第一图书网, tushu007.com

<<数字绘画基础>>

图书基本信息

书名：<<数字绘画基础>>

13位ISBN编号：9787894361271

10位ISBN编号：7894361275

出版时间：2012-8

出版时间：东软电子出版社

作者：韩明辉 编

页数：306

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

第一图书网, tushu007.com

<<数字绘画基础>>

内容概要

1.
教材的基本结构：教材的编写以TOPCARES-CDIO教学理念为指导，以项目为导向，以能力培养为目标，以“做中学”为手段，主要利用计算机、图像处理软件、数位板进行数字绘画实践与基础知识的学习。
学生的课程学习需要经历数字绘画项目的构思、设计、实施、运行的阶段。
本教材在专业人才培养过程与课程体系中具有奠定绘画造型基础，引领专业思考的重要作用。
根据课程涉及的知识要点和能力要点，以及在整个专业人才培养体系中的作用，包括知识、能力和态度的培养，本教材以1个三级项目为导向来贯穿整体课程，之下设立了该门课程的3个四级项目、7个五级项目，三级项目为居室装饰数字绘画贴图项目，是课程的综合项目，即利用本教材所学习的全部知识与技能进行数字绘画的创作与应用，课程结束时，要求每名学生提交项目成果物。
本教材按照数字绘画的学习规律、数字艺术商业市场运作与创作潮流，把数字绘画学习所涉及的内容分为4篇10章，本教材把此内容作为数字绘画课程项目的主要载体，同时也是本教材篇章分配的主要依据。
本教材的基本结构组织为：由五级项目打基础，四级项目奠定数字绘画的基石，最终为三级项目服务这样一个循序渐进的学习过程。

2.
教材的内容组织：本教材从应用型本科学生的现有能力与未来岗位能力的实际需求出发，组织教材内容，本教材内容分为4篇10章。
分别为：开篇项目介绍；第 1 篇数字绘画基础，包括第1章数字绘画快速上手；第 2 篇形态认知基础，包括第2章自然形态认知基础、第3章人工形态认知基础、第4章综合形态认知基础；第 3 篇角色造型基础，包括第5章卡通头像、第6章角色设定、第7章插画设计；第 4 篇场景造型基础，包括第8章自然风景、第9章建筑场景、第10章动画场景；尾篇项目展板。
本教材各章节之间具有连续性与可操作性，各章节内容的逻辑关系按照由易到难、由简单到复杂、由物体到人物、由人物到场景、由复制到创造的过程安排学习，符合专业教学的规律，符合布鲁姆认知层次过程维度，体现了它们之间的层次关系。
本教材每章的学习过程按照下列顺序进行：（1）复制案例；（2）知识实践；（3）体验创造。
本教材每章节都以实际案例导入课程学习，学生首先按照案例的绘制步骤操作，进行案例的复制实践，初步熟悉数字绘画软硬件工具的使用与学习基础知识，同时对项目的构思与绘制流程有了一定的记忆与理解，解决本教材问题之一——产品是这样的。
其次，学生结合案例绘制所掌握的知识与能力，进行相关数字绘画训练，逐步熟悉数字绘画软硬件工具的使用，具有运用所学的知识与技能进行数字绘画与分析项目的能力，解决本教材问题之二——产品是这样产生的。
再次，学生进入数字绘画作品的创造阶段，通过之前复制案例的经验与相关数字绘画知识的学习与绘画训练，学生能够熟练地使用数字绘画软硬件工具进谢婊??哂衅兰塾氪丛焓?只婊?髌返哪芰Γ??冀?惺?只婊?钅 康氖凳┭约霸诵校?饩霰窘滩奈侍庵?????肥切碌摹?/textarea>
说明：10000个汉字(20000个字符)以内。
不支持程序语言、不允许连接到当当以外的地址。
当当会过滤不规则代码，发布的信息请以预览页为准。

开篇 项目介绍
三级项目：居室装饰数字绘画贴图项目
1. 三级项目描述
2. 各级项目关系
3. 课程与项目关系

第一图书网, tushu007.com

4. 项目的组织实施
第 1 篇 数字绘画基础
第1章 数字绘画快速上手
1.1 数字绘画简述
1.1.1 数字绘画概念
1.1.2 数字绘画的产生与发展
1.1.3 数字绘画特点
1.1.4 数字绘画应用
1.1.5 数字绘画与传统绘画的关系
1.1.6 数字绘画对现有绘画艺术的影响
1.2 数字绘画设备
1.2.1 数字绘画硬件设备
1.2.2 数字绘画常用软件
1.2.3 软件Photoshop的优势
1.3 Photoshop基本操作
1.3.1 Photoshop CS5工作界面
1.3.2 Photoshop CS5常用绘画工具
1.4 数字绘画一般流程
1.4.1 前期创作准备
1.4.2 绘制阶段
1.4.3 应用阶段
1.5 绘制第一张数字绘画作品
1.5.1 地毯设计贴图项目简介
1.5.2 地毯设计贴图项目构思
1.5.3 地毯设计贴图项目设计
1.5.4 地毯设计贴图项目实施
1.5.5 地毯设计贴图项目运行
【数字绘画练习环节】
1.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第 2 篇 形态认知基础
第2章 自然形态认知基础
2.1 自然形态概述
2.1.1 自然形态概念
2.1.2 自然形态分析目的与要求
2.1.3 自然形态表达制作流程
2.2 自然形态装饰画贴图项目构思
2.2.1 项目导入
2.2.2 项目定位
2.2.3 收集资料
2.2.4 整理分析
2.2.5 确定风格
2.3 自然形态装饰画贴图项目设计
2.3.1 形态的观察与记录
2.3.2 形态的提炼与发挥
2.3.3 装饰风格设计

第一图书网, tushu007.com

2.4 自然形态装饰画贴图项目实施
2.4.1 制作形态解构
2.4.2 制作形态变体
2.4.3 制作形态再现
2.5 自然形态装饰画贴图项目运行
2.5.1 自然形态装饰画贴图项目效果图
2.5.2 自然形态装饰画贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
2.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第3章 人工形态认知基础
3.1 人工形态概述
3.1.1 概念陈述
3.1.2 表现形式与评价
3.1.3 人工形态表达制作流程
3.2 人工形态装饰画贴图项目构思
3.2.1 项目导入
3.2.2 项目定位
3.2.3 收集资料
3.2.4 整理分析
3.2.5 确定风格
3.3 人工形态装饰画贴图项目设计
3.3.1 形态的观察与记录
3.3.2 装饰风格设计
3.4 人工形态装饰画贴图项目实施
3.4.1 制作形态解构
3.4.2 制作形态变体
3.4.3 制作形态再现
3.5 人工形态装饰画贴图项目运行
3.5.1 人工形态装饰画贴图项目效果图
3.5.2 人工形态装饰画贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
3.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第4章 综合形态认知基础
4.1 儿童房壁纸概述
4.1.1 室内壁纸画的概念及分类
4.1.2 儿童房壁纸制作理念
4.2 儿童房壁纸贴图项目构思
4.2.1 项目背景
4.2.2 项目定位
4.2.3 收集资料
4.2.4 确定风格
4.3 儿童房壁纸贴图项目设计
4.3.1 角色设计

第一图书网, tushu007.com

4.3.2 场景设计
4.4 儿童房壁纸贴图项目实施
4.4.1 建立线稿
4.4.2 角色的上色
4.4.3 草丛的上色
4.4.4 小房子的上色
4.4.5 背景的上色
4.4.6 制作尾声
4.5 儿童房壁纸贴图项目运行
4.5.1 儿童房壁纸贴图项目效果图
4.5.2 儿童房壁纸贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
4.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第 3 篇 角色造型基础
第5章 卡通头像
5.1 卡通头像概述
5.1.1 卡通头像特点
5.1.2 卡通头像制作流程
5.1.3 头像设计风格类别
5.2 少女卡通头像贴图项目构思
5.2.1 项目背景
5.2.2 项目定位
5.2.3 收集资料
5.2.4 确定风格
5.3 少女卡通头像贴图项目设计
5.3.1 角色设计
5.3.2 背景设计
5.4 少女卡通头像贴图项目实施
5.4.1 绘制线稿
5.4.2 铺大色
5.4.3 画面塑造
5.4.4 深入塑造调整
5.5 少女卡通头像贴图项目运行
5.5.1 少女卡通头像贴图项目效果图
5.5.2 少女卡通头像贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
5.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第6章 角色设定
6.1 角色设定概述
6.1.1 什么是角色设定
6.1.2 角色设定的应用及特点
6.2 海盗船长角色设定贴图项目构思
6.2.1 项目背景

第一图书网, tushu007.com

6.2.2 项目导入
6.2.3 项目流程
6.2.4 资料收集
6.2.5 确定风格
6.2.6 三视图
6.3 海盗船长角色设定贴图项目设计
6.3.1 体型及结构设计
6.3.2 五官及穿着设计
6.3.3 光影及颜色设计
6.3.4 材质及细节处理
6.4 海盗船长角色设定贴图项目实施
6.4.1 绘制海盗船长效果图
6.4.2 绘制海盗船长三视图
6.5 海盗船长角色设定贴图项目运行
6.5.1 海盗船长角色设定贴图项目效果图
6.5.2 海盗船长角色设定贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
6.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第7章 插画设计
7.1 插画设计概述
7.1.1 插画设计的概念
7.1.2 插画历史演变
7.1.3 插画的传播形式
7.2 写实少女插画贴图项目构思
7.2.1 项目背景
7.2.2 项目定位
7.2.3 收集资料
7.2.4 确定风格
7.3 写实少女插画贴图项目设计
7.3.1 突出主题
7.3.2 强调颜色与光源的合理运用
7.4 写实少女插画贴图项目实施
7.4.1 草图与大体明暗的绘制
7.4.2 上颜色与细节刻画
7.4.3 前景背景与整体调整
7.5 写实少女插画贴图项目运行
7.5.1 写实少女插画贴图项目效果图
7.5.2 写实少女插画贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
7.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第 4 篇 场景造型基础
第8章 自然风景
8.1 自然风景画概述

第一图书网, tushu007.com

8.1.1 风景画特点
8.1.2 风景画的一般绘制流程
8.1.3 风景画制作理念
8.2 长白山风景画贴图项目构思
8.2.1 项目背景
8.2.2 项目导入
8.2.3 项目定位
8.2.4 收集资料
8.2.5 整理分析
8.2.6 确定风格
8.3 长白山风景画贴图项目设计
8.3.1 风景画草图设计
8.3.2 风景画色调设计
8.4 长白山风景画贴图项目实施
8.4.1 制作背景
8.4.2 笔刷制作
8.4.3 树木画法
8.5 长白山风景画贴图项目运行
8.5.1 长白山风景画贴图项目效果图
8.5.2 长白山风景画贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
8.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第9章 建筑场景
9.1 建筑场景概述
9.1.1 建筑场景种类的划分
9.1.2 建筑场景的构成元素
9.1.3 建筑场景设计制作流程
9.2 朱雀大街贴图项目构思
9.2.1 背景资料
9.2.2 项目导入
9.2.3 收集资料
9.2.4 整理分析
9.2.5 确定风格
9.3 朱雀大街贴图项目设计
9.3.1 朱雀大街的设计要求
9.3.2 朱雀大街的设计草图
9.4 朱雀大街贴图项目实施
9.4.1 提线稿
9.4.2 天空的绘制
9.4.3 云的绘制
9.4.4 建筑的绘制
9.4.5 树木的绘制
9.4.6 草地的绘制
9.5 朱雀大街贴图项目运行
9.5.1 朱雀大街贴图项目效果图

第一图书网, tushu007.com

9.5.2 朱雀大街贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
9.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第10章 动画场景
10.1 动画场景概述
10.1.1 场景概念设计
10.1.2 动画场景在影片中的任务
10.1.3 动画场景的功能与作用
10.2 龙宫场景贴图项目构思
10.2.1 项目背景
10.2.2 项目定位
10.2.3 收集资料
2.4 确定风格
10.3 龙宫场景贴图项目设计
10.3.1 草图设计
10.3.2 色彩设计
10.4 龙宫场景贴图项目实施
10.4.1 绘制正式的画稿
10.4.2 铺底色
10.4.3 远景的绘制
10.4.4 中景的绘制
10.4.5 前景的绘制
10.5 龙宫场景贴图项目运行
10.5.1 龙宫场景贴图项目效果图
10.5.2 龙宫场景贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
10.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
尾篇 项目展板
三级项目：居室装饰数字绘画贴图项目展板
1. 项目成果物
2. 项目要求
3. 项目展板制作
4. 项目检验

第一图书网, tushu007.com

<<数字绘画基础>>

书籍目录

开篇 项目介绍
三级项目：居室装饰数字绘画贴图项目
1. 三级项目描述
2. 各级项目关系
3. 课程与项目关系
4. 项目的组织实施
第 1 篇　数字绘画基础
第1章　数字绘画快速上手
1.1 数字绘画简述
1.1.1 数字绘画概念
1.1.2 数字绘画的产生与发展
1.1.3 数字绘画特点
1.1.4 数字绘画应用
1.1.5 数字绘画与传统绘画的关系
1.1.6 数字绘画对现有绘画艺术的影响
1.2 数字绘画设备
1.2.1 数字绘画硬件设备
1.2.2 数字绘画常用软件
1.2.3 软件Photoshop的优势
1.3 Photoshop基本操作
1.3.1 Photoshop CS5工作界面
1.3.2 Photoshop CS5常用绘画工具
1.4 数字绘画一般流程
1.4.1 前期创作准备
1.4.2 绘制阶段
1.4.3 应用阶段
1.5 绘制第一张数字绘画作品
1.5.1 地毯设计贴图项目简介
1.5.2 地毯设计贴图项目构思
1.5.3 地毯设计贴图项目设计
1.5.4 地毯设计贴图项目实施
1.5.5 地毯设计贴图项目运行
【数字绘画练习环节】
1.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第 2 篇　形态认知基础
第2章 自然形态认知基础
2.1 自然形态概述
2.1.1 自然形态概念
2.1.2 自然形态分析目的与要求
2.1.3 自然形态表达制作流程
2.2 自然形态装饰画贴图项目构思
2.2.1 项目导入
2.2.2 项目定位

第一图书网, tushu007.com

2.2.3 收集资料
2.2.4 整理分析
2.2.5 确定风格
2.3 自然形态装饰画贴图项目设计
2.3.1 形态的观察与记录
2.3.2 形态的提炼与发挥
2.3.3 装饰风格设计
2.4 自然形态装饰画贴图项目实施
2.4.1 制作形态解构
2.4.2 制作形态变体
2.4.3 制作形态再现
2.5 自然形态装饰画贴图项目运行
2.5.1 自然形态装饰画贴图项目效果图
2.5.2 自然形态装饰画贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
2.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第3章 人工形态认知基础
3.1 人工形态概述
3.1.1 概念陈述
3.1.2 表现形式与评价
3.1.3 人工形态表达制作流程
3.2 人工形态装饰画贴图项目构思
3.2.1 项目导入
3.2.2 项目定位
3.2.3 收集资料
3.2.4 整理分析
3.2.5 确定风格
3.3 人工形态装饰画贴图项目设计
3.3.1 形态的观察与记录
3.3.2 装饰风格设计
3.4 人工形态装饰画贴图项目实施
3.4.1 制作形态解构
3.4.2 制作形态变体
3.4.3 制作形态再现
3.5 人工形态装饰画贴图项目运行
3.5.1 人工形态装饰画贴图项目效果图
3.5.2 人工形态装饰画贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
3.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第4章 综合形态认知基础
4.1 儿童房壁纸概述
4.1.1 室内壁纸画的概念及分类
4.1.2 儿童房壁纸制作理念

第一图书网, tushu007.com

4.2 儿童房壁纸贴图项目构思
4.2.1 项目背景
4.2.2 项目定位
4.2.3 收集资料
4.2.4 确定风格
4.3 儿童房壁纸贴图项目设计
4.3.1 角色设计
4.3.2 场景设计
4.4 儿童房壁纸贴图项目实施
4.4.1 建立线稿
4.4.2 角色的上色
4.4.3 草丛的上色
4.4.4 小房子的上色
4.4.5 背景的上色
4.4.6 制作尾声
4.5 儿童房壁纸贴图项目运行
4.5.1 儿童房壁纸贴图项目效果图
4.5.2 儿童房壁纸贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
4.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第3篇　角色造型基础
第5章　卡通头像
5.1 卡通头像概述
5.1.1 卡通头像特点
5.1.2 卡通头像制作流程
5.1.3 头像设计风格类别
5.2 少女卡通头像贴图项目构思
5.2.1 项目背景
5.2.2 项目定位
5.2.3 收集资料
5.2.4 确定风格
5.3 少女卡通头像贴图项目设计
5.3.1 角色设计
5.3.2 背景设计
5.4 少女卡通头像贴图项目实施
5.4.1 绘制线稿
5.4.2 铺大色
5.4.3 画面塑造
5.4.4 深入塑造调整
5.5 少女卡通头像贴图项目运行
5.5.1 少女卡通头像贴图项目效果图
5.5.2 少女卡通头像贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
5.6 项目检验
【本章小结】

第一图书网, tushu007.com

【课后作业】
第6章　角色设定
6.1 角色设定概述
6.1.1 什么是角色设定
6.1.2 角色设定的应用及特点
6.2 海盗船长角色设定贴图项目构思
6.2.1 项目背景
6.2.2 项目导入
6.2.3 项目流程
6.2.4 资料收集
6.2.5 确定风格
6.2.6 三视图
6.3 海盗船长角色设定贴图项目设计
6.3.1 体型及结构设计
6.3.2 五官及穿着设计
6.3.3 光影及颜色设计
6.3.4 材质及细节处理
6.4 海盗船长角色设定贴图项目实施
6.4.1 绘制海盗船长效果图
6.4.2 绘制海盗船长三视图
6.5 海盗船长角色设定贴图项目运行
6.5.1 海盗船长角色设定贴图项目效果图
6.5.2 海盗船长角色设定贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
6.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第7章　插画设计
7.1 插画设计概述
7.1.1 插画设计的概念
7.1.2 插画历史演变
7.1.3 插画的传播形式
7.2 写实少女插画贴图项目构思
7.2.1 项目背景
7.2.2 项目定位
7.2.3 收集资料
7.2.4 确定风格
7.3 写实少女插画贴图项目设计
7.3.1 突出主题
7.3.2 强调颜色与光源的合理运用
7.4 写实少女插画贴图项目实施
7.4.1 草图与大体明暗的绘制
7.4.2 上颜色与细节刻画
7.4.3 前景背景与整体调整
7.5 写实少女插画贴图项目运行
7.5.1 写实少女插画贴图项目效果图
7.5.2 写实少女插画贴图项目效果图制作

第一图书网, tushu007.com

【数字绘画练习环节】
7.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第 4 篇　场景造型基础
第8章　自然风景
8.1 自然风景画概述
8.1.1 风景画特点
8.1.2 风景画的一般绘制流程
8.1.3 风景画制作理念
8.2 长白山风景画贴图项目构思
8.2.1 项目背景
8.2.2 项目导入
8.2.3 项目定位
8.2.4 收集资料
8.2.5 整理分析
8.2.6 确定风格
8.3 长白山风景画贴图项目设计
8.3.1 风景画草图设计
8.3.2 风景画色调设计
8.4 长白山风景画贴图项目实施
8.4.1 制作背景
8.4.2 笔刷制作
8.4.3 树木画法
8.5 长白山风景画贴图项目运行
8.5.1 长白山风景画贴图项目效果图
8.5.2 长白山风景画贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
8.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第9章　建筑场景
9.1 建筑场景概述
9.1.1 建筑场景种类的划分
9.1.2 建筑场景的构成元素
9.1.3 建筑场景设计制作流程
9.2 朱雀大街贴图项目构思
9.2.1 背景资料
9.2.2 项目导入
9.2.3 收集资料
9.2.4 整理分析
9.2.5 确定风格
9.3 朱雀大街贴图项目设计
9.3.1 朱雀大街的设计要求
9.3.2 朱雀大街的设计草图
9.4 朱雀大街贴图项目实施
9.4.1 提线稿

第一图书网, tushu007.com

9.4.2 天空的绘制
9.4.3 云的绘制
9.4.4 建筑的绘制
9.4.5 树木的绘制
9.4.6 草地的绘制
9.5 朱雀大街贴图项目运行
9.5.1 朱雀大街贴图项目效果图
9.5.2 朱雀大街贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
9.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
第10章 动画场景
10.1 动画场景概述
10.1.1 场景概念设计
10.1.2 动画场景在影片中的任务
10.1.3 动画场景的功能与作用
10.2 龙宫场景贴图项目构思
10.2.1 项目背景
10.2.2 项目定位
10.2.3 收集资料
2.4 确定风格
10.3 龙宫场景贴图项目设计
10.3.1 草图设计
10.3.2 色彩设计
10.4 龙宫场景贴图项目实施
10.4.1 绘制正式的画稿
10.4.2 铺底色
10.4.3 远景的绘制
10.4.4 中景的绘制
10.4.5 前景的绘制
10.5 龙宫场景贴图项目运行
10.5.1 龙宫场景贴图项目效果图
10.5.2 龙宫场景贴图项目效果图制作
【数字绘画练习环节】
10.6 项目检验
【本章小结】
【课后作业】
尾篇 项目展板
三级项目：居室装饰数字绘画贴图项目展板
1. 项目成果物
2. 项目要求
3. 项目展板制作
4. 项目检验

第一图书网, tushu007.com

<<数字绘画基础>>

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