

## <<计算机美术基础>>

### 图书基本信息

书名：<<计算机美术基础>>

13位ISBN编号：9787562446279

10位ISBN编号：756244627X

出版时间：2008-11

出版时间：重庆大学出版社

作者：汤永忠 主编

页数：204

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>

## <<计算机美术基础>>

### 内容概要

在中职学校，许多选择计算机设计及相关专业的学生，并未接受过系统的美术和审美教育，这就需要补习这方面的知识。

本书将美术及审美教育体系中的各门学科串在一起，介绍了美术常识、构图常识、素描基础、色彩基础、平面构成、字体设计等美术设计基础知识；特别是由简到繁、深入浅出的介绍了计算机美术在标志设计、广告设计、包装设计、书籍装帧设计、网页设计等方面的应用及其制作技术与方法。

本书是中等职业学校计算机专业学生的美术基础课程用书，也可以作为从事计算机设计的相关人员的参考用书。

## <<计算机美术基础>>

### 书籍目录

模块一 美术常识 任务一 美术的起源 任务二 美术的含义及分类 任务三 计算机与美术的关系  
模块二 素描基础 任务一 素描的基础知识 任务二 素描造型基本因素 任务三 素描作品欣赏  
模块三 色彩基础 任务一 色彩的基础知识 任务二 色彩的视觉规律 任务三 色彩的心理与情感  
任务四 色彩的搭配与技巧 任务五 色彩在计算机中的表现模式  
模块四 构图常识 任务一 构图的含义 任务二 构图的一般法则 任务三 版式设计中的构图形式  
模块五 平面构成 任务一 平面构成的基本要素 任务二 基本形的构成 任务三 平面构成的基本形式 任务四 平面构成的形式美法则 任务五 平面构成的应用  
模块六 字体设计 任务一 字体的演变 任务二 创意字体设计 任务三 字体设计在计算机中的应用  
模块七 计算机美术的应用 任务一 标志设计 任务二 广告设计 任务三 包装设计 任务四 书籍装帧设计 任务五 网页设计

## <<计算机美术基础>>

### 章节摘录

模块一 美术常识 通过对本模块知识的学习,你将了解到美术的起源与人类历史发展,美术起源不是单一因素的产物,也不是史前人乱涂乱画的无意识而为。

原始人的刻画、记录、符号都与他们的生活有密切的关系。

是他们对生活现状的一种记录。

劳动创造了人,劳动创造了生活,劳动创造了世界也创造了艺术。

美术是范畴中一个重要的分支,通常称为“造型艺术”、“视觉艺术”或“空间艺术”。

美术分类有绘画、雕塑、建筑、工艺美术、摄影和书法等常见艺术形式。

计算机用于数字设计是人类文化-科技发展的必然,学习基本的美术常识是每一个从事数字设计的人应当具备的基本素质。

通过本模块的学习,你将能够: 了解“美术起源”,欣赏有趣的原始“美术”作品。

了解美术的基本概念及各类美术形式的基本知识,掌握基本的审美技能,感受艺术形式之美。

.....

## <<计算机美术基础>>

### 编辑推荐

《计算机美术基础》是中等职业学校计算机专业学生的美术基础课程用书，也可以作为从事计算机设计的相关人员的参考用书。

<<计算机美术基础>>

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>