

<<动漫游戏色彩基础>>

图书基本信息

书名：<<动漫游戏色彩基础>>

13位ISBN编号：9787111271352

10位ISBN编号：7111271351

出版时间：2009-6

出版时间：机械工业出版社

作者：房晓溪 编

页数：335

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>

## <<动漫游戏色彩基础>>

### 前言

动漫游戏产业作为信息技术与网络文化相结合的创意产业，是一个蓬勃发展的朝阳产业。不仅是国民经济可观的新增长点,更因其知识密集、高附加值、高整合的特性，对快速发展中的中国经济的全面协调发展、优化产业结构有着不可低估的作用。

动漫游戏是文化创意产业的主体。

文化创意产业在科学发展观指导下已成为我国经济增长的新亮点和城市形象的新符号，产业发展潜力巨大。

文化创意产业增加值已超过批发零售业、房地产业、商务服务业、交通运输业等行业，仅次于金融业，在第三产业中位居第二，支柱产业地位进一步确立。

动漫游戏专业从业人员必须兼具软件专家和艺术家的创造力。

随着动漫游戏从电影时代、电视时代、网络时代，经历到现在的移动媒体时代，动漫游戏表现形式和内容不断发展变化，动漫游戏设计制作、经营的各个环节迅猛发展，带来了动漫游戏人才需求量的巨大缺口，尤其是创作兼技术优异的复合型设计人才更是供不应求。

为推动我国动漫游戏产业的发展、培养本土动漫游戏专业人才，作者集多年动漫游戏设计与制作教学和著书的经验推出这套动漫游戏精品系列规划教材。

这套动漫游戏精品系列规划教材分成两部分 共有二十本：（1）动漫游戏美术精品系列规划教材共六本：1《游戏美术基础》21《游戏色彩基础》3《游戏原画基础》4《游戏场景设计》5《游戏角色设计》6《游戏道具设计》。

（2）动漫游戏程序设计精品系列规划教材共14本：7 游戏策划 8游戏运营9网络游戏开发基础-C++程序设计10网络游戏开-Windows程序设计11网络游戏开发-DirectX12网络游戏开发 - 高级应用13 网络游戏开发——HLSL14 游戏引擎设计15网络游戏实战开发，16游戏像素图与界面制作，17Java基础，18 J2ME程序开发，19手机游戏开发实战，20游戏综合项目实战循序渐进的使读者掌握动漫游戏美术设计知识及技术。

本套动漫游戏精品系列规划教材适用大学开设动漫游戏专业的各类学校，也适合于有志于动漫游戏事业的大中专学生和各个层次的动漫游戏爱好者。

## <<动漫游戏色彩基础>>

### 内容概要

《动漫游戏色彩基础》以理解最基本的色彩理论知识，基本掌握色彩规律为主线，讲解了色彩的表现方法和技术，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。

《动漫游戏色彩基础》对棉布、丝绸、皮革、铁、钢和铜等物质的基本特征和制作方法进行了分析，并对游戏场景中的砖石、土壤、草坪及道具木纹材质贴图的绘制方法进行了讲解，通过使用Photoshop的绘制和修改工具，介绍了绘制皮肤材质的方法和技巧。

《动漫游戏色彩基础》可作为本科及高职高专学生动漫游戏色彩和相关专业的教材，也可作为希望从事动漫游戏开发人员的入门参考书。

## &lt;&lt;动漫游戏色彩基础&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第1章 色彩概述 11.1 色彩的光学原理 11.1.1 光波与色彩 11.1.2 光的传播 31.1.3 色彩的混合 41.2 色彩的基本属性 61.2.1 色相 61.2.2 色彩明度 61.2.3 色彩纯度 71.3 本章小结 81.4 自测题 81.5 课后作业 9第2章 色彩应用基础 102.1 色彩情感 102.1.1 色彩联想 102.1.2 色彩象征 112.2 色彩对比 112.2.1 色彩对比方式 122.2.2 色彩对比内容 132.3 数字化色彩表现 192.3.1 Photoshop的工作界面 192.3.2 图像的基本调整 242.3.3 色彩的基本处理 252.3.4 图层 272.3.5 通道 292.3.6 路径 292.3.7 滤镜 312.4 色彩调和制作 342.4.1 平面线稿制作 342.4.2 类似调和制作 392.4.3 对比调和制作 412.5 本章小结 422.6 自测题 422.7 课后作业 43第3章 动漫游戏布料材质的绘制 443.1 棉布绘制方法 443.1.1 用叠加法制作棉布底纹 443.1.2 用手绘法制作棉布材质 483.2 丝绸绘制方法 533.2.1 用叠加法制作丝绸材质 533.2.2 用手绘法制作丝绸材质 563.3 本章小结 613.4 自测题 613.5 课后作业 62第4章 动漫游戏皮革材质的绘制 634.1 鳞片皮革绘制方法 634.1.1 质感分析与叠加法制作鳞片皮革 634.1.2 鳞片皮革——手绘方法 674.2 条纹装饰皮革的绘制方法 734.2.1 质感分析与叠加法制作条纹皮革材质 734.2.2 质感分析与手绘法制作皮革材质 764.3 本章小结 894.4 自测题 894.5 课后作业 90第5章 动漫游戏金属材质的绘制 915.1 铁质工具的绘制方法 915.1.1 用叠加法制作铁质立方体 915.1.2 用手绘法制作铁质立方体 945.2 钢质金属的绘制方法 1015.2.1 用叠加法绘制钢质圆柱 1015.2.2 用手绘法制作钢质圆柱 1035.3 铜质金属的绘制方法 1065.3.1 用叠加法绘制铜质物品 1065.3.2 用手绘法绘制铜质物品 1095.4 本章小结 1125.5 自测题 1125.6 课后作业 112第6章 动漫游戏地表材质的绘制 1136.1 砖石地表的绘制方法 1136.1.1 用叠加法制作砖石地表 1136.1.2 用手绘法制作砖石地表 1176.2 土壤的绘制方法 1286.2.1 用叠加法制作土壤 1286.2.2 用手绘法制作土壤地表 1336.3 草坪地表的绘制方法 1396.3.1 用叠加法制作草坪 1396.3.2 用手绘法制作草坪 1446.4 本章小结 1486.5 自测题 1486.6 课后作业 149第7章 动漫游戏木纹材质的绘制 1507.1 植物贴图材质的绘制方法 1507.1.1 制作树木贴图材质 1507.1.2 制作竹子贴图 1597.2 道具木纹材质的绘制方法 1697.2.1 用叠加法制作木桌贴图材质 1697.2.2 制作木桌贴图材质 1727.2.3 用图层叠加法制作木盾牌贴图 1797.2.4 用手绘法制作木盾牌 1947.3 本章小结 2077.4 自测题 2077.5 课后作业 208第8章 动漫游戏人物皮肤材质的绘制 2098.1 躯干肌肉结构分析 2098.1.1 男性肌肉结构 2098.1.2 女性肌肉结构 2108.2 人的皮肤结构分析 2118.3 人的皮肤质感绘制 2118.3.1 男性躯干正面皮肤的质感绘制 2128.3.2 男性躯干背部皮肤的质感绘制 2198.3.3 女性躯干正面皮肤的质感绘制 2248.4 本章小结 2308.5 自测题 2308.6 课后作业 230第9章 动漫游戏人物五官的绘制 2319.1 眼睛及眉毛的绘制 2319.1.1 男性眼睛的绘制 2319.1.2 女性眼睛的绘制 2449.2 耳朵的绘制 2549.2.1 人物耳朵的绘制 2549.2.2 精灵耳朵的绘制 2599.3 鼻子的绘制 2629.3.1 男性鼻子的绘制 2629.3.2 女性鼻子的绘制 2669.4 嘴部的绘制 2709.4.1 男性嘴唇的绘制 2709.4.2 女性嘴唇的绘制 2769.5 本章小结 2839.6 自测题 2839.7 课后作业 284第10章 动漫游戏人物毛发的绘制 28510.1 人类毛发的绘制 28510.1.1 头发的绘制 28510.1.2 胡须的绘制 29410.2 动物鬃毛的绘制 29610.2.1 长鬃毛的绘制 29610.2.2 短鬃毛的绘制 29810.3 本章小结 30010.4 自测题 30010.5 课后作业 301第11章 卡通人物绘制 30211.1 卡通概述 30211.1.1 卡通发展简史 30211.1.2 卡通角色的特点 30311.2 卡通男孩的绘制 30511.2.1 卡通男孩的起稿阶段 30511.2.2 卡通男孩的深入刻画 30711.3 卡通女孩的绘制 31011.3.1 卡通女孩的起稿阶段 31011.3.2 卡通女孩的深入刻画 31211.4 本章小结 31411.5 自测题 31411.6 课后作业 314第12章 常用平面软件介绍 31512.1 Painter简介 31512.1.1 Painter 的界面 31612.1.2 Painter的绘画功能 31912.2 Illustrator简介 32212.2.1 Illustrator CS2的界面 32212.2.2 Illustrator的矢量绘图功能 32512.3 CorelDRAW简介 32812.3.1 CorelDRAW12的界面 32912.3.2 CorelDRAW的矢量绘图功能 33212.4 本章小结 33412.5 自测题 33412.6 课后作业 335

<<动漫游戏色彩基础>>

章节摘录

|                 |         |  |          |
|-----------------|---------|--|----------|
| 第6章 动漫游戏地表材质的绘制 | 本章主要内容  | 砖石地面绘制                                   | 土壤地表绘制   |
| 草坪地表绘制          | 本章重点    | 砖石质感的表现                                  | 土壤地表现的表现 |
| 本章难点            | 砖石质感的表现 | 土壤地表现的表现                                 | 草坪地表现的表现 |
| 绘制地表材质的方法和技巧    | 引言      | 动漫游戏场景中砖石、土壤、草坪的使用率较高，所以需要熟练掌握这类材质的绘制方法。 |          |

由于引擎的不同，绘制自由拼接的无缝贴图也是游戏制作人员必须掌握的技能。绘制贴图的技巧包含对滤镜、图层、绘图工具的掌握和使用；也包括绘制四方连续贴图的技巧。

6.1 砖石地表的绘制方法 本节将以实例对砖石地表纹理的绘制方法进行初级阶段的学习。技术侧重点在于修改图像的方法，以及运用选择、笔刷、加深、减淡工具和通道等绘制不规则图形纹理。

绘制地表重在表现地表的质感和特点。下面介绍叠加法和手绘法两种制作地表纹理的方法。

6.1.1 用叠加法制作砖石地表 1. 砖石地表 打开图片“地砖-1.jpg”、“地砖-2.jpg”、“Building-024-2.bmp”，如图6-1、图6-2、图6-3所示。其中，图6-1、图6-2是路面地砖照片，图6-3是手绘的游戏场景地面材质。

<<动漫游戏色彩基础>>

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>