

<<CG城的精灵>>

图书基本信息

书名：<<CG城的精灵>>

13位ISBN编号：9787121028380

10位ISBN编号：7121028387

出版时间：2006-8

出版时间：电子工业出版社

作者：唐庆清

页数：178

字数：332800

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城的精灵>>

内容概要

本书是“CG城的精灵”系列的第3本书，书中以CG技术的应用为线索，以Painter和Photoshop两大图形工具为武器，通过大量的实例，详细讲解了CG的绘画技巧与绘画感觉，充分展示了CG绘画的魅力。

全书共分4章。

第1章介绍了CG在国内的发展情况及应用领域，不仅使大家了解了现今CG从业者的收入情况，还特约了一批国内CG名家亲身传授CG创作经验。

第2章介绍了CG制作用到的各种软件。

第3章和第4章通过大量的精彩实例，着重介绍了2D CG在游戏制作、游戏宣传图、图书插图、海报制作、职业漫画、电影特效Mattepainting等领域的应用及绘画技巧。

随书光盘中收录了书中部分实例的制作全过程视频，让读者能亲眼看到国内CG名家的制作全过程。

本书适合作为CG爱好者的学习支委会，同时也是CG教育培训机构的最佳教学用书 读者对象： 本书适合作为对CG有一定了解和基础的爱好者的提高学习教材，同时也是CG教育培训机构提高班的最佳教学用书。

<<CG城的精灵>>

作者简介

唐庆清，上海漫唐堂文化传播有限公司项目总监。

策划监督了“CG城的精灵”系列教程、《现代动漫插画》系列教材、《COSPLAY嘉年华》系列丛书、《蝴蝶飞飞》、《百米飞翔》、《秘卡奇潭》连载漫画、《西游记——儿童益智游戏大全》、《哪吒传奇——儿童益智游戏大全》、《儿

书籍目录

第1章 现代2D CG 1.1 CG的发展趋势和行情 1.2 2D CG在国内的运用 1.3 2D CG工作者在国内的待遇
1.4 国内2D CG名家经验之谈 1.5 国内优秀CG欣赏第2章 软件的基本性能和配置 2.1 平面插图绘制类
软件 2.2 3D类软件 2.3 动画类软件 2.4 漫画类软件 2.5 软件之间的区别和协调第3章 CG商业制作流
程全接触 3.1 电子游戏设计中的2D CG应用 3.1.1 关于电子游戏 3.1.2 电子游戏相关知识 3.1.3 关
于2D游戏美术 3.2 实例解说2D CG游戏宣传图 3.3 实例解说图书插图及海报制作 3.3.1 图书插图制作
的基本要求 3.3.2 实例一 3.3.2 实例二 3.3.4 实例三 3.3.5 实例四 3.3.6 实例五 3.4 职业漫画第4章
影视CG全流程 4.1 影视CG介绍 4.2 关于Mattepainting 4.2.1 什么是Mattepainting 4.2.2 哪里需要运用
到Mattepainting 4.2.3 Mattepainting的发展 4.2.4 Mattepainting的基本规格和分类 4.3 实例讲解 4.3.1
实例一 古代城堡 4.3.2 实例二 未来港口 4.3.3 实例三 "WHO AM I"-城市森林 4.4 国外优
秀Mattepainting图例结束语

<<CG城的精灵>>

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>