

<<游戏动画像素图制作教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏动画像素图制作教程>>

13位ISBN编号：9787508470221

10位ISBN编号：7508470222

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：197

字数：314000

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>

<<游戏动画像素图制作教程>>

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。

<<游戏动画像素图制作教程>>

内容概要

本书全面讲述Adobe Photoshop CS3平面设计图像处理软件的各项功能与像素艺术的基础知识和像素图形的概念、应用、软件工具以及相关的技术规范，包括工具箱以及各工具 的详细使用方法，选区的创建，蒙版、通道以及图层的应用。

第1章介绍了制作像素的图基本软件Photoshop的基本术语与概念，以便使大家快速入门；第2章介绍了Photoshop软件的工具的使用，这个是Photoshop中最基本的操作；第3章介绍了Photoshop中滤镜功能的使用，这个Photoshop中操作最频繁的功能；第4章介绍了像素图应用范围与制作规范，这个是学习像素图应用作用介绍；第5章介绍了像素图的基本操作；第6章介绍了像素图动态效果制作，这个是像素图用于动画中最常的功能；第7章介绍了手机像素图的绘制方法与注意事项。

本书不仅适合职业院校艺术设计及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。

<<游戏动画像素图制作教程>>

书籍目录

序前言第1章 Photoshop CS3基础知识 1.1 Photoshop的基本概念 1.1.1 图像类型 1.1.2 分辨率 1.1.3 颜色深度 1.1.4 颜色模型和模式 1.1.5 图像格式 1.2 Photoshop的工作界面 1.2.1 图像窗口 1.2.2 菜单栏 1.2.3 工具箱 1.2.4 使用调板 本章小结 习题1第2章 Photoshop CS3在图像中的应用 2.1 Photoshop选区工具的操作 2.1.1 选区工具的应用 2.1.2 选择工具与裁切工具 2.2 画笔工具的应用 2.2.1 关于画笔调板 2.2.2 选择预设的画笔 2.2.3 自定义画笔 2.2.4 画笔选项设定 2.2.5 仿制图章工具和修复画笔的使用技巧 2.2.6 渐变工具 2.2.7 油漆桶工具 2.2.8 模糊/锐化/涂抹工具 2.2.9 减淡/力日深/海绵工具 2.3 图层的应用 2.3.1 图层基本概念 2.3.2 常用术语 2.3.3 图层调板功能介绍 2.3.4 关于图层的操作 2.3.5 关于路径的操作 本章小结 习题2第3章 Photoshop CS3中的特效 3.1 通道和蒙版 3.1.1 蒙版的基本操作 3.1.2 通道的基本操作 3.2 滤镜特效 3.2.1 消失点 3.2.2 风格化 3.2.3 像素化 3.2.4 滤镜扭曲 3.2.5 滤镜模糊 3.2.6 滤镜渲染 3.2.7 画笔描边 本章小结 习题3第4章 像素图概述 4.1 像素图简介 4.1.1 像素图的基本概念 4.1.2 像素图的应用范围 4.1.3 像素图的表现工具 4.2 像素图的技术规范 4.2.1 抗锯齿 4.2.2 文件管理 4.3 像素图的造型规则 4.3.1 基本线条 4.3.2 基本形状 4.3.3 基础透视 4.3.4 明暗关系 4.3.5 色彩过渡 4.3.6 像素图色彩规范 本章小结 习题4第5章 像素图的基础训练 5.1 像素图的图标设计 5.1.1 鲸鱼图标 5.1.2 水晶按钮 5.1.3 苹果 5.2 个性形象设计 5.2.1 卡通男孩 5.2.2 卡通女孩 5.3 卡通动物设计 5.4 建筑设计 5.4.1 小楼 5.4.2 古代建筑 本章小结 习题5第6章 像素图动态设计 6.1 像素图动态简介 6.1.1 像素图动态图片格式 6.1.2 制作软件 6.1.3 动画面板的基本操作 6.1.4 青蛙动作设计 6.1.5 文字遮罩效果 本章小结 习题6第7章 手机游戏像素图设计 7.1 制作规范 7.1.1 硬件限制 7.1.2 手机人物制作 7.1.3 手机游戏场景 7.2 手机游戏界面设计 7.2.1 首屏界面 7.2.2 登录界面 7.2.3 内容界面 本章小结 习题7

<<游戏动画像素图制作教程>>

章节摘录

插图：1.1.2分辨率图像分辨率的单位是ppi (pixelsperinch)，即每英寸所包含的像素数量。

如果图像分辨率是72ppi，就是每英寸长度内包含72个像素。

图像分辨率越高，意味着每英寸所包含的像素越多，图像就有越多的细节，颜色过渡就越平滑。

图像分辨率和图像大小之间有着密切的关系。

图像分辨率越高，所包含的像素越多，也就是图像的信息量越大，因而文件也就越大。

通过扫描仪获取图像时，将扫描分辨率设定为300ppi就可以满足高分辨率输出的需要。

另外，输出的分辨率是以dpi (dotsperinch，每英寸所含的点)为单位的，它是针对输出设备而言的。

通常激光打印机的输出分辨率为300~600dpi，照相机要达到1200~2400dpi或更高。

1.1.3颜色深度颜色深度 (ColorDepth) 用来度量图像中有多少颜色信息可用于显示或打印像素，其单位是“位 (Bit)”，所以颜色深度有时也称为位深度。

常用的颜色深度是1位、8位、24位和32位。

1位有两个可能的数值：0或1。

较大的颜色深度 (每像素信息的位数更多) 意味着数字图像具有较多的可用颜色和较精确的颜色表示

。

一个1位的图像包含2种颜色，所以1位的图像最多可由两种颜色组成。

在1位图像中，每个像素的颜色只能是黑或白；一个8位的图像包含256种颜色，或256级灰阶，每个像素可能是256种颜色中的任意一种；一个24位的图像包含1670万 (224) 种颜色；一个32位的图像包含232种颜色。

一个RGB图像和一个CMYK图像都可以是32位。

Photoshop也支持16位 / 通道，可产生16位的灰度模式的图像、48位的RGB模式的图像、64位的CMYK模式的图像。

<<游戏动画像素图制作教程>>

编辑推荐

《游戏动画像素图制作教程》实施“案例教学”模式，围绕提高学生综合素质和实践能力这一目标，结合日益普及的数字家庭、数字娱乐等新一代主流数字媒体技术，开展教学，使学生具有数字媒体技术应用能力和研发能力。

培养适应信息现代化建设需要，能够从事数字媒体信息采集、制作，并熟练应用计算机数字媒体加工工具和多媒体创作工具进行多媒体作品创作的高级应用型人才。

培养基础扎实、专业精湛、富有创新精神和创业能力，能适应21世纪数字媒体技术发展需要，从事数字媒体的开发、制作与设计的高级复合型人才。

<<游戏动画像素图制作教程>>

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>