

<<技艺非凡Photoshop绘画技 >

图书基本信息

书名：<<技艺非凡Photoshop绘画技法大揭秘>>

13位ISBN编号：9787302301608

10位ISBN编号：7302301603

出版时间：2013-2

出版时间：赵露、 陈路石 清华大学出版社 (2013-02出版)

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>

内容概要

《技艺非凡Photoshop绘画技法大揭秘(全彩印刷)》详细讲解了Photoshop在电脑绘画领域中的应用。内容涵盖绘画基础知识，使用Photoshop进行绘画创作及Photoshop常用绘图工具和命令的使用方法，熟悉和掌握Photoshop绘图的技术，第8~12章作为《技艺非凡Photoshop绘画技法大揭秘(全彩印刷)》的核心，分别讲解了人物设计、游戏、原创、时尚、书籍插画这些类型的创作思路及绘制方法。

作者简介

赵露，现居四川成都，毕业于四川师范大学。

从事CG游戏原画、插画行业多年，现为自由插画师，其作品被多家知名艺术设计杂志采用。

陈路石进入CG行业已经7年有余，期间在多家知名的大型游戏、动画公司担任设计师和技术指导，尤其擅长Maya、3dsMax、ZBrush等三维软件。

回顾几年来的艰辛历程，设计内容涉及展示、动画、书籍装帧、广告、室内装饰，并参与过城市规划、古镇旅游建筑修复设计等。

书籍目录

第1章 绘画基础知识 1.1 素描 1.1.1 素描的定义 1.1.2 素描的使用工具 1.1.3 素描的作画步骤 1.2 透视与空间 1.2.1 透视学的定义 1.2.2 基础透视学 1.2.3 透视的分类 1.3 色彩的构成 1.3.1 什么叫色彩构成 1.3.2 色彩和光的关系 1.3.3 物体的光源色、环境色、固有色 1.3.4 色彩的三属性（三要素） 1.3.5 三原色、间色和复色 1.3.6 什么是色彩的对比和调和 1.3.7 色彩的对比 第2章 Photoshop绘画基础 2.1 Photoshop的基本操作和常用工具 2.1.1 图层的操作 2.1.2 图层样式和混合模式 2.1.3 Photoshop绘画常用工具介绍 2.1.4 Photoshop的笔刷 2.1.5 Photoshop的常用快捷键 2.2 Photoshop中绘图板的选用 第3章 典型案例：绘制卡通玩具 3.1 线稿绘制 3.1.1 画布的设置 3.1.2 对需要使用的工具进行设置 3.1.3 绘制线稿 3.2 玩具的上色 3.2.1 第一层上色和图层建组 3.2.2 卡通人物脸部的明暗关系处理 3.2.3 卡通衣服和其他物品的明暗关系处理 3.3 玩具包装盒的画法 3.3.1 给玩具包装盒上色 3.3.2 玩具包装盒的透明胶片的画法 3.3.3 绘制玩具包装盒透明胶片的凹凸效果 3.4 玩具包装盒的标签的制作 3.4.1 玩具商标字体的制作 3.4.2 玩具商标图案的制作 第4章 典型案例：黑白人物 4.1 绘制人物的草图 4.1.1 画布和笔刷的设置 4.1.2 对需要使用的工具进行设置 4.1.3 人物的草图绘制 4.2 绘制人物的线稿 4.2.1 绘制线稿前的准备 4.2.2 绘制人物细节的线稿 4.3 人物的黑白灰上色 4.3.1 人物皮肤的上色 4.3.2 人物头部的上色 4.3.3 眼镜镜片的绘制方法 4.4 用模糊制作受光部分的效果 4.4.1 手部亮光的模糊效果 4.4.2 人物身体受光部分的结构刻画 第5章 典型案例：小天使 5.1 绘制线稿 5.1.1 画布的设置 5.1.2 对需要使用的工具进行设置 5.1.3 线稿的设计 5.2 给天使兔上色 5.2.1 绘制兔子身体和帽子的色彩关系 5.2.2 皮肤明暗关系处理 5.2.3 继续添加细节 5.3 改变线稿线条的颜色 5.3.1 “色相 / 饱和度”的调整 5.3.2 改变小天使线稿各个图层的线条颜色 5.4 明确结构关系 5.5 绘制天使翅膀的结构与眼镜片的反光 5.5.1 绘制卡通天使翅膀的结构与明暗关系 5.5.2 眼镜片的反光 5.6 卡通云朵的绘制 5.6.1 云朵的画法 5.6.2 云朵的高光部分 6.1 绘制线稿 6.1.1 画布和画笔的设置 6.1.2 对需要使用的工具进行设置 6.1.3 绘制线稿 6.2 怪物毛发的结构与明暗关系处理 6.2.1 怪物毛发的基本上色 6.2.2 怪物毛发的明暗关系处理 6.3 绘制怪物眼睛 6.3.1 怪物眼睛底色的绘制 6.3.2 怪物眼睛的瞳孔与高光的绘制 6.4 怪物四肢与肚子的色调处理 6.5 圆形影子的绘制 6.6 绘制艺术字体 6.6.1 字体形状的选择和摆放位置 6.6.1.2 制作字体的高光 7.1 绘制草图 7.1.1 画布的设置与道具的选用 7.1.2 对需要使用的工具进行设置 7.1.3 绘制线稿 7.2 脸部的结构关系与色彩塑造 7.2.1 脸部色彩结构的大关系 7.2.2 人物五官的刻画 7.3 白色帽子的明暗关系与脸部高光 7.4 细致刻画五官的细节 7.4.1 眼睛的神采刻画 7.4.2 眉毛的形状绘制 7.4.3 耳朵的形状与明暗关系绘制 7.4.4 刻画脸部的细节 7.5 绘制帽子的大效果 7.6 使用艺术笔刷绘制出帽子上叶子的效果 7.6.1 艺术笔刷的载入 7.6.2 使用艺术笔刷绘制叶子的效果 7.7 绘制小树的叶子 第8章 人物类型绘画 第9章 游戏类型绘画 第10章 原创类型绘画 第11章 时尚类型绘画 第12章 书籍类型绘画

章节摘录

版权页：插图：变亮模式：和变暗模式相反，比较相互混合的像素亮度，选择混合颜色中较亮的像素保留起来，其他较暗的像素则被替代，如图2—20所示。

滤色（屏幕）模式：按照色彩混合原理中的“增色模式”混合。

也就是说，对于屏幕模式，颜色具有相加效应。

比如，当红色、绿色与蓝色都是最大值255的时候，以屏幕模式混合就会得到RGB值为（255，255，255）的白色。

而相反的，黑色意味着为0。

所以，与黑色以该种模式混合没有任何效果，而与白色混合，则得到RGB颜色最大值白色，RGB值为（255.255。

255），如图2—2）所示。

颜色减淡模式：与变亮刚好相反，通过降低对比度，加亮底层颜色来反映混合色彩。

与黑色混合没有任何效果，如图2—22所示。

3.2.2卡通人物脸部的明暗关系处理 这一步主要是需要画出Q版人物脸部的明暗层次，主要从眼睛、鼻子、脸3部分进行绘制。

Q版卡通人物眼睛，画法比较夸张。

注意这里的眼睛是椭圆形的。

眼睛部分这里分为3个步骤：先画出瞳孔和眼白，接下来画出双眼皮和阴影。

最后把一根根的睫毛画出来，如图3—19所示。

继续画上眼睛的高光，使眼睛有光芒和神采，这一步对刻画眼睛的细节是很重要的，如图3—20所示。

鼻子画法比较简单，可以将其想成一个球体，用3种颜色画出渐变，最后在鼻子受光的部分画上高光，增强立体感，如图3—21所示。

Q版卡通人物的整个脸部也可以设想为球体。

下巴和脖子部分是暗部，可以用比较深的皮肤颜色来上色，这样脸部的上色就完成了。

如图3—22所示。

编辑推荐

《技艺非凡Photoshop绘画技法大揭秘(全彩印刷)》适合Photoshop爱好者，也可以作为平面设计以及电脑绘画相关领域从业者的参考用书。

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>