

<<电脑美术设计基础>>

图书基本信息

书名：<<电脑美术设计基础>>

13位ISBN编号：9787502764456

10位ISBN编号：7502764453

出版时间：2005-10

出版时间：海洋出版

作者：徐琨，孙晶艳 主编

页数：140

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>

<<电脑美术设计基础>>

内容概要

《电脑美术设计基础》是平面设计和三维创作必修课程，根据教学大纲编写，针对二维与三维创作领域的广告设计、包装设计、标志设计、空间设计等，介绍平面构成、色彩构成、立体构成、透视原理等电脑美术基础知识，并提供了一系列成功安全用于创意解析、设计思路和使用分析，同时介绍了在艺术创作中相关辅助软件的使用方法和功能。

《电脑美术设计基础》是作者数年来从事教学的结晶，教育目标明确，教学安排合理，教学资源丰富，图例生动实用，深入浅出，通俗易懂，基础知识与任务驱动紧密结合，边讲边练，提供产品设计思路和制作流程图，操作步骤细致，每章后均有知识小结和动脑思考，学习轻松，容易上手，对于激发读者的学习兴趣和动手欲望、开阔视野、启迪灵感、努力创新大有裨益。

适用范围：全国各高校美术专业课程教材。

<<电脑美术设计基础>>

书籍目录

第1章 电脑美术设计概述 1.1 电脑美术设计构成的基本概念 1.2 电脑美术设计的硬件 1.3 电脑美术设计的应用软件 1.4 电脑美术设计的数字图像 1.5 电脑美术设计的色彩模式 1.6 电脑美术设计的文件格式与图像的解析度 1.7 电脑美术设计的三大基本技能 1.8 本章小结 1.9 动脑思考第2章 电脑美术设计之三大构成 2.1 平面构成 2.1.1 平面构成的概念 2.1.2 构成形式美的基本法则 2.1.3 电脑美术设计平面构成的元素和形象 2.1.4 电脑美术设计平面构成的基本要素 2.1.5 点、线、面综合练习 2.1.6 电脑构成设计 2.2 色彩构成 2.2.1 色彩的构成原理与基本概念 2.2.2 计算机辅助色彩构成 2.2.3 色与光 2.2.4 色彩的三要素 2.2.5 色立体 2.2.6 混色 2.2.7 色彩的对比与调和 2.2.8 色彩与心理 2.2.9 色彩构成作品 2.3 立体构成 2.3.1 电脑立体构成观 2.3.2 电脑立体构成要素 2.3.3 电脑立体构成法则 2.3.4 电脑立体构成练习 2.4 本章小结 2.5 动脑思考第3章 电脑美术透视原理 3.1 透视学概述 3.1.1 广义透视学 3.1.2 线性透视学 3.2 透视学的研究范围 3.3 透视学的基本概念和常用名词 3.4 透视表现 3.4.1 透视的类型 3.4.2 透视在绘画中应注意的一些特性 3.5 人体结构与透视 3.5.1 人体结构 3.5.2 人体性别基本特征 3.5.3 漫画中的人体比例及表现 3.5.4 人体透视 3.5.5 人体运动的基本规律 3.5.6 头部的基本结构 3.6 透视原理应用练习 3.7 本章小结 3.8 动脑思考第4章 广告设计 4.1 现代广告的定义 4.2 广告的属性与功能 4.2.1 广告的属性 4.2.2 广告的功能 4.3 广告设计原则 4.3.1 真实性 4.3.2 思想性 4.3.3 创新性 4.3.4 艺术性 4.4 广告设计的构成要素 4.5 平面广告设计的程序 4.5.1 设计准备 4.5.2 设计创意 4.5.3 设计表现 4.5.4 设计编排 4.5.5 审查定稿 4.6 平面广告的表现法则 4.6.1 直接展示法 4.6.2 对比法 4.6.3 夸张法 4.6.4 联想法 4.6.5 幽默法 4.7 本章小结 4.8 动脑思考第5章 广告设计的媒体形式 5.1 招贴广告设计 5.1.1 招贴广告的概念 5.1.2 招贴广告的分类 5.1.3 招贴广告设计准则 5.2 报纸广告设计 5.2.1 报纸广告的特点 5.2.2 报纸广告的设计准则 5.3 户外广告设计 5.3.1 户外广告的形式特征及分类 5.3.2 户外广告的设计准则 5.4 POP广告设计 5.4.1 POP广告的功能 5.4.2 POP广告的设计准则 5.5 广告设计与制作练习 5.6 本章小结 5.7 动脑思考第6章 包装设计 6.1 包装概述 6.2 包装的定义 6.3 包装的分类 6.4 包装的作用与功能 6.5 包装设计的构想 6.5.1 表现重点 6.5.2 表现手法 6.5.3 表现形式 6.6 如何从顾客心理出发设计出完美的包装 6.7 包装设计案例分析 6.7.1 礼品包装盒设计分析 6.7.2 从牙膏包装看商品包装配色和布局 6.8 CD封面设计与制作练习 6.9 本章小结 6.10 动脑思考第7章 书籍装帧设计 7.1 书籍装帧艺术的三个概念 7.2 装帧设计的语言 7.2.1 书籍的组成 7.2.2 封面设计 7.2.3 版面设计 7.2.4 插图 7.3 本章小结 7.4 动脑思考第8章 标志设计 8.1 标志的意义 8.2 标志的起源 8.3 标志的特点 8.4 标志设计的原则 8.5 标志中色彩的运用 8.6 标志设计流程 8.7 标志艺术规律 8.8 商标 8.9 标志设计案例分析 8.10 标志赏析 8.11 标志设计与制作练习 8.12 本章小结 8.13 动脑思考

<<电脑美术设计基础>>

编辑推荐

现代设计应用计算机辅助使设计师从繁重、复杂、缓慢的手绘工作中解脱出来，本书主要针对二维与三维创作领域，针对二维与三维创作领域的广告设计、包装设计、标志设计、空间设计等，并介绍了平面构成、色彩构成、立体构成、透视原理等电脑美术基础知识，在讲解电脑美术基础知识以外，选择了一些成功实例进行创意解析、设计讲述及使用分析。

<<电脑美术设计基础>>

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>