

<<CG插画创作>>

图书基本信息

书名：<<CG插画创作>>

13位ISBN编号：9787550200593

10位ISBN编号：7550200599

出版时间：2012-3

出版时间：京华

作者：孙立军

页数：259

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>

<<CG插画创作>>

内容概要

内容简介

数字(CG)插画创作是动画专业和数字艺术设计等相关专业的基础课程。

本书作者为国内知名动画学院动画专业优秀教师和CG领域内的专家,CG插画创作教学和实践经验丰富。

本书根据教学大纲要求,结合多年一线教学经验,采用大量一线教学成果和案例等资料,从CG插画艺术和计算机绘画软件技术

(Photoshop、Painter等)紧密结合的全新视角,采用边讲解、边动手操作、边归纳理论知识的全新教学模式,用简洁的语言,直观、系统地讲解了CG插画的发展,主流CG插画软件的功能与应用,创作各类人物、场景、海报商业插画的表現手法等,为CG插画教学建设注入了新鲜血液,是国内一本不可多得的数字(CG)插画创作优秀教材。

全书分为七章,由概论、电脑软件操作基础、CG插画主流创作技法、CG人物插画创作、CG软件组合漫画分镜头创作、CG商业插画综合实战、自学实践的相关建议组成。

书中精心选择的《召唤骑士》、《天堂》、《女侠客》、《勇敢者》、《两只小猫》、《树下贤者》、《星球大战》、《童真女孩》、《母爱》、《蝴蝶君》、《萤火》、《凤凰》、《铜像》、《大蛇舞》、《莲花》、《与龙决斗》、《中央车站》、《机甲士兵》、《最后的贵族》、《水中荷花》、《迷人的海滨》、《昔日的信仰》、《死亡先锋》、《女战士》、《天堂》、《中国武士》、《坠落的妮妮》、《回乡之路》、《梦幻城堡》、《最终幻想7》、《别走》、《侯爵》32个典型插画范例制作全过程,全面诠释了克隆线稿法、标准线稿法、直接线稿法、底色线稿法、色块法、软克隆法、硬克隆法、黑白法、软件合成法、手绘结合法、照片合成法、人物分层上色法、人物黑白上色法、软件组合漫画分镜头法、作品快速完成法、CG商业插画综合制作法16种主流CG创作技法的精髓,大大降低学习难度,让学生直接进入历练,提高CG插画的动手能力、分析和解决问题的能力,为日后进入社会从事CG插画专业创作打下好基础。

配套iCG插画实训》精心选择的典型例题更是配合教材的重点知识和技能的热身实战,让读者亲身体验用各种技法创作CG插画的乐趣,定能感受深刻。

配套光盘内容包括实训册对应的练习图和参考答案、教材中对应的案例线稿图和最终彩色效果图、名家笔刷以及作者其他绘画作品。

无论你是动画专业、数字艺术设计等专业的师生,广告业、出版业的从业人员,抑或是广大的动漫爱好者,都能从本书中得到实际的帮助和好处,受益终身。

作者简介

陈惟，英文名：Lorland Chain，中国幻想艺术插画家，中国数字艺术教育专家，Wacom国际认证讲师，四川音乐学院成都美术学院插画艺术讲师，艺术经历，作品先后在法国、日本、美国、澳大利亚、英国出版、为包括著名的游戏公司“暴雪”在内的机构绘制过大量的CG插画、两次获得中国动漫金龙奖、教研成果：2009年创立国内第一套完整的CG插画教学体系“CIN新概念动漫绘画训练法”，是目前国内最科学、最完善的“动漫造型绘画训练法”。

主要著作：《CG插画技法》。

<<CG插画创作>>

书籍目录

第一章 概论

第一节 插画发展简况

第二节 纯艺术绘画与商业绘画

第三节 读图时代与插画

第四节 如何拥有一双想象的翅膀

第五节 插画产业与教育

本章小结

本章作业

第二章 电脑软件操作基础

第一节 电脑平面软件入门

第二节 常用的CG绘画软件

第三节 菜单的操作方法及快捷键

第四节 软件的经典特殊功能

本章小结

本章作业

第三章 CG插画主流创作技法

第一节 线稿法

范例制作3-1 绘制人物插画《召唤骑士》线稿

范例制作3-2 绘制游戏《天堂》角色

范例制作3-3 绘制卡通人物插画《女侠客》

范例制作3-4 绘制科幻人物插画《勇敢者》

第二节 色块法

范例制作3-5 绘制卡通插画《两只小猫》

范例制作3-6 绘制科幻人物插画《树下贤者》

范例制作3-7 绘制科幻电影插画《星球大战》

范例制作3-8 绘制人物肖像插画《童真女孩》

第三节 克隆法。

范例制作3-9 绘制情感人物插画《母爱》

范例制作3-10 绘制古代武士插画《蝴蝶君》

范例制作3-11 绘制古代戏剧人物插画《萤火》

范例制作3-12 绘制古代君主人物插画《凤凰》

范例制作3-13 绘制神话人物插画《铜像》

范例制作3-14 t~*,l-b-4E武将插画《大蛇舞》

范例制作3-15 绘制科幻人物插画《莲花》

第四节 黑白法

第五节 软件合成法

范例制作3-17 绘制电影海报《中央车站》

范例制作3-18 绘制卡通插画《机甲士兵久

第六节 手绘结合法

范例制作3-19 绘制电影插画《最后的贵族》

范例制作3-20 绘制场景插画《水中荷花》

第七节 照片合成法

范例制作3-21 绘制场景插画《迷人的海滨》

范例制作3-22 绘制场景插画《昔日的信仰》

<<CG插画创作>>

范例制作3-23 绘制场景插画《死亡先锋》

范例制作3-24 绘制人物插画《女战士》

本章小结

本章作业

第四章 CG人物插画创作

第一节 人物在海报中的设计

第二节 人物分层上色法

范例制作4-1 上色游戏《天堂》人物设计

第三节 人物黑白上色法

范例制作4-2 上色人物插画《中国武士》

第四节 人物素材拼贴法

第五节 人物插画修改法

本章小结

本章作业

第五章 CG软件组合漫画分镜头创作

第一节 软件组合漫画分镜头

范例制作5-1 漫画《坠落的娅妮》分镜头

范例制作5-2 漫画《回乡之路》分镜头

第二节 快速完成作品创意

.....

第六章 CG商业插画综合实战

第七章 自学实践的相关建议

章节摘录

版权页：插图：2.纯艺表现期“文革”结束，市场经济的春风吹遍了祖国的大江南北，各地的文艺创作、杂志出版，以及民间的绘画创作也开始恢复。

广大的青年绘画爱好者开始报考各地的美术学院。

插画创作也在这样一个时代背景下，开始了新的篇章。

首先是连环画创作的兴起；其次是杂志种类的丰富，一些在文革期间被禁止的杂志开始流行起来。

几乎所有的职业画家都以绘制连环画和插画作为副业。

那个时候，连环画题材非常广泛，主要有古典文学名著题材、神话传说题材、现代题材、外国题材、科幻题材等，见图1—8、图1—9。

连环画的艺术表现形式多样，主要有线描连环画、素描连环画、水墨连环画、木刻连环画、漫画连环画、彩色连环画、电影连环画等。

连环画的版本包装不一，主要有平装、精装、线装，20开本、48开本、60开本、64开本等。

很多20世纪七八十年代出生的人，青少年时代都是在连环画的陪伴下渡过的。

这个时期的插画艺术在表现形式上，大量使用写实主义手法，以国画和西洋画的表现风格来绘制，可以说速写这门现在艺术考生必考的科目，就是当年的老一辈连环画家为了生计而锻炼出来的快速画法。

3.市场过渡期 从20世纪80年代后期开始，原本陈旧的绘画风格和故事表达手法已经不再适应市场了，连环画逐渐陷入沉寂时期。

随着改革开放的深入，人民文化生活质量的不断提高，影视、报刊的迅猛发展，连环画受到了前所未有的挑战和冲击，尤其是受国外卡通漫画的影响，连环画这门“国粹”艺术，竟然在辉煌了近半个世纪后忽然“休克”。

在这个时期，大量的连环画家开始改变风格绘制新式样的卡通、漫画，当然在插画的领域内也只是在不断地探索，基本的风格和创作人群还是延续1993年以前的。

新的插画作者，由于没有参与过太多的传统连环画的创作工作，所以他们开始只是以日本式样的漫画风格在进行创作。

在“市场过渡期”，有大量的仿制日式的漫画和插画作品在市面上流通，当然质量是相当的差。

当时有几本比较重要的杂志：《画王》、《卡通王》、《少年漫画》等，这些杂志以及数不清的杂志一起构成了那个时代最生动的画卷，见图1—10。

所有的作者都在模仿日本风格，但是却不知道日本风格究竟是什么。

这个时期的显著特点就是：杂而乱，但是市场充满了生动的气息。

编辑推荐

《"十二五"全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材:CG插画创作(套装共2册)》配套《CG插画实训》精心选择的典型例题更是配合教材的重点知识和技能的热身实战,让读者亲身体验用各种技法创作CG插画的乐趣,定能感受深刻。

配套光盘内容包括实训册对应的练习图和参考答案、教材中对应的案例线稿图和最终彩色效果图、名家笔刷以及作者其他绘画作品。

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>