

## <<Photoshop&CG卡通设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Photoshop&CG卡通设计>>

13位ISBN编号：9787113064143

10位ISBN编号：7113064140

出版时间：2005-4-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：王岚威

页数：294

字数：426000

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>

## <<Photoshop&CG卡通设计>>

### 内容概要

这是一本Photoshop的CG设计范本，也是一本Lan的卡娃伊插画本。

花费一年的时间整理、结画与编辑，Lan将所有CG爱好者的问题全部解决，从怎样准备好工作的环境、线稿的整理、彩稿的制作，至各式各样的CG风格编制，每一个段落都提供详细的PSD工作文件供读者学入了解。

CG的绘画是宽广的、多变的，顺着游戏的CG插画大师Lan的卡娃伊风格，您可以更亲近地深入这美丽的CG世界。

从您翻开这本书的第一页，开始顺着本书亲切的步调前进，您就会发现：原来CG的制作是那么简单，您可以创造出自己想要的风格。

## 书籍目录

Chapter 1 CG的准备工作 个人操作的最佳化 1.1 Photoshop的最佳化与个性化 常规 文件处理 显示与光标 透明度与色域 单位与标尺 参考线、网格和切片 增效工具与暂存盘 内存与图像高速缓存 1.2 数位板简介 数位板的尺寸 感压笔的使用方法 更换笔头的方法 Wacom软件设置Chapter 2 画出CG的第一步 线稿的处理方法 2.1 扫描草图的处理 整理线稿 快速蒙版 2.2 钢笔工具的特色 2.3 钢笔工具的使用 2.4 使用路径处理线稿 调整尺寸 淡化线稿 线稿图层应用 路径填空 分门别类 最后的线节修改Chapter 3 从无到有角色的绘制过程 3.1 色彩配置 选取上色区域 颜色配置 3.2 填色与绘制 图层整理 皮肤的上色处理 五官绘制 头发部分的处理 衣服部分的处理 饰物部分的处理 图层合并及细部整理 线条稿填色 最后的修正Chapter 4 替角色塑最适合的样式 多种绘制技巧 4.1 眼睛的多种画法 常见画法A——水晶般的质感 常见画法B——柔和的眼神 常见画法C——强烈的个性 常见画法D——冰冷的感觉 环境反射的应用 4.2 头发的多种绘制方法 常用画法A——柔亮立体质感 常用画法B——柔顺光泽表现 常用画法C——简单俐落味道 常用画法D——写实细腻风格 4.3 花纹的绘制 圆型花纹的绘制 矩型花纹的绘制 实际应用 格子花纹的画法 高级应用——格子中的花纹 高级应用——纹身刺青 高级应用——涂鸦 4.4 透明物的绘制 水晶球 冰雕 眼镜 白纱Chapter 5 红花边的绿叶 如何衬托角色 5.1 背景合成 照片的透空处理 嵌入远景 与角色配合 5.2 混合选项 基本操作——影子效果 基本操作——光晕效果 基本操作——浮雕效果 基本操作——整体控制 基本操作——装饰效果 基本操作——光晕效果 5.3 文字的处理 文字工具的使用方式 个性Logo的制作 常见的美术字 5.4 画面整体控制 通道 实际应用方式 与滤镜配合 建立新的填充或调整图层Chapter 6 要多炫有多炫 特效处理 6.1 艺术化处理 艺术风——素描效果 艺术风——水彩效果 艺术风——粉彩效果 6.2 网点效果 彩色网点 图案网点 黑白网点 自定网点 6.3 闪光效果 画笔闪光 滤镜闪光 通道闪光 6.4 自制材质 天空材质 水波材质 石纹材质 木面材质Appendix A Photoshop 中英对照表

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>