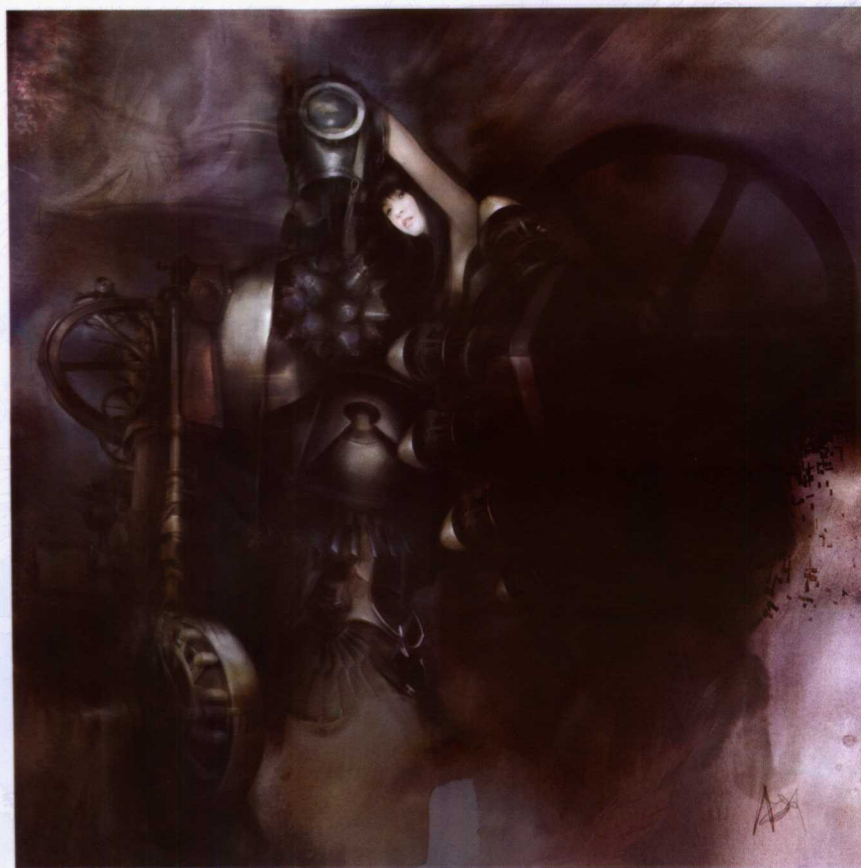


图 1.29

小结:在这张画中我们可以看到,草稿对于后面绘图的作用,还有色彩的运用原则,就是饱和度不高的颜色最利于调和。另外纹理的准备对于画面的丰富也是非常有益的。



e 《暗黑刀客》绘画教程

作者:董绍华