

附CD

- ♥ 各种角色原始工作文件
- ♥ 各阶段工作.psd文件
- 各种练习
- 范例文件

Photoshop & CG

卡通设计

Lan's 插画本
王岚威 著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE





Photoshop & CG

卡通设计

Lan's插画本

王岚威 著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

北京市版权局著作合同登记号：01-2004-6413 号

版 权 声 明

本书中文繁体字版由台湾旗标出版股份有限公司出版（2004）。本书中文简体字版经台湾旗标出版股份有限公司授权由中国铁道出版社出版（2004）。任何单位或个人未经出版者书面允许，不得以任何手段复制或抄袭本书内容。

本书贴有旗标出版激光防伪标签，无标签者不得销售。版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

Photoshop & CG 卡通设计——Lan's 插画本 / 王岚威著. — 北京：中国铁道出版社，2005.3

ISBN 7-113-06414-0

I. P... II. 王... III. 图形软件, Photoshop IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2005）第016132号

书 名：Photoshop&CG 卡通设计——Lan's 插画本

作 者：王岚威

出版发行：中国铁道出版社（100054，北京市宣武区右安门西街8号）

策划编辑：严晓舟 郭毅鹏

责任编辑：苏茜 吴楠 赵轩

封面制作：白雪

印 刷：北京精彩雅恒印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16 印张：19.5 插图：15幅 字数：426千

版 本：2005年4月第1版 2005年4月第1次印刷

印 数：1~5000册

书 号：ISBN 7-113-06414-0/TP·1439

定 价：48.00元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书，如有缺页、倒页、脱页者，请与计算机图书批销部调换。

作者序



大家好～

首先在这里跟本书的读者问声好～^_^

虽然说这里是前言，事实上却是所有稿子都完成后才写这个部分的。稿子都写完了，现在的心情真是高兴到好想开香槟～如果是做游戏的话，这时应该已经放上工作人员名单的卷轴及播放音乐了。

但是在庆功前，一定要先感谢本书的工作人员们，因为这本书能够顺利完成，绝不是靠一个人就办得到的。

打从去年接受陈吉清先生的邀请，半雀跃半紧张地答应写下这本书，到后来写稿写到头晕眼花，三不五时接受编辑大人关切教育的这段日子里，真是承蒙他的照顾了，虽然他说作者可以在前言里吐苦水，但实在是没有什么怨言可以写的呀～

如果读者正好是曾经逛过 Lan 制作的网站中任何一站的有缘人的话，一定很清楚...Lan 是个错字女王...没有错...而且还是很严重的那一种...(-_-)!!!

光是改错这点就可以想像，当这样厚厚一本书的编辑有多辛苦了。再加上文章不通顺的地方也得麻烦他老人家动手修改的，只怕他的脑浆都沸腾不晓得几遍了。从他身上，让 Lan 学到不少关于写文章、编辑、法律等等的学问。啊啊～编辑这种工作真不是那么简单的呀！

还有本书的另一个作者，Masa 赖泓鋈先生，本书第 1 章 Wacom 的操作便是出自他之手。

虽然他是个 3D 动画美工，但是因为对于硬件的熟悉度实在是高，所以特别请他来帮忙写这几个部分，让这几个部分的教学能更加的深入，好对读者有更进一步的帮助。

Masa 平日是在广告后制作公司工作的，那是个非常劳累的职业，在每天辛苦加班后又被拉来写文章，这真是十分的残忍～虽然残忍但还是这么做了，为的就是让教学更周全。

通过中国铁道出版社计算机图书中心审选，这本书终于有了简体版本，姜军基、王海龙、梁晓峰、徐鹏程等人完成了整稿的工作。

对于这以上各位，Lan 仅献上十二万分的感谢... m(_ _)m

最后希望！能让读者在这本书学到想要学的东西，并且好好地珍惜它！

Lan

推荐序



画图这件事，原本被认为，那是必须有些天份的人才可以做的。

因为除了有创意以外，想成为画家的人还必须认识那一大堆素材，并学会灵活运用。最重要的就是素描手绘的功力及对色彩构图的敏感度。但是，在电脑绘图软件功能日益强大的今天，突然间，这些东西都可以让 CG 软件代劳了。

不会画西洋画，没关系，只要一个指令就可以让一张风景相片，变成一幅古典英国水彩画或是印象派油画；颜色配不好，没关系，各式各样的调整功能让你能试遍各种配色组合，再挑出最好的；怕画错，更没关系，看无敌的 UNDO 功能，甚至还可以针对画面局部 UNDO。在这一切技术渐渐被电脑取代的时代，艺术好坏的价值来源，便逐渐从技艺的迷雾中显露出来。

那就是创意，就是用心。

事实上，在现在这个时代，只要有心，人人都可以是 CG 画家。

每次看到电脑动画中或电玩里出现的主角，你是不是会被那一一张张美丽的脸孔或者背景吸引，而很想知道那是怎么被绘制出来的？也很想创造一个自己独有的主角？

这就是每个人心中都会有的创造因子，只要通过适当的引导，那将会结成美丽的艺术果实。

Lan 虽然只是一个可爱年轻小女生，但在电脑 CG 的领域中，已经是出道多年的老手，除了插画作品散见网路各处，也曾经参与几个知名大作的美术制作工作，可说是经历非常丰富。

因为本身职业的关系，我一直觉得，要考验一个 CG 画家耐力的最好方法，就是陷害他来制作个游戏……因为电脑游戏的美术设计，简单来说，是一种“要在短时间之内，无法偷懒的，绘制大量图片的工作”。所以，历练过好几个游戏的美术设计师，通常对各种表现形式都已经很有经验。

这些经验，都是很珍贵的。

Lan 的这本书，从打草稿开始，到整张图完稿，按部就班地将所有步骤解释地很清楚。更可贵的是，她的文笔比较轻松，读来就好像一个亲切的朋友在一旁教你，如何用电脑完成属于自己的创意。

翻开这本书，就等于推开了你心中的创意之门，希望你可以在此找到自己的绘画之路，为世界创造出更多美丽的影像。

郭炳宏

推荐序



现代故事书籍里，不论是传记、儿童读物、还是杂志，大多都是图文并茂。文字可以让人详解意思，插图却给人一种美丽的想像，带着读者进入无限的想像空间。

插画的用途很广，定意则更广。它是一种艺术创作，又具有其商业价值，我认为它可说是一种新的现代艺术。以往的艺术画作挂于墙上，让人陶冶性情、美化环境；现在艺术则跃于印刷、传播媒体，如果多画几张再加上故事就成了漫画。但无论怎么的广意、如何的艺术，要成为插画的最主要条件是——大众化——让一般群众都能看得懂，不分年龄，不分男女，都可接受才行，这就是插画艺术。

成就一张好的插画，除了画者本身的涵养与手艺外，还需要能让画者完全发挥的工具。六、七年前，纸、画笔、颜料是插画创作最佳工具，当时的插画家是很辛苦的，一个笔触的失误或颜色搭配的走调，就得重来。所以技法的变化，都需靠长久的练习，不断的失败、不断的尝试而成，更别说技术的传承了。

因为学习者除了从师长那学得技法外还是要靠自己长时间练习去领悟，而现在因为电脑科技发达软件工具的完善，大部分的插画家也都渐渐地开始使用电脑工具来完成自己的作品。画错可 Undo，颜色也不再调来调去调不出来了，还有像赛璐璐片一样的 layer 层，各种的滤镜功能相互搭配，软件的使用技法变成了一般插画家必备的能力了。近来也由于印刷工业的进步，印刷流程也从黑白稿、相片分色转成电脑档案读取制版。插画家交稿的方式也就跟着改变，各式各样的绘图软件与插画家互动也越来越频繁了。

软件工具没有好坏强弱，只有适不适合而已。一张插画的成功，还是要靠自己！人最重要，电脑终究是机器，是工具。

吕禹锡

推荐序

虽然我觉得编辑吉清先生很偏心，对本书的 Lan 小姐比较照顾，光这本书的流程就花吉清先生很多心力完成，我的书就没有那么认真，但我还是写下这推荐。

源起……幼年时期我总梦想能以画画为生，若能以漫画、电玩或卡通过一生也不错，但长大后现实生活中总是非常的困难，不过用电脑涂鸦是没有问题的。由于，这几年 CG 已经非常的流行，所有设计者都改变过去的运用方式，而显得这方面人才辈出且大放异彩，想踏入这个行业及有兴趣的人也越来越多，但有些不得其门而入。因为一般对 CG 有兴趣的使用者，要进入这领域要花很多时间并要有好机缘，而且花很多时间摸索也不一定有成果。

Lan 小姐这本书非常的详尽有趣，可以让一些有这样梦想的人，先快速且有技巧地踏入该领域，让有梦想且要实现的人，可以边欣赏可爱的图像、边学习如何运用软件，这是本没时间限制，值得收藏的好书。Sophia Hsiao 在此期望大家，都可以因此画出这样的美丽可爱图样。

萧淑慧



目录

CONTENTS



CG 的准备工作 个人操作的最佳化

1-1 Photoshop 的最佳化与个性化

2

常规

3

文件处理

6

显示与光标

7

透明度与色域

9

单位与标尺

11

参考线、网格和切片

12

增效工具与暂存盘

13

内存与图像高速缓存

14

1-2 数位板简介

15

数位板的尺寸

16

感压笔的使用方式

17

更换笔头的方法

18

Wacom 软件设置

19



画出 CG 的第一步 线稿的处理方法

2-1 扫描草图的处理

32

整理线稿

33

快速蒙版

35

2-2 钢笔工具的特色

39

2-3 钢笔工具的使用

40

2-4 使用路径处理线稿

41

调整尺寸

41

淡化线稿

42

线稿图层应用

42

路径填色

46

分门别类

47

最后的细节修改

48



从无到有 角色的绘制过程

3-1 色彩配置

54

选取上色区域

54

颜色配置

55

3-2 填色与绘制

57

图层整理

57

皮肤的上色处理

58

五官绘制

66

头发部分的处理

67

衣服部分的处理

72

饰物部分的处理

74

图层合并及细部整理

75

线条稿填色

77

最后的修正

78



替角色塑造最适合的样式 多种绘制技巧

4-1 眼睛的多种画法

80

常见画法 A——水晶般的质感

80

常见画法 B——柔和的眼神

82

常见画法 C——强烈的个性

84

常见画法 D——冰冷的感觉

86

环境反射的应用

88

4-2 头发的多种绘制方法

93

常用画法A——柔亮立体质感

93

常用画法B——柔顺光泽表现

97

常用画法C——简单俐落味道

101

常用画法D——写实细腻风格

104

4-3 花纹的绘制

110

圆型花纹的绘制

110

矩型花纹的绘制

113

实际应用

115

格子花纹的画法

117

高级应用——格子中的花纹

120

高级应用——纹身刺青

122

高级应用——涂鸦

123

4-4 透明物的绘制

126

水晶球

127

冰雕

130

眼镜

136

白纱

139



红花边的绿叶 如何衬托角色

5-1 背景合成

146

照片的透空处理

147

嵌入远景

152

与角色配合

156

5-2 混合选项

161

基本操作 —— 影子效果

162

基本操作 —— 光晕效果

165

基本操作 —— 浮雕效果

166

基本操作 —— 整体控制

168

实际应用 —— 装饰效果

175

实际应用 —— 光晕效果

181

5-3 文字的处理

185

文字工具的使用方式

186

个性 Logo 的制作

187

常见的美术字

192

5-4 画面整体控制

199

通道

199

实际应用方式

201

与滤镜配合

203

建立新的填充或调整图层

204



要多炫有多炫 特效处理

6-1 艺术化处理

214

艺术风 —— 素描效果

214

艺术风 —— 水彩效果

217

艺术风 —— 粉彩效果

221

6-2 网点效果

225

彩色网点

226

图案网点

227

黑白网点

229

自定网点

230

6-3 闪光效果

233

画笔闪光

233

滤镜闪光

238

通道闪光

242

6-4 自制材质

249

天空材质

249

水波材质

254

石纹材质

262

木面材质

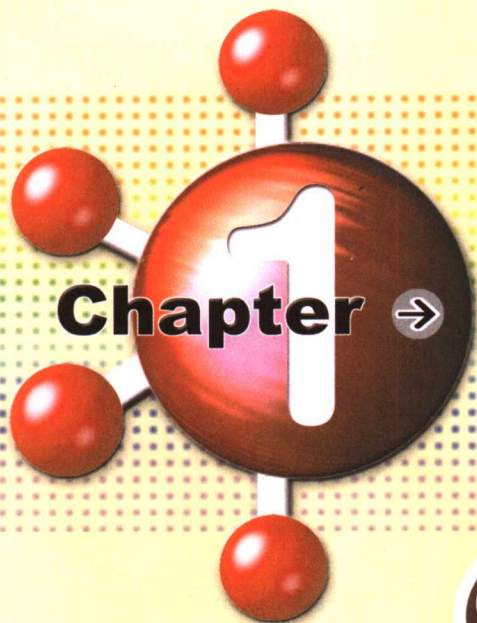
273



Photoshop 中英对照表

文件 (File)	285
编辑 (Edit)	286
图像 (Image)	287
图层 (Layer)	288
选择 (Select)	290
滤镜 (Filter)	291
视图 (View)	293
窗口 (Window)	294
帮助 (Help)	294





CG的准备工作

个人操作的最佳化

