

<<Painter 11 CG绘画艺术设计>>

图书基本信息

书名：<<Painter 11 CG绘画艺术设计>>

13位ISBN编号：9787122107213

10位ISBN编号：7122107213

出版时间：2011-3

出版时间：化学工业出版社

作者：王黎黎，吴双 编著

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>

## <<Painter 11 CG绘画艺术设计>>

### 内容概要

本书以分类的方式，详细深入地介绍了各种风格的cg绘画技法。

本书主要内容为如何成为一名合格的cg插画创作师、进行cg创作前的准备工作、儿童书籍类插画设计——纯手绘技法在pt中的运用、商业广告类插画设计、萌系少女绘制方法、古风的魅力——霹雳布袋戏插画设计、游戏中的角色设计、游戏宣传类插画设计、游戏道具的设计、游戏类场景设计等。

本书定位于painter学习的中、高级读者，也可以作为公司在职人员和大中专院校师生的参考书籍。

## <<Painter 11 CG绘画艺术设计>>

### 书籍目录

#### Chapter.01.如何成为一名合格的CG插画创作师

- 1.1.激发创作动力.2.
- 1.2.如何积累创作资料
- 1.3.培养自己的动漫修为
- 1.4.站在前人的肩膀上
- 1.5.坚持原创的道路
- 1.6.建立作品意识,为成功铺路

#### Chapter.02.进行CG创作前的准备工作

- 2.1.CG创作需要的设备和常用软件
- 2.2.纸上作画的重要性
- 2.3.为自己打气,创作前的九句话

#### Chapter.03.儿童书籍类插画设计——纯手绘技法在PT中的运用

- 3.1.如何看待儿童书籍类插画?计
  - 3.1.1.儿童书籍插画概述
  - 3.1.2.现代儿童书籍插画的特质
  - 3.1.3.儿童书籍类插画设计的表现方
- 3.2.设计师是怎么工作的
- 3.3.儿童书籍类插画设
  - 3.3.2.设计构思
  - 3.3.3.制作方法

#### 3.4.客户为什么满意

#### Chapter.04.商业广告类插画设计

- 4.1.如何看待商业广告类插画设计
  - 4.1.1.商业广告类插画概述
  - 4.1.2.商业广告类插画基本要求
  - 4.1.3.商业广告类插画的创意
- 4.2.设计师是怎么工作的
- 4.3.《新机动战士高达W》的商业宣传海报
  - 4.3.1.项目背景
  - 4.3.2.设计构思
  - 4.3.3.制作方法

#### 4.4.客户为什么满意

#### Chapter.05.萌系少女绘制方法

- 5.1.如何看待萌系少女的设计
  - 5.1.1.萌系少女的发展过程
  - 5.1.2.创作萌系少女的基本要求
  - 5.1.3.创作萌系少女的创意
- 5.2.设计师是怎么工作的
- 5.3.萌系少女中的高级状态设计
  - 5.3.1.项目背景
  - 5.3.2.设计构思
  - 5.3.3.案例1制作方法
  - 5.3.4.案例2制作方法
- 5.4.客户为什么满意?

## <<Painter 11 CG绘画艺术设计>>

### Chapter.06.古风的魅力——霹雳布袋戏插画设计

#### 6.1.如何看待古风的插画设计

##### 6.1.1.古风插图的特色

##### 6.1.2.绘制古风插画的技术

##### 6.1.3.设计画面的创意

#### 6.2.设计师是怎么工作的

#### 6.3.剑子仙迹设计

##### 6.3.1.项目背景

##### 6.3.2.设计构思

##### 6.3.3.制作方法

#### 6.4.客户为什么满意

### Chapter.07.游戏中的角色设计

#### 7.1.如何看待游戏中的角色设计

##### 7.1.1.游戏角色的职能

##### 7.1.2.创作游戏角色的基本要求

##### 7.1.3.创作游戏角色的创意

#### 7.2.设计师是怎么工作的

#### 7.3.Q版3D网络游戏中游戏玩家的高级状态设计

##### 7.3.1.项目背景

##### 7.3.2.客户给出的制作模板

##### 7.3.3.设计构思

##### 7.3.4.制作方法

#### 7.4.客户为什么满意

### Chapter.08.游戏宣传类插画设计

#### 8.1.游戏宣传类插画设计实例

#### 8.2.设计师是怎么工作的

#### 8.3.唯美3D网络游戏中游戏玩家的高级状态设计

##### 8.3.1.项目背景

##### 8.3.2.设计构思

##### 8.3.3.制作方法

#### 8.4.客户为什么满意

### Chapter.09.游戏道具的设计

#### 9.1.道具概述

##### 9.1.1.各种道具的职能

##### 9.1.2.创作道具的基本要求

##### 9.1.3.设计道具的创意

#### 9.2.设计师是怎么工作的

#### 9.3.琵琶的设计

#### 9.4.客户为什么满意

### Chapter.10.游戏类场景设计

#### 10.1.如何看待游戏类场景设计

##### 10.1.1.游戏类场景设计在动漫游戏中的作用

##### 10.1.2.动漫游戏场景设计的准则

##### 10.1.3.游戏场景的表现方法和造型形式

#### 10.2.设计师是怎么工作的

#### 10.3.游戏场景设计

##### 10.3.1.项目背景

## <<Painter 11 CG绘画艺术设计>>

10.3.2.设计构思

10.3.3.制作方法

10.4.客户为什么满意

<<Painter 11 CG绘画艺术设计>>

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>