

韩国资深插画设计师

倾情奉献 十年磨一剑!

由众多从事商业、设计、摄影、
多媒体的专业艺术家们
合力打造技术精品!

让您快速、轻松掌握软件的同时，吸收插画设计的新锐理念，分享设计师的绘制过程与学习心得

Painter 11

从入门到精通

(韩) 张基星 / 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮



- ▶ 本书所有案例的原始素材与最终效果文件
- ▶ 99个经典插画案例的素材与最终效果文件
- ▶ 62幅精美插画及600个画笔、纹理等素材

43个基础功能操作技巧+22
个实战练习+18个创意十足
的综合案例，囊括Painter
所有重要功能与应用技能



Painter 11

从入门到精通

(韩) 张基星 / 编著
刘 东 / 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中南出版



김벗

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

中国青年出版社

010-65233456 65212870

010-59521012

<http://www.shdf.gov.cn>

E-mail: cypaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

The Cakewalk series - Painter 11 by Jang Ki Sung 张基星

Copyright © 2010 By Jang Ki Sung 张基星

ALL rights reserved

Simple Chinese copyright ©2011 by China Youth Press

Simple Chinese language edition arranged with Gilbut Publishing CO.,LTD

through Eric Yang Agency Inc.

版权登记号：01-2011-2818

图书在版编目(CIP)数据

Painter 11 从入门到精通 / (韩) 张基星编著；刘东译. — 北京：中国青年出版社，2011.8

ISBN 978-7-5153-0098-6

I. ① P… II. ①张… ②刘… III. ①三维动画软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 136559 号

Painter 11从入门到精通

(韩) 张基星 编著 刘 东 译

出版发行：中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：郭 光 张海玲 高 原

封面制作：邱 宏

印 刷：北京顺诚彩色印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：23.5

版 次：2011 年 8 月北京第 1 版

印 次：2011 年 8 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-0098-6

定 价：72.00 元 (附赠 1DVD，含设计素材)

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.lion-media.com.cn

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列、方正正大黑系列

绘画设计软件——Painter 11

与数码操作相比,我更喜欢手工绘制。因为我非常喜欢传统手绘工具的表现手法及其优雅的效果,喜欢那种散发着各种颜料味的图画。但我在绘制插图的过程中不可避免地要使用到计算机,并且计算机操作占据了80%以上的工作量,而计算机操作中主要用到的软件就是Painter,所以严格说来我应该是一名多媒体设计师。虽然我曾经否定这种方式,但是有的时候,利用计算机绘画对我来说是一项非常神奇的事。

在我开始接触Painter的2001年,插画师们已经利用Painter绘制图像,当时还没有现在这样的Blog或者论坛,插画师们大多通过个人网页链接进行交流,在那时,这也是一种流行。学习动画的我也自然开始接触Painter。虽然我更喜欢手绘,曾经否定计算机绘图这种方式,但是Painter具有足够大的魅力,使我改变这种想法。例如文件窗口被称为画布,软件集中了各种细致而逼真的画笔,完美结合了我所追求的手绘的写实和数码的便利,因此,我开始熟悉数码操作,变得越来越离不开Painter了。

虽然我的水平有限,但是能把对我意义很大的Painter的相关知识写成一本书奉献给大家,对我来说是一件非常开心的事。这本书以我的一些经验为基础进行编写,希望能对Painter用户有所帮助。本书的重点不是我自己作品的个性,而是如何利用Painter富有个性化的功能和画笔表现多种风格。通过不断的绘制练习以及发挥自己的创意,读者一定可以和我一样被Painter的魅力吸引,并能利用Painter绘制出优秀的作品。

要感谢一直支持我,在我写作过程中给予我很多帮助的智慧,以及无私提供照片及文字的设计师们,还有从始至终一直激励我的智仁。最后,还要感谢对第一次写书的我无比信赖,并一直在为本书出版努力的Gilbut出版社的同仁们。

作者

技 一定要了解的主要功能

例 精心挑选的典型范例

准备活动

了解设计理论

- 01** 了解线条绘制和光线明暗 10
- 02** 了解人体绘制 12
- 03** 了解数码操作 14
- 04** 案例赏析 16

Part 01

熟悉Painter 11的基本功能

熟悉软件基本功能

01 Painter 11快速入门

- 技 01** 初识Painter 25
- 技 02** Painter 11的新功能 26
- 技 03** Painter 11界面构成 28
- 技 04** 了解工具箱 29
- 技 05** 熟悉面板 30
- 技 06** 创建并保存画布 33
- 技 07** 放大并移动画布 35
- 技 08** 调节图像和画布的大小 36
- 例 09** 打开图像并调节画布 37
- 技 10** 绘制矢量路径图形 40
- 例 11** 利用形状工具和钢笔工具绘制大象 41
- 实力检测** 利用选择工具创建选区并应用 43

02 熟悉Painter基本功能

- 技 01** 取消和恢复操作命令 45
- 技 02** 编辑图像命令 46
- 例 03** 创建图案包装纸 48
- 技 04** 利用Effects命令应用特效 50
- 例 05** 利用Tonal Control调整图像颜色 51
- 技 06** 图层面板和图层蒙版 53
- 例 07** 利用图层蒙版创建渐晕效果照片 55
- 技 08** 了解图层混合方式 57
- 例 09** 利用图层混合方式创建彩色图像 60
- 技 10** 了解通道 61
- 技 11** 了解克隆 62
- 例 12** 利用克隆功能润饰图像 63
- 实力检测** 调整图像的颜色 65

03 了解Painter核心画笔的功能

- 技 01** 了解Painter中的画笔 67
- 技 02** 具有铅笔感觉的画笔 68
- 技 03** 具有柔和感觉的画笔 70
- 例 04** 利用Pencils和Oil Pastels画笔绘制汽车 72
- 技 05** 能够表现纸张质感效果的画笔 74
- 技 06** 表现立体质感的画笔 76
- 例 07** 绘制水果切面 79
- 技 08** 表现水彩画效果的画笔 81
- 例 09** 绘制具有水彩画感觉的树木 83
- 技 10** 喷洒水滴的画笔 85
- 技 11** 表现自由感觉的画笔 86
- 例 12** 绘制SD人物并利用Markers画笔着色 88
- 技 13** 具有扩展画笔特性的画笔 90
- 技 14** 表现东方画感觉的画笔 92

例 15 创作数码文字效果	93
技 16 表现海绵感觉和不透明效果的画笔	95
例 17 利用Sponges画笔绘制云彩	97
实力检测 利用核心画笔绘制玫瑰和摩托车	99

熟悉软件基本功能

04 了解Painter辅助画笔的功能

技 01 对复制图像进行润色的画笔	101
技 02 Smart Stroke Brushes画笔	102
例 03 利用Auto-Painting绘制图像	103
技 04 表现独特线条的Liquid Ink画笔	105
技 05 具有刻刀功能的Palette Knives画笔	106
例 06 利用Liquid Ink和Palette Knives画笔绘制手	107
技 07 清除图像的Erasers画笔	109
技 08 创建重复图像的画笔	110
例 09 载入自定义Nozzle并进行应用	111
技 10 扭曲图像的Distortion画笔	113
技 11 创建具有照片效果的Photo画笔	114
技 12 混合颜色的Blenders画笔	115
例 13 利用颜色合成绘制夜景灯光	116
技 14 表现著名画家技法的Artists画笔	118
技 15 表现特殊效果的F-X画笔	119
例 16 利用Fire变体创建燃烧的文字	120
技 17 表现着色效果的Tinting画笔	122
实力检测 图像润色和表现下雪效果	123

熟悉软件基本功能

05 创建属于自己的Painter风格

技 01 设置Painter环境	125
技 02 活用个人操作环境	127
技 03 创建材质库	128
例 04 创建纹理, 表现纸张质感	129

技 05 创建富有个性的画笔	130
例 06 调节画笔属性, 创建新画笔	135
技 07 应用纹理和照片资料	138
例 08 利用纹理创建明信片	139
实力检测 创建画笔以及菜单命令的自定义面板	141

Part 02 Painter 11应用范例

掌握实战技能

06 跟随梵高的脚步, 临摹名画



01 利用吸管工具提取颜色并分割面	145
02 利用Oil Pastels画笔具体化形态	147
03 放大画布, 描绘细节	148
04 利用Effects菜单命令调整颜色	151
实力检测 创建名画日历	152

掌握实战技能

07.1 绘制人物肖像画



01 利用Oil Pastels画笔进行素描和基本着色	155
02 具体化人物轮廓	157
03 描绘人物的五官和衣服	158
04 调整颜色, 结束操作	161

掌握实战技能

07.2 迈克·杰克逊人物画



01 打开参考图像, 添加图层	163
02 按照人物特征进行素描	164
03 表现质感并着色	167
04 应用纹理, 添加质感	171
实力检测 绘制富有个性的人物	173

掌握实战技能



08.1 利用Digital Watercolor画笔绘制水彩画

- 01 素描并表现纸张质感 177
- 02 利用Digital Watercolor画笔着色 179
- 03 晾干图层后继续着色 182
- 04 表现水彩画效果 185

掌握实战技能

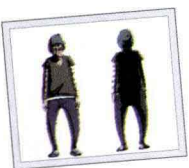


08.2 利用Sumi-e画笔绘制东方画

- 01 参考图像, 绘制素描 188
- 02 基本着色, 表现氛围 189
- 03 利用Sumi-e画笔绘制草屋 191
- 04 描绘背景, 使画面更丰富 192
- 05 绘制乡村氛围的对象 196
- 06 整理并完成制作 197

实力检测 利用Liquid Ink画笔绘制古装女性 199

掌握实战技能



09.1 素描后绘制动画人物

- 01 扫描素描人物像, 得到黑白文件 203
- 02 利用Mixer面板对图像着色 206
- 03 表现人物姿势 209

掌握实战技能



09.2 绘制游戏插画

- 01 利用Pencils画笔素描大王图像 211
- 02 在底色上自然着色 212
- 03 描绘人物突出印象和衣服 214
- 04 合成纹理, 完成操作 216
- 实力检测** 创建海报 220

掌握实战技能



10.1 利用自定义画笔绘制武士

- 01 利用自定义画笔着色 224
- 02 利用纹理具体化背景 229

掌握实战技能



10.2 绘制具有东方感的美女

- 01 设置画布并素描 234
- 02 利用纸张质感和纹理表现氛围 235
- 03 具体绘制美女和背景 238
- 04 利用Airbrushes画笔表现下雪的效果 240
- 实力检测** 制作书的封面 244

掌握实战技能



11.1 绘制猎豹

- 01 参考图像进行素描 248
- 02 进行着色 249
- 03 描绘豹的面部和身体 250
- 04 描绘阴影和背景 252
- 05 完成制作 253

掌握实战技能



11.2 绘制奔马

- 01 素描并着色 256
- 02 对背景和马着色 257
- 03 描绘马和背景 259
- 04 表现质感, 描绘鬃毛 261
- 05 添加要素, 表现速度感 262
- 实力检测** 利用画笔和纹理绘制鸡 265

掌握实战技能



12.1 绘制童话插画

- 01 绘制草图 269
- 02 利用自定义面板着色 270
- 03 利用纹理表现质感 272
- 04 描绘背景和人物 274
- 05 细致描绘构成要素, 完成制作 276

掌握实战技能



12.2 利用星星团绘制插画

- 01 收集星形, 素描小孩和月亮 280
- 02 基本着色, 表现氛围 281
- 03 描绘夜晚的天空和人物 285
- 04 利用Photoshop创建星星图案 287
- 05 整理颜色, 完成制作 290
- 实力检测** 绘制插画 291

掌握实战技能



13 绘制花瓣飞舞的纯情插画

- 01 参考图像, 进行素描 295
- 02 表现触感, 对背景和樱花树着色 296
- 03 细节描绘, 对人物着色 298
- 04 添加效果, 完成制作 302
- 实力检测** 绘制具有微妙感情恋人的插画 305

掌握实战技能



14 绘制突出服饰的时尚插画

- 01 设置基本构图和形态, 进行素描 309
- 02 为图像着色 312
- 03 描绘装饰物和背景 314
- 04 整理颜色和背景 316

掌握实战技能



15 绘制想象力丰富的概念插画

- 01 素描山峰和飞船 319
- 02 按照光的方向进行着色 320
- 03 根据光的流动性和整体氛围进行描绘 323
- 04 表现透视感和质感 326
- 实力检测** 绘制机器人 328

掌握实战技能



16-1 绘制富有个性的插画

- 01 创建画布并素描 331
- 02 利用纹理表现质感并对人物着色 332
- 03 对桌子上的物品和背景着色 335
- 04 截取图像 336

掌握实战技能



16-2 绘制主题插画

- 01 按照构图裁剪画布 341
- 02 对背景和人物着色 342
- 03 人物细节描绘 344
- 04 表现空间感 346
- 实力检测** 绘制食谱书的封面 347

Painter命令词典

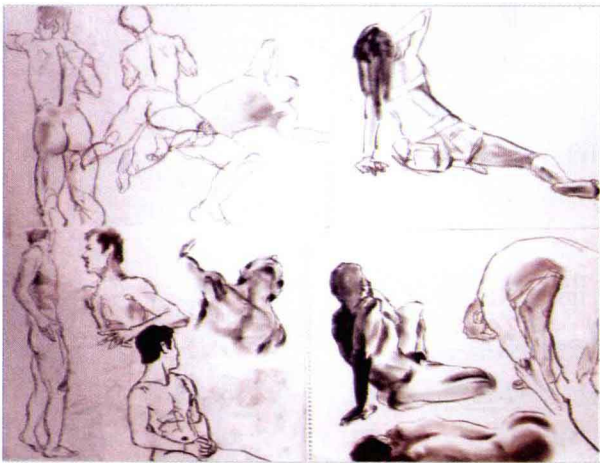
349

了解线条绘制和光线明暗

为了更有效地使用数码绘图工具Painter, 在正式学习之前, 我们先来了解一些绘图的基础知识。因为如果连最基本的绘图都没有掌握, 那么即使Painter的功能再完善也起不到任何作用。下面我们来了解一下最基本的线条绘制以及光线的明暗关系。

01 什么是绘画?

绘画 (Drawing) 就是指绘制, 即根据经验将事物表现为图像。一般来说主要是指利用线条表现图像, 意义与素描相同。根据对象的不同分为人物绘制、静物绘制和实物绘制等, 根据形式的不同分为白描、细描和素描等。绘画通过观察、感觉和表现等步骤分析对象, 表现出对象的形态、明暗以及空间感等, 是美术的基础, 要通过不断地练习才能熟练掌握。



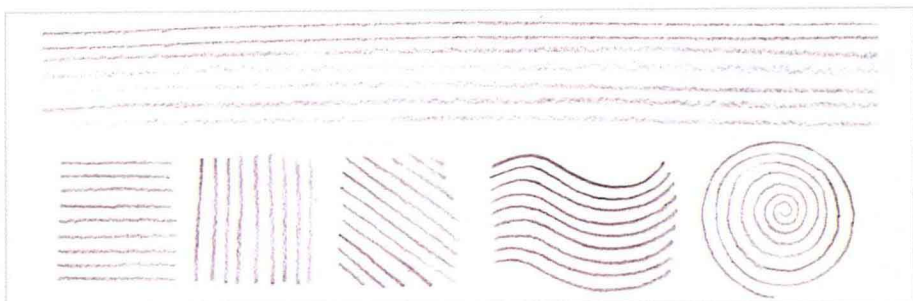
▲ 人体素描



▲ 人物绘制

02 绘制线条

绘制图像就是利用线条表现对象。美术中的点线面是造型的基本要素, 其本身就具有美学价值。线条是表现图像的重要视觉要素, 熟练地使用线条是绘画之前必须要准备好的一项技能。在纸上利用铅笔绘制长的、间距均匀的线条, 是一种很好的练习。除了铅笔以外, 还可以使用其他多种工具进行练习。



▲ 多种线条练习

03 光线的明暗

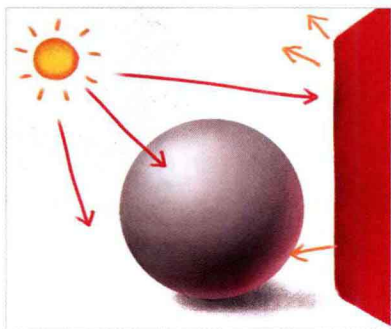
任何事物要被看到,都必须有光,否则无法被视觉识别。当光照射到对象上,形成较亮的部分和较暗的部分时,就形成了明暗。调节光的亮度,同一颜色会表现出不同的色调,利用这些可以表现出对象的形态和立体感,因此表现色调的练习非常重要。要多练习用铅笔表现从最亮颜色到最暗颜色的10个色调。



▲ 利用铅笔表现色调

04 光照射在对象上的表现

光从一定方向照向对象的时候,离光源最近的部分表现得最亮。按照对象距离光源的远近,分别表现为高光、中间调、阴影和反射光。反射光是指光照射到对象上以后,按照相反的方向反射回来。没有直接受到光照射的面由于其他对象的反射光也会显得明亮。这可以说是表现对象立体感的一个重要因素。



▲ 光和对对象的关系



▲ 利用铅笔绘制人物

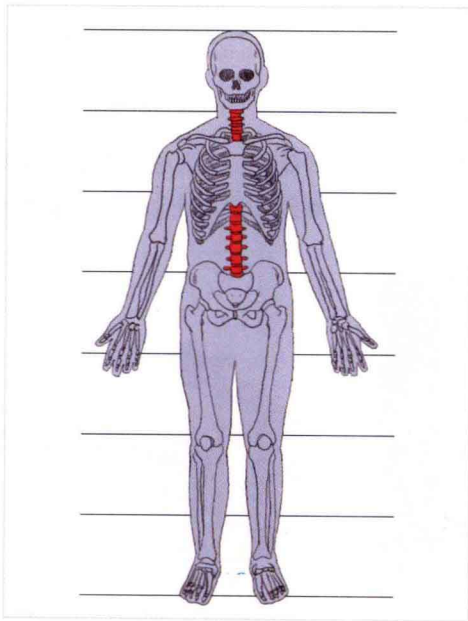
了解人体绘制

人体绘制是指对人的身体形态和动作进行分析,再通过绘画表现出来的过程。不论是一般绘画,还是在漫画、动画、各种插画以及设计等多种美术活动中,都是必须要熟悉的重要要素。通过细致地观察和分析,熟悉人体的构造与表现方法,对人体进行自由准确地绘制,是一定要培养的能力。

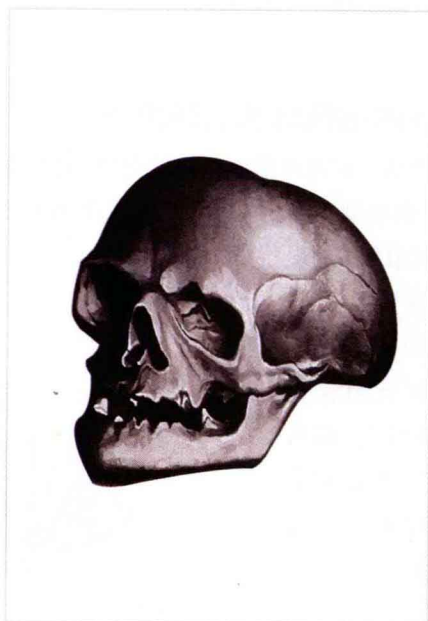
01 人体的构造

在一天里我们能看到无数人的身体,包括自己的和别人的,但是如果要立即表现为图像,并不是一件容易的事。因此,在人体绘制之前,首先要把握人体的构造。但熟悉并了解由200多个骨头构成的复杂人体,并不是一件容易的事。在了解了大致的结构及基本特征后,人体绘制会变得更轻松一些。

首先观察人体构造,大致可以分为头部、身体、骨盆以及连接它们的S形脊柱。胳膊连接在锁骨和背一侧的肩胛骨上,腿部连接在骨盆下方。头盖骨由多块骨骼构成,女性比男性的头盖骨高一些,直径小一些,骨骼的厚度也薄一些,因此女性的头部比男性的要小一些。而在整体比例上,成人一般是6~8头身,手部展开的时候,手指可以伸到大腿下方。掌握人体构造,可以得到人体的基本信息,而且可以帮助理解人体动作,但是人体构造并不是一天两天很快就可以了解的简单内容,因此要应用专门的解剖学教材,不断地分析和绘制。



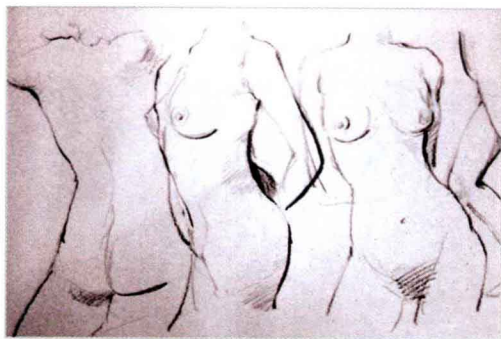
▲ 人体的骨骼构造



▲ 人的头盖骨

02 人体绘制

掌握了人体构造后,就可以试着将其表现为图像。人体绘制一般从裸体开始。一开始是自己脱下衣服后照镜子绘制,这样有助于绘制多种姿势,也可以让家人或者朋友摆姿势来绘制,我还记得上中学时曾经让同学趴在桌子上做我的模特。像这样观察真实的人体并进行分析和绘制,是非常重要的。如果考入美术相关专业,基础绘画中的一项就是裸体绘制,但是由于不常具备这种条件,因此很多时候我们常会选择时装杂志上的模特或者从网上下载照片来做为参考进行绘制。

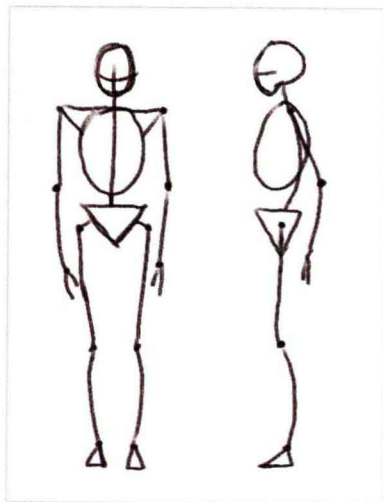


▲ 人体绘制的范例

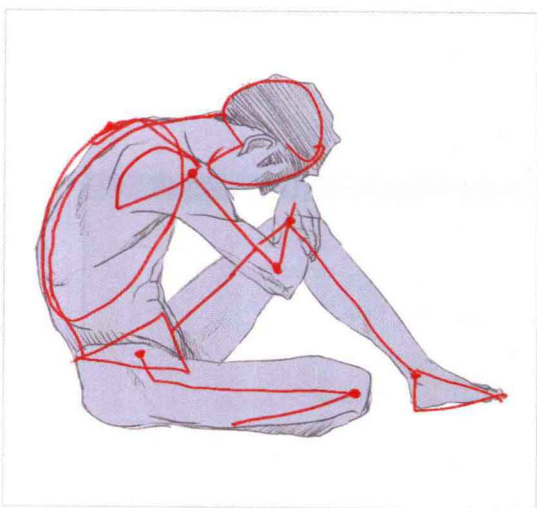


▲ 可以作为参考资料的时尚杂志

轻松绘制人体构造的一种方法就是利用骨架,将复杂的人体简化。先创建骨架,再在上面添加肌肉和皮肤。当然,如果要表现出出色的人体,就要对肌肉有所了解,并且要对关节的运动范围、面部表情有所研究,但是通过绘制骨架表现动作,再贴入皮肤表现立体感这一方法,就可以大致表现人体。希望读者以前面熟悉的人体基本构造为中心,设定动作,把握脊柱的走向,利用骨架完成人体绘制。



▲ 由骨架构成的人体



▲ 应用骨架绘制人体

了解数码操作

下面我们来了解在Painter等图形图像软件的操作中必须要知道的基本术语和概念。不仅是在Painter中, 在使用其他图形图像工具时这也是必须的。

01 像素 (Pixel)

图像在显示时表现为许多正方形的小点, 其中每一个小点就叫做像素。这是数码图像的最小单位。每个像素具有固定的颜色信息, 将这些像素集中到一起就构成了图像。



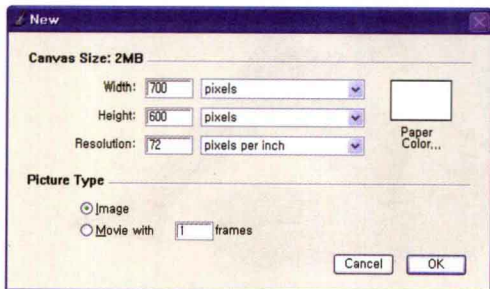
▲ 100%显示的图像



▲ 放大到1600%的图像

02 分辨率 (Resolution)

分辨率是用于度量位图图像内数据量多少的一个参数。常见分辨率有图像分辨率和显示器分辨率两种。图像分辨率是指图像中每单位大小所包含的像素数目, 单位为每英寸的像素数 (ppi), 例如“72ppi”表示图像中每英寸包含72个像素。分辨率越高, 图像的品质就越高。显示器分辨率是指显示器上每单位大小显示的像素的数目, 单位为每英寸的点数 (dpi)。



▲ 在Painter中创建画布时可设置分辨率

! 设计师提示

分辨率越高, 图像文件的大小越大, 因此对于需要较快载入速度的网页, 一般使用分辨率为72ppi的图像, 使用JPG和GIF等格式。