

立体化教学资源

25 个精彩大型案例的素材和结果

3 个拓展训练的素材和结果

教学课件 (PPT)



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

数字艺术设计精品规划教材

Painter 12

中文版案例教程

■ 李 涛 组编
■ 沙新美 隋津云 主编

顶尖的作者团队：汇集了国内最顶尖的 CG 设计师和资深教育培训专家
新颖的编写方式：引入任务驱动式编写思想，真正实现“教、学、做”一体化
实用的精粹案例：提供大量融入产品创意和设计理念的精彩商业案例，涵盖了儿童绘画、写实绘画、动漫绘画三大绘画领域

高等教育出版社



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

数字艺术设计精品规划教材



Painter 12中文版 案例教程

Painter 12 Zhongwenban
Anli Jiaocheng

	李 涛	组 编
沙新美	隋津云	主 编
郑 静	吴文利	副主编

高等教育出版社·北京

内容提要

本书是“十二五”职业教育国家规划教材。

本书以培养优秀插画师为目标,详细介绍了Painter 12的基础知识及其在主要绘画领域中的应用。绘画基础部分介绍了数码插画的基础知识,插画师需要掌握的知识、拥有的装备和使用的软件等内容;软件操作部分讲解了Painter 12软件的基础知识和各功能模块的使用方法,包括界面、菜单、画笔、图层、效果等相关知识,并与实际操作相结合,帮助读者深入了解软件的功能;案例绘制部分以最具代表性的儿童绘画、写实绘画和动漫绘画三大绘画领域为载体,帮助读者学习数码插画的绘制,并熟练掌握Painter 12软件的应用,同时配合拓展训练不断提高读者的自我学习能力,使之迅速成长为一名优秀的插画师。

本书可作为高职高专院校艺术设计类专业相关课程的教材,也可作为相关培训机构的教学用书或插画爱好者的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

Painter 12中文版案例教程/沙新美,隋津云主编;
李涛组编. —北京:高等教育出版社,2015.1

ISBN 978-7-04-041209-3

I. ①P… II. ①沙… ②隋… ③李… III. ①三维动画软件—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第237886号

策划编辑 陈皓

责任编辑 陈皓

封面设计 杨立新

责任印制 韩刚

出版发行 高等教育出版社
社址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100120
印刷 北京汇林印务有限公司
开本 787mm×1092mm 1/16
印张 15.75
字数 350千字
购书热线 010-58581118

咨询电话 400-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landrac.com>
<http://www.landrac.com.cn>
版 次 2015年1月第1版
印 次 2015年1月第1次印刷
定 价 39.80元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换

版权所有 侵权必究

物料号 41209-00

出版说明

教材是教学过程的重要载体，加强教材建设是深化职业教育教学改革的有效途径，推进人才培养模式改革的重要条件，也是推动中高职协调发展的基础性工程，对促进现代职业教育体系建设，切实提高职业教育人才培养质量具有十分重要的作用。

为了认真贯彻《教育部关于“十二五”职业教育教材建设的若干意见》（教职成〔2012〕9号），2012年12月，教育部职业教育与成人教育司启动了“十二五”职业教育国家规划教材（高等职业教育部分）的选题立项工作。作为全国最大的职业教育教材出版基地，我社按照“统筹规划，优化结构，锤炼精品，鼓励创新”的原则，完成了立项选题的论证遴选与申报工作。在教育部职业教育与成人教育司随后组织的选题评审中，由我社申报的1338种选题被确定为“十二五”职业教育国家规划教材立项选题。现在，这批选题相继完成了编写工作，并由全国职业教育教材审定委员会审定通过后，陆续出版。

这批规划教材中，部分为修订版，其前身多为普通高等教育“十一五”国家级规划教材（高职高专）或普通高等教育“十五”国家级规划教材（高职高专），在高等职业教育教学改革进程中不断吐故纳新，在长期的教学实践中接受检验并修改完善，是“锤炼精品”的基础与传承创新的硕果；部分为新编教材，反映了近年来高职院校教学内容与课程体系改革的成果，并对接新的职业标准和新的产业需求，反映新知识、新技术、新工艺和新方法，具有鲜明的时代特色和职教特色。无论是修订版，还是新编版，我社都将发挥自身在数字化教学资源建设方面的优势，为规划教材开发配备数字化教学资源，实现教材的一体化服务。

这批规划教材立项之时，也是国家职业教育专业教学资源库建设项目及国家精品资源共享课建设项目深入开展之际，而专业、课程、教材之间的紧密联系，无疑为融通教改项目、整合优质资源、打造精品力作奠定了基础。我社作为国家专业教学资源库平台建设和资源运营机构及国家精品开放课程项目组织实施单位，将建设成果以系列教材的形式成功申报立项，并在审定通过后陆续推出。这两个系列的规划教材，具有作者队伍强大、教改基础深厚、示范效应显著、配套资源丰富、纸质教材与在线资源一体化设计的鲜明特点，将是职业教育信息化条件下，扩展教学手段和范围，推动教学方式方法变革的重要媒介与典型代表。

教学改革无止境，精品教材永追求。我社将在今后一到两年内，集中优势力量，全力以赴，出版好、推广好这批规划教材，力促优质教材进校园、精品资源进课堂，从而更好地服务于高等职业教育教学改革，更好地服务于现代职教体系建设，更好地服务于青年成才。

高等教育出版社

2014年7月

系列教材序言——不忘初心

对于设计专业的学生来说，设计的道路终究是不好走的，技法的训练如铁杵磨针，日久方见功力，美感的培养则需博观约取，厚积才能薄发，优秀的作品哪怕寥寥几笔背后却蕴含创作者经历的无尽坎坷和磨练。每一位选择以此为专业的青年学子都值得鼓励和佩服。在你们初踏上征途之际，作为先行者的我们愿意为你们精点行囊，点一盏耀足眼前的小桔灯。

在本套教材构思之初，高等教育出版社汇集多位一线设计师和教师多次反思自问，为何设计类书籍如此丰富多样而我们的学生毕业后依旧技法不精，创意不足。经过多次的大纲讨论和苛刻的案例筛选，我们发现在知识爆炸的时代，使学生每天面对那么多可怕的技术词汇和指令远非快速学习的有效方法，而需要做的是建立适合自身的数字艺术设计和创作的知识体系，不仅需要掌握操作方法，更需要知道如何合理地运用知识和技术。

所以，我们决定不做庞大而主次不分的百科全书式教材，同时也极力避免软件说明或案例罗列式的教学姿态。在技能梳理上我们秉承“少即多，多则惑”的理念，力求更加简洁、系统，将传授“方法”作为本套教材的核心，最终“磨”出了这套教材。

在本套教材组编之初，我们提出了如下期望：

避免知识的生硬堆砌，强调对知识体系的构建，强调内容的整合和优胜劣汰；

多数情况下，为读者提供一个选择，协助他们解决实际面临的问题，使初级读者一上手就使用最优良的方式，少走一些弯路；

多个领域的知识融合，体现美学与技术全新的复合形态；

.....

希望最终这套教材在我们略带洁癖的坚持下能够符合构思它的初衷和本心。

为了方便读者相互交流共同提高，我们建立了读者俱乐部（www.liangzhishu.com/ask），欢迎各位读者在其中交流切磋。我们希望能给大家提供持续、开放的平台，如你有任何关于知识的疑问，这里会有各路英才帮你解答；我们更想保护你原生的哪怕稚嫩的创意，如你有初生牛犊不怕虎的作品，欢迎共享出来接受挑剔的眼光；我们更期待大家提出各种意见或建议，只要能帮助我们的设计环境更好更健康地成长，我们都无任欢迎！

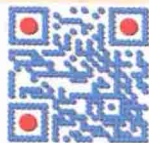
系列教材主编 李涛
于北京



我要提问

www.liangzhishu.com/ask/

添加提问 >



前言

关于Painter

Painter是一款极其优秀的仿自然绘画软件，已广泛应用于平面设计、游戏设计、漫画设计、影视设计、出版印刷和视觉识别系统等诸多领域。学习Painter不仅可以利用其强大的绘画功能进行绘画，还可以通过数码手段复制自然媒介的效果，实现艺术家和插画师对自由创意的追求及对传统绘画的仿真。同时，由于Painter在影像编辑、特技制作和二维动画方面的突出表现，也为设计者学习其他设计软件奠定了良好的基础。作为数码绘画软件中的佼佼者，Painter独有的全面而逼真的仿自然画笔给绘画者带来了全新的艺术体验，架起了传统绘画与数字艺术相结合的“桥梁”，故成为众多艺术家的终极选择。

与以往版本相比，最新推出的Painter 12以其自然画笔及不同质地的纸张、奇妙的克隆功能、突出的动画功能和马赛克效果等优势，使绘画者的创作能力得到更加强大的支持。

本书内容

本书详细讲解了Painter 12的基础知识和实际操作，并通过大量案例展示了Painter 12在插画行业几个重要领域中的具体应用。全书的知识讲解深入浅出、循序渐进，让学习的过程成为一个发现的过程和一种有趣的体验，从而使读者更容易掌握数码插画的绘制方法和技巧及Painter 12软件的使用。20多个精彩的绘画案例集合了编者多年的插画绘制经验和实际操作能力，展示了插画的巨大魅力，引导读者逐步熟悉软件的操作、掌握绘画的技巧、培养设计的灵感，从而尽快成长为一名优秀的插画师。

全书共分5章，第1章讲解数码绘画基础，使读者了解插画师需要掌握的知识、需要拥有的装备、要会使用的软件等相关内容；第2章讲解Painter 12的基本操作，通过实际操作和案例展示介绍软件的操作界面、菜单功能、画笔属性、图层使用、图像效果、脚本与动画功能和文本应用等知识；第3章讲解Painter在儿童绘画领域的应用，配合案例详细阐述了儿童绘画的特点和技巧；第4章讲解Painter在写实绘画领域的应用，通过工业设计、杂志插图、概念设定、游戏人物与场景设定等方面的案例，让读者对商业插画有更全面的认识；第5章讲解Painter在动漫绘画领域的应用，侧重点不同的案例涵盖了动漫绘画的常见类型。

配套教学资源

本书配有立体化教学资源，包括教学课件（PPT）、案例和拓展训练的源文件、课后练习答案、行业和企业认证模拟题等，使用本书的教师可以联系编辑获取（1548103297@qq.com）。

本书由沙新美、隋津云任主编，郑静、吴文利任副主编，参与编写的还有吴莹、刘高、陈敏、夏京等人。由于时间仓促，书中疏漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

编者

2014年10月

数码绘画基础

1.1	数码插画与商业插画	2
1.2	插画师的介绍	2
1.3	给插画师的建议	3
1.3.1	案例展示	3
1.3.2	自我推销	4
1.3.3	保持灵感	4
1.3.4	职业习惯	5
1.4	插画师要掌握的构图法则	5
1.5	插画师要了解的色彩知识	15
1.5.1	色彩的基本属性	17
1.5.2	主要颜色的情感表达	18
1.5.3	光源色、固有色、环境色	21
1.6	插画师对计算机和其他数码设备的要求	21
1.6.1	操作系统	21
1.6.2	计算机主机	22
1.6.3	显示器	22
1.6.4	数位板	23
1.6.5	扫描仪	23
1.6.6	打印机	24
1.6.7	数码相机	24
1.7	插画师的“武器”——常用插画软件	25
1.7.1	Painter	25
1.7.2	openCanvas Plus	25
1.7.3	ArtRage	26
1.7.4	Illustrator	26
1.7.5	CorelDRAW	26
1.7.6	POSER	27
1.7.7	Photoshop	27
1.8	数码插画的基础知识	27
1.8.1	成像类型	27
1.8.2	色彩模式	28
1.8.3	文件格式	29
1.9	课后练习	30



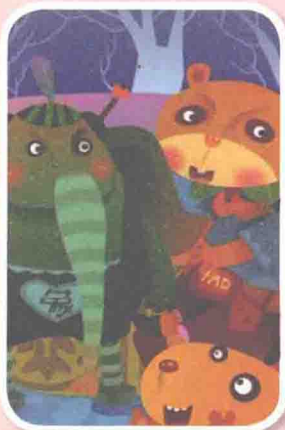
2.1	初识Painter 12	32
2.1.1	Painter 12概述	32
2.1.2	Painter 12的特色	32
2.2	Painter 12的操作界面	33
2.2.1	操作界面简介	33
2.2.2	操作界面的调整	36
2.3	Painter 12的菜单	37
2.4	Painter 12中的画笔	40
2.5	画笔的调整	47
2.5.1	在工具属性栏中设置画笔参数	47
2.5.2	通过浮动面板控制画笔	47
2.5.3	画笔创建器	57
2.5.4	捕捉笔尖	57
2.5.5	复制变量	57
2.5.6	存储变量	58
2.6	艺术材质	58
2.6.1	渐变	58
2.6.2	图案	61
2.6.3	纸纹	63
2.6.4	织物	64
2.7	Painter 12的图层	65
2.7.1	图层的分类	66
2.7.2	创建图层	66
2.7.3	命名图层	67
2.7.4	删除图层	68
2.7.5	管理图层	68
2.7.6	图层的混合方式	71
2.7.7	图层的混合深度	73
2.7.8	动态外挂	74
2.7.9	图层的保存	82
2.8	Painter 12的图像效果	82
2.8.1	色调控制	83



2.8.2 表面控制	88
2.8.3 焦点	96
2.8.4 特殊效果	100
2.8.5 对象	108
2.9 Painter 12的脚本与动画功能	109
2.10 Painter 12的文本应用	114
2.10.1 Painter中的文本	114
2.10.2 文本设置	115
2.11 课后练习	117



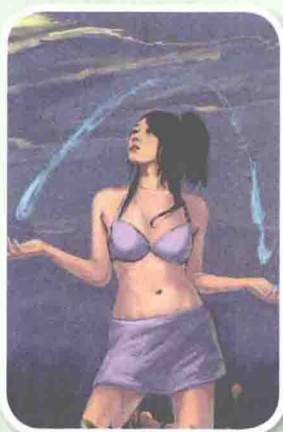
3.1 儿童绘画的色彩和特点	119
3.1.1 儿童绘画的色彩	119
3.1.2 儿童绘画的特点	120
3.2 安安秋天	120
3.2.1 案例分析	120
3.2.2 处理线稿	121
3.2.3 色彩稿的绘制	121
3.3 海滩上的小姑娘	123
3.3.1 案例分析	123
3.3.2 整理线稿	124
3.3.3 主体人物的绘制	124
3.3.4 主体人物周围物品的绘制	125
3.3.5 背景的绘制	126
3.4 老狼的故事	127
3.4.1 案例分析	127
3.4.2 绘制线稿	128
3.4.3 建立色彩关系	128
3.4.4 绘制主体形象	129
3.4.5 云彩的绘制	132
3.5 乖狐狸	132
3.5.1 案例分析	132



3.5.2	绘制线稿	133
3.5.3	背景的绘制	134
3.5.4	画面主体的绘制	134
3.5.5	水面细节的绘制	135
3.6	武松打虎	136
3.6.1	案例分析	136
3.6.2	绘制线稿	137
3.6.3	深入绘制	137
3.6.4	添加画面细节	138
3.6.5	为画面添加纹理	138
3.7	吹牛大王历险记	139
3.7.1	案例分析	139
3.7.2	绘制线稿	140
3.7.3	绘制色彩大关系	140
3.7.4	绘制主体细节	141
3.7.5	修改画面不足并调整色调	141
3.8	小乌鸦	142
3.8.1	案例分析	142
3.8.2	建立画面大关系	143
3.8.3	深入细节	143
3.9	伙伴	145
3.9.1	案例分析	145
3.9.2	绘制详尽线稿	146
3.9.3	绘制画面主体	146
3.9.4	绘制背景	147
3.9.5	添加画面细节	147
3.10	两只老虎	148
3.10.1	案例分析	148
3.10.2	绘制草图	149
3.10.3	绘制画面主体	149
3.10.4	绘制背景	150
3.11	大公鸡夜行记	151
3.11.1	案例分析	151
3.11.2	绘制草图	152
3.11.3	绘制画面	152
3.11.4	为画面添加纹理笔触	154
3.12	拓展训练	155



4.1	写实绘画的创作方法和色彩	158
4.1.1	写实绘画的创作方法	158
4.1.2	写实绘画的色彩	159
4.2	游船	160
4.2.1	案例分析	160
4.2.2	绘制草图	160
4.2.3	整体绘制	161
4.3	写实肖像	162
4.3.1	案例分析	162
4.3.2	绘制草图	163
4.3.3	铺出大体颜色	163
4.3.4	深入细节	164
4.3.5	添加阴影	165
4.3.6	添加纹理	166
4.4	祈祷	167
4.4.1	案例分析	167
4.4.2	绘制线稿	167
4.4.3	铺出画面大体颜色	168
4.4.4	深入细节	168
4.4.5	画面精彩细节的深入	170
4.5	武将	170
4.5.1	案例分析	170
4.5.2	建立文档	171
4.5.3	形态及颜色的建立	171
4.5.4	背景色的添加	172
4.5.5	主体人物的绘制	172
4.5.6	更改构图并深入背景	173
4.5.7	为背景加入纹理	174
4.6	小精灵	175
4.6.1	案例分析	175
4.6.2	绘制线稿	176
4.6.3	背景的添加	176



4.6.4	深入绘制	177
4.6.5	添加烘托画面的细节	177
4.7	概念人物设定	178
4.7.1	案例分析	178
4.7.2	背景的添加	178
4.7.3	深入绘制人物细节	180
4.7.4	添加人物装饰	182
4.8	街道	183
4.8.1	案例分析	183
4.8.2	绘制线稿	183
4.8.3	绘制画面大关系	184
4.8.4	绘制画面中的细节	185
4.9	突击	186
4.9.1	案例分析	186
4.9.2	绘制大关系	186
4.9.3	确定透视	186
4.9.4	深入大关系	187
4.9.5	深入细节	187
4.10	拓展训练	188



5 动漫绘画

5.1	动漫绘画的色彩和类型	193
5.1.1	动漫绘画的色彩	193
5.1.2	动漫绘画的类型	194
5.2	美型少男	195
5.2.1	案例分析	195
5.2.2	线稿的绘制	195
5.2.3	上色	196
5.2.4	细节的绘制	197
5.3	漂亮女孩儿	199
5.3.1	案例分析	199



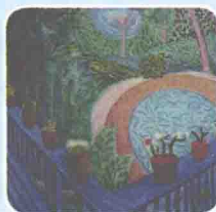
5.3.2	线稿的绘制	199
5.3.3	上色	200
5.3.4	眼睛的绘制	200
5.3.5	头发的绘制	201
5.3.6	衣服的绘制	202
5.4	美少女组合	203
5.4.1	案例分析	203
5.4.2	绘制线稿	203
5.4.3	绘制主体人物	204
5.4.4	绘制周围人物	206
5.4.5	绘制背景	207
5.5	卡通组合	208
5.5.1	案例分析	208
5.5.2	线稿的绘制	208
5.5.3	上色	209
5.5.4	五官的绘制	210
5.5.5	头发的绘制	210
5.5.6	服装的绘制	211
5.5.7	调整画面	211
5.6	天使	212
5.6.1	案例分析	212
5.6.2	轮廓的绘制	212
5.6.3	初步上色	213
5.6.4	绘制主体人物	213
5.6.5	绘制圆桌及物品	214
5.6.6	柱子的刻画	214
5.6.7	建筑的绘制	215
5.6.8	绘制白鸽等细节	216
5.7	晚霞中的少女	217
5.7.1	案例分析	217
5.7.2	线稿的绘制	217
5.7.3	主体人物的上色	218
5.7.4	捕声器的绘制	220
5.7.5	服装的绘制	220
5.7.6	场景的绘制	221
5.8	美女与野兽	223
5.8.1	案例分析	223



5.8.2	线稿的绘制	224
5.8.3	主体形象的绘制	224
5.8.4	刻画细节	225
5.8.5	背景的刻画	227
5.9	庆典	228
5.9.1	案例分析	228
5.9.2	轮廓的绘制	228
5.9.3	为背景铺色	229
5.9.4	上色	229
5.9.5	人物细节的绘制	230
5.9.6	场景的绘制	232
5.10	拓展训练	233



数码绘画基础



本章主要讲解关于数码绘画的各种基础知识，令大家对数码绘画有一个初步的了解，并通过对插画师需要掌握的知识、需要拥有的装备和需要会使用的软件进行介绍，使得大家了解成为插画师的必备条件，同时给拥有一定绘画功底、想要成为插画师的画者以相关的建议，让大家少走弯路，能够更早地实现自己的理想。

学习要求	章节内容 \ 学习目标	了解	掌握	应用	重点知识
	数码插画与商业插画	😊			
	插画师的介绍	😊			
	给插画师的建议		😊		
	插画师要掌握的构图法则				😊
	插画师要了解的色彩知识				😊
	插画师对计算机和其他数码设备的要求	😊			
	插画师的“武器”——常用插画软件		😊		
	数码插画的基础知识			😊	

1.1 数码插画与商业插画

20世纪80年代以后,随着计算机技术的发展,计算机绘画蓬勃发展,计算机技术的进步带动了影视、游戏、动漫为代表的数字内容产业的快速发展,美术也以更丰富的表现形式拓展到更广阔的领域。随着科学的发展和社会的进步,美术作品已不单单是画家表达主观思想的形式,而逐渐演变为将商业盈利和艺术表现性溶于一体的商业插画。

商业插画是指“为企业或产品以及出版物绘制插画,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。”这种行为和大家之前认为的绘画是有本质区别的,艺术绘画作品在没有被个人或机构收藏之前,可以无限制地在各种媒体上刊载或展示,作者得到很小比例的费用。而商业插画只能为一个商品或客户服务,一旦支付费用,作者便放弃了作品的所有权,而相应得到比例较大的报酬,这和艺术绘画被收藏或拍卖的最终结果是相同的。

随着计算机技术的成熟,插画师们越来越多地以计算机搭配绘画软件以及数位板为工具进行创作。这些通过计算机创作的商业插画作品被称为“CG插画”,也称为数码插画。图形软件强大的功能使得插画师们的创作才华得到了更大的发挥。目前,CG插画已成为商业插画创作的主要形式。

商业插画不属于纯艺术的范畴,与之前人们认识的绘画艺术作品既有着本质区别,又有着内在的联系。两者相互独立存在,而在表现技法上却相互借鉴,共同发展,尤其是商业插画与数码软件的结合,使得商业插画更具有表现力,行业前景更为广阔,仅目前来看,商业插画已经遍布影视、动画、漫画、出版、教育、广告、游戏等多个行业。

1.2 插画师的介绍

一般将以创作插画作为主要收入来源的人统称为插画师。这是一个具有广阔前景的职业,几乎所有涉及商业插画的领域都会有插画师的出现。

插画师相对薪资丰厚,在大中型企业,资深概念设定师最高月薪可达到2.5万~3万元,一般的美术设计师也会达到4~6千元。画风成熟的插画师可以在平面设计、游戏、动画、视觉识别系统、电影等多个领域横向发展,如图1-1所示,也可以专注一种方向。插画师们的每一幅作品都可以获得不菲的回报,发行各种衍生的玩具、人偶、文具及生活用品等,也会为绘画创作者们提供丰厚的回报。



图 1-1

1.3 给插画师的建议

1.3.1 案例展示

首先，将插画作品打印出来，并装订成册，如图1-2所示，以在与客户进行洽谈时方便客户直观地认识插画师以及插画师的作品。

其次，建立一个插画师自己的个人网站。网站能够帮助插画师形成一个广泛的客户基础，使客户可以随时随地看到插画师的作品。

再次，在所有交给客户以及网站上的作品要有插画师个人的标识，也就是俗称的“水印”，这种处理有效地保证了插画师的作品不会被无偿使用。

最后，确保所有作品的协调性，尽量突出擅长的风格，作品的展示要精，而不在于数量的多少。



图 1-2