

<<计算机图文设计>>

图书基本信息

书名：<<计算机图文设计>>

13位ISBN编号：9787040214291

10位ISBN编号：7040214296

出版时间：2008-1

出版时间：高等教育出版社

作者：金琳

页数：195

字数：440000

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>

<<计算机图文设计>>

前言

关于《计算机图文设计》 数字图形有什么特点？

怎样进行数字图形创作？

选择什么软件？

如何使用软件？

技术和艺术如何交融？

..... 出于对这些问题的关注，也因为教学的需要，2002年在同济大学出版社的大力支持下，笔者完成了《数码图形》。

时隔5年，作为其升级版本，同时作为普通高等教育“十一五”国家级规划教材，并得到高等教育出版社的大力支持，笔者再次编写《计算机图文设计》。

得益于信息时代的便利，在编写和创作的同时，笔者浏览了大量世界各地的相关网站，下载了大量教程资料，参考了大量各种形式的优秀作品，同时，笔者又感到了巨大的压力，面对浩瀚的计算机图文设计世界，常常自叹不如。

因此，在书中直接引用了一些下载的教程，并附详细网址。

书中引用的下载和转摘的作品，版权当归原网站和原作者及公司所有。

尚有部分作品的转摘，无法一一征得原作者的同意，只能在此深深感谢。

软件更新的速度是如此之快，每一个软件的命令又是如此丰富，因此，要想在一《计算机图文设计》里阐述数字图形的基本概念和图形图像处理软件的主要使用方法，就注定《计算机图文设计》不是一本面面俱到的大全，而只能期望《计算机图文设计》成为浓缩的精华本。

《计算机图文设计》共分四个部分： 引子 互补和共存 从艺术与数字技术的共存和互补、现代绘画的表现手法与数字图形设计的关联引出全书。

第1部 概念和基础 概念部分为数字图形的基本概念及矢量图和位图的定义与区别。

基础部分为Photoshop 9.0, CorelDRAW 12的主要使用方法及新功能介绍，所提及的命令使用中英文对照。

含学期内1个单元（平时作业）。

第2部 创意和设计 含学期内7个单元（平时作业）和1个考试单元（设计作业），每个单元包括课程作业设置、设计实例、参考范例（含参考图例和参考范例的出处）、热身练习、设计步骤、作业实例、操作实例、操作步骤等几个项目。

扩展 动态和交互 矢量图和位图的扩展（动画和多媒体）应用。

注：部分软件功能低版本与高版本并无区别，因此沿用了Photoshop 6.0和CorelDRAW 10的实例。

<<计算机图文设计>>

内容概要

本书为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

全书共分三部分：第一部分是概念和基础，第二部分是创意和设计，第三部分为扩展部分——动态和交互。

本书针对电脑软件使用、电脑美术创意设计两个维度，从概念、专业名词到具体的实践与创作，进行了简练的阐述，在具体的介绍过程中穿插了很多实践案例与操作步骤，具有很强的可操作性与实用性。

本书可供高等学校本科艺术设计专业师生使用，也可供成人教育及广大艺术设计爱好者使用。

<<计算机图文设计>>

作者简介

金琳，出生于1952年12月，毕业于云南艺术学院，现为同济大学副教授，中国版画协会会员，上海市工业协会会员。
作品曾参加第六届全国美展、第八届全国美展上海地区美术作品展、中国现代版画展（日本）及多次省市美术展览。
版画和装饰画作品多次发表于《版画世界》等刊物，并收

<<计算机图文设计>>

书籍目录

引子互补和共存	现代绘画的启示	数字图形的空间	课程作业1 填写表格, 作自画像 (CDR和JPG格式及打印稿组第1部 概念和基础	1-1 概念	1-1-1 数字和图形	1-1-2 矢量和像素	1-2 基础
1-2-1 Photoshop	1-2-1-1 Photoshop 9.0的新功能	1-2-1-2 加快Photoshop的运行速度	1-2-1-3 界面	1-2-1-4 输入输出	1-2-1-5 圈选	1-2-1-6 绘图	1-2-1-7 复带
1-2-1-8 变形	1-2-1-9 调整	1-2-1-10 修正	1-2-1-11 自动化	1-2-2 CorelDRAW			
1-2-2-1 CorelDRAW 12的新功能	1-2-2-2 界面	1-2-2-3 编辑对象	1-2-2-4 填充对象				
1-2-2-5 组织对象	1-2-2-6 控制对象	1-2-2-7 绘制图形	1-2-2-8 绘制流程图				
1-2-2-9 交互式特效	1-2-2-10 透镜和透视效果	1-2-2-11 PowerClip (图框) 效果					
1-2-2-12 标注与尺寸	1-2-2-13 Import (导入) 和Export (输出)			1-2-2-14 使用样式、符号、模板及定制的调色板			
1-2-2-15 使用宏和脚本	1-2-2-16 位图处理第2部 创意和设计 2-1						
2-1-1 移花接木Photoshop (作业2 / 5分.2周 ~ 4周)	2-1-1-1 拖和放, 抠图、编辑和合成						
2-1-1-2 移和接, 圈选和在选区里填充新的内容	2-1-1-3 课程作业2移花接木“蒙娜丽莎”的变形						
2-1-2 质感表现Photoshop (作业3 / 5分.5周 ~ 6周)	2-1-2-1 用Photoshop的滤镜功能表现质感						
2-1-2-2 用滤镜与其他功能的配合表现质感	2-1-2-3 课程作业3质感表现						
2-1-3 像素画Photoshop (作业4 / 5分.6周)	2-1-3-1 定义笔刷和图案						
2-1-3-2 用自定义的笔刷作像素画	2-1-3-3 课程作业4像素画的平面表现和立体表现						
2-1-4 播放器界面Photoshop (作业5 / 5分.6周)	2-1-4-1 填充和样式应用, 矢量转为像素						
2-1-4-2 课程作业5播放器界面	2-1-5 简单造型CorelDRAW (作业6 / 5分.7周 ~ 9周)						
2-1-5-1 方, 信封, 设置画面和定义尺寸	2-1-5-2 圆, 邮票齿孔, 排列功能组合应用						
2-1-5-3 课程作业6 信封和邮票填充和对象排序	2-1-6 复杂造型CorelDRAW (作业7 / 5分.10周 ~ 13周)						
2-1-6-1 昆虫造型, 将几何形转换为曲线和多种填充方式应用	2-1-6-2 服饰造型, 位图和矢量图的转换, 网状填充						
2-1-6-3 课程作业7车辆造型, 综合技术应用	2-1-7 文字处理和文字的图形化处理Photoshop / CorelDRAW (作业8 / 5分.14周)						
2-1-7-1 Photoshop的文字处理	2-1-7-2 CorelDRAW的文字处理						
2-1-7-3 课程作业8文字图形化处理	2-2 设计						
2-2-1 单页设计Photoshop / CorelDRAW	2-2-2-1 联手策略, 在不同程序中切换						
2-2-2-1 图文混排	2-2-2-2 课程作业海报设计						
2-2-2-2 手册设计 (少量页) Photoshop / CorelDRAW	2-2-2-3 课程作业手册设计						
2-2-3 书籍设计 (多页) Photoshop / CorelDRAW / PageMaker	2-2-3-1 扫描和修复图像						
2-2-3-2 图文置入和排版	2-2-4 网页设计Photoshop / CorelDRAW / Dreamweaver						
2-2-4-1 位图和矢量图在网页中的应用	2-2-4-2 Photoshop和CorelDRAW的网络功能						
2-2-5 装饰设计CorelDRAW / 丝网	2-2-6 室内设计AutoCAD / 3DSmax / Photoshop						
2-2-7 多媒体课件美术设计CorelDRAW	2-2-8 课程作业9打印和演示Photoshop / CorelDRAW / PowerPoint						
2-2-8-1 打印	2-2-8-2 演示扩展 动态和交互动态交互参考书目后记						

<<计算机图文设计>>

章节摘录

虽然开设时间不长，但计算机图文设计已经作为一门专业课程，如同素描、色彩一样，那么这门课程的“地位”如何呢？

学术地位通常取决于此领域的代表人物的影响。

目前，由于时间短促，数字艺术可能还不能和传统的方向匹敌，但是，数字艺术的方向是最具有发展潜力的方向，因为金字塔的建成需要宽大的底部（图1.1）。

数字化艺术的大师应该出现在计算机普及的时代，出现在伴随计算机一起成长的一代青少年中间。

而作为高等教育的高级研究方向，就具有导向作用。

追溯到更早的美术史，似乎有惊人的相似之处。

材料和工具的变化，往往引发新的艺术样式，旧石器时代最初的艺术形式是洞窟的壁画。

王羲之、吴道子的年代是使用毛笔的年代，大书法家、大书画家离不开我们中国的文房四宝：笔、墨、纸、砚。

此后的每一历史时期，社会经济和科学技术的发展也都会不同程度地反映和改变当时的生活方式及审美需求，每一次改变都会预示新的艺术形式的产生，每一次新的艺术形式的产生都会产生自己的领袖人物，西方文艺复兴的全盛时期涌现出达·芬奇，19世纪末20世纪初，立体派、野兽派等各路英雄云集巴黎，这个时期产生了毕加索。

社会的需求将左右现代学院的教学模式：因为艺术设计领域中作为设计师的人数将会大大超过纯美术领域中作为职业画家、雕塑家的人数。

数字技术吸收了传统美术和现代设计的精华，支持动态显示是其自身优势，与网络的联机更为其提供了交互和开放的优点。

<<计算机图文设计>>

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>