

<<游戏插画-CG先锋>>

图书基本信息

书名：<<游戏插画-CG先锋>>

13位ISBN编号：9787307050181

10位ISBN编号：7307050188

出版时间：2006-5

出版时间：武汉大学出版社

作者：翁子扬主编

页数：125

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>

<<游戏插画-CG先锋>>

内容概要

CG技术发展至今，已经给人类的艺术创作带来前所未有的冲击和影响，几乎到了无所不在的地步：模拟传统绘画，创作纯CG作品，制作电子游戏，创建虚拟现实世界……CG技术已经深入我们的生活，如同我们呼吸的空气。

CG技术是一把神奇的斧，可以凿刻出我们想像到的任何世界。

在CG的世界中，可以幻想自己是创世的神，恣意宣泄我们的才华，成就光荣的梦想和荣耀的任务。

《CG先锋——数字插画实例教程》汇聚了众多优秀CG插画师的作品，56个精彩CG插画教程，通过详尽的步骤为您解读绘画秘笈，揭示绘画技巧，带您一步步走入色彩斑斓的CG艺术世界。

本书为游戏插画。

《CG先锋——数字插画实例教程》汇聚了众多优秀CG插画师的作品，丛书共5册，收录了56个精彩CG插画教程，通过详尽的步骤为您解读绘画秘笈，揭示绘画技巧，带您一步步走入色彩斑斓的CG艺术世界。

通往CG之路虽然艰辛，但是也充满了乐趣。

我们相信，惟有坚持不懈的努力才是通向顶峰的捷径。

拿起手中的画笔，和我们一起体验创作的激情吧，让我们一起踏上这趟CG先锋之旅！

<<游戏插画-CG先锋>>

作者简介

翁子扬，长期专注于艺术创作，通过不断探究逐渐在传统国画的笔墨表现和数字艺术之间找到联系，使CG技术与传统绘画有机地融合。

其作品包括插图、CG绘画、装帧、游戏海报、电影电视等，在韩国、日本、马来西亚等地均有专刊介绍发表，获得了行业内外的广泛认可。

<<游戏插画-CG先锋>>

书籍目录

序 穿越你的屏幕我的梦
1 软硬件介绍
1.1 Painter介绍
1.2 Photoshop介绍
1.3 3DS MAX介绍
2 《再生侠》绘画教程
3 《刀》制作教程
4 《茅屋》制作教程
5 《房子》制作教程
6 《树木》制作教程
7 《探警》制作教程
8 《玩偶的生活》制作教程
9 作品欣赏附录
参考文献

<<游戏插画-CG先锋>>

编辑推荐

CG技术发展至今，已经给人类的艺术创作带来前所未有的冲击和影响，几乎到了无所不在的地步：模拟传统绘画，创作纯CG作品，制作电子游戏，创建虚拟现实世界……CG技术已经深入我们的生活，如同我们呼吸的空气。

CG技术是一把神奇的斧，可以凿刻出我们想像到的任何世界。

在CG的世界中，可以幻想自己是创世的神，恣意宣泄我们的才华，成就光荣的梦想和荣耀的任务。

《CG先锋——数字插画实例教程》汇聚了众多优秀CG插画师的作品，56个精彩CG插画教程，通过详尽的步骤为您解读绘画秘笈，揭示绘画技巧，带您一步步走入色彩斑斓的CG艺术世界。

本书为游戏插画。

<<游戏插画-CG先锋>>

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>