

<<图形图像实用教程>>

图书基本信息

书名：<<图形图像实用教程>>

13位ISBN编号：9787115093929

10位ISBN编号：711509392X

出版时间：2002-2

出版单位：人民邮电出版社

作者：胡俊

页数：302

字数：471000

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>

## <<图形图像实用教程>>

### 内容概要

本书是高职高专学生学习图形图像知识及其图形图像软件Photoshop及3DS MAX应用于的教材。全书由9章组成。

其中第1章是计算机图形学基础；第2章介绍图像的基本知识；第3章介绍图形的基本知识。

第4章是图像处理软件Photoshop简介；第5章是三维设计软件3DS MAX简介；第6章Photoshop平面设计实例制作；第7章3DS MAX产品设计实例制作；第8章3DS MAX室外室内设计实例制作；第9章为实训。

本书为高职高专学生学习计算机图形与图像的基本知识、图形与图像设计软件Photoshop与3DS MAX的教材,也适合对计算机图形与图像技术感兴趣或从事计算机图形与图像设计工作的人员常用。

## &lt;&lt;图形图像实用教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 计算机图形学基础 11.1 计算机图形学与图像处理 11.2 计算机图形学的发展与应用 11.2.1 计算机图形学的发展 11.2.2 计算机图形学的应用 41.3 图形系统的组成 51.3.1 图形系统的基本功能与分类 51.3.2 图形硬件设备与软件系统 61.4 图形与图像的基本概念 61.4.1 图形与图像 61.4.2 矢量图与点阵图 71.4.3 图形动态显示 71.5 图形构成与变换的基本概念 81.5.1 空间维数与坐标系 81.5.2 图形变换 10 练习题 12 第2章 图像的基本知识 132.1 图像文件及其分类 132.2 图像文件的属性 162.3 图像的色彩通道 232.4 图像的色彩模式 242.5 图像的层次 272.6 图像文件的常见格式 28 练习题 30 第3章 图形的基本知识 313.1 曲线与曲线概念 313.2 造型的基本知识 323.3 造型技术 333.4 着色 373.5 动画设置 413.6 后期制作 43 练习题 44 第4章 图像处理软件Photoshop简介 454.1 Photoshop软件的特点及功能 454.1.1 Photoshop软件的应用领域及方式 454.1.2 Photoshop软件的运行环境 474.1.3 Photoshop软件的界面 474.1.4 Photoshop软件的操作方式 514.1.5 Photoshop软件的功能简介 534.2 图像的编辑修改与质量改善 554.2.1 图像编辑修改 554.2.2 图像质量改善 594.3 图像滤镜 614.3.1 模糊效果 624.3.2 笔划效果 634.3.3 图像变形 644.3.4 噪声效果 654.3.5 通道分离 664.3.6 渲染效果 674.3.7 锐化效果 684.3.8 草图效果 694.3.9 风格化效果 704.3.10 纹理效果 714.3.11 艺术效果 724.5 图像合成 75 第5章 三维设计软件3DS MAX简介 785.1 3DS MAX软件的特点及功能 785.1.1 3DS MAX软件的特点 785.1.2 3DS MAX软件的功能简介 875.2 物体的选择变换及调整器 875.2.1 物体的选择与变换 875.2.2 调整器堆栈的使用 925.2.3 网格编辑调整器和子物体选择 975.3 物体造型 995.3.1 二维物体 1005.3.2 三维造型体 1035.3.3 三维变形 1075.3.4 布尔物体 1165.4 材质与贴图 1195.4.1 基本材质与贴图 1195.4.2 贴图坐标与贴图方式 1295.4.3 贴图类型 1345.4.4 复合材质与贴图 1365.5 光源的使用与环境设置 1375.5.1 泛光灯 1385.5.2 聚光灯 1395.5.3 标准雾 1455.5.4 分层雾 1475.5.5 体雾 1495.5.6 体灯光 1505.6 动画设置 1505.6.1 关键帧动画 1505.6.2 轨迹窗的使用 1515.6.3 运动路径动画 1525.6.4 功能曲线 1535.6.5 运动控制器 1555.6.6 层次树的应用 1575.6.7 物体的连接 1585.6.8 正向运动与逆向运动 1585.7 视频后期处理 1595.7.1 静帧合成 1595.7.2 与其它软件配合使用 161 第6章 Photoshop平面设计实例制作 1636.1 拼贴画 1636.1.1 图像素材的准备 1636.1.2 操作思路 1646.1.3 操作步骤 1646.2 影像修饰 1746.2.1 图片素材的情况分析 1756.2.2 操作思路 1756.2.3 操作步骤 1766.3 展示会说明书设计 1806.3.1 素材的准备与设计思路 1816.3.2 操作思路 1816.3.3 操作步骤 1826.4 产品广告 1926.4.1 产品素材的准备 1926.4.2 操作思路 1936.4.3 操作步骤 194 第7章 3DS MAX产品设计实例制作 1977.1 计算机产品设计的概念与方法 1977.1.1 产品设计的概念 1977.1.2 产品设计的概念与方法 2017.2 台灯的制作 2027.2.1 台灯造型的建立 2037.2.2 台灯的物理设置 2107.2.3 台灯物体的成组 2117.3 汤匙的制作 2127.3.1 汤匙造型的建立 2137.3.2 纹理材质的设置 2147.3.3 贴图坐标的设置 2157.3.4 贴图类型的设置 2167.3.5 光源的设置 2177.3.6 动画的设置 2187.3.7 渲染的设置 2197.3.8 输出设置 2207.3.9 保存与打印 221 第8章 3DS MAX室内设计实例制作 2228.1 室内设计的概念与方法 2228.1.1 室内设计的基础 2228.1.2 室内设计的方法 2278.2 写字台的制作 2288.2.1 粗略模型的建立 2308.2.2 写字台面板边框造型的建立 2318.2.3 侧柜门装饰造型的建立 2378.2.4 侧柜门及抽屉把手造型的建立 2408.2.5 写字台物体纹理的设置 2438.3 方凳的制作 2458.3.1 方凳造型的建立 2478.3.2 方凳物体纹理的设置 2508.4 沙发的制作 2528.4.1 沙发的建立 2538.4.2 单人沙发纹理的设置 2598.5 卧室场景的设计与制作 2608.5.1 地面、天棚及壁面等造型的建立 2628.5.2 纹理设置 2648.5.3 物体的成组 2698.5.4 家具的布置 2698.5.5 卧室灯光效果 2708.5.6 自然光效果 276 第9章 实训 2839.1 Photoshop应用实训 2831. 木刻水印效果 2832. 影像修正 2843. 请柬设计 2853. 名片设计实训 2861. 酒杯的制作 2862. 花瓶的制作 2873. 筷子的制作 2894. 餐具场景效果制作 2915. 壁灯的制作 2926. 落地灯的制作 2949.3 家具设计实训 2961. 床头柜的制作 2962. 床的制作 2983. 双人沙发的制作 2991. 茶几的制作 301

<<图形图像实用教程>>

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>