

自说自画

—— Photoshop CS2

电脑绘画技法与笔刷应用



教学文件
笔刷资源

诸海波 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

自说自画 ——Photoshop CS2 电脑绘画技法与笔刷应用

诸海波 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

自说自画: Photoshop CS2 电脑绘画技法与笔刷应用/诸海波编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2006.6

ISBN 7-115-14822-8

I. 自... II. 诸... III. 图形软件, Photoshop CS2 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 053857 号

内 容 提 要

本书介绍了如何使用 Photoshop CS2 进行多样性电脑绘画创作的方法与技巧。全书以“自说自画”的形式、轻松活泼的语言,围绕电脑绘画核心技术——笔刷的运用、展开一系列探索和实战演练。

全书准确地把握了传统绘画和电脑绘画的契合点,共分 9 章,从线条、形状、色阶、空间、色彩绘画理论讲起,通过静物、风景、宠物、人像的绘画实例,以点带面展现笔刷的丰富使用技法,并进一步应用笔刷实现粉笔画、水彩画的传统绘画效果。书中案例有针对性地定位在实用商业创作,由浅入深、逐步延展,在系统介绍绘画理论的同时,展现丰富的电脑绘画表现形式,并对较为先进的 Speedpainting、Mattpainting 技术进行了介绍。

本书适合热爱漫画、电脑绘画的初学者,及希望从事商业插画、动漫制作、广告设计等相关艺术工作的人员阅读,可供从传统绘画方式转向电脑绘画方式的读者参考,也可作为相关专业培训的教材。

自说自画——Photoshop CS2 电脑绘画技法与笔刷应用

◆ 编 著 诸海波

责任编辑 王 琳

◆ 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>

北京鑫丰华印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1000 1/16

印张: 17.5

字数: 495 千字

印数: 1—5 000 册

2006 年 6 月第 1 版

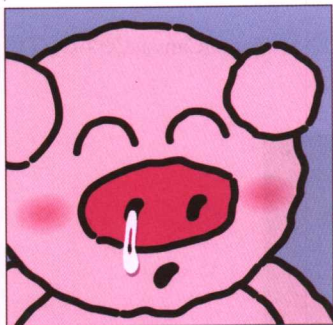
2006 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-14822-8/TP · 5431

定价: 49.00 元 (附光盘)

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

编者按



无敌 zhuzhu

嗨，大家好！我是人见人爱的zhuzhu，哈哈……

这是我编写的第二本讲述电脑绘画的书，不同于第一本的软件“大杂烩”，本书的主打软件就一个——Photoshop CS2。市面上关于Photoshop软件的参考书已经很多，我不想刻意标榜自己的书有多么与众不同。有一点我可以明确地告诉你，本书是一本集中讲述如何使用Photoshop CS2软件进行各种形式的电脑绘画创作的参考书。Sorry，句子有点长，希望你有足够的耐心读完上句。

作为一个电脑绘画的爱好者，或者是职业的插画家，仅仅掌握一种绘画表达技巧是远远不够的。本书就是一个技巧宝库，围绕着电脑绘画最核心的技术——笔刷的运用，展开一系列的探索和实战演练，寓教于乐，授之以渔。同时，书中对当今世界上电脑绘画的最时髦的技巧进行了介绍。我会不遗余力地为大家奉上一桌丰盛的Photoshop视觉大餐。

如果你对于绘画和Photoshop CS2都非常陌生，没有关系，我开辟了专门的基础章节，可以帮助初识电脑绘画的爱好者快速入门，轻松跨过那道门槛。

也许有人会说，绘画艺术最重要的是内涵，而不是技巧。但是没有技巧“包装”的作品会显得苍白很多。很多世界级的大师善于不露声色地使用技巧，使技巧完美地融合于作品。因此，我希望这本书是一个用软件技巧叙述的故事，而不是规章制度。我喜欢研究新的技术，这样会激发更多的创意灵感，也会极大丰富画面的表现形式。

做师还是做匠？这个并不重要。先踏踏实实地做一个“画匠”又何妨？大师的成就都是积累在无数的实践和成败经验上，不要奢望一下达到他们的层次，不如潜心去学习一下他们进步过程的累积。

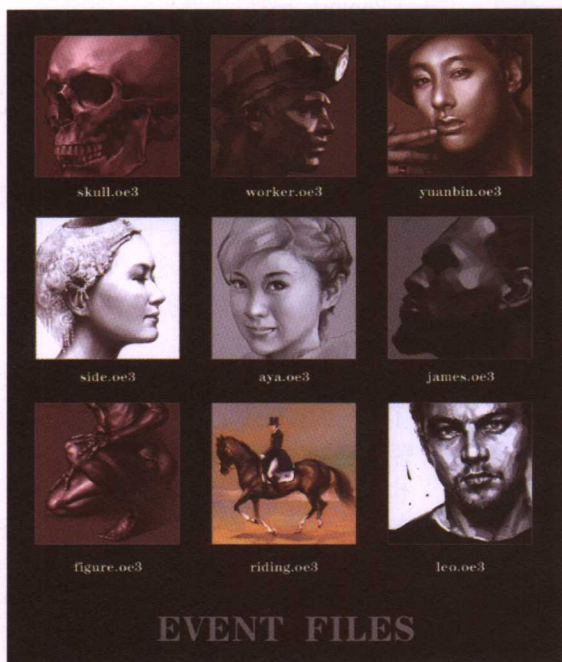
画画是值得一辈子去追求的爱好和理想，我已经决定了，你呢？

zhuzhu

关于随书光盘



openCanvas: 该文件夹内含9个event文件，读者可通过openCanvas软件浏览案例绘制的全过程。



例图: 该文件夹内含教学案例最终效果图及示意图。



材质&笔刷: 该文件夹包含教学案例配套材质图片素材以及笔刷。不同资源的使用方法，可详见书中对应内容。

特别声明:

本光盘内图片仅可作为学习和欣赏之用，未经许可不得用于任何商业用途。

C

CONTENTS

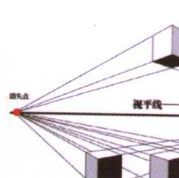
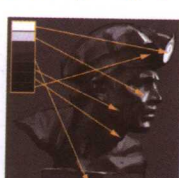
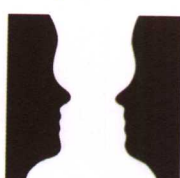
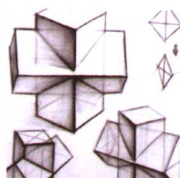
目录

Chapter 1 电脑绘画概述



1.1 什么是电脑绘画?	1	1.3.1 硬件	5
1.2 运用领域和发展前景	2	1.3.2 软件	7
1.3 装备须知	5		

Chapter 2 绘画入门



2.1 线条	35	2.4 空间	62
2.1.1 线条的定义	35	2.4.1 深度效果	62
2.1.2 纯轮廓画	37	2.4.2 硬边缘和软边缘	65
2.1.3 解读姿势	39	2.4.3 空气透视	67
2.2 形状	42	2.5 素描的定义	69
2.2.1 形状语言	42	2.6 色彩	70
2.2.2 阴形和阳形	45	2.6.1 冷色与暖色	70
2.2.3 笔触与形状	47	2.6.2 补色	71
2.2.4 简化形状	51	2.6.3 解读色彩	72
2.3 色阶	54	2.6.4 印象派	75
2.3.1 色阶表	54	2.6.5 色彩在比较中生存	79
2.3.2 光影变化规律	55	2.6.6 色彩的调和与对比	81
2.3.3 光影与色阶形状	58		

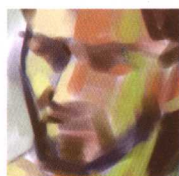
Chapter 3 手绘实例



3.1 静物篇	85
3.1.1 水果与蔬菜	85
3.1.2 面包“三人组”	94
3.2 风景篇	104
3.2.1 渔光曲	104
3.2.2 靓车靓影	113
3.3 宠物篇	121
3.3.1 猫猫	121
3.3.2 一天到晚游泳的鱼	129

3.4 人物篇	139
3.4.1 肖像画	139
3.4.2 头部的基本结构	142
3.4.3 雕像习作	151
3.4.4 自画像	157
3.4.5 美女	159
3.4.6 帅哥	166
3.4.7 洋娃娃	171
3.4.8 人体绘画	178

Chapter 4 超级课堂



4.1 常见问答	185
4.2 Overpaint	189

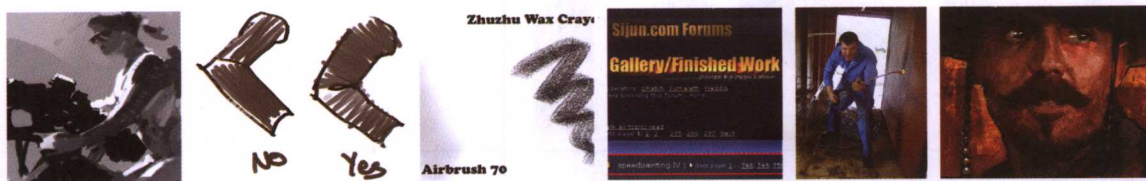
4.3 动态教学	195
----------------	-----

Chapter 5 仿自然绘画



5.1 电脑粉笔画	197	5.2.1 模拟技巧	207
5.1.1 站在大师的肩膀上	197	5.2.2 爵士情怀	214
5.1.2 色粉肖像技巧	203	5.2.3 阳光海滩	219
5.2 电脑水彩画	207		

Chapter 6 Speedpainting



6.1 Speedpainting 的定义	227	6.3 SP 的乐土	235
6.2 SP 教室	232		

Chapter 7 绘画创作



7.1 再创作	239	7.4 戏拟	249
7.2 从草图到作品	241	7.5 幽默感	251
7.3 漫画肖像	245	7.6 个性化	253

Chapter 8 商业绘画



8.1 商业与艺术	255
8.2 唯美风格	259

8.3 名家赏鉴	263
----------------	-----

Chapter 9 COOL 站推荐



9.1 技术论坛	265
----------------	-----

9.2 个人站点	269
----------------	-----



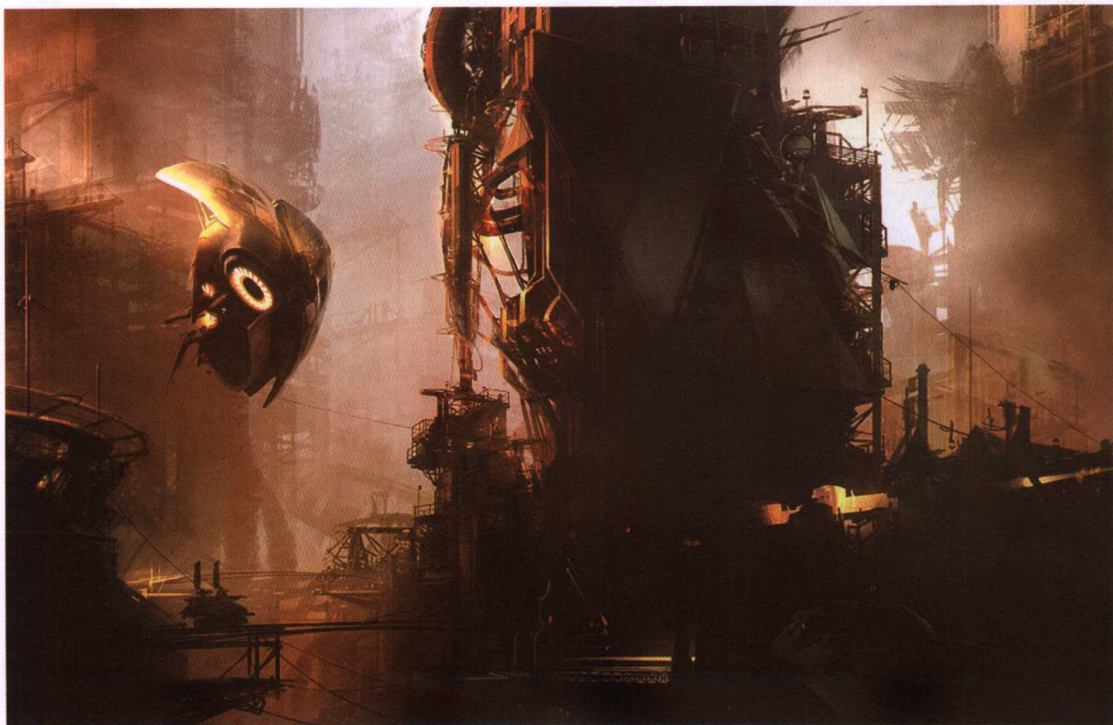
电脑绘画概述

1.1 什么是电脑绘画?

■ 电脑绘画是数字技术革命的产物，也是e时代视觉艺术行业的新宠。当一切视觉符号信息都能转换为像素，并可以在电脑中任意地揉捏，使之形成叹为观止的效果；当虚拟的数字画笔和灵活的操作方式，突破了传统绘画的局限性，几乎可以为所欲为；面对这样高效便捷的工作方式，你能够抵挡全数字视觉创作的巨大诱惑吗？

电脑绘画是软件技术和绘画技巧的有机结合体，随着软件和硬件的不断升级，数字绘画作品也显得越来越生动、鲜活。如图1-1所示，这是世界著名的概念设定师Sparth为我们带来的数字视觉震撼！软件所创建的数字画面让人仿佛身临其境，印象深刻。

图 1-1 Sparth 作品



1.2 运用领域和发展前景

■开始接触电脑绘画的朋友也许都会问这样一个问题：学习电脑绘画有前（钱）途吗？

诚然，在当今巨大的工作压力和社会竞争日趋激烈的大环境下，多掌握一种技能就多一份工作机会。但是学习没有绝对的捷径可言，是一个过程积累，至于前途还是钱途完全在你。对于电脑绘画的评价也褒贬不一，有别于传统绘画作品的惟一性，电子文件可以无限制地拷贝，所以就不要寄希望于你的电脑绘画作品能够走进卢浮宫了。因此，电脑绘画更适合商业运作的环境。随着游戏行业、数字电影特效制作、商业插画行业的急速膨胀，电脑绘画以其便捷、快速的特性在这些领域里有了更多的用武之地，也造就了一大批数字艺术家。

图1-2所示为当今世界顶尖的电脑绘画大师Craig Mullins为游戏《帝国时代》所创作的场景设定画面，那些如油画般厚重的笔触和色调是完全使用Photoshop软件实现的，如图1-2所示。

图 1-2 《帝国时代》场景设定画面



气势磅礴的好莱坞史诗巨片——《魔戒三部曲》，相信各位都看过，剧中那些令人叹为观止的宏大场面，其实就是后期数码制作的功劳。随着电脑特效被大量地运用于电影中，一种称为Mattpainting的新兴职业就此异军突起。图1-3所示是一个非常普通的模型搭景，经过电脑的神奇处理合成，就展现为一幅气势恢宏的场景画面了，如图1-4所示。

图 1-3 原始场景素材



图 1-4 Mattpainting 的合成特效画面



如雨后春笋般的杂志读物令人眼花缭乱，加上铺天盖地的广告设计，这使得商业插图（如图1-5所示）的需求提升到了一个前所未有的高度。传统的绘画方式显然有点跟不上时代的脚步，同时，由于商业绘画的特殊性和服务性特征，很少会有一稿就通过的情况，通常会有几个来回的调整和多次修改。因此，电脑绘画成为了商业插画行业的生力军。电脑绘画的灵活编辑模式，可以无限制地反复修改同一张稿件，直到客户点头说OK为止。

图 1-5 商业插图



1.3 装备须知

1.3.1 硬件

■ 电脑绘画，首先需要一台配置强劲的高速电脑，目前电脑的硬件价格比前几年有了较大的降幅，因此，在个人经济条件的允许下，尽可能地优化配置，参考最低配置为Intel Pentium III 500MHz处理器，320MB内存，1024×768像素分辨率显示器，24位显卡。

其次，电脑绘画最必不可少的外接硬件，首推数位板。为什么要使用数位板？看一下图1-6所示的笔触线条对比就明白了。当然，很多高手用鼠标一样可以画出精美的画面效果，不过设想一下如果握着一块肥皂状的鼠标，并磨练你的食指到几乎抽筋的程度，用鼠标绘画的代价似乎太大了一些。作为一种优秀的外接输入硬件，数位板给电脑绘画提供了更接近纸上绘画用笔的灵活手感，这些微妙感受和舒适度是鼠标所不能比拟的。

Wacom是专业数位板产品的首选，绝大部分的CG从业者都会推荐这个品牌。Wacom影拓系列产品是专业中的专业，产品性能优越，1024级的笔尖压力感应以及运笔倾斜度感应的功能，让电脑绘画如虎添翼。影拓3数位板，如图1-7所示。

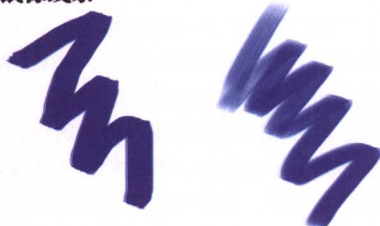
影拓系列产品的确令人垂涎，不过它的价格不菲，对于一般的入门级用户来说，似乎显得奢侈了一些。好在Wacom有专门针对普通用户群体的产品——丽图，Wacom丽图数位板小巧实用，完全可以胜任基本的电脑绘画要求，而且价格适中，如图1-8所示。

关于Wacom产品的更多信息咨询，可以登录www.wacom.com.cn，访问Wacom中国网站。

扫描仪可以把纸上的画稿扫描入电脑生成电子文件，方便进行再编辑的处理，也是备选的辅助设备之一，如图1-9所示。扫描仪是连接纸上绘画和电脑处理的桥梁，虽然说数位板的笔触线条已经非常完美，不过纸上质感的独特性是数字模拟技术暂时所无法代替的。纸上画草图，扫描入电脑后，用软件进行上色渲染，这样有机结合的工作方式综合了传统和电脑的各自优势，极大地提高了工作效率。

图 1-6 鼠标线条和数位板线条的对比

鼠标线条



数位板线条

图 1-7 影拓3数位板

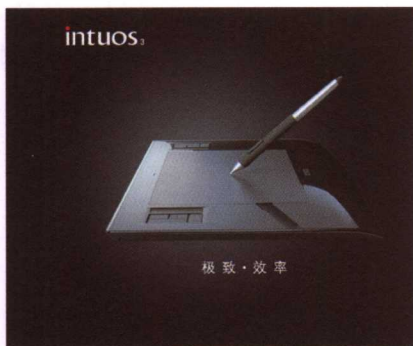


图 1-8 丽图数位板



图 1-9 扫描仪



图 1-10 数码相机



扫描仪的品牌有很多，一般A4尺寸、2400dpi分辨率的扫描仪就够用了。一些扫描仪会附带高级文字扫描识别系统，可以把纸上的文字转化为电脑可以编辑的字符，还有一些扫描仪具有扫描底片的功能等。其实，这些额外的功能都会变相提高你购买扫描仪的开销，如果只是用来扫描图片的话，建议选择功能最精简的产品。对了，还要提醒一点，不建议购买那些超薄型的扫描仪，虽然它们的样子看起来很时尚，但是用起来就不太可爱了。如果需要扫描一本带有一定厚度的速写本，那么薄型扫描仪就会因为面板盖不完全而拒绝扫描工作。不妨选择一些看起来稍微笨重的扫描仪，毕竟扫描仪是用来工作的，并不是悬挂在脖子上用来炫耀的时尚手机。

如图1-10所示，数码相机也是必备的辅助设备，很多时候，你需要通过拍摄来获取一些绘画的参考素材图片。数码相机不需要耗费胶卷，只要准备足够的闪存卡就可以。我现在使用的数码相机还是2002年买的柯达DX3600，这台200万像素的数码相机到今天看来已经显得很落伍了，不过我还是一直用它。因为，毕竟用数码相机的初衷不是数码摄影，而仅是收集素材。不要小看这台“老家伙”，它所拍出的数码照片精度比现在一些号称500万像素的“小精灵”还出色。所以，和选择扫描仪同理，在选择数码相机的时候，不要只看外表，应该多注重实用功能。

1.3.2 软件

① 航母级的Photoshop

■可以用来电脑绘画的软件很多，但是从专业性和综合性两方面考虑，我还是推荐Photoshop软件。几乎每个接触数字图像处理的朋友都会配备Photoshop软件，作为图像处理的霸主，Photoshop以其出色而全面的性能，是PC和MAC平台上使用最广泛的软件。很多Photoshop用户只熟悉它的图像处理功能，其实Photoshop的绘画功能同样强大无比，很多世界级的电脑绘画大师都喜欢用Photoshop作为创作工具。

在不知不觉中，Photoshop已经更新到了CS2的版本（即Photoshop 9），如图1-11所示。Adobe公司有意把Photoshop CS2打造成图像处理的航空母舰，新版的Photoshop增加了更多人性化的细节功能，添加了更多智能控制。

图 1-11 Photoshop CS2 的标准界面

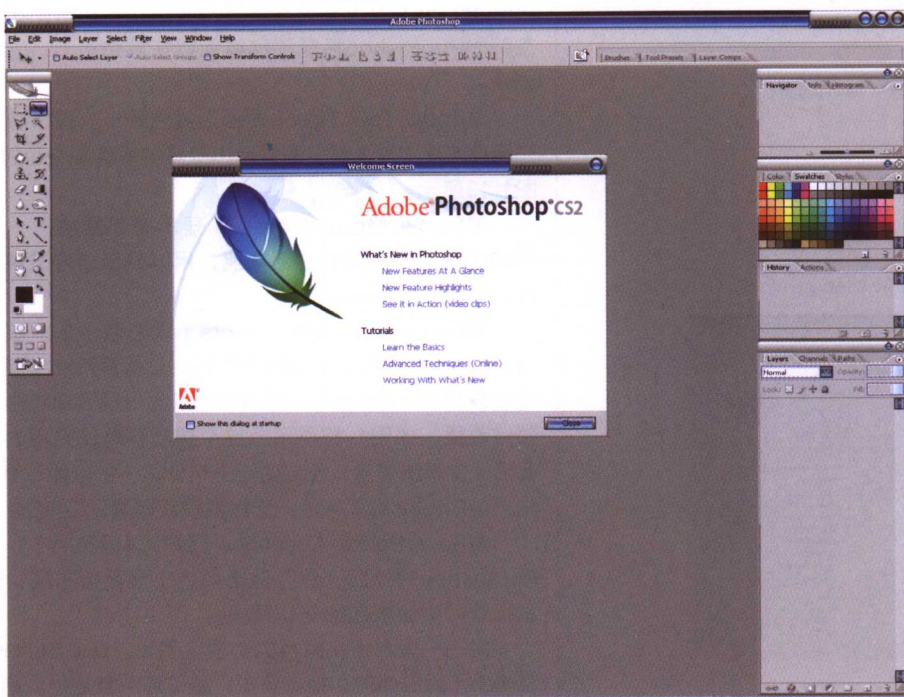


图 1-12 预设 General

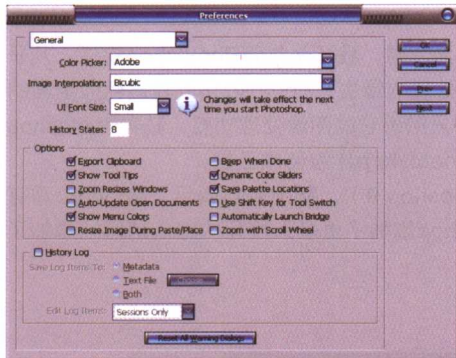


图 1-13 Show Tool Tips



图 1-14 Show Menu Colors

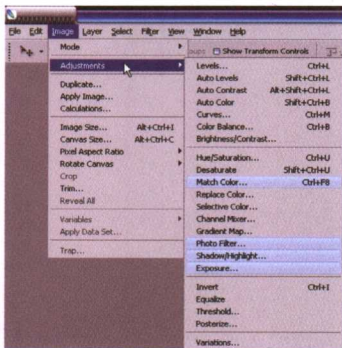
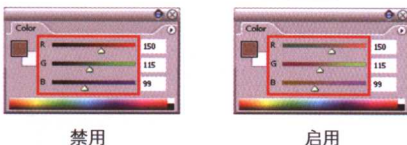


图 1-15 Dynamic Color Sliders



禁用

启用

② 优化设置

为了让Photoshop CS2运行得更加顺畅，必须先做一系列的优化设置。运行Photoshop CS2，按Ctrl+K的组合键打开Preferences（预设）对话框，首先进行General（常规）选项的预设，如图1-12所示。History States（历史记录）选项可以设定Photoshop的历史记录的步数。Photoshop允许用户返回操作，之前操作过的文件状态都会被作为历史记录保存在软件的缓存中。然而，记录的历史操作步数越多，越消耗系统的资源，因此设置一个合理的历史记录步数是高效工作的前提。

在Options（选项）区域，对各选项进行如下设置。

■Export Clipboard（输出剪贴板），这个选项允许在Photoshop中因为拷贝复制操作而留在系统剪贴板上的像素，在关闭Photoshop后能够继续保留在剪贴板上，方便其他程序调用。

■Show Tool Tips（显示工具注释），设置该选项后，当光标停留在工具上时，将显示出工具的名称和相应的快捷键，如图1-13所示。

■Show Menu Colors（显示菜单颜色），这个选项是Photoshop CS2特有的新功能，用以显示自定义菜单的色彩属性，如图1-14所示。

■Dynameic Color Sliders（动态色条），该选项被禁用后，Color（颜色）面板的调节色条只能显示一种颜色。当这个选项恢复后，Color面板的调节色条会出现当前色彩调节所得的预览效果，如图1-15所示。这个选项是默认启用的，虽然会因此而耗费系统资源，不过对于十亿分之一秒就能计算出色彩预览结果的Photoshop来说，这点耗费还是微不足道的。

■Save Palette Locations（保存面板布局），用以在退出Photoshop软件后，保存退出前的工具面板布局，这样下次运行软件时面板布局一切照旧。

对于一些自定义禁用的选项，例如，Use Shift Key for Tool Switch（用Shift键切换工具），若该选项被启用，则对于那些共享一个快捷键的工具来说，必须加按Shift键来切换。因此，还是禁用这个选项更方便一些，少按一个键更舒坦一些。另外，Automatically Launch Bridge（自动运行Bridge）、Zoom with Scroll Wheel（用鼠标中间滑轮缩放画面）等选项，都可以根据自己的喜好来决定是否启用。