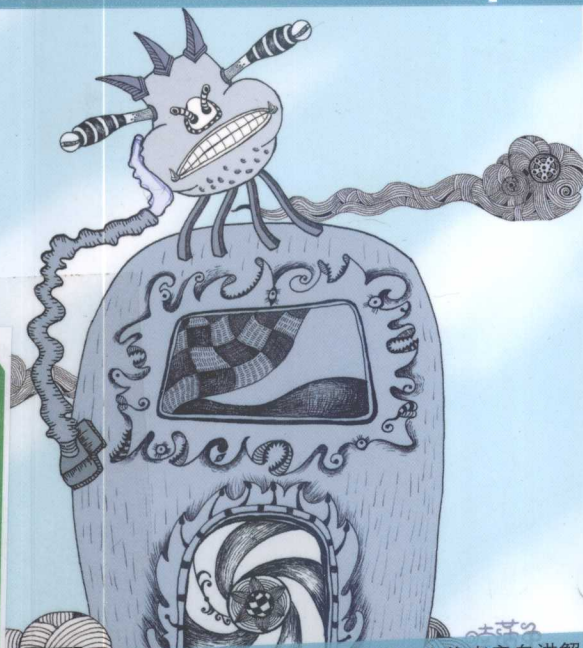


CG Computer Graphics 插画课堂

张艳梅 著

Photoshop 创作技法实例详解



光盘
内容

长达5小时的多媒体教学视频，由作者亲自讲解，内容包含书中部分插画实例和书中没有提到的相关知识，补充书中内容，物超所值
提供书中4个未合层的PSD插画文件，读者可以在学习过程中作即时对照

主要
特色

精心设计的15个实例，配合简洁娴熟的绘制手法，轻松解读艺术创意与软件功能的结合密码
从画面分析到创作提示、主要使用的软件功能、真实的全程操作步骤、关键技巧总结，再到每节后的实战练习，完整呈现插画绘制中最常用、最具魅力的表现手法

完整呈现专业技法，真实再现插画设计行业的工作流程和操作技能

CG

Computer Graphics

插画课堂

TP391.41/2521D

2009

张艳梅 著

Photoshop 创作技法实例详解



 科学出版社
北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

内 容 提 要

本书共10章,第1~4章讲解了CG插画概述、CG插画绘画基础、Photoshop创作插画的相关知识点和CG插画创作流程,在第5~10章中,作者通过15个实例全面、详细介绍了各类主流插画的创作过程。

本书结合了作者多年插画教学及创作的心得和经验,力求帮助读者在短时间内掌握用Photoshop进行插画绘制的技术,以期完成CG插画从构思、创意到设计制作的全过程。书中每个实例在讲解之前都从画面分析、技术要点、创作提示的角度进行针对性的分析,然后进行一步步的详细演示,并穿插技术和创意提示,将作者的创作经验告知读者,同时在每个章节实例演示结束后,都有对应的小结和练习,以加强读者对每节知识点的把握。

本书适合作为相关动漫专业和设计类专业的教材,也可作为插画爱好者的参考用书,以及培训机构作为教材使用,相信这本书会在您的插画创作方面给予一定的帮助。

图书在版编目(CIP)数据

CG插画课堂:Photoshop创作技法实例详解/张艳梅著.
北京:科学出版社,2009
ISBN 978-7-03-025455-9

I. C… II. 张… III. 图形软件,Photoshop—应用—插图(绘画)—技法(美术) IV. J218.5-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第154255号

责任编辑:俞凌娣 / 责任校对:杨慧芳
责任印刷:科海 / 封面设计:林陶

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京彩和坊印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009年9月第一版

开本:异16开

2009年9月第一次印刷

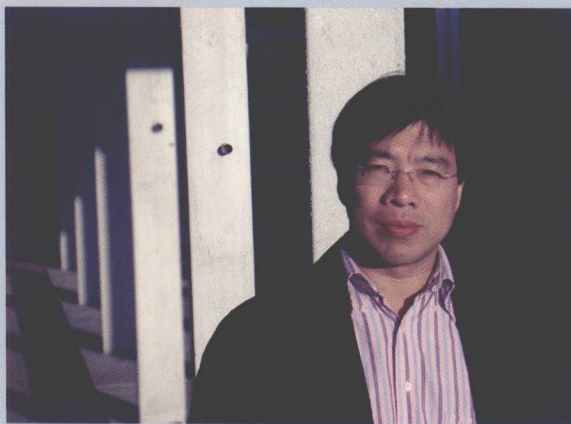
印张:15.75

印数:0 001-4 000

字数:383千字

定价:49.80元(含1DVD价格)

(如有印装质量问题,我社负责调换)



李剑平

北京电影学院动画学院副院长
副教授 硕士生导师
著名动画导演

序



插画也就是插图，在中国有着悠久的历史。插画的取材范围非常广泛，很多根据文学作品所创作的插画更是属于艺术的范围，是画家在文学作品思想内容基础上的再创造，是以独立的艺术价值成为造型艺术的一个重要品种。CG插画作为传统绘画中插图艺术的延续而成为艺术的一个新亮点，其题材的选择同样富有多样性。随着电影、电视、动画尤其是新漫画等流行娱乐艺术的数字化方式传播，随着计算机技术的飞速发展，CG插画已经改变了只存在于绘画艺术中的位置，成为现代设计和多媒体创作领域不可或缺的力量。

近年来，我国的图书出版发展很快，拥有迅速扩大的网络和多媒体受众，数字艺术作品创作的发展使得CG插画艺术获得空前巨大的动力和潜力。

高速的发展势必构成CG设计人才的需求。在我国极为丰富的美术人才尤其是青年学生中，采用电脑数字软件技术进行创作的人数在逐年攀升。各地院校和培训机构纷纷设立了相关CG插画的设计课程，并且迅速成为动漫大赛比赛的热门类型。

由于CG艺术的发展时间比较短，创作经验仍然在探索，在该专业上一直缺乏比较系统的课程设置，特别是缺乏紧密适应个人创作特点的专业教程教材，本书的推出是非常及时的。

本书的写作从其定位上考虑到有志于学习和创作CG插画的读者不同的基础和条件，注意从理论上深入浅出，把创作基础和原理分层次进行不同程度的展示和分析。

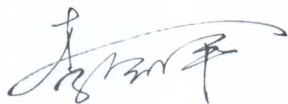
不少的CG画者开始学习和练习会不自觉地套用国内外常见的现成模式，在创意与形式上缺乏多样性，使得原本充满梦想的本意在绘制过程中遇到困难。

张艳梅女士有着多年的数码艺术研究创作经历，曾经以数字技术手段创作过动画短片和大量的插画，在创作与表现方面进行了很多探索，又结合了多年的教学经验体会，对CG插画艺术的创作有着丰富的感受，对CG插画的发展方向也有敏锐的判断。她着重研究了CG插画创作过程中艺术对技术的需求和技术对艺术创作的实现关系。CG插画既包含传统插图创作基础的原理，又有着基于新技术而成的自身独特的技巧和理念。

本著作中的插画均选自作者本人的原创作品，这明显区别于不少专业著作中那种随意大量选取和拼凑别人作品来进行说明的习惯。而这一最具自信的行为也带来了令人赞叹的效果；插画的构图和色彩经过精心的设计，延续了作者作品中一贯充满想象力的风格，色调鲜艳而统一。热情而顽固的理想主义使她着迷于不断地使用CG手段来创作这些充满幻想意境、有时代特性、有设计形式感又明显包含着中国传统因素的插画作品，体现出作者在专业绘画尤其是CG插画创作上比较深刻的思考。

技术发展带来的新手段是实现创意的表现手法，而创作的核心内涵则需要用心用理念来提高。随着计算机数字图形技术的发展，CG插画在创作理念方面不断发展变化。本书在介绍当下普遍学习的创作技法和软件应用的基础上，更注重以发展的眼光着眼于本专业的学习方法的教授，着力培养创作实践能力。

希望本书的出版能够为喜欢插画创作的读者或动漫专业和设计类专业的教师、学生及一些培训机构提供有价值的参考，为中国CG插画艺术的原创力量提供能够汲取的营养，也热切地期盼通过大家不懈的努力，中国的CG插画艺术取得更大的发展。



2009年6月30日

前言

PREFACE

Photoshop是Adobe公司推出的设计类软件，图形图像处理方面功能强大，且自带笔刷丰富，各种工具以及面板易于操作，这都使其成为进行CG插画创作的首选软件。

本书通过大量创意独特、设计精美的插画实例，全面讲解了在Photoshop软件里，结合手写板进行各类风格插画创作的方法和技巧，全书共分10章，具体内容如下。



第1章 CG插画概貌。讲解了关于CG插画的一些理论知识，包括它的概念，它与传统绘画的关系，它的特征、创作方法以及其应用领域，常用CG绘画软件，Photoshop创作CG插画的优势以及常用设备的简介。

第2章 CG插画绘画基础。讲解了线条、人体绘画、素描、色彩知识以及画面构图的相关内容，既为没有绘画基础的初学者提供了一个好的学习平台，也为对插画有一定了解的人巩固了相关的绘画基础。

第3章 Photoshop创作插画相关知识。主要讲解了在Photoshop中进行插画创作的相关面板和绘画工具的使用及运用。

第4章 CG插画创作流程。从几个方面讲解了CG插画创作的具体流程，使大家对其创作的过程有个了解，为后期正式创作打下基础。

第5章 矢量类插画。通过卡通和时尚类矢量插画的创作来讲解在Photoshop中进行此类插画创作的钢笔工具、路径面板等相关知识点，读者可以由浅入深地掌握创作此类插画的创意点。

第6章 写实类插画。通过3个代表性的插画创作来展现写实类插画的魅力，根据不同的表现内容，来讲解各类写实插画从构图到最后完成的各阶段需要掌握的理论知识和实战经验。

第7章 淡彩类插画。在本章中，大家可以体会到淡彩插画的艺术风格，熟悉并掌握Photoshop中用于模拟真实水彩效果的笔触类型，可以熟练运用湿画笔工具来进行自己独特创意的淡彩效果的插画创作。通过实例的演示，根据不同的表现内容，了解淡彩类插画构图上的繁简、色彩之间的晕染在插画中的运用。

第8章 幻想类插画。通过表现内容不同，创作由浅入深的3个实例演示，使大家掌握创作幻想类插画时需要注意的一些构成要素，体会其中的创作乐趣，掌握并综合运用Photoshop的一些工具和命令进行无限想象的幻想插画创作。

第9章 绘本类插画。通过一个绘本中的两个画面，重点了解绘本创作的构成要素、特点、与单幅插画的异同以及如何使文字和画面相互统一。

第10章 综合创作类插画。通过3幅不同表现内容的插画体裁来体现插画内容创作的多样性，通过每幅插画创作的技法来综合运用画笔工具，并且利用扫描仪来进行画稿的扫描，使大家能很好地利用扫描仪为自己的插画创作服务。这一章中的插画既包含写实也带有幻想成分及浪漫色彩，体现了综合性的特质。



本书配套光盘包含书中部分插画实例的视频教学文件，作者还灵活创作了书外的视频文件，使其与书互补。同时，还包含书中部分插画的未合层PSD文件，使读者能够在阅读过程中跟随书中步骤进行参考。

这本书融入了笔者多年的数码艺术研究和教学心得，历经一年的时间写作，书中图例均是原创，在讲解时力图做到由浅入深，知识点尽量覆盖全面，使读者能够轻松愉快地阅读并掌握插画创作技巧，本书的特色如下。

(1) 书中插画实例比较丰富，包括矢量类、写实类、淡彩类、绘本类、综合创作类，具有一定的代表性。

(2) 语言简洁，文字与操作步骤一一对应，每个章节前均是本章所讲插画的最终效果展示，这样可以让读者知道，自己通过本章节的学习，最后能绘制出什么效果的插画，调动学习的积极性。

(3) 每个章节开始讲解具体操作步骤前，在实例分析中，讲解了本插画的创意来源；在创意提示中让读者了解本插画要突出的主题重点和构图知识点；在技术要点中讲解了本节实例具体所需要用的工具、命令等，让读者事先就知道本节在绘画方面需要注重什么，在技术上需要掌握和熟悉哪些工具，做到心中有数，这也是帮助读者迅速掌握技能，提高效率的方法之一。

(4) 在每个章节实例步骤中添加了小提示，将作者的一些创作经验告知读者，同时每个章节实例演示结束后，会有相应的创作心得和小结、练习，以帮助读者有针对性地对每节知识点进行把握。

本书语言简洁，书中知识点覆盖面全，实例讲解循序渐进，适合作为相关动漫专业和设计类专业的教材，也可作为插画爱好者的参考用书及培训机构的使用教材，相信这本书会在您的插画创作方面给予一定的启发和帮助。

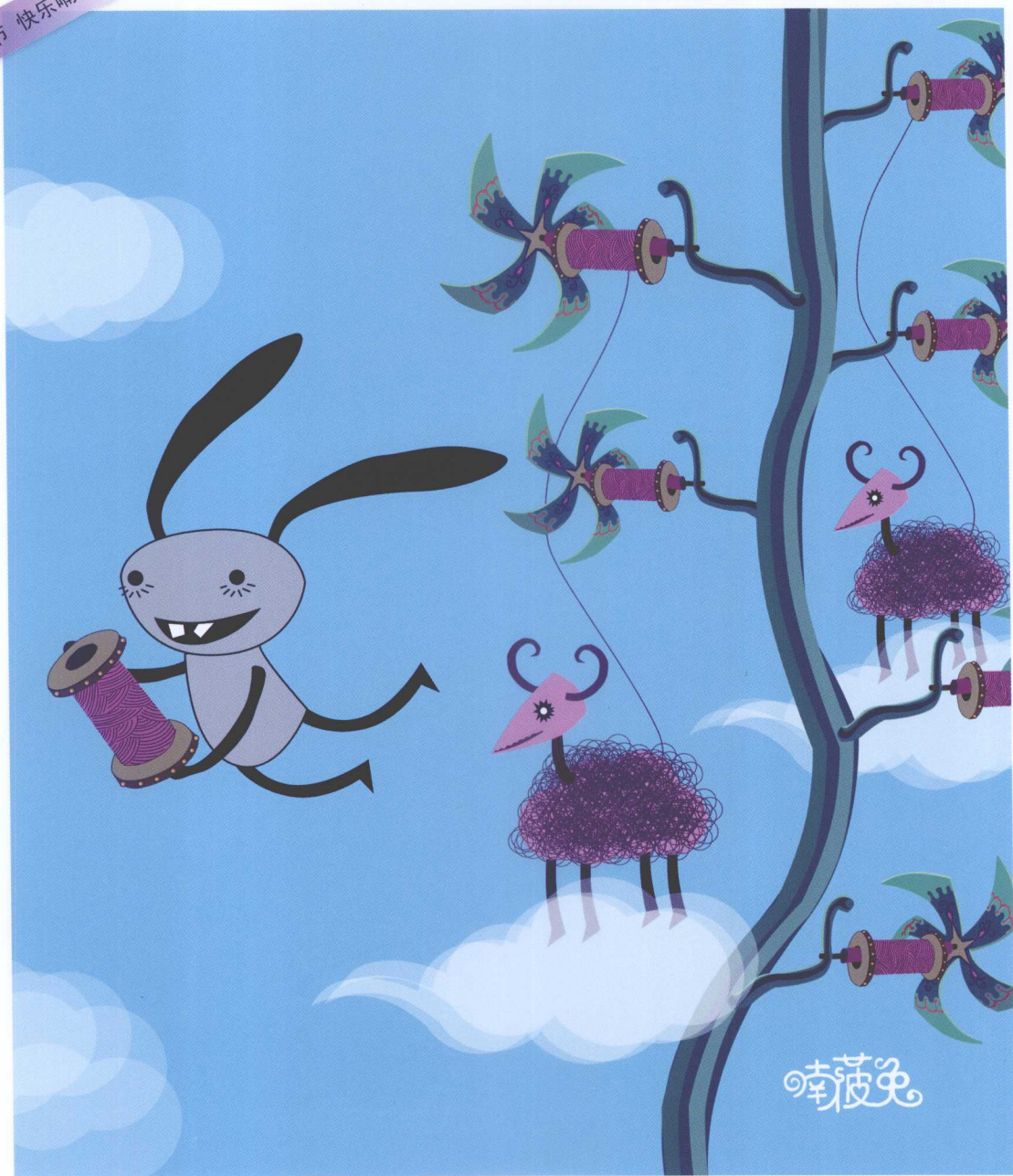
最后，感谢所有爱我和我爱的家人和朋友！

作者
2009年6月

本书精彩实例和作者佳作欣赏

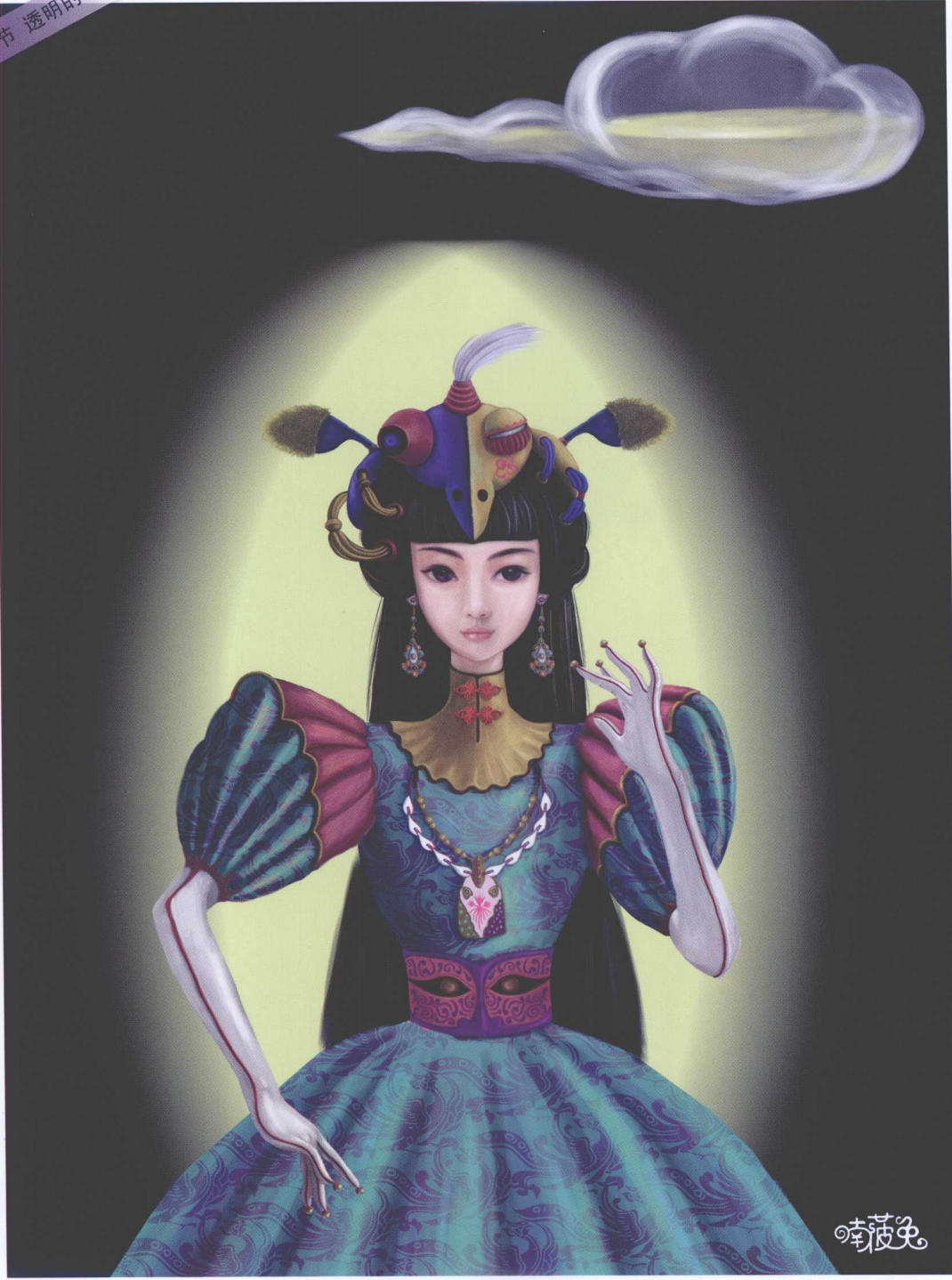
GO

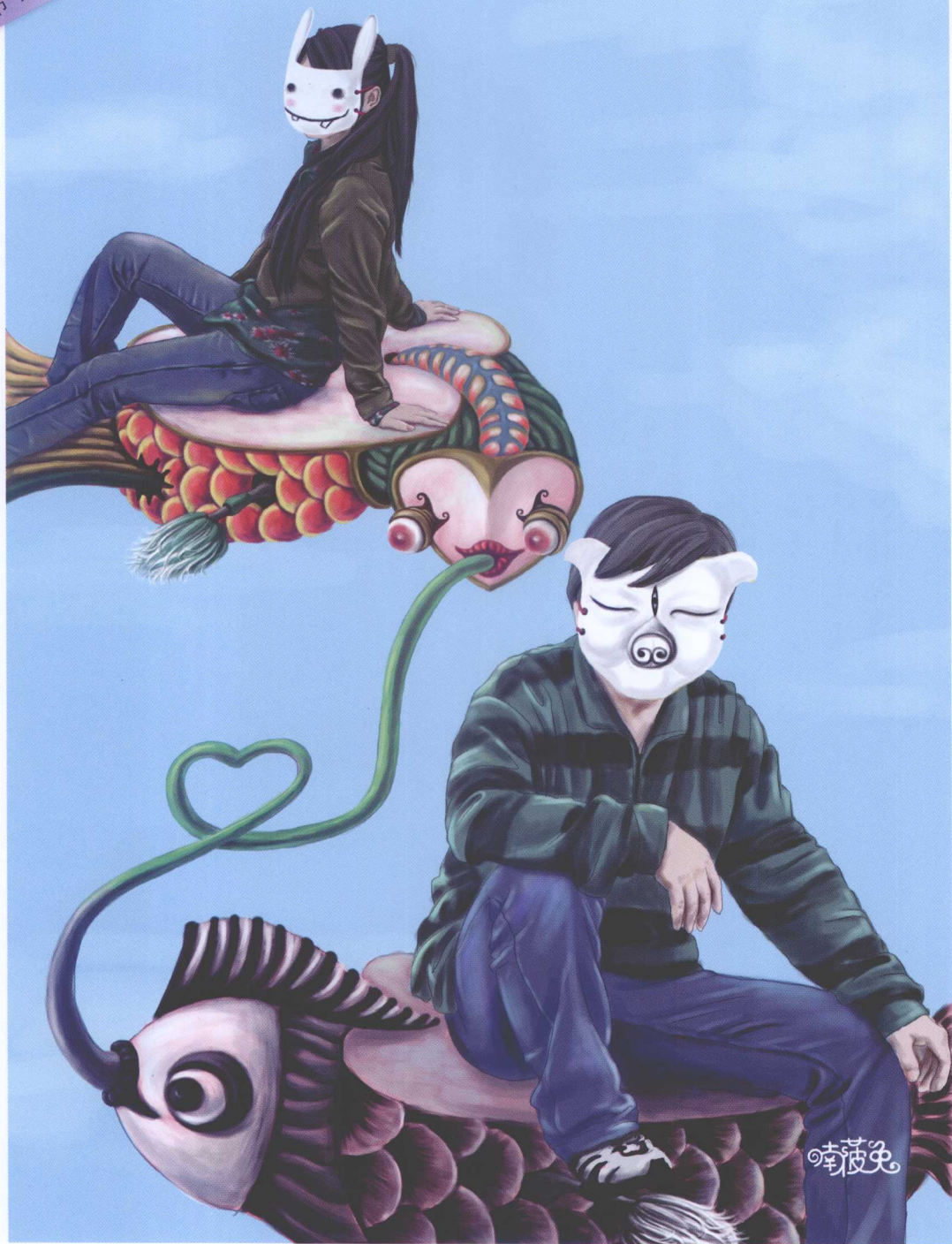
5.2节 快乐嗨游兔













作者佳作欣赏



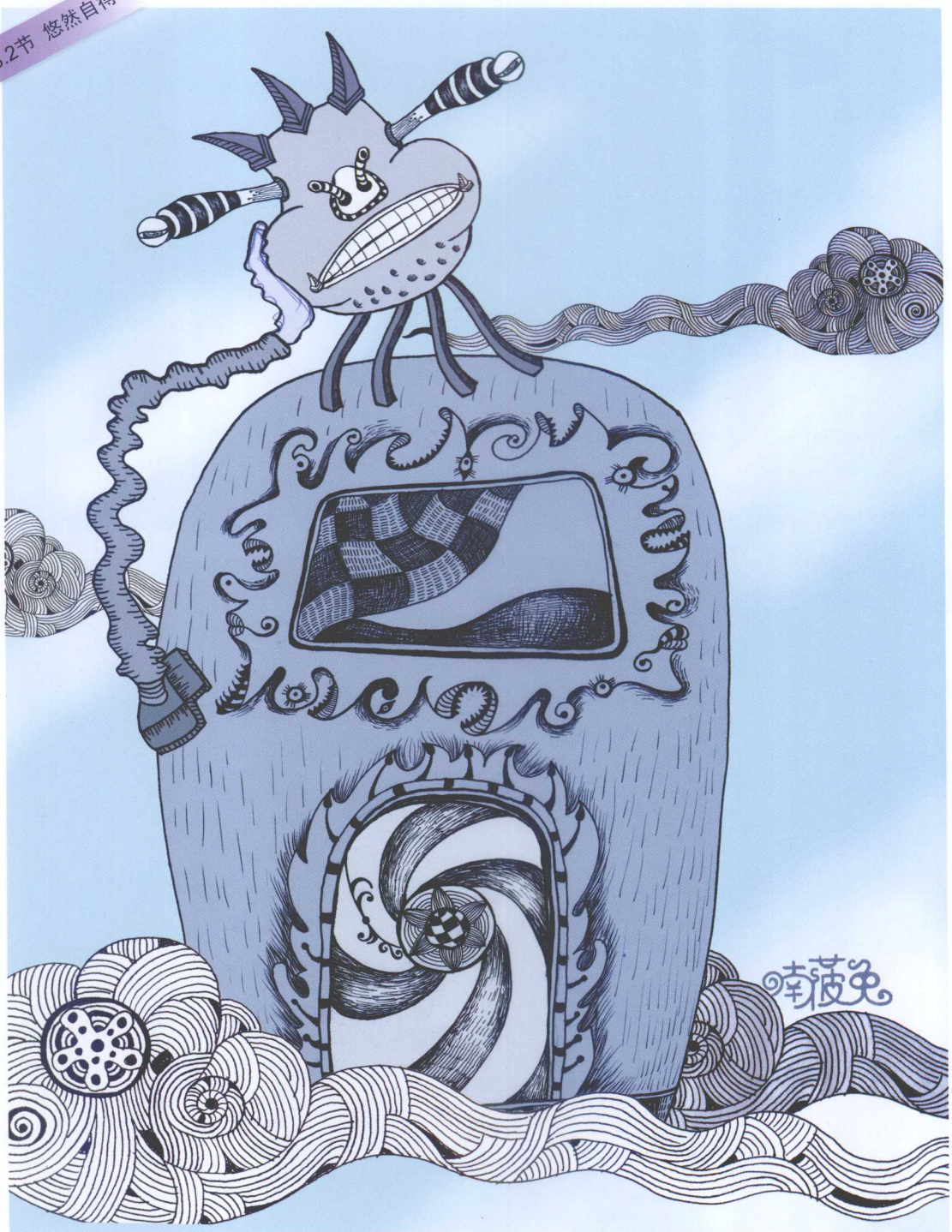
美好
就在前方
摆脱一切
飞向目的地哦
啱波兔

7.3节 般若日志



云儿在飘
风儿在笑
相爱的人
紧紧拥抱
静静的听
心儿在跳
——《般若日志》

啱波兔



南渡兔





幸菡兔