

<<游戏动画色彩基础教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏动画色彩基础教程>>

13位ISBN编号：9787508470160

10位ISBN编号：7508470168

出版时间：2010-1

出版时间：水利水电出版社

作者：董颀敏 等编著

页数：237

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>

<<游戏动画色彩基础教程>>

前言

自1998年教育部机构改革以后，高等职业教育、成人职业教育、中等职业教育“三教统筹”，各具特色，形成了共同发展职业教育的可喜局面。

根据国务院《关于大力发展职业教育的决定》（国发【2005】35号）和周济部长2005年6月14日在《全国县级职业教育中心改革与发展座谈会上的讲话》精神，根据职业教育“培养生产、服务、管理第一线需要的实用人才”和推行“半工半读、工学结合，强化实践教学”等规定文件精神，结合当前我国职业教育改革发展实际情况，对我国传统的教学模式提出了挑战，以提高人才培养质量为目的、人才培养模式改革与创新为主题的专业教学改革势在必行。

职业教育的培养目标较宽泛，其上限为技术型人才，下限为技能操作型人才，而主体则为技术应用型人才。

以培养技术应用能力和提高职业素质为主线，设计学生的知识、能力和素质结构是职业教育改革的重点。

在职业教育改革发展的同时，出现了许多亟待解决的问题，其中最主要的是按照职业教育培养目标的要求，培养一批“双师型”的骨干教师，编写出一批有特色的基础课程和专业主干课程教材。

教材改革是职业院校教育改革的重点，是职业院校学科建设的关键，是教学改革的基础。

为解决当前职业教材匮乏的现象，由中国水利水电出版社/北京万水电子信息有限公司精心策划，与全国数十所职业院校联合组织编写了这套“21世纪职业教育规划教材”。

本套教材全面贯彻国家有关职业教育改革文件精神，从策划到主编、主审的遴选，从成立专家组反复讨论教学大纲，研究系列教材特色特点到书稿的字斟句酌、实例的选取，每一步都力争精益求精，充分考虑当前职业院校学生的特点，在编写教材中，以最新的理论为指导，以实例化操作为主线，通过案例引入、知识拓宽、综合训练等环节使学生掌握最基本的操作技能方法。

<<游戏动画色彩基础教程>>

内容概要

本书以理解最基本的色彩理论知识，掌握最基本的色彩规律为主线，讲解了色彩的表现方法和技术，力求循序渐进地培养读者掌握动漫游戏色彩的能力，旨在为动漫游戏的角色、道具、场景以及动漫游戏的三维模型的创建打好基础。

本书共11章，第1章介绍色彩的基本概念，以便在绘制过程中注意颜色的搭配；第2章到第6章介绍游戏场景中的道具贴图的绘制方法，这是游戏场景中表达美观视觉的重点；第7章到第10章介绍游戏场景中角色贴图的五官与人体绘制方法，这是游戏角色中的表达方式；第11章是所学知识点的综合练习。

本书不仅适合职业院校艺术设计和相关专业的学生使用，也适合非艺术类学生和设计公司工作人员以及自学者使用。

<<游戏动画色彩基础教程>>

书籍目录

序前言第1章 色彩的构成要素 1.1 色彩的基本原理 1.1.1 色彩的物理学原理 1.1.2 色与光、形关系 1.1.3 色彩基本属性 1.2 色彩的基本概念 1.2.1 色光混合 1.2.2 色彩对比 1.2.3 色彩调和 1.3 色彩的情感 本章小结 习题1第2章 游戏布面材料的绘制 2.1 布料底纹绘制 2.2 滤镜制作丝绸质感 2.3 叠加法制作棉布底纹 2.4 手绘法制作布褶 本章小结 习题2第3章 游戏皮革材质的绘制 3.1 皮革笔记本绘制 3.2 绘制蛇皮文字效果 3.3 逼真鱼绘制 本章小结 习题3第4章 游戏金属材质的绘制 4.1 绘制精致金属边框水晶球按钮 4.2 绘制带有金属环钥匙坠 4.3 绘制逼真不锈钢杯 4.4 盾牌贴图制作 4.5 打造质感金属小鱼 本章小结 习题4第5章 游戏地表材质的绘制 5.1 石头墙的制作方法 5.2 土壤绘制 5.3 草坪的绘制 5.4 梦幻山的制作 本章小结 习题5第6章 游戏木质材质的绘制 6.1 树木的抠图方法 6.1.1 通道抠图 6.1.2 色彩范围抠图方法 6.1.3 通道计算抠图方法 6.1.4 图层样式抠图 6.2 打造一个逼真的树木年轮 6.3 木纹材质 6.4 竹子的绘制 本章小结 习题6第7章 游戏人物五官绘制 7.1 眼睛的绘制方法 7.1.1 男性眼睛的绘制 7.1.2 女性眼睛的绘制 7.2 耳朵的绘制 7.3 鼻子的绘制 7.4 嘴巴的绘制 本章小结 习题7第8章 游戏人物皮肤材质绘制 8.1 肌肉的分析 8.1.1 男性肌肉结构的分析 8.1.2 女性肌肉结构的分析 8.2 皮肤质感绘制 8.2.1 男性皮肤质感绘制 8.2.2 女性皮肤质感绘制 本章小结 习题8第9章 游戏毛发材质绘制 9.1 头发的绘制 9.2 胡须的绘制 本章小结 习题9第10章 卡通人物绘制 10.1 卡通概述 10.2 卡通男孩的画法 10.2.1 卡通男孩的起稿阶段 10.2.2 卡通男孩的深入刻画 10.3 卡通女孩的画法 10.3.1 卡通女孩的起稿阶段 10.3.2 卡通女孩的深入刻画 本章小结 习题10第11章 Photoshop综合实践 11.1 制作超炫火球效果 11.2 制作羽毛扇 11.3 照片设计系列“温暖甜美风格” 11.4 拉丝特效背景 11.5 制作蝙蝠侠标志 11.6 绘制女战士 11.6.1 起稿阶段 11.6.2 女战士的深入刻画 本章小结 习题11

<<游戏动画色彩基础教程>>

章节摘录

插图：1.明度对比因色彩的明度差别而形成的色彩对比，称为明度对比。

在色彩构成中的诸多色彩对比关系中，明度对比有着特殊的作用，它体现的是色彩的层次和空间关系，色彩的明度对比越强，色彩之间的明度基调层次和空间关系差别越大，对色彩面貌的认识度就越高。

一个经验还不太丰富的画家，往往在完成一件色彩绘画作品后先拍一张黑白照片，用以观察色彩关系之外的黑白效果，如果黑白照片呈现出一片层次，没有明确对比关系，单就作品的明暗基调来讲，可以说这件作品基本上是成功的。

由此可见，色彩的明度性质具有相对的独立性。

明度基本构成一般称为“三大调九变化”构成，也叫明度九调构成。

即将9级明度序列分割为3段：先划分出高明调（7~9），即亮色调；中明调（4~6），即中间色调；低明调（1~3）即暗色调这3个大调。

然后再安排各个大调中不同强弱的小对比，使每一大调中出现3种变化，以此完成三大调九变化的构成。

图1.13所示为明度9调构成的面积比例示意图，其中面积最大的是基色，其次为陪衬色，面积最小的是点缀色，如图1.13所示。

2.色相对比因色彩的色相差别而形成的对比称为色相对比。

以色相环为基础的各种色相，有的饱和鲜亮，有的含蓄灰暗，都具有自己特定的表现形式。

色相环以其色彩的排列顺序，所表现出的秩序美、调和美，十分清楚地表达出了各种色相的对比关系。

（1）同类色相对比。

同类色色相对比是指同一色相不同的明度与不同纯度对比。

同类色一般的相差范围在色相环上体现在15度以内。

在15度范围内所形成的色彩对比关系，称其为同类色色相对比。

因其色相差别很小，也称之为色彩弱对比。

<<游戏动画色彩基础教程>>

编辑推荐

<<游戏动画色彩基础教程>>

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>