

《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

出版社：化学工业出版社

页数：284

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《Painter 11 CG绘画艺术设计》

内容概要

《Painter 11 CG绘画艺术设计》以分类的方式，详细深入地介绍了各种风格的CG绘画技法。全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。

《Painter 11 CG绘画艺术设计》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。

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？

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. 绘制古风插画的技巧
- 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
 - 10.3.2. 设计构思
 - 10.3.3. 制作方法
 - 10.4. 客户为什么满意

精彩短评

1、还没有开始使用

《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:www.tushu000.com