

DANMO
丹墨数字艺术

Computer Graphic PIONEER

CG

先锋

数字插画实例教程

儿童插画

Digital Illustration Tutorial Series



主编 / 翁子扬 主笔 / 徐承子



WUHAN UNIVERSITY PRESS

武汉大学出版社

CG 先锋

《CG先锋——数字插画实例教程》汇集了众多优秀CG插画师的作品，丛书共5册，收录了56个精彩CG插画教程，通过详尽的步骤为您解读绘画秘笈，揭示绘画技巧，带您一步步走入色彩斑斓的CG艺术世界。

通往CG之路虽然艰辛，但是也充满了乐趣。我们相信，惟有坚持不懈的努力才是通向顶峰的捷径。拿起手中的画笔，和我们一起体验创作的激情吧，让我们一起踏上这趟CG先锋之旅！

ISBN 7-307-05019-6



9 787307 050198 >

定价：38.00元

ISBN 7-307-05019-6/J·79

7218

DANMO
· 丹墨数字艺术 ·

Computer P...R

CG 先锋

儿童插画

数字插画实例教程

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. 儿童插画/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 7-307-05019-6

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 039479 号

责任编辑: 王金龙

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: 213 千字

版 次: 2006 年 5 月第 1 版 2006 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 7-307-05019-6/J·79

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	
用 CG 编织儿童精致的童话	1
1 软硬件介绍	6
1.1 硬件介绍	6
1.2 Painter 8 介绍	9
1.3 Photoshop 介绍	13
1.4 Flash 介绍	18
2 《Robot》绘画教程	23
3 《精灵》绘画教程	31
4 《流浪机器人》绘画教程	36
5 《涂鸦城堡》绘画教程	41
6 《舞歌》绘画教程	45
7 《夏天》绘画教程	49
8 《月夜》绘画教程	54
9 《乡土》图绘画教程	59
10 《Certain》绘画教程	66
11 《海底秘密》绘画教程	71
12 《大黄回来了》绘画教程	76
13 《魔法小叮当》绘画教程	82
14 《爬树》矢量绘画教程	87
15 《Girl》绘制教程	91
作品欣赏	98
附录	104
参考文献	125

用CG编织儿童精致的童话

• 彩绘童年

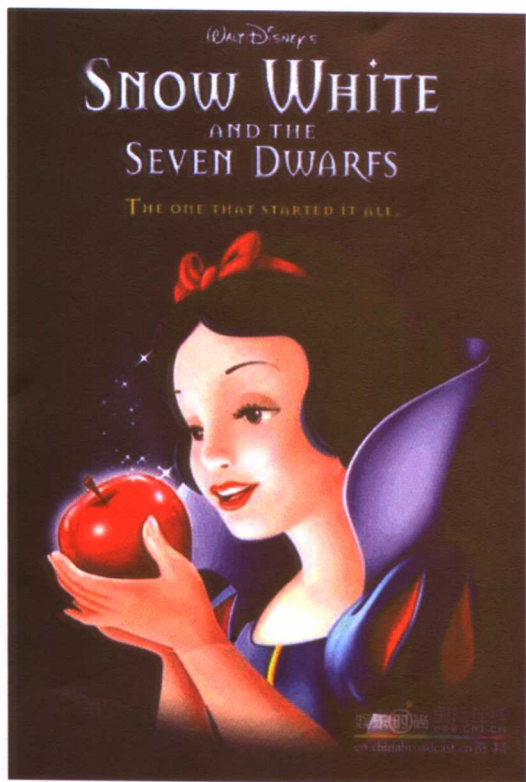
每个人孩提的记忆里,都会有一些鲜明的形象:长满胡子的森林矮人,穿着红色斗篷的小红帽,漫步云端的仙女,飞舞在花丛中的小精灵,还有那些和人一样会说话、会动、有着人类感情的动物角色……无论是西方古老森林里的白雪公主和七个小矮人,还是东方传统武侠场景中的绿林好汉,他们都曾经活灵活现地刻录在我们的记忆中;无论是宣扬正义必胜的英雄故事,还是教导我们好好学习、天天向上的寓言故事,都曾让我们沉迷在虚构的世界中浮想联翩。正是这些或逼真或抽象或精美或怪诞的艺术形象,伴随我们度过了美好的童年生活,即使是在早已不再相信童话的今天,当我们再次想起,脸上仍然会浮起幸福的微笑。

究竟是什么给我们懵懂的童年镀上了如此神奇的色彩?插画书里夸张有趣的动物形象让我们最初认识世界,小人书里生动逼真的情节演绎让我们开始辨别真伪,故事书里精美细腻的插图表现让我们放飞了想像的翅膀……为我们的童年洞开了这扇奇妙大门的,并不是被尊崇为人类智慧结晶的语言和文字,而是那一幅幅鲜明绚烂的图画。无论是严肃的爱国主义读物还是充满传奇色彩的神话与传说,无论是给幼儿打开认知世界大门的启蒙读物,还是富有启迪意义的科幻、科普课本,都无一例外地大量运用着插画这种独特的表现形式。一个孩子即使识字不多,不能完全读懂书中的内容,也仍能获得图画带来的享受,得到乐趣,这就是书中插画的神奇作用:把一个个复杂的故事变得通俗易懂,使一个个性格各异的角色跃然纸上。

儿童插画,是孩子们接触世界、打开眼界的第一扇窗口。它满足了儿童对新奇事物强烈、稚气和拟人化的兴趣,将一个个充满人格化的形象生动活泼地呈现在小读者的眼前;又或者把复杂深奥的科学知识和道理浅显地表现出来,使孩子们在开心愉悦的环境氛围中学到知识,懂得道理。没有那些插图,这些故事肯定会黯淡不少。插画,作为帮助孩子理解故事内容的重要工具,必然成为儿童插画书不可或缺的主轴。好的儿童插画,不仅能将那些故事直接生动地带给孩子,还能留给他们一个美好的回忆。每一个故事,每一幅图画,对孩子来说都是一个难忘的旅程,会在他们的心里留下深刻烙印。

• 儿童插画的历程

插画书作为儿童读物已经有上百年的历史。世界上第一本插



白雪公主



白雪公主和七个小矮人

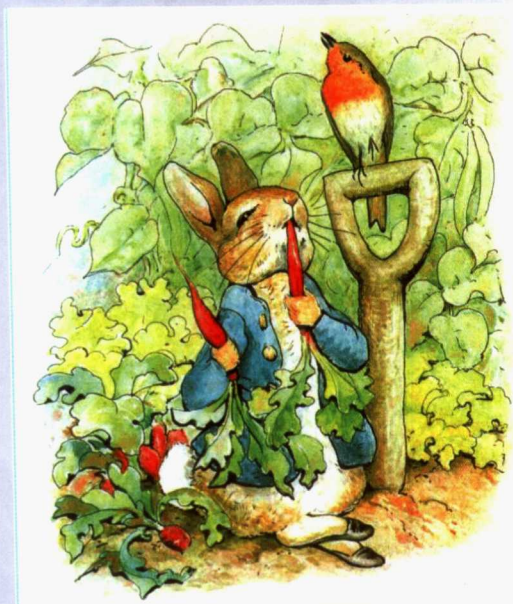
画书,一般被公认为是夸美纽斯在1657年创作的《世界图解》,它对西方教科书和儿童读物的影响一直很大。此后,历经了一个多世纪的发展,儿童插画书出现了许多经典的作品,体现了不同发展阶段的特点。

《邈邈鬼彼得》(瑞士)海因里希·霍夫曼编绘——第一本对孩子进行品德教育的插画书;《清纯之歌》(英国)威廉·布雷克编绘——最早的一本专为儿童制作的印刷品;《窗外》(英)凯特·格林纳威编绘——提供仔细阅读乐趣的插画书;《兔子彼得的故事》(英)碧特丽克斯·波特编绘——动物形象生动传神、叙述风格简练,深受孩子们喜爱的插画书;《一百万只猫》(英)万达·嘎格编绘——从插画过渡到真正由画面讲故事的插画书……

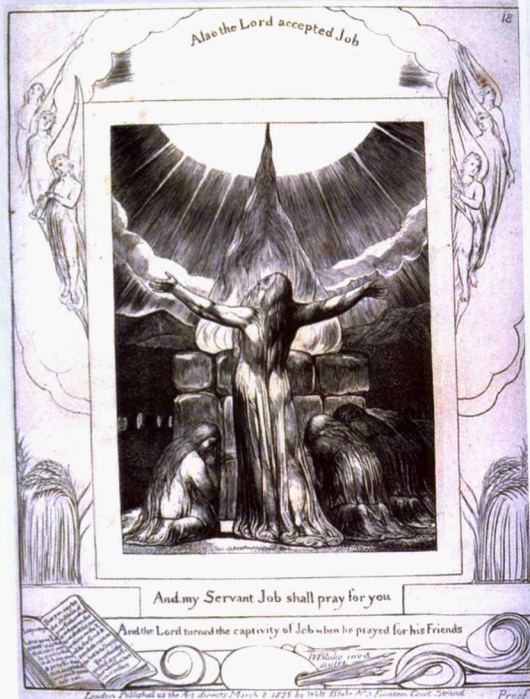
西方儿童书籍发展历史悠久,代表作数量众多,代表插画家也为数不少。

欧洲最早的绘图本儿童读物是1580年在法兰克福出版的《Kunst und Lehrbüchlein》,乔斯特·阿曼(Jost Amman, 1539-1591)在书中加入了迷人的木刻板画插图。到了1658年,儿童读物《图解》(Orbis Pictus)由思想进步的莫拉维阿安传教士策划出版。他立场鲜明地认为,这些插画更应该成为一种学习的过程,而不仅仅是吸引儿童的视线。他预言说:“对儿童而言,看图画将是最浅显易懂、最有效的学习方式。”18世纪晚期,英国艺术家托马斯·布维克(Thomas Bewick)带来一种在黑底上留出白色线条的概念,这种工艺被称为木刻,后来发展成一种重要的书籍插画分类,但也只限于小范围内。同时期的另一位关键人物威廉·布雷克(William Blake)是第一位真正探索出版物图文关系的艺术家,他的儿童书《天真之歌》与《经历之歌》中的插画采用了铜版印刷,有着独特的手绘风格。

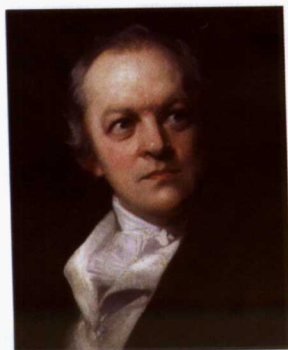
19世纪,随着印刷技术的发展,儿童插图逐渐从木刻板画(即雕版印刷的雏形)发展到平版印刷,这种印刷基于油水相斥原理,可以印刷出精美的图画,并且革命性地带来了彩色印刷的革命:过去的儿童插图是黑白的天下,通过线条的变化来反映不同的风景和人物;而加入了色彩元素之后,不仅使插图更加吸引人,而且表现力和艺术性也更增强了,儿童读物插图由此进入了真正的繁荣期。这个时期有两位重要的人:一位是爱德华·李尔(Edward Lear),代表作《无聊书》于1846年出版。他本身是一位有名的职业风景画家和鸟类画家,主张插画不分等级。他的儿童插画非常诙谐逗趣。另一位是约翰·坦尼尔(John Tennie)爵士,他的《爱丽丝梦游仙境》于1865年首次出版。当时正值彩色印刷术兴起,这一技术的应用被视为欧美书籍插画进入黄金时代的标志。另一位不能不提及的是被人们称为现代图画书之父的伦道夫·卡尔德科特(Randolph Caldecott),他是探索图文协



摘自《兔子彼得的故事》



威廉·布雷克的作品



威廉·布雷克



托马斯·布维克



爱德华·李尔的作品

调关系并进行实践的第一人。在他之前,插图只是情节的图解,但他主张只有图文在视觉上变为一个整体,彼此之间才能真正融合。

19世纪末,新兴的四色印刷术逐渐成为主流,导致了水彩插画的繁荣。1896年,费城已经研制出了半调网线版,可以印刷出连续的色调过渡,于是有人预言线描画将被淘汰,但是黑白线描画始终是一种重要的插图形式。在这个探索四色印刷潜力的年代里,亚瑟·拉克汉姆(Arthur Rackham)、爱德蒙·杜拉克(Edmund Dulac)和比贝翠斯·波特(Beatrix Potter)是几位最重要的贡献者。

随着时间的流逝,美国的英语版本插图的领先地位日益突出。1942年,罗伯特·麦克科罗斯基(Robert McCloskey)的《为小鸭子让路》(Make way for Ducklings)赢得了卡尔德科特奖,至今畅销不衰。它带着真正的甜美与诙谐,超越了整个时代。随着具有不同文化背景的艺术家纷至沓来,美国逐渐成为儿童读物插画的天堂。

19世纪五六十年代,印刷术的发展日新月异,一股更富表现力和绘画感的风潮推动了插画的发展。布赖恩·威尔德史密斯(Brian Wildsmith)和查尔斯·基平(Charles Keeping)的作品尤为值得关注。艾兹拉·杰克·吉兹(Ezra Jack Keats)的著名作品《雪天》是一个关于少数民族角色的作品,极富设计感、色彩感与肌理感。利奥和黛安娜·狄龙(Diana Dillon)这一组合运用多种媒质进行创作,获得了1976年、1977年的卡尔德科特奖,至今仍然活跃在儿童插画界。

如今的欧洲以西班牙、葡萄牙、法国和德国为创作中心,世界又以美国为创作中心。这当中有已经在儿童插画这个沃土上耕耘了25年,一直以古老的传说和童话故事为题材的创作者斯科特·古斯塔夫森(Scott Gustafson),他的《圣诞夜前夜》(The Night Before Christmas)、《彼得·潘》(Peter Pan)、《胡桃夹子》(Nutcracker)以及最新也是最著名的那本被搬上银幕的图书《经典童话》(Classic Fairy Tales),为他捧回了Chesley的最佳插画图书奖;1951年生于维也纳、以纤细淡雅的水彩画风格成名的奥地利女画家李斯伯·泽沃格(Lisbeth Zwerger),1977年以《古怪的孩子》成名;还有查尔斯·赫斯·洛宾逊(Charles Health Robinson)为安徒生童话绘制出的美妙的插画……

在我国,插画书从五四思想解放的浪潮中开始萌芽,并在中国儿童文学奠基的几位巨人——鲁迅、周作人、郑振铎、叶圣陶的倡导下逐渐被重视起来。1922年郑振铎先生在上海创办的儿童周刊——《儿童世界》被视为我国插画书的开端,它刊登了《河马幼儿园》等一系列幽默、有趣的图画故事。《儿童世界》把适合儿童阅读的故事与“以画讲故事”的连环画手法结合起来,不仅将图画故事书的概



Scott Gustafson 的作品

念在中国普及,还对中国插画书及其技法的演变都起了很大作用。同时,对现代儿童读物在中国的发展也做出了巨大的贡献。茅盾后来回忆说:“儿童文学这名称,始于‘五四’时代。”那么由此推论,儿童插画应该要比儿童文学更晚一点发展和成熟。但是自那以后,我国的儿童插画开始蓬勃发展,新人辈出,他们不但有天赋,而且很刻苦,赶上国际水平也是指日可待。插画艺术性的逐渐成长,渐有更多佳作呈现。儿童图画书的阅读对象年龄层逐渐扩大,并不仅限于儿童本身。现在,自我国第一本插画书诞生已有近百年,我国儿童插画也在这一百年的摸索中寻找着自己的道路。

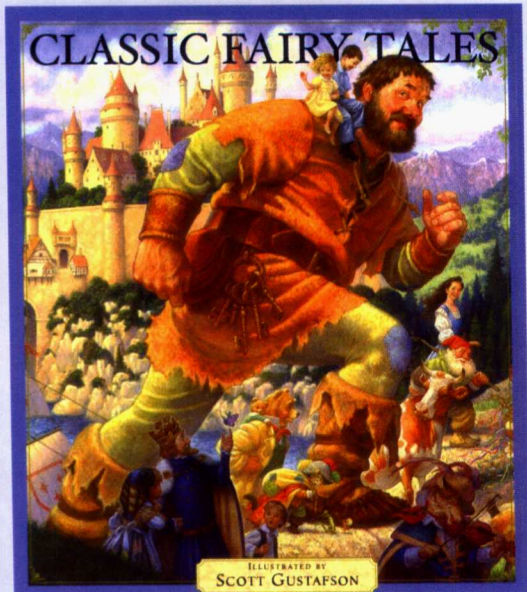
● CG 的介入

今天,全球儿童读物插画的品种和质量都在直线上升,数码革命更为其发展带来了重大的变革,出版周期的缩短使得我们身边的书籍种类繁多、数不胜数。随着个人电脑的普及以及 CG 技术的发展,儿童插画的创作揭开了一个崭新的历程,散发出更加光彩夺目的魅力。

CG 技术的优势,不仅在于它与传统绘画相比成本更低(使用空间小,不需要购进昂贵的画材)、更清洁,而且在于它的容易修改,复制方便;从效果上来说,也达到了神乎其神的地步。现在的 CG 技术已经几乎可以模仿传统绘画的所有种类,而且其仿真程度让人难辨真假,更重要的是,CG 还可以创造出传统绘画难以达到的效果,为我们打开又一扇神奇的窗口。仅从儿童插画这一领域来看,从以往简单的用纸笔作画到现在运用电脑加以创作,技术上的革新给儿童插画带来更多的选择和可能:从前无法表达或者难以正确方便表达的主题和形象开始可以尝试,传统儿童插画中存在的制作周期缓慢等问题也都迎刃而解。不仅如此,CG 技术在儿童插画中的逐步普及正在带来一种观念上的进步:由过去单纯的“娱乐儿童”到现在的专业、批量的精细化生产,告别了手工绘画的辅助地位。儿童插画艺术开始成为一门独立的绘画欣赏艺术,实现了儿童插画在艺术界独特的地位和作用。

作为当今艺术创作最流行的手法,CG 技术已经带来了儿童插画的空前繁荣。从这一盛况来看,我们这个时代可以称得上是儿童插画的“鼎盛时代”,从来没有一个时代可以提供给孩子如此丰富的图像选择。随着通信媒介的不断扩展,孩子们生存在可以称为海量的图像之中,通过图像直接获取信息。而作为一个创意平台,图书越来越被艺术家所关注,越来越多的从事连环画、故事书、设计和传媒业的人意识到这是一个富有创造力和挑战性的领域。

孩子对于更具实质性的视觉渴求指导着儿童书籍的策划、构思



Scott Gustafson 的作品



CG 作品

和插画创作,同时,随着全球化的发展,来自不同文化背景的冲击和影响不断地将地域传统文化打破,然后又融合,创作出全新的表现形式。在科技发展的今天,虽然电脑只是工具,但是利用更好的工具更好地进行创作正是人们对艺术不懈追求的最佳表现。通过 CG 创作出的插画让越来越多的人看到了儿童读物更加光明的未来,也清晰地体现出了儿童插画这个领域伟大的革新之路。

可以预见,随着 CG 技术的进步和普及,和儿童插画的日益发展,精美的图画和以儿童插画为艺术的理念必将指引着孩子们的成长,并给他们编织一个个更加逼真美好的童年。

1 软硬件介绍

CG创作的第一步是要配置一台好用的电脑,然后就是熟悉一些常用的CG软件,比如Photoshop、Painter、Flash等。每个专业领域所使用的软件都不大相同,需要读者选择适合的软件,然后自行练习和熟练使用。当有了CG创作需要的硬件和软件支持的时候,我们就可以大显身手了!下面简单介绍一下所使用的硬件和软件。

1.1 硬件介绍

用电脑来作图,优势是很明显的:用压力板绘画,既便捷,又实用。电脑中画CG能直接看到屏幕显示出来的效果,更方便修改和接近最终效果。而且门槛低,必将成为游戏CG的主力军。

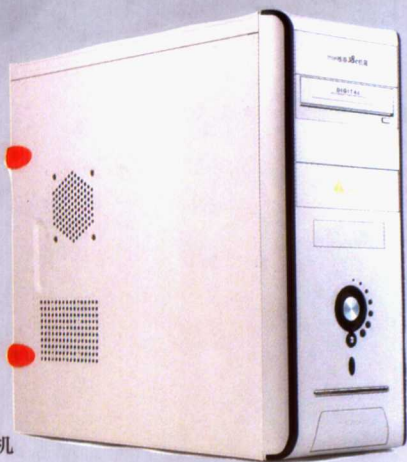
要进行电脑插图创作,我们需要什么呢?需要:一套数字插画制作设备,包括电脑主机、显示器、扫描仪、打印机、数位压力板及存储设备(MO、ZIP及CD刻录机)和图形图像处理软件。

1. 主机:CPU是主机的核心,现在CPU运行的速度惊人,令人无法想像,目前以Intel的P4、硬盘为80G的配置为主。笔者建议,如果你已具备熟练使用电脑创作的技能,目前正在准备升级,可以配置较高级点的设备。显卡一定不可忽视,要配置好一些的。

因为会经常运行Photoshop这类非常占内存的大型图形处理软件,所以应该尽可能地扩大电脑的内存(必要时可以通过增加虚拟内存的办法),目前512M~1G的内存是比较普遍的。

2. 显示器:绘图最好选用CRT的,因为液晶显示器目前的技术指标在处理桌面出版方面对色彩要求苛刻的工作还是稍逊一筹。屏幕大小至少要17英寸,除去软件中各种菜单占据的位置,19英寸显示器当然更宽裕一些。

3. 扫描仪:对扫描仪的要求并不是很高,如果你只扫描黑白线稿,针对家庭用户的机种就可以了。现在一般的扫描仪性能都不错,可以任由你在传统的材质上发挥创意。



主机



显示器



扫描仪



打印机

4. 数位压力板:专业电脑插画的必备品, WACOM 品牌在方便使用和技术支持各方面都是插画师的首选,目前最新的型号是 intos3 系列的。

5. 打印机:打印完稿之用。小型家用喷墨打印机即可,如果预算方面比较紧张的话,可不必购买。

6. 移动存储器:

- ZIP 驱动器:磁盘为 100MB 和 250MB,可擦写。缺点是读写速度较慢,盘片成本过高。

- MO 驱动器:磁盘为 230M、540M 和 640M,可擦写,在桌面出版领域应用广泛。

- 新一代的移动存储设备:存取、携带极为方便,但目前售价较高。最新的 USB2.0 接口传输速度非常快,很适合购买,如果资金允许的话还可以买一个移动硬盘。

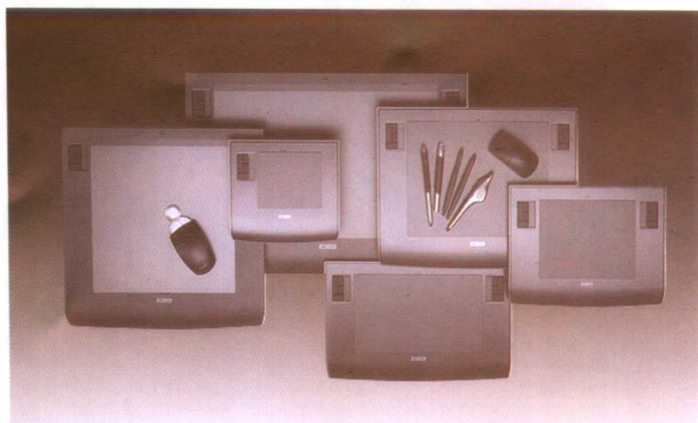
- 光盘刻录机:比较大众化的产品,可在任何配有光驱的电脑上读取,而不需专门的驱动器(推荐 DVD 刻录机)。

7. 软件:

- Photoshop:图像处理软件王国之君,其早期版本就已奠定其霸主地位。最新版本为 PhotoshopCS2,是专业人士的必备品。

- Painter:摹仿自然材质的绘画软件,完成作品的方式与手绘很接近。是专用插画家必备软件,最新版本为 Painter9.0。

8. 辅助软件:除了前面提到的两款必备软件之外,还经常会用到一些辅助软件,例如 Curious Labs 公司的 Poser 软件,就是插画家最常使用的人体造型软件,它可以轻易地摆出各种复杂的人体动作,帮助插画家更轻松地捕捉和理解人物角色动态。最新的 5.0 版本更加入了可以对人物各部分加以夸张变形的功能,是一款功能强大的软件。Corel 公司的 Bryce 则属于 3D 风景软件,可以快速地制作出天空、地面和海水,且渲染出的画面包含大气、云雾等景深效果,最新 5.0 版还内建了很多雪山、草地、树木模型,是制作背景的绝佳工具。另外像 KPT 及 Eye Candy 这样的插件也可以协助我们在电脑中快速方便地完成各种特



数位压力板——intos 系列



刻录机

效。素材库也是电脑创作的必备品,专业的素材库会分门别类,成系列,以高分辨率储存于 CD 光盘,但售价昂贵。网络上会有些网站提供免费素材库。使用好的素材库会使你的工作事半功倍。

● WACOM 介绍

1983 年, WACOM 率先研制并将数位板和无线压感笔投入市场,初期主要用于电脑辅助 CAD 设计,取得了很大的成功。1988 年 WACOM 的数位板和无线压感笔开始进入欧美市场,不仅在电脑辅助 CAD 设计,更在 DTP 市场掀起狂潮。WACOM 有效地解决了电脑笔输入的难题,随着电脑技术与电脑软件技术的发展,在多个领域创造着高效与完美。WACOM 公司的产品不仅在电脑辅助 CAD 设计、DTP、CG 等领域占据着支配地位,更已成为业界最高技术与最新潮流的引领者。

WACOM 的用户遍及全球,其中好莱坞和迪斯尼公司是 WACOM 全球最大、最著名的用户之一,大家熟知的电影“泰坦尼克号”

和“魅影危机”（星球大战前传）等的恢弘壮大的场面和叹为观止的电影特技，都是 WACOM 数位板的杰作。WACOM 数位板目前已占有世界市场的 60% 以上。除日本总公司外，WACOM 在美国、德国与中国设有分公司，并在欧美及亚太地区设有公司或办事机构。2000 年 5 月，WACOM 在北京建立了中国全资子公司，全面致力于中国数码图形影像事业的发展。

影拓系列作为 WACOM 公司数位板的旗舰产品，一直保持着最优良的性能和丰富的功能，在全球数码设计创作人员当中享有极高



WACOM 产品



影拓三代数位板

的声誉。此次推出的影拓三代数位板不仅承袭了原来二代产品的优良性能，并在此基础上进行了全面的革新。整个产品的开发和设计充分考虑了数码设计人员的工作效率性、便利性和舒适性。

该产品带来的最大惊喜莫过于在数位板工作区域两旁新增的数位板键和触摸带。数位板键一共有四个按键，在默认状态下分别对应键盘上的 Ctrl, Alt, Shift 以及空格键的功能，并且在驱动程序里可以自行定义成所需要的快捷功能键。另外，数位板键旁的触摸带则可以支持手指和笔尖感应，实现滚动或者放大缩小的功能。

数位板键和触摸带的最大意义在于它将改变以往设计师在数位板和键盘之间来回切换的烦琐。由于数位板键和触摸带几乎可以实现设计师在创作时使用键盘的所有功能，因此，设计师只要握有一块影拓三代数位板，就几乎可以摆脱键盘的束缚，完成所有的创作工作。工作效率将会成倍地提高，整个工作流程将变得更加简易和便利。

影拓三代数位板的分辨率也达到了一个前所未有的最高值 5080dpi，这意味着细如发丝的线条都能够非常精细的描绘出来。这对于从事插画创作的艺术家来说无疑又为他们的实力展现提供了更加广阔的空间。

全新的紧握笔在造型的多个细节上又进行了改善，尤其是增加了握笔处的粗度，使得整个握笔的运力更加平均，不易疲劳。整个板型也变得更具有流线型，板面则是透明质感的设计，显得非常的典雅和庄重。同时在很多细微之处也进行了修改，充分体现了该工具的人性化和舒适感。

此前用户反映较多的板面过滑的问题也在影拓三代数位板上得到了很大改善。由于三代的压感笔增加了摩擦笔尖和弹性笔尖，可以增加绘画的摩擦力和真实感。

影拓三代数位板还捆绑了新的绘图软件，使得整个产品更具有吸引力。

1.2 Painter8 介绍

Corel Painter 是世界上最出色的仿自然绘画软件,目前最高版本是 Painter9,但主流还是 Painter 8。Painter 8 提供了前所未有的丰富笔刷和材质,让数字绘画的选择和创意更加无限可能。在 Painter 8 中,配合数位板的精细感压,你可以轻而易举地创作出真实的水彩画、素描、粉笔画、油画……软件对真实世界的模仿和描绘令人赞叹不已。

Painter 独创的 Paper (纸纹) 材质功能更是独树一帜,你可以在一张作品中局部运用不同的纸纹特效肌理来丰富视觉效果,这点是传统媒介望尘莫及的。除了软件自带的笔刷和材质以外,Painter 友好地允许用户自定义笔刷和材质,让创意的自由度更加广阔。总而言之,这是一个功能强大的软件,无论你有没有绘画基础,在这个数字绘画的海洋遨游时,Painter 绝对是你的首选!下面以 Painter 8 为介绍对象,Painter 9 和 Painter 8 差不多,只是增设了些新的功能,所以我们还是以介绍 Painter 8 为主。

1. Painter 8 的界面介绍

启动 Painter 8,会看到一个登录界面,这个颜料桶将会是你非常熟悉的画面(图 1.2.01)。Painter 8 默认的界面和 Photoshop 很像(图 1.2.02)。最上面的是文件区和属性区,左边是工具栏,右边是各种调板,主要是有关颜色和图层的功能。使用者可以根据自己的操作习惯重新移动操作面板位置然后保存,这样下次进入软件的时候就是方便你使用的界面了(图 1.2.03)。点击“File”>“New”或者快捷键“Ctrl+N”新建一个文件,设置画面大小、背景颜色和分辨率,点击“OK”即可开始画图了(图 1.2.04)。在每次使用 Painter 8 前,一般推荐先设定“Brush Tracking”,即让软件知道你的个人作画习惯,如运笔的压力大小、速度和角度等,这样比较利于后面的作画过程,选择“Edit”>“Preferences”>“Brush Tracking”(图 1.2.05),打开设置面



图 1.2.01

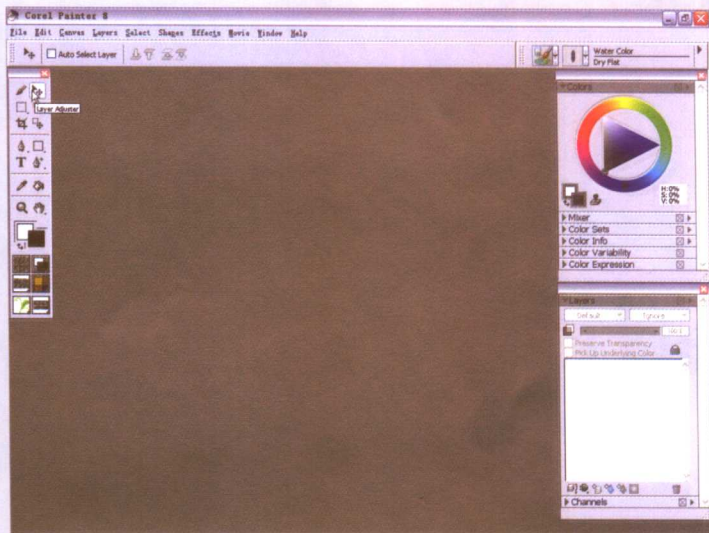


图 1.2.02

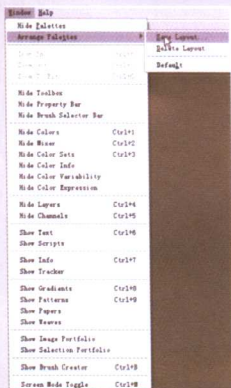


图 1.2.03

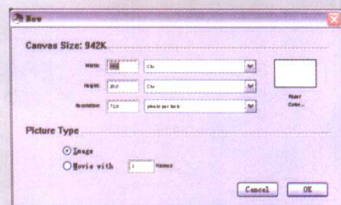


图 1.2.04



图 1.2.05

图 1.2.06



图 1.2.07

图 1.2.08

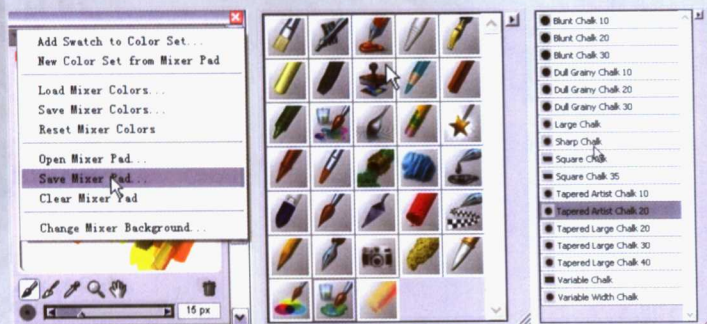


图 1.2.09

图 1.2.10

图 1.2.11



图 1.2.12

板,用压感笔在数位板上画几笔,即出现你画的笔迹,也可以通过调节下面的选项来精细控制笔刷,然后“OK”即可按你刚才设置的笔刷属性进行绘画(图 1.2.06)。

2. 调色盘介绍

Painter 8 除了有和 Photoshop 等其他图像软件通用的颜色拾取器和颜色库外(图 1.2.07),还可以像传统绘画那样调配颜色。Color Mixer (调色板)是 Painter 8 的一个创举,它使得电脑绘画更加接近于传统的手绘过程,可以充分享受调色的乐趣(图 1.2.08)。调色板的左边笔刷图标可以在色板中选定颜色,涂在调色板中。用第三个吸管工具可以选择需要的颜色,然后切换到笔刷的图标就可以用调好的色彩上色了。如果对于当前的调色板的颜色比较满意,可以保存,方便以后再次载入使用(图 1.2.09)。调色板最下面的尺寸滑杆是改变调色笔刷的大小,垃圾桶图标可以清除调色板。

3. 笔刷介绍

Painter 8 功能最强大的是其笔刷。笔刷变体数量空前庞大,一共有 32 种笔刷(图 1.2.10),400 多种变体(图 1.2.11),包括压克力颜料、喷枪、调和笔刷、书法笔、粉彩、碳笔、复制笔刷、色铅笔、蜡笔、扭曲笔触、橡皮擦、毛毡笔、树胶水彩画颜料、后涂颜料、油画、调色刀、柔和的淡色彩、铅笔、笔、相片、海绵、Sumi-e 和水彩等新颖的笔书设计,足够应付绝大部分的画种了。笔刷图标旁边的窗口可以打开变体清单,其实任何笔刷的操作,在画面点击右键也可以快速打开变体清单(图 1.2.12)。

建议读者自己尝试每个笔刷,看看它们绘画出来的效果如何,可以模仿传统的那些工具和纹理,或者是电脑技术才能做到的特效。

4. 笔刷变体

Painter 8 内置了 400 余种 Variant(变体)。初学者刚开始或许会觉得无从下手,但其实这 400 多种笔刷是有一定的规律性可循的。这么多的笔刷都是通过一个笔刷控制器进行调节,里面有很多参数设置,从而形成了丰富多彩的真实笔刷,也可以用户自定义属于自己的笔刷。下面我们看一下变体中对笔刷性质影响较大的几个参数,借此帮

帮助大家了解一些笔刷的属性和最后绘画效果。打开笔刷控制器的快捷键是“Ctrl”+“B”。

笔刷设置选项非常多,要全部掌握清楚需要花费些时间,下面我们简单介绍主要的几个选项。

在“General”选项中,可以设置笔刷最基本的属性,“Dab Type”下拉条提供了21种可供选择的笔刷属性,“Circular”就是圆头画笔,画出来的笔刷就像圆头画笔一样,“Camel Hair”画出的就像驼毛笔的效果,“Water Color”系列画出的就是水彩画的效果(图 1.2.13)。

选定笔刷的类别后,比如选择圆头笔刷,在右边画板上可以看到笔刷的预览效果,如果想清空效果可以选择画板左下面的“Clear”(图 1.2.14)。接下来选择笔刷间的作用方式“Method”,有9种作用方式(图 1.2.15):“Build Up”作用时画笔透叠;“Cover”方式画笔间没有作用,就好像一个是透明的画笔,一个是很厚的覆盖性很强的画笔(图 1.2.16);“Erase”画笔起到橡皮擦的作用;“Cloning”画笔是克隆画笔,默认是以 Pattern 为参考图像;“Wet”效果就像水彩(图 1.2.17);“Digital Wet”是数码水彩,和水彩效果很相似;“Plug-in”是叠加效果(图 1.2.18)。

“Size”可以控制画笔的大小和软硬,拖动滑动条或者输入数字可以改变画笔大小,然后“Min Size”控制笔刷的软硬,Min Size 越小,上面示意的笔刷里面的小黑点就越小,笔刷越软,反之笔刷画出的线条也硬些(图 1.2.19)。

“Angle”控制笔刷的角度,这对不是圆头的笔刷特别有效。“Squeeze”控制笔刷的圆度,值越大,笔刷越接近圆头笔。不同的角度画出的线条也不同(图 1.2.20)。

“Water”是专门针对水彩类笔刷的调整框,“Wetness”是笔刷的湿度,“Dry Rate”是干率,其值越大笔刷越干,画起来也不是很连贯。另外下面还有个角度调整,可以调整风吹的方向,就是笔刷扩散的方向(图 1.2.21)。

下面重点介绍和国画有关的笔刷属性:

Bristle(鬃毛笔):

Bristle 变体在毛笔笔刷类里面有很多类似的应用。特点是笔毛效果清晰,如果压感笔有倾斜度

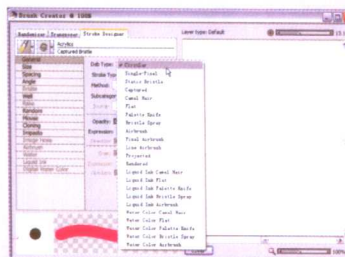


图 1.2.13

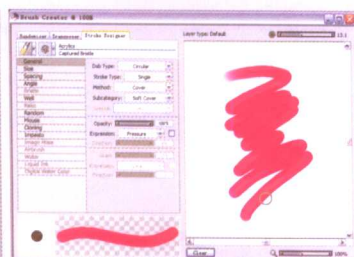


图 1.2.14

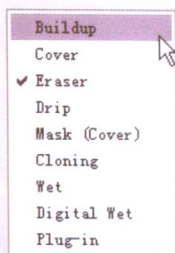


图 1.2.15

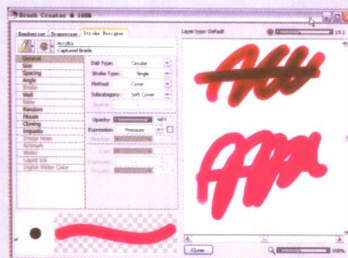


图 1.2.16



图 1.2.17

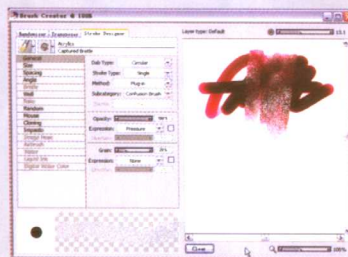


图 1.2.18

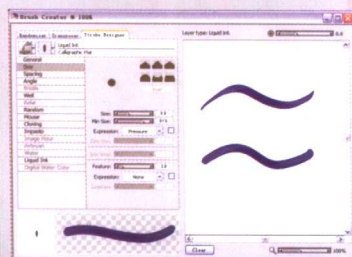


图 1.2.19

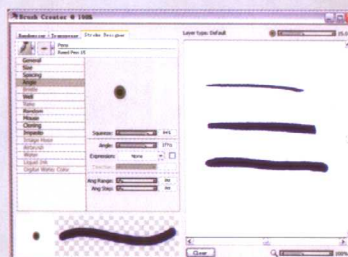


图 1.2.20

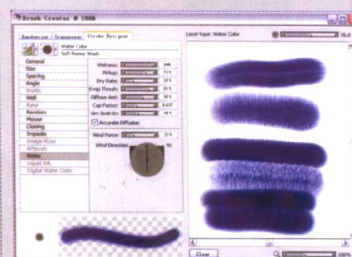


图 1.2.21