

DVD
配

102分钟
多媒体视频教学



Photoshop CS4 & CC

精英教程
王岚威 著

王岚威 著



机械工业出版社
China Machine Press



Photoshop CS4 & CG

卡漫设计

Lan's 插画本

王岚威 著



机械工业出版社
China Machine Press

本书根据台湾销量第一的CG教材改编而成。

作者王岚威为台湾知名电玩插画大师,曾为多款国内外知名游戏绘制插画。本书共花费作者一年多的时间,从绘图环境的准备、线稿的整理、彩稿的制作,到各种不同CG风格的绘制,将所有CG爱好者的问题全部解决!

通过本书,你将学习到以下技能:4种眼睛画法,4种头发画法,4种透明物体画法,各种花纹的画法与应用;背景特效制作技法、背景与角色合成技法,6种角色特效制作技法;3种艺术风格,4种网点效果,3种闪光效果,4种常见材质。

配书光盘不仅提供书中所有案例的原始工作图片文件、各阶段的工作.psd文件、各练习的范例文件,还提供102分钟共16堂课的 Photoshop CS4多媒体语音教学文件。

本书适合所有卡漫爱好者参考学习,更适合用作艺术类大专院校相关专业的教学参考用书。

版权所有,侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS4 & CG卡漫设计: Lan's插画本/王岚威著. —北京: 机械工业出版社, 2010.1
ISBN 978-7-111-28433-8

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(2009)第178103号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码100037)

责任编辑: 夏非彼 迟振春

北京彩和坊印刷有限公司印刷

2010年1月第1版第1次印刷

188mm×260mm • 18印张

标准书号: ISBN 978-7-111-28433-8

ISBN 978-7-89451-233-8(光盘)

定价: 79.00元(附光盘)

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换

本社购书热线: (010) 68326294

作者序



首先在这里向本书的读者问声好~^_^

虽然这里是前言的页面，事实上却是所有稿子都完成后才写的这个部分。所以一想到稿子都完成了，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滚动条及放音乐了。

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

自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，时常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的篇幅里吐苦水，但实在是没有什么怨言可以写的。

如果读者曾经登录过Lan制作的网站，一定很清楚Lan是个错字女王，而且还是很严重的那一种。

只是出错这点就可以想象，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是麻烦他老大动手理顺的，不晓得脑浆都沸腾几遍了。从他身上，让Lan学到不少关于写文章、编辑、法律等多方面的学问。编辑这种工作真是不简单呀！

还有本书的另一个作者，Masa 赖泓锸先生，本书第一章数位板的简介便是出自他手。

虽然他是个3D 动画美术工作者，但是因为对于硬件的熟悉度非常高，所以特别请他来帮忙写这部分，这部分的教学能更加的深入，对读者有更进一步的帮助。

Masa 是在广告后制公司工作的，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，为的就是让教学更全面。

对于这两位，Lan仅献上十二万分的感谢！

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 2009年6月26日



推荐序

画图这件事，原本被认为必须是天才才可以做到的。

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工具，并学会灵活运用，而且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，在计算机绘图软件功能日益强大的今天，这些天才东西都可以让CG软件代劳了。

不会画西画没关系，只要一个命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，看无敌的恢复功能，甚至还可以针对画面局部恢复。在这一切技术渐渐被计算机取代的时代，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。

每次看到计算机动画中或电玩里出现的主角，你是不是会被那一张张美丽的角色或者是背景吸引，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，就会绽放成美丽的艺术果实。

Lan 虽然只是一个可爱的小女生，但在计算机CG的领域中已经是出道多年的老手，除了插画作品散见网络上各处，也曾经参与台湾产游戏中几个知名大作的美术制作工作，经历是非常丰富。

因为本身职业的关系，我一直觉得要测试一个CG画家耐力的最好方法，就是陷害他来做个游戏。因为制作计算机游戏的美术，简单来说，是一种“要在短时间内，无法偷懒的，绘制大量图片的工作”。所以，能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，从草稿开始到整张图完稿，按部就班地将所有步骤解释得很清楚。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，如何用计算机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。

大字科技美术总监 郭炳宏

2009年7月12日

推荐序



现代故事书籍里，不论是传记、童趣还是杂志，大多都是图文并茂。文字可以让人详解含义，插图却给人一种美丽的想象，带着读者进入无限的想象空间。

插画的用途很广，定义则更广。它是一种艺术创作，又具有其商业价值，我认为它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；现代艺术则跃于印刷、传播媒体，如果画多张，再加上故事就成了漫画。但无论多么广义、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。以前，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失误，就要重新画。所以技法的变化，都需靠长久地练习、不断地失败、不断地尝试而成，更不用说技术的传承了。

因为学习者除了从师长那学技法外，还要靠自己长时间练习去领悟，而现在因为计算机科技发达、软件工具的完善，大部分插画家也都渐渐地开始使用计算机工具来完成自己的作品。画错可以恢复，颜色也不用反复调制了，还有像赛璐璐片一样的图层，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。近年来由于印刷工业的进步，印刷流程也从黑白稿、相片分色转成计算机文件读取制版。插画家交稿的方式也就随之改变，各式各样的绘图软件与插画家互动也越频繁了。

软件工具没有好坏强弱之分，只有适不适合。一张插图的成就，还是要靠自己，人最重要，计算机终究是辅助的工具。

雷爵信息美术总监 吕禹锡

2009年8月6日

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，只是这本书的流程就花费了吉清先生很多的心力才完成我的书就没有那么认真，但我还是写下这个推荐。

因为小的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，但至少可以用计算机涂鸦。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，而显得在这方面的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，进入这领域要花很多时间及好机缘，而且花很多时间摸索也不一定有成果。

Lan小姐的这本书非常的详尽有趣，可以让有这样梦想的人，先快速且有技巧的踏入该领域，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在此希望大家，都可以因此画出这样美丽可爱的图样。

知名计算机影像作家 萧淑瑟

2009年8月10日



目录

CONTENTS



CG 的准备动作 个人操作的最佳化

1-1 Photoshop 的最佳化与个性化

2

常规	3
界面	4
文件处理	6
性能	7
光标	8
透明度与色域	9
单位与标尺	10
参考线、网格和切片	10
增效工具	11
文字	12

1-2 数位板简介

13

数位板的尺寸	14
感压笔的使用方式	15
更换笔尖的方法	16



画出CG的第一步 线稿的处理方法

2-1 扫描草图的处理	20
整理线稿	21
快速蒙版	23
2-2 钢笔工具的特色	26
2-3 钢笔工具的使用	27
2-4 使用路径处理线稿	28
调整尺寸	28
淡化线稿	29
线稿图层应用	30
路径填色	32
分门别类	33
最后的细部修改	34



从无到有 角色的绘制过程

3-1 色彩配置	40
选取上色区域.....	40
颜色配置.....	41
3-2 填色与绘制	43
图层整理.....	43
皮肤的上色处理.....	43
五官绘制.....	51
头发部分的处理.....	52
衣服部分的处理.....	57
饰物部分的处理.....	58
图层合并及细部整理.....	59
线条稿填色.....	61
最后的修正.....	62



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

66

常见画法A——水晶般的质感	66
常见画法B——柔和的眼神	68
常见画法C——强烈的个性	70
常见画法D——冰冷的感觉	71
环境反射的应用	73

4-2 头发的多种画法

79

常用画法A——柔亮立体质感	79
常用画法B——柔顺光泽表现	82
常用画法C——简单利落味道	85
常用画法D——写实细腻风格	88

4-3 花纹的绘制

93

圆形花纹的绘制	93
矩形花纹的绘制	96
花纹的实际应用	97
格子花纹的画法	99
高级应用——格子中的花纹	101
高级应用——纹身刺青	103
高级应用——涂鸦	104

4-4 透明物的绘制

107

水晶球	108
冰雕	110
眼镜	115
白纱	117



红花边的绿叶 如何衬托角色

5-1 背景合成

124

照片的透空处理	125
嵌入远景	128
与角色配合	132

5-2 混合选项

135

基本操作——影子效果	136
基本操作——光晕效果	139
基本操作——浮雕效果	140
基本操作——整体控制	142
实际应用——装饰效果	148
实际应用——光线效果	154

5-3 文字的处理

157

文字工具的使用方式	158
个性Logo 的制作	159
常见的美术字	162

5-4 画面整体控制

169

色板	169
实际应用方式	171
与滤镜配合	172
创建新的填充或调整图层	173



要多炫有多炫 特效处理

6-1 艺术化处理 180

艺术效果——粗糙蜡笔	180
艺术效果——水彩	182
艺术效果——粉彩	186

6-2 网点效果 190

彩色网点	190
图案网点	191
黑白网点	193
自定义网点	194

6-3 闪光效果 197

画笔闪光	197
闪光滤镜	201
通道闪光	204

6-4 自制材质 210

天空材质	210
水波材质	214
石纹材质	222
木面材质	232



魔法背景制作 迷人的反派效果

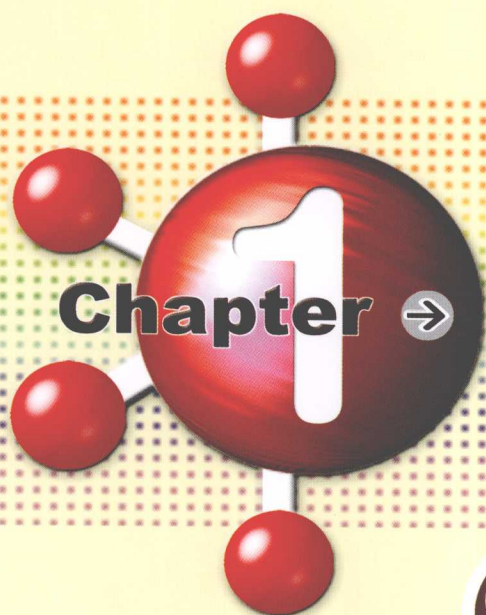
7-1 生化异变 242

微生物组织的处理	242
病毒效果的背景	246
生化异变合成	248
生化异变的后续处理	250

7-2 次元咒文 254

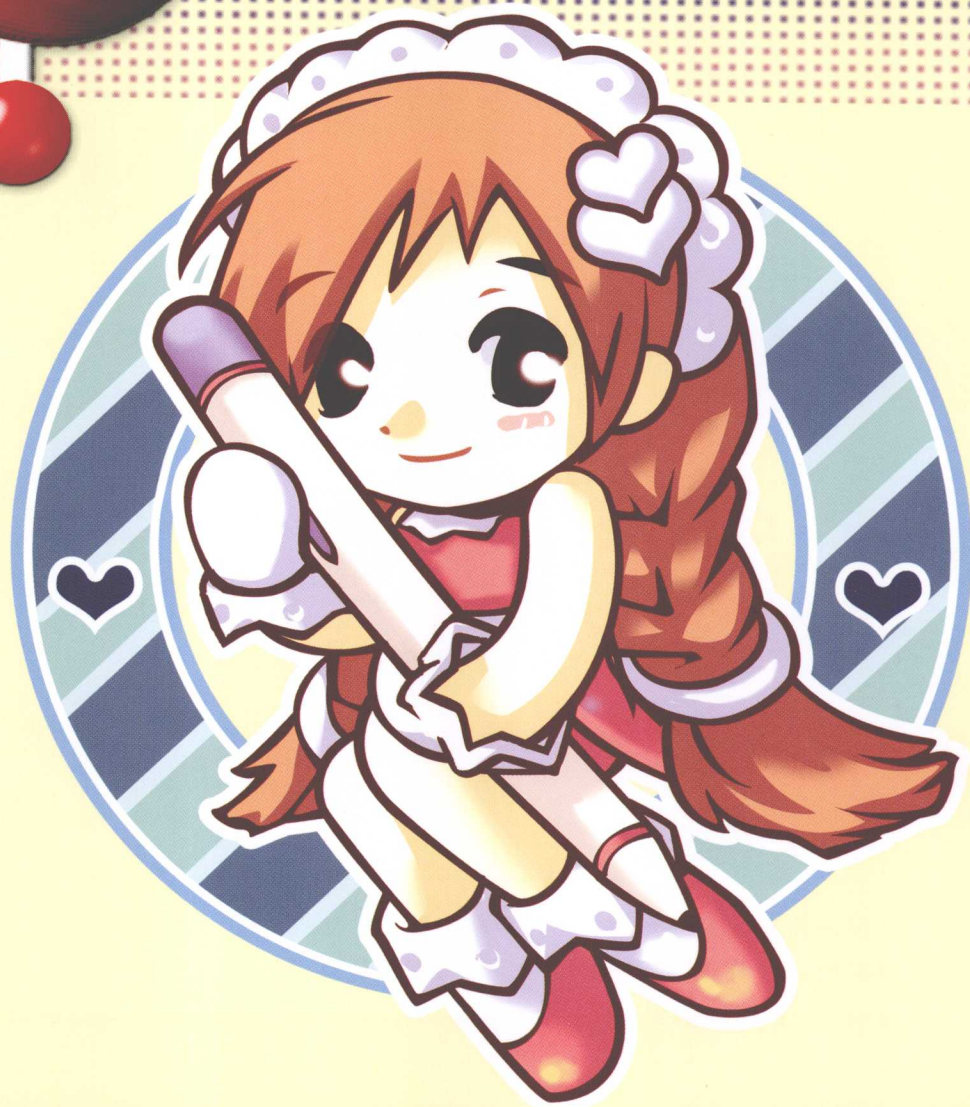
魔法阵图纹	254
魔法阵光晕	256
魔法阵召唤效果	258
召唤咒文效果	260
次元咒文的后续处理	264





CG 的准备动作

个人操作的最佳化





1-1 Photoshop的最佳化与个性化

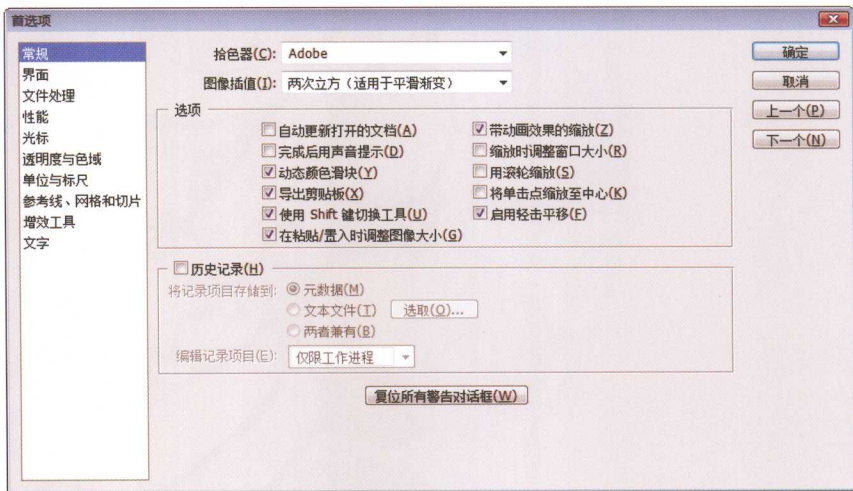
Photoshop 里有个很重要的命令首选项，在该控制面板中有很多重要的设定。虽然直接使用基础的预设值也能使用Photoshop这套软件，但如果能够好好熟悉并使用它，一般令人头疼的问题，只要在首选项控制面板中选中某个选项就可迎刃而解。

接下来Lan将把首选项面板仔细拆开，依照多年的电玩CG设计经验，讲解设置许多用户经常忽略的小地方，让读者可以把自己计算机里的Photoshop按照个人的习惯以及配合自己的硬件资源，最佳化成一套独一无二的，让自己最方便使用的软件。

如果没有特别注释的选项，读者只要依照个人习惯去选择就可以了，不会特别影响软件的！



首先执行编辑\首选项\常规命令或按Ctrl+K，打开首选项控制面板。



► 首选项控制面板

在首选项控制面板中主要有常规、界面、文件处理、性能、光标、透明度与色域、单位与标尺、参考线、网格和切片、增效工具及文字几个选项的设置。除了在菜单中选择常规选项外，也可以选择界面、文件处理等选项直接切入细部面板进行调整。