

<<计算机图形艺术设计学>>

图书基本信息

书名：<<计算机图形艺术设计学>>

13位ISBN编号：9787302108085

10位ISBN编号：7302108080

出版时间：2005-5

出版时间：清华大学出版社

作者：林华

页数：158

字数：243000

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>

<<计算机图形艺术设计学>>

内容概要

本书所介绍课程是填补我国关于计算机图形艺术设计理论空白的理论课程。

近年来，由于与计算机图形艺术设计相关的硬件技术和软件技术的飞速发展，导致实践超前而理论滞后，许多与计算机图形艺术设计相关的概念、定义十分模糊甚至混乱，以至于影响了计算机图形艺术设计实践和教学的发展，至今没有建立起相对系统的教学体系。

本书通过对计算机图形艺术设计与其他传统艺术设计的关系、计算机图形艺术设计的特点、计算机图形艺术设计的应用领域和研究方法，以及计算机图形艺术设计的学科发展和前景等相关理论的介绍和论述，旨在建立科学的学科体系。

本书适合作为图形艺术设计专业的教材，也可作为对图形艺术设计学感兴趣的读者或学生参考书籍

。

<<计算机图形艺术设计学>>

书籍目录

- 第一章 科学与艺术结合的梦想 第一节 技术对艺术和艺术教育的影响 一、世纪的时代特征
二、技术对艺术和艺术教育的影响 第二节 艺术与科学的世纪梦想 一、艺术与科学的早期统一
二、艺术与科学的分化 三、艺术与科学的重新组合 第三节 艺术设计教育与计算机图形艺术设计
一、我国当代的艺术设计教育 二、艺术学生与科学学生 第二章 计算机图形艺术设计学导论
第一节 电子计算机 一、电子计算机的概念 二、电子计算机的诞生 三、电子计算机诞生之争
第二节 图像与图形 一、概念释义 二、计算机图像 三、计算机图形 第三节 “设计艺术”与“艺术设计”
一、艺术 二、设计 三、工艺美术、设计艺术与艺术设计 第四节 计算机图形艺术设计学的概念
一、计算机图形学 二、计算机图形学的研究内容 三、相近概念的辨析 四、“学”、“学术”与“学科”
五、计算机图形艺术设计学与计算机图形艺术设计学 第五节 计算机图形艺术设计学的研究领域和方法
一、计算机图形艺术设计学的研究领域 二、计算机图形艺术设计学的研究方法 思考题 第三章 计算机图形艺术设计简史
第一节 计算机图形的产生与计算机图形学概念的出现 第二节 计算机图形艺术设计的发展
第三节 计算机图形艺术设计的挫折 第四节 计算机图形艺术设计的重新崛起 第五节 我国计算机图形艺术设计的发展
思考题 第四章 计算机图形艺术设计的分类与应用 第一节 计算机二维静画图形艺术设计
一、计算机二维静画图形艺术设计的概念与特点 二、计算机二维图形艺术设计软件简介
第二节 计算机二维动画图形艺术设计 一、计算机二维动画图形艺术设计的概念
二、传统动画的基本概念 三、常用的计算机二维动画图形艺术设计软件简介 第三节 计算机三维静画图形艺术设计
第四节 计算机三维动画图形艺术设计 一、真三维性 二、交互性与虚拟现实性
三、真实性 四、经济性 第五节 计算机三维图形艺术设计软件简介
一、D Studio Max软件简介 二、Maya软件简介 三、Truespace软件简介 四、Rhino软件简介
五、SolidWorks软件简介 六、Anark Studio软件简介 七、Softimage D软件简介 第六节 计算机四维图形艺术设计
一、计算机四维图形艺术设计的定义 二、视频艺术与计算机四维图形艺术设计
三、视频桌面制作技术的发展 四、视频桌面制作技术的发展趋势 五、计算机四维图形艺术设计的分类
六、计算机四维图形艺术设计的特点 第七节 计算机四维艺术设计软件简介
一、Adobe Premiere软件简介 二、Adobe After Effects软件简介 三、Media Studio Pro软件简介
四、Ulead Video Studio软件简介 五、Final Cut Pro 软件简介 第八节 计算机图形艺术综合设计
第五章 计算机图形艺术设计与传统艺术设计 第一节 计算机图形艺术设计的特点
一、解放双手、开发大脑 二、使不可见的世界视觉化 三、身临其境的虚拟现实性
四、多种媒体集合、交流互动 五、简化绘图设备、提高表现速度和增强表现力
六、存储和展示便捷、设计表现水平稳定 第二节 计算机图形艺术设计与传统艺术设计的区别
一、计算机图形艺术设计从工具走向专业 二、计算机图形艺术设计从“辅助”走向“独立”
三、使用介质的区别 四、“真”与“假”的区别 五、二维、三维和四维的交流互动
六、设计工具高度集合 第六章 计算机图形艺术设计的硬件系统 第一节 计算机工作原理
第二节 电子计算机的数字度量单位 一、位(Bit) 二、字节(Byte) 三、千字节(Kilobytes, 简写成KB或K)
四、兆字节(Megabyte, 简写成MB或M) 五、千兆字节(Gigabyte 简写成GB或G)
六、字长(Word) 第三节 计算机的主机系统 一、微处理器 二、主板与总线
三、内存存储器 四、外存储器 第四节 其他存储设备 一、磁光盘(MO) 二、ZIP盘
三、光盘 四、磁带 五、U盘(Only Disk) 六、大容量小磁盘 第五节 磁盘驱动器
一、软盘驱动器 二、硬盘驱动器 三、光盘驱动器与刻盘机 第六节 插件板卡
一、磁盘控制卡 二、图形显示卡 三、调制解调器卡 四、网卡 第七节 接口(端口)
一、串行接口 二、并行接口 三、网络接口 四、USB接口 五、IEEE 接口 第八节 电源
第七章 计算机图形艺术设计的输入系统 第一节 键盘 第二节 定位器
一、鼠标器 二、跟踪球和空间球 三、触摸板 四、数字化仪 第三节 图形与图像输入设备
一、扫描仪 二、触摸屏 三、摄像机和录像机 四、操纵杆 五、数据手套
六、三维数字化仪 思考题 第八章 计算机图形艺术设计的输出系统 第一节 显示器与显示适

<<计算机图形艺术设计学>>

配器 第二节 打印机 一、针式打印机 二、喷墨绘图仪 三、激光打印机 四、热转印绘图仪 五、染料升华打印机 六、胶片记录仪 七、投影仪 八、其他图形输出设备 思考题 第九章 计算机的软件系统 第一节 计算机操作系统简介 一、计算机软件 二、计算机操作系统 第二节 Windows操作系统 一、Windows操作系统的起源 二、走向成熟的Windows操作系统 第三节 Apple操作系统简介 一、Macintosh的诞生 二、Apple操作系统的构成 思考题 第十章 计算机图形艺术设计的展望 第一节 计算机图形艺术设计在与传统艺术设计相结合的实践中发展 一、跨媒体艺术设计 二、网页与网站设计 三、二维数字动画艺术设计 第二节 计算机图形艺术设计沿着科学与艺术结合的轨迹发展 一、计算机三维动画——全新的视听体验 二、多媒体艺术设计——促进艺术的发展 三、虚拟现实设计——全新的感观体验 四、科学与艺术的结合——使科学视觉化 五、计算机图形艺术设计——世纪的人的基本素质 第三节 计算机图形艺术设计的影响 一、计算机图形艺术设计对艺术创作方式的影响 二、计算机图形艺术设计对生产方式的影响 三、计算机图形艺术设计对科学研究方式的影响 四、计算机图形艺术设计对生活方式的影响 五、计算机图形艺术设计对教育方式的影响 六、计算机图形艺术设计对娱乐方式的影响 思考题 结束语

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>