

<<数码图形艺术>>

图书基本信息

书名：<<数码图形艺术>>

13位ISBN编号：9787532237968

10位ISBN编号：7532237966

出版时间：2004-1

出版时间：上海人民美术出版社

作者：开普林

译者：曹田泉

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>

<<数码图形艺术>>

内容概要

本书共7章，涵盖了该专业的各个方面。

每一章节都对数码图形的某一特定领域的讨论开始，然后再提供相关的有价值的个案、形式和方法，随同文章一起，以分解图例的形式告诉读者如何使用简单易学的方法分解复杂的图形。

与此相应，每一段的结尾都辅以目前该领域数码图形的最佳案例。

第1部分数码图形领域的基本介绍。

首先对购买计算机软硬件提供指导，随后介绍数码绘图、插图、3D图形以及动画的基本原理。

第2部分，深入探讨类Adobe photoshop的绘画软件的功能，包括照片处理、照片合成和位图。

而且其中的手把手教程包含高级技巧和波普艺术的创造等方面。

第3部分 数字绘图建立在线、轮廓和填充等基础理论之上，这种绘衅方式主要运用在漫画、地图和工业制图等领域。

第4部分3D绘图部分是以介绍相关软件及其应用程序开始的。

然后浅显明了地阐明了三维建模、纹理以及灯光的专业知识。

第5部分，动画部分运用计算机产生运动图像的基本原理，并且详细地描述了卡通制作与动画合成的原理与技巧。

第6部分 专业实践部分提供了以图形艺术家为生的必要信息，包括个人形象、与客户谈判的技巧以及版权纠纷问题。

第7部分，基本参数，图形艺术家必须掌握的基本常识。

作者简介

斯蒂夫·开普林是一个精通图像合成的自由数字艺术家。他的广告作品多次获得大奖，比如一次“D&AD Pencil”和二次“Campaign”海报竞赛奖。他是Macuser杂志的撰稿人。他的专著包括《图标设计》和《如何在Photoshop中作假》。

亚当·班克斯自从上世纪80年代以来，一直从事数字图像工作，撰写了一系列计算机教材。作为MasUser杂志的主编（1997-2000），他一直起在数码图形艺术的最前沿。

<<数码图形艺术>>

书籍目录

前言1 基础 01.01 你需要的 显示器 输入和输出设计 特殊硬件 01.02 创作插图的不同方法 绘制位图
绘制矢量图 三维建模 动画02 数字绘画 02.01 如何绘制数字绘画作品 照片处理 照片合成 自然
媒介 像素艺术 02.02 绘画技巧 应用图层 层罩 照片合成 倒角和浮雕 作品着色 图层效果 自己
动手创造POP艺术 多层图形 第三方插件 02.03 绘画经典范例03 数字绘图 03.01 绘图原理 贝兹曲线
描边和填充 堆栈和分层 绘图分解 03.02 绘图技术 制作地图04 3D插图05 动画06 专业实践07
基本参数词汇表索引

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>