

<<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>