

<<即时图形设计>>

图书基本信息

书名：<<即时图形设计>>

13位ISBN编号：9787500683872

10位ISBN编号：7500683871

出版时间：2010-8

出版时间：中国青年出版社

作者：（英）米德尔顿，（英）赫里奥特 编著，王树良，张玉花 译

页数：176

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>

## <<即时图形设计>>

### 内容概要

本书主要讲授如何利用已有图形图像进行图形设计的方法和过程。

为了表现这种创作方法的特性，作者将其称为“即时图形”。

现代设计中，越来越多的设计师和插画师倾向于利用已有图形图像进行新的创意。

准确理解图像的背景意义并使它重新融入新语境已经成为一种创造性的能力，这个能力与使某个事物从无到有的能力一样重要。

本书提供了优秀原创作品的灵感、创作方法、创作过程、实践心得以及对图形设计师的访谈，除此之外还介绍了如何寻找各种风格的原始图像。

相信本书将帮助设计师和插画师创作出极具创意的作品。

## 作者简介

作者：（英国）克里斯·米德尔顿（Chris Middieton）（英国）卢克·赫里奥特（Luke Herriott）译者：王树良 张玉花

书籍目录

第1章：赞美剪贴画. 剪贴画文化 当代海报设计中的剪贴画 职业设计师和剪贴画：一种终身关系 作为收藏家和资料管理者的设计师 棘手的问题：寻找原始图像 作为收藏家和资料管理者的设计师：马丁·奥尼尔 作为收藏家和资料管理者的设计师：Corridors Of My Mind工作室 需要做的事很多，但预算很少 创作材料汇编：阿布德：索达诺工作室(Aboud Sodano) 棘手的问题：灵感 选择原始图片，再混合和相关法律 “创作共用”组织 数码相机 非数字技术 创作材料汇编：Archizen Creative工作室 第2章：心得和提示 简介 多个图像 剪影 游戏色彩 分层 合并图像 手工操作和媒介混合技术 使用纹样 对比和滤镜 变形和肌理 挖剪和剪切 组合图像 第3章：案例解析 AdamsMorioka工作室 Ashby Design工作室 马丁·奥尼尔 Pony工作室 Plan-B工作室 The Small Stakes工作室 鲁塞尔·沃伦·费希尔 UMS工作室 卡纳尔多 肖恩·泰差奇 第4章：附录 网址及其说明 著名设计师 索引

## 章节摘录

插图：以最令人兴奋和最传统的方式使用剪贴画、原始图像和拾得性图像是为了制作拼贴画，是为了寻找目标，也为了试验创意和制作的方式。

在高级数字软件和硬件广泛应用的时代，最成功的职业设计师和插画家常常因使用最新颖、最有创造力的程序而引人注目。

当然，很多设计师也会混合使用新旧手工操作的技巧。

虽仍以原始图像为基础，但万事万物都是“创意工厂”的原材料；任何事物都逃不过敏锐的眼睛和创意的头脑。

在非数字技术部分我们已经探讨过相关内容，从中国两千多年前纸的出现，类似拼贴画的技术已经存在了。

一千年以后，在流浪的日本神职人员中这种技术的使用越来越普遍。

当他们用毛笔写俳句时，就开始探索纸质的肌理效果。

随着大众摄影的普及和旅行活动的增多（过去剪贴簿比这两者更常见），这种拼贴活动重复出现。

毕加索和乔治·布拉克等20世纪艺术家也将拼贴画这种艺术形式运用到他们那些划时代的作品中（毕加索和乔治·布拉克最后杜撰了“拼贴画”一词），这使拼贴画找到了自身最好的表达方式。

在一个通过网络搜索图像和计算机辅助艺术随处可见的时代（更不要提通过手机和其他数字设备实现的照片共享），很多设计师正在借助搜索的印刷品创造新作品。他们以更为实验性的方法剪切、扫描、影印、绘制这些印刷品。

编辑推荐

《即时图形设计:图形图像解构、混合、拼贴与创意》：用已有图形可以创作出这么有创意的图形！原来不会画插画也可以进行图形创作！

旧图形+老图形+经典图形+创意 = 新图形。

讲授如何将已有图形图像进行解构重组，融入新的文化语境展示富有启发性的作品及其创作过程提供关于图片资源的详尽说明以及图片版权问题的建议收录专业图形设计师的实践心得和实用提示

#### 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>