



THE DREAM OF ILLUSTRATION



插画之梦

P a i n t e r

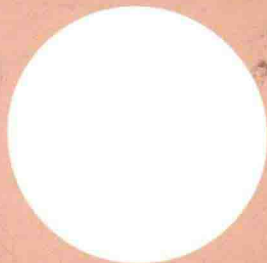
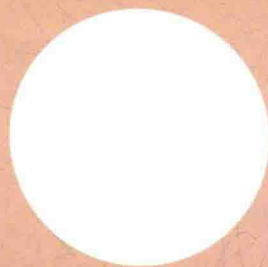
绘画造型的秘密

毕泰玮 著

- 18个CG绘画基础知识点
- 8个解剖和结构知识点
- 11个CG绘画流程难点提示
- 7个不同类型角色绘制范例
- 14个CG绘画造型技法大揭秘



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

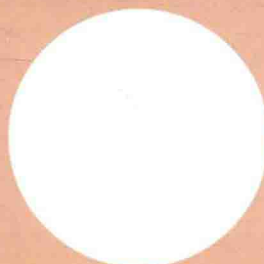


插画之梦

绘画造型的秘密

P a i n t e r

毕泰玮 著



人民邮电出版社
北 京

图书在版编目(CIP)数据

Painter绘画造型的秘密 / 毕泰玮著. -- 北京: 人民邮电出版社, 2014. 10
(插画之梦)
ISBN 978-7-115-35870-7

I. ①P… II. ①毕… III. ①图形软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第115369号

内 容 提 要

插画是综合运用图案语言表现主题的艺术形式, 插画师本着审美与实用相统一的原则, 使用简洁的线条、概括的轮廓、准确的形态、清晰明快的色块, 直接表达设计意图。插画使用范围越来越广泛, 当下插画已经遍布于国内外平面和电子媒体、游戏角色设定、商业场馆、公众机构、商品包装、影视演艺海报、企业广告等领域, 甚至在T恤、日记本、贺卡上也经常会看见插画的身影。

本书集合了资深插画师子弹多年来的插画设计心得和高品质、经典插画作品, 其中不乏被大众熟知的游戏人物设定形象。本书共十一章, 内容大致可分为三个部分: 第一部分, 第一章至第二章, 介绍了插画的基础知识和CG绘画的基本流程分类, 如CG绘画用到的主要软件、电脑绘画的色彩、建立页面、画出大的明暗、确定人物的身体动态和光源位置等; 第二部分, 第三章至第六章, 介绍了美术理论知识在CG绘画中的基本应用, 如认识结构、人体结构、可爱的骨头、在结构的基础上画出人物、激发灵感的几种方法、灵感的来源、利用结构画画、动态线和动势线在人物设计中的应用、质感的表现; 第三部分, 第七章至第十一章, 结合商业案例介绍了插画技法在绘画实践中的应用。

本书适合对插画、游戏设定、painter绘画感兴趣的初学者阅读使用, 以及美术设计等相关专业院校和培训机构作为专业培训教程使用。

◆ 著 毕泰玮
责任编辑 郭发明
执行编辑 何建国
责任印制 李 东

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京盛通印刷股份有限公司印刷

◆ 开本: 889×1194 1/16

印张: 14

字数: 441千字

印数: 1—3 000册

2014年10月第1版

2014年10月北京第1次印刷

定价: 88.00元(附1DVD)

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

目 录



如何询问书中不懂的问题，可以在我的微博或我的网站给我留言，也可以在新浪微博中提问并 @ 毕泰玮。

第一章 先要知道的

1.1 CG 插画的基本分类	40
1.1.1 图书插画	40
1.1.2 商业插画	41
1.1.3 概念插画	42
1.2 CG 绘画用到的主要软件	43
1.2.1 Photoshop	43
1.2.2 Painter	43
1.2.3 ComicStudio 与 ComicWorks	43
1.2.4 OpenCanvas	43
1.2.5 Poser	43
1.3 Photoshop 和 Painter 软件的简单操作	44
1.3.1 Photoshop 的操作界面	44
1.3.2 Painter 的操作界面	45
1.3.3 Painter 的常用笔刷	47
1.3.4 Painter 的个性化设置	48
1.4 电脑绘画的色彩	49
1.4.1 RGB 模式	49
1.4.2 CMYK 模式	49
1.5 矢量图和位图	50
1.5.1 位图	50
1.5.2 矢量图	50
1.6 Photoshop 和 Painter 的基本格式	51
1.7 电脑绘画所要用到的工具	52



第二章 了解 CG 绘画流程

2.1 建立页面	54
2.2 画出明暗	54
2.3 确定人物的身体动态和光源的位置	55
2.4 画出面部的细节	56
2.5 画出身体的细节	57
2.6 用 Painter 给人物上色	60
2.7 软件运用画笔小技巧	64
2.8 Painter 笔刷的设置	66
2.8.1 笔刷样式	66
2.8.2 笔刷变量	66
2.8.3 属性栏	66
2.8.4 自定义面板	66
2.9 Painter 笔刷的创建	67
2.9.1 创建笔刷	67
2.9.2 笔头类型	67
2.9.3 方式	67
2.10 Photoshop 笔刷的设置	68
2.10.1 创建几种尺寸	68
2.10.2 改进笔触	68
2.10.3 保存画笔	68
2.11 如何练习对笔的控制	69
握笔的方法	69





第三章 如何用解剖和结构的知识来绘画

3.1 认识结构.....	72
3.2 人体结构.....	74
3.2.1 结构绘画分解图	74
3.2.2 我的推荐书	75
3.3 可爱的骨头.....	76
3.4 用 Photoshop 绘制僵尸女巫.....	84
塑造形体的五个区域	85
3.5 在结构的基础上画出人物.....	89
3.6 练习人体解剖结构的常用方法.....	93
3.7 用 Photoshop 修正造型的 3 种常用方法	94

第四章 青铜药剂师

4.1 青铜药剂师——恩泽.....	96
4.2 激发灵感的几种方法.....	106
4.2.1 影子画法	106
4.2.2 镜像画法	106
4.2.3 方向联想画法	107
4.2.4 人物延伸画法	107
4.2.5 进行影子绘画设计时要注意的问题	108
4.3 灵感的来源.....	110
4.3.1 舒适的工作环境	110
4.3.2 收集和整理大量的资料	110
4.3.3 电影和游戏	111
4.3.4 著名的网站	111
4.3.5 创作灵感的来源	112
4.3.6 记录速写	112

第五章 打猎男孩

5.1 利用结构绘画	114
5.2 如何刻画人物的动态.....	121
5.2.1 什么是动态线	121
5.2.2 什么是人物的“势”？	121
5.3 动态线和动势线在人物设计中的应用	123
5.3.1 人物整体韵律线的设计	123
5.3.2 整体视觉引导的设计	123
5.3.3 整体轮廓的设计	123





第六章 女孩

6.1 人物的深入绘画	126
6.1.1 绘画深入的部位	127
6.1.2 起黑白稿的分层方法	127
6.1.3 如何画出穿插关系	132
6.1.4 一切绘画的灵感都来自生活	135
6.2 质感的表现	137
6.3 Q 版人物案例	138

第七章 龙女

7.1 铅笔速写	142
用 Photoshop 修线的方法	143
7.2 龙女的绘制	144
7.3 构图法则	152
7.3.1 实用的构图法则	152
7.3.2 不能简单地套用构图法	153

第八章 刺客

8.1 综合绘画演示——女刺客	156
黑白稿中的色阶	157
8.2 绘画的元素	168
8.2.1 鞋绳	168
8.2.2 皮带	168
8.2.3 液化画法	168
8.2.4 盔甲的花纹	169
8.2.5 金属环	169
8.2.6 绳索	169
8.3 武器的设计	170
8.4 细节的画法	172

第九章 牛魔王

9.1 牛魔王的绘制技法	176
9.2 关于怪物的设计	186
9.3 牛头的黑白综合设计草图	188

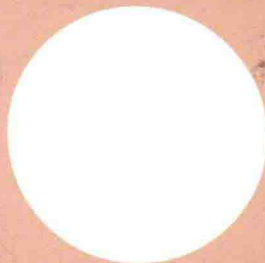
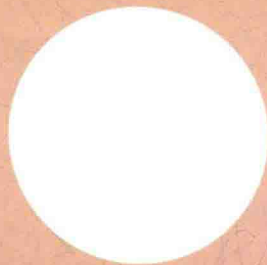
第十章 狐女

10.1 狐女	192
10.1.1 画线稿的注意事项	193
10.1.2 画衣服的褶皱	194
10.1.3 关于线稿	195
10.1.4 Painter 画笔的应用	196
10.1.5 色彩的应用	197
10.2 色彩的控制	203
10.2.1 色彩的属性	203
10.2.2 颜色是相对的	203
10.3 色彩与光	204
色彩的重量感	204

第十一章 青铜法师和剑客

11.1 青铜法师的绘制过程	208
11.2 剑客的快速绘制过程	220
结束语	224



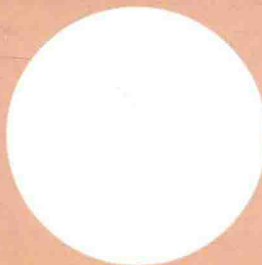


插画之梦

绘画造型的秘密

P a i n t e r

毕泰玮 著



人民邮电出版社
北 京

图书在版编目(CIP)数据

Painter绘画造型的秘密 / 毕泰玮著. — 北京: 人民邮电出版社, 2014. 10
(插画之梦)
ISBN 978-7-115-35870-7

I. ①P… II. ①毕… III. ①图形软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第115369号

内 容 提 要

插画是综合运用图案语言表现主题的艺术形式, 插画师本着审美与实用相统一的原则, 使用简洁的线条、概括的轮廓、准确的形态、清晰明快的色块, 直接表达设计意图。插画使用范围越来越广泛, 当下插画已经遍布于国内外平面和电子媒体、游戏角色设定、商业场馆、公众机构、商品包装、影视演艺海报、企业广告等领域, 甚至在T恤、日记本、贺卡上也经常会看见插画的身影。

本书集合了资深插画师子弹多年来的插画设计心得和高品质、经典插画作品, 其中不乏被大众熟知的游戏人物设定形象。本书共十一章, 内容大致可分为三个部分: 第一部分, 第一章至第二章, 介绍了插画的基础知识和CG 绘画的基本流程分类, 如CG 绘画用到的主要软件、电脑绘画的色彩、建立页面、画出大的明暗、确定人物的身体动态和光源位置等; 第二部分, 第三章至第六章, 介绍了美术理论知识在CG绘画中的基本应用, 如认识结构、人体结构、可爱的骨头、在结构的基础上画出人物、激发灵感的几种方法、灵感的来源、利用结构画画、动态线和动势线在人物设计中的应用、质感的表现; 第三部分, 第七章至第十一章, 结合商业案例介绍了插画技法在绘画实践中的应用。

本书适合对插画、游戏设定、painter 绘画感兴趣的初学者阅读使用, 以及美术设计等相关专业院校和培训机构作为专业培训教程使用。

-
- ◆ 著 毕泰玮
责任编辑 郭发明
执行编辑 何建国
责任印制 李 东
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 889×1194 1/16
印张: 14
字数: 441 千字
印数: 1—3 000 册
-

定价: 88.00 元(附 1DVD)

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号



作者简介

姓名：毕泰玮

笔名：子弹

出生年份：1976

职业：职业插画师 出版人 教师

我从1996年开始出版作品，做过多家大型出版社及杂志社的美术总监。我的工作室策划并出版过几十套儿童类及计算机教育类图书，客户包括十几家少儿类的出版社及杂志社、4A广告公司、北京市政府部门、电影公司、游戏外包公司和游戏公司等。作品涉及封面设计，电影海报设计，绘本，漫画，游戏海报设计等多个领域。

★工作经历

吉林省青少年报刊总社

中国少年儿童新闻出版总社

北京学友园文化发展有限公司

★ MetLife

辰龙文化工作室（2002年成立，以插画，插画，漫画，游戏为主）

毕泰玮出版工作室（2006年成立，以出版教材和儿童绘本为主）

北京子弹插画艺术培训中心（2006年成立，以培训插画和游戏原画为主）

★出版经历

出过60多本CG教程图书，儿童绘本，儿童教材和几百期的杂志封面，如《红树林》、《世界科幻博览》、《今古传奇》、《中学生博览》、《作文与考试》、《女孩》、《小学生优秀作文》、《知心姐姐》、《中国卡通》和《奥妙》等50多种杂志。在1998~2002年间，我绘制多档漫画专栏和长期漫画连载。我画的商业插画以海报为主，比如，给电影《机器侠》绘制宣传海报，给大型商城绘制主题海报，给农夫山泉、可口可乐和康师傅冰红茶等商家绘制产品宣传海报等。我也接到过很多国外委托，比如，俄罗斯画廊的单张CG绘画、日本的游戏卡牌插画、游戏外包、欧洲的CG漫画等。

2006年，我在北京成立了子弹插画艺术培训中心，至今已经有7个年头，教授过的学生有1000多人了。很多学生都已经自己出书了，还有一些成为了职业插画师或游戏设计主美等。

★出版的著作

2001~2004年，我的工作室先后出版了多套绘本：《世界童话》系列绘本、《品牌标识》系列绘本、《识字大课本》系列绘本、《礼仪》及《安徒生童话》系列儿童绘本等。

2006年《数位绘画设计班》毕泰玮著

2007年《插画之梦》繁体及简体中文版

2008年《数位绘图完全手册》毕泰玮著

2009年《数位雕塑设计》毕泰玮著

2010年《PAINTER11官方标准教程》毕泰玮著

2013年《插画之梦2-造型的秘密》毕泰玮著

对作者的专访

很多网络媒体、电视台和杂志都对毕泰玮画家做过专访。

Wokende: 最近,《让子弹飞》这部电影正轰轰烈烈地充斥着各大影院,不知道你有没有看过?能否讲讲“子弹”这个名字的含义?

子弹: 这个电影我还没看过,但“子弹”的名字我用了快10年了。早期用“子弹”的网名是因为它比较好记,还有,子弹确实是只有在飞的时候才是发光的,而且,有杀伤力。

Wokende: 当初,你是如何走上插画这条道路的?最初对于插画的理解是什么?现在的理解又与当初有哪些不同?

子弹: 我在大学的时候就给出版社画稿件了。大概是在1996年接的第一个稿件,是给当地的一个时尚杂志社画插图。当时还没有“插画”这个词,都是叫“插图”或“封面”,我觉得“插画”这个词用得不够准确,会使人误解,认为插画一定是图书的封面或插图。在我看来,CG插画的应用非常宽,我指的插画是只有商业价值的绘画,这些CG插画会被应用到各个领域,如出版物、商业广告、影视游戏、动画及漫画、CG绘画也可直接在画廊里出售。因为我国还没有对这个庞大的CG商业绘画体系的合适的称呼,所以,我们可以将从事相关行业的人称为CG插画师或CG艺术家。

Wokende: 就你的观点来看,怎样判断一副作品是否成功呢?哪些作者是你自己最为满意的呢?

子弹: 插画是兼顾艺术与商业的绘画作品。评价它的标准有很多。有的时候,非常精彩的画不一定能得到市场的认可,反过来也是一样的。我一直没有太满意的作品,但我的每张画都尽量画到满意了。

Wokende: 你认为插画人追求的是什么?什么样的插画人算是这一行业的成功人士呢?

子弹: 每个人的追求不一样,成绩也不一样。评价成功的标准有很多。在中国,插画是新兴的行业,成功的人也很多,但大多都非常年轻。我觉得,一个画画的人可以一直画自己喜欢的东西到终老,就非常幸福了,如果作品还可以得到非常多人的认可,那就是很棒的事了,目前,我觉得我喜欢的几米、布赫兹、罗克韦尔和弗雷泽塔是插画界的成功人士。

Wokende: 你都是从哪些方面去评判一幅CG插画的好坏?

子弹: 可以从很多方面来评价画的好坏。画画的人可能会被画面中的技法吸引,但普通人会被画的内容吸引。我觉得好的作品都是独一无二的,而且,作品里有画家的灵魂,这样的作品好似有生命一样,闪闪发光,画家亦可通过作品得到了永生。内容第一,色彩和效果第二,布局、技巧和造型第三。

Wokende: 能否以自己的观点来分析下中国插画圈的现状。

子弹: 中国插画圈实际还没形成。中国的插画实际是这几年才开始的,而且,逐渐被电脑CG替代,插画可以是水彩画,油画,粉笔画等。我国的插画作者都相对年轻,这也是部分作者稿费不高的原因之一。国内一些成熟的商业插画作者的稿费已经非常高了,跟国际上持平。

Wokende: 您在线条及色彩上的把握已经相当成熟了,能给初学者谈谈你的经验吗?

子弹: 我画了十多年的绘画了,而且,是靠这个维生的,我的经验就是多画吧,有老师指导也会快些,但依然要达到绘画量才行。绘画的感觉要靠量的积累才能找到。学习色彩时,我建议大家都多画些手绘,练习线条则要多画速写。画完100张后,画1000张,然后,画10000张,画了10万张的时候,你就是大师了。

Wokende: 您怎样看待借鉴与抄袭,平时都是怎样积累素材并找到灵感的?

子弹: 创作一直都是在学习前人经验的基础上进行的,所以,创作时肯定要借鉴,但每个人的方式不同,对画的理解不同,导致绘画的结果也不一样。我不能接受抄袭。古代人也临摹作品,但会在作品上注明原作者,而抄袭者则不同,他们会将临摹的作品说成是自己画的,非常虚伪,不诚实的人很难成为画家。抄袭者很难成为真正的画家,因为他不知道自己到底要表达什么。

Wokende: 能说说你一天的工作及生活安排吗?

子弹: 一般早上9点起。10点到工作室,给学生讲课或做绘画演示,下午,对学生们进行指导或画自己的插画委托。晚上7~8点到家,偶尔也会出去吃喝,一般,10点开始画画,一直到凌晨2~3点。每年会有1~2次的采风机会。

Wokende: 除了画插画,教学生和出书以外,您平时还有哪些爱好?会时刻关注各大插画网和论坛吗?

子弹: 我喜欢打乒乓球、玩Dota、滑雪、养花和养鱼等。我主要关注国外的插画网和论坛,有兴趣的读者可以在这些网站上看到我的画。

Wokende: 未来还有哪些梦想要实现?站在2010年年末回首当初,你认为现在实现了过去的梦了吗?

子弹: 我有个现实的梦想就是在海边有个大房子,300~500平米的样子,有花园,可以种果树,院子要大,最好有个鱼池或花房,房子就一层,画累了可以在院子里溜达一下,这样想好现实啊!我们现在租的工作室是3层别墅,上下楼梯好累啊,呵呵。

插画一直是我的梦,一晃10多年了,我对插画的理解也有发生了很多变化,现在,我可以很坦然地画画,不会计较稿费,但依然会和客户争执,依然像个追梦的孩子,在摸索中前行,我觉得,冒险和未知都充满了乐趣。







