

《高等院校大学生素质教育系列丛书——动漫卷》

快速插画技法与赏析

KUAI SU CHA HUA JI FA YU SHANG XI

徐 茵 主编



东南大学出版社

《高等院校大学生素质教育系列丛书——动漫卷》

快速插画技法与赏析

KUAI SU CHA HUA JI FA YU SHANG XI

徐 茵 主编

东南大学出版社

·南京·

内容提要

本书为《高等院校大学生素质教育系列丛书——动漫卷》之一,主要讲解快速插画的表现技法和赏析方法。本书知识点突出、文字简洁、范画均为原创,对提高大学生的造型能力、审美能力和艺术素养有一定的帮助。该教材具有技能性、应用性、原创性、普及性、欣赏性的特点,可作为高等院校动漫设计、艺术设计、工业设计以及美术教育等专业的专业拓展类课程教材用书和教学辅导用书,也可作为高校公共选修课的教材和艺术素质教育用书,同时也可以成为高职高专相关专业及广大美术爱好者的教材和参考读物。

图书在版编目(CIP)数据

快速插画技法与赏析 / 徐茵主编. -- 南京: 东南大学出版社, 2011.7

(高等院校大学生素质教育系列丛书. 动漫卷)

ISBN 978-7-5641-2851-7

I. ①快… II. ①徐… III. ①插图(绘画)-绘画技法-高等学校-教学参考资料 IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第113400号

《高等院校大学生素质教育系列丛书——动漫卷》

快速插画技法与赏析

主 编 徐 茵

选题总策划	李 玉	特聘外审	高祥生
责任编辑		封面插图	徐 茵
文字编辑	新 宁	封面设计	顾晓阳
责任印制	张文礼		

出版发行	东南大学出版社
出 版 人	江建中
社 址	南京市四牌楼2号(邮编210096)
印 刷	南通印刷总厂有限公司
经 销	全国各地新华书店经销
开 本	889mm×1 194mm 1/16
总 印 张	46.25
总 字 数	1228 千字
版 次	2011年7月第1版 2011年7月第1次印刷
印 数	1-3 000套
书 号	ISBN 978-7-5641-2851-7
总 定 价	378.00 元(本套丛书/动漫卷共10种)

* 东大版图书若有印装质量问题,请直接向读者服务部调换。电话(传真): 025-83792328。

目录



第一讲 初识数码插画 /1

第一节 数码插画的基本分类 /1

第二节 数码创作的基本工具 /4

第二讲 数码绘画初步 /7

第一节 明暗结构 /7

第二节 舞动的线条练习 /18

第三节 色彩初体验 /21



第三讲 快速插画的技法表现 /25

第一节 插画创意 /25

第二节 创意小插画 /29

第四讲 插画师初成 /42



第一节 插画师的阵地 /42

第二节 数码插画的创意表现及赏析 /42

第一讲 初识数码插画

插画是一种艺术形式,作为现代设计的一种重要的视觉传达形式,以其直观的形象性,真实的生活感和美的感染力,在现代设计中占有特定的地位,已广泛用于现代设计的多个领域,涉及文化活动、社会公共事业、商业活动、影视文化等方面。因插画的艺术的特性及其在造型、空间、情境刻画上的生动体现,使得插画成为动漫创作的重要专业课程。插画的绘画方法,一般来说分为传统绘画和数码绘画。本教程主要以数码绘画的表现形式来体现插画的快速创意过程,体现动漫元素的数字表现,讲求实效性 with 审美性的高度统一。

第一节 数码插画的基本分类

插画主要是商业创作,是作者根据客户的要求将思维转化为视觉元素的过程,是绘画艺术的社会应用型学科体现。注重信息的有效传递,是插画表现的本质,是大众信息传递的有效手段。插画设计既要具有较强的艺术感染力,又要同时具备使用的功能,是艺术和设计的完美结合。

商业插画主要是强调了插画的目的性,有别于艺术家自娱性的创作。随着市场经济的发达,商业插画是企业或产品绘制的商业美术设计中的图画,获得与之相关的报酬,作者放弃对作品的所有权,只保留署名权的商业买卖行为。

按照应用范围分类:

出版物插画:是指给出版物做的插画设计,一般分为封面绘画、正文绘画和文字图解等,有较高的信息传递功能,再现文章情节、体现文学精神的可视艺术形式(见图1-1)。

商业宣传插画:为企业或产品传递商品信息,集艺术与商业的一种图像表现形式。其包括报纸广告、杂志广告、招牌、海报、宣传单、电视广告中所使用的插画;商业形象设计;商品包装设计等广泛的应用范围(见图1-2)。

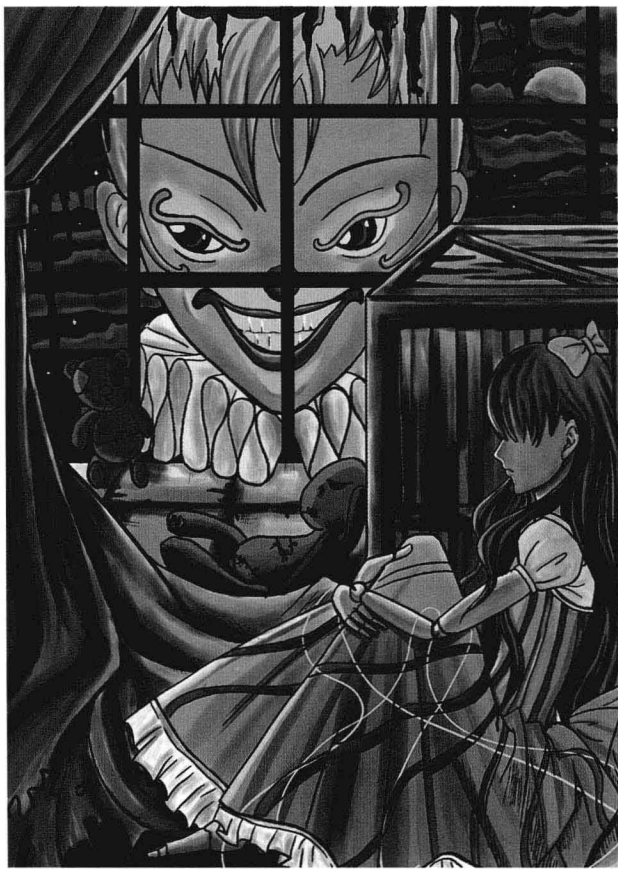


图1-1 《木偶公主》 陈浩
指导教师:徐茵

K S C H J F Y S X

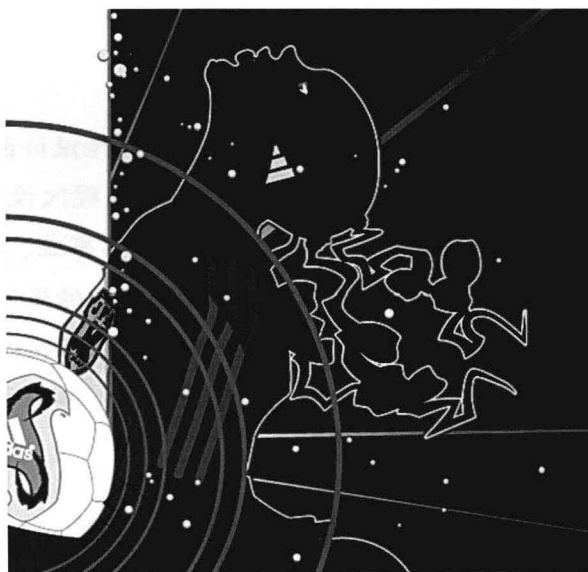


图1-2 Ippei Gyobu杂志宣传插画设计

概念形象设定：影视剧、广告片、网络、游戏、动画、漫画等方面的角色及环境美术设定或界面设计（见图1-3、1-4）。



图1-3 角色设计 华佳佳
指导教师：徐茵



图1-4 人物造型设计 梁克敏
指导教师：徐茵

按照市场定位分类:

时尚插画: 结合市场信息, 通过绘画表现出自己的时尚理念和时尚态度即时尚插画。绘制出能够引领时尚潮流的人和物的插画或者通过时尚潮流的人和物中获取灵感而绘制出具有现代感和时尚感的插画(见图1-5)。



图1-5 苹果NANA插画作品

儿童插画: 针对儿童创作的造型简约生动、颜色鲜艳、充满创意与想象的作品, 多用在儿童杂志或书籍, 比如封面, 童话书的内页。每个人都可以借由自己的彩笔尽情发挥个人独特的想象力(见图1-6)。

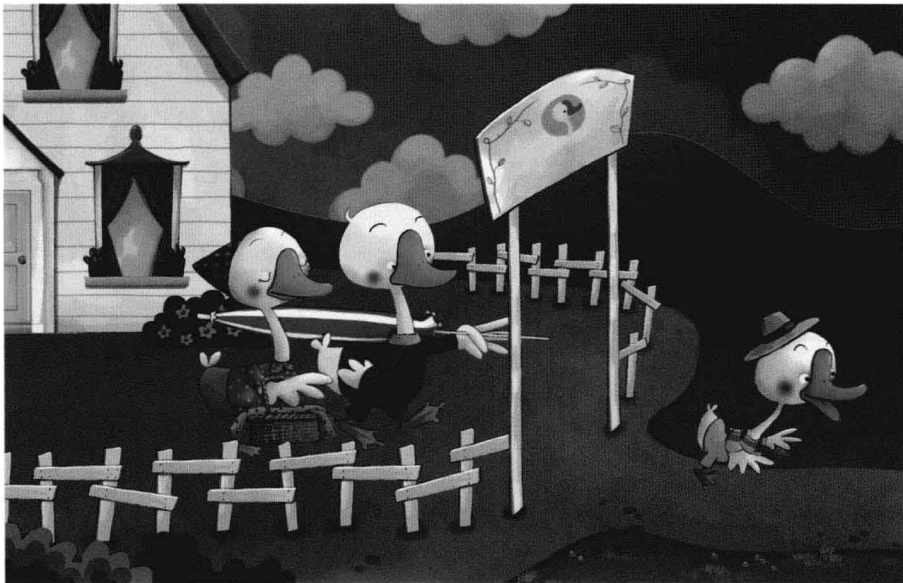


图1-6 小新插画作品

写实插画:写实插画即运用具象艺术创作的插画,通过对外部物象的观察和描摹,亲历自身的感受和理解而再现外界的物象,这种艺术作品符合观者的视觉经验,为观者提供感官的审美愉悦(见图1-7)。

第二节 数码创作的基本工具

数字时代的到来给我们的创作带来无限可能,本书主要结合数码创作环境来讲解插画创作的过程。先对创作环境做简单易懂的讲解。

一、硬件配置

传统绘画的工具具有铅笔、水彩笔、马克笔、水彩、水粉、色铅、丙烯等等,而数码绘画则是运用电脑和绘图软件进行创作,需要相应的硬件配置及软件运行。



图1-7 德珍插画作品



图1-8 Power Mac G5

电脑:MAC或者PC电脑都可以,一台高配置的电脑,会使你的创作状态处于最有效率的状态,能让你在绘画时一直处于得心应手的状态。你不会在恣意挥洒画笔的时候因为许久的等待而抓狂(见图1-8)。

数位板:模拟手工绘画过程的数字输入设备。技术日趋成熟的压感技术,可以完美模拟传统绘画的笔触效果,使电脑绘画更快速、便捷,易于控制,是电脑绘画必备的外接设备(见图1-9)。

扫描仪:扫描仪能将手绘的画稿输入到电脑中,然后在电脑中再进一步对图像进行编辑,把传统的绘画跟电脑结合起来,实现纯电脑绘画无法完成的质感和笔触效果,是比较重要的外接设备(见图1-10)。



图1-9 手写板Intuos 4 Wacom



图1-10 扫描仪

打印机:是将作品打印,实现绘画校色、造型检验的外接设备(见图1-11)。

数码相机:使用数码相机收集重要素材及参考资料(见图1-12)。



图1-11 打印机



图1-12 数码相机

二、软件介绍(操作界面)

市场应用的绘画软件很多,原理都较为接近,所有绘图软件都有笔的概念、层的概念。各款软件都有自己更擅长的地方。

Photoshop是公认的最好的通用图形处理软件,其用户界面易懂、功能完善、性能稳定。不仅有强大的图像处理功能,更有稳定的画笔表现,可以随心所欲地进行艺术创作。

Painter是一款个性十足的绘画软件,是专门为数码绘画而生的软件,具备仿造各种传统绘图工具和绘画材质的特殊功能,是视觉设计师的宠儿。

本书中主要讲解PS的使用,即使用户不是一个专业的美术人员,也可以通过简易操作的实例,了解各种绘图工具、填充工具、图层处理等多样的绘画技巧,从而能独立完成简单、快速的插画创作。界面介绍见图1-13。

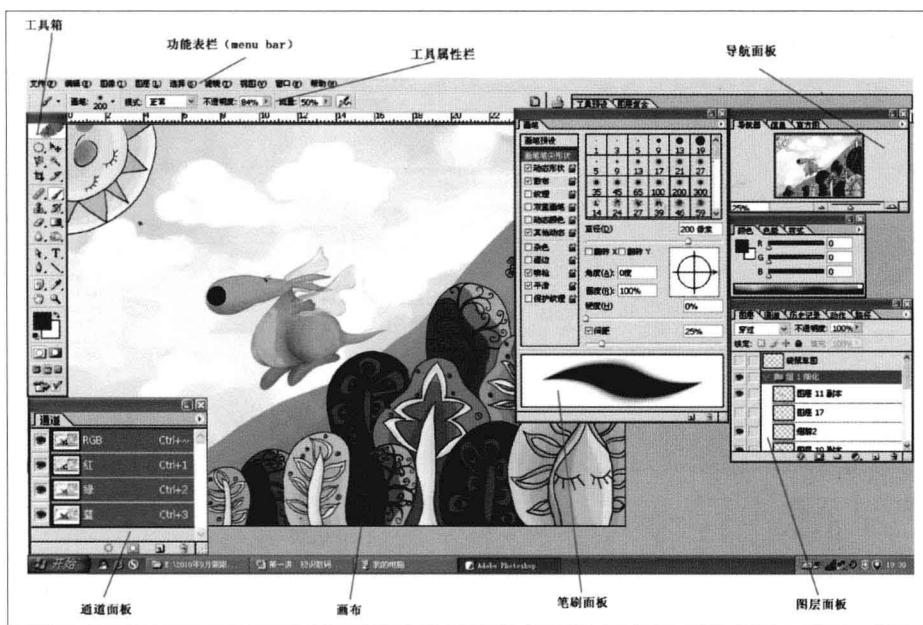


图1-13 PS界面介绍图示

功能表栏(menu bar):功能表集中了Photoshop中所有的功能。

工具属性栏

导航面板:用于看打开文件的缩略图,及时掌控局部与整体的关系,可在用户修改图片细部的同时掌握所做的修改对整体效果的影响。

通道面板:存放不同的颜色信息,滤色叠加设置黑背景能够再现真实色彩,并可以在不同的原色通道里对图片进行调节。

笔刷面板:可以从预设画笔集合中选取中意的笔刷,并且可以对画笔的笔尖状态进行多样的调节从而形成自定义笔刷。

图层面板:显示不同图层的不同属性及内容。

画布:主要的绘画空间。

工具箱:集中Photoshop常用的工具。

第二讲 数码绘画初步

Photoshop是功能强大的软件,针对插画创作所应用的基本使用方法将在本章节中各有侧重的一一介绍。通过例题的讲解,可使即使没有软件基础的读者也能快速掌握基本数码绘画的技能。

本节内容主要结合绘画的造型规律,在深入了解造型的明暗结构、线条及色彩表现的同时掌握PS的基本功能操作,能够完成初步的数码绘画表现,为插画深度创作奠定基础。

第一节 明暗结构

知识小窍门: 如何使Photoshop画面更有效!

一、设置合理的PS工作界面

首先进行关键工作面板的合理安排,将导航器、图层、历史记录工作面板整齐地排列在画面的右边,以便及时观察关键信息和有效进行相关操作(A)。其次新建文件,生成要操作的画布。在功能表中点击文件出现下拉菜单,点击“新建”命令,出现新建工作面板。然后进行进一步的设置,命名、文件规格尺寸、分辨率、颜色模式及背景内容。根据画面的要求做个性设定,对初学者而言,掌握一个常规的设定就可以满足一般数码插画绘制的要求。画幅为A4纸的规格、分辨率为300dpi、RGB颜色模式、背景色为白色(B)(见图2-1)。

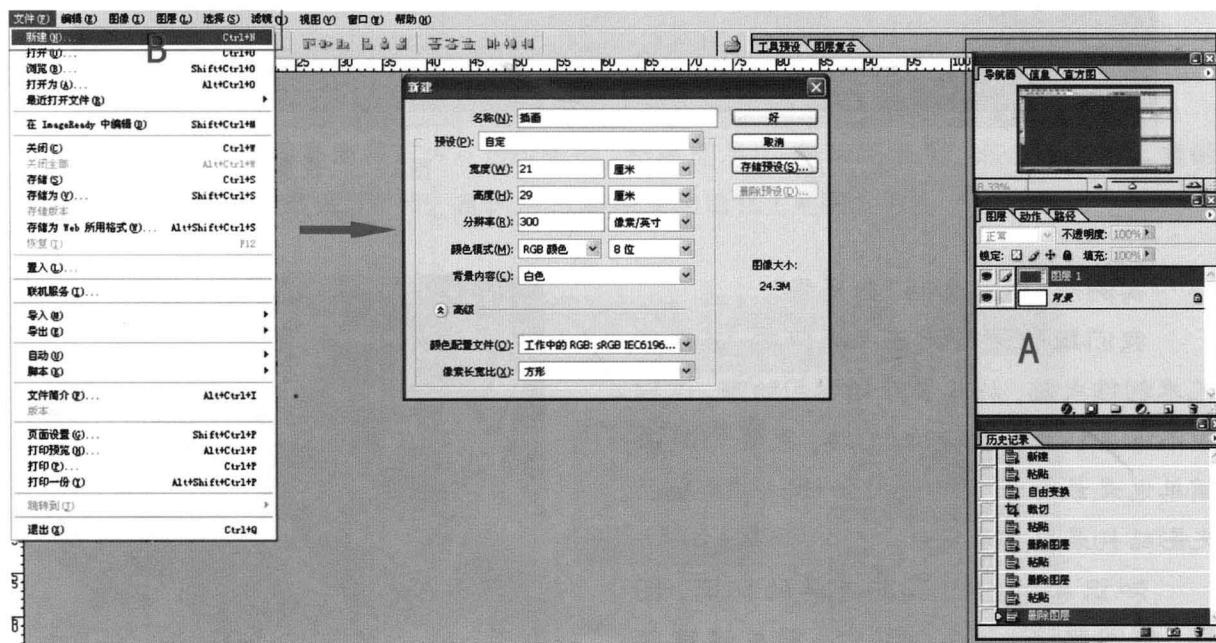


图2-1 有效界面设置

二、设置最优化的数字信息

最优化的设置是保证在绘画时调动最大的计算机内存为其服务。点击功能表栏中的

K S C H J F Y S X

“编辑”命令,选中命令栏最下面的“预置”命令,出现如图2-2所示界面。点击下一个,调整三个关键指数。历史记录80(保证在后面的绘画过程中可以后退足够多的步骤)、高速缓存设置为8、内存使用最大数量100%(可以保证最大化的计算机内存为软件运作服务)(见图2-2)。

接上手写板我们就可以开画了!

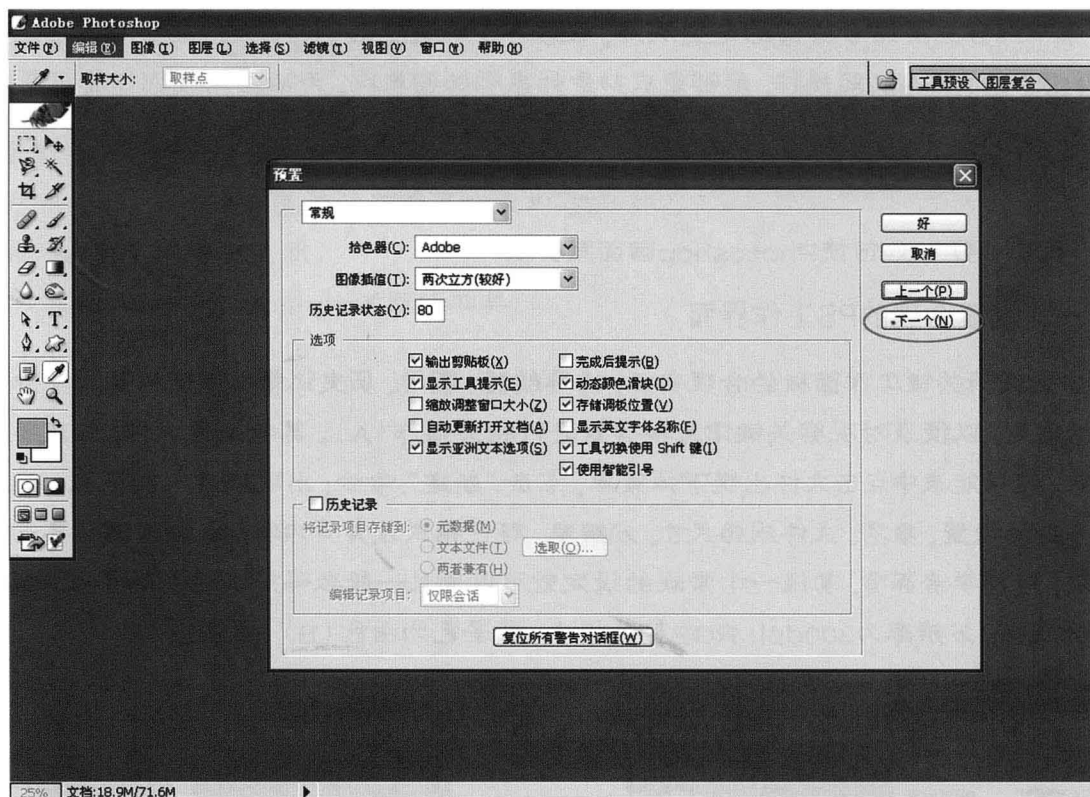


图2-2 设置优化的数字信息

实例一:达芬奇的“数码蛋”

我们跟随意大利艺术大师达·芬奇的艺术创作之路,从鸡蛋开始学习绘画。过程中不仅要认识软件基本工具,更要理解最简单也是最难表现的造型物体——鸡蛋的光影结构是如何表现的。

知识点:对PS基本工具的认识,图层、椭圆路径、选区、渐变、简单滤镜效果——初步体验数码作画效果。我们先找到一张漂亮的鸡蛋照片,作为颜色选取的参照(见图2-3)。

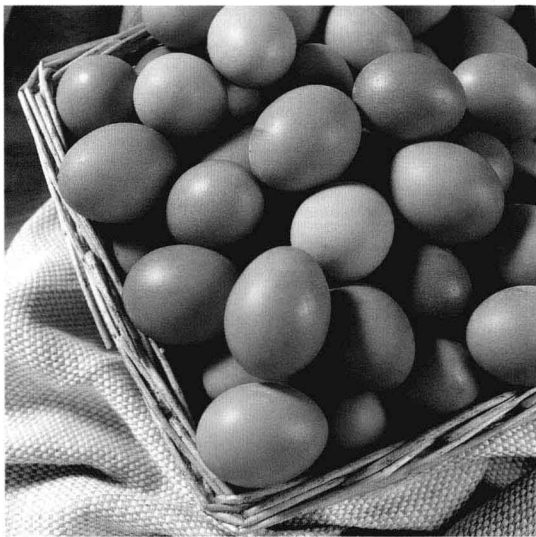


图2-3 鸡蛋素材

步骤:

1. 首先进行鸡蛋外形的表现,在常规的绘画训练中对鸡蛋外形的把握是一个难点,但是利用绘画软件这个难点就迎刃而解了。

新建10cm×10cm见方,分辨率为300dpi的白底画纸。“椭圆工具”的使用,设置为路径状态,在画面中拖出一个椭圆路径(A)。后用“直接选择工具”选择要改变的节点,结合键盘的向下箭头,调整路径的形状(B),Shift+锚点可以连续选中想同时选中移动的锚点。调整出合适的鸡蛋形(C)。激活路径面板,发现生成一个鸡蛋形路径层(见图2-4)。

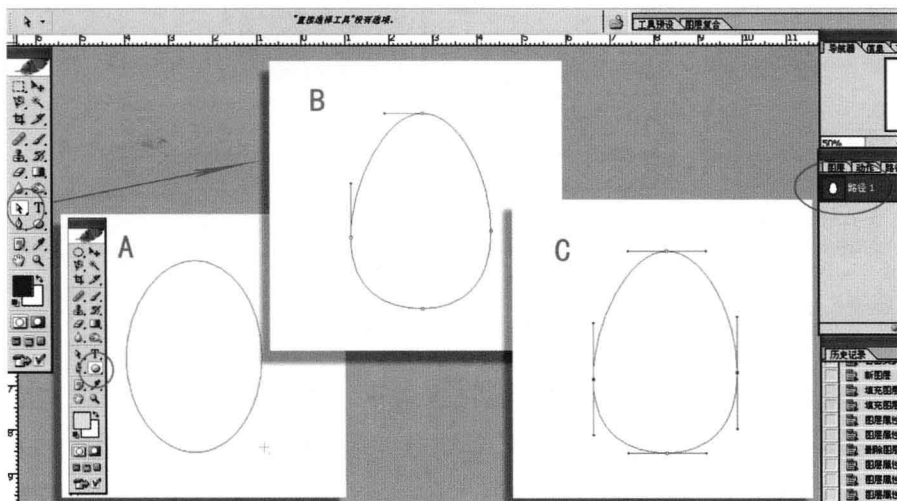


图2-4 数码蛋步骤一

2. 新建图层(图层面板下方点击图标,新建图层1);激活路径层,点击面板右上角的黑三角,选择“建立选区”命令,确认后将路径变为选区(见图2-5)。

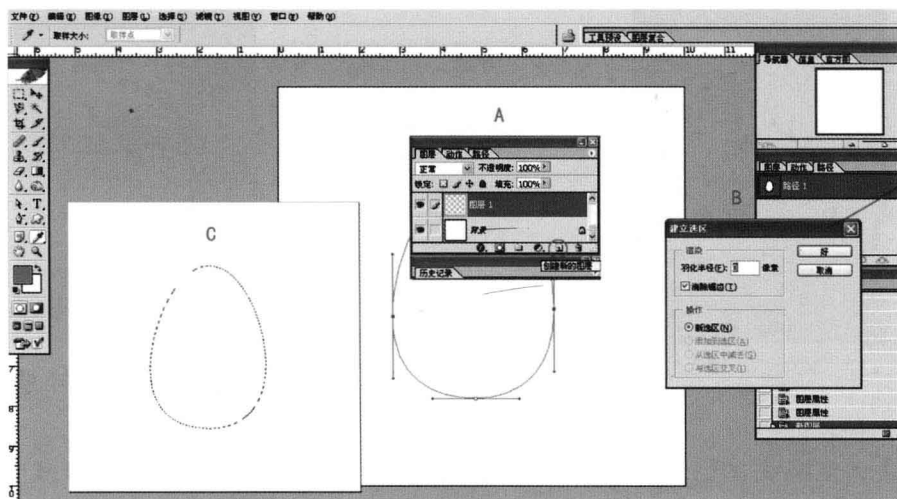


图2-5 数码蛋步骤二

3. 填充具有色彩过渡变化的渐变色,快速体现鸡蛋的立体效果。掌握渐变工具的使用,激活工具箱中的渐变工具,在渐变属性栏中点击出现渐变编辑器;单击色标点,出现色标点的颜色拾色器(见图2-6)。

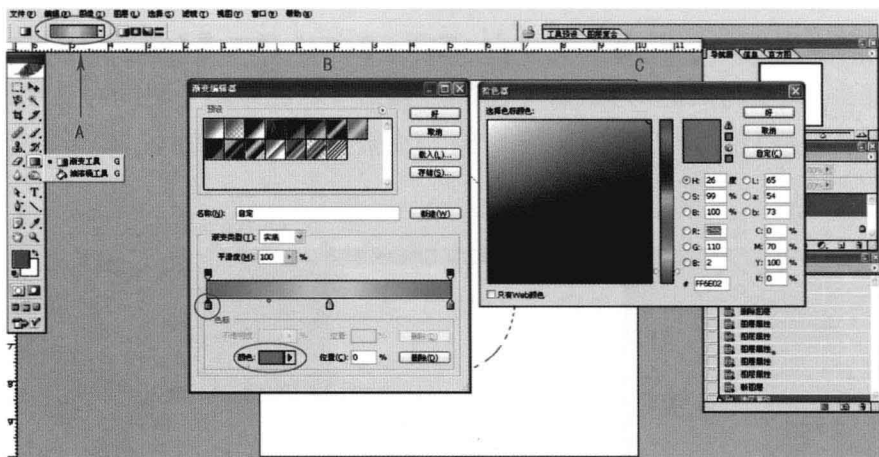


图2-6 数码蛋步骤三

进行色标点颜色数值的改变(可以利用吸管工具从鸡蛋素材中获得颜色信息)完成渐变颜色的设定。三个色标点的颜色分别设定数值为: R=252、G=240、B=229; R=231、G=158、B=89; R=252、G=208、B=159。渐变样式的选择:选择径向渐变,在鸡蛋选区中进行颜色的填充,根据鸡蛋光影变化的特点,多尝试表现鸡蛋的最佳视觉体现(见图2-7)。Ctrl+D取消选区,进行下一步的操作。

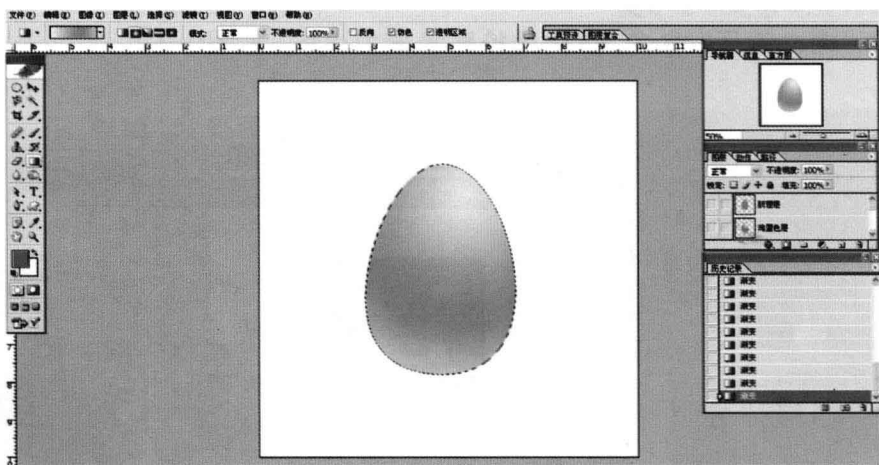


图2-7 数码蛋渐变色填充效果

4. 模拟鸡蛋的表面纹理,初步尝试运用PS强大的滤镜工具。新建纹理层,填充颜色 R=246、G=170、B=84(见图2-8),“Alt+Delete”快速填充前景色;执行“滤镜-纹理-纹理化”,相关参数:纹理砂岩、缩放200、凸显5(见图2-9)。

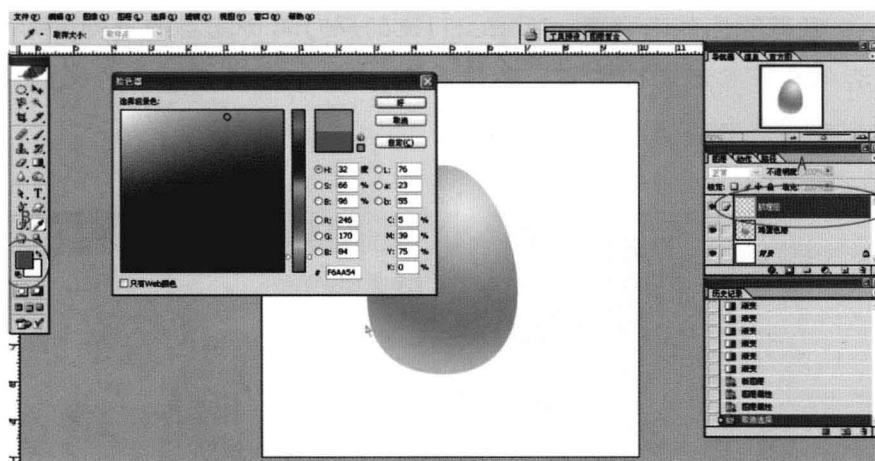


图2-8 数码蛋纹理层颜色的设定

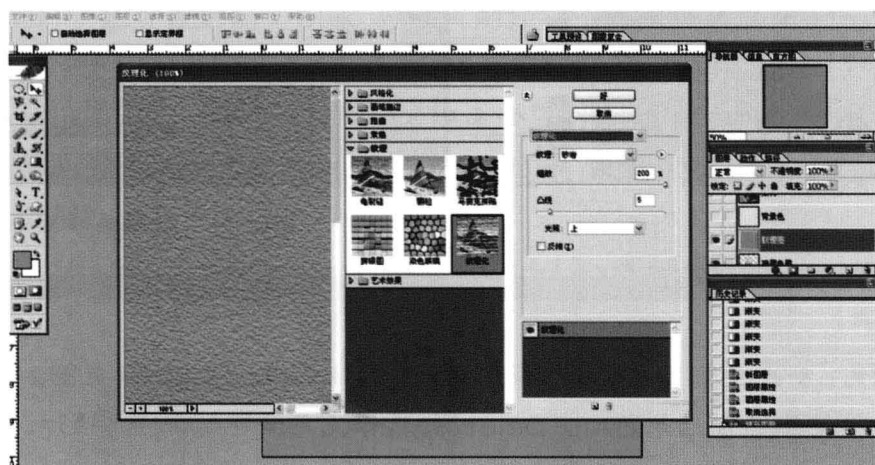


图2-9 数码蛋步骤四

降低透明度为36%，看到肌理层与鸡蛋色层的叠加效果（见图2-10）。

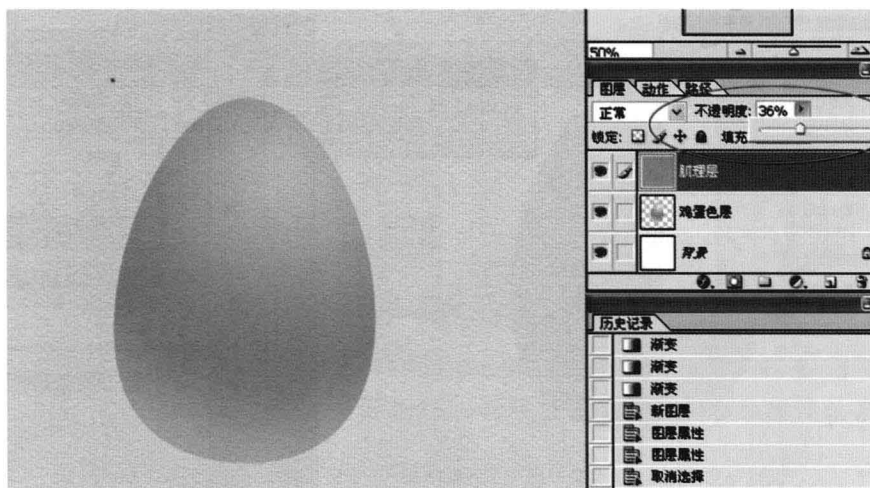


图2-10 数码蛋肌理层叠加效果

5. 此时纹理层处于激活状态, 按住Ctrl键的同时单击图层缩览图, 载入鸡蛋选区, 选框工具激活状态下点击鼠标右键, 选择反选, Delete键去除多余的纹理部分(见图2-11)。

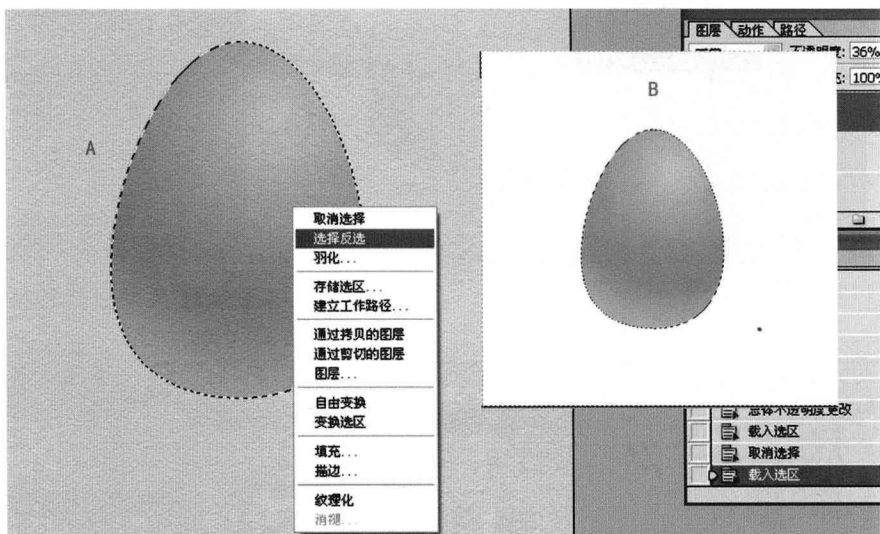


图2-11 数码蛋步骤五

6. 加阴影, 新建阴影图层, 载入蛋形选区, 调整边缘, 羽化20(见图2-12), 填充阴影色(先设定阴影颜色然后执行Alt+Delete快速填充前景色), 调整阴影大小“Ctrl+T”自由变化调整形状及位置(见图2-13)。视投影色彩的适合情况可以调节本层的透明度, 达到自己想要的投影效果。

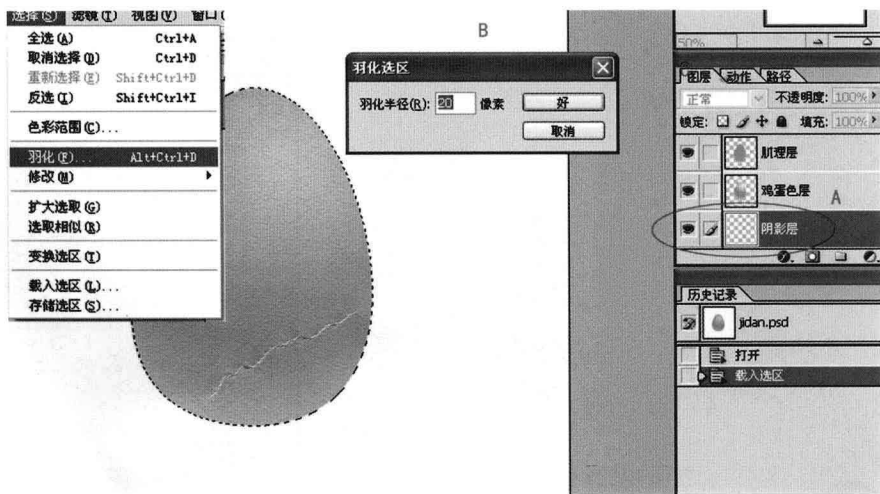


图2-12 数码蛋步骤六——阴影羽化

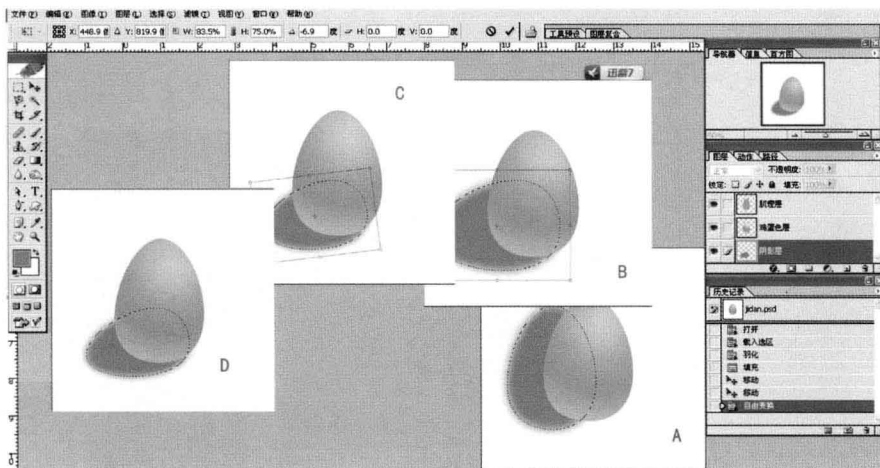


图2-13 数码蛋步骤六——阴影图层的自由变换

7. 为了进一步表现投影的空间感,可以再制作一个特殊处理的阴影图层。激活阴影层,右击鼠标,出现命令框,选择复制图层命令,确认后出现阴影层副本(见图2-14)。进一步刻画阴影的变化,执行功能表栏中的滤镜命令,选择“模糊”中的“动感模糊”。参数设定为:角度13,距离373;将第一个阴影层调到上面,调整位置、大小和透明度,从而营造出真实感(见图2-15)。

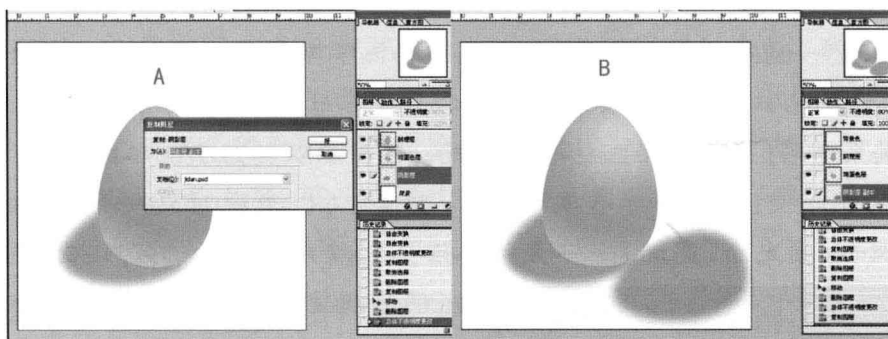


图2-14 数码蛋步骤七——复制阴影层

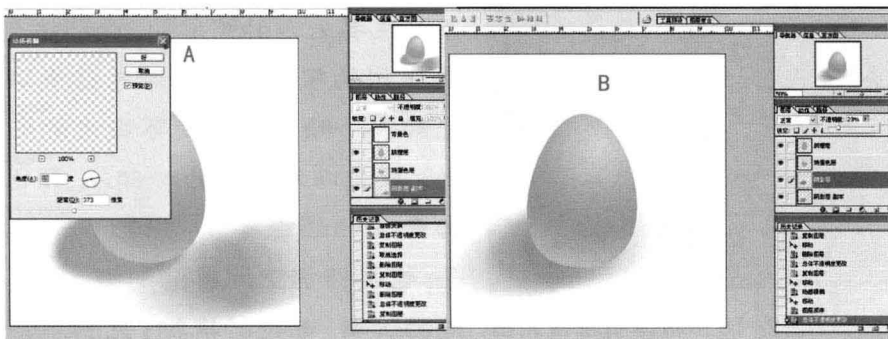


图2-15 数码蛋步骤七——添加滤镜效果

8. 添加背景层:填充颜色, R=249、G=232、B=224(见图2-16)。

最终效果如图2-17所示。