

<<计算机艺术设计基础>>

图书基本信息

书名：<<计算机艺术设计基础>>

13位ISBN编号：9787543849822

10位ISBN编号：7543849828

出版时间：2008-6

出版时间：湖南人民出版社

作者：陈升起

页数：112

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>

## <<计算机艺术设计基础>>

### 前言

湖南人民出版社经过精心策划，组织全国一批高等学校的中青年骨干教师，编写了这套21世纪高等学校美术与设计类专业规划教材。

该规划教材是高等学校美术专业（如美术学、艺术设计、工业造型等）及相关专业（如建筑学、城市规划、园林设计等）基础课与专业课教材。

由于我与该规划教材的诸多作者有工作上的联系，他们盛情邀请我为该规划教材写一个序，因此，对该规划教材我有幸先睹为快。

伴着浓浓的墨香，读过书稿之后，掩卷沉思，规划教材的鲜明特色便在我脑海中清晰起来。

具有优秀的作者队伍。

规划教材设有编委会和审定委员会，由全国著名画家、设计家、教育家、出版家组成，具有权威性和公信力。

规划教材主编蒋焯、刘永健是全国知名的中青年画家和艺术教育工作者，在当代中国画坛和艺术教育领域，具有忠厚淳朴的人格魅力和令人折服的艺术感染力。

规划教材各分册主编和编写者大都由全国高等学校教学一线的中青年教授、副教授组成。

他们大都来自全国著名的美术院校及其他高等学校的艺术院系，具有广泛的代表性。

他们思想开放，精力充沛，功底扎实，技艺精湛，是一个专业和人文素养都很高的优秀群体。

具有全新的编写理念。

在编写过程中，作者自始至终树立了两个与平时编写教材不同的理念：一是树立了全新的“教材”观。

他们认为教材既不仅仅是知识体系的浓缩与再现，也不仅仅是学生被动接受的对象和内容，而是引导学生认识发展、生活学习、人格构建的一种范例，是教师与学生沟通的桥梁。

教材质量的优劣，对学生学习美术与设计的兴趣、审美趣味、创新能力和个性品质存在着直接的影响。

教材的编写，应力求向学生提供美术与设计学习的方法，展示丰富的具有审美价值的图像世界，提高他们的学习兴趣和欣赏水平。

二是树立了全新的“系列教材”观。

他们认为，现代的美术与设计类教材，有多种多样的呈现方式，例如教科书教材、视听教材、现实教材（将周围的自然环境和社会现实转化而成的教材）、电子教材等，因此，美术与设计教材绝不仅仅限于教科书。

这也是这套规划教材一直追求的一个目标。

## <<计算机艺术设计基础>>

### 内容概要

本教材编著者具有丰富的实践教学经验，深刻的教学体会，经过严谨的思考，深入的总结，最终写成本书。

本书根据目前国内各大院校开设的计算机艺术设计课程，详实地介绍了计算机艺术设计基础知识，以及目前使用普遍的5个设计软件：CorelDRAW、Photoshop、AutoCAD、3DS MAX和Flash的基本操作，尽量编得易学、易用。

本书的特点是创意新颖，实用性强；结构清晰，讲解透彻。

具体体现在：一是全书的结构清晰，学习目标非常明确；二是软件的学习能力培养和艺术素养的培养并重。

本书主要从应用的角度构建知识体系，以培养能运用所学知识的人才为目标，因此读者在学习的过程中学的不仅是一种知识，更是一种技能与艺术。

本教材将复杂的理论融于具体的经过精心设计的实例中，并通过实例把一些知识点有机的串联起来，从而使本书的逻辑性更强，让读者接受得更快。

三是注重分解与综合，对学生来说，一门新课程相当于是一个需要接受的新事物。

采用“分解与综合”的方法可以使他们感觉到学习更容易了。

因此本教材内容的安排尽量“模块大小适中”，即每一章节乃至一个知识点都尽可能保持适中，并将难点适当分解，便于学生掌握。

## <<计算机艺术设计基础>>

### 书籍目录

第一部分 计算机艺术设计概述 一、计算机艺术设计发展沿革 二、计算机艺术设计常用硬件设备 三、计算机艺术设计常用软件 第二部分 图形图像基础知识 一、计算机图形概述 二、图像参数 三、图像颜色模式 四、图像文件格式 第三部分 CorelDRAW 12应用基础 一、CorelDRAW概述 二、CorelDRAW12基本操作 三、CorelDRAW12菜单栏 四、CorelDRAW12工具及其选项 五、CorelDRAW12文件输出 六、综合实例 第四部分 Photoshop8.0应用基础 一、PhotoShop概述 二、Photoshop8.0基本操作 三、Photoshop8.0常用工具及其选项 四、Photoshop8.0常用控制面板 五、Photoshop8.0常用菜单命令 六、综合实例 第五部分 AutoCAD 2007室内装潢设计基础 一、AutoCAD概述 二、绘制简单二维图形对象 三、选择与编辑二维图形对象 四、使用绘图辅助工具 五、精确绘制图形 六、绘制与编辑复杂二维图形对象 七、创建文字 八、标注图形尺寸 九、块和块属性 十、Aut0CAD设计中心 十一、输出、打印与发布图形 十二、综合实例 第六部分 3DS MA×8室内外效果图制作基础 一、3DS MA×8的界面 二、常用建模命令和编辑操作 三、材质编辑 四、摄像机的设置 五、灯光处理 六、渲染 七、综合实例 第七部分 Flash MX动画设计基础 一、Flash MX的用户界面 二、图像编辑工具 三、元件的创建与编辑 四、使用图层 五、Flash动画制作 六、创建交互式电影 七、综合实例 第八部分 作品欣赏

## <<计算机艺术设计基础>>

### 章节摘录

插图：第一部分 计算机艺术设计概述一、计算机艺术设计发展沿革计算机艺术设计的研究起源于20世纪50年代，其发源地是美国，麻省理工学院的伊凡·

萨罗兰德是主要创始人之一。

他从1950年开始研究通过图形技术来处理人与电脑互动的操作系统，直至1963年，一套以人与电脑对话为操作方式的图形画线系统得以完成，包括了电脑主机、显示屏、光电笔和键盘等主要配置。这套系统开发和引进了许多电脑绘图的基本思想和技术，用户可以运用电脑画出线条、多边形、复杂曲线和设计简单的标准部件。

所以，它被公认为计算机艺术设计的奠基石。

20世纪80年代以来，由于电脑硬件和软件技术的日益进步，计算机艺术设计的制作水平也有了显著提高。

简单的数值计算作图程序逐渐向丰富的二维图形图像系统和三维动画系统发展。

20世纪90年代之后，随着电脑图形学和电脑产业的发展，计算机艺术设计在世界各地广泛普及，许多国家从小学到大学都有不少学生能用电脑创作美术设计作品。

电脑多媒体和网络技术的介入使电脑美术设计不再仅限于用平面硬拷贝〔纸张、幻灯片和照片〕的形式展览与交流，而拥有了更加丰富、高效的创作与观摩手段。

计算机艺术设计不仅成为数字化艺术的重要组成部分，而且也是电脑文化的重要组成部分。

<<计算机艺术设计基础>>

编辑推荐

<<计算机艺术设计基础>>

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>