

<<动漫设计>>

图书基本信息

书名：<<动漫设计>>

13位ISBN编号：9787113091453

10位ISBN编号：7113091458

出版时间：2008-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：绿业教育教研院

页数：152

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>

<<动漫设计>>

前言

当前,信息技术在各行各业的广泛应用,引发了对高技能型信息技术人才的旺盛需求,这种需求又直接推动了职业信息技术教育事业的迅猛发展,并使其成为教育体系中的一个重要组成部分。

在这支从事职业信息技术人才培养的大军中,既有各类大中专院校,也有为满足社会对信息技术人才的需求应运而生的各类职业教育培训机构。

“绿业教育集团”(简称“绿业教育”)就是其中的一个具有中等专业层次的从事计算机职业技术应用人才培训的教育机构,迄今已有十多年的发展历史。

特别是近年来“绿业人”在国家“以服务为宗旨,以就业为导向”的职业教育方针指引下,积极从事以职业岗位需求为目标的计算机应用技术人才培养模式的探索 and 教学实践,并取得了宝贵的经验。

一直以来,由于高等院校工程实践类教材的缺乏,影响到对学生工程实践能力的培养与形成。

为促使对这一问题的更多关注,本人在2006年发表了《高等学校需要计算机应用工程实践教材》一文;2007年又结合研究课题,撰写了《论职业院校工程(社会)实践教材的创作》一文,希望能为此类教材的创作提供一些思路和方法。

“绿业教育”在自身的发展中感悟到需要有一套“岗位应用类教材”,这实质上也就是工程实践类教材,希望以此来规范学员的实训和实践性教学活动。

于是作为一种尝试,决定采用《论职业院校工程(社会)实践教材的创作》一文中关于教材的创作目的、选题对象、教材结构和创作流程等项论述来规范“岗位应用类教材”的编写,最终形成一套“职业学校工程实践类系列丛书”。

这套丛书既可满足本部门的需要,又可作为信息技术应用岗位职业人员的一种参考书。

以上就是这套丛书产生的简单背景。

然而,作为一部工程(社会)实践教材,也必然要有其自身的特征。

为便于读者对此有一个比较全面的了解,这里也扼要介绍一下此类教材的用途和选题、教材的特性以及教材的结构和创作流程。

教材的用途和选题:工程(社会)实践教材是在职业院校学生进入工作岗位前引领其从事实际职业实践活动的一类教材,也可视为是一本指导他们从事工程实践活动的综合性职业技术指导书。

教材应以相应职业工作岗位上(或同类岗位群电)典型的工程项目或产品为对象进行选题,而不是像传统教材那样,以专业知识类型为对象进行选题。

教材的两个重要特性:一个是专业知识综合性。

由于教材是以实际工程项目为依托,因此它能很自然地把原本孤立分散的各种专业知识整合在某个实际工程项目的应用环境中。

学生通过对该项目的学习,可以把自己的认知视野从一个个单一知识门类的小范围扩展到由多种知识门类相互联系、相互融合而形成的大范围,从而使他们不仅能见到“树木”,而且也能看到“森林”,形成他们的职业技术综合能力。

另一个是教材的实践过程主导性。

<<动漫设计>>

内容概要

本书讲解了在计算机应用技术广泛普及的时代背景之下矢量插画的创作形式以及规律。全书在Illustrator CS2环境下进行项目实践操作，根据学生的学习需求又结合了行业中的制作规范，选择矢量插画应用的四个方面着重讲解，分析了报刊、商业广告、吉祥物以及儿童图书插画的应用规范、创作思路以及表现手法。

本书以实现工程项目为主线，以综合讲解、运用平面设计思想为辅线，理论论述高屋建瓴，具体操作步骤清晰，讲解透彻，结构清晰，层次分明，方便读者学习。

本书适用于学习过计算机多媒体技术专业毕业生使用，尤其是接触过Adobe Illustrator CS2，有着矢量造型基本功，以平面设计、广告设计、插画设计等数码设计为主攻就业方向的中职、高职毕业生。

书籍目录

第1章 绪论 1.1 多媒体技术对插画的影响 1.2 多媒体技术专业的市场需求 1.2.1 主要就业行业领域分析 1.2.2 主要就业岗位分析 1.3 插画的定义及发展历程 1.3.1 插画的定义 1.3.2 插画的发展历程 1.4 矢量插画在多媒体技术领域的应用 1.4.1 多媒体技术在现代插画中的应用 1.4.2 矢量插画的特点 1.5 Illustrator CS2概述及基本操作 1.5.1 工作界面的组成及设置 1.5.2 图像的基础知识 1.5.3 基本操作与优化设置

第2章 报刊插画设计 2.1 本章综述 2.2 项目分析 2.2.1 画面分析 2.2.2 涉及知识点 2.3 项目分解 2.3.1 出租车的制作 2.3.2 公交车的制作 2.3.3 信号灯的制作 2.3.4 牵狗女士的制作 2.3.5 公交车司机的制作 2.3.6 场景的制作 2.3.7 特效的制作 2.3.8 合成 2.4 项目总结 2.5 新项目创作大纲 2.5.1 项目回顾 2.5.2 项目提升 2.5.3 项目创作

第3章 商业广告设计 3.1 本章综述 3.2 项目分析 3.2.1 画面分析 3.2.2 涉及知识点 3.3 项目分解 3.3.1 版头的制作 3.3.2 朋克青年的制作 3.3.3 光头佬的制作 3.3.4 辣妹的制作 3.3.5 酒保的制作 3.3.6 标题的制作 3.3.7 单色故事格的制作 3.3.8 合成 3.4 项目总结 3.5 新项目创作大纲 3.5.1 项目回顾 3.5.2 项目提升 3.5.3 项目创作

第4章 企业形象设计 4.1 本章综述 4.1.1 VI的功能 4.1.2 VI设计的核心内容 4.1.3 吉祥物发展史 4.2 项目分析 4.2.1 画面分析 4.2.2 涉及知识点 4.3 项目分解 4.3.1 旗帜的制作 4.3.2 登山靴的制作 4.3.3 钢盔的制作 4.3.4 迷彩服的制作 4.3.5 瞳孔的制作 4.3.6 合成 4.4 项目总结 4.5 新项目创作大纲 4.5.1 项目回顾 4.5.2 项目提升 4.5.3 项目创作

第5章 儿童图书插画设计 5.1 本章综述 5.2 案例分析 5.2.1 画面分析 5.2.2 涉及知识点 5.3 项目分解 5.3.1 石头的制作 5.3.2 植物的制作 5.3.3 蜻蜓的制作 5.3.4 门和钥匙的制作 5.3.5 指示符号、纸卷及幸运星的制作 5.3.6 合成 5.4 项目总结 5.5 新项目创作大纲 5.5.1 项目回顾 5.5.2 项目提升 5.5.3 项目创作

附录A 关于路径附录B 添加、删除和转换锚点附录C 绘制简单线段和形状附录D 用铅笔工具绘图附录E 用钢笔工具绘图附录F 平滑和简化路径附录G 擦除、分割和连接路径附录H 改变对象形状附录I 改变路径形状附录J 排列对象附录K 选择颜色附录L 上色参考文献

<<动漫设计>>

章节摘录

插图：3.3.8合成将各元素按照合理顺序进行排列即可。

为了内容更加紧凑，在版头位置背景处可以绘制一些色块进行统一。

3.4 项目总结矢量四格漫画的制作有着——一定的优势，就是效率高。

因为画面各元素有着一定的重复性，可以使用复制、镜像或简单修改等手法实现，而且工具选择简单。

明确制作目的，就会找到提高效率的具体方法。

本章项目内容简单，但是元素涉及方面却比较广。

每一小节都是在具体的应用环境下进行分析、操作。

一定要注意“具体问题具体分析”。

3.5新项目创作大纲3.5.1 项目回顾本章一共采用8个小节将项目——四格漫画进行了比较详尽地分解。

分解之前也详细地分析了主题，完全考虑了具体的应用范畴。

在构图以及表现技法方面都有详细地介绍，在文中不能展开的知识点在附录中有详尽的解释，可供参阅。

在项目总结中特别强调了关联造型手法以及台卡中各部分元素的应用环境，这些都是项目完成的依据。

请遵循制作步骤完成本章项目，着重理解3.2节的项目分析重点。

项目要求：· 在一天之内完成项目。

· 各要素从构图、比例尽量与展示项目一致。

· 凡展示项目中有具体参数规定的，请严格遵守，例如色值等方面。

编辑推荐

《动漫设计:矢量插画篇》是由中国铁道出版社出版的。

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>