

## <<计算机图形图像设计>>

### 图书基本信息

书名：<<计算机图形图像设计>>

13位ISBN编号：9787810856232

10位ISBN编号：7810856235

出版时间：2006-1

出版时间：北京广播学院出版社

作者：郭开鹤

页数：94

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>

## <<计算机图形图像设计>>

### 内容概要

对于视觉传播时代的新人类，数码艺术是一种完全渗透到他们日常生活之中的视觉艺术，目前它作为流行艺术的一种主导创作手法，成千上万的年轻人（掌握美术基础或完全没有美术经验的）都乐于一试，用这种手法释放自己的想像力和心情。

本书不是一本面面俱到的软件技术说明书，也不能等同于普通的软件实例教程，笔者的首要目标是尝试让大家从一个全新的角度来认识电脑图形图像艺术，了解它不受制于任何现存的知识规则而臻于无限可能的难能可贵的品质，希望读者能够在例示的设计实践过程中尽量解放自己禁锢的想像力，去体会电脑设计中那种超自然、无意识、反常规的特殊创作思路，并以此作为探索电脑设计这二独特的视觉语言的正确途径。

## <<计算机图形图像设计>>

### 作者简介

郭开鹤，原北大方正集团公司彩印中心电脑设计师，1998年调入中国传媒大学（原北京广播学院）广告学院广告设计系任教，主要研究领域为计算机图形图像设计。

曾出版著作包括《Free Hand 8.0图形设计-创作篇》《计算机辅助平面构成表现技法》、《Illustrator图形设计实例教

## <<计算机图形图像设计>>

### 书籍目录

前言第一章 不可能之艺术追求 第一节 不可能与可能 一、幻想文学、艺术与不可能性 二、数字时代的想像力 三、想像力的不可能 第二节 艺术图像与科学图像 一、空间逻辑改变的试验 二、“用手画梦”的超现实主义艺术 三、诞生于数学的电脑图像 第三节 图形图像数字艺术 一、奇异幻境的数字艺术 二、“复制时代”的艺术 三、再谈技术与艺术第二章 组合元素的冒险 第一节 拼贴 一、早期拼贴术 二、不可思议的并置与拼接 第二节 图像融合 一、过渡的魅力 二、混沌美学 三、计算机图像融合原理第三章 重复的视觉魔术 第一节 重复与复制 第二节 重复的智力游戏 一、绝对重复与相对重复 二、流动的韵律 第三节 计算机图形的重复构成 一、重复排列的线条轨迹 二、放射状线条的重复第四章 戏剧化色彩 第一节 非彩色影像处理 一、色调混合 二、分层的色阶技巧 第二节 去写实的彩色风格 一、缩减色阶的“波普风格” 二、纯净派设计 三、色阶简化的极致 第三节 计算机色彩空间 一、色彩与图像 二、色彩模式 三、色彩空间与色彩描述第五章 矢量化的时尚语言 第一节 矢量的语言 一、解析矢量图原理 二、矢量风格与抽象艺术 第二节 矢量图形风格 一、二维抽象变形 二、新“写实”主义 第三节 计算机矢量图形制作实例附 电脑创意作品评分标准参考文献作品欣赏

<<计算机图形图像设计>>

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>