

<<CG进阶>>

图书基本信息

书名：<<CG进阶>>

13位ISBN编号：9787302275213

10位ISBN编号：7302275211

出版时间：2012-5

出版时间：清华大学出版社

作者：吴博

页数：250

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进阶>>

### 内容概要

《CG进阶：SAI+Photoshop+ComicStudio动漫线稿绘制技法》详细介绍了使用SAI+Photoshop+ComicStudio软件进行动漫线稿的方法与技巧，内容涵盖速写的重要性、手绘动漫、手绘动漫角色实例、Photoshop动漫线稿、ComicStudio线稿处理、SAI完美线条、SAI线稿教程实例等。

《CG进阶：SAI+Photoshop+ComicStudio动漫线稿绘制技法》适合有一定美术基础，希望进行动漫角色绘制的爱好者和相关专业院校的学生。

## 作者简介

吴博，笔名：乱风。

学士：华中师范大学美术学院美术学专业油画方向。

硕士：武汉大学国际软件学院软件工程专业。

数码艺术方向。

博士：武汉大学哲学学院哲学专业美学方向（在读）。

现任职务：中南财经政法大学新闻与文化传播学院艺术系教师。

曾任职务：武汉工业学院工商学院艺术与设计系视觉传达教研室主任、华中师范大学美术学院外聘教师、火凤动漫工坊负责人、丹墨数字艺术社数字艺术讲师、人马动画高级原画师、齐圣互动游戏美术讲师、武汉信息化青年人才协会常务理事、亚洲动画学会会员、中国设计师协会会员。

## &lt;&lt;CG进阶&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 速写的重要性

- 1.1 速写的一般介绍
- 1.2 古风建筑速写
- 1.3 植物速写的注意事项
- 1.4 西递石狮
- 1.5 学生习作
- 1.6 临摹照片图鉴

## 第2章 手绘动漫

- 2.1 角色设计手绘稿
- 2.2 漫画场景手绘稿
- 2.3 漫画分镜头草稿

## 第3章 手绘动漫角色实例

- 3.1 手绘动漫角色实例一
- 3.2 手绘动漫角色实例二

## 第4章 Photoshop动漫线稿

- 4.1 Photoshop扫描处理
- 4.2 PhotoshopA3尺寸拼版
- 4.3 Photoshop线条路径化
- 4.4 Photoshop钢笔路径线条
- 4.5 图像旋转与翻转
- 4.6 色阶调整与路径线条成品实例

## 第5章 Comic Studio线稿处理

- 5.1 Comic Studio连续扫描
- 5.2 导入图像文件
- 5.3 导入Photoshop文件
- 5.4 导入2DII
- 5.5 导入3D文件 (3DIt)
- 5.6 Comic Studio漫画笔尖
- 5.7 Comic Studio线条补正
- 5.8 图像旋转与翻转

## 第6章 SAI完美线条

- 6.1 线条抖动修正
- 6.2 矢量钢笔图层
- 6.3 图像旋转与翻转
- 6.4 SAI绘制线稿图例

## 第7章 SAI线稿教程实例

- 7.1 剧毒药师· 鸠线稿
- 7.2 剧毒药师· 磷线稿
- 7.3 剧毒药师· 笙线稿
- 7.4 剧毒药师· 华线稿
- 7.5 剧毒药师· 明线稿
- 7.6 阿弥托线稿
- 7.7 略之术线稿
- 7.8 念· 高慧线稿
- 7.9 念· 奇智线稿

<<CG进阶>>

- 7.10 狮心族·螟蛉线稿
- 7.11 拓跋玄光线稿
- 7.12 龙魂族·指挥者线稿
- 7.13 狮心族·风林线稿

## 章节摘录

版权页：插图：“手绘”，这个词语是到计算机辅助绘图以后才出现的。

在这些绘图软件出现以前，不存在什么“手绘”，因为大家都是“架上绘画”——也就是我们现在经常强调的——“传统手绘”。

以前的一位老师说过当我们强调某种事物的时候，就是这种东西正在消逝的时候。

比如说环保、低碳、珍稀动物什么的，而现在的“手绘”也是同一道理。

主要问题在于现在的学生都崇尚“无纸化”绘画，还有软件硬件厂家也是不断的推崇“无纸化”动画、漫画等。

当然，软件绘画并不是什么坏事，绘画并不只是看工具的，应该说主要看风格、创作理念等，而不看重绘画工具。

不过现在的学生依赖软件的劲头有点过头了，不注重绘画基础和理论，只是在不断的强调自己会哪几个软件或者哪种技法等。

这样下去容易陷在软件技术中，而慢慢的会失去创作的灵性。

所以现在我们要重新强调——“手绘”。

美术生应该比较熟悉，速写是美术高考老三样之一，不过高考美术的速写主要偏向白描人物和炭笔风格人物速写两种。

进入大学以后，艺术生一般都有风景写生这门课程，上这门课程时，风格和表现技法、主攻方向就比较五花八门了。

比如说油画专业基本上直接用颜料或者材料来表达，已不必拘泥于黑白速写了，提个油画箱便可轻松出行。

版画专业，可以用白线笔在黑卡纸上进行绘制，仿黑底反白效果，或者是用白蜡涂满卡纸，用铅笔或者小刀作画，回到休息区以后再用油墨和滚筒直接制作简单的拓写，当然随身携带一些小型的已经打磨好乳胶的三夹板也是可以的。

国画专业就直接山水或者白描了，技法很多，白描的话一个速写本加水性笔就可以了，要是水墨写意或者山水的话设备就不好摆放。

环境艺术设计专业的话，主要是记录不同区域建筑风格的一些特点，所以对于檐角、横梁等的细节刻画比较多，多采景于寺庙、厅堂、建筑群等。

服装专业的一般对民族服饰更感兴趣一些。

平面、视觉传达专业对纹样、色彩搭配等等感兴趣，而且顺带摄影课程的学习也就比较多了。

而动画、漫画、游戏设计等专业，基本上抱着记录一切特征的心理，来记录景点建筑、服饰、纹样等等一系列的独特之处，为以后的创作记录样本 1、华中区写生一般常去的是安徽的宏村、西递、南屏等，每年开年后就可以看到到处都是拿着速写本的学生。

徽派建筑风格在这里是最为显著的。

2、不过也有成群的旅游观光的行人，还有导游拿个大喇叭在那里不断的重复着：“当年拍《卧虎藏龙》的时候，周润发和章子怡就是从这里飞到了那里……”。

一天十几遍，心静不下来的话，推荐找个安静的小胡同去画也是蛮不错的。

3、宏村村内的这个池塘旁边，一般是学生聚集最多的地方，但是记住洗颜料的水一定要倒在旁边制定的垃圾回收处，不要弄到池塘里去。

#### 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>