

本书简体中文版权经由狂龙国际有限公司正式授权

插画之梦

C G 动 漫 全 程 详 解

子 弹◎著



江西美术出版社

本著作 2007 年由狂龙国际有限公司出版,有关本著作所有权利归属于毕泰玮
简体中文字版权 2008 年经由狂龙国际有限公司正式授权于江西美术出版社

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可,不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。
版权所有,侵权必究

本书法律顾问:江西中戈律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

插画之梦:CG 动漫全程详解/子弹著. —南昌:江西美术出版社,2008.7
ISBN 978-7-80749-521-5

I. 插... II. 子... III. 动画—技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 086306 号

责任编辑:魏洪昆

装帧设计:温建军

CHAHUA ZHIMENG · CG DONGMAN QUANCHENG XIANGJIE

插画之梦·CG 动漫全程详解

子弹 著

江西美术出版社出版发行

(南昌市子安路 66 号)

网址: www.jxfinearts.com

邮箱: jxms@jxpp.com

邮编: 330025 电话: 0791-6566132

发行: 全国新华书店

印刷: 深圳华新彩印制版有限公司

开本: 889 × 1194 1/16

印张: 8 印数: 5000

2008 年 7 月第 1 版 2008 年 7 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-80749-521-5

定价: 45.00 元

J218.7/88

2008

插画之梦

CG 动漫全程详解

子弹◎著



江西美术出版社

CONTENTS 目录



本书导读 5

第一章 要先知道的 13

“CG”是Computer Graphic的缩写，但是“CG”的内容非常丰富，主要指的是由电脑数位化工具绘制的作品。本书的主要绘画教程都是用电脑完成，所以也可以称为CG作品。

电脑代替了画家手中的画笔，本章我将讲解电脑绘画软件的界面、原理与应用的基本知识。

第二章 钓鱼 25

对电脑绘画基本操作的简单认识。如果以前没有接触过Painter和Photoshop软件也没有关系，我给朋友们展示的是我的一个创作实例，所用到的Painter画笔工具非常少，一直到最后完成。

画笔制作详解，Painter画笔在实际中的应用以及注意事项。

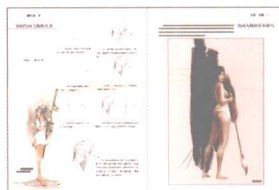
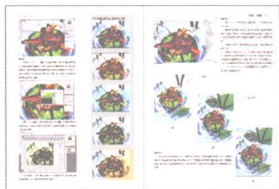
第三章 青蛙 37

构思一般都是通过有效的构图实现。

插画艺术说到底是一门构思艺术，而我们往往会被构思精巧的绘画作品所吸引。画家如果没有优秀的创意，再高的绘画技巧都不能掩盖作品的空洞和乏味。

第四章 气球 51

任何复杂的形体都可以概括为几种基本的几何形体，如立方体、圆球体、圆柱体、圆锥体等等。本章力求通过对《气球》的绘画过程讲解，使读者在没有参照物的情况下依然可以顺利地进行绘画。



第五章 如何绘画人物 61

作为插画创作，很多情况是由构思想象开始的。本章通过一个漫画人物从骨架开始构思到最后完成，演示创作人物的过程。当然有经验的画家会把照片资料结合到绘画中，这和照片式的绘画有着本质的区别。为了更好地演示绘画过程，我把整个绘画拆解分析。

第六章 少女与龙 70

本章让我们进入主题创作的绘画过程。现实中我们接受绘画订单的时候，会受到委托方很多限制，一般都要画家先提出草图，通过后再进行下一步的绘画。我将通过《少女与龙》展示一般的绘画过程。

第七章 蜻蜓 85

光线和色彩在绘画中有着不可替代的作用。形与色是物象与美术形象的两个基本外貌要素，没有物体反射的光线我们就看不到物体。

知道色彩的表情，才可以控制色彩。

第八章 双子星座 95

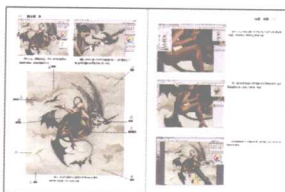
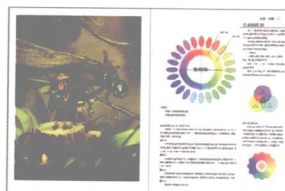
在埃及它的名称为“孪子星”，是以这星座中最亮的两颗星卡斯达（Castor）和波利克斯（Pollux）命名。

双子星的人适应力强，机智、敏捷、喜欢忙碌和变化，主动、活泼而健谈，聪慧且多才多艺，具有写作和语言方面的天才，对时尚有着敏锐的感受力。

第九章 早晨 109

在电脑绘画里模仿水彩绘画的效果似乎总是不够真实，那是因为电脑的笔触都是计算出来的，真实的绘画中会有很多意外的因素，所以本章尝试在绘画一开始用水彩起稿。

结束语 123





本书导读

毕泰玮，一个在国际CG界非常响亮的名字！“子弹”，更是他独一无二的强势笔名。

一个具有相当丰富经验的杂志编辑；出任过多家出版社的美术总监；绘制过超过600幅以上的专业画稿；编绘过数套图书、绘本、漫画、杂志封面。

今天，毕泰玮将透过本书，将他独到的个人见解及其丰富的绘画经验化成简洁的图像与精炼的文字，使读者更快地了解CG绘画，提高自身的绘画技能。

接下来，就先让我们近距离地看看这个非常不容易接近的“子弹”！



子弹——毕泰玮



● 2000年毕业于吉林省艺术学院壁画专业（雕塑和传统绘画）。

● 1999-2000年担任吉林青少年报刊总社美术总监（美术设计和美术指导）。

● 2002年任学友元文化公司美术指导。

● 策划制作多部儿童图书。

● 指导过杂志的创刊及改版工作：《中国少年文摘》、《中国卡通》、《我们爱科学》、《中国少年儿童》、《知心姐姐》、《小学时代》、《工业周刊》等，并与多家广告公司合作。

● 美国METLIFE保险公司中国分公司（世界500强排名第49位）中国识别系统的监督制作，和北京市政府合作策划了大量的环保主题公益宣传品。绘制过大量的主题卡通形象，其中以“小黄帽”形象影响力最大，是国家普及少年儿童安全教育的代言人等等公益宣传漫画形象。

● 主要漫画作品：

1997年《昆虫世界历险记》长篇漫画

1998年《格林童话精选》大型图书插画

1999年《时代姐妹》都市男女专栏连载

1999年《虫人》中篇少年冒险漫画连载

2002年《魔法世界》专栏漫画连载

● 策划制作过的主要图书项目：

《大笑话》10本

《大课本》10本

《好朋友书屋》5本

《识图》5本

《礼仪》10本





对某些人来说，这是没什么争取的年代。不需要激烈的碰撞，不需要火药味，不需要速度，更不会因求生的本能而做什么妥协——即使对于一颗子弹来说。

中国艺术家、资深编辑

毕泰玮

Bi Tai-Wei



Q 这两年主要都在忙一些什么？

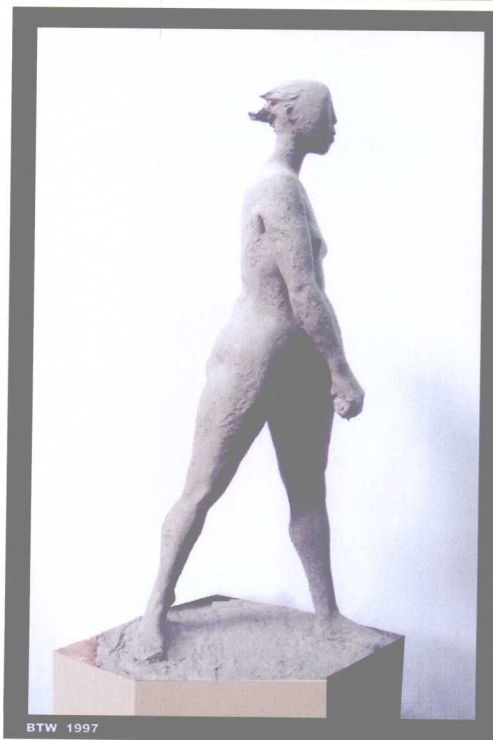
A 我主要是在经营工作室，给出版社做过带主题的图书，去年刚做完一组礼仪方面的书，是一套10本的。还有给政府做一些环保主题的宣传资料，图书方面基本都是封面。

Q 所以一直都是做自由职业者吗？好像你一直是这样的状态，觉得上班的生活不适合你？

A 哦，是啊。我毕业后一直没有上过班，也许是我为出版社供稿这份工作一直比较稳定吧。我不应该算是自由职业，我要对很多作者和客户负责，按时交作品，按时领钱，算是一种变相的上班。

Q 这样工作了多少年呢？很多上班的人是通过跟集体与他人的接触进步的，你觉得自己技术的进步方式是什么呢？

A 有六七年了吧。我的工作就是大量的绘画，因为总有很多稿约，不画也不行。我的方式没有什么特别，就是尽量画得准确，多画的话自然品质就会提高，这是很“朴实”的方法。





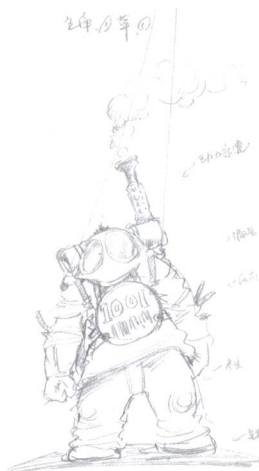
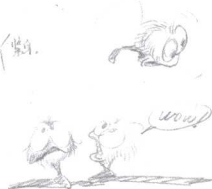




草精



沙和尚



唐僧



孙悟空



Q 那你觉得这六七年的工作中，现在的你和最初毕业时的那个自己相比有哪些变化？

A 我在刚上班的时候太大了，很多时候说话、做事不考虑到别人的，现在似乎自己变得稳重一点了，知道很多事要慢慢做才行，以前不能静心画画也是因为不知道这一点。

Q 你是很特别的例子。很少有人靠一直坐在家吃稿费来生活，而且你还生活得不错，你觉得自己成功是因为什么？

A 我觉得自己不算幸运，一般找我绘画或是做书的都是老客户，新客户我也很少接触，除非是有人介绍的，这样在合作后稿费上有保障。我的主要收入在稿费上的很少，还不到一半，很多其他的都是靠一些经营活动来赚钱，像给出版社做选题或是杂志的创刊策划。我指导过有20多本杂志的创刊，经验还算丰富。

Q 我看到了有些主题差不多的作品，比如那个戴草帽的孩子，很久以前我就看到他和青蛙在一起，还有钓鱼的作品，这是为哪个故事画的？

A 哦，那是我的一个绘画主题，最早是给中国青年出版社做的一组稿件，他们也同意出版了，但作品断断续续一直都没有画完，后来有几张变成了封面，这个系列还在制作中。

Q 哦？那是你自己想的故事吗？你现在也在画漫画，漫画的脚本也是自己做的吗？

A 以前的作品和现在漫画的脚本是自己做的，到今年5月估计会和文字作者合作出新的漫画作品，单周期也是非常的长。

Q 这些作品完全是不为完成任务而自愿创作的吗？你觉得自己适合一个漫画人的角色吗？一般编故事的话，会从何处吸取灵感？偏好什么风格的故事呢？

A 不是我自愿创作的作品真是多得很，但这次在杂志里展示的都是个人的创作行为，不是约稿。我想我并不适合一个漫画人的角色，我拖稿的时候非常多，所以我画漫画都是以短篇为主。我的故事都是奇怪的比较多，但都以环保为主题，比较健康，适合给青少年看。国内要出版都是要求内容健康的，我自己也比较喜欢环保的题材，爱情的一般我是不会画的，神怪的也很少画。

Q 你还有另外一个风格的作品，与这个风格都不一样，都是写实的，这些就是出版社所要求的吗？

A 写实是在这几年很风行，所以对多数写实的作品都是以研究的心态去画的，但出版社要求写实的订单也是非常多的。我很多写实的绘画都是看上去写实，实际上真人是没有长成那样的，或是比例都是夸大的，在写实的绘画里都是不写实的因素。



卡通部分

卡通设计：毕惠玮



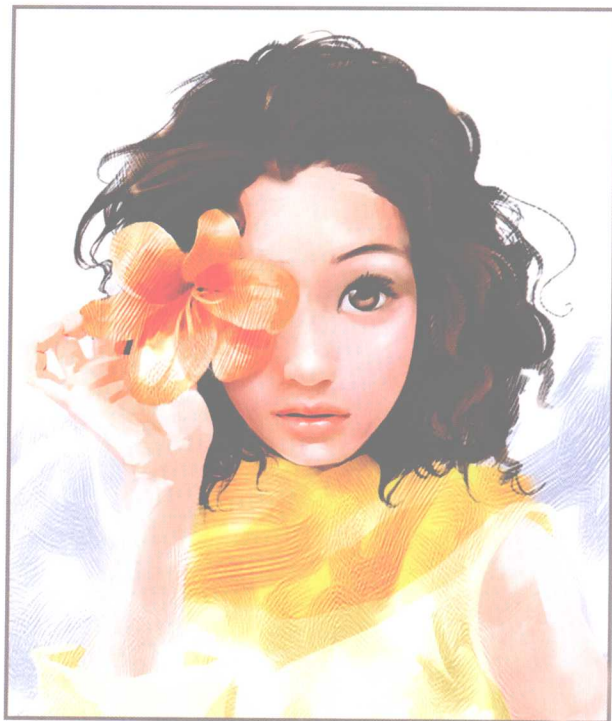
中学生博览 都市版 栏目头 2000 11



中学生博览 都市版 栏目头 2000 11



中学生博览 都市版 栏目头 2001 5



Q 你说你参与过20余本杂志的创刊，都是以艺术顾问身份参与的吗？你怎样看待这份工作？你对一本刚创刊的杂志的艺术设计有什么心得？

A 是啊，我一般都是指导美术编辑完成任务，这份工作很好，需要大量的调查和经验。刚创刊的杂志主要的工作不是做得漂亮而是做得准确，我一般都是和主编充分交流后进行的。

Q 对你来说完成工作拿到酬劳重要，还是自我挑战、力臻完美更重要呢？以你的工作量来说，所有的产品都尽心尽力似乎有些困难吧。

A 对工作来说一般都是在一定的时间内完成达到最好的效果，因为杂志都有很多限制，但还是品质重要。我不是所有的绘画作品都要求很完美的，有的作品有明显的错误，只要达到我的目的就行了（我指的绘画错误是可以原谅的那种）。至于绘画，我还是希望尽量完美。

Q 有没有长期的目标？

A 我没有很长期的目标，就是走一步看一步，做好现在的。但漫画会一直画下去。

Q 其实现在只剩下生活了？

A 是啊，我现在比较像退休后的生活，没有什么太大的目标。我养了很多小鱼，还有猫和植物。呵呵！

Q 哈哈，这算是提前多少年退休啦？

A 我有过非常紧张的一段工作时期，觉得那样很不好。呵呵！也不能叫不好，该说是不适合我。我觉得有好的作息时间是非常重要的，长时间的工作也非常重要，加上适度的锻炼，这就是画手的“养生之道”，能延长职业寿命，可惜我很少锻炼。

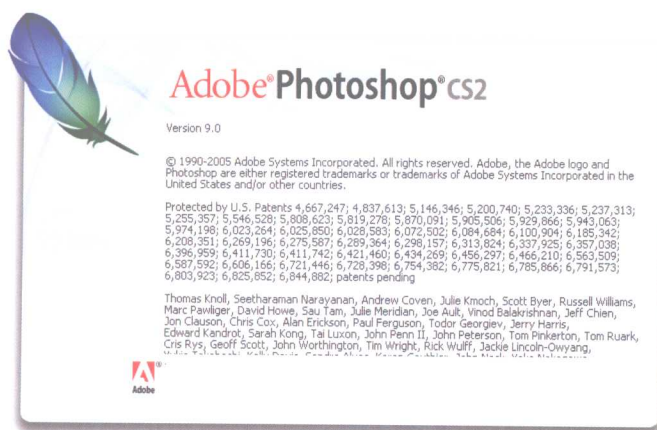
END

第一章

要先知道的

“CG”是Computer Graphic的缩写，但是“CG”的内容非常丰富，主要指的是由电脑数位化工具绘制的作品。本书的主要绘画教程都是用电脑完成，所以也可以称为CG作品。

电脑代替了画家手中的画笔，本章我将讲解电脑绘画软件的界面、原理与应用的基本知识。



Photoshop cs2



Painter IX

插画的基本分类

插画主要是商业作品，它是指作者根据客户提出的要求来创作绘画的一种艺术形式，它有非常强的商业性。

插画的应用范围也非常广，一般可以分为三大类。

出版插画

是指给出版物做的插画形式，一般分为封面绘画和正文绘画、文字配图等，对绘画的完成度有着非常高的要求。

概念绘画

是指具有很强绘画目的的绘画，应用在游戏、造型设计、影视等等新兴领域。绘画以精确地表达艺术家概念为主，可以是世界观、光线、造型、动作、时间、空间等概念的表达，绘画的完成度要求准确。

商业插画

为企业、产品、活动等绘制的作品，作者只保留署名权的商业买卖行为，即为商业插画。



绘画工具

Painter\Photoshop运作环境

在MAC或WINDOWS系统中运行Painter\Photoshop都是差不多的，两个系统只是操作上有轻微的变化，但MAC的系统要稳定安全得多，软件的应用原理是一样的。

插画的绘画方法，一般来说是分为电脑绘画和传统绘画。（本教程主要介绍电脑绘画）。虽然现在业界很多人都已经不再坚持传统绘画，但是国际上最著名的大师们，还是运用传统绘图的较多，传统绘画的唯一性是不可以代替的。

传统绘画的工具具有铅笔、水彩笔、马克笔、水彩、水粉、色铅、丙烯等等，而CG则是运用电脑和绘图软件进行作画，需要一定的硬件配置，例如CRT屏幕，因为现在液晶的显示器技术还不是很成熟，所以画插画的人一般是不用液晶的，即使用，也要用一个CRT屏幕的来纠正色差，但近些年液晶技术有了很大的发展，如果选用液晶作为你的显示器配置，建议要选择专业级别的。

电脑的基本配置就不说了，主要是需要一个数位板（数位绘图板）。如果条件许可的话还需要一台扫描仪、数码相机、打印机，这样就可以组建一个小型的插画工作室，对发展非常有利。



电脑：

MAC或者PC电脑都可，一台配置好的电脑，能让你绘画的心情更加愉悦。试想在一台画一笔需要等待许久的电脑面前，很难有耐心画出让人高兴的画来。



数位板：

类似手工绘画过程的输入设备。技术越来越成熟的压感技术，可以高度模拟传统绘画的笔触效果，使电脑绘画能更快速、便捷，易于控制，是电脑绘画的首选外接设备。



扫描仪：

扫描仪能将手绘的画稿输入到电脑中，然后在电脑中再进一步对图像进行编辑，把传统的绘画跟电脑结合起来，实现纯电脑绘画无法完成的一些质感跟笔触，是比较重要的外接设备。



打印机：

可以把作品打印出来，以校对绘画的色彩、造型。



数码相机：

可以用数码相机来搜集大量的参考资料跟素材。

