

商业插画师

中文版

Photoshop CS2 人物插画技法金典

赵 萌 主编

- 以商业性为目的，以艺术性为准则，内容涵盖目前国内流行的所有插画种类，是一部人物插画的技法金典。
- 实例丰富，讲解清晰，全面揭密插画设计这一新兴行业，打造卓越商业插画师，成就非凡业绩。

随书赠送学习光盘

上海科学普及出版社

需要全本请访问 www.ertongbook.com



商业插画师

中文版

Photoshop CS2

人物插画技法金典

赵 萌 主编

上海科学普及出版社

图书在版编目（CIP）数据

中文版 Photoshop CS2 人物插画技法金典 / 赵萌主编. 上海：上海科学普及出版社，2007. 8
ISBN 978-7-5427-3739-7

Ⅰ.中… Ⅱ.赵… Ⅲ. 人物画—技法（美术）—图形软件，Photoshop CS2 Ⅳ.J21-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2007）第 073747 号

策划编辑 胡名正
项目编辑 徐丽萍 刘湘雯
责任编辑 刘瑞莲

中文版 Photoshop CS2 人物插画技法金典
赵 萌 主编
上海科学普及出版社出版发行
（上海中山北路 832 号 邮政编码 200070）
http://www.pspsh.com

各地新华书店经销 北京市燕山印刷厂印刷
开本 787 × 1092 1/16 印张 18.25 字数 432000
2007 年 8 月第 1 版 2007 年 8 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-3739-7 / TP · 857 定价：40.00 元
ISBN 978-7-900423-95-5 / TP · 50（附赠光盘 1 张）

内容提要

本书从实际应用的角度出发，全面、系统地介绍了利用Photoshop软件绘制目前市场上流行的人物插画的方法与技巧。全书共分14章，内容包括：插画基础知识、黑白插画网点技法、黑白插画背景效果制作，以及各种插画的绘制方法等。读者可在学习理论知识得以入门和提高的同时，通过典型案例实战演练，逐步精通，从而成为插画绘制高手。

本书实例丰富、内容翔实，非常适合漫画爱好者、插画爱好者、专业插画制作人员以及高校在校生学习使用，同时也可以作为相关社会培训机构的培训教材。

前 言

所谓插画，就是用于插图的绘画作品。无论是小说封面、报刊杂志插图、广告图画、说明书里的说明画面，还是商标、吉祥物等，均可称为插画。由于插画应用范围广泛，酬劳较高，所以很多人以专门绘制插画为职业。近几年国家颁布了“商业插画师”这一职业标准，促使插画绘制人员日渐增多，插画师已成为一种新兴的高薪职业。

由于电脑绘画的方便性，很多专业插画绘制人员都选择使用电脑来绘制插画。但目前市场上电脑绘制插画的教材却比较少，而且大部分以介绍 Painter 为主。Painter 虽然是首屈一指的绘画软件，但其占用系统资源较多，入门较难，必须配合绘画板才能发挥其全部功能，不适合插画初学者使用。

绘制插画并非只能使用 Painter 软件，如果对 Photoshop 运用得当，同样可以绘制出精美的插画作品。Photoshop 虽然不是专业绘画软件，但与 Painter 相比，Photoshop 具有如下优点：

（1）对硬件要求较低。

（2）相关基础教材多、学习人员多、应用范围广。

（3）无需使用专业绘画板。

● 本书特点

作为一本介绍 Photoshop 人物插画绘制方法的专业教材，本书具有以下特点：

（1）内容丰富，涵盖了目前国内市面上流行的所有插画种类。

（2）讲解详细，文字简洁明了，并配有大量插图，便于理解。

（3）内容由浅入深，由易到难。

（4）所有实例均为应用性商业插画，每个实例开头都有插画特点及客户要求，具有实际意义。

（5）配有多媒体教学光盘，每一例插画绘制过程均录制成动画，并配有语音讲解。光盘中还有书中所有的原始素材及图片，使读者学习起来更加容易。

● 内容简介

本书以系统性和实用性为重点，使用具体的实例来介绍插画的绘制方法，为读者提供最为实用的技术。

第 1 章以介绍插画基础知识为主，使读者对插画的概念、特点和应用范围有一个较明确的认识。

第 2 章主要介绍如何制作不同类型的网点纸，以及如何在黑白插画中使用网点纸。

第 3 章主要介绍速度线、楼房和雨丝等背景效果的制作方法。

第 4 章主要介绍彩色日本少女漫画风格插画的绘制方法。以《三颗心》为实例，逐

需要全本请访问 www.ertongbook.com

步介绍如何以黑白线稿绘制彩色漫画式插画。

第5章以彩色漫画式插画《云声》为例，介绍彩色漫画式插画的另一种绘制方法，同时还将介绍如何用 Photoshop 模仿毛笔笔迹效果。

第6章以儿童插画《月下》为例，介绍儿童插画的特点，以及仿水彩风格手绘效果的儿童插画的绘制方法。

第7章以绘制时尚杂志的插画作品《四月》为例，详细讲解仿水彩风格手绘时尚绘本类人物插画的绘制技法。

第8章以时尚插画《夏》为例，介绍如何使用 Photoshop 的强大功能来绘制仿矢量插画。

第9章以唯美插画《绿竹》为例，介绍半写实唯美插画的特点及其绘制方法。

第10章以奇幻小说中的唯美插画《异星》为例，介绍另一种半写实插画的绘制方法，其绘画风格与第9章截然不同。

第11章通过实例《绿茵山庄》，介绍如何以人物照片为基础来绘制精美的人物插画。

第12章以奇幻插画《月之圣女》为例，除了介绍人物的绘制方法外，将主要介绍特殊人物服装、饰品的绘制方法，同时还将介绍如何以两张图片组合修改，制作背景。

第13章以奇幻插画《寄生》为例，介绍了创作两个人物后再合成的绘制方法。同时，还将介绍羽翼、骨骼、蛋壳、流水、波纹、行星和光环等的绘制方法。

第14章以古装插画《武将》为例，综合介绍了人物、铠甲及宝剑的绘制方法。

● 适合读者

本书适合以下读者阅读和学习：

※ 漫画爱好者。

※ 插画爱好者。

※ 专业插画制作人员。

※ 各高校在校生。

※ 各类培训机构学员。

本书由赵萌主编，参与编写的人员还有庞志敏、薛淑娟、张运岭、郭文亮、曹汉珍、李晓和耿丽丽等多位老师，在此向他们的辛勤劳动表示诚挚的谢意！由于编写时间仓促，书中可能还存在不足之处，恳请广大读者提出宝贵意见，我们将在再版时加以改进。联系网址：http://www.china-ebooks.com。

编　者

2007年7月

目录

Contents >>>

第1章 基础知识 1

1.1 插画概述 1
1.1.1 插画的概念 1
1.1.2 插画的发展和应用 2
1.1.3 常用工具软件 3
1.2 插画基础知识 5
1.3 Photoshop 功能简介 7
1.4 色彩模式与分辨率 8
1.4.1 色彩模式简介 9
1.4.2 设定分辨率 11
1.5 图像格式 12
小 结 13

第2章 黑白插画网点技法 14

2.1 什么是网点纸 14
2.2 制作网点纸 14
2.2.1 制作平网和直线网 15
2.2.2 制作渐变网 17
2.2.3 制作沙石网 19
2.2.4 制作材质网 20
2.3 电脑贴网技法 22
2.3.1 平贴网点的技法 22
2.3.2 叠网的技法 24
2.3.3 刮网的技法 26
2.4 网点快速生成法 27
小 结 30

第3章 黑白插画背景效果制作 31
3.1 线的制作 31
3.1.1 速度线 31
3.1.2 放射状线 32
3.1.3 爆炸效果 33
3.1.4 雨 35
3.2 星光效果 37
3.3 点绘效果 40
3.3.1 背景点绘 40
3.3.2 人物点绘 42
3.4 楼房生成器 44
3.4.1 制作窗口 44
3.4.2 制作楼房背景 44
小 结 47
第4章 彩色漫画式插画《三颗心》 48
4.1 本章概述 48
4.1.1 彩色漫画式插画的特点与作品 48
4.1.2 绘画的目的与思路 49
4.2 线稿处理 49
4.2.1 处理扫描原件 50
4.2.2 提取线稿 50
4.2.3 调整线稿 51
4.3 人物上色 52
4.3.1 绘制肌肤底色 52
4.3.2 进一步细致刻画五官 54
4.3.3 绘制头发 57
4.3.4 服装绘制 58
4.3.5 调整细部 60
4.4 拼合背景 60
小 结 62
第5章 彩色漫画式插画《云声》 63
5.1 本章概述 63
5.1.1 彩色漫画式插画的特点及作品 63
5.1.2 绘画的目的与思路 64
5.2 线稿处理 64

5.2.1 提取线稿 64
5.2.2 调整线稿 66
5.3 女性人物绘制 67
5.3.1 用钢笔工具勾出轮廓 67
5.3.2 绘制五官 69
5.3.3 绘制肌肤底色 70
5.3.4 绘制头发及进一步细致刻画五官 71
5.3.5 绘制服装 73
5.3.6 用画笔工具绘制毛笔笔触轮廓 77
5.4 男性人物绘制 78
5.4.1 勾勒轮廓 78
5.4.2 绘制肌肤、五官及头发 79
5.4.3 绘制服装 80
5.4.4 绘制古琴 81
5.5 拼合背景 83
小 结 84

第6章 儿童插画《月下》 85

6.1 本章概述 85
6.1.1 儿童插画的特点及作品 85
6.1.2 绘画的目的与思路 85
6.2 线稿处理 86
6.3 人物上色 87
6.4 背景上色 89
小 结 91

第7章 时尚插画《四月》 92

7.1 本章概述 92
7.1.1 时尚插画的特点及作品 92
7.1.2 绘画的目的与思路 92
7.2 线稿处理 93
7.2.1 处理草稿 93
7.2.2 用钢笔工具勾勒轮廓 94
7.2.3 绘制五官及头发 95
7.3 人物上色 96
7.4 背景绘制 99
小 结 101

第8章 时尚插画《夏》 102

8.1 本章概述 102
8.1.1 时尚插画的特点及作品 102
8.1.2 绘画的目的与思路 102
8.2 绘制草图 103
8.3 绘制人物头部 103
8.3.1 绘制脸部 104
8.3.2 绘制眼睛 104
8.3.3 绘制鼻子和嘴唇 107
8.3.4 绘制头发 109
8.4 绘制身体 111
8.4.1 绘制脖子和肩 111
8.4.2 绘制手臂和手 112
8.5 绘制服装 113
8.5.1 绘制服装外形 113
8.5.2 细部刻画 114
8.5.3 绘制挎包 115
8.6 绘制背景 118
8.6.1 绘制蓝天 118
8.6.2 绘制绿地及花丛 119
小 结 122

第9章 唯美插画《绿竹》 123

9.1 本章概述 123
9.1.1 唯美插画的特点及作品 123
9.1.2 绘画的目的与思路 124
9.2 线稿处理 124
9.2.1 处理扫描原件 124
9.2.2 提取线稿 125
9.3 人物上色 126
9.3.1 绘制肌肤底色 127
9.3.2 细致刻画鼻子 128
9.3.3 细致刻画眼睛 129
9.3.4 细致刻画嘴唇 132
9.3.5 制作实底 132
9.4 绘制头发 133
9.4.1 确定人物发型 134

9.4.2 绘制刘海与发丝 134
9.4.3 添加头发高光 136
9.5 绘制衣物 137
9.5.1 绘制长袍 137
9.5.2 绘制系带 139
9.5.3 绘制笛子 141
9.6 拼合背景 142
小 结 143

第 10 章 奇幻唯美插画《异星》 145

10.1 本章概述 145
10.1.1 奇幻插画的特点及作品 145
10.1.2 绘画的目的与思路 146
10.2 绘制线稿 146
10.3 绘制肌肤底图 147
10.3.1 绘制灰度基底 147
10.3.2 大致确定五官 148
10.3.3 着色 149
10.4 绘制五官 150
10.4.1 细致刻画眼睛 150
10.4.2 细致刻画嘴唇 154
10.5 绘制头发 155
10.5.1 大致确定发型 155
10.5.2 绘制刘海与发丝 156
10.5.3 添加头发明暗效果 157
10.6 绘制服装与饰品 159
10.6.1 绘制服装 159
10.6.2 绘制饰品 161
10.7 拼合背景 165
小 结 166

第 11 章 照片写实插画《绿茵山庄》 167

11.1 本章概述 167
11.1.1 写实插画的特点及作品 167
11.1.2 绘画的目的与思路 168
11.2 照片的基本处理 168
11.3 制作皮肤底色 169

需要全本请访问 www.ertongbook.com

11.4 绘制五官 172
11.4.1 细致刻画眼睛 172
11.4.2 细致刻画鼻子 176
11.4.3 细致刻画嘴唇 177
11.5 绘制头发 180
11.5.1 大致确定发型 180
11.5.2 绘制发丝 181
11.5.3 绘制高光 183
11.6 绘制衣物 184
11.7 拼合背景 187
小 结 188

第 12 章 奇幻插画《月之圣女》 189

12.1 本章概述 189
12.1.1 奇幻插画的特点及作品 189
12.1.2 绘画的目的与思路 190
12.2 绘制人物皮肤及五官 190
12.2.1 绘制肤色 190
12.2.2 绘制五官 191
12.3 绘制头发 195
12.3.1 绘制头发底色和发丝 195
12.3.2 绘制高光 197
12.4 绘制衣物 198
12.4.1 绘制内衣 198
12.4.2 绘制外套及腰带 199
12.5 绘制饰品 202
12.5.1 绘制头饰 202
12.5.2 绘制耳饰及腰饰 205
12.5.3 绘制流苏 209
12.6 拼合背景 212
小 结 214

第 13 章 奇幻插画《寄生》 215

13.1 本章概述 215
13.1.1 奇幻插画的特点及作品 215
13.1.2 绘画的目的与思路 215
13.2 线稿处理 216
13.3 绘制天使 217

13.3.1 绘制天使的肌肤 217
13.3.2 绘制天使的头发 218
13.3.3 绘制天使的羽翼 220
13.3.4 绘制天使的骨骼 222
13.4 绘制恶魔 224
13.4.1 绘制恶魔的肌肤 224
13.4.2 细致刻画恶魔的五官 227
13.4.3 绘制恶魔头上的印记 229
13.5 组合与修饰 230
13.5.1 绘制裂痕 230
13.5.2 绘制蛋壳 231
13.6 拼合背景 233
13.6.1 制作流水波纹 234
13.6.2 制作行星与光环 237
13.6.3 细节调整 239
小 结 242

第 14 章 古装插画《武将》 244

14.1 本章概述 244
14.1.1 古装插画的特点及作品 244
14.1.2 绘画的目的与思路 245
14.2 绘制底图 245
14.2.1 绘制皮肤底色 245
14.2.2 绘制五官和头发 247
14.3 绘制铠甲 251
14.3.1 绘制灰度基底 252
14.3.2 绘制甲叶 253
14.3.3 通道操作 255
14.3.4 绘制明暗效果 258
14.3.5 绘制腰封及腰带 260
14.3.6 铠甲的细节处理 265
14.3.7 绘制衣服 266
14.4 绘制长剑 267
14.4.1 绘制剑柄 268
14.4.2 绘制护手 270
14.4.3 绘制剑身 272
14.4.4 组合与修饰 273
14.5 拼合背景 274
小 结 275

第1章 基础知识

随着科学技术的发展，电脑与人们的关系也越来越密切。它的方便与快捷，使相当多的手工工作已经转由电脑来完成，绘画也不例外。

电脑的使用让绘画者摆脱了颜料的异味与繁复的工具，绘画时不必再谨小慎微，只要不满意，任何一部分都可以在任何时间进行修改，大大扩展了绘画的方便性与可能性。

对于手绘创作高手来说，使用电脑作为创作工具可以拓展绘画的思路与视野，可以用更多的方法来表现自己的创意。

对于初学者来说，电脑可以极大地简化创作过程。设计者无需花费大量金钱，也无需通过较长时间的练习来熟悉各种美术用具的特性，只要熟练掌握软件的使用，就可以创作出优秀的作品。

1.1 插画概述

插画是近年来新兴的行业。各种插画作品被广泛应用于书籍封面、内页、报刊和广告等方面，深受人们的欢迎。

1.1.1 插画的概念

插画，顾名思义，就是用于插图的绘画作品。其主要作用为增强文字的感染力及趣味性，给读者更直观的视觉刺激，加强读者对作品的印象及理解。在各种期刊、报纸和儿童图画书中，文字间所插的图画，都称为插画。其中，以商业为目的绘制的插画则称为商业插画。

插画是绘画艺术的一个分支。与普通的绘画作品（如图1.1所示）相比，插画有着更鲜明的目的性，即每幅插画都有明确的主题，从人物设计、绘画草稿到作品正式绘画上色，都需要与主题相符（图1.2所示就是插画师特别为小说绘制的封面）。因此，插画的创作要比普通绘画严谨得多。



图1.1 凡·高作品



图1.2 《创龙传》封面

由于现在日韩漫画风格的插画大行其道，很多人都误认为漫画就是插画。事实上，插画与漫画有相通之处，有相当多的流行插画都是日韩漫画风格的，但它们也有着本质的区别：漫画具有故事性和连续性，运用大量特殊符号和对白推动故事情节发展，如图 1.3 所示的《海贼王》漫画；插画则没有这些特点，并且每一幅都是独立的，如图 1.4 所示的风之少女。某些系列故事书的封面虽然采用的是同一人物，但每幅画之间并没有故事性的关联。

正是由于插画的应用领域，决定了它必须画得比漫画更为精致。



图 1.3 漫画《海贼王》



图 1.4 风之少女

1.1.2 插画的发展和应用

插画并不是现代生活的产物。唐、宋佛经中精美的佛像印画、明清小说中的人物绣像均属于插画，日本江户时代作为海报的浮世绘同样也是插画，如图 1.5 所示。



图 1.5 （日本）浮世绘

为了吸引读者和消费者，报刊业和广告业往往要在文字中添加大量的插图。随着摄影和印刷技术的发展，照片渐渐地在插图中占有了一席之地。由此，插图分为照片和绘画插图两部分。

虽然摄影在插图中的地位日渐增强，但插画依旧有其应用领域，并在近几年有日益增长的趋势。

黑白插画线条简练，单色印刷效果要优于照片。且由于可以根据需求专门绘画，因此有更强的针对性，如图 1.6 所示。

商业应用中的人物或动物需要有明显的特征，动物往往需要拟人化（如图 1.7 所示的 2008

北京奥运会吉祥物），这些要求只有插画才能完成。



图 1.6 比亚兹莱作品



图 1.7 2008 北京奥运会吉祥物

近几年大量流行的各类奇幻、言情小说及青春杂志出于内容的需要，通常都采用人物插画作为封面及插页，如图 1.8 所示。

游戏公司通常也会请专业的插画师为其创作人物及绘画广告、海报（如图 1.9 所示），因此，可以说插画的应用范围非常广泛。



图 1.8 小说《三千世界鸦杀》插画



图 1.9 《最终幻想》海报

1.1.3 常用工具软件

插画按绘制方式可分为手绘插画和电脑创作插画两种，电脑创作插画又可分为矢量插画和像素插画两种。

● 矢量插画：其优点是可以无限制地放大或缩小，画面不会有任何失真，占用的磁盘空间较小。缺点是画面通常不够逼真、细腻，如图 1.10 所示。



图 1.10 矢量插画

● 像素插画：又称点阵图插画或位图插画。它可以制作出色彩和色调丰富的图像，能够逼真地表现自然景象和细致的毛发、肌肤等效果。缺点是文档通常比较大，而且缩放和旋转会产生失真的现象，如图 1.11 所示。



图 1.11 像素插画

本书所要介绍的是像素人物插画的绘画技法。

目前，绘制点阵式图像主要使用 Painter 和 Photoshop 两款软件。

Painter 是目前绘画设计首选的电脑绘画软件，如图 1.12 所示。自 Painter 问世以来，它就以能逼真地模拟手绘效果而闻名。其中，以 Painter 6 最为著名，国内外大多数漫画家、插画师都使用它。Painter 被 Corel 公司收购后，又先后推出了 Painter 7 和 Painter 8 两个版本。Painter 7 因为增加的笔刷效果不佳、运行速度不理想而为人所诟病。但 Painter 8 则扭转了这个局面，它使用了与Photoshop相似的窗口形式和环境外观，使Photoshop用户也能轻松使用Painter。而且Painter 8 增加了笔刷工具的种类，使用户可以在电脑中画出手绘笔触的质感，与手绘效果一般无二。



图 1.12 Painter 8

但是，Painter 必须与手写板配合使用才能完全发挥它的功能，如果使用鼠标，其功能最多只能发挥 30%。而且 Painter 很消耗系统资源，用配置较低的电脑绘图时会明显地感到系统资源的紧缺。另外，在 Painter 中包括多达 400 种的笔触效果，每一种所产生的效果都完全不同，甚至只是一个参数的变化就会成为一种新的笔触，所以想要使用起来得心应手并不是一件容易的事。

Photoshop 是目前平面设计最常用的软件，最新版本为 Photoshop CS2，如图 1.13 所示。其软件定位是图像处理，并不是专门用于绘画的，所以 Photoshop 6.0 之前的版本（包括 Photoshop 6.0）虽然有画笔工具，但提供的笔刷效果并不多，而且笔触效果也只有湿边一种，无法满足绘画的需求。

需要全本请访问 www.ertongbook.com