第一图书网, tushu007.com

<<Painter 12中文版案例教程>>

图书基本信息

书名：<<Painter 12中文版案例教程>>

13位ISBN编号：9787040347470

10位ISBN编号：7040347474

出版时间：2012-12

出版时间：高等教育出版社

作者：隋津云 编

页数：236

字数：350000

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

前言

关于Painter　Painter是一款极其优秀的仿自然绘画软件，已广泛应用于平面设计、游戏设计、漫画设计、影视设计、出版印刷和视觉识别系统等诸多领域。
学习Painter不仅能够掌握其强大的绘画功能，还可以通过数码手段复制自然媒介的效果，实现艺术家和插画家对自由创意的追求及对传统绘画的仿真。
同时，由于Painter在影像编辑、特技制作和二维动画方面的突出表现，也为设计者学习其他设计软件奠定了良好的基础。
作为数码绘画软件中的佼佼者，Painter独有的全面而逼真的仿自然画笔给绘画者带来了全新的艺术体验，架起了传统绘画与数字艺术相结合的“桥梁”，故成为众多艺术家的终极选择。
与以往版本相比，最新推出的Painter12以其自然画笔及不同质地的纸张、奇妙的克隆功能、突出的动画功能和马赛克效果等优势，使绘画者的创作能力得到更加强大的支持。
本书内容　本书详细讲解了Painter12的基础知识和实际操作，并通过大量案例展示了Painter12在插画行业几个重要领域中的具体应用。
全书的知识讲解深入浅出、循序渐进，让学习的过程成为一个发现的过程和一种有趣的体验，从而使读者更容易掌握数码插画的绘制方法和按巧及Painter12软件的使用。
20多个精彩的绘画案例集合了编者多年的插画绘制经验和实际操作能力，展示了插画的巨大魅力，引导读者逐步熟悉软件的操作、掌握绘画的技巧、培养设计的灵感，从而尽快成长为一名优秀的插画师。
全书共分5章，第1章讲解数码绘画基础，使读者了解插画师需要掌握的知识、需要拥有的装备、要会使用的软件等相关内容；第2章讲解Painter12的基本操作，通过实际操作和案例展示介绍软件的操作界面、菜单功能、画笔属性、图层使用、图像效果、脚本与动画功能和文本应用等知识；第3章讲解Painter在儿童绘画领域的应用，配合案例详细阐述了儿童绘画的特点和技巧；第4章讲解Painter在写实绘画领域的应用，通过工业设计、杂志插图、概念设定、游戏人物与场景设定等方面的案例，让读者对商业插画有更全面的认识；第5章讲解Painter在动漫绘画领域的应用，侧重点不同的案例涵盖了动漫绘画的常见类型。
配套教学资源本书配有立体化的教学资源，包括教学课件（PPT）、案例和拓展训练的源文件、课后练习答案、行业和企业考证模拟题及答案等，使用本书的教师可以联系编辑获取。
本书由隋津云主编，参与编写的还有刘高、陈敏、夏京等人。
由于时间仓促，书中疏漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

内容概要

本书以培养优秀插画师为目标，详细介绍了Painter 12的基础知识及其在主要绘画领域中的应用。
绘画基础部分介绍了数码插画的基础知识，插画师需要掌握的知识、拥有的装备和使用的软件等内容；软件操作部分讲解了Painter 12软件的基础知识和各功能模块的使用方法，包括界面、菜单、画笔、图层、效果等相关知识，并与实际操作相结合，帮助读者深入了解软件的功能；案例绘制部分以最具代表性的儿童绘画、写实绘画和动漫绘画三大绘画领域为载体，帮助读者学习数码插画的绘制，并熟练掌握Painter 12软件的应用，同时配合拓展训练不断提高读者的自我学习能力，使之迅速成长为一名优秀的插画师。
本书可作为高职高专或应用型本科院校艺术设计类专业相关课程的教材，也可作为相关培训机构的教学用书或插画爱好者的自学用书。

作者简介

李涛
从事数字视觉设计10余年，被广大艺术设计爱好者誉为“ Photoshop中国第一人 ”
中国电子商会动漫创意专业委员会常务理事
中国数字影视行业职业水平认证中心专家组组长
Adobe专家委员会资深委员
Adobe官方认证教师体系主讲及官方标准教材作者
良知塾创立人

书籍目录

Chapter 1 数码绘画基础
1.1 数码插画与商业插画
1.2 插画师的介绍
1.3 给插画师的建议
1.3.1 案例展示
1.3.2 自我推销
1.3.3 保持灵感
1.3.4 职业习惯
1.4 插画师要掌握的构图法则
1.5 插画师要了解的色彩知识
1.5.1 色彩的基本属性
1. 5.2 主要颜色的情感表达
1. 5.3 光源色、固有色、环境色
1.6 插画师对计算机和其他数码设备的要求
1.6.1 操作系统
1.6.2 计算机主机
1.6.3 显示器
1.6.4 数位板
1.6.5 扫描仪
1.6.6 打印机
1.6.7 数码相机
1.7 插画师的“武器”——常用插画软件
1.7.1 Painter
1.7.2 0penCanvas Plus
1.7.3 Art Rage
1.7.4 Illustrator
1.7.5 Core IDRAW
1.7.6 POSER
1.7.7 Photoshop
1.8 数码插画的基础知识
1.8.1 成像类型
1.8.2 色彩模式
1.8.3 文件格式
1.9 课后练习
Chapter 2 Painter 12的基本操作
2.1 初始Painter 12
2.1.1 Painter 12概述
2.1.2 Painter 12的特色
2.2 Painter 12的操作界面
2.2.1 操作界面简介
2.2.2 操作界面的调整
2.3 Painter 12的菜单
2.4 Painter 12中的画笔
2.5 画笔的调整
2.5.1 在工具属性栏中设置画笔参数

2.5.2 通过浮动面板控制画笔
2.5.3 画笔创建器
2.5.4 捕捉笔尖
2.5.5 复制变量
2.5.6 存储变量
2.6 艺术材质
2.6.1 渐变
2.6.2 图案
2.6.3 纸纹
2.6.4 织物
2.7 Painter 12的图层
2.7.1 图层的分类
2.7.2 创建图层
2.7.3 命名图层
2.7.4 删除图层
2.7.5 管理图层
2.7.6 图层的混合方式
2.7.7 图层的混合深度
2.7.8 动态外挂
2.7.9 图层的保存
2.8 Painter 12的图像效果
2.8.1 色调控制
……
Chapter 3 儿童绘画
Chapter 4 写实绘画
Chapter 5 动漫绘画

章节摘录

版权页： 插图： 图像：用于控制加入到图像中表面纹理的强度。
数值越小，强度越小；数值越大，强度越大。
闪光：用于控制图像中颜色的含量，取值范围为0%～100%。
当其数值为100%时，显示的颜色为完全光照下的颜色；当其数值变小时，图像的颜色会变暗。
反射：用于控制图像表面纹理的反射。
数值越大，表面纹理的反射程度越强；数值越小，表面纹理的反射程度越弱。
④通过“光源控制”选项可以对灯光进行设置，通过添加，删除灯光，或设置灯光的属性，使表面纹理产生一定的变化。
亮度：用于调整灯光的亮度。
数值越大，灯光越强烈。
高光：用于调整灯光在图像上的照射范围。
数值越大，照射的范围越广。
曝光：用于调整灯光的曝光程度。
数值越小，灯光的曝光范围越集中。
⑤在“应用表面纹理”对话框的左下方有一个球体的预览窗口，从该窗口中可以预览当前的灯光效果。
在该窗口中单击即可增加一个光源，用鼠标选择光源后按键盘上的[Backspace]键即可将该光源删除。
如果想改变灯光的照射位置，用鼠标选择光源并移动即可。
显示光源图标：选中该复选框，可以在预览球体上显示圆形的光源图标。
显示：能够显示非常细微的亮度层次变化，但只影响预览球体的显示。
光源方向：选择方向，按“光源方向”更改光线方向，如图2—187所示。
光源颜色：单击该颜色框，可以改变当前灯光的颜色。
⑥对效果满意后，单击“确定”按钮。
4.颜色叠加 使用“颜色叠加”命令可以为图像同时添加颜色和纹理，如图2—188所示。
使用方法如下：①从“颜色”面板中选择一种叠加颜色，再从“纸纹”面板中选择一种纸纹。
②选择要进行颜色覆盖的画布、图层或选区内的图像。
③选择“效果”→“表面控制”→“颜色叠加”菜单命令，打开“颜色叠加”对话框，如图2—189所示。
④在“使用”下拉列表中选择一种覆盖方式，有统一颜色、纸纹、图像亮度和原始亮度4种方式。
⑤将“不透明度”滑块调节到合适的位置，将会调整图像覆盖内容的透明度。
⑥选择一种覆盖模式。
色调浓度：该选项表示允许画纸吸收颜色。
隐藏强度：该选项表示减弱颜料的遮盖能力，使图像产生透明效果。
⑦对效果满意后，单击“确定”按钮。

编辑推荐

《数字艺术设计精品规划教材:Painter12中文版案例教程》可作为高职高专或应用型本科院校艺术设计类专业相关课程的教材，也可作为相关培训机构的教学用书或插画爱好者的自学用书。

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