

插图的 数字绘画探索

姜连萌 著

CHATU DE
SHUZI
HUIHUA
TANSUO



插图的 数字绘画探索

姜连萌 著

CHATU DE
SHUZI
HUIHUA
TANSUO



化学工业出版社

· 北京 ·

数字时代的到来为绘画带来了新的活力，数字绘画就是通过计算机软件，不需要任何工具进行绘画创作，灵活便捷，丰富了绘画的应用领域。

本书通过大量的案例，介绍了使用 Photoshop 软件进行不同风格的数字插画临摹和创作技法，主要讲解了插画的创作流程，传统技法在电脑中的再现与造型基础，数字插画创作技法。每个案例都有详细的图解步骤，全彩印刷的方式更加形象生动，使读者能在创作中灵活运用手绘技能，充分发挥计算机的潜力，学会运用多样的数字绘画技术，创作出个性鲜明、丰富多彩的数字插画。

本书适合具有创作经验的插画、动漫设计从业者以及有一定美术及软件操作基础的自学者学习，也可作为数字绘画教材，供各高校的美术、艺术设计及相关专业师生参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

插图的数字绘画探索 / 姜连萌著. —北京：化学工业出版社，
2018. 2

ISBN 978-7-122-31018-7

I. ①插… II. ①姜… III. ①插图（绘画）-绘图软件
IV. ①J218.5-39

中国版本图书馆CIP数据核字（2017）第281784号

责任编辑：贾利娜
责任校对：王素芹

装帧设计： 溢思视觉设计
E-mail: yisiyisi@126.com

出版发行：化学工业出版社（北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011）
印 装：北京瑞禾彩色印刷有限公司
787mm×1092mm 1/16 印张8½ 字数155千字 2018年2月北京第1版第1次印刷

购书咨询：010-64518888（传真：010-64519686） 售后服务：010-64518899

网 址：<http://www.cip.com.cn>

凡购买本书，如有缺损质量问题，本社销售中心负责调换。

定 价：68.00元

版权所有 违者必究

前言

插画是绘画艺术领域派生出来的一种应用美术科学，它不仅是插画师的主观创作，更是以商业或社会公益为目的，通过各种绘画语言及符号进行的视觉表达。进行传统绘画创作时，任何一个门类的创作都需要与之相对应的工具：笔、颜料和承载介质。水彩画创作的时候至少需要水彩笔、水彩颜料和水彩纸，油画创作的时候至少需要油画笔、油画颜料、调色油、油画布，其他画种也是一样。而数字时代的到来为绘画注入了新的命脉，数字绘画给传统绘画领域带来革命性的冲击，将绘画的主体从表现转为在软件中用技法对传统绘画的模拟。数字绘画的出现更是丰富了插画的应用领域。如何用数字绘画技术画好插画是一个新的研究问题，因为数字绘画在计算机系统上虚拟了一个绘画的环境，其作品的生成不需要任何介质，但在这个新的绘画环境中需要我们探索的表现技法还有很多。

数字插画创作是高校数字媒体专业的基础课程。笔者所在的北京印刷学院是高等学校出版专业的领头军，学院包括传媒科技、文化、艺术、管理四大学科群。其插图出版专业是培养职业插图师的摇篮。通过科学的教学体系，全方位的插图专业知识，并与出版行业的相关知识有机结合，培养的学生遍布全国各大出版行业。

笔者结合多年教学经验，将该专业多年积淀的教学体系通过图书呈现给大家。本书本着快乐易学又不失专业的原则，在不知不觉中让你爱上数字绘画。

本书介绍了不同风格的数字插画技法临摹和创作实例，主要讲解了插画的创作流程，传统技法在电脑中的再现与造型基础，数字插画创作技法，使读者能在创作中灵活运用手绘技能，充分发挥计算机的潜力，学会运用多样的数字绘画技术，创作出个性鲜明、丰富多彩的数字插画。

希望你在画插图的过程中爱上生活，或许下一个插图明星就是你。

北京印刷学院
项目名称：绘画优势建设专业
项目编号：22150117098
装帧设计：余明月

目录

第一章 写实肖像插图绘制

- 1.1 写实人物女孩案例一 \ 002
- 1.2 写实人物女孩案例二 \ 007
- 1.3 写实人物女孩案例三 \ 013
- 1.4 古典肖像临摹案例四 \ 017
- 1.5 写实女肖像案例五 \ 023
- 1.6 写实女肖像案例六 \ 026
- 1.7 写实男肖像案例七 \ 031

第二章 国画风格插图绘制

- 2.1 国画案例一 \ 035
- 2.2 国画案例二 \ 041
- 2.3 国画案例三 \ 045
- 2.4 国画案例四 \ 050
- 2.5 国画案例五 \ 053

第三章 卡通风格插图绘制

- 3.1 卡通案例一 \ 057
- 3.2 卡通案例二 \ 060
- 3.3 卡通案例三 \ 063
- 3.4 卡通案例四 \ 068
- 3.5 卡通案例五 \ 072
- 3.6 卡通案例六 \ 077
- 3.7 卡通案例七 \ 083

第四章 水彩风格插图绘制

- 4.1 水彩案例一 \ 087
- 4.2 水彩案例二 \ 092
- 4.3 水彩案例三 \ 097

第五章 幻想风格插图绘制

- 5.1 幻想案例一 \ 102
- 5.2 幻想案例二 \ 106
- 5.3 幻想案例三 \ 111
- 5.4 幻想案例四 \ 116
- 5.5 幻想案例五 \ 119
- 5.6 幻想案例六 \ 122
- 5.7 幻想案例七 \ 127

第一章

写实肖像插图绘制

像临摹古典油画一样，可以使用 CG（计算机动画）绘制写实肖像人物。

在美术学院里，临摹古典油画的过程是这样的。首先，选择要临摹的画作，比如选择了某大师的一幅作品，了解原作的尺寸，因为我们没有条件临摹原画，而是选择质量极佳的印刷作品。了解原画的真实尺寸是必要的，这有利于我们更好地理解作品，从而可以决定自己临摹所需要的尺寸，可以和原作等大或接近它的尺寸，这样有助于体会大师的作品。因为单单看印刷品，一幅气势宏大、细节精微的作品，让人觉得一定是一幅很大的作品，可是一看尺寸，却为大师精湛的技艺叹服，它可能是在很小尺寸上创作的作品。选择木板或画布并做好底子后，接下来就要透稿了。临摹是要达到和原作最接近的程度，甚至以假乱真。这就要求我们把原作稿画到自己的画布上，可以通过透稿或打格放大等方法完成，这样画布的底稿形和原画一样，下一步就可以进行上色了。

临摹作品最重要的是耐心，同样一个班的学生，临摹同一幅作品，完成后的效果相差也会很大。尽管都是透稿完成后的作品，有的离原作很远，有的却很接近原作。只有完成较好的学生，才能更好地体会绘画的一些技术问题，他们的收获也是最多的。在这里提到的临摹过程，主要是为了帮助我们学会 CG 人物的绘制。其实，真正临摹古典油画的过程，涉及很多专业的问题，在这里就不详细阐述了。

临摹的目的，最主要的是解决技术问题。因为通常是具备一定的技术后，才能更好更自由地进行后来的艺术创作。在这里讲述的内容，也是侧重介绍绘制 CG 人物的方法，是一个基本功的训练。

首先，可以选择一张人物头像的照片，要求照片有足够的清晰度，把五官分别放大仍然很清楚，可以进行细节临摹与刻画。照片的选择可根据自己的喜好，总之不要太平淡，最好有一些可以精彩刻画的地方，总体上有艺术感染力即可。

这张照片是用电脑绘制的模本。这是绘制 CG 人物的基本功训练。这个练习可以学习到电脑绘制最基本也是最重要的一些方法。和临摹古典油画一样，完成效果尽量接近照片，达到仿真的目的。下面看具体绘制案例。

1.1 写实人物女孩案例一

01 新建一个文件，纸张大小为 A3，分辨率为 300dpi；

将临摹的照片放在最底层，并且新建一张透明图层；

铺色：可用吸管工具选取照片的中间色调，用钢笔工具（路径）勾取颜色填充的部分，在路径区域转换为选区填充颜色。如图 1.1-1，头发由亮部到暗部用三个色块概括，并且用涂抹工具将颜色混合过渡。



图 1.1-1

02 线稿：用硬度较高的尖角画笔来描线，笔号建议选择较小一些的，画出五官和明暗交界线，尽量细致。如图 1.1-2。



图 1.1-2

03 从局部开始入手进行刻画，这里从眼睛开始。

画笔选择喷枪柔边圆 50%，在画眼珠瞳孔时，可用多个色块借助模糊、涂抹工具完成。在眼珠画完后，为眼珠添加滤镜杂色，数量 1.7%，高斯分布。如图 1.1-3。

04 在画皮肤时，笔刷不透明度调在 10% ~ 20%，硬度为 0。

在勾眉毛和眼睫毛时，可适度调高笔刷硬度及不透明度。如图 1.1-4。



图 1.1-3

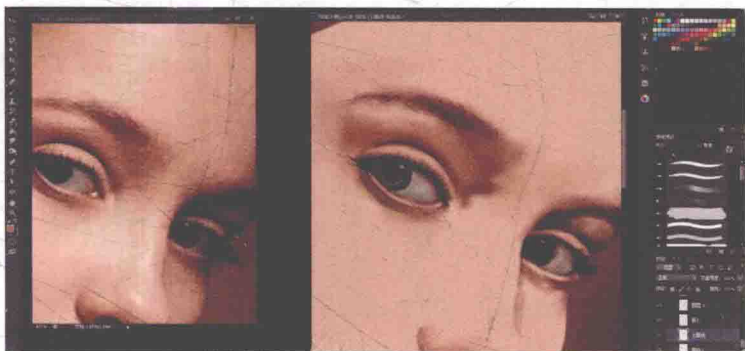


图 1.1-4



图 1.1-5

05 用同样的方法绘制鼻子与嘴唇。嘴唇的绘制可借助涂抹、模糊工具完成。如图 1.1-5。

06 画笔选择喷枪柔边圆 50%，笔刷不透明度调在 10% ~ 20%，硬度为 0。画出人物的暗部、块面结构以及衣服暗部。可用加深、减淡、涂抹、模糊工具进行调整。如图 1.1-6、图 1.1-7。

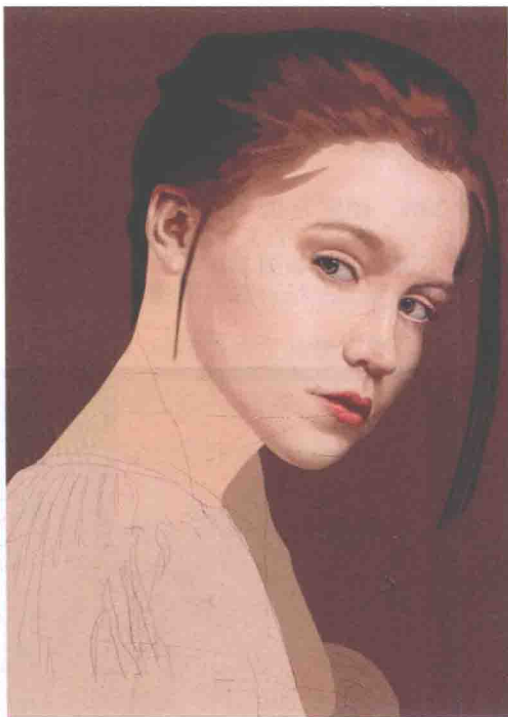


图 1.1-6



图 1.1-7

07 头发绘制：用模糊工具与加深工具对头发暗部进行绘制，并且用硬度与不透明度较高的柔边喷枪笔，勾出暗部发丝；

用硬度70%左右、不透明度70%左右的尖角画笔来绘制头发丝。如图1.1-8、图1.1-9。



图 1.1-8



图 1.1-9

08 背景绘制：用喷枪 39 号画出背景。

用模糊加深工具对背景进行模糊调整。如图 1.1-10。

09 对整体画面进行调整。人物增加皮肤质感，对皮肤添加滤镜杂色，数量1.7%，高斯分布，再进行表面模糊处理。如图1.1-11、图1.1-12。

完成最终成品。



图 1.1-10

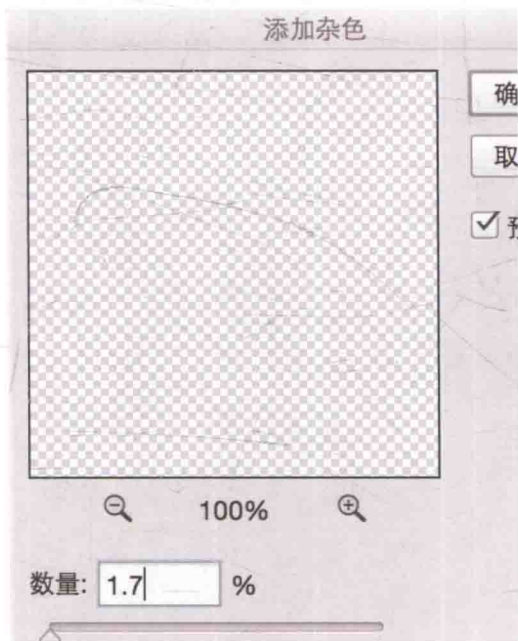
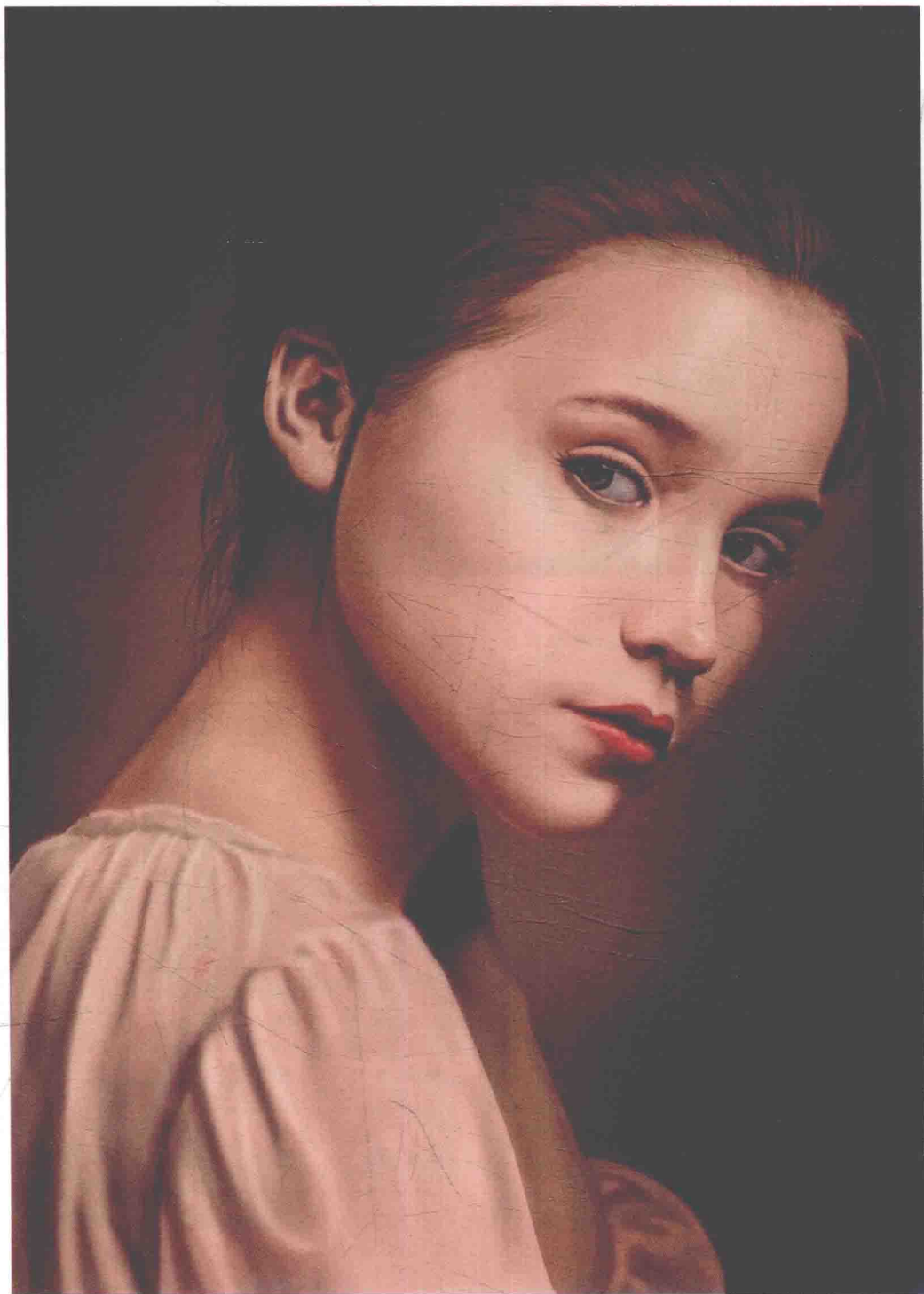


图 1.1-11



图 1.1-12

最终完成图



1.2 写实人物女孩案例二

01 分区，选择中间色作为底色填充，勾勒五官细节。如图 1.2-1。

02 在中间色的基础上提亮压暗塑造立体感，画出眼睛嘴巴的固有色。

03 在绘制人像的过程中可以选择最后再添加皮肤的肌理，也可以随画随加，由于此处选择的人物脸上皮肤细节较多，所以在一开始将色块融合的时候就可以使用带肌理的软笔刷。如图 1.2-2。



图 1.2-1



图 1.2-2

04 按眉毛的走势将笔刷缩到适当的大小，一根一根地画出眉毛，眉头用涂抹工具虚化，与皮肤融合，添加瞳仁、眼袋、眼睫毛的投影等细节，注意眼球与皮肤质感的区别，瞳仁是莹润透亮的，笔触要干净，而皮肤尤其是眼周的部位，细纹较多，要用有肌理的模糊工具，增加细节的同时更自然地与皮肤融合。如图 1.2-3、图 1.2-4。



图 1.2-3

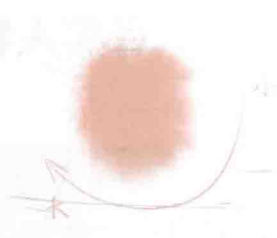


图 1.2-4

05 新建图层用来画眼睫毛，跟眉毛一样按走向明暗缩小笔刷，一根根地画出来，建立新的图层可以方便以后眼皮的深入与更改，图层多时，为每一个图层命名，必要时分组可以方便后续过程中的查找，减少错漏。如图 1.2-5。

06 画出鼻子的高光及投影，注意鼻梁与眼头之间的转折关系，用带肌理的笔刷进行衔接，做出鼻底阴影的虚实变化。如图 1.2-6。



图 1.2-5

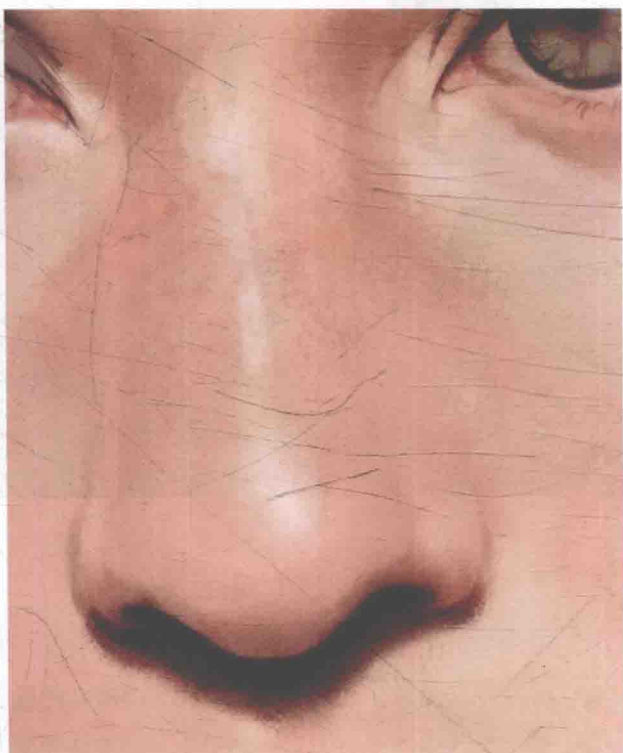


图 1.2-6

07 嘴唇的边缘线尤其是下嘴唇通常是比较模糊的，过于清晰的边缘线会让人物显得死板。如图 1.2-7。

08 铺出背景的大色块，然后选用高斯模糊，调整到合适的数值，虚化背景。如图 1.2-8。



图 1.2-7

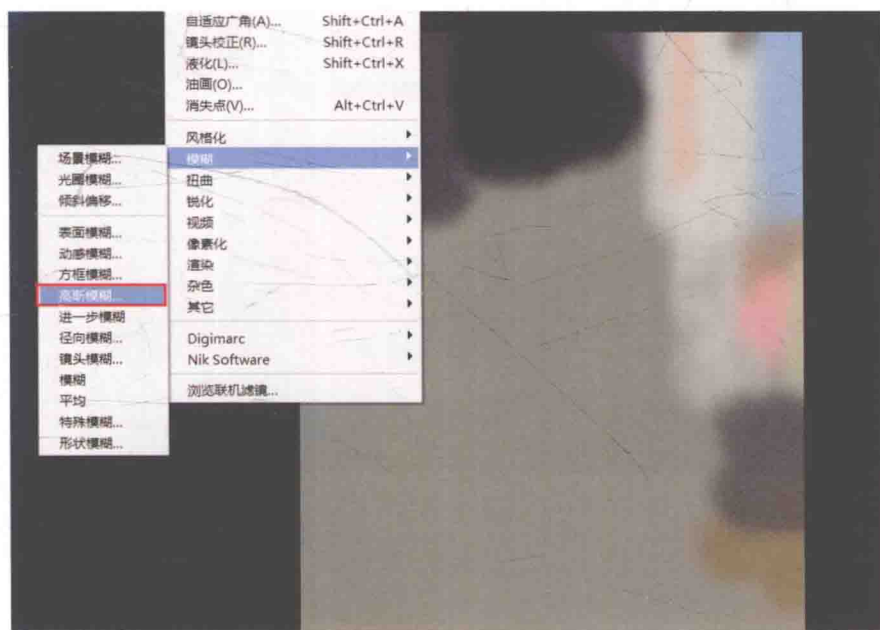


图 1.2-8

09 继续深入，新建图层用笔刷添加皮肤肌理，图层效果选择深色，适当调整不透明度使其更加贴合，再建立新的图层，添加痣、雀斑等细节，调整不透明度。如图 1.2-9。

10 可以用于添加皮肤质感的笔刷有很多，只要运用得当，通常稍带肌理的笔刷都能够用于添加皮肤质感，在这张图中选择的是红框标示的笔刷。如图 1.2-10。

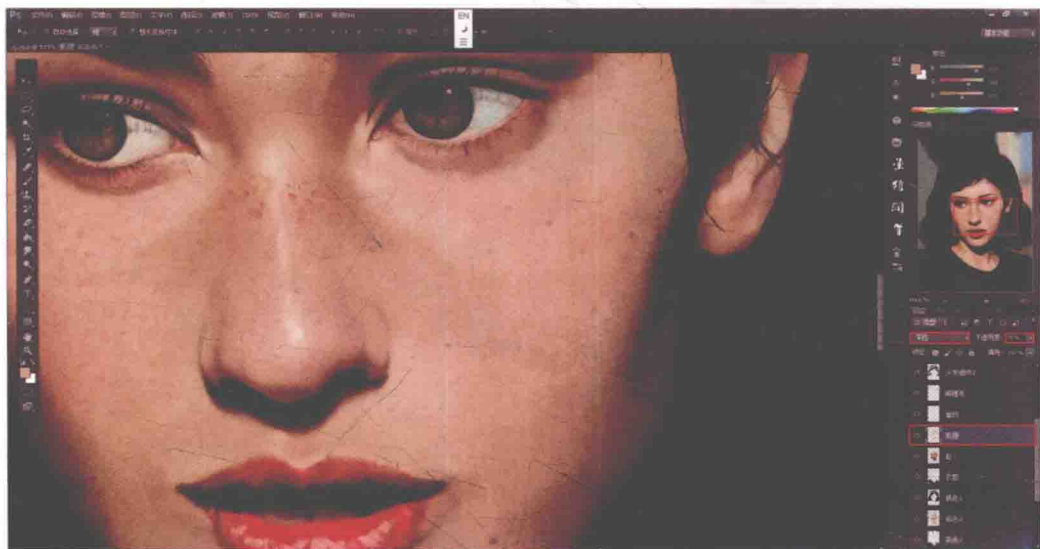


图 1.2-9

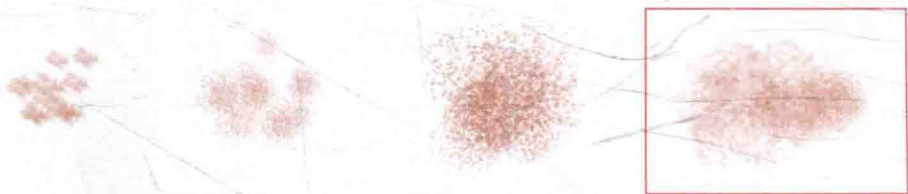


图 1.2-10

11 在给头发添加高光时，需要建立新的图层，选择亮色，用特殊的头发笔刷或普通软笔刷按头发走势排线，然后用软橡皮擦去头尾，使其自然地融入深色头发。如图 1.2-11。

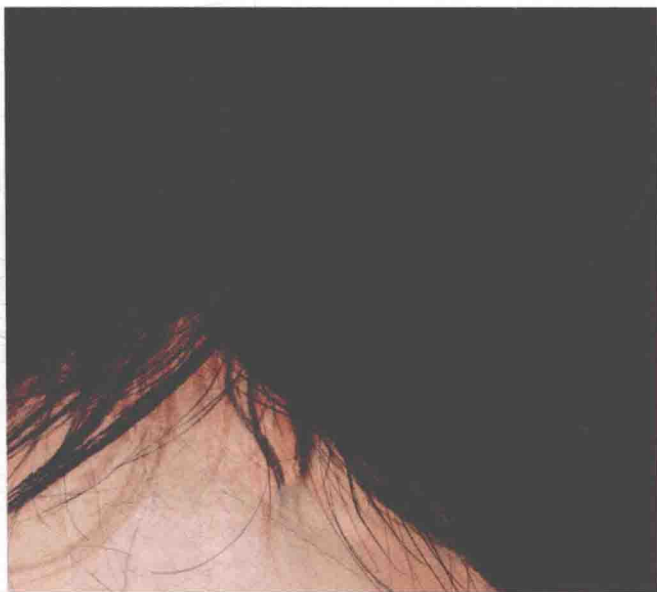


图 1.2-11

12 最后使用滤镜“颗粒”或“添加杂色”提升画面质感。如图 1.2-12。



图 1.2-12

最终完成图

