

<<动漫图形图像技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<动漫图形图像技术与应用>>

13位ISBN编号：9787532281046

10位ISBN编号：7532281043

出版时间：2012-9

出版时间：上海人民美术出版社

作者：房皓h, 李兰 编著

页数：102

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>

<<动漫图形图像技术与应用>>

内容概要

动漫，顾名思义就是指动画和漫画。

过去，动漫只是一种为小朋友制作、演出的“儿童类”作品，但是，今天的动漫已经对更为广大的群体产生了巨大的影响力。

“死宅”、“卖萌”等从动漫中产生的词语，通过网络媒介在受众间广为流传。同人志、Cosplay等种种参与形式已经成为动漫爱好者表达对动漫作品的喜爱的方式。

这套“动漫制作技法丛书”便是为广大普通读者准备的自学类教材，第一辑包括《三维动画场景设计与制作》

《动漫图形图像》《3DS MAX动画技术》，从不同角度讲述了如何进行动漫创作。

本套教材的作者都是动漫专业类学校的老师，他们的学生大多分布在广大动漫游戏制作公司的一线制作岗位上。

老师们将自己七年来讲课的教案和参加的商业类合作项目的实例相结合，从零开始、深入浅出、图文并茂地教导新手们开始自己的动漫创作之旅。

同时，本着“知识够用、注重实践”的原则编写，这也是一套适合希望培养针对动漫游戏类公司市场需求人才的中职类学校的教材。

<<动漫图形图像技术与应用>>

书籍目录

第一章 安装和使用图形图像应用软件

第一节 概述

第二节 案例一：绘制苹果

第三节 案例二：绘制红十字标志

第四节 案例三：绘制特效壁纸

第五节 训练与总结

第二章 图形图像创意编辑中的抠图

第一节 概述

第二节 案例一：物体抠图—Lab模式下快速用通道抠图

第三节 案例二：毛发抠图

第四节 案例三：水滴抠图

第五节 归纳与训练

第三章 图形图像创意编辑——图像的处理艺术

第一节 概述

第二节 案例一：中性色调效果

第三节 案例二：唯美暖色调效果

第四节 归纳和训练

第四章 图形图像创意编辑——人物修片后期特技

第一节 概述

第二节 案例一：杂志明星人物修片

第三节 案例二：影楼后期艺术效果创意

第四节 归纳与训练

第五章 图形图像创意编辑——特效艺术文字处理

第一节 概述

第二节 案例一：水珠文字

第三节 案例二：钻石文字

第四节 归纳与总结

第六章 图形图像创意编辑——手绘特效技术处理

第一节 概述

第二节 案例一：矢量女孩绘制

第三节 案例二：动漫人物手绘

第四节 归纳与训练

第七章 图形图像创意编辑——特效创意合成

第一节 概述

第二节 案例一：陶醉在草原的少女

第三节 案例二：迷茫月色下的天使

第四节 案例三：火人

第五节 案例四：水人

第六节 归纳与训练

第八章 图形图像在二维平面设计领域的应用

第一节 概述

第二节 案例一：海报设计

第三节 案例二：房地产楼书

第四节 案例三：茶叶包装合成

第五节 案例四：网站首页制作

<<动漫图形图像技术与应用>>

第六节 归纳与训练

第九章 主导项目二：图形图像在三维设计领域的应用

第一节 概述

第二节 案例一：木纹表现

第三节 案例二：金属板

第四节 案例三：建筑效果图上色

第五节 归纳与训练

第十章 图形图像动画与输出

第一节 概述

第二节 案例一：逐帧动画

第三节 案例二：导出动画

第四节 归纳与训练

章节摘录

版权页： 插图：

<<动漫图形图像技术与应用>>

编辑推荐

《动漫制作技法丛书:动漫图形图像技术与应用》通过Photoshop在各行各业的应用实例,完整地介绍了Photoshop CS4抠图的高级技法、颜色的调整和处理、特效合成和动画制作等核心专业技能,使学习者在制作实例的过程中学习到制作图形图像的基本知识。

<<动漫图形图像技术与应用>>

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>