

<<计算机美术基础>>

图书基本信息

书名：<<计算机美术基础>>

13位ISBN编号：9787302171416

10位ISBN编号：7302171416

出版时间：2008-5

出版时间：清华大学出版社

作者：刘德学 主编

页数：221

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>

<<计算机美术基础>>

内容概要

本书以计算机美术基本知识为基础，结合典型的计算机美术表现手法，介绍了计算机美术的相关知识和制作技术与方法。

全书内容主要包括：计算机美术概述；计算机图像基本知识；计算机美术常用经典工具介绍；素描、油画、中国画、水彩画、版画、壁画和浮雕画等传统艺术的计算机再现方法；平面构成、色彩构成和立体构成等计算机美术设计基础知识；计算机美术在文字设计、广告设计、装饰画设计、包装设计和网页美工等方面的应用。

本书可作为高职高专、中专、电大等学校相关专业的教材，也可作为计算机美术爱好者的自学参考书。

<<计算机美术基础>>

书籍目录

第1章 计算机美术概述 1.1 计算机美术简介 1.2 计算机美术的特点 1.3 练习题第2章 计算机图像基本知识 2.1 像素 2.2 分辨率 2.3 计算机图像的格式 2.3.1 位图 2.3.2 矢量图 2.4 计算机图像的色彩 2.4.1 色彩的基本概念 2.4.2 色彩的基本属性 2.4.3 色彩的基本模式 2.5 计算机图像的输入与输出设备 2.5.1 键盘、鼠标与显示器 2.5.2 光笔与图形输入板 2.5.3 扫描仪 2.5.4 数码相机 2.5.5 打印机 2.6 练习题第3章 计算机美术常用经典工具介绍 3.1 Photoshop 3.1.1 Photoshop CS的工作环境 3.1.2 图层应用知识 3.1.3 图像色彩处理 3.1.4 图像的绘制与编辑 3.1.5 路径与形状 3.1.6 滤镜特效 3.2 CorelDRAW 3.2.1 CorelDRAW 12的工作环境 3.2.2 对象的创建与修改 3.2.3 色彩处理技术 3.2.4 特技效果的制作处理 3.2.5 位图处理技术 3.3 Fireworks 3.3.1 Fireworks MX的工作环境 3.3.2 Fireworks MX的基本操作方法 3.3.3 图形的绘制与编辑 3.3.4 Fireworks MX的切片功能 3.4 Flash 3.4.1 Flash MX的工作环境 3.4.2 Flash 动画基础 3.4.3 Flash动画实例 3.5 图像浏览工具与屏幕抓图工具 3.5.1 图像浏览工具ACDSee 3.5.2 屏幕抓图工具HyperSnap-DX 3.6 练习题第4章 传统艺术的计算机再现 4.1 素描 4.1.1 素描简介 4.1.2 计算机素描 4.1.3 计算机素描静物写生 4.2 油画 4.2.1 油画简介 4.2.2 用计算机制作油画效果 4.3 中国画 4.3.1 中国画简介 4.3.2 用计算机制作中国画效果 4.4 水彩画 4.4.1 水彩画简介 4.4.2 用计算机制作水彩画效果 4.5 版画 4.5.1 版画简介 4.5.2 用计算机制作版画效果 4.6 壁画 4.6.1 壁画简介 4.6.2 用计算机制作壁画效果 4.7 浮雕画 4.7.1 浮雕画简介 4.7.2 用计算机制作浮雕画效果 4.8 练习题第5章 计算机美术设计基本知识 5.1 平面构成 5.1.1 平面构成的基本元素 5.1.2 平面构成的形式 5.1.3 平面构成的形式法则 5.2 色彩构成 5.2.1 色彩的原理 5.2.2 色彩的混合 5.2.3 色彩的对比 5.2.4 色彩的调和 5.2.5 色彩的心理 5.3 立体构成 5.3.1 立体构成概述 5.3.2 立体构成的基本形式 5.3.3 立体构成的要素 5.4 练习题第6章 计算机美术的应用 6.1 文字设计 6.2 广告设计 6.3 装饰画设计 6.4 包装设计 6.5 网页美工 6.6 计算机美术作品欣赏 6.7 练习题参考文献

<<计算机美术基础>>

章节摘录

第1章 计算机美术概述 计算机美术是一门新兴的综合性学科，是以计算机以及计算机的外围设备为主要工具的一种视觉艺术形式。

由于计算机美术具有易学易用、修改方便和设计周期短的特点，再加上计算机美术的表现手法丰富多彩，因此它已广泛应用于平面广告设计、网页美工设计、多媒体设计、二维动画、三维动画、影视设计以及建筑装饰设计等众多领域。

可以说，计算机美术在美术创作中几乎无所不能，无所不在。

目前计算机美术正以它独有的优越性越来越赢得了更多美术设计师及爱好者的青睐。

教学目标 了解计算机美术的概念。

了解计算机美术的特点。

计算机美术是随着计算机技术的发展而产生的一门新兴的综合性学科；计算机美术是跨越艺术和科学的一门新兴的边缘学科；计算机美术是美术和计算机技术的结合，它是以计算机及特定的设备作为基础，并利用计算机图像处理技术，通过图像处理软件进行创作。

计算机美术又称数字艺术。

它又分为纯艺术范畴的计算机绘画创作（如图1-1所示）和实用范畴的计算机美术设计。

后者包括广告、书籍装帧、邮票、企业形象、舞台布景、服装、建筑、工业产品设计等。

完成的作品可分为静态画面和动态画面两种，静态画面常为平面广告（如图1-2所示），动态画面常用于电视节目片头、广告、动画片、游戏、电影特效等（如图1-3所示）。

计算机美术与传统绘画是不同的两个概念。

随着计算机功能的不断增强，计算机设计与绘画将日益密切。

以往许多难以想象的美术效果，现在可以轻而易举地通过计算机来实现；在传统绘画中许多难以修改之处，利用计算机就能随意修正。

现在，我们可以用电子切割机来切割图片，由电子屏来发布广告，用喷绘机来制作巨幅绘画。

动画片以前需要一张一张地画，现在只要把一个动作的首尾设计出来，过渡程序就可用计算机完成。

在影视制作中，可以利用实拍影视与计算机相结合。

虽然利用计算机可以完成各种高质量的美术设计与制作，但是它仍然无法像传统绘画那样自如地描绘万事万物，无法简约地表现动态与神情，特别是无法替代那种畅快淋漓的宣泄绘画的情感。

<<计算机美术基础>>

编辑推荐

《21世纪高职高专规划教材·计算机应用系列：计算机美术基础》旨在通过对计算机美术基本知识的简单介绍，并结合有代表性的计算机美术表现手法，让读者能够在短时间内领略计算机美术的魅力，并逐步了解计算机美术的相关制作技术和方法，同时让读者能更快地掌握CorelDRAW和Photoshop等常见的计算机图形图像设计软件的具体应用。

此外，作者也希望能够通过此书，积极探索适合高职高专计算机美术的教学方法，以期提高“计算机美术基础”课程的教学质量。

《21世纪高职高专规划教材·计算机应用系列：计算机美术基础》注重实际动手能力的培养。在理论方面，根据高职高专教育的特点，以够用为原则，并结合大量实例介绍计算机美术的基本知识；在实际操作方面，首先介绍方法特点，然后结合实例详细介绍制作设计方法，最后配合适量的课后练习。

全书采用图文并茂的方式，详细讲解实例制作的技巧、方法、步骤及相关知识，强化动手能力的培养。

<<计算机美术基础>>

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>