

<<计算机辅助绘画教程>>

图书基本信息

书名：<<计算机辅助绘画教程>>

13位ISBN编号：9787811248524

10位ISBN编号：7811248522

出版时间：2009-8

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：覃京燕 等编著

页数：250

字数：429000

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>

<<计算机辅助绘画教程>>

前言

学艺术，学设计，不是学计算机！

很多人在用计算机作为艺术设计表达工具的时候，往往发出这样的感慨。

然而没有“利器”，设计就像少了一只臂膀。

计算机辅助绘画软件在设计师的专业教育中就是设计师的“利器”。

国内关于计算机辅助绘画软件的介绍书籍很多，但是其中大部分编写的角度也主要从工程和编程的角度谈论，而从设计和艺术的角度尤其是为培养设计师所编写的书籍很少；讲解的案例缺乏创意和美感，忽略了设计师、艺术家运用工具进行设计创作时对于艺术性审美的追求。

本教材力求从设计师和艺术家的角度，将计算机图形图像软件作为设计的工具，在工具的使用中推敲形式的美感与设计的合理性，以艺术和设计本身为主导，讲解运用平面绘图软件设计制作三维造型和效果图、网页设计制作、游戏动漫设计以及平面出版方面的知识。

本书作者在清华大学美术学院及北京科技大学从事工业设计与信息设计的教学工作，在计算机辅助绘画、交互设计、游戏设计、网络设计等方面积累了20多年的丰富设计实践与教学经验，担任教育部文科计算机教执委委员多年，并已出版《计算机辅助产品设计》、《信息设计》、《计算机辅助工业设计》等系列国家十一五、985规划教材。

全教材力求在有限的篇幅内尽可能涵盖计算机辅助绘画软件的各个主要功能及其主要的应用。

层次由浅入深，内容丰富多彩，力求全部涵盖计算机辅助绘画软件中常用知识点。

在介绍软件系统概貌的同时，还运用大量实例，贯穿整个讲解过程。

详细的文字解说并配合图像，使得每一个步骤都清晰明了，操作一目了然。

本书由两大部分内容组成。

第一大部分是设计理论，主要介绍了影响设计领域的主要特点，提出设计师们须关注的七个主要方面；第二大部分是设计实践，详细讲解计算机辅助设计的软件在平面设计、媒体与网站设计以及产品与环境艺术设计方面的具体应用。

通过运用PHOTOSHOP、CORELDRAW、ILLUSTRATOR、AF—TEREFFECTS、FLAS—H、3dsMAX、VRAY等软件，促使技术与艺术设计更好地互为助益，在当前信息技术日趋成为技术主流的情况下，让日益数字化的设计创意更具美感。

使用该教材能够帮助学生全面了解设计师能用图形图像软件工具做什么设计和怎样做设计。

教材结合实际案例，言之有物，以期提高学生的学习兴趣和教学效果。

本书的作者有着丰富的教学经验与实际工作设计经验，在编写本书时真诚希望能够将实际授课和作品设计制作过程中积累下来的宝贵经验设计方法和设计技巧传达给读者。

希望读者不只是学会计算机辅助绘画软件的单个操作功能，更重要的是把设计思想和创意通过软件反映到计算机辅助绘画的设计美学及视觉效果上来。

<<计算机辅助绘画教程>>

内容概要

本书精选了近百个国内外不同风格的计算机辅助设计作品，总结归纳出在新媒体视野下计算机辅助设计的新设计规则与美学原则；同时结合16个精选案例，涵盖交互设计、界面设计、网络设计、室内设计、产品设计、动漫设计、游戏设计、影视广告、品牌识别形象系统设计和海报设计等。

每章紧扣讲授内容，详细讲解设计制作步骤，提供相应的图片参考，加强教学效果。

全书详细阐述计算机辅助设计的机制、本质和特性，为各类设计院校计算机辅助绘画与计算机辅助造型的教学提供一定的思路和方法。

全教材力求在有限的篇幅内尽可能涵盖计算机辅助设计的共性基础、潜在本质特征、美学原则和设计方法。

为进一步提高读者的实际应用技能，全书将每一章的重要知识和技术融会贯通，让读者在学习完本书后能够将本书的技术应用到实际工作中。

书中以计算机辅助设计的美学原则与发展脉络为主线，以计算机辅助设计实例为中心，通过国内外计算机辅助设计的应用实例来全面详细地讲解设计知识以及未来发展趋势，让读者可以全面了解计算机辅助设计应用领域的发展与最新动态，学习和借鉴国际先进设计经验及相关的专业知识。

本书结合实际，深入浅出，本书可作为艺术设计类、工业设计类、环境艺术类、影视动漫类、计算机类的大学本科教学用书，亦可供其他设计人员自学与参考，非常符合广大读者的学习心理。

<<计算机辅助绘画教程>>

书籍目录

- 第1章 设计新规则 1.1 设计理论 1.2 技术与内容 1.3 时间与空间 1.4 色彩与肌理 1.5 文字与图像 1.6 主流与边缘 1.7 本土与国际 1.8 危险与机遇
- 第2章 平面设计 2.1 PHOTOSHOP绘制汉诺威博览会标志 2.1.1 创建文件设置页面 2.1.2 绘制笔触 2.1.3 调整分辨率 2.1.4 绘制纹路 2.1.5 纹路选择及文字处理 2.2 PHOTOSHOP制作徽派风格VI 2.2.1 设计制作LOGO 2.2.2 设计制作名片 2.2.3 设计制作会员卡 2.2.4 设计制作光盘盘面 2.3 PHOTOSHOP制作CD封面案例 2.3.1 创建文件设置页面 2.3.2 绘制背景图案 2.3.3 添加文字效果 2.4 PHOTOSHOP制作海报案例 2.4.1 创建文件设置页面 2.4.2 绘制背景图案 2.4.3 改变层属性 2.4.4 添加文字效果 2.5 PHOTOSHOP制作环保公益招贴 2.5.1 创建文件设置页面 2.5.2 绘制背景图案 2.5.3 添加文字效果 2.6 PHOTOSHOP绘制中国画水墨荷花 2.6.1 创建文件设置页面 2.6.2 绘制花瓣 2.6.3 绘制花蕊 2.6.4 绘制荷叶 2.6.5 线条及背景处理 2.7 CorelDRAW绘制艺术图形案例 2.7.1 创建文件设置页面 2.7.2 绘制边框填充颜色 2.7.3 交互填充颜色 2.7.4 调整透明度 2.7.5 交互式融合图形
- 第3章 媒体与网站设计 3.1 PHOTOSHOP打造CG少女动漫设计 3.1.1 创建文件 3.1.2 勾勒轮廓 3.1.3 笔触优化 3.1.4 填色处理 3.2 PHOTOSHOP动漫角色设计 3.2.1 绘图准备 3.2.2 绘图线稿 3.2.3 填充大颜色 3.2.4 细节润色 3.3 PHOTOSHOP绘制卡通角色 3.3.1 创建文件 3.3.2 绘制头像 3.3.3 绘制全身 3.4 PHOTOSHOP设计制作游戏角色战士 3.4.1 绘制游戏背景 3.4.2 绘制游戏角色 3.4.3 绘制游戏武器 3.5 AfterEffects制作iPhone广告 3.5.1 制作路径动画 3.5.2 制作遮罩动画 3.5.3 制作文字动画 3.6 FLASH设计制作西派国际公寓网站 3.6.1 网站介绍及信息架构 3.6.2 网站界面设计效果图 3.6.3 Flash制作部分
- 第4章 产品与室内设计 4.1 PHOTOSHOP绘制三维产品案例MP3造型设计 4.1.1 绘制MP3外形 4.1.2 绘制MP3显示器 4.1.3 绘制MP3功能按钮 4.2 3dsMAX2008+VRAY制作地中海风格室内效果图 4.2.1 使用高级材质 4.2.2 使用高级照明 4.2.3 VRAY渲染 4.3 3dsMAX2009+VRAY制作明亮工作室室内效果图 4.3.1 创建模型 4.3.2 渲染材质 4.3.3 后期处理参考文献

章节摘录

第1章 设计新规则 1.1 设计理论 信息社会的到来对大部分设计师来讲最大的改变应该是思维的改变。

设计师面临的社会发生了改变，那么设计师令人惊异的适应能力自然在设计作品中体现了出来。

设计对象的改变，设计过程的改变，设计工具的改变，使得设计的含义也随之改变。

在过去的25年里，设计师们曾经历了APPLE MACINTOSH计算机的应用，ADOBE POSTSCRIPT的发展，ALDUS（现在的ADOBE）PAGEMAKER、QUARKXPRESS、INDESIGN和其他排版应用程序的兴起，ADOBE PHOTOSHOP和其他图像编辑程序的出现、以及多媒体和网络的盛行。

这期间，排版和排字的数字化，媒介手段的改变使信息媒体服务业发生了翻天覆地的变化，甚至一度令传统排版业完全退出商业领域，让设计“无纸化”成为了人们努力的方向。

由于信息技术的飞速发展，越来越多的信息可以被数字化，人们期望想法和创意能立刻达到要求。

于是，设计师的工作还有学习负荷骤然增加。

与此同时，“任何人”都会做排版，运用傻瓜排版软件做编排的工作这一事实还危及到某些设计师赖以谋生的行业，如新闻通信。

如果老板助理和文秘能做这项工作，为什么还要雇用设计师呢？多媒体以及新媒体这些新行业也随着科技的发展，要求有另一种新的思维方式。

“界面”、“交互”等词汇所代表的新设计涵义浮出水面。

20世纪90年代中期又一种新行业——网络设计的兴起为设计师提供了施展才能的更大的数码空间。

该行业一般由那些较年轻、较廉价、通常没有专门设计技能的电脑技术员从事。

这些人在电子媒介的行业中找工作，对薪水的要求较低。

同样是在20世纪90年代，还悄悄冒出了一些虽重要但并不怎么引人注目的也需要设计的行业。

如：公共场所的触摸式屏幕广告，公司网络的内部网以及其他商业通信方式，尤其是第三代移动3G通信技术，将无线通信与国际互联网等多媒体通信结合成新一代移动通信系统。

这些通信方式主要是为了运用科技手段和现代化的方式来传播大量信息，使设计在这些行业中具有越来越宽的发展空间。

而在创造方面，电影工业和高水准广告事业一起给那些对三维制图、电脑动画和数码特殊效果感兴趣的设计者带来了机遇。

由此看来，现有的工业无一例外都受到电脑的影响，而平面设计、工业设计、建筑设计等行业的工作状况则几乎已完全被改变了。

很难想像出还有什么反差能比设计者前前后后的反差更大。

19世纪80年代初设计者使用的是涂蜡机和平版印刷，而现在的设计者可能已掌握了多个重要设计应用软件及设计制造中硬件的连接和检修技术：同时随着信息技术的发展，出版书籍、设计产品 甚至修建房屋时，都可以在很短的时间里把电子设计图档交付一台机器就可以在几个小时里得到模拟实物的设计品。

<<计算机辅助绘画教程>>

编辑推荐

《计算机辅助绘画教程：新媒体视野下之二维艺术（附VCD光盘1张）》适用：高等院校艺术与设计专业师生，数字艺术家，影视广告设计师，网站设计师，游戏设计师，环境艺术设计师，200个不同类型的图形背景素材，50种最新版本的特效属性详解，100张超大分层图片。

<<计算机辅助绘画教程>>

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>