



插画技法解析

★钟川 著

- 体会作者的构思过程
- 从思路到笔触的详尽解读
- CG 插画的技法解析
- Photoshop 绘制技巧分析
- 分享作者的创作心得



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书共分4个篇章,包括场景速写篇、场景插画篇、角色插画篇和Matte Painting篇。每个篇章都列举了大量的作品原画,并对部分作品的绘制过程进行了详细的剖析,力图引领读者了解作者在绘制CG插画作品时的构思方法、绘制技法及效果表现方式等。全书汇集了作者大气十足的插画作品和细致的绘画过程分析,让读者在欣赏、临摹作品的同时,学会用最快的速度记录头脑中的创意,并将其完美展现。

本书适用于对CG插画感兴趣的读者。

图书在版编目(CIP)数据

CG插画技法解析 / 钟川著. — 北京: 中国水利水电出版社, 2013. 4
ISBN 978-7-5170-0753-1

I. ①C… II. ①钟… III. ①三维动画软件—应用—插图(绘画)—绘画技法 IV. ①J218.5-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第068452号

书 名	CG插画技法解析
作 者	钟川 著
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 68367658 (发行部)
经 售	北京科水图书销售中心 (零售) 电话: (010) 88383994、63202643、68545874 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	中国水利水电出版社装帧出版部
印 刷	北京博图彩色印刷有限公司
规 格	184mm×260mm 16开本 7.5印张 122千字
版 次	2013年4月第1版 2013年4月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	45.00元 (附光盘1张)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究









致读者

俗话说万事开头难，但对于绘画来说，最难的是经历完“开头”后的坚持。创意往往是一个灵感的爆发，一个思路的形成，但要将这个思路进行下去，会是一段枯燥、寂寞的过程，只有突破了这一过程，将自己的创意最终完善，才能获得真正的成功。

对于绘画来说，生活中经历每件事都会有助于你的成长，使你获得意想不到的灵感。我喜欢看电影，热爱旅游，很多灵感都是从其中而来。对一名游戏影视概念设计师而言，除了绘画技法的提升，更多的是生活的点滴积累。看得多了，感悟得多了，练习得多了，了解自己的极限，才能思考如何突破自己，作品自然而然会变得成熟而独到，灵感也就源源不断地产生了。

如今的每个人都是“牛仔很忙”，而要想有所成，就要做善于挤时间的“牛仔”，从繁忙中挤时间勤于练习。慢慢你会发现，为自己喜欢事物的付出，总有一天会让你获得意想不到的回报。

绘画是一门功夫，是需要花时间去琢磨的。激情是短暂的，坚持是长久的。这本书主要介绍了我的绘画历程及绘画中的一些感受和心得。希望能给读者们带来一些帮助，最后祝福大家都能找到适合自己的创作舞台，尽情释放。

钟川

2012年11月于上海



目录

致读者

I 场景速写篇

● 作品描述与欣赏·····2

《Factory1》 《Factory2》

《Old Castle》 《Berg》

《Abandoned Factory》 《Say Bye》

《Sketch》 《The Horde》

《Plank Road》 《Transformes》

《Death Gate》 《Disaster》

《Gorge》

● 绘制过程解析·····20

《Barren Land》 《Maze Forest》

《Sketch2》 《Scenery》

《Sketch3》 《Sketch4》

《Scenery2》

II 场景插画篇

● 作品描述与欣赏·····34

《Siege》 《The War of the Cliff》

《Swords》 《Main City》 《Forest》

《Fairyland》

《Swords to Pope》

《Highland》 & 《Forest》

《Tyrannosaurus》 《Loses Village》

《Chaos》 《Landscape》

● 绘制过程解析·····51

《Doomsday》



III 角色插画篇

● 作品描述与欣赏……58

《Code Name 415》 《Beholder》 《Bear》
《Guard》 《Lucifer》 《The Final Battle》
《Blood Thirsty God Father》 《Witch》
《Emissary》 《Fantasy Man》 《Lord of
Misrule》 《Walking Dead》 《Savage》
《Mammoth Soldiers》 《Demon》
《Qwedexza》
《Concentration Camp》

● 传统绘画（草稿）……76

《草稿1》 《草稿2》 《Movie》

● 绘制过程解析……80

《The Final Battle》 《Dark Elves King》
《Troll》 《Corpse》

IV Matte Painting篇

● 作品描述与欣赏……96

《Wild of times》 《Blood Night Soil》
《DongLai Village》 《TOP Hill》
《The Rite》 《Hills》 《Hills-5》

● 绘制过程解析……102

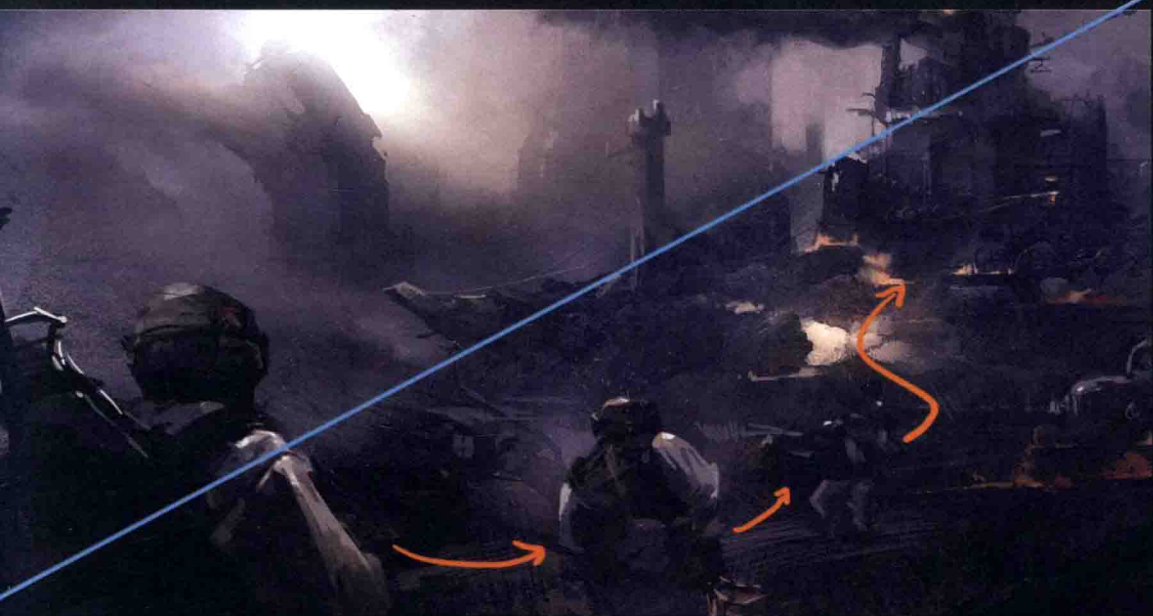
《Secret Fort》



CHANGJING SUXIEPIAN

I 场景速写篇

对角线构图



道路设计

● 作品描述与欣赏

在绘制场景之前，先要学会对场景的把握。场景与单纯的人物绘制不同，要把握整体的大关系，所以对于透视、前后关系、色彩基调的处理要尤为用心。

场景速写是一种非常重要的锻炼方法，可以用最快的速度将所构思的效果展示出来。当自己有好的想法时，为了将创意“保鲜”也一定要尽快以速写或者草图的形式保存下来，尤其是类似于“灵光一闪”的头脑风暴，一定要用最快速度记录下来，以便以后的处理和深化。下面将从最基本的速写开始入手，对作品创作时的构思过程进行示范和分析。

《Factory1》

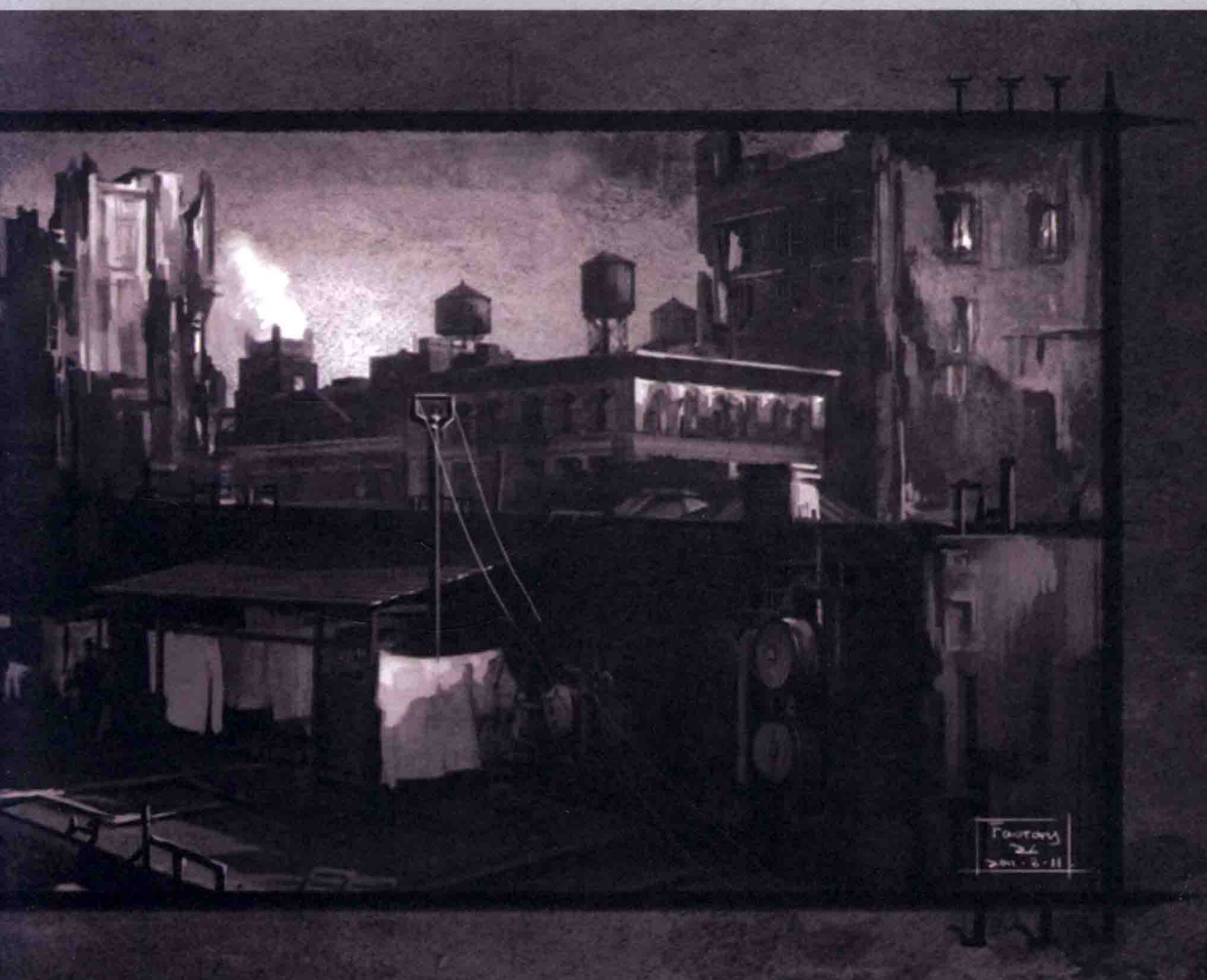
《Factory1》属于工业小品之一，是黑白基调的速写。在绘制场景时需要第一时间考虑构图，这是一幅场景速写的关键。《Factory1》从俯视的角度描写工厂内的一角，前景的烟囱、平台绘制相对细致，背景的建筑绘制相对模糊，通过前后呼应来表现工业重地的宏大场面，背景天空的雾状效果也是为了烘托这一气氛做的特殊处理。





PS自带的63号笔刷特点：颗粒感很强，边缘较硬，非常实用，笔刷厚重沉稳大气。

注意：记得调节画笔的其他动态，不透明抖动和流量抖动都调节成钢笔压力

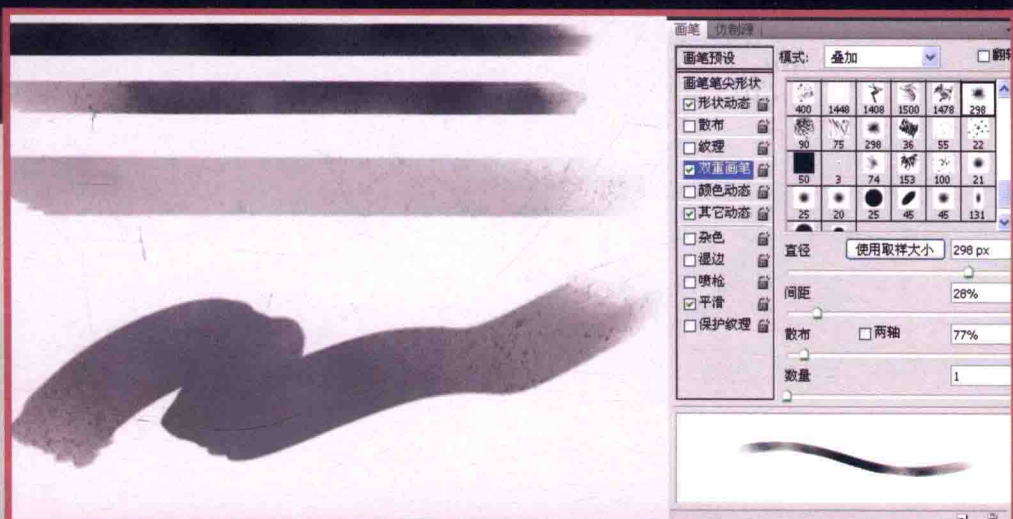




《Factory2》

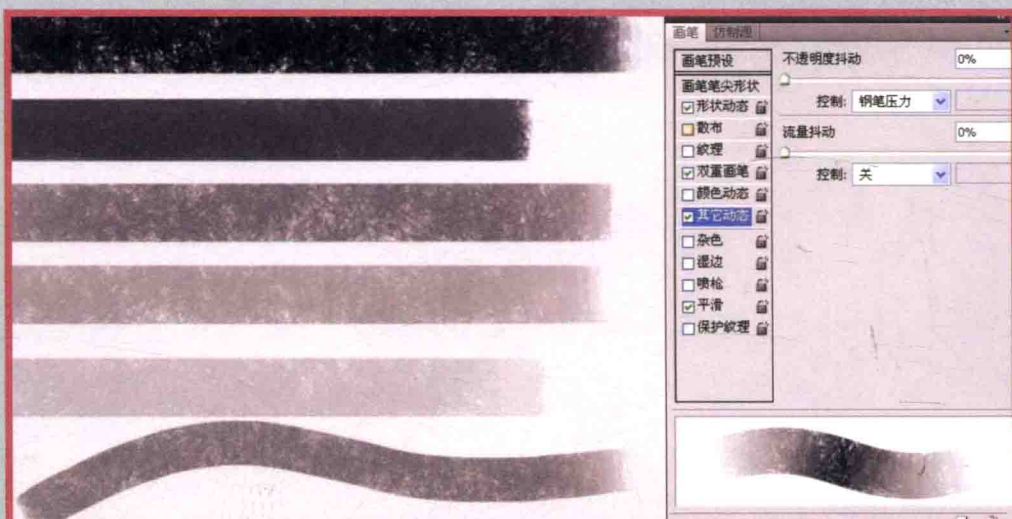
同样也是工业小品，但与《Factory1》不同的是，这幅作品是以相对平行的视角烘托场景的宏大气氛，在绘制场景，完成基本构图之后，就应当考虑如何设计光源。光源对场景整体效果起到加强作用，为了能让场景效果更加立体，可以将光源放在背景，通过光源反衬出前景建筑物的轮廓。靠近光源的建筑物明度相对偏高，而离光源较远的，也就是前景建筑物明度偏低，而且随着视角远去，慢慢消失的是物体的体积、颜色和轮廓，这也称为空气透视。这样就体现了更为明显的立体层次关系。

这两幅黑白作品虽然看起来复杂，但却是场景设计构思的基础，很多作品都会用到这里所使用的效果，处理方法和构图思路。

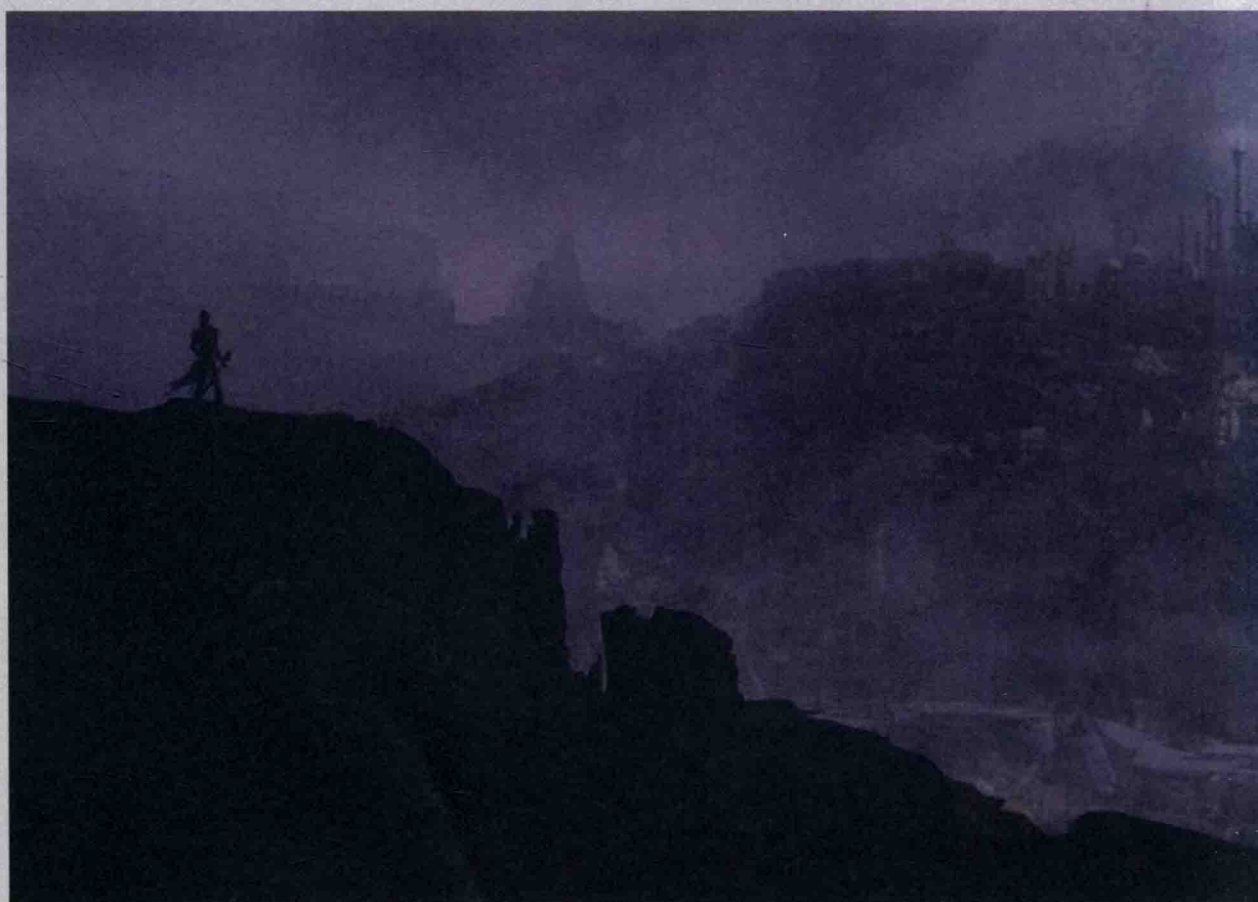


45号改版：是原PS自带的63号笔刷改版，在绘制概念稿的时候感觉像原63号笔刷浮了一层水一样，自由灵活，便于操控，非常好用。

注意：在原63号画笔属性面板中的双重画笔中叠加上一个298号纹理。

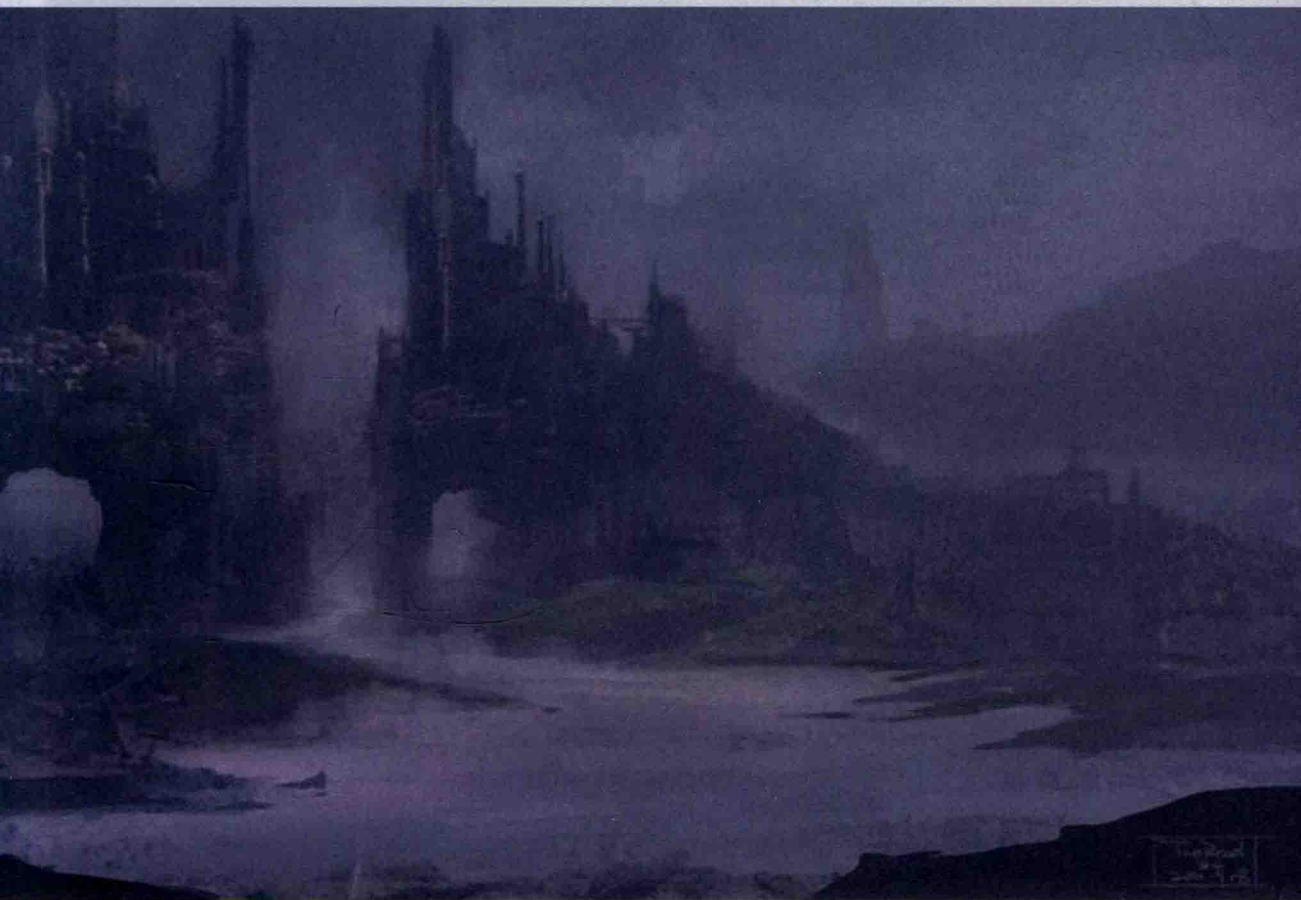


特点：笔刷本身带有颗粒感，笔触两遍柔和同时融合感很强，在做场景气氛概念非常实用。



《Old Castle》

这是一幅古堡的速涂，创作这幅作品主要采用选取工具和部分建筑叠加方式来完成。在构图方面，运用相对平行视角来制作，运用作品左方人物的视角来俯瞰整个古堡，并以整张画面的灰蓝色调烘托出古堡的神秘和宁静。





《Berg》

这幅作品表现的是一个地球人和一个外星人期待来往油轮的场景，暗示着“希望”的来临。在主题设计上，仅仅的等待并没有太多耐人寻味的地方，如果要将作品的内涵深化，首先要将其“神秘化”。同《Factory》系列一样，为了烘托空间气氛，选用雾状效果处理背景，在处理中使用了一个雾气笔刷，大大地刷了几笔，简单制造了雾气效果。这样看来，远方的油轮虽然可以目测，但又好似遥不可及，油轮能否看到主角也是未知数，提升了作品的“嚼头”。这幅作品绘制速度非常快，几乎都是用选取工具和雾气笔刷完成的。

