

内容概要

本书以日本漫画和国内本土漫画相结合，系统地介绍了用Photoshop绘制CG漫画的方法与技巧。
全书共5章。

第1章介绍漫画的基础知识及Photoshop的常用功能。

第2章详细讲解了CG漫画的绘制过程。

包括人物形象设计、色彩表现和画面整体风格把握。

第3章通过人物古装风格介绍构图及人物造型。

第4章介绍场景的设定、画面总体策划的定位和特殊效果的打造等。

第5章介绍两款比较流行而实用的软件——专业绘画软件Painter和动画制作软件Flash。

通过范例作品，简单介绍一些CG设计中很实用的软件技能。

本书适合初级漫画创作者。

也可作为专业漫画家和设计师的参考用书。

书籍目录

第一部分 CG起步基础	第1章 打造Q版卡通形象	1.1 必备武器	1.1.1 CG创作的前提条件
1.1.2 专业基础知识介绍	1.1.3 亲密接触Photoshop界面	1.2 Q版卡通形象设计	1.2.1 可爱的Q版宠物宝贝
1.2.2 绘制Q版人物形象	第二部分 CG飞速进阶	第2章 现代版漫画人物	2.1 《暖冬》线稿处是
2.1.1 电脑扫描漫画线稿到初步处理	2.1.2 线稿图层化处理	2.2 《橱窗》效果分析	2.2.1 画面整体处理
2.2.2 利用层的功能把色彩进一步加以处理	2.2.3 背景图片的效果处理	2.2.4 气氛的渲染技法	2.3 《手机》理论与实际, CG漫画的整体风格表现及技法
2.3.1 CG人物形象的设计	2.3.2 CG人物色彩	2.3.3 背景效果打造整体风格	第3章 古代版漫画形象
3.1 《神话》完美的画面感觉	3.1.1 画面构图讲解	3.1.2 人物基本部位的着色	3.1.3 制造立体质感
3.1.4 点睛之笔	3.1.5 使画面丰富的绘制方法	3.2 《游》中式风格的完美体现	3.2.1 画面构图讲解
3.2.2 打造中式人物风格	3.2.3 背景合成处理	第4章 都市版画面	4.1 《雨天》打造特殊效果
4.1.1 预设场景	4.1.2 人物形象及其色彩处理	4.1.3 滤镜打造场景效果	4.2 《教堂广场》整体策划
4.2.1 画面整体策划定位	4.2.2 色彩效果的具体分析、制作	4.2.3 完美细节进一步修饰	4.2.4 背景图片的选择及其处理方法
4.3 《窗》体验创作过程	4.3.1 绘画前期工作	4.3.2 线稿的处理	4.3.3 画面上色
4.3.4 丰富环境	4.3.5 整体修饰和完成输出	第三部分 CG设计与其他软件的结合应用	第5章 软件综合利用
5.1 Painter手绘渲染效果	5.2 Flash动画效果	5.2.1 Flash艺术表现力	5.2.2 Flash让你的漫画活跃起来

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>