

<<数字图形设计风云>>

图书基本信息

书名：<<数字图形设计风云>>

13位ISBN编号：9787801725417

10位ISBN编号：7801725417

出版时间：2005-10

出版时间：兵器出版社

作者：周陟

页数：234

字数：228000

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>

<<数字图形设计风云>>

内容概要

本书由两位年轻的资深数字图形设计师精心编写，全书跳开以往理论与技术相结合的框架，以个人从业经历与设计实践过程为基础，从“设计师”自身学习与设计态度入手，提炼出以下几个问题的核心并给予分析： 1. 什么样的人才能称为“设计师”； 2. 如何成为一名“设计师”而不是软件熟练工； 3. 怎样以“设计师”的方式来思考问题。

本书讲解的内容主要包括国内外设计资源介绍、设计师装备推荐、设计师基本功训练、设计师的专业技巧、优秀设计师访谈，并配优秀的设计资源光盘，光盘中包括一些经典国外作品，精良的设计素材以及数字图形设计的视频教学等。

此书谨献给真正的设计爱好者、CG从业设计师、设计传播类专业的教师和学生，以及各类设计书籍的作者参考。

<<数字图形设计风云>>

书籍目录

第1章 数码艺术介绍 1.1 什么是数码艺术 1.2 优秀的数码艺术网络平台第2章 如何成为数字图形设计师 2.1 需要的工具及其简单介绍 2.2 数字艺术的市场应用范围第3章 国外数字图形艺术作品欣赏 3.1 Firstfloor的设计(葡萄牙) 3.2 Chris Hoffmann的设计(德国) 3.3 eight83的界面设计(德国) 3.4 Andy Barnes的设计(英国) 3.5 Karl Pawlowicz的设计(加拿大) 3.6 Fredrik的设计(瑞典)第4章 本土达人Show 4.1 人物1:罗立 4.2 人物2:JackyMe 4.3 人物3:于滨 4.4 人物4:早 4.5 人物5:张东禹 4.6 人物6:北邦 4.7 人物7:李坚 4.8 人物8:Marcie第5章 如何完成一幅数字图形设计作品 5.1 3ds max部分 5.2 Photoshop部分第6章 数字设计革新论 6.1 离开电脑我们能做什么 6.2 人人都是设计师——创意源自一切的10个法则 6.3 数字艺术的三个精华:动画、动画、动画 6.4 有的放“矢” 6.5 走出迷雾——中国传统艺术与现代设计第7章 水准扩张法 7.1 偶尔尝试下“回到未来”或许更好 7.2 色彩究竟有多重要 7.3 抓住细节,就是抓住灵魂第8章 数码构想双人展 8.1 Lytous作品展 8.2 兔八哥作品展 8.3 Lytous作品《The Core》创作过程后记

<<数字图形设计风云>>

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>