

<<数位绘画大师>>

图书基本信息

书名：<<数位绘画大师>>

13位ISBN编号：9787302173700

10位ISBN编号：7302173702

出版时间：2008-5

出版时间：清华大学出版社

作者：杨为一 编

页数：230

字数：249000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<数位绘画大师>>

内容概要

数码艺术以其独特的魅力受到越来越多的设计师的喜爱，由此衍生出一批从事数码艺术的专门人才。在走过痛苦的所谓“鼠绘”阶段，人们迫切需要一种全新的工具来代替它，数位板在这种形势下很自然地出现了，借助数位板，可以把数码艺术诠释得更加完美。

数位板的迅速发展，让每个人都能拿起“画笔”去尝试、追逐和挖掘生活中潜藏的艺术之美，无形之中使很多梦想在艺术道路上有所突破的普通人能够美梦成真！

随着更多的造型表现形式融入到电脑表现艺术中。

电脑绘画波及的领域也与日俱增，从普通的大众绘画、娱乐、教学和演示到专业创作、项目开发都渗透着数码表现的新理念。

数位板目前已经在游戏、影视项目开发以及艺术类相关院校普遍使用。

本书从应用的角度出发，全面讲解数位板在各个行业中的应用，以及主流图形图像软件在项目开发制作中的操作。

本书面向所有CG艺术家和艺术院校师生。

本书光盘包含本书所用部分素材和数位板结合主流设计软件应用的技巧视频、数位板设置的技巧视频以及部分相关软件。

<<数位绘画大师>>

书籍目录

第1章 数位板与艺术创造 1.1 数位板创造绘画新概念 1.1.1 数字化素描 1.1.2 改变色彩意识 1.1.3 创新的艺术人体解剖教学方案 1.1.4 给中国传统水墨绘画带来了新的生机 1.2 实际应用 1.2.1 在动漫制作领域中的应用 1.2.2 在游戏艺术中的应用 1.2.3 在影视制作中的应用 1.2.4 广告创作 1.2.5 VR制作 1.2.6 在其他生活中的应用 1.3 数位板在不同数字化领域中的应用 1.3.1 数位板在Windows【画图】中的表现 1.3.2 数位板在Painter中的应用 1.3.3 数位板在Photoshop中的应用 1.3.4 数位板在ArtRage中的应用 1.3.5 数位板在传统二维动画中的广泛应用 1.3.6 数位板在三维动画中的应用 1.3.7 数位板在影视后期制作中的应用 1.4 小结第2章 数位板初级应用——在Painter中数字绘画 2.1 数位板初步 2.1.1 设置数位板 2.1.2 快捷键 2.2 Painter入门 2.3 小结 2.4 习题第3章 数位板初级应用——ArtRage油画艺术世界 3.1 认识ArtRage 3.2 ArtRage与数位板创作 3.2.1 描绘图像 3.2.2 写生 3.3 小结 3.4 习题第4章 数位板中级应用——数位板在Photoshop中的应用 4.1 角色设定与线稿 4.2 清稿 4.2.1 第一次清稿 4.2.2 第二次清稿 4.3 动画 4.4 上色 4.5 动画合成与渲染 4.6 小结 4.7 习题第5章 数位板中级应用——游戏贴图绘制(Photoshop / 3ds Max) 5.1 Photoshop手绘游戏贴图——皮制背包 5.1.1 前期准备 5.1.2 绘制 5.2 3ds Max游戏贴图绘制——中国古代宝剑 5.2.1 UV绘制之前的准备工作 5.2.2 UV线框图的导出及辅助软件的使用 5.2.3 护手剑托等金属部分贴图的绘制 5.2.4 剑柄皮革部分的贴图绘制 5.2.5 剑身部分 5.2.6 剑鞘部分 5.2.7 剑鞘上金属部分的添加 5.2.8 红缨部分贴图及镂空贴图的绘制 5.2.9 整体调整及存盘输出 5.3 小结 5.4 习题第6章 数位板高级应用——数位板在ZBrush中的应用 6.2 ZBrush入门 6.1.1 ZBrush界面说明 6.1.2 ZBrush基本操作 6.2 绘制物体 6.3 角色头部模型绘制 6.3.1 准备工作 6.3.2 绘制整体模型 6.3.3 绘制五官细节 6.3.4 绘制头发与眉毛 6.3.5 绘制纹理 6.4 小结 6.5 习题第7章 数位板高级应用——数位板在影视特效中的运用 7.1 Adobe After Effects与数位板结合抠像 7.1.1 新建抠像项目 7.1.2 导入各种场景 7.2 Paint绘画和文本 7.2.1 Paint基本操作 7.2.2 Paint高级绘画 7.3 小结 7.4 习题附录A 数位板类型介绍附录B Wacom数位板软硬件特性

<<数位绘画大师>>

章节摘录

第1章 数位板与艺术创造 1.2 实际应用： 1.2.1 在动漫制作领域中的应用： 在中国CG领域中，动漫占据了非常大的比重，大量动漫爱好者给这个行业的发展带来了活力，短短几年内中国市场发生了不可思议的巨大变化、新人辈出，创作了大量的优秀作品。

在这个领域中，从个人创作到公司项目开发，制作方式比较多样。

每个创作者自身都有一套相对完善的制作流程。

由于制作流程、表现方式都不尽相同，因此也为最终的作品多样性打下了基础。

在众多创作流程与开发流程中，数字化绘画方式无疑是当今动漫绘画制作过程中的主体，在多种制作方式中也发挥着无可替代的作用。

目前在动漫领域制作过程中主要有两大类制作流程：
· 利用现实手绘方式进行勾线，然后扫描线稿，利用数位板在电脑中对其进行修改、提炼并着色。

· 直接在电脑中利用数位板完成勾线、提炼、着色等工序。

1.2.2 在游戏艺术中的应用 电子/电脑游戏起源于西方，国际游戏行业已经有四十多年的历史，而中国大陆的游戏只有十几年的历史。

20世纪80年代，中国台湾地区游戏产业蓬勃兴起，在随后一段时期也极大地带动了内地游戏的发展。

从任天堂、DoS游戏时代到如今的三维网络游戏，游戏平台越来越广：手机、电脑、电视等数字化平台都留下了游戏的身影。

同时游戏的种类也越来越多，游戏美术中的技术、艺术含量也越来越高。

然而，人们仍在不断追求更高境界，以期实现置身于游戏中的完美效果。

在游戏美术的创作中，数位板无疑成为了最得力的表现工具。

在游戏项目开发过程中，大量的制作工序都在数位板上得到了完美实现。

下面是游戏开发的一个常规流程，读者可以大概了解数位板在其应用中的重要作用。

<<数位绘画大师>>

编辑推荐

本书正是在这样的数字艺术背景下创作的。
通过立即上手实践，在实际工作中熟悉数位板的用途和各种技巧。
在各个主要领域（如原画、平面、三维、游戏等）使用各种主流设计软件（如Painter、ArtRage、Photoshop、3ds Max、ZBrush等）配合数位板进行设计。
希望通过实战让读者迅速掌握数位板的专业用途，另外，对数位板在使用过程中可能遇到的问题也给予了解答。
本书面向的读者主要是具有一定软件使用基础的行业设计师，所以本书并不会详细讲述一些软件的使用，而是直接通过实际案例的操作介绍数位板创作的思维和技巧，读者只需要跟随我们的专家进行实际演练，就可以快速地掌握数位板创作的精髓。

<<数位绘画大师>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>