

<<美少女角色设计>>

图书基本信息

书名：<<美少女角色设计>>

13位ISBN编号：9787115192578

10位ISBN编号：711519257X

出版时间：2009-4

出版单位：人民邮电出版社

作者：仁科仁 等

页数：210

译者：张蓓蓓

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>

<<美少女角色设计>>

前言

现在，书店里有很多介绍CG技巧的书籍，它们大多介绍的是著名插画家的绘画方法，而专门介绍美少女之类的游戏CG的绘制方法却很是罕见。

那些书可能读起来非常生动有趣，但是当你想按照书中介绍的内容亲身实践一下时，就会发现这些书实际上远比想象中难。

本书的创作，就是为了向读者介绍简单易懂的CG创作技巧，这些技巧即使是初学者也可以通过本书轻松掌握。

本书特意选择CG创作当中的游戏CG的创作为例，并详细地介绍了其创作的整个流程。

因此，即使是完全不懂CG创作的人也可以很好地理解本书所教授的内容。

对于普通人来说，CG的创作流程是一个完全陌生的领域，阅读本书有助于读者在实际创作中了解CG图像的创作过程，同时对于那些立志成为专业插画作者的人来说也是极有裨益的。

另外，本书不仅从最基础的内容介绍了CG的整个创作流程，就连角色设计以及原画创作也都做了详尽介绍。

因此，任何人只要阅读了这本书，就可以学到游戏CG的创作方法。

无论您是想成为专业创作人士，还是想试着自己制作游戏，都希望您能参考本书，试着创作出自己的CG图像。

<<美少女角色设计>>

内容概要

用Photoshop绘制卡通形象，不仅仅是卡通爱好者的兴趣所在，也是游戏角色创作、漫画、卡通插画设计从业者必备的基本功。

本书全面介绍了利用数字艺术创作工具Photoshop进行美少女角色设计所需要用到的各种CG技巧。根据游戏制作实务流程，本书介绍了基本手绘、色彩设计、分镜头、故事板、原画设定等完整的角色造型过程，与提高画质的各种技巧，并对每个环节都进行了细致的说明。

随书附光盘一张，内含线稿及上色过程文件。

本书既适合刚刚从事游戏、漫画、动画造型创作的初学者阅读参考，也可供相关院校学生学习参考。

<<美少女角色设计>>

作者简介

作者：(日本)仁科仁 等 译者：张蓓蓓

<<美少女角色设计>>

书籍目录

Part 1 概述	1-1 如何使用本书	1-2 手绘原画制作流程	1-3 数码制作流程	1-4 例图		
概要	Part 2 手绘原画	2-1 绘稿	2-2 色彩设计	2-3 分镜	2-4 构图	2-5 原画
2-6 指定如何给阴影上色	2-7 分镜原画	Part 3 数码作业	3-1 导入数据	3-2 清除污		
渍与修改线条	3-3 分镜原画	3-4 上色	Part 4 技巧篇	Technique 01 使用衬纸扫描		
Technique 02 清理图像的技巧	Technique 03 利用魔术棒进行图层区分	Technique 04 路径				
技巧	Technique 05 赛璐珞上色法的阴影浓淡	Technique 06 给角色面部添加阴影				
Technique 07 眼部上色的要点	Technique 08 头发上色的要点	Technique 09 服装的虚影				
Technique 10 改变线条颜色的技巧	Technique 11 增添光效	Technique 12 背景上色				
Technique 13 用纹理工具表现物体的质感	Technique 14 利用纹理丰富图像图案	Technique				
15 通过颜色的改变变换画面场景	Technique 16 色彩的协调性	Technique 17 画面的协调性				
Technique 18 图层的构成	Technique 19 专业人士的技巧	Glossary 术语表				

<<美少女角色设计>>

章节摘录

插图：绘稿绘稿主要分为“设计”和“绘制”两个部分。

也有人利用计算机完成这一部分创作。

但是，在真正的游戏创作中，只有极少数的人通过计算机完成全部的创作，对于初学者来说这一做法有些复杂，因此我们还是从手绘原画的制作开始说明。

CG角色的制作是从“角色设计”步骤开始的。

与普通的插画制作不同，制作游戏的时候，绝对不会不做角色设计就直接开始进行绘制的。

事先设计好出场角色、角色的服装、小饰品等，然后再根据这些“设计稿”绘制原画。

事先画好设计稿可以防止在绘制过程中改变角色造型的现象。

或者，在业务繁忙请别人代劳的时候，不必一一说明需要绘制的内容只要把设计图交给对方就可以了。

。

另外，人们在绘制图稿的时候，会在不知不觉中对角色的画风做出微妙的改变。

如果在一开始的时候画好设计稿，之后严格按照设计稿绘制就可以防止这一问题。

人们在进行动画创作的时候，通常会从美术的角度（背景画面等）做出非常详尽的设计稿后才开始绘制，与之相比，在创作人员较少的游戏（美少女游戏等）创作中，通常把背景设计和角色设计合并在一起完成。

关于绘稿的详细说明，参见第11页。

色彩设计一旦完成了角色设计，接下来就要决定如何上色了。

这一工作叫做“色彩设计”。

在决定所使用的颜色前，通常都要试涂几次不同颜色以后才能够决定最终采用的颜色。

需要把设计稿复印几份后，用麦克笔或者是彩色铅笔上色，或者是用扫描仪把设计稿扫描到计算机里通过软件直接上色，选择出适合图像的色彩搭配。

另外，虽然可以通过纸上作业完成大致的配色工作，但是由于同一种颜色在纸上显示的效果和在CG上显示的效果是截然不同的，因此最终还是要在CG上上色定稿。

同一幅画面如果采用不同的色彩搭配，就会带给人完全不同的感觉，虽然有些繁琐，但还是尽量地多搭配几套颜色后从中选择出最好的一种搭配。

<<美少女角色设计>>

编辑推荐

《美少女角色设计》既适合刚刚从事游戏、漫画、动画造型创作的初学者阅读参考，也可供相关院校学生学习参考。

从零开始完整创作流程全接触：人物设定原画绘制线稿扫描CG上色循序渐进全面掌握实用萌画技巧
：分镜设计头身比例表情刻画光影运用实战精遇随书光盘提供源文件：线稿素材上色文件分层文件最终作品触类旁通通过学习CG萌画设计：领悟专业游戏角色创作

<<美少女角色设计>>

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>