

## <<计算机设计基础>>

### 图书基本信息

书名：<<计算机设计基础>>

13位ISBN编号：9787040235159

10位ISBN编号：7040235153

出版时间：2008-9

出版时间：高等教育出版社

作者：徐亚非 编

页数：345

字数：570000

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>

## <<计算机设计基础>>

### 前言

随着计算机技术的迅速发展,计算机艺术设计软件类课程是众多艺术类专业学生不可或缺的一门课程,也是我国近年美术教育相当重视的设计基础课程之一。

计算机设计软件的学习不同于绘画的写生和临摹的入门教学,而是重点培养学生的创造性思维方式,是引导学生利用数字方法创作出新的视觉艺术形象。

教学中不仅要讲授计算机软件的应用与方法,还要着重培养把艺术设计的创意和计算机软件的应用结合起来的能力,为艺术设计创作奠定良好的基础。

本教材第二版以最常用的设计软件CorelDRAW、Photoshop、3ds Max为教学内容,全书分为四篇,共25章:第一篇,计算机艺术设计的基础知识(第1、2章);第二篇,图形设计软件CorelDRAW(第3-9章);第三篇,图像处理软件Photoshop(第10~17章);第四篇,三维造型与动画软件3ds Max(第18-25章)。

第二版除保留了第一版教材的原有风格和实例练习外,将所涉及设计软件全部更新为最新版本,多媒体课件也都使用最新版本的软件重新制作,并且对每一课的练习实例还配有练习素材库和多媒体课件。

除此之外,第二版新增加了综合实例练习的多媒体演示实例,形象生动,便于教学和自学。

本教材结合艺术设计的特点和适用范围列举了大量的实例和软件的综合练习,较全面、科学地介绍了计算机艺术设计的知识与技能。

每一课的教学设计的内容背后都有相应的计算机知识和技巧作为支持。

本教材是依据教育部2006年颁布的“计算机设计基础教学基本要求”重新编写的。

本书由东华大学艺术设计学院副院长徐亚非教授担任主编,上海大学潘大圣,东华大学邱兆平、胡雯、侯守金、徐菲等参加编写。

## <<计算机设计基础>>

### 内容概要

本书是中等职业教育国家规划教材，是在第一版的基础上依据教育部2006年颁布的“计算机设计基础教学基本要求”修订而成的。本书主要讲授计算机艺术设计的基础知识与技能。

全书分为四篇共25章：第一篇计算机艺术设计的基础知识(第1、2章)，第二篇图形设计软件CorelDRAWX3(第3~9章)，第三篇图像处理软件Photoshop CS 2.0中文版(第10~17章)，第四篇三维造型与动画制作软件3ds Max9(第18~25章)。

本书保留了第一版教材的原有风格和实例练习，并将涉及的软件全部更新为最新版本，多媒体课件也全部按最新版软件重新制作，另外还新增加了综合实例的多媒体课件。

本书是中等职业学校工艺美术类专业基础课教材，也可作为五年制高职艺术设计专业学生使用，或作为广大计算机艺术设计爱好者的自学教材。

## <<计算机设计基础>>

### 书籍目录

#### 第一篇 计算机艺术设计的基础知识

##### 第1章 计算机艺术设计基础

###### 1.1 系统配置

###### 1.2 图形、图像的概念

###### 1.3 图形、图像文件的格式

###### 1.4 图形、图像文件格式的相互转换

##### 第2章 计算机艺术设计的基本要素与色彩模式

###### 2.1 设计的基本要素——点、线、面

###### 2.2 色彩模式

#### 第二篇 图形设计软件CorelDRAW X3

##### 第3章 图形设计软件CorelDRAW概述

###### 3.1 CorelDRAW软件包的组成

###### 3.2 CorelDRAW的工作界面

###### 3.3 CorelDRAW基本概念

###### 3.4 CorelDRAW基本菜单操作

##### 第4章 基本对象的绘制与修改

###### 4.1 绘制规则形状对象

###### 4.2 绘制直线、曲线及不规则形状

###### 4.3 修改对象

###### 4.4 绘制常用形状

###### 4.5 图形的选取、复制与变换

###### 4.6 对象的组织与排序

###### 实例1 上海银行的标志设计

###### 实例2 店铺招牌设计

##### 第5章 轮廓与填充设置

###### 5.1 色彩设置

###### 5.2 对象的轮廓编辑

###### 5.3 对象的填充编辑

###### 实例3 书籍封面设计

##### 第6章 文字的处理

###### 6.1 美术字的设置

###### 6.2 段落文本的设置

###### 实例4 图章的制作

###### 实例5 版式设计

###### 练习题

##### 第7章 特殊效果

###### 7.1 调和效果

###### 7.2 轮廓图效果

###### 7.3 交互式变形

###### 7.4 交互式封套

###### 7.5 立体化

###### 7.6 阴影效果

###### 7.7 透明效果

###### 7.8 透镜效果

###### 7.9 透视效果

## <<计算机设计基础>>

### 7.10 图框精确裁剪

实例6 日月星辰效果制作

练习题

### 第8章 位图的处理

#### 8.1 输入及裁剪位图

#### 8.2 位图的编辑

#### 8.3 位图与矢量图的转换

#### 8.4 位图特效

实例7 展览会门票设计

练习题

### 第9章 特殊泊坞窗的使用

#### 9.1 网层与对象管理器的使用

#### 9.2 集锦簿的使用

实例8 Swatch手表海报设计

练习题

### 第三篇 图像处理软件Photoshop CS2.0中文版

### 第10章 Photoshop概述

#### 10.1 Photoshop操作界面简介

#### 10.2 Photoshop基本菜单

#### 10.3 基本面板的使用

### 第11章 选择

#### 11.1 选择工具

#### 11.2 选择菜单

实例9 马赛克拼贴图案设计

练习题

### 第12章 图层

#### 12.1 图层的分类

#### 12.2 “图层”面板与“图层样式”面板的使用

#### 12.3 图层菜单介绍

实例10 图像合成

练习题

### 第13章 工具箱的使用

#### 13.1 移动与裁剪工具

#### 13.2 绘图工具

#### 13.3 图像复制工具

#### 13.4 图像渲染工具

#### 13.5 填充工具

#### 13.6 文字编辑工具

#### 13.7 路径、矢量化绘图与选择工具

#### 13.8 切片工具

#### 13.9 其他工具

实例11 音乐光盘封面设计

实例12 计算器的制作

实例13 样本封面设计

练习题

### 第14章 路径

#### 14.1 路径面板的组成

## <<计算机设计基础>>

14.2 路径与选区之间的转换

14.3 填充路径

14.4 捕边路径

实例14 邮票设计

练习题

第15章 图像控制

15.1 图像尺寸的设置

15.2 模式的转换

15.3 图像色彩和色调控制

15.4 特殊效果色彩调整

实例15 图像合成与色彩调整

练习题

第16章 蒙版与通道

16.1 蒙版

16.2 通道

实例16 声音

实例17 图像条纹效果

练习题

第17章 滤镜与动作

17.1 滤镜

17.2 批处理

实例18 CD封面设计

实例19 装潢设计

练习题

第四篇 三维造型与动画制作软件3ds Max 9

第18章 3ds Max 9基本概念

18.1 3ds Max 9工作界面

18.2 3ds Max 9基本操作方法

第19章 3ds Max 9建模

19.1 建立基本模型

19.2 “修改”面板

19.3 NURBs建模

19.4 Polygon多边形高级建模

练习题

第20章 3ds Max 9的材质

20.1 材质的获取

20.2 材质的编辑

20.3 材质和贴图的类型

20.4 其他类型的材质

练习题

第21章 3ds Max 9的场景建立

21.1 灯光的建立

21.2 灯光参数的设定

21.3 灯光的大气渲染效果

21.4 摄影机的建立

练习题

第22章 3ds Max 9的粒子系统与空间扭曲

## <<计算机设计基础>>

22.1 粒子系统的应用

22.2 使用空间扭曲

练习题

第23章 动画的设计与制作

23.1 Video Post的应用

23.2 动画轨迹视图

23.3 动画制作实例

练习题

第24章 Reactor动力学动画

24.1 Reactor动力学的基本操作界面和基本制作流程

24.2 动力学水体的制作

第25章 软件综合运用实例

25.1 运用CorelDRAW进行商标设计

25.2 运用Photoshop与CorelDRAW进行海报设计

25.3 运用3ds Max制作展厅

练习题

## <<计算机设计基础>>

### 章节摘录

版权页：插图：1.2 图形、图像的概念1.2.1 位图与矢量图在计算机美术设计制作中，数字图形图像主要分两类：位图和矢量图。

两种模式各有所长，同时又互相弥补对方的缺点。

因此，在绘图与图像处理的过程中，应充分利用这两种图像模式的优势，熟练掌握其性能，达到取长补短的效果。

1.位图位图也称光栅图或像素图，指的是点阵图像。

位图是指将一幅图分解成无数格（点阵），其每一点像素的亮值都单独记录。

位图的优点是适合表现具有复杂色彩、灰度或形状变化的图像，如照片、绘画、数字化的视频图像等

。由于色彩图像需要较多的项来描述，所以色彩位图文件都很大，使用何种格式存储文件就很重要。

位图的缺点是缩放会影响图的精度。

## <<计算机设计基础>>

### 编辑推荐

《计算机设计基础(工艺美术专业)(第2版)》由全国中等职业教育教材审定委员会审定。

<<计算机设计基础>>

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>