

## <<CG绘画实战技法>>

### 图书基本信息

书名：<<CG绘画实战技法>>

13位ISBN编号：9787115278883

10位ISBN编号：7115278881

出版时间：2012-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：[日]双羽纯 等著，姜昕欣，雪吾 译

页数：207

字数：512000

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绘画实战技法>>

### 内容概要

日本双羽纯、Tomatika、村山龙大、JUNNY、须田彩加编著的《CG绘画实战技法——剑与魔法世界》以“剑与魔法世界”为主题，在幻想世界观这一背景下，介绍漫画与插画的绘制方法。

本书首先讲述了史克威尔艾尼克斯(Square Enix)的游戏《红莲之王》的插画师们工作背后的故事；然后对人气插画师双羽纯、Tomatika、村山龙大、JUNNY等人的插图的创作手法和步骤进行详细解说，并且收纳了舞台设定不可或缺的各性别、各职业人物的着装图鉴；最后介绍可启发创作灵感的世界各地的神话。全部内容都以华美的视觉图景详尽解说！

《CG绘画实战技法——剑与魔法世界》内容涵盖面广，讲解透彻。无论是刚刚开始尝试创作的漫画爱好者，还是经验丰富的漫画家，都可以从中汲取营养，提高漫画水平，开拓创作思路。

<<CG绘画实战技法>>

作者简介

作者:(日)双羽纯

## <<CG绘画实战技法>>

### 书籍目录

红莲之王与插画师们的工作  
监制与制作人的对话  
人气卡片游戏  
插画设计的舞台背后  
红莲之王与九位插画师  
CG插画制作  
剑与魔法世界  
Tomatika  
作品《幻想之光》  
Tomatika个人履历  
Tomatika作品展  
双羽纯  
作品《夺回王都!》  
双羽纯个人履历  
双羽纯作品展  
村山龙大  
作品《街头巡游》  
村山龙大个人履历  
村山龙大作品展  
JUNNY  
作品《托玛特修女来袭》  
JUNNY个人履历  
JUNNY作品展  
剑与魔法的着装图鉴  
视觉神话体系

## &lt;&lt;CG绘画实战技法&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：河崎：最开始给他们的都是仅有数行的文本资料。

比如我们会指定说这次干脆设计成一个女孩，或者画成很残酷的感觉之类。

看到完成后的插画效果，我感觉卡牌上那段描述角色的文字已然呼之欲出，于是采取了插画与游戏参数设定的平行作业。

——有的插画师，像Tomatika在整个系列中参与了大量的绘制工作，其原因何在呢？

河崎：我们倾向于在世界观构筑完成后，选择与之风格相符合的插画家大量进行绘制。

比如粗犷系就拜托山宗老师，不死系就交给小城崇志先生，大概是这样吧，使各位创作者都在各自擅长的领域发挥。

当然也有人由于时间关系无法参与。

门井：从最后的结果来看，还是一直参与的人大家关系更融洽，出匹勤率也更高。

河崎：Tomatika的情况是这样，当时我看她主页上说喜欢爱丽丝，喜欢英国，正好本作中也有计划把爱丽丝作为主题之一，因此我就询问了她的意见。

她非常热心，从原著读起，并提供了很多提案。

这也使我们有了长时间的合作。

——新人如果想参与该作品的话，有什么途径呢？

门井：我一直在想要不要开一个招聘网页。

但如果应招的人数量太多，我们的负担也会加剧，所以我想可以在pixiv上搞个活动，或者用类似的方式开设一个门户。

河崎：我想说的是，我们浏览的个人网页数量绝对超出大家的想象（笑）。

就如我之前所说，我们关注了相当多的主页，还有pixiv。

门井：如果一位插画师的主页长时间没有更新，那跟他联系就会心里没底，所以希望大家可以认真管理好展示自己的门户。

河崎：我也很长时间没更新主页了（笑）。

门井：工作已经排满的人另当别论（笑）。

对于现在想做工作的人来说这一点很重要。

河崎：最好是写明邮箱等联系方式。

没有的话，我们会觉得你可能现在不想找工作。

再有，工作是大家一起合作完成的。

如果一方高高在上，而另一方卑躬屈膝的话，根本做不出好的作品，双方都没有收获。

我很想找这方面出色的人才。

另外，寻访过程中我们会遇到插画师另有正式工作的情况，这时要不要接受我们的工作就交给他本人决定了。

我们会保守秘密的。

——参与该作品的工作，需要哪些必要的技能呢？

河崎：我们这里近半数成员有在游戏公司工作的经验。

另外一半也都是爱好游戏，对3DCG相关知识多少有所了解的人。

做这项工作，最好对游戏这种商品所使用的插画是什么概念有所了解。

门井：熟悉游戏是一项优势。

作业时间有差距时，如果问差距在哪儿，我想就在于对游戏的熟悉程度不同吧。

比如能否对角色的动作尽快理解等。

这也是业余和职业的差距所在。

河崎：工具的话，传统的、数码的都可以。

如果用传统方式，印刷前需要时间制版，所以截稿时间会提前一些，不过完全没问题。

门井：天野喜孝先生用的就是传统方式。

完成后的作品，可以拿来作装饰，这让我很开心（笑）。

## <<CG绘画实战技法>>

河崎：传统方式的魅力如今正被人们重新审视。

不走寻常路也成为传统方式的一大卖点。

但请原谅不能把这样的作品放在介绍CG插画的书中的（笑）。

比如，以料理为例，基本的部分，当然按照通常的方法来做味道会比较好，而最后调味时，如果能加入自己特有的风味，发挥独创性，则可以完成不错的美食。

不断模仿自己崇拜的插画家的技术，同时加入特有的东西，以这样的姿态进行下去我想作品的品质一定会有所提高。

## <<CG绘画实战技法>>

### 编辑推荐

作者团队是风靡日本的人气游戏《红莲之王》的插画师；本书详尽讲解魔幻类动漫/游戏中插画绘制的手法及步骤，适合学习CG绘画技法的漫迷们及动漫/游戏设计专业师生

<<CG绘画实战技法>>

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>