

<<影视电脑动画基础>>

图书基本信息

书名：<<影视电脑动画基础>>

13位ISBN编号：9787502771348

10位ISBN编号：7502771344

出版时间：2008-11

出版时间：海洋

作者：李晓彬,张丽

页数：352

字数：521000

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>

<<影视电脑动画基础>>

内容概要

影视电脑动画基础是动画专业基础课程。

本书内容分三部分（共16章）介绍：第1章计算机图形图像基础知识。

第2~11章Photoshop（CS版）图形图像处理，内容包括用Photoshop绘制图像，图层、通道和蒙版的应用，图像的色彩校正和各类滤镜功能介绍，典型范例有“水中倒影”、“打开的书和残破旧报纸”、“霓虹灯效果”、“燃烧的火焰效果”、“金属字效果”、“国画邮票效果”、“水果与酒杯效果”。

第12~14章为Painter（版）绘画部分，介绍Painter工作环境与常用功能，用Painter为画面上色、创建动画的基本工作流程。

第15~16章为Illustrator矢量图形绘制部分，介绍Illustrator的常用功能、用Illustrator绘制标志图形的基本方法等。

《影视电脑动画基础》旨在介绍一条有艺术基础的动画专业学生如何通过本书的学习熟练使用电脑工具来进行动画创作的途径。

通过书中相关软件的学习，学生能够运用平面绘图软件Photoshop、Painter和Illustrator完成基本的图像处理、动漫人物的造型设计、矢量图形设计，以及绘制分镜头画面、绘制插画等。

熟悉并掌握电脑动画基础知识和技能，对于今后掌握和操控动画制作的整体流程，了解前沿动画设计理念和影视编导、摄影、合成的基础知识，增强协同制作能力有重要的意义。

本教材遵循北京电影学院动画学院的教学安排，并结合课堂教学中积累的经验，精心整理并设计了教学顺序。

教材中每章都配有与教学内容紧密相连的制作实例，使基础知识内容形象化，图文并茂，通俗易懂，重点突出，大大降低学习难度，能够充分激发学生的学习兴趣，达到将理论教学与操作技巧紧密结合的目的。

本书不但是高校动画专业的基础教材，同时也是艺术院校数字艺术设计专业优秀教材。

本书配套光盘内容包括：全书所有范例的练习素材及最终效果图源文件，学生作品效果图欣赏。

<<影视电脑动画基础>>

作者简介

李晓彬，北京电影学院动画学院副教授

主讲课程电脑动画基础、数字非线性编辑与合成、虚拟现实技术、二维电脑动画制作等。

编著书籍：《手把手教你学用Photoshop——图像处理指南》、《轻松掌握Excel 2000》、《三维电脑动画广告》、《影视动画数字后期编辑与合成》

<<影视电脑动画基础>>

书籍目录

第1章 计算机图形图像基础 1.1 图形图像的基本概念 1.2 颜色模式 1.3 图形图像文件格式 1.4 Photoshop工作环境 1.5 本章小结 1.6 课后练习第2章 用Photoshop绘制图像 2.1 绘图工具 2.2 填充工具 2.3 描边工具 2.4 实例讲解：绘制卡通画《雪人》 2.5 本章小结 2.6 课后练习第3章 图层的编辑应用 3.1 图层的概念 3.2 图层样式应用 3.3 选择工具 3.4 图像的二维变形 3.5 图像的移动、复制、删除等操作 3.6 实例讲解：绘制画框 3.7 举一反三 3.8 本章小结 3.9 课后练习第4章 通道的应用 4.1 修复、修补、颜色替换上具及印草工具的便用 4.2 使用修复工具修复照片 4.3 图层的色彩融合 4.4 通道 4.5 实例讲解：利用通道制作立体效果的礼品盒 4.6 本章小结 4.7 课后练习第5章 蒙版与路径工具 5.1 蒙版的概念 5.2 蒙版的类型和使用 5.3 路径工具和路径面板 5.4 实例讲解：将黑白照片变彩色照片 5.5 实例讲解：制作浮雕效果的纪念币 5.6 本章小结 5.7 课后练习第6章 图像的色彩校正 6.1 三大类校正命令 6.2 调整图层 6.3 实例讲解：制作口红“LIPSTICK”广告招贴画 6.4 本章小结 6.5 课后练习第7章 “水中倒影”——扭曲滤镜效果 7.1 滤镜的概念 7.2 加深工具、减淡工具和海绵工具 7.3 实例讲解：制作水中倒影 7.4 本章小结 7.5 课后练习第8章 “打开的书”——模糊滤镜和杂色滤镜效果 8.1 模糊滤镜 8.2 杂色滤镜 8.3 查找边缘滤镜 8.4 切变滤镜 8.5 液化滤镜 8.6 实例讲解：打开的书和残破旧报纸 8.7 本章小结 8.8 课后练习第9章 霓虹灯、燃烧的火焰，金属字效果 9.1 风格化 9.2 锐化滤镜 9.3 其他滤镜 9.4 实例讲解：制作霓虹灯效果和燃烧的火焰效果 9.5 实例讲解：制作金属字效果 9.6 本章小结 9.7 课后练习第10章 国画邮票 10.1 素描滤镜 10.2 画笔描边滤镜 10.3 纹理滤镜 10.4 橡皮工具 10.5 实例讲解：绘制“墨竹”国画邮票 10.6 本章小结 10.7 课后练习第11章 水果与酒杯 11.1 艺术效果滤镜 11.2 实例中应用的其他滤镜 11.3 实例讲解：制作水果与酒杯效果 11.4 本章小结 11.5 课后练习第12章 初识桌面画家Painter 12.1 工作环境 12.2 纸质选择器 12.3 Painter的图案选择器 12.4 织物选择器 12.5 色彩选择面板 12.6 调色板 12.7 工具选项栏 12.8 笔头选择器 12.9 笔刷设定器 12.10 图层设置 12.11 笔迹追踪设置 12.12 本章小结 12.13课后练习第13章 用Painter为画面上色 13.1 为黑白线稿清稿 13.2 小孩线稿修整 13.3 提取黑线 13.4 分层上色 13.5 背景上色 13.6 皮肤上色与特效修改 13.7 补充填色并调和背景 13.8 层的合并与特效运用 13.9 本章小结 13.10 课后练习第14章 用Painter创建动画 14.1 准备视频文件 14.2 导入视频文件 14.3 逐帧绘制 14.4 自定义快捷键 14.5 Movie（影片）菜单 14.6 输出动画 14.7 本章小结 14.8 课后练习第15章 初识矢量绘图软件Illustrator 15.1 认识矢量图与位图 15.2 矢量图形绘制工具 15.3 选择工具 15.4 路径寻找器（Pathfinder）面板 15.5 颜色填充与其他面板 15.6 节点与路径的编辑 15.7 本章小结 15.8 课后练习第16章 用Illustrator绘制标志 16.1 钢笔工具用法 16.2 置入位图图像 16.3 描绘标志图形中的胶片部分 16.4 描绘胶片上的齿孔 16.5 调整标志图形 16.6 创建标志图形中的眼睛和嘴 16.7 给标志图形填充颜色 16.8 为标志添加阴影效果 16.9 本章小结 16.10 课后练习习题参考答案

<<影视电脑动画基础>>

章节摘录

第1章 计算机图形图像基础在学习影视电脑动画基础课程之前，要对计算机图形图像处理的一些基本概念和基础知识进行了解和掌握，并熟悉Photoshop的工作界面，为学习电脑动画打下坚实的理论基础。

1.1 图形图像的基本概念计算机图形图像主要分为位图图像和矢量图形两大类，处理位图图像的软件有Photoshop、Painter等；而Illustrator、CorelDRAW、FreeHand等软件则用于处理矢量图形。

下面介绍什么是矢量图形、什么是位图图像。

1.1.1 矢量图形矢量图形又称为向量图形，是由称为矢量数学对象定义的线条和曲线组成的，根据图形的几何特性描绘图形。

矢量图形与分辨率无关，可以将它们缩放到任意尺寸，可以按任意分辨率打印，而不会遗漏细节或降低清晰度。

矢量图形适于重现清晰的轮廓，如徽标或插图中的线条等。

<<影视电脑动画基础>>

编辑推荐

《影视电脑动画基础》：十一五全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材。

<<影视电脑动画基础>>

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>