

<<图像处理与动画设计基础教程>>

图书基本信息

书名：<<图像处理与动画设计基础教程>>

13位ISBN编号：9787302183808

10位ISBN编号：7302183805

出版时间：2008-9

出版时间：清华大学出版社

作者：王红梅 编

页数：268

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>

<<图像处理与动画设计基础教程>>

前言

随着多媒体技术的飞速发展, 各大高校也都陆续开设了相应的课程及专业。

“多媒体技术”课程教学始于20世纪90年代, 发展历程基本经历了三个阶段: 第一个阶段主要是初期的文字处理阶段, 但随着计算机文化基础课程的开设和多媒体技术的不断发展, 文字处理已经远远不能满足多媒体表现的需要: 第二个阶段是图像与集成工具阶段, 在这个阶段, 很多学校讲授的课程是图像处理(如Photoshop)和开发工具(如Authorwar)。

随着网络技术的发展, 尤其是动画制作软件Flash的崛起, 使用Flash的人越来越多, 其功能也越来越强大, 目前的多媒体技术教学也就相应地进入了第三个阶段, 即图像处理和动画整合阶段。

为满足教学需求, 本书详细介绍了图像处理与网络动画设计的基础知识、实现方法和技巧, 选用的软件是目前非常流行的、功能强大的Photoshop和Flash。

理论与实践相结合, 循序渐进、层层深入, 逐步引领读者进入图像处理与动画设计的殿堂。

自Adobe公司推出Photoshop CS3和Flash CS3后, 本书作者和相应课题组成员对长期以来的教学和科研成果进行精心整理, 结合一定的创意, 使整本书中到处体现着技术和艺术结合起来的思想和。

本书所介绍的案例也都是多年来深受学生欢迎的案例。

本教材主编(王红梅)多年来一直从事多媒体课程的教学、科研、培训和横向课题工作, 积累了丰富的经验, 所主持的多媒体课程已获河南省精品课程, 课件获河南省课件比赛二等奖。

本书由王红梅、高洁、刘宁、张健、邵晓艳、黄菊编写, 其中第1章、第8章、第9章、第14章和作业由王红梅编写, 第2章和第3章由高洁编写, 第4章和第5章由刘宁编写、第6章和第7章由张健编写, 第10章和第11章由邵晓艳编写, 第12章和第13章由黄菊编写。

由于时间仓促, 加之水平有限, 书中难免存在不足之处, 欢迎广大老师和学生提出宝贵的意见和建议。

<<图像处理与动画设计基础教程>>

内容概要

本书详细介绍了目前高校多媒体课程教学中普及较广的图像处理和网络动画设计的相关知识，内容包括图像处理基础知识、动画设计基础知识、利用Photoshop CS3进行图像处理的方法和技巧、利用Flash CS3进行动画设计的方法和技巧，理论结合实践，循序渐进，层层深入。

本书结构清晰，语言简练，可操作性强，可作为大中专院校多媒体技术相关专业的教材，也可供广大图像处理与动画设计爱好者自学使用。

<<图像处理与动画设计基础教程>>

书籍目录

第1章 图像处理基础 1.1 图形和图像 1.1.1 图形 1.1.2 图像 1.1.3 位深度 1.1.4 图形与图像的特点 1.1.5 图形和图像的区别与联系 1.2 图像分辨率、图像尺寸和文件大小 1.3 图像的色彩模式 1.4 常见图像文件格式 1.5 图像的输入、输出第2章 Photoshop 初步 2.1 Photoshop CS3 的界面介绍 2.1.1 Photoshop CS3 概述 2.1.2 Photoshop CS3 窗口介绍 2.2 Photoshop CS3 基本操作 2.3 选框工具 2.4 画笔工具 2.5 图层 2.5.1 图层概述 2.5.2 显示图层面板 2.5.3 添加图层或图层组 2.5.4 复制和删除图层 2.5.5 编辑图层 2.5.6 创建剪辑层组 2.5.7 指定图层属性 2.5.8 激活、显示、排列和链接图层 2.5.9 通过图层来选择和移动图层内容 2.5.10 合并图层 2.6 实例1——初升的太阳 2.7 颜色选择 2.7.1 设置前景色和背景色 2.7.2 用拾色器对话框选择颜色 2.7.3 使用颜色面板选择颜色 2.7.4 使用色板面板选择颜色 2.7.5 使用吸管工具查看和选取颜色 2.8 移动工具 2.9 实例2——胶囊第3章 文字工具和变形命令 3.1 基本文字的创建 3.2 实例1——阴影字 3.3 实例2——浮雕字 3.4 实例3——火焰字 3.5 变形工具 3.5.1 规则变换 3.5.2 非规则变换 3.6 实例4——立方体 3.7 实例5——斜阴影 3.8 实例6——制作转折阴影第4章 渐变及应用 4.1 渐变概述 4.1.1 渐变类型 4.1.2 渐变颜色的选择 4.1.3 渐变编辑器 4.2 实例1——彩虹字 4.3 实例2——光盘 4.4 实例3——金属链条 4.5 实例4——诱人的葡萄第5章 高级选择——套索、魔棒工具 5.1 套索工具简介 5.1.1 套索工具 5.1.2 多边形套索工具 5.1.3 磁性套索工具 5.2 魔棒工具简介 5.3 实例1——沙漠中的小鸭 5.4 选择的相关操作第6章 路径及图章第7章 其他常用工具第8章 通道、动作和滤镜第9章 动画基础第10章 初识Flash CS3第11章 动画初步第12章 动画练兵场第13章 Flash中的ActionScript第14章 高级动画作业题

<<图像处理与动画设计基础教程>>

章节摘录

图形也称矢量图，它是由一组描述点、线、面，以及它们的色彩和位置的算术方程得到的图形。矢量图的格式是一组描述点、线、面等几何图形的大小、形状及其位置、维数的指令集合，通过读取这些指令可以将其转换为屏幕上所显示的形状和颜色。能够生成图形的软件通常称为绘图程序。

图形是计算机独有的处理画面的方式。

它不像照相或摄像那样是现实世界的复制，而是由计算机“计算”出来的。

它描述的不是每一个像素点阵，而是产生这些点的过程和方法。

图形是由一个个图元组成的。

图元是最简单、最基本的图形，例如一个圆、一个矩形、一条曲线、一组字符等，我们可以用这些图元建立复杂的图形。

创建一幅矢量图，必须用某种语言设计程序，用语言命令叙述矢量物体。

图形文件在这里记录的不是每个点阵的颜色，而是一组描述图元特征的指令。

例如一条直线段，它记录的是这条直线段两个端点的坐标、线的粗细、颜色和形态；又如一个圆，记录的是圆心的位置、圆的半径、线的粗细、颜色形态以及圆内填充的颜色和图案等属性。

编辑推荐

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>