

写给你的设计书

丛书主编 陈佑松

Painter 11

CG绘画艺术设计

王黎黎 吴双 编著



化学工业出版社

写给你的设计书

丛书主编 陈佑松

Painter 11

CG绘画艺术设计

王黎黎 吴双 编著



化学工业出版社

· 北京 ·

本书以分类的方式,详细深入地介绍了各种风格的CG绘画技法。

全书主要内容为如何成为一名合格的CG插画创作师、进行CG创作前的准备工作、儿童书籍类插画设计——纯手绘技法在PT中的运用、商业广告类插画设计、萌系少女绘制方法、古风的魅力——霹雳布袋戏插画设计、游戏中的角色设计、游戏宣传类插画设计、游戏道具的设计、游戏类场景设计等。

本书定位于Painter学习的中、高级读者,也可以作为公司在职人员和大中专院校师生的参考书籍。

图书在版编目(CIP)数据

Painter 11 CG绘画艺术设计 / 王黎黎, 吴双编著.
北京: 化学工业出版社, 2011.6
(写给你的设计书)
ISBN 978-7-122-10721-3

I. P… II. ①王… ②吴… III. 三维-动画-图形软件
IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第037352号

责任编辑: 陈 静 李 萃
责任校对: 王素芹

装帧设计: 杨俊坤

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 刷: 北京画中画印刷有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张18½ 字数465千字 2011年6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: 65.00元

版权所有 违者必究

百年老店《纽约时报》宣布不再出版纸质文本，全然替之以电子文本，《读者文摘》在破产保护以后也大规模转向电子出版。此时，我们应该意识到，数字时代正全面改变着我们的信息接收方式！

自从有文明以来，人类信息传播和接收方式发生了三次重大革命。第一次是文字的诞生，以及随后的印刷术和纸质书籍的普及和应用，它们使人类知识的传播和存储能力获得了极大提升，人类由此迅速进入到现代文明。第二次是19世纪末开端、20世纪大发展的影视技术，它们将现实仿真手段发展为我们信息接收的首要途径，其可信度和信息量，以及信息发布速度大大超过文字，以至于20世纪末有人宣称人类进入了“读图时代”。第三次信息革命或许已经全面展开，这就是始自20世纪80、90年代的数字媒体的迅猛发展。数字媒体并没有抛弃之前的文字信息和影像信息的传播优势，而是将以前所有的信息方式都集成起来，实现了文字、图片、音视频在同一终端平台上的全方位融合，并由于互联网技术而实现实时互动和超级链接。不仅如此，基于无线互联网的3G乃至4G手机和阅读器的迅速推广之下，书刊、影视、通信、娱乐实现了随身携带、移动互联的功能。

每一次信息技术革命都会诞生一些新的重要职业。文字与书籍诞生后，出现了写书人、读书人和书籍出版商；电影产生后出现了电影导演、演员、制片人；电视的出现则有了电视编导、记者、电视节目主持人等。新的数字媒体的出现并不会让之前的这些信息生产者失业——因为他们的工作将很好地融合到新的数字媒体当中——但一种新的职业已经蓬勃兴起：那就是数字信息设计师。

根据目前数字媒体信息制作、传播和接收的特点，数字信息设计师需要具备至少四个方面的知识和技能：文本创意能力、美术设计的知识和技能、影视艺术的知识和技能以及计算机和（无线）互联网的知识技能。也许我们很难同时精通四个领域的知识，但是必须做到“一专多能”。择其一面深入研究，其他三面亦应多了解和把握，融会贯通之后方能做到最好。

本套书主要集中介绍运用电脑技术进行数字媒体设计的方法。编者多是有多年教学经验和产业一线经验的从业人员，我们把自己的创作心得奉献出来供大家分享，也算是为迎接新时代的到来而尽绵薄之力。

由于数字媒体本身就是一门新的学科，而且在迅猛发展，我们也还在探索实践，编写过程中难免有许多不足或疏漏之处，还请读者朋友不吝赐教，以便我们进一步修改完善。

2010年于成都城东狮子山

陈佑松

前言

FOREWORD

目前的设计行业发展较为成熟，并将进一步细分。市场对设计者的需求量在不断增加的同时，对其专业技能的要求也正从“面”转向“点”，即需要技术高度集中、高度专业化的设计人才。

根据这一现状和趋势，本书针对具有一定软件基础和行业认识的读者群、从事设计行业的职业人员研发，结合不同领域必备的IT技能，对设计行业涉及的专业知识进行系统、全面的讲解。

本书的目的是给从业于设计行业的广大读者提供一个全新的、能动的学习方式，不仅仅是单一的技术讲解，而是根据市场的需要，从行业知识、专业技能，到综合素质的全面展示，由此激发读者的创造力——商业的最终价值。

本书特点

1. 专业领域的深入介绍

本书中涉及的设计类型运用2~3个典型的商业项目进行讲解，让读者跟随案例，完成一个项目从“签单”到“应用”的完整流程。书中主要内容包括：具体的项目背景、客户的要求、设计思路、制作方法以及媒体应用。

2. 设计与技术的综合指导

设计行业的基本技能可分为设计能力和技术能力。设计能力是根据项目背景产生创意，并将其视觉化的能力。技术能力是将“视觉化”的结果进行制作和应用的能力。针对设计能力，本书在每个章节前将重点讲解设计理论，每个案例中带领读者进行项目分析和构思。制作完成后，提出问题：“客户为什么满意”，引发对设计作品的反思，从多方面引导读者的思维，对创意能力进行培养。

技术能力主要通过软件制作步骤和媒体介绍两个环节来进行。制作步骤是详细的软件操作方法，并在其中以提问的方式穿插作者的软件操作经验，形成知识点。媒体介绍是在电脑中完成设计稿后，具体的制作材质、设计的展示媒体等知识点。

3. 设计思维模式的引导

对一个设计者来说，思维方式十分重要。本书在每个项目制作前，有“设计思维”的环节。在此环节中，将项目设计师在形成创意前的思维方式淋漓尽致地展现出来：详细的产品定位、行业现状分析，由此引出产品的宣传点，以及如何运用画面的具象方式表现宣传点等。这不仅是设计过程的真实展现，也是培养读者思维能力的重要环节。

本书内容

本书共分为10章。其中，第1、2章讲解了如何成为一名合格的CG插画创作师；第3~10章以案例的形式，详细讲解了CG插画的创作类型和具体方法，包括儿童书籍类插画设计、《新机动战士高达W》的

商业宣传海报设计、萌系少女绘制方法、古风的魅力——霹雳布袋戏插画设计、游戏中的角色设计、游戏宣传类插画设计、游戏道具的设计、游戏类场景设计等。

本书体例构成

如何创作不同类型的 CG 插画

位于章首，对该章节的CG插画进行介绍，包括基本概念和技法、制作要点和注意事项等，让读者对该类型CG插画进行全面了解。

设计师是怎么工作的

从行业的角度对该类型动画制作的流程进行介绍。

设计过程

项目背景

从属于每一个案例。在接手案例时，首先要了解项目背景、客户需求、注意事项。

设计构思

从属于每一个案例。在项目背景的基础上，对情况进行分析，并产生具体表现方式的过程。

制作方法

从属于每一个案例。在电脑中完成设计的过程。按照设计特点和操作合理性，详细讲解制作过程，并穿插相应的操作经验和知识点总结。

客户为什么满意

从属于每一个案例。对完成的设计作品进行总结和反思，深度探讨案例中包含的设计理论，以及和客户要求的切合度。

本书读者

本书的目标读者群为希望或已经在动漫行业从业的人员，其中包括动漫爱好者、相关专业的高校或职业学校学生、希望进一步提高自身能力的设计在职人员等。

- 对于动漫爱好者，本书可以作为其自我能力提升的工具书。
- 对于相关专业的高校或职业培训学校学生，本书可以作为其职前了解行业知识、建立行业的思维方式、提高专业技能和自我培训的全能工具书。
- 对于在职人员，本书可以成为其进行自我进修和知识补充的参考书。

本书也可以作为相关专业的高校或职业培训学校的教材。

在本书成书的过程中，李新承、罗晓青、姚丁雯、于琨、段强、郑媛媛、郝微也付出了辛苦的劳动，在此表示感谢。

由于编者水平有限，书中难免存在不足和疏漏之处，恳请读者批评指正。

编著者

2011年1月

目 录

CONTENTS

Chapter 01 如何成为一名合格的CG插画创作师	1
1.1 激发创作动力	2
1.2 如何积累创作资料	6
1.3 培养自己的动漫修为	8
1.4 站在前人的肩膀上	9
1.5 坚持原创的道路	10
1.6 建立作品意识, 为成功铺路	14
Chapter 02 进行CG创作前的准备工作	17
2.1 CG创作需要的设备和常用软件	18
2.2 纸上作画的重要性	20
2.3 为自己打气, 创作前的九句话	21
Chapter 03 儿童书籍类插画设计——纯手绘技法在PT中的运用	23
3.1 如何看待儿童书籍类插画设计	24
3.1.1 儿童书籍插画概述	24
3.1.2 现代儿童书籍插画的特质	24
3.1.3 儿童书籍类插画设计的表现方法	24
3.2 设计师是怎么工作的	26
3.3 儿童书籍类插画设计	27
3.3.1 项目背景	27
3.3.2 设计构思	27
3.3.3 制作方法	28
3.4 客户为什么满意	41
Chapter 04 商业广告类插画设计	43
4.1 如何看待商业广告类插画设计	44
4.1.1 商业广告类插画概述	44
4.1.2 商业广告类插画基本要求	44
4.1.3 商业广告类插画的创意	44

4.2	设计师是怎么工作的	45
4.3	《新机动战士高达W》的商业宣传海报	46
4.3.1	项目背景	46
4.3.2	设计构思	47
4.3.3	制作方法	48
4.4	客户为什么满意	81
Chapter 05	萌系少女绘制方法	83
5.1	如何看待萌系少女的设计	84
5.1.1	萌系少女的发展过程	84
5.1.2	创作萌系少女的基本要求	84
5.1.3	创作萌系少女的创意	84
5.2	设计师是怎么工作的	86
5.3	萌系少女中的高级状态设计	87
5.3.1	项目背景	87
5.3.2	设计构思	87
5.3.3	案例1制作方法	88
5.3.4	案例2制作方法	105
5.4	客户为什么满意?	117
Chapter 06	古风的魅力——霹雳布袋戏插画设计	119
6.1	如何看待古风的插画设计	120
6.1.1	古风插图的特色	120
6.1.2	绘制古风插画的技术	120
6.1.3	设计画面的创意	120
6.2	设计师是怎么工作的	122
6.3	剑子仙迹设计	122
6.3.1	项目背景	122
6.3.2	设计构思	123
6.3.3	制作方法	124
6.4	客户为什么满意	151
Chapter 07	游戏中的角色设计	153
7.1	如何看待游戏中的角色设计	154
7.1.1	游戏角色的职能	154

7.1.2 创作游戏角色的基本要求	154
7.1.3 创作游戏角色的创意	154
7.2 设计师是怎么工作的	156
7.3 Q版3D网络游戏中游戏玩家的高级状态设计.....	157
7.3.1 项目背景	157
7.3.2 客户给出的制作模板	157
7.3.3 设计构思	157
7.3.4 制作方法	158
7.4 客户为什么满意	177
Chapter 08 游戏宣传类插画设计.....	179
8.1 游戏宣传类插画设计实例	180
8.2 设计师是怎么工作的	182
8.3 唯美3D网络游戏中游戏玩家的高级状态设计.....	182
8.3.1 项目背景	182
8.3.2 设计构思	183
8.3.3 制作方法	184
8.4 客户为什么满意	231
Chapter 09 游戏道具的设计	233
9.1 道具概述	234
9.1.1 各种道具的职能	234
9.1.2 创作道具的基本要求	234
9.1.3 设计道具的创意	234
9.2 设计师是怎么工作的	236
9.3 琵琶的设计	237
9.4 客户为什么满意	247
Chapter 10 游戏类场景设计.....	249
10.1 如何看待游戏类场景设计	250
10.1.1 游戏类场景设计在动漫游戏中的作用	250
10.1.2 动漫游戏场景设计的准则	250
10.1.3 游戏场景的表现方法和造型形式	251
10.2 设计师是怎么工作的	254
10.3 游戏场景设计	254

10.3.1	项目背景	254
10.3.2	设计构思	255
10.3.3	制作方法	256
10.4	客户为什么满意	283

如何成为一名合格的CG插画创作师





1.1 激发创作动力

一部CG作品是否能够成功，是否具有强烈的视觉冲击力，主要取决于两方面因素，其中占主导地位的一方面，一定是与个人创作能力有关，因为任何作品都不能超出创作能力范围。在大学阶段，我曾被这样一个问题困扰：总是不能把自己心中所期望表现的画面完美地画成作品，甚至有时候画技的表现与创作时的心情有很大关系。后来我的启蒙老师告诉我：“画技的提升就是从量变到质变的一个过程，当积累了一定的训练基础以后，创作水平会慢慢地变得非常稳定，你将不再是靠一时的灵感或者是顿悟来进行创作，而是靠丰富的经验来创作。这个时候，就算创作时心情很糟，也能至少发挥到自己的一般水平，而愉快放松的心情也许会使你超常发挥！”



四川师范大学
数字媒体艺术系
07级 何然作品

第二个因素与客观环境有关，如平时积累的各种资料图片、阅读的书刊杂志、生活中的各种感触和奇遇，都会促使你首先想到拿起画笔。丰富的想象力和情感世界，以及敏锐的观察力是创作人员必须具备的几个方面，因此环境对我们的影响是非常大的。

作为一名CG创作师，再也不是每天8小时工作制，有时候即使是夜晚的一场梦境，也是灵感的来源。因此，在创作之前，首先应该培养的是对周围事物的洞察能力。另外，一些客观环境是需要自己去创造的，如尽可能多地接触时尚元素，多看服装杂志和流行电视节目，收集各国历史资料、神话典故、建筑以及人物服饰资料等，这些都是能触发创作灵感的事物。

培养个人绘画风格可以通过以下方法来实现。

首先，较强的基本功训练是非常必要的，在这个阶段，找出自己喜欢的CG大师的作品，可以放心大胆地去临摹，直到学会了一到两种创作方法，并且能够熟练地作画。当已经能够自己画出类似风格的作品时，就可以进入下一步了。

接下来，可以借鉴很多人的作品，并且学会慢慢融入一些个人的认知和绘画手法。当你的绘画技巧逐渐成熟以后，就可以归纳出自己的风格，并且开拓出新的画风了。





另外，不得不提到的就是对于本专业的热情。在准备从事这个职业之前，首先考虑清楚：我热爱这个职业吗？很多喜欢动漫创作的人第一心愿都是希望能走之职业之路，成为一名优秀的插画师。很多人都和我一样，年少时被动漫作品那绚丽的色彩、奇异的世界以及充满幻想的魅力画面所吸引，每个人都希望自己能够画出同样有趣的东西，希望能把心中所想、特别有趣的事和奇遇，甚至对很多事情的不满和渴求都淋漓尽致地表现在CG画面上。因此，很多人希望能将心中的梦想或者压抑用画画的方式来抒发，梦想和宣泄都成为了创作的主要动力。



很多动漫专业的学生进入这个专业学习的目的不尽相同。有人希望能了解游戏制作和动漫创作的细节，有人是一开始觉得很有趣。令人震惊的是，有很多人甚至并不喜欢这个专业，只是听别人说学了动漫很好就业，或者能赚大钱。这样的学生，我认为他们并没有做好进入这一行的准备。任何一项职业，如果没有对它的热情，就很难做到最好。而从事CG插画师这项工作，更需要的就是创作的激情。我常常跟学生说：“先问问自己，是不是很热爱这个行业？如果感觉到一些迷茫，还不确定自己是不是会爱上这个职业，那么请你从现在开始努力培养这种热情。”其实有很多技能和情感并不是先天就具备的，不是每个人一生下来就是画画天才，所以即使你可能接触动漫比别人晚也不要紧，从现在开始认真地去尝试接受它，你一定能够爱上它！

左图

作者：天草

CG动漫创作就好比在创造一个新的世界，插画师就是这个世界的上帝。你可以加入自己很多疯狂的想象，它也许是一个脏乱无序、灰暗奇异的充满怪诞生物的地下世界，也有可能是带有丰富的幻想色彩，天使与人马在天空中尽情飞翔的欧洲中土。你创作的过程就像幻想世界之旅，那将是多么迷人的经历啊！



左图

造型：张晓雨

上色：颖诺

摘自：《妙善公主与观音文化》

这是一副以中国古代风格为创作手法的CG原创作品，是护法、天神与邪魔之间为正义而激斗的场面，展现了以中国古代龙、狮等瑞兽为象征的正义力量，与妖狐、怪鸟展开的一场天翻地覆的大决战。



上图：韩国经典MMO网络游戏《天堂II》

天堂II的世界观中，大地上的智慧生物不止人类一种，他们与精灵族、矮人族、半兽人族以及翼人族等共同生活在一个幻想世界里。除了人物外形的特殊设计之外，场景中奇异的空中飞兽、漂浮的魔法装置、巨大的飞空艇无一不体现着宏大的世界观。



左图：韩国插画大师金亨泰作品

《剑灵》人物设定

这部作品的风格非常新颖，运用了中、日、韩3国风格与西方高幻想完美的结合。

下左：TONY 《光明之风》

下右：同人作品《东方系列》



1.2 如何积累创作资料

创作资料的范围非常广泛，包括影像、照片、绘画图片以及各类文字资料，其中最主要的部分就是照片资料。在我们的创作中，可能会涉及很多平时根本不会见到或者很少见到的造型形象。简单的人物、桌椅板凳、毫无变化的现代城市房屋、汽车、树木等形象，是我们平时生活中经常见到的，因此当要画这些东西时，可以直接提笔，根据自己大脑中记忆的印象直接创作，但往往这些是不够的。宏大的古代建筑、奇形怪状的山石风景、精美的雕刻工艺、外形丰富的各类飞禽走兽，一般很难将它们的形体都牢牢记在自己的大脑中。因此，收集这些形象的资料照片和图片就成了CG插画师平时重要的工作之一。





左图：朱峰作品

即使是再厉害的高手，也是需要图片资料的辅助的。

作者在描绘一只巨大螃蟹怪之前，也收集了各种真实世界中小螃蟹的图片资料，以辅助作者抓准螃蟹的各种外形特征。

在我们最初学习绘画时，电脑技术并没有普及。那时候许多图片资料的来源之一是各类电视节目，如《发现》、《国家地理杂志》、《中华上下五千年》等系列资料性电视节目。实际上，很多看似只具有娱乐性质的电视连续剧，也是创作灵感的来源。许多中外古装电视电影中的人物服装、道具以及场景都是认真考究历史资料而创作出来的，如《埃及艳后》、《三国演义》等。

另外一类创作资料就是照片和图片资料，我们早期都是通过收集各类资料书籍来积累创作资料的，后期由于电脑技术的日益发展，且拥有了大容量的电脑硬盘，通过网络收集了很多资料。比如我很喜欢中国古代风，因此收集了大量这方面的各种资料。



上图：中国传统龙纹

左图：中国古代石质灯座和白描花卉