第一图书网, tushu007.com

<<Photoshop/Painter插画 >

图书基本信息

书名：<<Photoshop/Painter插画绘制技法>>

13位ISBN编号：9787115243393

10位ISBN编号：7115243395

出版时间：2011-1

出版时间：郑俊浩、 武传海 人民邮电出版社 (2011-01出版)

作者：郑俊浩

页数：316

译者：武传海

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2003～2004年，笔者在NCSoE公司工作，负责制作《天堂2》游戏的宣传海报，游戏海报张贴以后，受到大家的一致好评。
后来有多家出版社邀请笔者写一本关于插画制作的书，但都被笔者一一拒绝了。
当时笔者也在学习中，担心知识和能力不够，无法担当如此重任，再加上自己的文字表达能力不强，所以没有轻易地接受邀请，公开自己的创作方法。
这既是为自己负责，也是为广大读者负责。
随着时间的推移，数字绘画不断发展，笔者的绘画水平也在不断地提高，于是陆陆续续写了几本书。
促使笔者写书的原因大致有以下两个。
其一，随着个人博客的发展与各种高配置数字设备的普及，～些专业的解决方案迅速普遍化。
现在大家对数字编辑与制作非常关心，感觉进行数字创作比以前容易很多。
其二，笔者涉足这个行业10余年了，参与过许多大大小小的项目，担任过项目管理与总监的职务，并且在各种学术机构与大学讲学多次，深切地体会到与别人分享经验与技术的重要意义。
所以，打算借助出书这一形式，把自己多年的创作经验与心得分享给大家。
在2D图形图像领域中，有很多著名的软件，例如Adobe的Photoshop与illusfrator、Corel公司出品的Painter。
与Corel DRAW等。
其中，Photoshop的功能非常强大，应用范围非常广泛。
不论是专业人士，还是对图形图像处理感兴趣的普通用户都在使用它。
本书不仅讲解Photoshop的相关知识，也讲解Painter相关知识。
Painter以其自由灵活的绘画方式与多样化的工具深受广大用户的青睐。
所以，本书在组织结构上，兼顾介绍这两款软件的使用方法。
在图像修饰、编辑、制作、管理等功能中，本书重点讲解与插画制作有关工具的使用方法，而3D功能、影视编辑、出版编辑、网页制作等方面的内容都不在本书的讨论范围之内，有这方面需要的读者请参考其他书籍。
在本书的前面部分，主要讲解插画制作的相关知识与相关软件的功能支持：中间部分主要讲解软件的使用方法与作画秘诀；后面部分则讲解一些复杂工具的使用方法，语言通俗易懂，读者能够非常容易地理解这些内容。

内容概要

《Photoshop/Painter插画绘制技法》由涉足图形图像领域10余年的经验丰富的作者编写，不仅讲解Photoshop的相关知识，也讲解Painter的相关知识。

全书共分为5章，前面的部分主要讲解插画制作的相关知识与相关软件的功能支持；中间部分主要讲解软件的使用方法与作者的作画秘诀；后面的部分则讲解一些复杂工具的使用方法，语言通俗易懂，图文并茂。

《Photoshop/Painter插画绘制技法》重点讲解如何使用与插画制作有关的工具，使读者在阅读《Photoshop/Painter插画绘制技法》后轻松掌握相关工具的使用方法，进而创作出令人满意且极具创意的绘画作品。

《Photoshop/Painter插画绘制技法》适合Photoshop和Painter的初中级用户和插画爱好者阅读。

作者简介

作者：（韩国）郑俊浩 译者：武传海郑俊浩(株)大元动画选拔赛“少年冠军新人漫画奖”汉城大学视觉设计专业(株)大元出版社选拔赛“少年冠军新人漫画奖”在《N4》电子杂志上连载全彩数字漫画(EARTHPER))担任Gream soft PC游戏《Soul Slayers 2》角色设计／插画设计担任(株)Amuse World“EZ2DJ”系列游戏的背景视觉设计参与(株)C．C．R“MAESTRO Project”(现“RF Online”的前身)制作(株)e-sofnet MMO“N-AGE”宣传插画参加(株)Seoul Action数字插画拍卖展示会担任(株)NC Soft《天堂2》角色制作组长(1999-2005)(角色设计、制作、宣传海报插画)担任(株)GARVITY“游戏开发研究工作室”(CDS)总监(总组长)圣公会大学信息传媒专业“概念艺术”讲师(2006年)(日本)《NIS》、《龙骑士之歌》角色设计／宣传海报插画目前担任(株)NHN游戏制作中心、视觉开发团队(VG)主管珊就职于游戏制作中心“(株)N PLUTO”分公司

书籍目录

CHAPTER 01 绘画软件概述STEP 01 Intro I激烈对决Photoshop与PainterPhotoshop的历史Painter的历史Photoshop的用户界面布局与结构Painter的用户界面布局与结构首选项管理与用户界面设置(环境设置)STEP 02 Prime 基础知识创建、保存画布，图像(像素与分辨率)位图(Bitmap)与矢量图(Vector Graphics)通道(Channel)与蒙版(Mask)STEP-03 Application of thePrograms I基本运用快捷键查找画笔Photoshop与Painter画笔自定义Photoshop画笔画笔的自定义与运用Painter的画笔系统Painter的各种画笔Painter画笔笔尖类型Painter各种画笔CHAPTER 02 教程：绘画技法STEP-01 Basic Class I线稿与颜色调板在Painter中绘制线稿在Photoshop中利用通道提取线稿颜色：应用颜色调板STEP-02 Painting Works I利用软件的基本工具上色使用Painter上色(简单覆盖画笔与图层)使用Photoshop上色(Photoshop画笔的运用与图层管理)STEP-03 Correction Works l，绘画程序的各种修调功能调整图像的亮度图像颜色调整功能STEP-04 Texture Works l制作并运用插画纹理纹理制作与运用可视化效果与粒子效果制作在Painter中制作纹理CHAPTER 03教程：上色技法STEP 01 画笔的运用面(Surface)的理解描绘面的运笔方式STEP-02 Photoshop 上技法Photoshop笔触运用(叠加上色)利用Photoshop的预设画笔绘制人物用抖动(Jitter)值大的画笔表现绘画效果为黑白图像上色的透明技法Photoshop的Quick Mask(快速蒙版)应用技法STEP 03 Painter上色技法Painter的笔触运用Cover(覆盖)属性的画笔(中性笔效果)Cover(覆盖)属性的画笔(蜡笔效果)Build Up(叠加)属性的画笔(马克笔、彩色墨水等效果)Impasto(厚涂)属性的画笔(油画效果)Wet(湿性)属性的画笔（水彩效果)——叠加技法(水彩笔与数字水彩笔的区别)CHAPTER 04教程：合成STEP 01 透明风格插画的上色《圣诞庆典》插画《Space China》插画STEP 02动画风格的插画用钢笔绘制线稿利用路径(Path)进行描绘《Carol＆Ash》插画《War ofthe MAKAI》插画动画风格的上色实例在动画中使用的插画STEP 03类丙烯风格插画《Apple Tres》插画

章节摘录

插图：在前面，我们已经讲解过通过调整画笔的各个属性来自定义画笔的相关内容。
但是调整时设置的属性值仅对当前一次操作有效，Photoshop不会自动保存这些调整数据。
因此当我们再次使用相同的画笔时，不得不重新更改画笔各个属性的默认值，以满足绘画的需要，这样操作起来相当繁琐，那么有没有一种方法能够帮助我们把定制的画笔保存起来，以便重复使用呢？
答案是肯定的，操作步骤如下。
首先根据需要调整画笔的各个属性参数，自定义需要的画笔。
然后单击画笔面板右侧的箭头图标，在弹出的快捷菜单中。
选择“新建画笔预设”（New Brush Preset）菜单，在弹出的“画笔名称”对话框中，输入新画笔名称，单击“确定”按钮，保存新创建的画笔。
在画笔面板中，单击左侧的“画笔预设”项，在右侧画笔列表的最底部，即可看到新创建的画笔。
如右图所示，图中列出了笔者在数字绘画创作中常用的一些画笔。
虽然画笔的数量不多，但是这些画笔几乎可以满足数字绘画的任何需要。
笔者不建议创建太多画笔，画笔多了，容易产生混乱，影响画笔使用的效率。
大家在创建自己的画笔库时，首先要根据创作的需要。
选择合适的画笔工具，一些使用频率非常高的画笔也可以加入到常用画笔库中。
笔者常用的画笔大致由三大类画笔组成，第一类是使用频率非常高的基本笔刷，第二类是绘制纹理的预设画笔，第三类是笔者自定义的画笔。

媒体关注与评论

本书与市面上的其他书籍不同，它既是一本技术书，也是一本介绍数字插画创作技法的书。
本 书是郑俊浩先生多年创作经验的结晶，书中介绍了作者在数字创作领域的许多秘诀，并辅以丰 富的实例和浅显易懂的分析说明，向读者介绍了各种数字工具的使用方法与CG的基本概念， 是一本不可多得的案头珍藏。
——NCSoft公司《Blade and Soul》游戏美术总监金亨泰 若想得到自己想要的画作，必须亲手把它画出来，而这就需要我们学习各种绘画技法与技巧。
本书恰好为我们提供了这些知识。
阅读本书，您会学到各种绘画知识，掌握这些绘画知识将会 使您的绘画能力大幅提高。
——Eyederltity Garnes公司《Dragorl Nest》游戏开发理事朴正植

编辑推荐

《Photoshop/Painter插画绘制技法》：创作了网络游戏《天堂2》和PSP游戏《龙骑士之歌》中唯美人物的国际电绘大师郑俊浩。
国际级CG设计大师陪您学习数字创作与电绘技法，韩国游戏美术设计界一致强力推荐非读不可的圣典。
郑俊浩设计师将他在网络游戏《天堂》的角色插画、PSP游戏《龙骑士之歌》的唯美人物和PSP游戏《魔界战记3》的主题的创作过程中总结的有关构思、绘制、修调、输出等技法与经验，巨细靡遗地在《Photoshop/Painter插画绘制技法(附CD光盘1张)》中公开并与读者分享。

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