

<<CG概念之王>>

图书基本信息

书名：<<CG概念之王>>

13位ISBN编号：9787122055187

10位ISBN编号：7122055183

出版时间：2009-8

出版时间：化学工业出版社

作者：赵林 编

页数：205

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概念之王>>

### 内容概要

随着中国经济的发展,我国的动漫产业也逐渐完善,游戏行业在近些年尤其火爆。在当前庞大的动漫游戏领域里,还存留着更多的美术设计岗位。

20世纪80年代的人都会对动漫和游戏有着独特的情感。

那时下学后背着书包戴着红领巾往家跑,就为了看《圣斗士》大结局的人们现在已经是这些行业的主力军了。

科技的发展带动了动漫和游戏的高水平。

我们不再用纸来画插画,一系列的流程都可以依靠电脑来完成。

传统制作的改变,制作速度的提高,让制作中添加了更多兴趣和便捷。

电脑绘制产生了新的行业词汇——CG行业。

CG为Computer Graphics(电脑图形)的英文缩写,核心意思为数码图形。

随着时代发展,CG的含义有所拓展,但是依然没有超出这个核心意思。

CG通常指的是数码化的作品,一般服务于以下几种行业:广告、影视、动画、漫画和游戏业。

内容是纯艺术创作到广告设计,可以是二维、三维、静止或动画。

随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成,现在CG的概念正随着应用领域的拓展在不断扩大。

如今的CG一词,既包括技术也包括艺术,几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动,如平面印刷品的设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术、以计算机辅助设计为主的建筑设计及工业造型设计等。

国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG——由CG和虚拟真实技术制作的媒体文化产品,都可以归于CG范畴。

CG行业已经形成一个以技术为基础的可观的视觉艺术创意型经济产业。

现在的CG行业收入也是很可观的。

在一些大的游戏公司里一位原画设计师可以到达月薪1万元左右,所以CG作者也属于高薪职业,使得更多的人努力去成为CG画家。

其实在创作CG时候,大家应该去享受这种感觉。

因为我们不再用文字记录自己的心情,只用一张图就可以表达自己的感受。

大家应该有一个好的心态来看待CG行业,让自己的梦想和爱好结合在一起,这样才能创作出更好的作品。

编者 2009年2月

书籍目录

第一章 本书介绍 1.1 本书宗旨 1.2 软件介绍Corel Painter IX 1.3 Corel Painter IX的界面 1.4 设备推荐  
1.5 迈出的第一步第二章 人设初级篇 女精灵法师 2.1 创意来源 2.2 从头开始 2.3 整体颜色 2.4 细  
节修改 2.5 细节刻画 2.6 添加表情第三章 人设初级篇 男暗精刺客 3.1 创意来源 3.2 线稿整理 3.3  
大体色调 3.4 明暗关系 3.5 细节刻画 3.6 添加表情第四章 怪物设定篇 地狱圣兽 4.1 创意灵感 4.2  
大体轮廓 4.3 怪兽的大色调 4.4 细节深度刻画 4.5 背景处理 4.6 贴材质 4.7 最后的调整第五章 场  
景设定 安静的村庄 5.1 构思来源 5.2 线稿和上色调 5.3 处理画面 5.4 完美画面 5.5 调整颜色 6.1  
创意来源 6.2 草稿绘制 6.3 整体颜色 6.4 深度刻画 6.5 最后的调整第七章 人设中级篇 灯红酒绿  
7.1 创意来源 7.2 草稿绘制 7.3 整体颜色 7.4 细节刻画 7.5 背景的处理 7.6 最后的调整 7.7 后  
期合成第八章 人设中级篇 最后的幸存者 8.1 创意来源 8.2 初步线稿 8.3 大体色调 8.4 进一步调整  
颜色 8.5 后期处理 8.6 后期合成第九章 人设高级篇 遗迹圣骑士第十章 人设高级篇 海底精灵第十  
一章 人设高级篇 树屋第十二章 人设高级篇 凄凉的美人鱼附录 猴子创作日记

## 章节摘录

第一章《CG概念之王:Painter完全自学手册》介绍 1.1《CG概念之王:Painter完全自学手册》  
宗旨 大家好，我是这《CG概念之王:Painter完全自学手册》的作者。  
为了让大家能够更快走入CG领域，成为一名出色的CG作者，我会全面介绍CG插画的步骤，帮助大家迈出CG第一步。

这本教程主要是教大家从起线稿、大色调、细节等各个方面来完成一幅CG作品。

写这《CG概念之王:Painter完全自学手册》的时候让我想起了我高中时代学美术的日子。那时候总是看漫画，什么《城市猎人》、《幽游白书》、《灌篮高手》，反正每天都在看漫画。老师总是说我：你老看这些漫画会影响你对结构上的理解的。

其实想一想确实那时候素描功底不扎实。

素描是画漫画最基础的东西，因为能帮助自己了解结构，然后再画CG的时候就不容易跑型了。

不要把CG创作看成是一种负担，要把心态放轻松。

没有人规定你的作品必须要什么风格，没有必要非常的华丽，主要画出你想要的感觉就对了。

经常画画的人性格会很开朗，因为自己可以把不满和喜悦都展示在自己的作品上，这样心中就不会有什么负担。

我那时候画CG的时候总是为了抠一个细节能画上几个小时，其实真的没有这个必要。

很多人都是为一个小细节浪费很长时间，这时候应该放下笔，喝喝咖啡、看看网页、看看窗外，同样的时间用不同的心情来处理，这样你可以找到更多灵感。

大家有时间多看看漫画，找一些大师级的漫画，临摹一些他们的作品，这样CG水平会很快提升起来的。

每个人都有独特的见解，多学多看，相信你一定会找到适合自己的风格。

大家一起努力地学习，争取成为CG行业中的一名高手！

#### 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>