

<<动漫设计与图像处理>>

图书基本信息

书名：<<动漫设计与图像处理>>

13位ISBN编号：9787111344766

10位ISBN编号：7111344766

出版时间：2011-7

出版时间：机械工业出版社

作者：于斌，胡成伟 主编

页数：290

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>

<<动漫设计与图像处理>>

内容概要

《动漫设计与图像处理》是一本针对计算机图像处理和动画制作方面的教材，将Photoshop和Flash两个软件的学习过程有机地融合在一起，使学生沿着由静到动、由简到难的学习轨迹，逐步认识到图像从静态处理到动态处理的变化过程，从而极大地提高对动画制作的兴趣。

由于斌等编著的《动漫设计与图像处理》内容全面，注重理论与实践相结合，并保证知识体系的相对完整性和时效性，力求让学生快速掌握图像处理和动漫制作的基本技能。

《动漫设计与图像处理》可作为高职院校计算机图像处理、动漫设计专业的教材，也可以作为计算机类培训教材或从事相关工作的计算机爱好者的重要参考资料。

为方便教学，本书配备电子课件等教学资源。

凡选用本书作为教材的教师均可登录机械工业出版社教材服务网www.cmpedu.com免费下载。

如有问题请致信cmpgaozhi@sina.com，或致电010-88379375联系营销人员。

<<动漫设计与图像处理>>

书籍目录

前言

第1章 Photoshop CS4的基本操作

1.1 认识Photoshop CS4的工作界面

1.1.1 认识与使用菜单栏

1.1.2 认识与使用工具箱

1.1.3 认识与使用选项栏

1.1.4 认识与使用控制面板

1.2 文件的基本操作

1.2.1 新建文件

1.2.2 打开图像文件

1.2.3 置入新图片

1.2.4 保存图像文件

1.3 图像的显示效果

1.4 标尺、参考线和网格的设置

1.4.1 设置标尺

1.4.2 设置参考线

1.4.3 设置网格

1.5 图像与画布尺寸的调整

1.5.1 调整图像尺寸

1.5.2 调整画布尺寸

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第2章 Flash CS4的基本操作

2.1 认识Flash CS4的工作环境

2.1.1 Flash CS4的工作界面

2.1.2 自定义Flash CS4的工作区

2.2 常用面板的操作

2.2.1 常用面板介绍

2.2.2 面板的布局与操作

2.3 文件的基本操作

2.3.1 文件的打开与关闭

2.3.2 文件的运行与测试

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第3章 Photoshop CS4绘制和编辑图形

3.1 选择工具的使用

3.1.1 选框工具

3.1.2 套索工具

3.1.3 魔棒工具

3.1.4 课堂任务1：制作圣诞树装饰

3.2 选区的操作技巧

<<动漫设计与图像处理>>

3.2.1 移动选区

3.2.2 调整选区

3.2.3 羽化选区

3.2.4 课堂任务2：使用光晕效果

3.2.5 课堂任务3：更换天空背景

3.3 绘图工具的使用

3.3.1 喷枪

3.3.2 背景橡皮擦工具

3.3.3 课堂任务4：漂亮的画笔

3.4 修图工具的使用

3.4.1 图章 工具

3.4.2 修补工具

3.4.3 红眼工具

3.4.4 模糊工具

3.4.5 其他工具

3.4.6 课堂任务5：清除照片中的杂物

3.4.7 课堂任务6：去除眼袋

3.4.8 课堂任务7：去除照片中的红眼

3.5 填充工具的使用

3.5.1 渐变工具

3.5.2 油漆桶工具

3.5.3 【填充】命令

3.5.4 描边工具

3.5.5 课堂任务8：制作心形背景图像

3.5.6 课堂任务9：绘制时尚装饰画

3.5.7 课堂任务10：描边效果

3.6 文字工具的使用

3.6.1 “文字工具”简介

3.6.2 文字变形效果

3.6.3 沿路径排列文字

3.6.4 课堂任务11：制作肖像印章

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第4章 Flash CS4的常用工具

4.1 选择工具与线条工具

4.1.1 选择工具

4.1.2 课堂任务1：利用“选择工具”调整图形

4.1.3 线条工具

4.1.4 用“线条工具”绘制直线

4.1.5 课堂任务2：添加彩色线条效果

4.2 矩形工具、多角星形工具与椭圆工具

4.2.1 矩形工具

4.2.2 多角星形工具

4.2.3 椭圆工具

4.2.4 课堂任务3：用“矩形工具”绘制立方体

<<动漫设计与图像处理>>

4.3 铅笔工具与钢笔工具

4.3.1 铅笔工具

4.3.2 钢笔工具

4.3.3 课堂任务4：绘制心形

4.4 刷子工具与橡皮擦工具

4.4.1 刷子工具

4.4.2 橡皮擦工具

4.4.3 课堂任务5：绘制一片小树叶

4.4.4 课堂任务6：用“橡皮擦工具”擦除图片的背景

4.5 墨水瓶工具与颜料桶工具

4.5.1 墨水瓶工具

4.5.2 颜料桶工具

4.5.3 课堂任务7：用“墨水瓶工具”添加边框

4.5.4 课堂任务8：用“颜料桶工具”填充树叶

4.6 滴管工具与套索工具

4.6.1 滴管工具

4.6.2 套索工具

4.6.3 课堂任务9：用“滴管工具”为图形填充位图

4.6.4 课堂任务10：用“套索工具”删除图片的背景

4.7 任意变形工具与渐变变形工具

4.7.1 任意变形工具

4.7.2 渐变变形工具

4.7.3 课堂任务11：用“任意变形工具”变换字体

4.7.4 课堂任务12：用“渐变变形工具”绘制矩形

4.8 视图工具与辅助工具

4.8.1 视图工具

4.8.2 辅助工具

4.8.3 课堂任务13：绘制一朵小花

4.9 文字工具

4.9.1 创建静态文本

4.9.2 课堂任务14：创建空心文字

4.9.3 课堂任务15：创建图片文字

4.9.4 课堂任务16：创建渐变填充效果

4.9.5 课堂任务17：创建七彩字效果

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第5章 Photoshop CS4图形、路径与通道

5.1 绘制图形

5.1.1 矩形工具

5.1.2 圆角矩形工具

5.1.3 椭圆工具

5.1.4 多边形工具

5.1.5 直线工具

5.1.6 自定形状工具

5.1.7 课堂任务1：制作大头贴

<<动漫设计与图像处理>>

5.2 绘制路径

- 5.2.1 路径的概念与作用
- 5.2.2 钢笔工具
- 5.2.3 自由钢笔工具
- 5.2.4 添加锚点工具
- 5.2.5 删除锚点工具
- 5.2.6 转换点工具
- 5.2.7 路径选择工具
- 5.2.8 直接选择工具
- 5.2.9 课堂任务2：制作心形图案

5.3 “路径”面板

- 5.3.1 新建路径与保存路径
- 5.3.2 复制、删除和重命名路径
- 5.3.3 选区转换为路径
- 5.3.4 路径转换为选区
- 5.3.5 用前景色填充路径
- 5.3.6 用画笔描边路径
- 5.3.7 课堂任务3：制作浪漫婚纱模板
- 5.3.8 课堂任务4：制作布纹图案

5.4 通道的应用

- 5.4.1 通道的概念与作用
- 5.4.2 “通道”面板
- 5.4.3 新通道的创建
- 5.4.4 通道的复制与删除
- 5.4.5 通道的分离与合并
- 5.4.6 通道蒙版
- 5.4.7 通道的运算
- 5.4.8 课堂任务5：制作合成图像
- 5.4.9 课堂任务6：制作艺术照片

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第6章 简单Flash动画制作

6.1 Flash动画简介

- 6.1.1 时间轴
- 6.1.2 帧与帧的编辑
- 6.1.3 课堂任务1：熟悉时间轴和帧的操作

6.2 图层

- 6.2.1 图层的概念与作用
- 6.2.2 图层的基本操作

6.3 逐帧动画

- 6.3.1 逐帧动画的概念
- 6.3.2 逐帧动画的特点
- 6.3.3 课堂任务2：时间轴特效动画
- 6.3.4 课堂任务3：绘制图形生成的逐帧动画

6.4 形状补间动画

<<动漫设计与图像处理>>

6.4.1 形状补间动画概述

6.4.2 形状补间动画的创建方法

6.4.3 课堂任务4：创建一个波浪线

6.5 运动补间动画

6.5.1 运动补间动画概述

6.5.2 运动补间动画的创建方法

6.6 引导路径动画

6.6.1 引导路径动画概述

6.6.2 课堂任务5：创建运动引导动画

6.7 遮罩动画

6.7.1 遮罩动画概述

6.7.2 遮罩动画的创建方法

6.7.3 课堂任务6：简单遮罩动画

6.7.4 课堂任务7：制作百叶窗效果

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第7章 Photoshop CS4图像的编辑

7.1 图像编辑工具的使用

7.1.1 注释类工具的使用

7.1.2 标尺工具的使用

7.1.3 抓手工具的使用

7.1.4 课堂任务1：为照片加注释

7.1.5 课堂任务2：校正倾斜的照片

7.2 图像的移动、复制和删除

7.2.1 图像的移动

7.2.2 图像的复制

7.2.3 图像的删除

7.3 图像的裁剪和变换

7.3.1 图像的裁剪

7.3.2 图像画布的变换

7.3.3 图像选区的变换

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第8章 Flash元件实例和脚本动画

8.1 图形元件

8.1.1 图形元件的概念

8.1.2 图形元件的创建方法

8.1.3 将图形转换为元件

8.1.4 课堂任务1：将一只蝴蝶转换成图形元件

8.2 影片剪辑元件

8.2.1 影片剪辑的概念

8.2.2 影片剪辑元件的创建方法

8.2.3 将动画转换为影片剪辑元件

<<动漫设计与图像处理>>

8.2.4 课堂任务2：利用GIF图片创建影片剪辑元件

8.3 按钮元件

8.3.1 按钮元件的概念

8.3.2 按钮元件的创建方法

8.3.3 课堂任务3：创建一个图形按钮元件

8.3.4 课堂任务4：创建一个文字按钮元件

8.3.5 课堂任务5：创建一个有声音的按钮

8.3.6 课堂任务6：花与心的转换

8.4 脚本动画基础

8.4.1 ActionScript概述

8.4.2 ActionScript的语法规则

8.4.3 ActionScript的主要命令

8.4.4 课堂任务7：利用跳转语句创建动画

8.4.5 课堂任务8：利用play和stop语句创建动画

8.4.6 课堂任务9：利用stopAllSounds语句创建有音乐的动画

8.5 多媒体技术的应用

8.5.1 声音的属性设置

8.5.2 为动画添加声音

8.5.3 为关键帧添加声音

8.5.4 课堂任务10：为关键帧添加声音

8.5.5 课堂任务11：为按钮添加声音

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第9章 Photoshop CS4图层的应用

9.1 图层的编辑

9.1.1 图层概述

9.1.2 课堂任务1：给图片添加异型边框

9.2 图层的特殊效果

9.2.1 使用图层特殊效果的方法

9.2.2 图层的混合模式

9.2.3 课堂任务2：光亮字体

9.3 图层蒙版

9.3.1 建立图层蒙版

9.3.2 课堂任务3：森林与工厂

9.3.3 使用图层蒙版

9.3.4 课堂任务4：拼接照片

9.4 填充与调整图层

9.4.1 新建填充图层

9.4.2 新建调整图层

9.4.3 课堂任务5：制作一个新鲜的蔬菜篮

9.5 图层样式的应用

9.5.1 图层样式的操作

9.5.2 课堂任务6：制作时间按钮

本章小结

思考与练习

<<动漫设计与图像处理>>

实训任务1

实训任务2

第10章 Flash CS4动画制作综合案例

10.1 逐帧动画

10.1.1 课堂任务1：小球

10.1.2 课堂任务2：黑色矩形

10.1.3 课堂任务3：奔跑的豹子

10.1.4 课堂任务4：水滴

10.1.5 课堂任务5：变色的花盆

10.2 形状补间动画

10.2.1 课堂任务6：变化的文字

10.2.2 课堂任务7：会变的小球

10.2.3 课堂任务8：变形的水滴

10.3 运动补间动画

10.3.1 课堂任务9：旋转的风筝

10.3.2 课堂任务10：欢迎光临

10.3.3 课堂任务11：光斑的效果

10.3.4 课堂任务12：正方形

10.4 遮罩动画

10.4.1 课堂任务13：图形的遮罩

10.4.2 课堂任务14：瀑布

10.4.3 课堂任务15：MTV字幕

10.4.4 课堂任务16：百叶窗效果

10.4.5 课堂任务17：探照灯效果

10.5 引导动画

10.5.1 课堂任务18：爱心图案

10.5.2 课堂任务19：冒泡

10.5.3 课堂任务20：飘落的雪花

10.5.4 课堂任务21：滚动的小球

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第11章 Photoshop CS4滤镜的效果

11.1 滤镜的基础知识

11.1.1 滤镜的使用原则

11.1.2 滤镜的使用技巧

11.2 滤镜的效果

11.2.1 滤镜库概述

11.2.2 “液化”滤镜

11.2.3 “消失点”滤镜

11.2.4 “风格化”滤镜

11.2.5 “画笔描边”滤镜

11.2.6 “模糊”滤镜

11.2.7 “扭曲”滤镜

11.2.8 “锐化”滤镜

11.2.9 “素描”滤镜

<<动漫设计与图像处理>>

- 11.2.10 “纹理”滤镜
- 11.2.11 “像素化”滤镜
- 11.2.12 “渲染”滤镜
- 11.2.13 “艺术效果”滤镜
- 11.2.14 “杂色”滤镜
- 11.2.15 “其他”滤镜

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第12章 色彩应用与版面设计

- 12.1 色与光的关联
- 12.2 色彩的三属性
- 12.3 色彩混合方式
- 12.4 色彩象征
- 12.5 色彩调和
- 12.6 配色法
- 12.7 对称设计与不对称设计
- 12.8 图片的使用
- 12.9 文字的使用
- 12.10 页面的调整

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

第13章 Photoshop CS4与Flash CS4的综合应用

- 13.1 课堂任务1：制作小鸟鸣叫动画
- 13.2 课堂任务2：制作情人节巧克力
- 13.3 课堂任务3：制作云端舞蹈的天使
- 13.4 课堂任务4：制作童话里秋天的风景画
- 13.5 课堂任务5：制作飞扬的窗纱效果
- 13.6 课堂任务6：制作星光闪烁的动态效果图
- 13.7 课堂任务7：制作一款便携式计算机的广告
- 13.8 任务8：制作“粽情端午节” Flash动画效果

本章小结

思考与练习

实训任务1

实训任务2

参考文献

<<动漫设计与图像处理>>

章节摘录

版权页：插图：

<<动漫设计与图像处理>>

编辑推荐

<<动漫设计与图像处理>>

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>