

<<数码图形语汇>>

图书基本信息

书名：<<数码图形语汇>>

13位ISBN编号：9787533025137

10位ISBN编号：753302513X

出版时间：2008-5

出版时间：山东美术出版社

作者：郭磊 主编，张春序 著

页数：156

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>

## 前言

图形是没有国界、地域和民族的世界通用语言。

是现代人之间进行沟通与交流的重要语言形式。

图形是视觉传达设计中基础三要素之一，也是倍受关注的视觉中心。

图形的表现手法与表现形式多种多样。

随着时代的发展，影视、网络等新媒体的出现。

以及传统印刷媒体的技术及印刷水平的提高。

对图形风格与形式都提出了新的要求。

以数字技术为代表的信息时代的到来，使计算机不断的深入到生产生活的各个领域，同时对于视觉传达设计中的图形表现也产生了深远的影响。

现在设计作品基本上都是在电脑上设计制作完成，并进行广泛传播的，计算机作为一种新工具，有其自身的特点及表现力，如何把握计算机图形的特点，挖掘其表现力，对于设计的构思创意以及后期的表现制作都有重要的意义。

目前由于计算机技术及图形软件发展迅速，艺术形式的多元化，使得计算机图形的表现风格和手法也处于不断的发展之中。

作为图形方面的研究现在主要集中在图形的创意方面，图形的表现，特别是以计算机为工具的数码图形表现。现在还未有较系统、操作性较强的研究成果。

本书主要以视觉传达设计中二维静态图形为主，紧紧围绕计算机图形语言的特点，对图形、图像、文字三方面分别进行探究。

在研究方法上主要依据以下几点：一、对现有的电脑图形作品进行归纳总结。

计算机图形是一个实践性较强的课题，随着计算机软硬件的发展。

提供了多样的风格与表现形式，虽没有系统的理论体系。

但市面上电脑图形作品却已呈现出缤纷多彩的形式。

从目前已有的计算机图形艺术作品中归纳总结，结合计算机图形的特点。

寻找规律，再将其应用到计算机图形设计的实践中。

二、从设计基础理论中寻求新表现。

构成、图案等都是艺术设计的基础课程。

都有较系统的理论体系，但一直以来运用传统的工具在视觉表现上受到较大制约，而运用计算机为表现工具就可以便利而充分的体现其理论精髓，表现出丰富而多样的视觉效果。

三、从现代美术流派中吸取营养。

20世纪的美术运动各流派都有其独特的形式风格，运用计算机图形的特点，借用各艺术流派的形式语言，来丰富计算机图形的语汇，提升其艺术内涵。

四、在传统工具制作的图形基础上进行再加工。

运用拼贴、手绘等手法创作的图形形象有其随意性生动性和亲切感，但表现效果相对单调。

计算机图形有丰富的表现效果，但形式上又有机械或类似之感，两者结合可以取长补短，创作出既生动又丰富的图形语言。

现在很多设计院校都比较重视学生计算机软件应用能力的培养，但大部分都停留在对软件功能与操作的学习上，也就是掌握计算机的软件命令，而对于每个软件的特点及其表现力了解的较少，以至于在后期的专业设计中不能很好的衔接。

一方面创意构思时对计算机图形效果心中无数，限制了创意的发挥。

另一方面制作表现时无法找到准确的表现方式，不能运用更好的视觉效果传达设计理念。

所以应加大对计算机图形语言的研究，并根据计算机图形的特点设计出操作性较强的训练方法。

让计算机充分发挥其在图形设计领域的作用，设计出具有时代性的丰富多彩的作品来。

## <<数码图形语汇>>

### 内容概要

目前由于计算机技术及图形软件发展迅速，艺术形式的多元化。

使得计算机图形的表现风格和手法也处于不断的发展之中。

作为图形方面的研究现在主要集中在图形的创意方面，图形的表现，特别是以计算机为工具的数码图形表现，现在还未有较系统、操作性较强的研究成果。

本书主要以视觉传达设计中二维静态图形为主，紧紧围绕计算机图形语言的特点，对图形、图像、文字三方面分别进行探究。

<<数码图形语汇>>

书籍目录

第一章 关于图形 1.1 图形与数码图形 1.1.1 图形 1.1.2 图形与图像 1.1.3 数码图形 1.2 图形的起源与发展 1.3 图形的表现 1.4 计算机对于图形表现的影响第二章 计算机与数码图形 2.1 计算机图形的产生与发展 2.2 数码图形表现的硬件设备与软件环境 2.2.1 硬件设备 2.2.2 软件环境第三章 数码图形与现代绘画 3.1 野兽主义 3.2 立体派 3.3 未来主义 3.4 达达主义 3.5 超现实主义 3.6 波普艺术 3.7 欧普艺术 3.8 后现代艺术与数码图形第四章 数码图形表现练习 4.1 图形表现 4.1.1 抽象图形表现 4.1.2 具象图形表现 4.1.3 意象图形 4.1.4 装饰图形表现 4.2 图像表现 4.2.1 拼贴与透叠 4.2.2 干扰与破坏 4.2.3 虚化与幻象 4.2.4 同构与变异 4.2.5 色彩处理 4.3 文字表现 4.4 综合练习 4.4.1 重塑传统参考书目

## 章节摘录

插图：1 关于图形1。

4 计算机对于图形表现的影响计算机的应用使图形表现由技术型向创意型发展。

传统的图形表现主要是依靠设计师的绘画功力运用各种工具材料进行描绘，对于各种工具材料、性质的把握都需要经过长时间的摸索，特别是写实造型能力的培养更需要经过系统和长期的训练才能够掌握，所以很长一段时间以来很多设计院校都把美术基础作为重要基础课程进行长时间的训练以培养扎实的写实造型能力，并开设如喷绘等专门的课程来学习工具的使用，这样就使学生将大量的精力投入到了技法的学习而忽略了创意表现。

计算机的应用在短短几年间，就使传统的图形设计发生了巨大的变化。

首先是工具的改变，传统图形设计中的毛笔、喷枪、颜料、画板等工具都统统收入了计算机软件的工具箱中，使庞大杂乱的工作室转变为体积小巧、简洁，功能完备的计算机工作平台，大大改善了工作的环境，对于图形、图像软件的学习也要比掌握传统绘画工具材料容易的多。

由于数码相机的普遍使用，计算机图像处理软件功能的强大，使计算机在处理写实影像时得心应手，制作的数码图形，不论其逼真性与表现的多样性都远远优于传统的手绘，更重要的是在写实形象的处理上，由于是在数码照片的基础上进行的再加工，所以不需要很好的写实描绘的能力，这也使没有受过美术基础训练的人也能够参与到数码图形的创作与表现中来，极大地丰富了数码图形的创作群，使数码图形成为大众性的艺术创作活动。

## &lt;&lt;数码图形语汇&gt;&gt;

## 编辑推荐

《数码图形语汇》由山东美术出版社出版。

已发现的最早的象形文字已有四千到八千年的历史，图形应该远远早于象形文字的产生。

从法国南部的洞穴艺术出现的年代判断，它要比象形文字早三万多年，如果估算它的萌芽期，成长期，可能会有十万年的历史，虽然无法精确地推算图形的真正起源年代，但图形的起因正如尹定邦教授在《论图形的产生》一文中所说：“图形的产生源于人类认识和改造世界的需要。

”人类在认识与改造自然的过程中。

需要借助形象与概念进行沟通与表达，于是创造了-部分表达自然物象的自然形象，一部分表达情感与关系的概念形象，随着处类思维的丰富。

交流的频繁，人们需要一种更准确、简练、系统的图形形式来满足人们表达复杂概念的需要。

于是一部分图形便不断的抽象简化，渐渐的形成了一种符号性的，规范性的图形，原始文字——象形文字便逐渐产生了。

这是图形的演化与发展经历的第一个重要时期，也是人类文明发展的重要标志。

数码图形主要指可用于计算机处理的，以数字的形式记录的数字化图形，也叫计算机图形。

《数码图形语汇》中将数码图形主要分为两部分，一是以图像照片为主的计算机图像，另一部分是以矢量图形软件绘制的矢量图形。

计算机图像也叫位图或点阵图，是由像素组成的，像素是计算机图像的基本单元，每一个像素有特定的位置和颜色值。

位图适用于具有复杂色彩，明度多变，虚实丰富的图像，例如照片、绘画等。

图像的质量是由图像的分辨率决定的，分辨率越高即单位面积上的像素点越多，图像就越清晰，但同时该图像也就越大，占用的存储空间也就越多。

计算机在处理的过程中相对会慢一些。

图像分辨率的高低，主要应根据图像的用途来定，如果用于打印印刷，应设为300dpi分辨率以上，如果仅用于屏幕显示，一般72dpr即可。

位图由于是由像素组成，处理的过程中是针对于每个像素进行工作，所以可操作性较强，可以做细致的处理制作出丰富的效果。

计算机图像主要是由数码相机拍摄的数字影像或通过扫描仪输入计算机的图像资料，常用的处理软件有：PhotoShop Painter等。

计算机图形又称矢量图形，是由数学模式对图形进行描述的，生成的图形是以对象的形式存在的，计算机操作时是针对于对象。

操作性不如位图图像的像素细致灵活，但矢量图形不存在分辨的率的问题，图形可以任意的放缩，仍能保持平滑韵效果，而且矢量图形一般占用的存储空间也较小。

矢量图形软件有：Coreldraw、Illustrator、Freehand等。

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>