

■ 极具细节的对比讲解 ■ 超炫超靓的CG绘画技法 ■ CG绘画行者的修炼捷径

mcoo
www.mcoo.org

CG

幻想

编著：MCOO动漫 黎贯宇

绘画实战技法 4

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

■ 极具细节的对比讲解 ■ 超炫超靓的CG绘画技法 ■ CG绘画行者的修炼捷径

mcoo
www.mcoo.org

CG

幻想

编著：MCOO动漫 黎贯宇

绘画实战技法 4

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

CG绘画实战技法：超级幻想 / 黎贯宇编著. — 北京：人民邮电出版社，2011.2
ISBN 978-7-115-24659-2

I. ①C… II. ①黎… III. ①动画—技法 (美术)
IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第257822号

内 容 提 要

本书是《CG绘画实战技法》系列中的一本，书中详细介绍了两幅具有超级幻想风格作品的绘制过程。在讲解的过程中，同时说明了作品是如何一步一步完成的。书中还配合文字解说，详细复述了绘画者在作画过程中的所想、所做及需要注意的事项，同时也对实际操作时的整体绘画流程及每个细节刻画都给予参考，使得读者不论是模仿本书作品进行绘画练习，还是自己进行实战绘画都能够得到很好的指导。本书配有1张DVD多媒体教学光盘，包含两个案例的完整绘画过程的讲解视频教学录像。

本书将软件技能学习和绘画知识完美地结合起来，采用了明确的流程说明和超级细致的绘画步骤讲解方式，既适合初学者作为临摹绘画参考书籍，也可以作为相关专业绘画人员自学提高的学习用书，还可以作为相关美术专业的培训用书。

CG 绘画实战技法——超级幻想

- ◆ 编 著 MCOO 动漫 黎贯宇
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
- ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：11.75
字数：495千字 2011年2月第1版
印数：1-4000册 2011年2月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-24659-2

定价：49.80元（附1张DVD）

读者服务热线：(010)67132692 印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154

广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

PREFACE

» 前言

在翻阅本书之前，如果您愿意花一点时间来浏览前言的内容，相信会更加明了本书的立意和创作意图，也能够更好地帮助您正确地使用本书。

为什么编写本书

很多使用电脑绘画的人也许只会用画笔、橡皮擦及简单的命令操作，却能画出令人赞叹的作品，但效率不高；也有许多熟练运用软件、知晓软件每一个命令作用的人，却难以创作出令人满意的作品。前者需要掌握更多技巧，后者需要知道从何处着手，以及如何深入细节和完善画面，本书就是以这两个切入点进行详细介绍的。

本书特点

需要说明的是，本书的使用是与配套光盘紧密结合的。以学习Photoshop或Painter软件使用方法和技巧为目的的读者可以在光盘视频中找到绘画常用工具的用法，这一点会在“光盘说明”中详细介绍；而已经基本掌握了软件的使用，但对于如何使用工具进行创作而感到迷茫的读者，也可以很快在书中找到答案。

本书中介绍软件工具的篇幅很少，之所以舍弃工具使用方法的讲解，就是要让大家把关注的焦点集中于“如何绘画”上，而不是“如何使用工具”。虽然工具的使用是进行绘画的基础，但同样地，在计算机上进行绘画所使用的工具，包括软件、手绘板、鼠标等，与在纸上进行绘画所使用的工具，如铅笔、马克笔、水笔等其实没有本质上的区别，都是服务于完成绘画作品这一目的的，而且任何一个工具都有可能被其他工具所取代，但绘画思路和技巧却永远都无法被工具所代替。

如何使用本书

对于软件初学者，建议结合光盘与书籍内容，在视频教学录像中查看如何使用工具，从书籍中培养绘画的思考过程；对于能够使用熟练软件而无绘画经验的读者，可以以书籍为主，光盘视频教学录像为辅，主要进行绘画的练习和原创作品的尝试，学习视频中所教授的绘画手法；而对于已经有一定绘画经验的读者，本书则可以成为一本参考书，启发绘画的灵感，深入把握作品的细节，使绘画水平更上一层楼。

编者
2011年2月

ABOUT

» 光盘说明

光盘中包含完整记录绘画过程的视频，以及绘画作品的线稿和最终的完成效果图。

光盘中的视频是绘画过程的全记录，它全方位地展现了绘画者从开始绘制到最终完成效果的过程，读者能够方便地进行查阅和观看；同时光盘中配有软件使用的解说，对初学者而言会有很大的帮助；在实际练习时，读者可以使用光盘中提供的线稿，并将练习的最终效果与光盘中的最终效果图文件进行比照。

光盘文件中的内容如下。

丛林武士·绘画过程

分为5个小节 总计142分钟

丛林武士·绘画过程（1）（21分钟）

丛林武士·绘画过程（2）（36分钟）

丛林武士·绘画过程（3）（33分钟）

丛林武士·绘画过程（4）（29分钟）

丛林武士·绘画过程（5）（23分钟）



丛林武士的黑白底稿和最终效果图

神秘武器·绘画过程

分为5个小节 总计156分钟

神秘武器·绘画过程（1）（36分钟）

神秘武器·绘画过程（2）（30分钟）

神秘武器·绘画过程（3）（25分钟）

神秘武器·绘画过程（4）（36分钟）

神秘武器·绘画过程（5）（29分钟）



神秘武器的黑白底稿和最终效果图

CONTENTS

» 目录

◆ 第一部分 基础知识

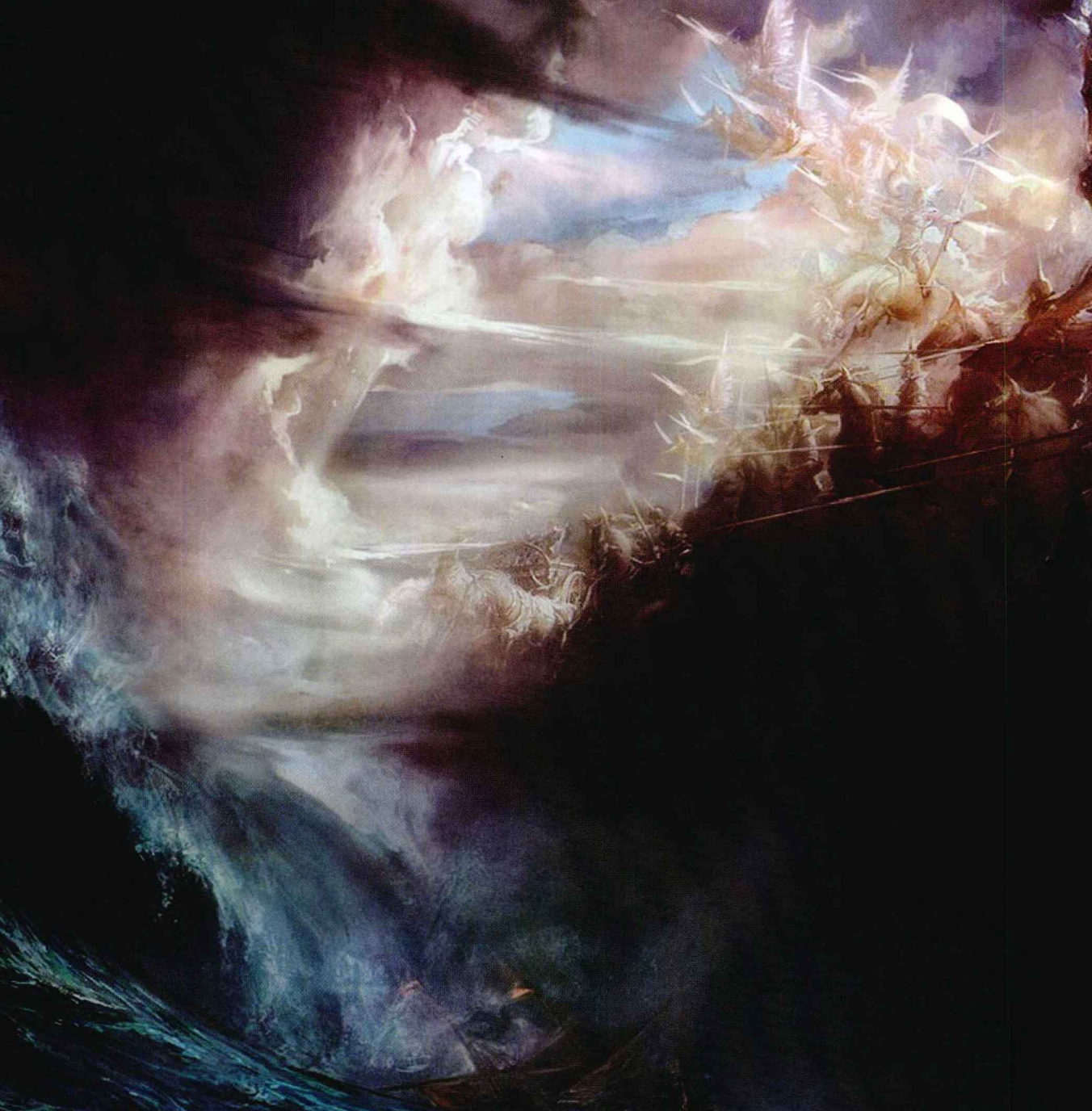
超级幻想风释义	7
超级幻想风之人物设计要素	9
超级幻想风之场景设计要素	15
超级幻想风之海报设计要素	25

◆ 第二部分 丛林武士

画面构思	29
绘制黑白底稿	41
整体上色	58
细节绘制	63
最终调整	90

◆ 第三部分 神秘武器

画面构思	103
绘制黑白底稿	115
整体上色	138
细节绘制	147
最终调整	181

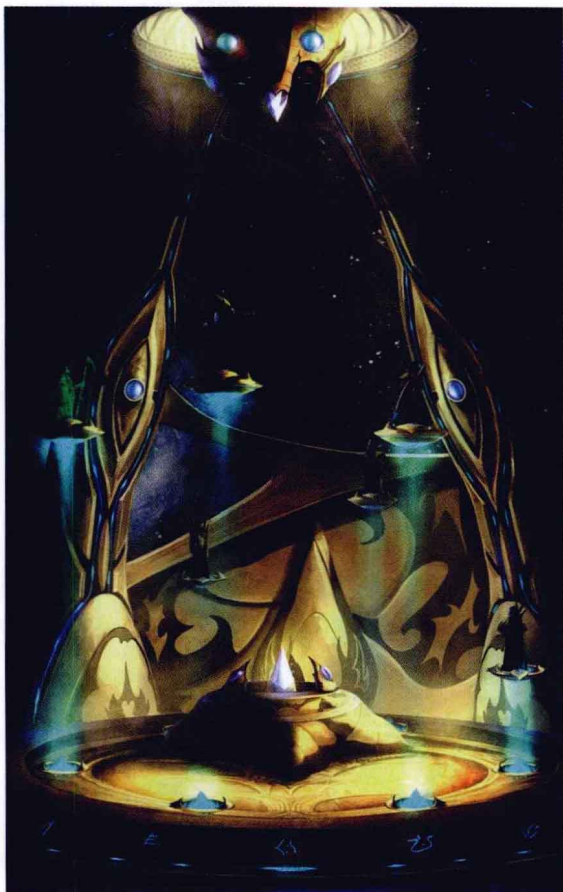


第一部分 基础知识

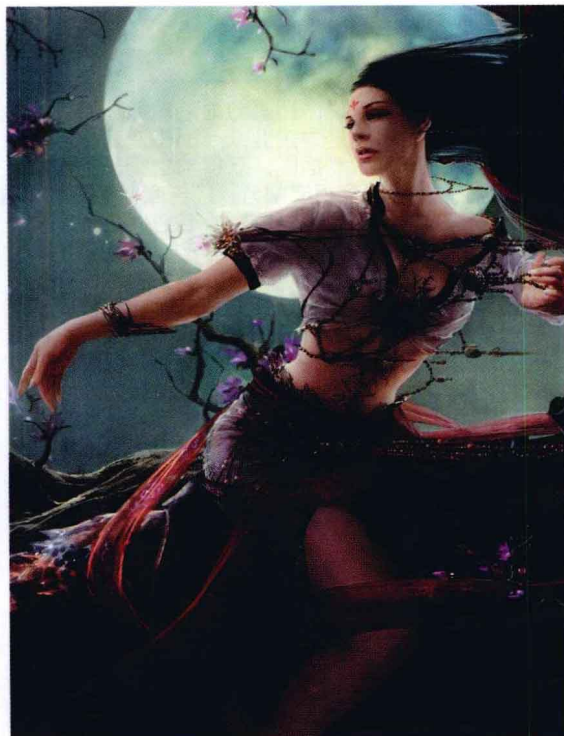
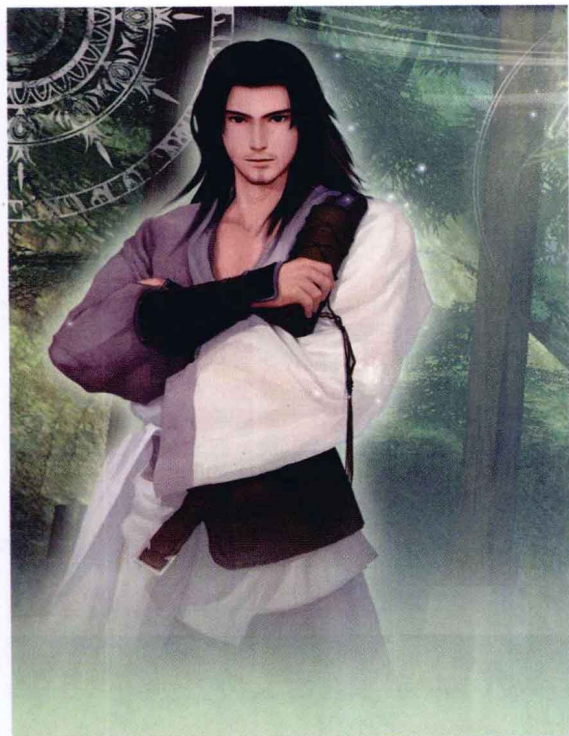
超级幻想风格释义

从宏观角度来说，插画分为艺术插画和商业插画两种，前者是再现文章情节、体现文学精神的可视艺术形式；后者则是为企业或产品传递商品信息，集艺术与商业的一种图像表现形式。所谓商业插画，是企业或产品绘制插图，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。它主要有4个组成部分：广告商业插画、卡通吉祥物设计、出版物插图和影视游戏美术设定，而本书所讲述的超级幻想风格就属于商业插画的一种，通常用于为科幻类文学作品添加插图，以及为表现未来世界的影视作品绘制人物场景或为游戏制作美术上的设定效果。

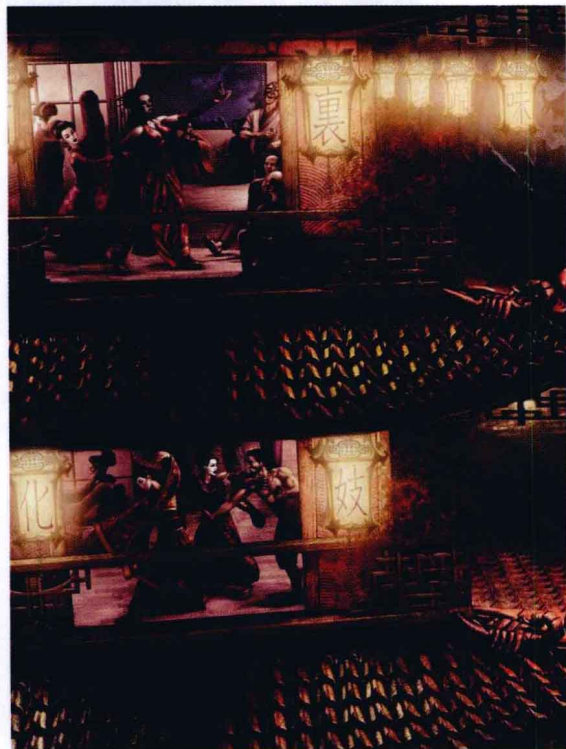
顾名思义，超级幻想风格的画面内容往往也来源于画者的想象之中；但这种想象不论是有前因后果的还是凭空而出的，都需要对其进行一定程度的加工才能形成具有个人风格和思想的画面。这种加工就是对想象的内容加以故事脚本和情节的设定，将其变成具有深刻内涵的画面，这就涉及关于幻想风格插画的两个方面：人物设计和场景设计。以制作游戏方面的幻想插画为例，其游戏场景和对应人物也会根据地区和年代而有很多分类。如果背景为欧洲中世纪，则场景往往设定为古老的城堡、神秘的教堂和荒凉的建筑废墟等。人物则会出现魔法师、女巫、骑士等，甚至还会出现喷火龙、蝙蝠兽等古老生物；除此之外，还有未来宇宙、变幻星空中出现的强大战士，与之相伴的是激光粒子武器、时空穿梭机等高科技物品，也可能是来自古老国家的手持武士刀的武士、忍者等，或是以中国武侠风格的门派之争，各怀绝技的剑客、侠女和其他江湖人物粉墨登场。这都是目前常见的幻想风格游戏，毫无疑问，这些场景和人物都是虚构的，带有魔力和梦幻色彩的，同时也是无法在现实生活中实现的，而这往往也是此类风格插画最为吸引人的地方。另外，当文学、影视或游戏作品出版发行时，也需要制作相应的宣传插画，这也属于幻想风格的一个方面。



这是两张欧美风格的幻想绘画，怪兽、未来武器等是常见的题材。



这是两张中国风格的幻想绘画，浪迹天涯的游子和身材曼妙的侠女是经常出现的人物类型。



这是两张日本风格的幻想绘画，武士的装扮和酒肆、歌姬都是体现古老日本时代的必要画面元素。

超级幻想风之人物设计要素

超级幻想风插画中的人物一般都有各自的脚本，以此为根据来设计每一个人物，包括人物的整体形象、服装及使用的道具等，而这些因素又会直接或间接地体现出这个人物的性别、年龄、性格、身份、职业、生活环境等其他需要说明的项目，所以人物的脚本设计至关重要。

》》人物的整体形象

人物整体形象的设定包括人物的性别、年龄、体型及面部五官细节等方面。对于人物的刻画越细致、真实、成熟、丰满、详尽越好，要能够通过画面最大限度地向受众传达关于人物的各方面信息，因此在设计人物整体形象的时候，皮肤的颜色、头发的造型等都可以不同程度地起到画龙点睛的作用。

在具体进行设计之前，可以根据需要对设计的人物虚拟一段基本资料，类似于进行游戏美术设定中依照游戏脚本所进行的程序，这样可以在绘画过程中作为参考，避免绘画过程的无目的性而造成的时间浪费。以游戏《刺客信条》为例，通过人物整体形象展示与相对应的人物介绍，从中可以看出人物整体形象的设计方式。



姓名：Altair
Ibn La-Ahad
(飞翔之鹰，
无人之子)
口音：异教徒，
欧洲
身份：阿萨辛
刺客团体
年龄：25
描述：身体健壮
性格自负
受到他人驱使
偏好：喜欢检查
锐利的袖剑



姓名: Desmond Miles
口音: 新大陆
身份: 刺客
年龄: 25
描述: 身体健壮
背负仇恨
性格孤僻
偏好: 乱涂乱画
检查墙上的记号



姓名: Al Mualim
口音: 阿拉伯语
身份: 叙利亚刺客领导人
马斯亚夫的领主
年龄: 50岁左右
描述: 充满智慧和神秘感
对任何事准备充分
令人感到无比的害怕



姓名: 阿卡
口音: 阿拉伯语
身份: 刺客分部头
年龄: 30岁左右
描述: 反映敏捷
对人存有戒心
待人冷漠
偏好: 饲养信鸽

》人物的服装

服装是反映人物身份、地位和职业等多种信息的道具，它还可以在一定程度上了解人物的性格特征和心里活动，不同的人物对于服装的要求各不相同，所以会呈现出各式各样的魔法师长袍、武士战袍、宫廷侍女装、风流剑客装等，而且即便是同样的人物，在不同的环境下也会变换不同的服装，如同一角色在战场上、在作战会议室、在自己家中和在其他特定场合都会有不同的装扮，这些都在不同程度上说明了人物服装的重要性。



这是幻想风格游戏《鬼泣4》中主角人物尼禄（Nero）和姬莉叶（Kyrie）的服装造型，相对来说，女性的服装样式要比男性丰富很多。

下图是幻想风格游戏《鬼泣4》中另外两个人物——但丁（Dante）和克雷多（Credo）的服装造型。

从整体来说，这是一个进行服装设计的过程，对于人物服装的整体改动并不大，而是针对某些部分逐步调整，最终达到定稿效果。



人物其他相关道具

在幻想风格插画中，为角色设定相关的道具，最重要的就是之前所讲的服装，除此之外，还包括很多其他东西，首先是人物身上的装备，如刀、剑、枪等防身或攻击性武器，还有戒指、项链、手环等装饰性或带有一定魔法性的物品，甚至包括飞行器、时空穿梭机等交通工具或其他飞龙、翼鸟、独角兽等坐骑，这都是与人物相关的设定，能够在细节或整体的关键处起到重要作用。



这是在幻想风格插画中出现的各种武器和盾牌的一部分展示图，不论是形状、样式，还是质地、锻造方式，都给人一种充满魔幻力量的感觉。



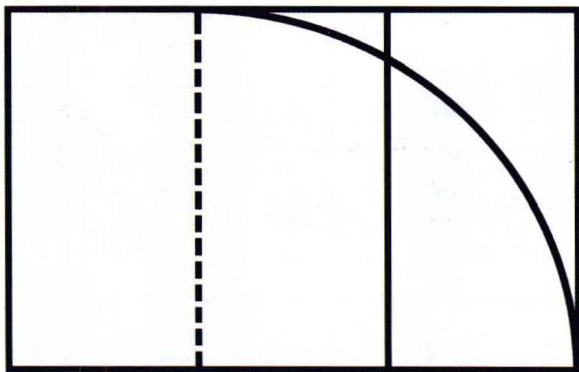
这也同样是在幻想风格插画中会出现的各种武器的一部分展示图，与上一页的武器相比，这些武器更接近于现实风格，有着欧洲中世纪的痕迹，并能从武器的样式上看出使用者的身份、地位等信息。

超级幻想风之场景设计要素

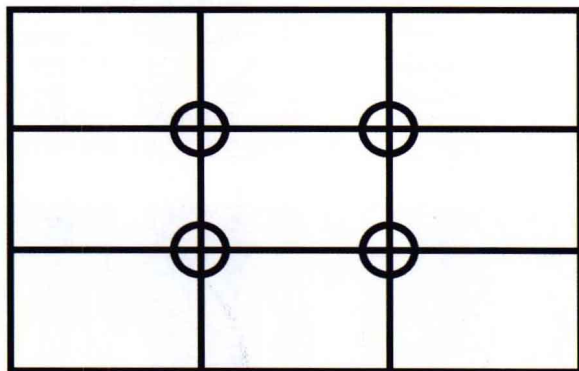
场景就是画面中人物所处的场地和环境，根据不同的因素，场景可以分为各种类型，如虚拟场景和写实场景、浪漫场景和恐怖场景、室内场景和室外场景等。不同的是场景所需求的色彩、画面元素等各不相同，例如室外场景通常是草地、石板路、河流、树木、房屋等，室内场景则会有桌椅、书柜、衣橱、壁炉、沙发、床等物品，这些都是场景的细节问题，我们在这里所要讲述的是关于场景画面的整体问题，即场景的布局和构图，这样才能够让画面更加吸引人。

在介绍场景的布局和构图之前，先要了解一下关于黄金分割、三分法和交叉线的概念。

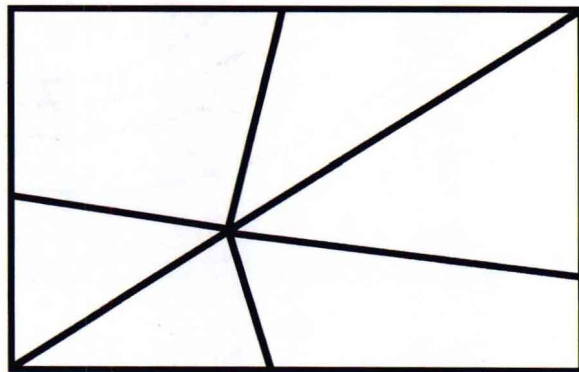
黄金分割可以使用一个正方形来说明构成方法。首先建立一个正方形，以一条边的中点为圆心，以正方形的边长为半径画圆弧，与正方形的延长线相交后的点所构成的大矩形就称为黄金矩形，分别连接大矩形和小矩形的对角所形成的分割方式就是黄金分割。



三分法是由黄金分割发展而来的，也可以看作是黄金分割的简化版，将矩形分别从水平和垂直两个方向分为相等的三份，分割线相互交叉形成左上、左下、右上、右下4个定点。这4个点就是画面的权利点，通常将画面焦点放置在这些位置上。这里需要注意这些权利点都是偏离画面中心位置的，而4个权利点中右上的点位置最为重要，因为人们的读书习惯是从左向右，所以视线会从左下角进入，穿过画面中心后停留在右上方的权利点位置，所以这一点也被称为趣味中心点。



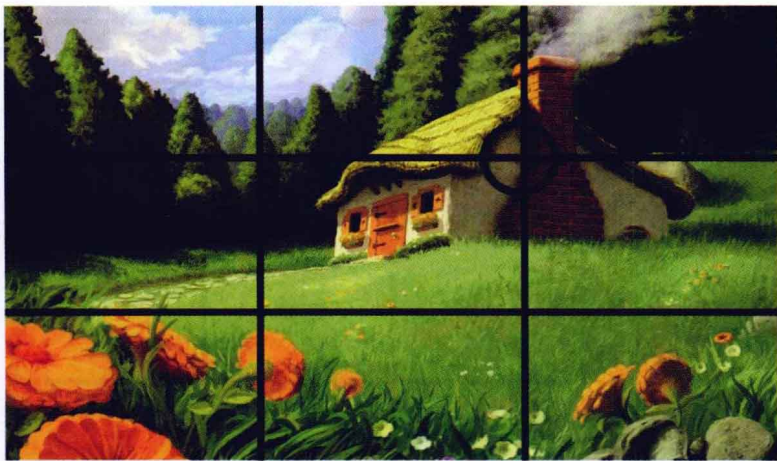
交叉线，又称为对角线，实际上也是黄金分割的另一种表现形式，其基本思想是提供一条指引观者视线的引导线，较为理想的交叉线就是两个边角之间的对角线。但这种对角线如果是单一的直线往往会很乏味而且令人厌烦，所以在画面中可以设置多条交叉线和多个线条聚集的焦点，这样观者的视线就可以从多方向沿着引导线达到焦点的位置，增强画面的生动感。



》》场景的布局

布局对于场景的设计十分重要，而且由于场景的画面不像人物作品那样焦点特别明显，不好的布局会让观者无法找到画面的重心，从而对作品产生失望，这里将介绍几种常用的、既能够吸引观者又能够完美展现作品的布局方式及一些布局技巧。

画面的布局首选就是三分法布局，这种布局方式适合于任何比例的画面。它将画面的主要焦点安排在权利点上，次级重要的物体可以安排在分割线上，但不能直接放在权利点上，以免喧宾夺主，以该比例安排画面可以时刻提醒画者何处应该放置重点对象，从而实现成功的布局。需要注意的是，尽量避免将两个同等重要的焦点直接放置在两个权利点上，尤其是位于画面两侧的权利点，这样会使得观者处在两个焦点之间摇摆不定，无法固定视线的中心，从而产生厌烦感。



与三分法布局不同的还有一种隐含布局，这种布局是隐含线条格式布局的集合。以这些隐含的线条作为引导，能够保持画面紧凑不松散，而且这些线条的潜在作用会使眼睛产生愉悦的感觉，从而停留在画面上。隐含布局包含多种线条格式，下面介绍最具有代表性的几种。

隐含环形格式布局。环形由连续的圆形曲线盘旋组成，其运动轨迹可以将视线引导至画面的重心并牢牢地吸引在画面上，我们既可以将这种方式十分明显地运用到布局上，也可以做出暗示性的表现，从而影响观者的潜意识。

