第一图书网, tushu007.com

<<数码设计专业必读教程（全三册）>>

图书基本信息

书名：<<数码设计专业必读教程（全三册）>>

13位ISBN编号：9787532252473

10位ISBN编号：7532252477

出版时间：2004-1

出版时间：上海人民美术出版社

作者：斯蒂夫·开普林

页数：全3册

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

内容概要

数码卡通艺术：作为一本明晰的数码卡通制作指导书，本书通过丰富详尽的图例，从四个方面展现了这个伟大新世界的美丽图郑。
在全世界网络漫画和网络卡通领域中杰出人物的大力协助下本书从卡通制作业内专家的视角进行撰写，对初学者而言是一部绝佳的入门读物，同时也为初入此行的上学通艺术家们提供了大量的建议。
第一部分：一开始从漫画和卡通的定义入手，然后带领读者进行了一次漫画历史之旅，追溯了从第一幅连环卡通的诞生直到现在的卡通发展史第二部分，完成是关于卡通创作过程的。
首先简要地说明一套成功的数码卡通画在创作之前应该做哪些准备工作以及在绘制过程中的具体步骤。
在对一套连环漫画创作过程由始至终、详尽全面地论述之后，第二部分还介绍了卡通中绘制图稿、着色和文字加工等方面的技巧。
第三部分：是世界最激动人心的数码卡通作品和漫画书籍的大展示。
其中提供了大量全彩色的示范画稿，他们的创作者通过注释对其进行分解，并简要地阐述了他们所体现的创作理念，影响他们创作的艺术风极以及他们所使用的工具和技巧等。
本章还探讨了种类繁多的卡通类型。
从漫画书的主流题材——幻想和科幻，到现实主义故事，再到先锋和地下的题材。
第四部分：通过顶尖卡通艺术家关于数码卡通世界发展前景的评论，把我们带入了未来。
《数码卡通艺术》最后还介绍了一些实用的阅读参考书目和最优秀的专业网站。
　数码图形艺术：本书共7章，涵盖了该专业的各个方面。
每一章节都从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。
　　数码游戏艺术：关于电脑游戏艺术，你可以开设整整一门大学课程，而且毫无疑问许多人已经这样做了。
就其广义而言，它比电影术更为开阔，因为它必须包括不限于美学的其他因素：游戏理论、平面设计、故事讲述和娱乐体验的全部。
游戏制作不同于其他的绘画艺术，它不是被设计为放在一个框架内来观看，它不同于电影的生产设计。
由于游戏者要与游戏世界互动，所以，游戏艺术家们的工作就更像是一位建筑师——创造一个五颜六色、光影浮动、空间开阔的世界，在它们之中设计出流程。
从游戏结构的外面来观看游戏艺术，有点像在大英博物馆里观看埃尔金大理石雕。
它仍然是艺术，但不再是原来那种观看艺术的方式了。
然而，如果游戏艺术不再是艺术原初的那种建构方式，而是要承担一种互动的功能，这又意味着什么

呢？
正是由于我们在这里把它作为“ 框架的艺术 ”来看待，就会得到许多很有意思、很有作用 收藏。
我们两人在光碟游戏的发展中，在电视领域和书籍领域里，都工作很长时间了。
我们意识到，对于那些历史悠久的传统媒介而言，朝下看，向游戏学习，之已经成为一种趋势。
这就如同剧院朝下看，向电影院学习一样，也如同电台朝下看，向电视学习一样，这些长者都看看向年幼者能够学到一点什么。
我们个人都毫不怀疑，光碟游戏将成为21世纪的艺术形式。
打个赌吧？
一切都还是未知之数呢！

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。

书籍目录

数码卡通艺术　前言　第一部分　卡通制作的简史　　定义和分类　　卡通年表　第二部分　创作过程　　2.1 数码化创作　　准备开始　　选择形式、模式和程式　　创行卡通形象　　撰写故事情节大纲　　草图　　铅笔稿　　涂黑　　着色、文字加工和制作特殊效果　　编辑和发送　　跟随专家走进幕后　　卡通排版　　矢量绘图　　像素绘图　　在Photoshop使用分层技术　　使用光线明暗制造纵深感　　制作文字框　　数码绘画　　Flash动画　　《颓废的圣徒》的创作　　3D图像和动画　　3D设计　　行走循环图　　老掉牙的2D还是3D CG？　　锁上数码的大门　第三部分　行业中的优秀作品集锦　　爆笑卡通　　动作卡通　　幻想卡通　　星际漫游卡通　　卡通试管　　卡通交响乐　第四部分 未来会怎样　　新规则，新风险　　从网络漫画到电视漫画　　跃入未来　卡通参考指导　附录数码图形艺术数码游戏艺术

章节摘录

插图

第一图书网, tushu007.com
<<数码设计专业必读教程（全三册）>>

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