



CG

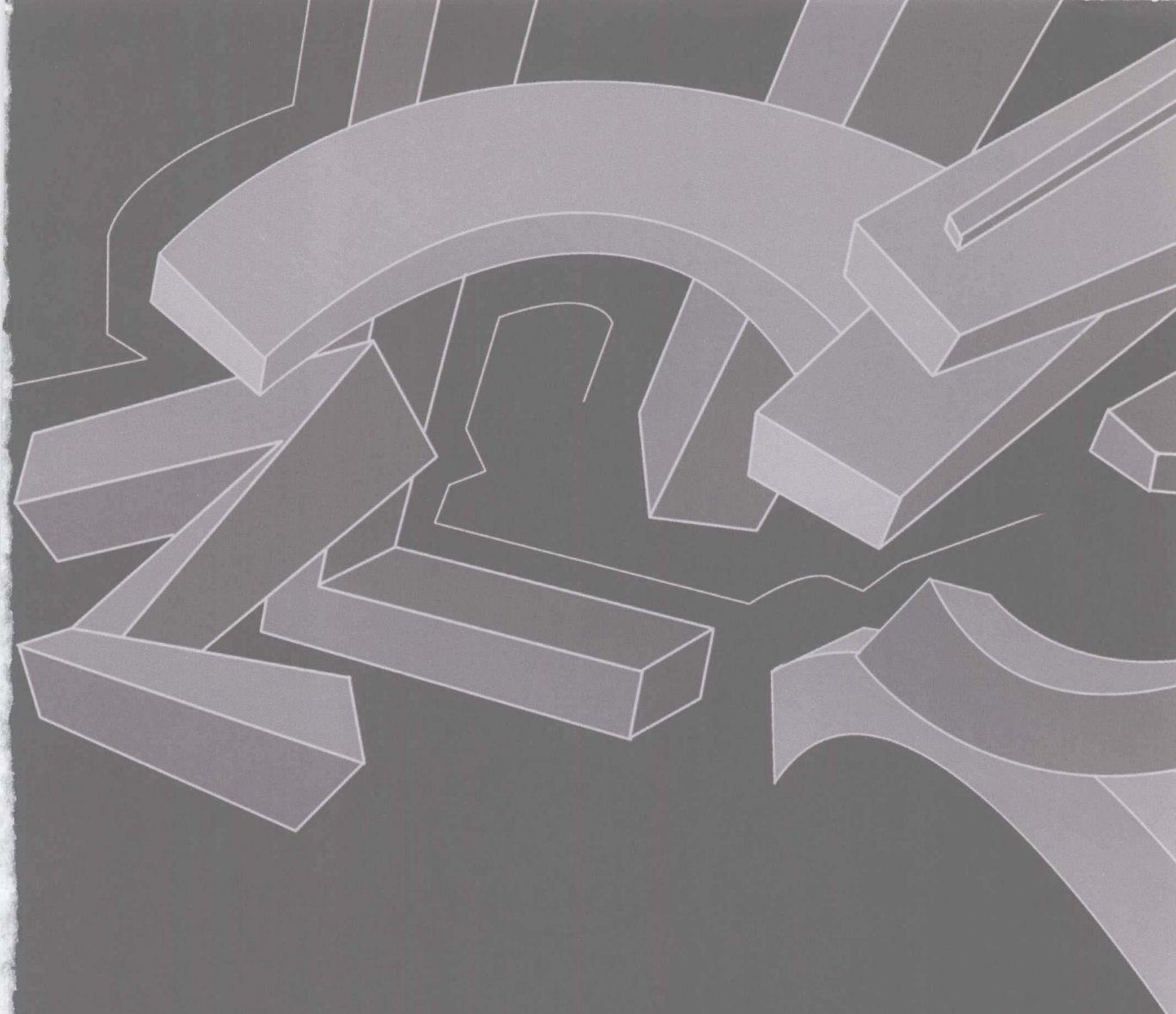
概念之王

Painter 完全自学手册

赵林 ◆ 编



化学工业出版社



CG 概念之王

Painter 完全自学手册

赵林 ◆ 编



化学工业出版社

• 北京 •

编写人员名单(排名不分先后)

赵 林 付晓蕾 仇紫箫 董明威 邱枫雅
陈 静 王雪珊 孙 彦 时晓璇 石龙飞
李 强 崔 励 骆 超 王佳伟 王 玥
李宜然 王 岩 王 寅 胡 娟 黄秋月

图书在版编目(CIP)数据

CG概念之王 Painter完全自学手册 / 赵林编. —北京: 化学工业出版社, 2009. 7
ISBN 978-7-122-05518-7

I. C… II. 赵… III. 图形软件, Painter—手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字

责任编辑: 徐华颖
责任校对: 陈 静

装帧设计: 赵 林

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: 北京画中画印刷有限公司
787mm×1092mm 1/16 印张 13½ 字数 225千字 2009年8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: 58.00元

版权所有 违者必究

前言

随着中国经济的发展，我国的动漫产业也逐渐完善，游戏行业在近些年尤其火爆。在当前庞大的动漫游戏领域里，还存留着更多的美术设计岗位。

20 世纪 80 年代的人都会对动漫和游戏有着独特的情感。那时下学后背着书包戴着红领巾往家跑，就为了看《圣斗士》大结局的人们现在已经是这些行业的主力军了。科技的发展带动了动漫和游戏的高水平。我们不再用纸来画插画，一系列的流程都可以依靠电脑来完成。传统制作的改变，制作速度的提高，让制作中添加了更多兴趣和便捷。

电脑绘制产生了新的行业词汇——CG 行业。CG 为 Computer Graphics（电脑图形）的英文缩写，核心意思为数码图形。随着时代发展，CG 的含义有所拓展，但是依然没有超出这个核心意思。

CG 通常指的是数码化的作品，一般服务于以下几种行业：广告、影视、动画、漫画和游戏业。内容是纯艺术创作到广告设计，可以是二维、三维、静止或动画。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，现在 CG 的概念正随着应用领域的拓展在不断扩大。如今的 CG 一词，既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如平面印刷品的设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术、以计算机辅助设计为主的建筑设计及工业造型设计等。国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为 CG——由 CG 和虚拟真实技术制作的媒体文化产品，都可以归于 CG 范畴。CG 行业已经形成一个以技术为基础的可观的视觉艺术创意型经济产业。

现在的 CG 行业收入也是很可观的。在一些大的游戏公司里一位原画设计师可以到达月薪 1 万元左右，所以 CG 作者也属于高薪职业，使得更多的人努力去成为 CG 画家。

其实在创作 CG 时候，大家应该去享受这种感觉。因为我们不再用文字记录自己的心情，只用一张图就可以表达自己的感受。大家应该有一个好的心态来看待 CG 行业，让自己的梦想和爱好结合在一起，这样才能创作出更好的作品。

编者

2009 年 2 月

目录 Contents

第一章 本书介绍

1.1 本书宗旨	1
1.2 软件介绍 Corel Painter IX	2
1.3 Corel Painter IX的界面	3
1.4 设备推荐	5
1.5 迈出的第一步	6

第二章 人设初级篇——女精灵法师

2.1 创意来源	11
2.2 从头开始	11
2.3 整体颜色	14
2.4 细节修改	16
2.5 细节刻画	20
2.6 添加表情	23

第三章 人设初级篇——男暗精刺客

3.1 创意来源	27
3.2 线稿整理	27
3.3 大体色调	28
3.4 明暗关系	31
3.5 细节刻画	35
3.6 添加表情	38

第四章 怪物设定篇——地狱圣兽

4.1 创意灵感	41
4.2 大体轮廓	41
4.3 怪兽的大色调	43
4.4 细节深度刻画	45
4.5 背景处理	47
4.6 贴材质	50
4.7 最后的调整	51

目录 Contents

第五章 场景设定——安静的村庄

- 5.1 构思来源.....59
- 5.2 线稿和上色调.....59
- 5.3 处理画面.....63
- 5.4 完美画面.....65
- 5.5 调整颜色.....71

第六章 人设中级篇——月光下的精灵

- 6.1 创意来源.....75
- 6.2 草稿绘制.....75
- 6.3 整体颜色.....77
- 6.4 深度刻画.....79
- 6.5 最后的调整.....82

第七章 人设中级篇——灯红酒绿

- 7.1 创意来源.....87
- 7.2 草稿绘制.....87
- 7.3 整体颜色.....88
- 7.4 细节刻画.....93
- 7.5 背景的处理.....96
- 7.6 最后的调整.....97
- 7.7 后期合成.....100

第八章 人设中级篇——最后的幸存者

- 8.1 创意来源.....103
- 8.2 初步线稿.....103
- 8.3 大体色调.....105
- 8.4 进一步调整颜色.....109
- 8.5 后期处理.....114
- 8.6 后期合成.....118

目录 Contents

第九章 人设高级篇——遗迹圣骑士

9.1 创意来源.....	121
9.2 初步线稿.....	121
9.3 整体色调.....	122
9.4 整体细化.....	125
9.5 细节调整.....	129
9.6 花纹绘制.....	134
9.7 制造气氛.....	138

第十章 人设高级篇——海底精灵

10.1 创意来源.....	145
10.2 初步线稿.....	145
10.3 上大色调.....	147
10.4 刻画细节.....	149
10.5 后期合成.....	153

第十一章 人设高级篇——树屋

11.1 创意来源.....	163
11.2 初步线稿.....	163
11.3 上大色调.....	164
11.4 具体刻画.....	168
11.5 人物刻画.....	171
11.6 后期合成.....	178

第十二章 人设高级篇——凄凉的美人鱼

12.1 创意来源.....	181
12.2 初步线稿.....	181
12.3 整体大色调.....	183
12.4 人物细化.....	187
12.5 后期合成.....	192

附录

Painter 快捷键.....	199
------------------	-----

猴子创作日记

我的一天.....	206
前功尽弃.....	207
着装风波.....	208
自作多情.....	209
从头开始.....	210

第一章 本书介绍

1.1 本书宗旨

大家好,我是这本书的作者。为了让大家能够更快走入 CG 领域,成为一名出色的 CG 作者,我会全面介绍 CG 插画的步骤,帮助大家迈出 CG 第一步。这本教程主要是教大家从起线稿、大色调、细节等各个方面来完成一幅 CG 作品。

写这本书的时候让我想起了我高中时代学美术的日子。那时候总是看漫画,什么《城市猎人》、《幽游白书》、《灌篮高手》,反正每天都在看漫画。老师总是说我:你老看这些漫画会影响你对结构上的理解的。其实想一想确实那时候素描功底不扎实。素描是画漫画最基础的东西,因为能帮助自己了解结构,然后再画 CG 的时候就不容易跑型了。

不要把 CG 创作看成是一种负担,要把心态放轻松。没有人规定你的作品必须要什么风格,没有必要非常的华丽,主要画出你想要的感觉就对了。经常画画的人性格会很开朗,因为自己可以把不满和喜悦都展示在自己的作品上,这样心中就不会有什么负担。

我那时候画 CG 的时候总是为了抠一个细节能画上几个小时,其实真的没有这个必要。很多人都是为一个小细节浪费很长时间,这时候应该放下笔,喝喝咖啡、看看网页、看看窗外,同样的时间用不同的心情来处理,这样你可以找到更多灵感。大家有时间多看看漫画,找一些大师级的漫画,临摹一些他们的作品,这样 CG 水平会很快提升起来的。每个人都有独特的见解,多学多看,相信你一定会找到适合自己的风格。

大家一起努力地学习,争取成为 CG 行业中的一名高手!



1.2 软件介绍 Corel Painter IX

Corel Painter IX 是目前世界上最为完善的电脑美术绘画软件，它以其特有的 "Natural Media" 仿天然绘画技术为代表，在电脑上首次将传统的绘画方法和电脑设计完整地结合起来，形成了其独特的绘画和造型效果。

除了作为世界上首屈一指的自然绘画软件外，Corel Painter IX 在影像编辑、特技制作和二维动画方面，也有突出的表现，对于专业设计师、出版社美编、摄影师、动画及多媒体制作人员和一般电脑美术爱好者，Painter IX 都是一个非常理想的图像编辑和绘画工具。

在图像艺术领域中，Painter IX 也拥有其独具的特色。它的工具栏中包含有油画、水彩画、粉笔画和镶嵌工艺等艺术的工具，如水彩、墨、油彩、颜色笔、马克笔、粉笔及彩色粉笔等，用这些工具创作出来的图像所具有的那种真实感是那些普通的图像编辑软件远远无法与之相比的。

新的功能主要包括以下四个方面操作：第一新的欢迎界面。运行速度提高了，改进和新增了笔刷控制面板，自定义的快捷键设置。第二创作方面新增了油画系统锁定道路，经绘画快速路径增强数字水彩效果。第三快速复制兼容性方面比 Photoshop 更加完美。整体加强了与 WACOM 数位板的配合，支持加强颜色的管理。第四学习方面改进了帮助界面。模拟各式绘图的应用程式，是为了数位创作者、插画家、视觉艺术家和摄影师能够有丰富自由的创作所设计的，并且具备仿造各种传统绘图工具和绘画媒体的特殊功能。

Corel Painter IX 和 Adobe Photoshop 相结合，可以创作出相当厉害的 CG 插画来。把方法多样化也是出好作品的一种方法。



1.3 Corel Painter IX的界面

Corel Painter IX 这款软件很多人都听说过，我们经常简称它为 "PT"。让我们来看看这款软件的界面 (见图 1-3-1)。

这款软件的界面有点像 Photoshop 的界面 (见图 1-3-2)，大家看着会有些亲切感吧？呵呵，其实有些工具的运用和 Photoshop 是一样的，所以不要感觉紧张啊。

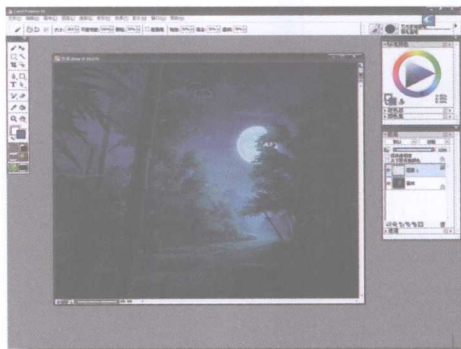


图 1-3-1
Corel Painter IX 界面



图 1-3-2
Photoshop 界面

1. 工具属性条 (见图 1-3-3)

这个差不多是每个软件都有。它的主要功能是来调节你所使用的工具属性，使用比较方便，而且上面各个下拉菜单有很多选项，可以协助你制作出很多效果。

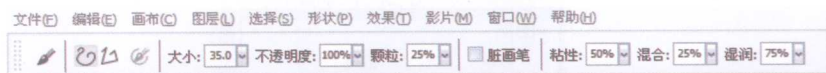


图 1-3-3
工具属性条

2. 工具箱 (见图 1-3-4)

很眼熟吧？和 Photoshop 差不多，只要大家用过 Photoshop 基本上都可以明白里面的工具。没有什么特殊的，多使用就会习惯的。



图 1-3-4
工具箱



3. 调色板 (见图 1-3-5)

这个调色板很独特，很有意思。选取颜色就是先调外面的那层色圈，再调里面三角区域的颜色。如果不喜欢可以选择混色器，这样就像画水粉使用的调色板，来调出所要的色彩。

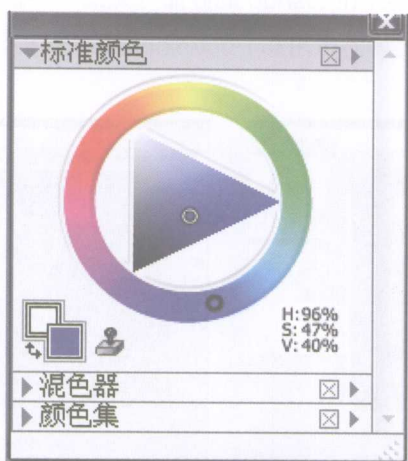


图 1-3-5
调色板

4. 图层栏 (见图 1-3-6)

这个大家再熟悉不过了吧？图层就是可以在不同层面上绘制，这样调整起来是很方便的。

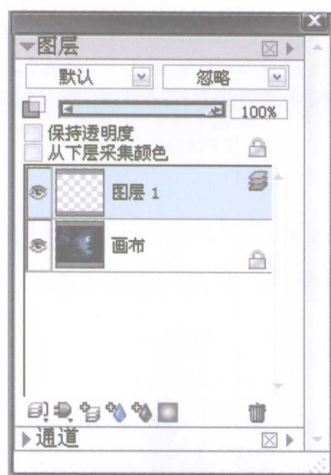


图 1-3-6
图层栏

5. 笔刷库 (见图 1-3-7)

这个就是 Corel Painter 这款软件的亮点了, 里面有许多模仿不同绘画工具的笔触。使用这些工具可以画出不同风格的画面。这里的笔触都是比较常用的, 比如油画、水彩、蜡笔画……

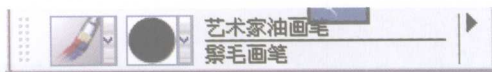


图 1-3-7
笔刷库

1.4 设备推荐

CG 创作电脑当然是必不可少的, 但是电脑的配置也不需要太高。只要内存和显卡好一些就没有问题了。现在市面上 4000 多元就可以配置一台相当不错的台式机电脑。如果经济情况较好的话, 就配双显示器的台式机。这样一个主屏用来创作, 副屏可以摆放工具栏, 使得自己的屏幕空间更大一些。

电脑配置可以一般一些, 但是数位板必须要讲究, 否则就像战士上战场没有枪一样。现在市面上主要两款数位板: WACOM 和汉王。WACOM 的数位板最著名, 价格偏高一些。汉王数位板是最近新出的品牌, 因为是国产品牌, 所以价格方面便宜些。笔者个人使用的是 WACOM 的非凡系列, 4 年前买的, 现在还在使用, 感觉不错。笔者认为刚开始接触 CG 的人不用使用太昂贵的数位板, 等以后再慢慢更换。在这里向大家推荐几块适合初学使用的数位板。



WACOM 非凡640



WACOM 影拓3 (6×4)



汉王高手0806+



1.5 迈出的第一步

创作一幅 CG 作品不是拿起笔就可以画出来的，第一步就是先要构思。我们的灵感不是凭空想象出来的，要经常看看新鲜事物，多接触一些有意思的杂志、漫画。把感兴趣的东西保存下来，这样才可以让自己的灵感源源不断。



笔者有时候喜欢在纸上乱涂乱画，也不知道要画什么。画纸上乱得一塌糊涂，说不定哪个元素就激发了创作灵感了。大家也可以尝试一下，这是笔者平时乱涂乱画的一张稿子（见图 1-5-1）。看了许久，有了好多不错的灵感。



图 1-5-1

好吧，现在就根据这张乱七八糟的画纸画一张线稿。

首先根据这个图案画一个形状（见图 1-5-2）。很多新人不明白这是为什么，其实所有看到的东西都是立体的，哪怕是一张薄薄的纸也有 4 个面，所以就先用矩形来做个轮廓出来。



图 1-5-2

在矩形的线上画一个圆（见图 1-5-3），这样就可以把所画的东西圆滑一些，不是生硬的感觉。在上面做出中间线和一些辅助线，帮助定位，这样很容易画出有透视感觉的角度。

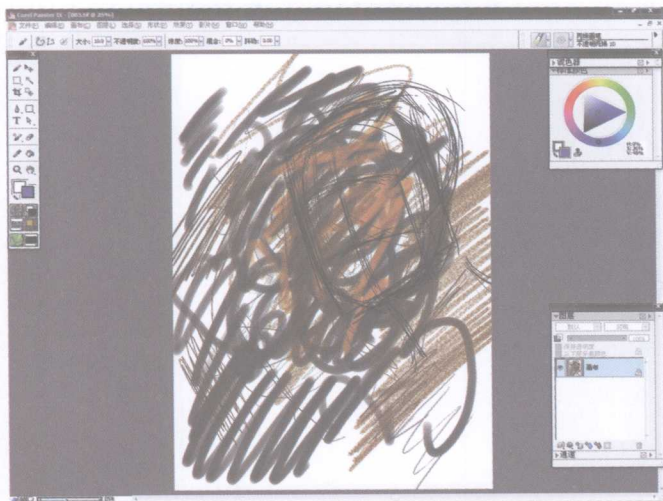


图 1-5-3



大概的立体感已经出来，接下来把它具体化。慢慢找感觉，不要生硬地加上细节，这样会很不舒服的。不要求很精细，只要有轮廓就好了。画插画的时候要注意整体，不要一直抠一个细节，不然画面会觉得很奇怪的（见图 1-5-4）。

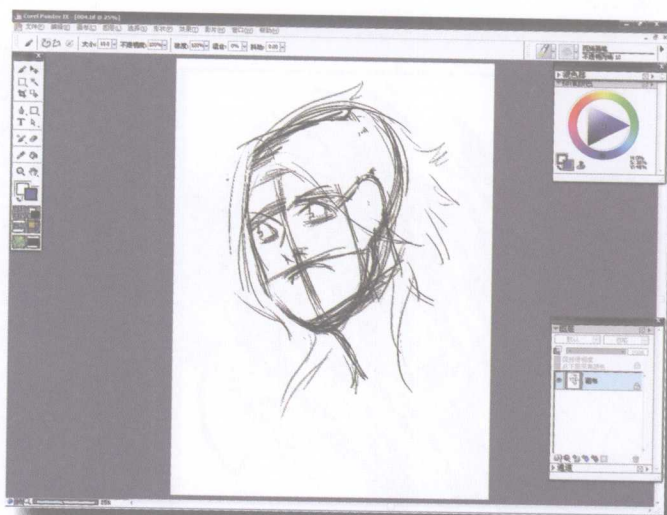


图 1-5-4

大体已经出来，可以看出感觉了。再为这幅画添加一些元素，让画面丰富化（见图 1-5-5）。

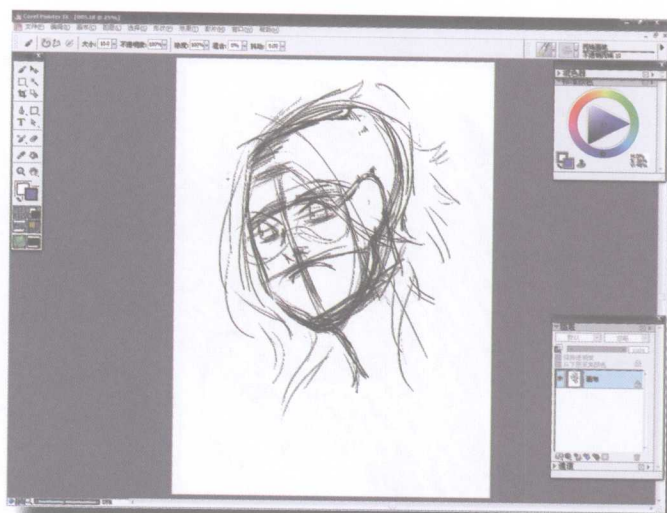


图 1-5-5

这个时候不要让自己因为一些细节延误了进度。把潦草的线整理一下（见图 1-5-6）。

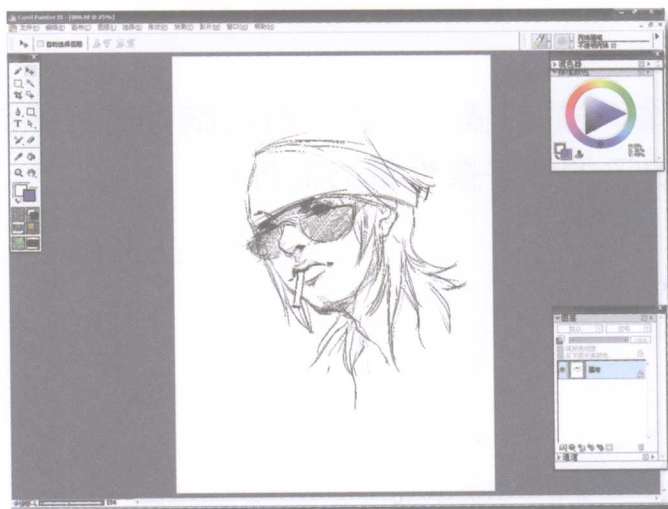


图 1-5-6

好了，这张线稿就算快完成了。看看有什么不好的地方再改改，添加一些细节，让里面的人物更有些灵气（见图 1-5-7）。

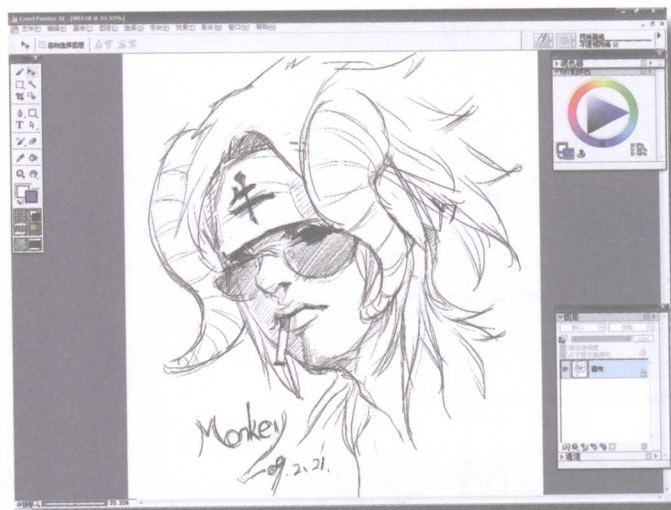


图 1-5-7

完成，签上自己的名字和日期。等过了好长时间后拿出来再看，会别有一番滋味的。



刚开始做CG的时候，不要一时头脑发热买很昂贵的设备。要根据自己的经济条件量力而行！

