

<<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>

## &lt;&lt;CG插画创作&gt;&gt;

## 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》。

## &lt;&lt;CG插画创作&gt;&gt;

## 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,让读者亲身体会用各种技法创作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>