

<<书籍设计>>

图书基本信息

书名：<<书籍设计>>

13位ISBN编号：9787122164209

10位ISBN编号：7122164209

出版时间：2013-5

出版时间：化学工业出版社

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>

<<书籍设计>>

书籍目录

上篇 书籍设计的理论系统 第一章 书籍的形成与发展003 第一节 中国古代书籍的历史004 一、文字的起源与书籍的萌芽004 二、材料的发展与书籍的演变005 三、纸张的发明与书籍的形成006 第二节 外国书籍设计的历史008 一、外国古代书籍的起源008 二、中国造纸术的传入与印刷技术010 三、文艺复兴时期书籍011 四、“书籍之美”理念013 五、现代外国书籍设计流派014 第二章 书籍的概念与书籍设计021 第一节 书籍的概念与类型022 一、内容与书籍类型022 二、开本与书籍类型024 第二节 书籍的构成结构026 一、书籍的封面026 二、书籍的封底028 三、书籍的书脊028 四、书籍的勒口029 五、书籍的腰封030 六、书籍的函套031 七、书籍的环衬031 八、书籍的扉页032 九、书籍的版权页033 十、书籍的序言034 十一、书籍的目录035 十二、书籍构成的其它部分036 第三节 书籍设计的理念038 一、书籍设计的概念038 二、书籍设计的过程039 三、书籍设计的目的040 第三章 书籍版面设计中的表现力043 第一节 书籍版面设计中的文字要素044 一、字体设计与文字编排044 二、汉字与英文字体的分类045 三、书籍版面中文字的 细节安排045 四、书籍版面中文字的 组合导向046 五、书籍版面中文字的整体运筹047 第二节 书籍版面设计中的色彩要素049 一、色彩要素的相关概念049 二、书籍版面中的色彩与情感049 三、书籍版面中的色彩与节奏050 四、书籍版面中的色彩与材料051 第三节 书籍版面设计中的图形要素051 一、图形要素种类的概述052 二、图形设计的加法与减法053 三、图形与空白的合理运用055 四、图形设计的视觉传达力055 第四节 书籍设计中的版式法则056 一、版式法则之网格设计057 二、版式设计之打破常规059 第四章 书籍设计中的五感体验和时空概念061 第一节 书籍设计中的五感体验062 一、书籍设计的触觉体验063 二、书籍设计的听觉体验063 三、书籍设计的嗅觉体验064 四、书籍设计的视觉享受065 五、书籍设计的味觉体验067 第二节 书籍设计中的时空概念068 一、书籍设计中的平面演绎068 二、书籍设计中的空间概念073 三、书籍设计中的时间链条078 第五章 书籍印刷与相关工艺083 第一节 印刷与媒介物084 一、纸张种类084 二、特殊媒介087 第二节 书籍印刷相关工艺089 一、UV089 二、模切090 三、起凸或压凹090 四、烫箔091 五、上油光091 六、打孔线092 第三节 书籍装订方式093 一、骑马订093 二、环订093 三、胶装094 四、精装095 五、线装095 下篇 书籍设计的教学实践 第六章 平装书教学099 第一节 平装书的相关知识099 一、平装书的概念099 二、平装书的结构099 第二节 平装书的封面设计100 一、封面设计的构思方法100 二、封面设计的表现手段102 第三节 平装书的封面构造107 一、平装书之封面设计107 二、平装书的书脊设计109 三、平装书的封底设计110 四、平装书的腰封设计112 第四节 平装书学生作业赏析114 第七章 精装书教学119 第一节 精装书的相关知识119 一、精装书的概念119 二、精装书的装订119 第二节 精装书的书籍构造120 一、精装书之封面设计120 二、精装书之书函设计124 三、精装书之环衬设计124 四、精装书之扉页设计125 五、精装书之系列书籍126 第三节 精装书的作业赏析127 第八章 概念书教学133 第一节 概念书的相关知识133 一、概念书的概念133 二、概念书的特点134 三、概念书的发展135 四、解读“概念书”137 第二节 概念书的设计过程138 一、确定主题、延展思维138 二、梳理信息、提取符号139 三、融会感官、选择材料140 四、构造时空、重塑形态141 五、整体设计、细节把握145 第三节 概念书的作业赏析149 参考文献154

章节摘录

版权页：插图：（七）数码插画表现 随着数码技术的飞速发展和网络的普及，图形、影像设计获得了惊人的技术支持，艺术思想和观念获得了新的释放。

数码插画根据自身的特点。

继承和发展了传统的插画艺术，以丰富的技巧刺激了插画的发展。

数码插画的运用使封面设计的表现手段得到拓展。

由此带来全新的视觉体验和时尚风格。

数码插画是指使用计算机替代传统插画工具并模拟传统的插画技法和风格，利用数字技术的优势和特点。

根据文化背景和审美需求创造出新的插画风格和表现手段的新兴插画艺术。

数码插画具有独特的数字风格。

主要有矢量插画、合成图像、CG插画……网络流行的矢量插画形式多样、种类繁多。

按照风格分类主要有时尚、涂鸦、科幻、卡通、荒诞等类。

矢量插画风格明快、线条简练、简单大方，其优点是无论放大、缩小或旋转等不会失真，其缺点是难以表现色彩层次丰富的逼真图像效果。

Adobe公司的Illustrator、Corel公司的Coreldraw是众多矢量图形设计软件中的佼佼者。

在学习过程中。

通过图库资源、网络平台，可以得到许多图形和插画。

进行提取和修改。

也可以通过勾描、处理、填色制作而成的矢量插图。

合成图像指使用电脑处理图片，进行图像合成，也是数码插画流行的制作风格。

通过电脑的合成技术可以以假乱真，神奇特效让虚拟变成现实，让幻想实现在眼前。

产生令人惊叹的视幻效果。

CG插画主要指的是利用最新数码技术创造的绘画风格。

主要包括漫画、游戏角色、电影虚拟形象等，是最前沿的插画设计形式。

CG插画包罗万象，具有像素位图的虚拟风格。

如今我们已经进入了数码艺术和新媒体时代，数码插画在信息传播中扮演着重要的角色。

电脑提供了许多用手无法达到的效果和功能，数码技术是一种强大的工具，最终还是需要依赖人的灵性和感性来发挥作用。

艺术设计的关键在于通过人的思想和意志，驾驭电脑并传达艺术化的图形信息。

<<书籍设计>>

编辑推荐

《普通高等教育艺术设计类专业规划教材:书籍设计》适合于普通高等教育艺术设计、广告设计等相关专业师生作为教学用书,也适合于相关行业从业人员及书籍装帧设计爱好者阅读使用。

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>