第一图书网, tushu007.com

<<计算机图形图像基础>>

图书基本信息

书名：<<计算机图形图像基础>>

13位ISBN编号：9787308083485

10位ISBN编号：7308083489

出版时间：2011-3

出版时间：浙江大学出版社

作者：程辉，田少煦　主编

页数：239

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

内容概要

《计算机图形图像基础》为“教育部高等学校文科十算机基础教学指导委员会立项教材”之一，主要介绍计算机图形图像的相关基础知识，使读者掌握数字图形图像创作的基本方法，初步具备应用计算机软件进行数字图形图像设计与制作的能力。

《计算机图形图像基础》由程辉等编著。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机图形图像基础>>

书籍目录

第一章 计算机图形图像概述
1.1 计算机图形图像的基本概念
1.2 计算机图形图像的历史与实践
1.3 计算机图形图像的视觉特征
1.4 计算机图形图像涉及的计算机系统
1.4.1 硬件设备
1.4.2 软件环境
1.5 现代艺术对计算机图形图像设计的影响
1.5.1 野兽派
1.5.2 立体派
1.5.3 未来主义
1.5.4 达达主义
1.5.5 超现实主义
1.5.6 波普艺术
1.5.7 欧普艺术
思考与练习1
第二章 矢量图形的造型语言
2.1 矢量图形的组成
2.2 矢量图形的造型语言
2.2.1 线
2.2.2 点和面
2.2.3 立体效果
2.2.4 矢量运算
2.3 矢量图形的优缺?
2.3.1 优点
2.3.2 缺点
思考与练习2
第三章 点阵图形的造型语言
3.1 像素及点阵图的组成
3.2 点阵图的优缺点
3.2.1 优点
3.2.2 缺点
3.3 点阵图的造型语言
3.3.1 线
3.3.2 点和面
3.3.3 图层
3.3.4 通道和蒙版
3.4 点阵图形的特效
思考与练习3
第四章 计算机色彩基础
4.1 色彩的来源
4.1.1 三原色
4.1.2 色彩的混合
4.2 计算机色彩的形成
4.3 计算机色彩模型

4.3.1 HSB——用户直观的色彩模型
4.3.2 RGB——加色混合色彩模型
4.3.3 CMYK——减色混合色彩模型
4.3.4 Lab——不依赖设备的色彩模型
4.3.5 黑白(Bitmap)和灰度(Grayscale)模式
4.3.6 其他色彩模式
4.3.7 色彩模式的转换
4.4 计算机色彩表达方式
4.4.1 数字输入法
4.4.2 色谱选取法
4.4.3 色板与色盘选取法
4.4.4 颜色调板选取法
4.5 色彩通道
4.6 位深度、色彩域
4.6.1 色彩的位深度---
4.6.2 各种颜色的色彩域
4.7 计算机色彩调整的基本方法
4.7.1 ICC显示器配置文件
4.7.2 校色软件和仪器
4.7.3 标准光源
4.7.4 室内环境
4.7.5 显示器
4.7.6 使用PC的Adobe Gamma校准
思考与练习4
第五章 计算机图形图像的文件类型及其转换
5.1 常用图形图像文件格式
5.1.1 图像(位图)文件格式
5.1.2 图形(矢量图)文件格式
5.2 图像文件的压缩
5.2.1 有损压缩与无损压缩
5.2.2 常用的压缩技术
5.3 重采样、色彩插值对点阵图质量的影响
5.4 图形图像文件格式的转换
思考与练习5
第六章 矢量图形软件的使用
6.1 矢量图形软件介绍
6.2 工作界面与工具的基本操作
6.2.1 CorelDRAW界面与工具的基本操作
6.2.2 Illustrator界面与工具的基本操作
6.3 菜单与浮动面板的基本操作
6.3.1 CorelDRAW菜单的基本操作
6.3.2 Illustrator菜单的基本操作
6.3.3 Illustrator浮动面板的基本操作
6.4 矢量图形的绘制与编辑
思考与练习6
第七章 图像处理软件的使用
7.1 图像处理软件介绍

7.2 工作界面与工具的基本操作
7.2.1 Photoshop界面
7.2.2 Photoshop工具的基本操作
7.2.3 Painter界面
7.2.4 Painter绘图笔刷的使用
7.3 浮动面板的基本操作
7.4 点阵图像的绘制与编辑
思考与练习7
第八章 计算机图形图像的输入与输出
8.1 输入设备的基本知识
8.1.1 扫描仪
8.1.2 数码相机
8.1.3 绘图板
8.2 图形图像素材的常见输入方法
8.2.1 扫描输入
8.2.2 使用数码相机
8.2.3 视频帧捕捉
8.2.4 光盘采集
8.2.5 屏幕捕捉或屏幕硬拷贝
8.2.6 网上下载或网上图片库
8.3 输出设备(打印机、绘图仪)的基本知识
8.3.1 打印机
8.3.2 绘图仪
8.4 图形图像的常见输出方法
8.4.1 打印输出
8.4.2 印刷输出
8.4.3 网络输出
8.5 印前文件的输出规范与技术要求
8.5.1 文件格式
8.5.2 图像色彩模式
8.5.3 分辨率
8.5.4 图像尺寸
8.5.5 印刷作品制作基本流程
思考与练习8
第九章 色彩管理基础
9.1 色彩管理的基本原理
9.1.1 关于色彩管理
9.1.2 是否需要色彩管理
9.2 设备特性文件
9.3 建立显示、输入、输出设备特性文件
9.3.1 输入和显示
9.3.2 打样和打印
9.4 色彩管理流程
9.5 操作系统中的色彩管理
9.6 图形图像软件中的色彩管理
思考与练习9
参考文献

章节摘录

计算机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，数字图形与数字图像是数字媒体中常用的两个基本概念。
计算机产生的图像是数字化的图像，简单地说数字图像是用数字或数学公式来描述的图像。
它与传统图像有很大的不同，传统图像是用色彩来描述的，而色彩本身没有任何数字概念。
传统电视屏幕上所见的图像，是模拟图像，它是用电频来描述的。
电脑显示屏上的图像，是数字图像，它是一种使用数学算法将二维或三维图形转化为计算机显示器的栅格形式的图形。
它不仅包含着诸如形、色、明暗等外在的信息显示属性，而且从产生、处理、传输、显示的过程看，还包含着诸如颜色模型、分辨率、像素深度、文件大小、真／伪彩色等计算机技术的内在属性。
在数字媒体中，图形与图像主要是指静态的数字媒体形式，根据计算机对图像的处理原理以及应用的软件和使用环境的不同，静态数字图像可以分为矢量图（形）和点阵图（像）两种类型。
认识它们的特色和差异，有助于创建、输人、输出、编辑和应用数字图像。
……

第一图书网, tushu007.com

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