



21 Century Higher Education Textbooks
for Animation, Comics and Games

“十三五”普通高校动漫游戏专业规划教材
动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定 孙立军/主编

 北京电影学院中国动画研究院
China Animation Research Institute of BFA

 北京电影学院动画学院
Animation School of BFA / 联合策划



Illustration Art & Visual Design

CG 插画创作

著◎陈惟 靳明 韩磊

 北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co., Ltd.

全书分为七章，由概论、电脑软件操作基础、CG插画主流创作技法、CG人物插画创作、CG软件组合漫画分镜头创作、CG商业插画综合实战、自学实践的相关建议组成。通过32个典型插画范例制作全过程，全面诠释了克隆线稿法、标准线稿法、直接线稿法、底色线稿法、色块法、软克隆法、硬克隆法、黑白法、软件合成法、手绘结合法、照片合成法、人物分层上色法、人物黑白上色法、软件组合漫画分镜头法、作品快速完成法、CG商业插画综合制作法16种主流CG创作技法的精髓，大大降低学习难度，直接进入历练和提高学生CG插画的动手能力、分析和解决问题的能力，为日后进入社会从事CG插画专业创作打下好基础。配套《CG插画实训》精心选择的典型例题更是配合教材的

重点知识和技能的热身实战，让读者亲身体验用各种技法创作CG插画的乐趣，定能感受深刻。配套光盘内容包括实训册对应的练习图和参考答案、教材中对应的案例线稿图和最终彩色效果图、名家笔刷以及作者其他绘画作品。

CG插画创作是动画专业和数字艺术设计等相关专业的基础课程。本书作者为CG领域内的专家。本书采用大量一线教学成果和案例等资料，用简洁的语言，直观、系统地讲解了CG插画的发展，主流CG插画软件的功能与应用、创作各类人物、场景、海报商业插画的表演手法等，是国内一本不可多得的CG插画创作优秀教材。



CG插画创作

Illustration Art & Visual Design

CG创作人员学习软件切忌面面俱到，应该多种软件结合应用，并在实践中不断磨砺和提高。



请扫描二维码获取
配套光盘实训链接

CG 插画创作
电脑美术基础
游戏原画设计

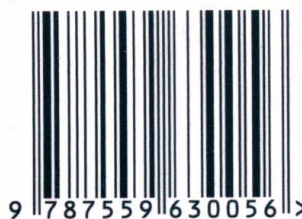
对应课程



教材+练习册(电子), 珠联璧合

上架建议: 艺术 > 插图技法

ISBN 978-7-5596-3005-6



9 787559 630056 >

定价: 58.00 元

21 Century Higher Education Textbooks for Animation, Comics and Games

“十三五”普通高校动漫游戏专业规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定 孙立军/主编

 北京电影学院中国动画研究院
China Animation Research Institute of BFA

 北京电影学院动画学院
Animation School of BFA / 联合策划

CG插画创作

Illustration Art & Visual Design

著◎陈惟 靳明 韩磊



 北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co., Ltd.

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

内容简介

CG 插画创作是动画专业和数字艺术设计等相关专业的基础课程。本书作者为国内知名动画学院动画专业优秀教师和 CG 领域内的专家,CG 插画创作教学和实践经验丰富。本书根据教学大纲要求,结合多年一线教学经验,采用大量一线教学成果和案例等资料,从 CG 插画艺术和计算机绘画软件技术(Photoshop、Painter 等)紧密结合的全新视角,采用边讲解、边动手操作、边归纳理论知识的全新教学模式,用简洁的语言,直观、系统地讲解了 CG 插画的发展,主流 CG 插画软件的功能与应用,创作各类人物、场景、海报商业插画的表现手法等,为 CG 插画教学建设注入了新鲜血液,是国内一本不可多得的 CG 插画创作优秀教材。

全书分为七章,由概论、电脑软件操作基础、CG 插画主流创作技法、CG 人物插画创作、CG 软件组合漫画分镜头创作、CG 商业插画综合实战、自学实践的相关建议组成。书中精心选择的 32 个典型插画范例制作全过程,全面诠释了克隆线稿法、标准线稿法、直接线稿法、底色线稿法、色块法、软克隆法、硬克隆法、黑白法、软件合成法、手绘结合法、照片合成法、人物分层上色法、人物黑白上色法、软件组合漫画分镜头法、作品快速完成法、CG 商业插画综合制作法 16 种主流 CG 创作技法的精髓,大大降低学习难度,让学生直接进入历练,提高 CG 插画的动手能力、分析和解决问题的能力,为日后进入社会从事 CG 插画专业创作打下好基础。

配套《CG 插画实训》精心选择的典型例题更是配合教材的重点知识和技能的热身实战,让读者亲身体验用各种技法创作 CG 插画的乐趣,定能感受深刻。

配套光盘内容包括实训册对应的练习图和参考答案、教材中对应的案例线稿图和最终彩色效果图、名家笔刷以及作者其他绘画作品。

无论你是动画专业、数字艺术设计等专业的师生,广告业、出版业的从业人员,抑或是广大的动漫爱好者,都能从本书中得到实际的帮助和好处,受益终身。

说明:本书备有教师用电子教案及相关教学参考资源,需要者请与 010-82665789 或 lelaoshi@163.com 联系。

特别声明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴,其著作权归原作者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

CG 插画创作 / 陈惟, 靳明, 韩磊著. —北京: 北京联合出版公司, 2019.9

“十三五”普通高校动漫游戏专业规划教材

ISBN 978-7-5596-3005-6

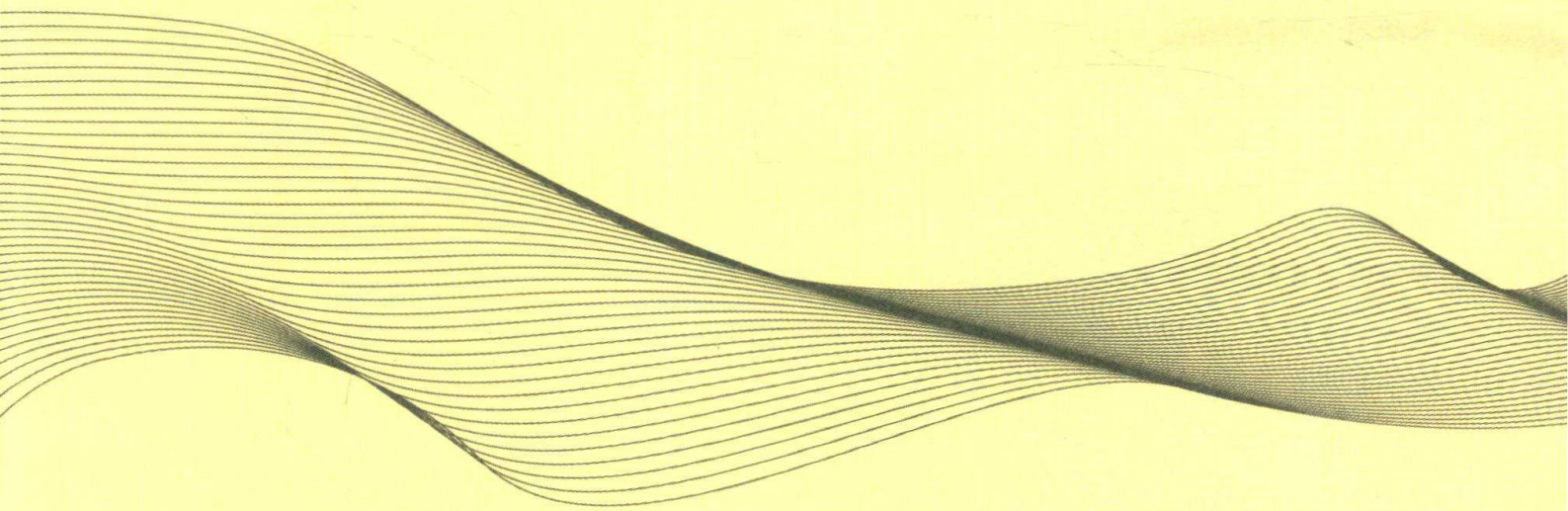
I. ①C… II. ①陈… ②靳… ③韩… III. ①三维动画软件—高等学校—教材
IV. ①TP391.414

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 046898 号

总体企划: 周京艳	编辑部: (010) 82665118 转 8011、8002
书 名: CG 插画创作	发行部: (010) 82665118 转 8006、8007
著 者: 陈 惟 靳 明 韩 磊	(010) 82665789 (传真)
责任编辑: 李 红 徐 樟	印 刷: 北京兰星球彩色印刷有限公司
编 辑: 黄梅琪 荣 光	版 次: 2019 年 9 月北京第 1 版
图文设计: 周京艳	印 次: 2019 年 9 月北京第 1 次印刷
出 版: 北京联合出版公司	开 本: 787mm×1092mm 1/16
发 行: 北京创意智慧教育科技有限公司	印 张: 17 (全彩印刷)
发行地址: 北京市海淀区知春路 111 号理想大厦	字 数: 380 千字
909 室 (邮编: 100086)	印 数: 1~2000 册
经 销: 全国新华书店	定 价: 58.00 元

本书如有印、装质量问题可与 010-82665789 发行部调换。

一套引领和推动中国高校动漫游戏
教育事业和产业发展的优秀教材。



专家委员会

侯光明(北京电影学院党委书记)
孙立军(北京电影学院副校长、中国动画研究院院长)
曹小卉(中国动画研究院副院长)
李剑平(北京电影学院动画学院院长)
李亮(北京电影学院动画学院党总支书记)
孙聪(北京电影学院动画学院副院长)
黄勇(北京电影学院动画学院副院长)
吴冠英(清华大学美术学院教授)
徐迎庆(清华大学美术学院教授)
洪涛(中国人民大学艺术学院教授)
方成(著名漫画家)
梅法钗(宁波大学科学技术学院文化创意学院院长)
戴铁郎(著名动画导演)
余为政(台南艺术大学音像动画研究所所长)
朱德庸(著名漫画家)
黄玉郎(著名漫画家)
严定宪(著名动画导演)
王庸生(东方文化研究会连环漫画分会会长)
李前宽(著名电影导演)
凯西·史密斯(美国南加州大学电影电视学院动画与数字艺术系主任)
凯文·盖格(前美国迪士尼公司动画制作总监)
赫尔曼(澳大利亚格里菲斯电影学院院长)
孙基焕(韩国祥明大学动漫专业教授)
马志辉(香港理工大学设计学院副院长)
靳明(河北工艺美术职业学院副院长)
张宇(澳大利亚格里菲斯电影学院VR电影语言研究博士)

(以上排名不分先后)

指导单位

中国电影家协会动画电影工作委员会
中国美术家协会动漫艺术委员会

总策划

北京电影学院中国动画研究院
北京电影学院动画学院

主编

孙立军

出版策划

孙立军

李剑平

曹小卉

李亮

黄勇

孙聪

唐学雷

刘凯

秦仁华

周京艳

荣光

黄梅琪

秦子玉

桂君莉

整体企划

周京艳

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到教育部、中宣部国家新闻出版署（国家版权局）、国家广播电影电视总局等相关部门领导的高度重视。教育部有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急，特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，建立面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

由北京电影学院中国动画研究院（前身是北京电影学院动画艺术研究所）、中国动画学会和北京联合出版公司等牵头和组建的“21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程编委会”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的传统，组织海内外专家和大批一线优秀教师，对已经投放市场并被全国不少院校作为指定教材的“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材全面升级、更新换代；组织编写旨在提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的“动画大师研究”优秀系列书和“动画教学重要参考”系列书。

新一轮“十三五”普通高校动漫游戏专业规划教材，广泛听取和征求海内外教育家、技术专家的意见和建议，结合国内的实际情况，按照课程设置的要求和新的教学大纲编写，内容不但全面更新，更融入了近几年来教师教学和实践经验。配套实训练习册中的大量典型范例是教材中重点知识和技能的延伸及全真实战的模拟，旨在激发学生的学习兴趣 and 创作欲望，提高学生的实践力、创造力和竞争力，全面展示“最扎实的动漫游戏理论”“最新的动漫游戏技术”“最典型的项目应用实践”。本系列教材是“产、学、研”动画整体教学一体化全新教学模式的成功尝试，为北京和全国的动漫游戏专业提供一套标准的规范教材，为中国动画教育起到示范作用，必将成为下一轮中国动漫游戏教育发展的助燃剂。

北京联合出版公司

动漫游戏图书出版中心

动漫游戏专业高等教育教材编委会

动画是一种文化，它在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就在世界上享有的巨大影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、中宣部国家新闻出版署等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近 500 所，在校学生 40 余万人，每年毕业生达 5 万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急。特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，设置面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系？中国的动画产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。北京电影学院中国动画研究院工作与时俱进，在召开“2009 高校动漫游戏教材体系研讨会”的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以本次会议参会高校专家代表为核心，组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高

校的不同需求、读者反馈的意见，努力编写好下面三个系列图书：

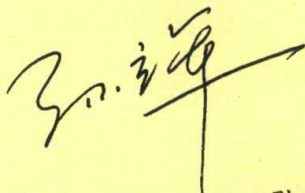
一、“‘十三五’普通高校动漫游戏专业规划教材”，一套推动和加速中国动漫游戏教育及产业发展的优秀教材，是动画教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”，一套提高动画创作者素质与创作能力、指导动画艺术创作实践的优秀教科书。

三、“21世纪全国动漫游戏专业重要参考资料”，一套政府部门、企事业单位、动画公司、团体和个人把握机遇的信息来源。

北京联合出版公司成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的专家、学者、编辑力量全方位进行服务。由北京电影学院中国动画研究院牵头研发的新一轮高校动漫游戏系列教材，对北京乃至全国的动漫产业将起示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机。中国动画教育“产、学、研”一体化全新教学模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画人才、推动我国动画教育深入发展、开创我国动画产业更为辉煌局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。北京电影学院中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。



孙立军

北京电影学院副校长、教授、博士生导师
北京电影学院中国动画研究院院长

21世纪中国动漫游戏高等教育优秀教材出版工程

“十三五”普通高校动漫游戏专业规划教材

编 委 会

总策划：北京电影学院中国动画研究院

北京电影学院动画学院

主 编：孙立军

编委会成员（排名不分先后）

孙立军	曹小卉	李剑平	孙 聪	黄 勇	宋奇慧
吴冠英	李 亮	王 钢	曲建方	徐迎庆	刘 峥
于少非	肖永亮	徐 铮	何 澄	卢 斌	孙 立
马 华	刘 阔	陈静晗	张 丽	王玉琴	张 晨
韩 笑	李晓彬	葛 竞	沈永亮	胡国钰	刘 娴
叶 櫓	於 水	刘 佳	陈廖宇	魏 微	刘鸿良
王庸声	李广华	张 宇	丁理华	谭东芳	李 益
彭 超	刘 畅	从继成	王 芳	陈明红	陈 惟
李鸿明	李 洋	孙 亮	陈 静	刘克晓	靳 明
王同兴	唐衍武	孙作范	曲士龙	张 娟	伍福军
马建昌	陈德春	顾 杰	赫 聪	张 勇	张 帆
孙海曼	刘 婷	杨清虎	曾艳春	陈 熙	黄红林
李 莹	毛颖颖	赵建峰	李 娜	许 伟	刘 扬
肖 冉	钟菁琳	孙洪琼	刘闻捷	阳石刚	高纲领
刘 冰	曹会蓉	王澄宇	方化雨	许玲芝	杨 林

鸣 谢：原文化部文化产业司



FOREWORD 前言

数字插画艺术是计算机技术和计算机图形软件与现代设计学结合而衍生出的一种艺术形式，一门新兴的工业设计学科和产业，有着巨大的市场潜力，在影视动漫、互联网、游戏美术、广告设计等各个领域都有着极其广泛的应用。

插画在中国被人们俗称为插图。实际在中国，插画已经遍布于平面和电子媒体、商业场馆、公众机构、商品包装、影视演艺海报、企业广告，甚至T恤、日记本、贺年卡等，有着广阔的市场空间。

在全球计算机图形学(CG)蓬勃发展的背景下借鉴西方的先进经验，大力发展有中国特色的数字插画艺术教育，越来越多的高校动漫专业或数字艺术专业增设或计划增设数字插画课程，必将教育和培养出更多的专业插画人才。

教育和培养更多专业插画人才的重要工作之一是合理的课程体系的建立和优秀教材的编写。

本书分为七章。第一章概论，简要介绍了插画的发展、如何拥有一双想象的翅膀、插画艺术产业与教育等。第二章电脑软件操作基础，简要介绍CG插画常用软件Photoshop、Painter、openCanvas、SAI、ComicStudio的功能和操作方法。第三章CG插画主流创作技法，用丰富的范例讲解了CG插画主流创作技法线稿法、色块法、克隆法、黑白法、软件合成法、手绘结合法、照片合成法的规则和具体用法。第四章CG人物插画创作，介绍如何用分层上色法、黑白上色法、素材拼贴法，以及修改的方法绘制海报中的人物。第五章CG软件组合漫画分镜头创作，介绍“软件组合漫画分镜头”、“快速完成作品创意”和“为手绘作色彩指导”CG插画绘制技法的三种特殊用途，增加了CG技法在其他领域的应用价值，大大降低了CG插画创作的难度。第六章CG商业插画综合实战，讲解游戏海报、商业情景插画和人物插画等命题的创作方法和具体步骤。第七章自学实践的相关建议，介绍一种新型的动漫造型训练法、CG插画课程设置的建议和电脑配置选购建议。

陈惟、靳明、韩磊执笔本书相关章节的编写。感谢游雪敏、李科毅、姜禹、吕边、张鹏臻、王志新、兰嘉、框寒、陈婷在本书成书过程中所付出的辛勤劳动；感谢陈昌柱教授对本书的大力指导和支持；由于教学的需要，本书选取了部分优秀学生作业作为教学案例，在此对作者表示感谢。更要感谢选用本书的读者，希望继续得到你们的鼓励和建议，以便奉献更多更好的作品。

陈惟
于四川音乐学院



本书作者：陈 惟

《CG 插画创作》学时建议表（总学时：330，理论：31，实训：299）

章名	节名	学时	授课类型
第一章 概论	第一节 插画发展简况	3	理论
	第二节 纯艺术绘画与商业绘画	2	理论
	第三节 读图时代与插画	4	理论
	第四节 如何拥有一双想象的翅膀	2	理论
	第五节 插画产业与教育	1	理论
第二章 电脑软件操作基础	第一节 电脑平面软件入门	4	理论
	第二节 常用的CG绘画软件	4	理论
	第三节 菜单的操作方法及快捷键	6	理论
	第四节 软件的经典特殊功能	12	实训
第三章 CG 插画主流创作技法	第一节 线稿法	30	实训
	第二节 色块法	20	实训
	第三节 克隆法	20	实训
	第四节 黑白法	20	实训
	第五节 软件合成法	10	实训
	第六节 手绘结合法	10	实训
	第七节 照片合成法	10	实训
第四章 CG 人物插画创作	第一节 人物在海报中的设计	6	实训
	第二节 人物分层上色法	20	实训
	第三节 人物黑白上色法	20	实训
	第四节 人物素材拼贴法	10	实训
	第五节 人物插画修改法	5	实训
第五章 CG 软件组合漫画分镜头创作	第一节 软件组合漫画分镜头	8	实训
	第二节 快速完成作品创意	10	实训
	第三节 为手绘作色彩指导	20	实训
第六章 CG 商业插画综合实战	第一节 绘制游戏海报《最终幻想7》	20	实训
	第二节 绘制情景插画《别走》	24	实训
	第三节 绘制人物插画《侯爵》	24	实训
第七章 自学实践的相关建议	第一节 CIN 动漫造型训练法	1	理论
	第二节 CG 插画课程设置探讨	2	理论
	第三节 电脑配置选购建议	2	理论

说明：

1. 建议每个教学单元（一节课 45 分钟）讲授 25 ~ 30 分钟；学生讨论交流 15 ~ 20 分钟；上机不少于全部课时的 70%。

2. 采用任务驱动式的教学法，以学生为中心，注意留给学生较多的自由空间。在学生操作练习、讨论交流的过程中，注意提高学生的动手能力、分析问题和解决问题的能力。

3. 建议采用现代化的教学技术授课，应用多媒体教学手段来提高学生的学习兴趣。教师应根据学生的实际情况和特点，适当地增加有一定难度的操作练习。

4. 在软件技能的学习上，绝不能照本宣科地使用说明书式的教学方法。通过给学生布置任务，让学生在犯错中学习正确、科学的软件使用技巧。

5. 各校老师可根据本校教学安排来调整学时和内容。

目 录

Contents

第一章 概论	2
第一节 插画发展简况	3
第二节 纯艺术绘画与商业绘画	10
第三节 读图时代与插画	15
第四节 如何拥有一双想象的翅膀	21
第五节 插画产业与教育	26
本章小结	27
本章作业	27
第二章 电脑软件操作基础	30
第一节 电脑平面软件入门	31
第二节 常用的 CG 绘画软件	36
第三节 菜单的操作方法及快捷键	46
第四节 软件的经典特殊功能	63
本章小结	80
本章作业	81
第三章 CG 插画主流创作技法	82
第一节 线稿法	83
范例制作 3-1 绘制人物插画《召唤骑士》线稿	83
范例制作 3-2 绘制游戏《天堂》角色	85
范例制作 3-3 绘制卡通人物插画《女侠客》	87
范例制作 3-4 绘制科幻人物插画《勇敢者》	89
第二节 色块法	90
范例制作 3-5 绘制卡通插画《两只小猫》	90
范例制作 3-6 绘制科幻人物插画《树下贤者》	92
范例制作 3-7 绘制科幻电影插画《星球大战》	93
范例制作 3-8 绘制人物肖像插画《童真女孩》	95



日本著名插画家天野喜孝在工作中



用 Painter 创作出的笔触强烈的画面



科幻人物插画《树下贤者》最终效果 (Photoshop)

插画《母爱》最终效果
(Painter+Photoshop)插画《萤火》最终效果
(Photoshop)插画《女战士》最终效果
(Photoshop)游戏《天堂》人设最终效果
(Photoshop)

漫画《坠落的妮妮》分镜头最终效果

第三节 克隆法	96
范例制作 3-9 绘制情感人物插画《母爱》.....	97
范例制作 3-10 绘制古代武士插画《蝴蝶君》.....	100
范例制作 3-11 绘制古代戏剧人物插画《萤火》.....	103
范例制作 3-12 绘制古代君主人物插画《凤凰》.....	105
范例制作 3-13 绘制神话人物插画《铜像》.....	109
范例制作 3-14 绘制古代武将插画《大蛇舞》.....	113
范例制作 3-15 绘制科幻人物插画《莲花》.....	116
第四节 黑白法	123
范例制作 3-16 绘制科幻作品插画《与龙决斗》.....	127
第五节 软件合成法	130
范例制作 3-17 绘制电影海报《中央车站》.....	130
范例制作 3-18 绘制卡通插画《机甲士兵》.....	133
第六节 手绘结合法	134
范例制作 3-19 绘制电影插画《最后的贵族》.....	135
范例制作 3-20 绘制场景插画《水中荷花》.....	138
第七节 照片合成法	139
范例制作 3-21 绘制场景插画《迷人的海滨》.....	140
范例制作 3-22 绘制场景插画《昔日的信仰》.....	145
范例制作 3-23 绘制场景插画《死亡先锋》.....	146
范例制作 3-24 绘制人物插画《女战士》.....	147
本章小结.....	150
本章作业.....	151

第四章 CG 人物插画创作

第一节 人物在海报中的设计	153
第二节 人物分层上色法	156
范例制作 4-1 上色游戏《天堂》人物设计	158
第三节 人物黑白上色法	168
范例制作 4-2 上色人物插画《中国武士》.....	170
第四节 人物素材拼贴法	180
第五节 人物插画修改法	182
本章小结.....	190
本章作业.....	191

第五章 CG 软件组合漫画分镜头创作

第一节 软件组合漫画分镜头	193
范例制作 5-1 漫画《坠落的妮妮》分镜头	193
范例制作 5-2 漫画《回乡之路》分镜头	197

第二节 快速完成作品创意.....	199
范例制作 5-3 绘制动漫插画《梦幻城堡》.....	199
第三节 为手绘作色彩指导.....	204
本章小结.....	207
本章作业.....	207
第六章 CG 商业插画综合实战	208
第一节 绘制游戏海报《最终幻想 7》.....	209
第二节 绘制情景插画《别走》.....	232
第三节 绘制人物插画《侯爵》.....	239
本章小结.....	249
本章作业.....	249
第七章 自学实践的相关建议	250
第一节 CIN 动漫造型训练法.....	251
第二节 CG 插画课程设置探讨.....	255
第三节 电脑配置选购建议.....	257
本章小结.....	259
本章作业.....	259



插画《别走》最终效果
(Photoshop+ Painter)



CIN 训练的学生作业

第二节 快速完成作品创意.....	199
范例制作 5-3 绘制动漫插画《梦幻城堡》.....	199
第三节 为手绘作色彩指导.....	204
本章小结.....	207
本章作业.....	207
第六章 CG 商业插画综合实战	208
第一节 绘制游戏海报《最终幻想 7》.....	209
第二节 绘制情景插画《别走》.....	232
第三节 绘制人物插画《侯爵》.....	239
本章小结.....	249
本章作业.....	249
第七章 自学实践的相关建议	250
第一节 CIN 动漫造型训练法.....	251
第二节 CG 插画课程设置探讨.....	255
第三节 电脑配置选购建议.....	257
本章小结.....	259
本章作业.....	259



插画《别走》最终效果
(Photoshop+ Painter)



CIN 训练的学生作业

1

概论

本章重点

- 插画发展简况
- 纯艺术绘画与商业绘画
- 读图时代与插画
- 如何拥有一双想象的翅膀
- 插画产业与教育

本章学习建议

为插画这门艺术进行正确的定位，是学好CG插画的前提条件。中国已进入动漫发展的黄金时期，CG插画必将在读图时代的背景下更加蓬勃发展。建议学生在学习的时候，结合自身的周围环境，多发现插画对自己生活的影响，并且多问问自己选择学习插画的原因。只有深入地挖掘认识“插画”字面背后的意义时，才能在学习中变得不惑，遇到困难才能明辨是非、掌握方法。

教学环境：多媒体教室
学时建议：12