

<<Photoshop动漫制作案例教 >

图书基本信息

书名：<<Photoshop动漫制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787040354867

10位ISBN编号：7040354861

出版时间：2012-07-01

出版时间：孙项洁 高等教育出版社 (2012-07出版)

作者：孙项洁 编

页数：303

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>

内容概要

《计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才·IT蓝领实用系列教程：Photoshop 动漫制作案例教程》根据教育部有关职业院校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案精神，以任务驱动为导向，突出职业资格与岗位培训相结合的特点，以实用性为原则，从介绍Photoshop CS5的基本功能开始，针对动画专业的实际需要，紧密结合动画的制作过程，由浅入深，循序渐进，以实例制作的形式，全面详细地讲解了Photoshop CS5的使用方法。在讲解Photoshop CS5软件使用方法的过程中，本书还穿插经典动漫的分析，介绍了很多与动漫制作相关的知识和经验，有利于读者在学习软件的过程中拓宽专业知识。

本书同时配套教学资源，通过教材所附学习卡，按照“郑重说明”下方的防伪码使用说明，获取相关教学资源。

本书适用于职业教育计算机类及相关专业，也可作为中高级职业资格与就业培训用书。

书籍目录

第1章 在Photoshop启动动漫设计 1 1.1 动漫设计的基础知识 1 1.2 Photoshop CS5的工作环境 5 1.3 实战练习——操控变形动画《舞》 11 第2章 利用选区制作动漫人物 18 2.1 规则选择工具的使用 19 2.2 不规则选择工具的使用 25 2.3 选择菜单的使用 29 2.4 实战练习——制作漫天火海的游戏场景 35 第3章 动漫设计中常用的图像绘制工具 41 3.1 绘画工具 42 3.2 路径工具 49 3.3 渐变工具与油漆桶工具 58 3.4 颜色替换工具和历史记录画笔工具 63 3.5 实战练习——制作卡通火箭 71 第4章 动漫设计的手绘写实表现 84 4.1 修饰工具组 84 4.2 色调工具 90 4.3 实战练习——手绘玻璃盘 94 第5章 动漫设计中面板使用技巧 102 5.1 “画笔”面板的使用 102 5.2 “路径”面板和形状工具的使用 114 5.3 实战练习——运用色调创设画面 127 第6章 图层 141 6.1 图层的基本操作 142 6.2 图层样式 147 6.3 图层混合模式与蒙版 160 6.4 调整图层的使用 176 6.5 实战练习——建立海底世界场景 184 第7章 动漫设计中文字的表现 194 7.1 字工具的使用 195 7.2 文字和路径 206 7.3 文字变形 213 7.4 文字和3D 218 7.5 实战练习——制作燃烧效果的文字 233 第8章 动漫插画设计中的滤镜使用 941 8.1 滤镜的使用 242 8.2 翻独立滤镜的使用 253 8.3 分类滤镜的使用 266 8.4 实战练习——制作太空效果 287

章节摘录

版权页：插图：原画绘制是动漫设计造型的基础，所以要掌握并且熟练使用工具箱中的绘画工具，Photoshop中绘画工具的作用是改变图像中像素的颜色。

画笔工具和铅笔工具与传统绘画工具的相似之处在于它们都使用画笔描边来应用颜色。

渐变工具、填充命令和油漆桶工具都将颜色应用于大块区域。

橡皮擦工具、模糊工具和涂抹工具等则是修改图像中的现有颜色。

3.1.1 基本绘画工具 1.画笔工具 画笔工具的作用是创建柔和线条边缘。

在默认状态下，笔画颜色均匀，但是可以通过“画笔工具”选项栏中的“模式”、“不透明度”、“流量”等选项的设置，调整该工具的特征，从而改变画笔的色彩特性。

2.铅笔工具 铅笔工具的用法和画笔工具差不多，但铅笔工具只能画出坚硬的笔风，而且没有流量和喷枪的设置。

当勾选铅笔工具选项栏中的自动抹除功能时，如果下笔处的颜色刚好和前景色相同，则铅笔工具自动改成背景色。

3.混合器画笔工具 混合器画笔工具可以模拟真实的绘画技术，如混合画布上的颜色、组合画笔上的颜色以及在描边过程中使用不同的绘画湿度。

3.1.2 画笔工具选项栏 在Photoshop中，大多数绘画工具（铅笔、画笔、历史画笔）都拥有共同的属性，如画笔的大小、不透明度、模式等特性。

只要单击工具箱中任意一个绘画工具，就会在菜单下方看到此工具的选项栏，下面以如图3—1—1所示的画笔工具选项栏为例。

（1）“画笔预设”选取器是一种存储的画笔笔尖，带有诸如大小、形状、硬度等定义特性。

也可以把常用的具有特殊性质的画笔存储在画笔预设中，如图3—1—2所示。

当更改预设画笔的大小、形状或硬度时，更改是临时性的。

下一次选取该预设时，画笔还将使用原始设置。

其中大小的作用是更改画笔大小。

硬度用于设置画笔工具的柔软度。

如果硬度设置为100%，画笔笔尖绘制的线条为最硬线条，如图3—1—3所示；设置为0%时绘制的线条为最软线条，如图3—1—4所示。

（2）模式 用来设置将绘画的颜色与下面的现有像素混合的方法，可用于大多数的绘画和编辑工具。

可用模式将根据当前选定工具的不同而变化。

绘画模式与图层混合模式类似。

（3）不透明度 表示颜色的遮盖程度。

不透明度越高，所画出线条的透明度越低，范围为0%～100%，用100%的不透明度画出的线条，将完全遮盖下面的图像。

编辑推荐

《Photoshop动漫制作案例教程》适用于职业教育计算机类及相关专业，也可作为中高级职业资格与就业培训用书。

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>