

<<CG漫画与商业插画设计入行实战>>

图书基本信息

书名：<<CG漫画与商业插画设计入行实战>>

13位ISBN编号：9787121031861

10位ISBN编号：7121031868

出版时间：2006-9

出版时间：电子工业出版社

作者：周星,郑庆荣

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漫画与商业插画设计入行实战>>

内容概要

本书是《电脑商业设计就业指导》丛书中的一本，主要介绍了CG漫画以及商业插画的完整设计流程。

在全书的开始部分对CG漫画和插画行业的商业项目运作流程、设计原则以及人才结构与就业形势进行了分析，这可以说是你赚取足够多的就业经验的间接渠道；然后从实战的角度出发，针对不同的漫画类型和商业插画等实际项目，全方位介绍了一个完整商业设计项目的操作流程、创意思路以及制作方法，用到的软件有Photoshop、Illustrator、CoreIDRAW等行业应用主流软件。

同时在配套光盘中提供了所有实例中涉及到的全部素材和最终源文件。

本书适用于想要进入CG漫画和商业插画创作行业工作，但苦于没有实际工作经验和独立创意能力的读者作为就业前的技能指导书，同时也可作为大专院校相关专业的教学用书以及行业的培训用书。

书籍目录

- 第1章 了解漫画与插画行业 1.1 CG漫画的概念 1.1.1 CG的概念 1.1.2 进入CG领域的门槛
 1.1.3 认识漫画 1.1.4 漫画的创作流程和技术要求 1.1.5 了解漫画的风格 1.2 商业插画的概念
 1.2.1 商业插画的行业关联性 1.2.2 商业插画服务对象与要求 1.2.3 作者特色 1.3 就业指导
 1.3.1 公司需求 1.3.2 客户需求 1.3.3 创作者能力要求 1.3.4 商业行为中的自我保护 1.4
 行业利润 1.4.1 市场前景 1.4.2 个人收益参考标准 1.4.3 行业的潜规则第2章 CG基本技术及学习
 方法 2.1 CG漫画与商业插画所需软件 2.1.1 平面插画绘制类软件 2.1.2 平面修改类软件
 2.1.3 动画类软件 2.1.4 漫画类软件 2.2 CG绘画中的一些概念 2.2.1 电脑图形的类型 2.2.2
 电脑图形的格式 2.2.3 RGB与CMYK 2.2.4 CG与传统绘画的区别 2.3 学习CG的途径及方法
 2.3.1 营造良好的学习氛围 2.3.2 养成良好的学习习惯 2.3.3 养成良好的职业道德第3章 CG线稿
 的基本画法 3.1 关于线稿的关键技能 3.2 基础制作方法：填充线 3.2.1 新建文件 3.2.2 绘画路
 径 3.2.3 填充路径 3.2.4 高级路径的制作 3.2.5 实例参考 3.3 基础制作方法：矢量线
 3.3.1 新建文件 3.3.2 建立圆形 3.3.3 改变形状 3.3.4 转化笔触 3.3.5 实例效果 3.4 基础
 制作方法：手绘矢量线 3.4.1 新建文件 3.4.2 设置数值 3.4.3 实例效果 3.5 基础制作方法：
 路径涂抹 3.5.1 新建文件 3.5.2 描绘路径 3.5.3 涂抹路径 3.5.4 实例效果 3.6 基础制作方
 法：笔触涂抹 3.6.1 笔触涂抹 3.6.2 自定义笔触 3.6.3 实例效果 3.7 基础制作方法：图层混
 合效果 3.7.1 制作样图 3.7.2 效果展示 3.7.3 实例效果第4章 自由创作漫画人物 4.1 策划构思
 4.2 构图理念 4.3 创作过程 4.3.1 线稿绘制 4.3.2 基本上色处理 4.3.3 处理眼睛 4.3.4 图
 层效果 4.3.5 层次的制作 4.3.6 高光处理 4.3.7 背光处理 4.3.8 眼白和脸部红晕的制作
 4.3.9 人物描边 4.3.10 影子的制作 4.3.11 后期成稿 4.4 总结第5章 卡通人物造型设计 5.1 策
 划构思 5.2 构图理念 5.3 创作过程 5.3.1 绘制线稿 5.3.2 修饰皮肤 5.3.3 修饰眼睛 5.3.4
 修饰头发 5.3.5 衣服的上色和修饰 5.3.6 修饰围巾 5.3.7 处理人物的背光 5.3.8 处理其他细
 节 5.3.9 红晕绘制 5.3.10 成稿后期处理 5.4 总结第6章 商业插画制作 6.1 项目操作之前 6.2 主
 题创意 6.3 构图考虑 6.3.1 准备草图 6.3.2 调整草图 6.4 制作流程 6.4.1 处理线稿 6.4.2
 基本上色 6.4.3 颜色层次的处理 6.4.4 定义眼睛 6.4.5 制作背景 6.4.6 背景珠子 6.5 成稿
 后期处理 6.5.1 成稿处理 6.5.2 完善背景 6.5.3 后期处理 6.6 修改交稿第7章 商业插画的效果
 处理 7.1 客户需求 7.2 创意构思 7.3 沟通和了解 7.4 构图解释 7.5 绘制过程 7.5.1 制作画面主
 体 7.5.2 添加背景 7.6 修改交稿第8章 商业插画的后期制作 8.1 骑士背景图的制作 8.1.1 主题
 创意 8.1.2 基本制作流程 8.2 仙女图背景的制作 8.2.1 主题创意 8.2.2 基本制作流程
 8.2.3 增加特效第9章 直接从草图渲染效果 9.1 草图扫描 9.2 调整草图 9.3 渲染作品 9.4 后期处理
 9.5 沟通与交付第10章 系列漫画的制作 10.1 构想与构图 10.2 创作过程 10.2.1 背景的确定
 10.2.2 发彪猪的颜色与层次处理 10.2.3 道具的描绘 10.2.4 渲染背景 10.2.5 后期处理 10.3
 添加文字第11章 多格漫画的创作 11.1 多格漫画的创作流程 11.2 四格漫画的创作过程 11.2.1 制作
 分格 11.2.2 输入脚本 11.2.3 输入图片 11.2.4 上对白 11.2.5 上背景色 11.2.6 处理对白
 框 11.2.7 人物上色 11.2.8 描边处理第12章 《小曼和大猩猩》插图绘制 12.1 绘制线稿 12.2 上
 色 12.2.1 头发上色与层次处理 12.2.2 衣服上色与层次处理 12.2.3 皮肤上色与层次处理
 12.2.4 调整猩猩的颜色 12.3 后期处理

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>