

<<计算机美术设计基础上机实训>>

图书基本信息

书名：<<计算机美术设计基础上机实训>>

13位ISBN编号：9787111163121

10位ISBN编号：7111163125

出版时间：2005-7

出版时间：机械工业出版社

作者：杨泽明

页数：217

字数：353000

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>

## <<计算机美术设计基础上机实训>>

### 内容概要

本书是根据国家《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》，针对目前中职计算机教材，就知识讲知识的不足，以项目驱动教学构建教材体系编写。编写时将知识点与专业技能训练有机结合，从最有利于学生学习的角度组织教材，充分体现了以学生为主体的主导思想。

本书是计算机使用者提高美术设计知识的上机训练教程。

全书共分4章，前3章以平面广告设计为主线来深化对美术设计知识的理解和运用，同时也通过对真实案例的上机操作训练，使学生系统掌握VI设计的基础知识，为今后的就业提供最直接而真实的工作体验。

本书可作为中专、技校、职高等职业技术学校计算机专业课上机训练教材，也可作为各广告公司设计人员、各类计算机培训班美术设计基础知识的培训教材和广大计算机图形处理爱好者的自学教材。

## <<计算机美术设计基础上机实训>>

### 书籍目录

序前言第1章 走进设计 1.1 认识设计 1.1.1 设计的概念 1.1.2 如何学好美术设计 1.2 美术欣赏 本章小结 习题第2章 设计要素 2.1 项目1 礼品袋设计——设计的基本要素 2.1.1 任务1 底图纹样设计 2.1.2 任务2 二方连续纹样设计 2.1.3 任务3 四方连续纹样设计 2.1.4 任务3 广告产品设计 2.1.5 任务5 企业标志设计 2.1.6 任务6 礼品袋正面设计 2.1.7 任务7 礼品袋侧面设计 2.1.8 任务8 印刷图稿制作 2.1.9 任务9 礼品袋立体效果图 2.2 项目2 图书招贴广告设计——错视艺术 2.2.1 任务1 封面设计 2.2.2 任务2 CD彩面设计 2.2.3 任务3 图书宣传广告设计 本章小结 习题第3章 设计策略 3.1 项目1 胡须刀片招贴广告——广告基础知识 3.1.1 任务1 胡须刀片的制作 3.1.2 任务2 胡须刀片招贴广告 3.2 项目2 纪念邮票设计——形式美的原理法则 3.2.1 任务1 邮票边纸 3.2.2 任务2 邮票主图 3.2.3 任务3 附票1 3.2.3 任务4 附票2 3.2.3 任务5 附票3 3.2.3 任务6 附票4 3.2.3 任务7 附票5 3.2.3 任务8 附票6 3.2.3 任务9 附票7 3.2.3 任务10 附票8 3.2.3 任务11 邮票总合 3.3 项目3 电影海报设计——艺术创作的环节与方法 3.3.1 电影海报素材的收集 3.3.2 任务 电影海报的制作 3.3.3 设计与创作思维方法 本章小结 习题第4章 VI设计 4.1 项目1 走进VI 4.1.1 认识VI与CI 4.1.2 VI设计的目的 4.1.3 VI的功能 4.1.4 VI的设计原则 4.1.5 VI设计的基本程序 4.2 项目2 VI基本要素 4.2.1 任务1 标准中文字体的设计 4.2.2 任务2 企业标准色设计 4.2.3 任务3 企业符号设计 4.2.4 任务4 企业识别标志设计 4.3 VI应用基础 4.3.1 VI应用要素 4.3.2 企业为何要编制VI手册 4.3.3 VI手册的基本结构 .....附录参考文献

## <<计算机美术设计基础上机实训>>

### 媒体关注与评论

书评项目导向，易教易学，引领学生，体验成功。

## <<计算机美术设计基础上机实训>>

### 编辑推荐

项目导向，易教易学，引领学生，体验成功。

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>