

图书基本信息

书名：<<中文版Photoshop CS4手绘艺术技法>>

13位ISBN编号：9787502778446

10位ISBN编号：7502778446

出版时间：2010-10

出版时间：海洋出版社

作者：张丕军，杨顺花 编著

页数：281

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

在科技发达的今天，人们开始将传统的手工绘画改为电脑绘画。

使用电脑绘画可以不使用颜料与画纸，更不需要画错了就得重画一张。

因为在电脑里已经为我们准备了各种各样的纸张与颜料，而且画错了可以随时更改，随时修复，颜色也可以大胆的使用，一旦出错马上就可更改。

使用电脑绘画能使我们发挥最大的想象力，从而创作出更优美的画。

PhotoshopCS4是Adobe公司开发的基于位图图像的优秀图像处理与绘画软件，是现在应用最为广泛的一种平面设计软件，被极为广泛地应用于广告设计、CI策划、多媒体制作、插画、绘画等行业。

亲切的操作界面以及强大的功能使得几乎每一位从事出版印刷的设计者、平面设计师、插画师、绘画工作者、专业的广告创意家等都要对其进行了解和学习。

它也无所不在地展示着惊人的适应力和创造力。

本书主要讲解如何使用PhotoshopCS4软件来绘制插画、动物、植物、风景画、人物与商业绘画等。

全书共分为以下两部分。

第1部分：基础篇，包括第1~2章，主要介绍PhotoshopCS4的基础知识。

包括绘画的基础知识，如色彩、色彩模式与分辨率、图像格式等；绘画工具的操作与应用，绘画常用命令与功能的使用。

第2部分：绘画篇，包括第3~8章，主要介绍如何应用PhotoshopCS4的功能来绘制插画、动物、植物、风景画、人物与商业绘画等。

本书突出理论与实践相结合，内容全面、语言流畅、结构清晰、实例精彩，从软件基础知识着手，利用丰富而精彩的实例讲解如何应用PhotoshopCS4进行绘画与创作。

其中大部分内容在培训班上使用过，能学以致用。

## 内容概要

本书由Photoshop CS4手绘艺术设计专家精心编写，通过42个典型而时尚的案例、8个精彩生动的视频讲解，帮助读者快速掌握使用中文版Photoshop CS4绘制插画、动物画、植物画、风景画、人物画以及商业绘画的技法。

本书包括两部分内容，共分为8章。

第一部分为基础篇，包括第1~2章，主要介绍Photoshop CS4的相关工具以及功能在手绘方面的具体应用技巧。

第二部分为绘画篇，包括第3~8章，主要介绍如何应用Photoshop CS4的功能来绘制插画、动物画、植物画、风景画、人物画、游戏场景以及商业绘画等。

整个学习流程联系紧密，范例环环相扣，一气呵成！

配合本书配套光盘的多媒体视频教学课件，让您在掌握各种创作技巧的同时，享受无比的学习乐趣！

超值1CD内容：8个完整影音视频文件+作品与素材+优秀手绘作品欣赏 读者对象：适用于电脑手绘的初、中级读者，专业从事商业绘画或希望从事绘画的人员、广告设计与平面设计人员学习使用，也可作为大中专院校电脑艺术专业及社会各类艺术设计类培训班的教材。

## 作者简介

张丕军，1997年毕业于湖南工业大学（原名株洲工学院艺术分院），在广州、深圳从事广告平面设计3年，在外资企业从事设计总监职务2年，杨顺花1997年毕业于中央民族大学，1997年在深圳从事企业管理工作，1999年在广州开办电脑培训班，2002年开始编写电脑书籍。

共同编著作品：《中文版Photoshop7平面设计基础》《美画师零点课堂：corelDRAW11中文版基础与应用》《美画师零点课堂：Illustratorcs中文基础与应用》《中文版corelDRAW11平面设计全实例》《中文版coreDRAWX3SF面设计全实例》《影像制作巨匠中文版Photoshopes完全自学手册》《影像制作巨匠中文版DhotoshopCS2完全自学手册》《矢量设计天王中文版corelDRAWx3完全自学手册》中国最纯正、权威、系统、标准的动漫游戏专业系列教材北京电影学院动画学院优秀教师为主体的近1 位专家联手打造的动画漫画游戏专业系列教材

## 书籍目录

- 第1部分 基础篇 第1章 手绘基础 1.1 什么是色彩 1.2 色彩的视觉原理 1.2.1 光与色 1.2.2 物体色 1.2.3 显示器色彩 1.3 什么是色彩的语言 1.4 色彩与印刷设计 1.5 色彩模式与分辨率 1.5.1 色彩模式 1.5.2 分辨率 1.6 图像格式 1.7 色彩在手绘方面的应用 1.7.1 调整手绘作品的色彩 1.7.2 替换手绘作品中的颜色 1.7.3 调整手绘作品的明暗度 1.7.4 颜色校对 1.8 本章小结 1.9 上机练习题 第2章 PhotoShop CS4的手绘工具与功能 2.1 PhotoShop CS4的基本操作 2.1.1 新建文件 2.1.2 打开文件 2.1.3 保存文件 2.1.4 改变图像大小与分辨率 2.1.5 修改画布大小 2.1.6 复制文件副本 2.1.7 修改错误方法 2.2 移动工具 2.3 选框工具 2.4 魔棒工具 2.5 画笔工具 2.6 钢笔工具 2.7 渐变工具 2.8 橡皮擦工具 2.9 文字工具 2.10 减淡与加深工具 2.11 涂抹工具 2.12 [羽化]命令 2.13 [色相/饱和度]命令 2.14 [曲线]命令 2.15 [色彩平衡]命令 2.16 滤镜命令 2.17 [图层]调板与添加图层蒙版 2.18 [通道]调板 2.19 [历史记录]调板 2.20 [路径]调板 2.21 本章小结 2.22 上机练习题 第2部分 绘画篇 第3章 绘制插画 3.1 插画的概念 3.2 插画的应用范围 3.3 插画技法 3.4 绘制插画的软件工具 3.5 绘制时尚插画 3.6 绘制绘图本风格的插画 3.7 本章小结 3.8 上机练习题 第4章 绘制风景画 4.1 风景画简介 4.2 绘制山水风景画 4.3 绘制游戏场景 4.4 绘制山野风景画 4.5 本章小结 4.6 上机练习题 第5章 绘制静物画 5.1 静物画简介 5.2 绘制花卉 5.3 静物写生 5.4 本章小结 5.5 上机练习题 第6章 绘制动物 6.1 怎样绘制动物 6.2 绘制蝴蝶 6.3 绘制老虎 6.4 本章小结 6.5 上机练习题 第7章 绘制人物画 7.1 人物画简介 7.2 绘制美女 7.3 把照片变成手绘卡通效果 7.4 本章小结 7.5 上机练习题 第8章 商业绘画 8.1 关于商业绘画 8.2 绘制酒杯 8.3 绘制花瓶 8.4 绘制小轿车 8.5 绘制CD盒封面 8.6 绘制CD盘面 8.7 CD盒封面立体效果 8.8 绘制包装效果图 8.9 绘制美少女战士 8.10 本章小结 8.11 上机练习题

## 章节摘录

插图：在Photoshop中，图像的色彩模式有RGB模式、CMYK模式、HSB模式、Gray Scale模式以及其他色彩模式。

在设计图像时采用什么模式要看设计图像的最终用途。

如果设计的图像是要印刷，则最好采用CMYK色彩模式，这样在屏幕上所看见的颜色和输出印刷的颜色比较接近。

如果图像是灰色的，则用Gray Scale模式较好，因为即使是用CMYK色彩模式表达图像，看起来仍然是中性灰颜色，但其磁盘空间却大得多。

另外灰色图像要印刷的话，如用CMYK模式表示，出菲林及印刷时有4个版，费用大不说，还可能会引起印刷时灰平衡控制不好时的偏色问题，当有一色印刷墨量过大时，会使灰色图像产生色偏。

如果设计的图像是用于电子媒体显示（如网页、录像等），图像的色彩模式最好用RGB模式，因为RGB模式的颜色更鲜艳、更丰富，画面也更好看些。

并且图像的通道只有3个，数据量小些，所占磁盘空间也较少。

1.RGB色彩模式 RGB是色光的彩色模式，R代表红色，G代表绿色，B代表蓝色。

三种色彩相叠加形成了其他的色彩。

日常生活中我们见到的颜色都是由物体吸收、反射光线形成的。

所有的显示设备，包括显示器、电视机甚至手机彩屏都是基于RGB模式显示颜色的，即屏幕通过发射不同组合的红、绿、蓝光线使人们看到色彩。

在Photoshop中，每一种基色的取值范围都是0~255（如图1-21所示），通过改变每种基色的参数值就可以得到不同的颜色，一共可产生16581375种颜色。

RGB是一种加色模式，当所有基色的值都是255，即所有基色以最大在Photoshop中默认的色彩模式为RGB模式。

图像在RGB模式下运行速度较快，占用空间较小，并且可以使用所有的工具与滤镜。

需要注意的是，RGB色彩表现与设备有关，即使是同一幅画，用不同的显示设备显示，其显示的效果也各不相同。

RGB模式的色光范围要比颜料的范围大，很多在显示器上看到的颜色用打印机或印刷机都无法打印与印刷，所以RGB模式仅适用于屏幕显示。

#### 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>