



1CD

- 国外设计电子杂志精选, 韩国 Web 设计模板
- 优秀 Windows 系统字体搜集
- V-cool 视觉设计视频教程

数字图形设计风云



双人构想

周陟 彭俊 编著

- 国内外设计资源共享
- 设计师的基本装备
- 设计师应具备的基本功
- 设计师专业修养与技巧
- 优秀设计师对话与构想
- 优秀作品欣赏

兵器工业出版社
北京科海电子出版社

数字图形设计 风云

周陟 彭俊 编著



双人构想

兵器工业出版社
北京科海电子出版社

内 容 简 介

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。

图书在版编目(CIP)数据

数字图形设计风云：双人构想 / 周陟，彭俊编著. —北京：
兵器工业出版社；北京科海电子出版社，2005.10

ISBN 7-80172-541-7

I. 平... II. ①周... ②彭... III. 数字图形—作品集—中国—现代
IV. J524

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 101174 号



双人构想

出 版：兵器工业出版社 北京科海电子出版社

邮编社址：100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

发 行：北京科海电子出版社 www.khp.com.cn

电 话：(010) 82896442 82896438

经 销：各地新华书店

印 刷：北京墨人彩色印刷有限公司

版 次：2005 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计：林 陶

责任编辑：李翠兰 潘秀燕

责任校对：刘雪莲

印 数：1 - 4000

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：15

字 数：228 千字

定 价：48.00 元 (1CD)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

前言

当你翻开本书的时候，我很高兴你注意了这部分。通常来说，“前言”属于一本书的使用说明，指导读者如何阅读并使用一本书。但是对于本书，作者没有必要去解释，只要大家看了自然能够找到有用的东西。

我在这里只是想提出一些细节和引起一些注意。我希望本书的读者首先记住三件事情：



1. 书中出现的任何人都不是设计大师，或者课堂上的理论主义者，只是一些有着热情和想法的普通设计人。
2. 你读完这本书，一样不能证明你是高手。
3. 再次提醒大家记住前两点。

或许我前面的话会让你有些扫兴，不过我仍然要说出来，即便这会影响到你购买此书的决心。参与此书创作和提供绝对版权资料的设计者们，不希望它如其他纸质物一样成为一个教条的偏方，而是希望建立一个有效的交流平台，不仅能够让你从这本书中认识我们，我们也希望能够认识任何一个认真阅读过本书的无数的“你”（联系方式？不用担心，书中已经给出了足够快捷和节省的方式）。

So，我们不提倡你盲目地因为书中出现的名字，或者仅仅是封面的设计，甚至是价格的诱惑把这本书带回家。如果你不巧刚好属于下面的读者范畴，那么我们更愿意你找到另外的途径来参与我们的交流：

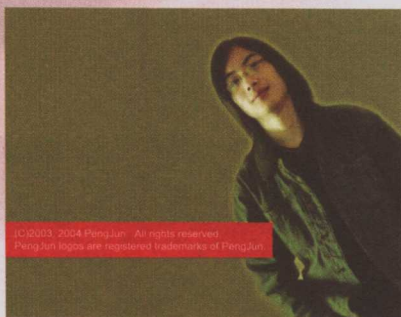
1. 只是需要一些资源共享的信息。本书第1章已经列举了网络上足够庞大的资源整合库，拿笔把它抄下来，足够了。
2. 需要提高自身 Photoshop 或者相关软件的操作水平。虽然本书中出现了一些设计软件的高级技巧，但是并不意味着你掌握了高人一等的本领。要知道，如果从技术层面理解，我们更愿意你去看看其他一些经典教程。
3. 需要问题的答案。本书不提供答案，只提供思考的方式。世界上每个问题都有对应的答案，我们需要的是找到它的手段。
4. 想拜书中的设计人为师。建议你去少林寺。

Anyway，上面这些或多或少带有玩笑意味的建议，只是让你更清楚，书的作用仅仅是弥补记忆的不足，思想性的东西掌握了，书便完成了它的使命。

Again，书里面提供了一些优秀作品的欣赏，你可以把它们撕下来，放在电脑旁，激励你的脑细胞。

最后，兔子，你补充一些吧。

编者：周陟（Lytous）



Lytous 基本上把我要说的台词都抢完了，我也就再拼凑几句吧。

我身边的一些朋友常常问我，他们学了很久的 Photoshop 或者此类的设计软件，但是为什么还是不能做出好的作品。其实在这个时候，你所要考虑的不再是软件学习的熟练问题，我记得一个马来西亚的朋友，他对 Photoshop 这款软件的掌握程度也就局限在几个滤镜和路径工具上，但是就这

样几个最简单的工具就能帮助他完成他的大部分想法，最终将作品实现。

其实这样的问题很简单，当你无法实现你的想法的时候，那就是技术问题，你可能要花时间下功夫了。

如果是想法能实现，但不能创作出好作品，那就是艺术创造力的问题，你应该及时去充电了。

要注意培养自己的审美。对于一个不懂美的人来说，软件技术再出色也只能生产出一堆不堪入目的图片。在有了这些对于计算机应用设计的基础认识后，我觉得你应该还要提醒自己：你是一名设计师，或者你即将成为一名设计师，而绝不是软件操作员。

至于本书，我想这本书更多的是想努力去传播一种年轻且具有活力的设计思想。希望本书能给你带去更多的是软件技术之外的东西。

编者：彭俊（兔八哥）

正如 Lytous 和兔八哥所说的，这本书不是教您怎样使用软件，我们最大的心愿就是您在购买此书后能得到更多的软件技术之外的东西，在设计一个作品的时候您不会再像从前那样摸不清头脑，无从下手；而是在回忆这本书所看到的，或者正在看这本书时您思绪如潮，有各种构想，当然是比较好的、实用的构思。如果真的是这样，那么我们就没有对不起大家；如果不是这样，希望大家能跟我们联系，我们或许能帮助您一二。

欢迎登录网站 www.chinadu.org 或者网站 www.vsjx.com 与我们交流。

关于书中的一些错误可以直接发 E-mail 至 macadam@126.com，我们将及时给您回复。

作者 Lytous 和兔八哥都是来自中国设计联盟网站的重量级人物，具有多年的艺术设计经历，在相关领域也取过不菲的成绩。

真心祝愿您能从此书中受益！

策划：李才应



双人构想

目 录

第1章 数码艺术介绍

1.1 什么是数码艺术	2
1.2 优秀的数码艺术网络平台	6

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	20
2.2 数字艺术的市场应用范围	25

第3章 国外数字图形艺术作品欣赏

3.1 Firstfloor 的设计（葡萄牙）	28
3.2 Chris Hoffmann 的设计（德国）	32
3.3 eight83 的界面设计（德国）	34
3.4 Andy Barnes 的设计（英国）	35
3.5 Karl Pawlowicz 的设计（加拿大）	38
3.6 Fredrik 的设计（瑞典）	39

第4章 本土达人 Show

4.1 人物1：罗立	42
4.2 人物2：JackyMe	45
4.3 人物3：于滨	48
4.4 人物4：早	58
4.5 人物5：张东禹	60
4.6 人物6：北邦	72

4.7 人物7: 李坚	75
4.8 人物8: Marcie	79

第5章 如何完成一幅数字图形设计作品

5.1 3ds max 部分	86
5.2 Photoshop 部分	92

第6章 数字设计革新论

6.1 离开电脑我们能做什么	98
6.2 人人都是设计师——创意源自一切的10个法则	102
6.3 数字艺术的三个精华: 动画、动画、动画	130
6.4 有的放“矢”	142
6.5 走出迷雾——中国传统艺术与现代设计	169

第7章 水准扩张法

7.1 偶尔尝试下“回到未来”或许更好	176
7.2 色彩究竟有多重要	178
7.3 抓住细节, 就是抓住灵魂	195

第8章 数码构想双人展

8.1 Lytous 作品展	206
8.2 兔八哥作品展	216
8.3 Lytous 作品《The Core》创作过程	226
后记	234





数 码艺术介绍

第 1 章

风云

数字图形设计风云

——
双人构想

1.1 什么是数码艺术

随着计算机技术多媒体功能和性能的不断完善和提高,计算机技术已经很广泛地应用到视觉艺术制作中。并且随着网络的迅速普及,一种利用计算机作为制作工具及展示平台,通过网络迅速传播的艺术形式出现了。人们常常把这种艺术形式称为数码艺术或数字艺术。

数码艺术根源于传统艺术,但又和传统的艺术形式大不相同,这不仅是创作工具的一大转变,也是艺术家在创作思维和创意上的一次革新。众所周知,数码艺术与计算机和互联网是密不可分的,这样一来,给我们在界定什么样的艺术形式才是数码艺术的时候出了一个难题。从参与制作的工具角度来看,如数字电影、数字图像作品、交互式的多媒体艺术作品,以及电子游戏等,都可以被划分到数码艺术的行列中来。

但从另一个角度去看数码艺术又并非如此,实际意义上的数码艺术需具备一个重要的创作因素,那就是数字化的创作思维和创意。我们不能一概而论地把通过计算机制作出来的艺术作品称为数码艺术作品,因为在这里数码艺术已经不仅仅只是创作工具上的转变。

当然,任何一种艺术形式,都可以追寻出它的一个原始根源,如今的数码艺术形式的根源便是传统艺术形式。如图 1-1 (传统艺术) 和图 1-2 (数码作品,作者 Annah Hutchings) 所示。



图1-1



图1-2

图 1-1 和图 1-2 同属绘画作品,但由于两位作者生活的时代不同,受到的艺术思想的启发不同,导致了他们的作品风格截然不同。更重要的是创作的工具的转变给艺术家在创作上带来了更大的便利和新的启发。但即使如此,我们也能够在通过数码手段创作的作品中看到传统艺术形式的影子,同时由于计算机技术的引入,使得艺术家的作品有一种新的视觉效果,这是前者在技法上无法办到的。

图 1-3~ 图 1-7 是瑞典数码艺术家 Linda Bergkvist (<http://www.furiae.com>) 的部分数字

第1章 数码艺术介绍

绘画作品，我们可以从中感受到数码艺术带来的新的艺术感受。

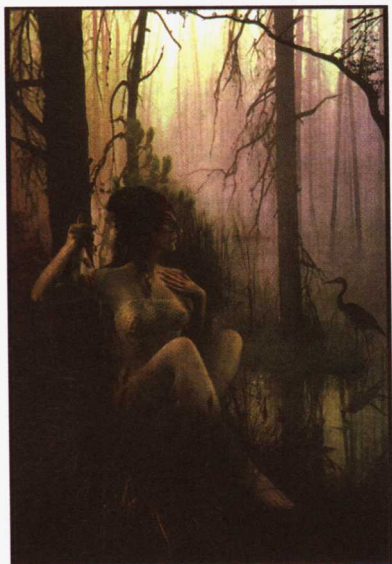


图1-3



图1-4



图1-5

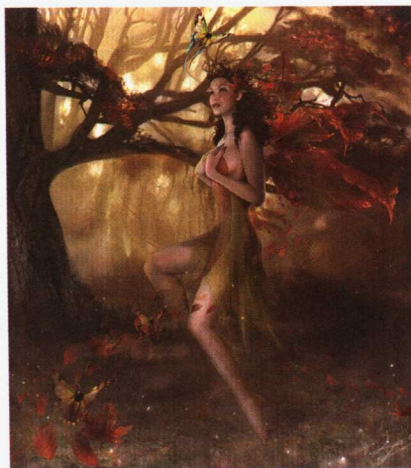


图1-6



图 1-7

通过这些作品，我们不难看出艺术家是经过传统艺术的训练后才拥有了这样的画技。但是计算机又给予了艺术家们新的创作思维，让艺术家们利用计算机技术创造出更具表现力的作品，这不光是新技术在艺术中的运用，也表明年轻一代的艺术家们已经开始接受并尝试利用这种打破传统的创作方式开始他们的艺术创作。

计算机图形技术的发展，使得新一轮的图形创意风暴提前爆发了。利用计算机图形制作技术和网络，年轻的设计师已不再受制作技术的制约和空间的制约。我们的生活就像一个大的网络一样，一个设计师一小时前完成的作品，在通过互联网一小时后就可以让全世界的人看到他的设计，这是无比的神奇。同样，这也激发了年轻人的创造力。下面的一些精彩作品就是在互联网中比较流行的一些平面艺术形式（见图 1-8~ 图 1-12）。



图1-8



图1-9

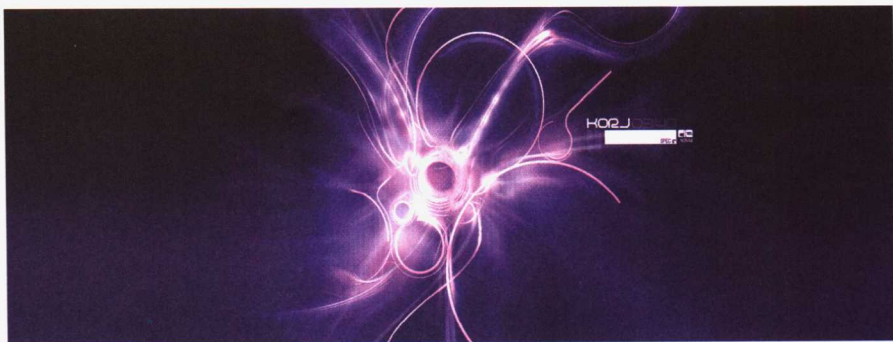


图 1-10

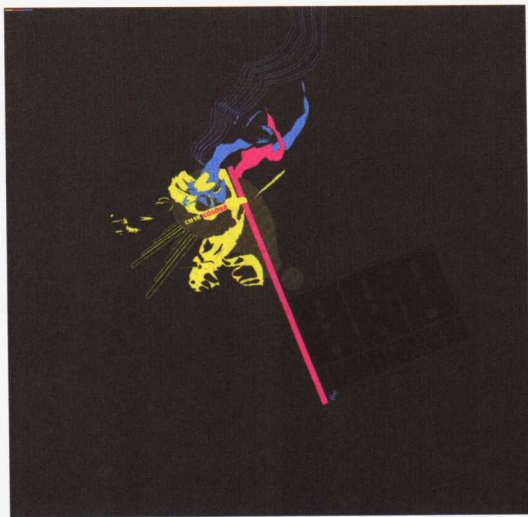


图1-11

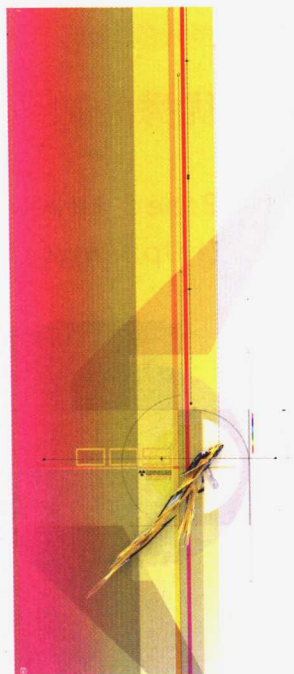


图1-12

在这些优秀的图像创意设计中，重要的不再是新技术产生的新的视觉效果冲击，而是设计师在新技术诞生的情况下，终于能够打破传统思维的局限，他们利用计算机带来的便利，开始了一个全新的视觉世界。而这种思维，是在计算机技术和互联网普及的今天而出现的，从某种意义上来说，这就是一种数字思维。但数字思维并不是一种方程式的思维，它是人性的，来源于人们对生活的热爱和希望。

国内近几年兴起的数字电影和互动游戏等，都可以说是含有数字内容的视觉艺术。

传统电影是没有计算机的介入的，是被排斥在数码艺术之外的。不过近几年随着计算机技术不断在电影工业中的应用，电影工业已经开始不能离开计算机技术的应用，从大的



方面来说，电影可以被称为数码艺术的一种。

互动（interactive）是数字艺术的一个重要内容，互动的形式主要是参与者在不同的时间段，或者是同一时间段不同的参与者通过对一幅作品的参与都可以得到不同的感受，这便达到了一个互动的意义。这在传统艺术形式上几乎是不可实现的。

在这里，我们还必须提到一个名词CG，即Computer Graphics（计算机图形图像学）。CG已经逐步发展成为一门学科，它建立在数学、物理、光学、信号处理、模式识别、艺术，甚至心理学的基础之上。大多数人都认为CG是数码艺术的一个门类，其实应该是CG的发展引申出了数码艺术。不过从另一个角度来看，数码艺术又和CG是站在同一条线上，也就是说是通过计算机创造的视觉艺术形式。

总之，数码艺术作为一种新兴的视觉艺术形式正在这个星球的每一个角落生根，并茁壮成长着。我们有理由相信，这一种新兴的视觉艺术形式，会给人类带来更大的影响，并促进人类更快的进步。

1.2 优秀的数码艺术网络平台

1. Breed Hive ——自由数字艺术作品收集地

(<http://www.breedart.org>，如图1-13所示)



图 1-13



第1章 数码艺术介绍

该网站积聚了大量相当专业的数字图形艺术作品，以“Abstract Art”为主。由 bryan 和 scree 组建的这个网上艺术巢穴已有三年的历史，他们将重现想像力和实施精致的视觉效果作为站点的方向，发展到今天，成员已包括很多优秀的摄影艺术家、传统绘画艺术家、界面设计师、作曲家、代码编译师等。

网站上将作品以“主题词”的方式进行了重组，来访者能很方便地找到自己需要的部分。最值得称道的是，所有的设计艺术作品和音乐都是免费的！（允许个人使用或收藏，不可用于商业用途！）

如果你想知道这些人平时都在想些什么，做些什么，来这里一定会让你惊喜。

2. CG Channel——权威的 CG 信息平台 (<http://www.cgchannel.com>，如图 1-14 所示)



图 1-14



数字图形设计风云——双人构想

作为网上权威的 CG 门户网站，该网站有足够的资源让你每天光临。

feature story——定期对优秀的 CG 设计师或者设计团体做大型专访，想了解天才们的幕后生活，这里无疑是最吸引人的。

editor's pick——CG channel 的专业编辑将会对 CG channel 中成员上传的成千上万的作品进行筛选，推荐出优秀作品。如果你的作品能够登上这个推荐列表，说明你已经有了—定的水准了。

Jobs——不可否认，这部分是流量最大的版块，在这里将提供专业的 CG 设计工作机会，并成为优秀的 CG 团体的招募场所。想一展身手的话，在这里投出你的简历吧，同时别忘了—套优秀的展示性作品，或许你将会收到来自 Pixar 的邀请函……

3. CG Talk——专业数字艺术交流园地

(<http://www.cgtalk.com/>)

交流速度最快的在线设计平台，庞大的成员数量和优秀的组织环境，使得该网站成为 CG 设计师们讨论专业问题的宝地（见图 1-15）。

认为你的作品够酷吗？需要一些技术支持和问题解答吗？来这里听取世界各地不同的意见吧，一定会有你需要的东西。

加入集团性的设计比赛，更容易让你成为焦点，并且也成为提高水平最有效的途径，前提是你必须拿出你的看家本领。需要注意的是，千万不要想在这里“灌水”混分，你的帖子是要经过 webmaster 审核通过后才能发表的。

另外，CG networks 还配合 CG Talk 开办了网络邮寄杂志（当然，它们本就是一个组织），定期向你推荐近期优秀的作品和最新的业界新闻，这样你就不必担心自己会错过任何精彩部分了。

4. Deviant Art——庞大的资源宝库

(<http://www.deviantart.com>)

这是全球最庞大的在线设计作品展览地，接受任何注册会员的作品提交，并开放独立个人专栏。成为专业的图形设计 BLOG，互动的操作和评论，让你的作品以最快时间传播到世界各地。

网站上陈列的作品分类详细，数量繁多，质量上乘，绝对是设计爱好者收集作品时独一无二的选择，如图 1-16 所示。



图 1-15

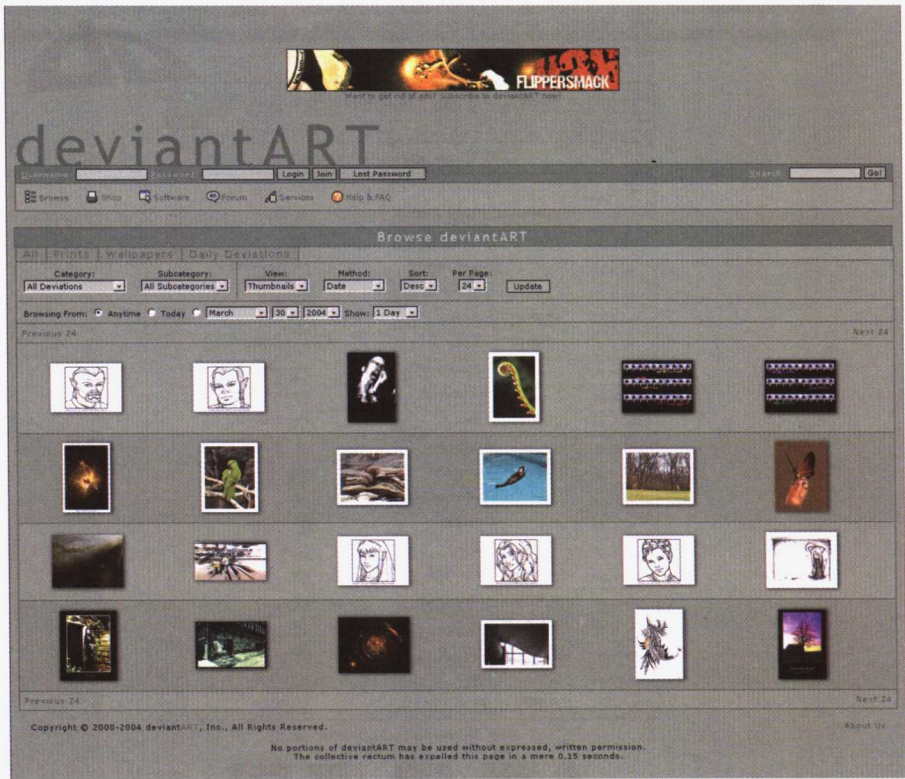


图 1-16

你还可以在这里将你的作品按照尺寸标价，以海报等方式进行出售，deviant art 将为你提供全球超过 50 个国家的商业合作机会，让你的作品真正实现它的价值。

5. digitalart.org ——方便实用的数字艺术引擎 (<http://www.digitalart.org>)

成立于 2000 年 3 月的 digitalart.org 展示了世界各地数以万计的优秀数码设计作品。Steve Gliebe 在创立 digitalart.org 的初期就决定开放一个完整有效的数字设计平台，事实上他也是这么做的。

现在的 digitalart.org 以最快的速度，收集了优秀的数码设计作品，并给出了很多展示性网站的地址，完全可以作为数字图形设计领域的 google 使用，如图 1-17 所示。

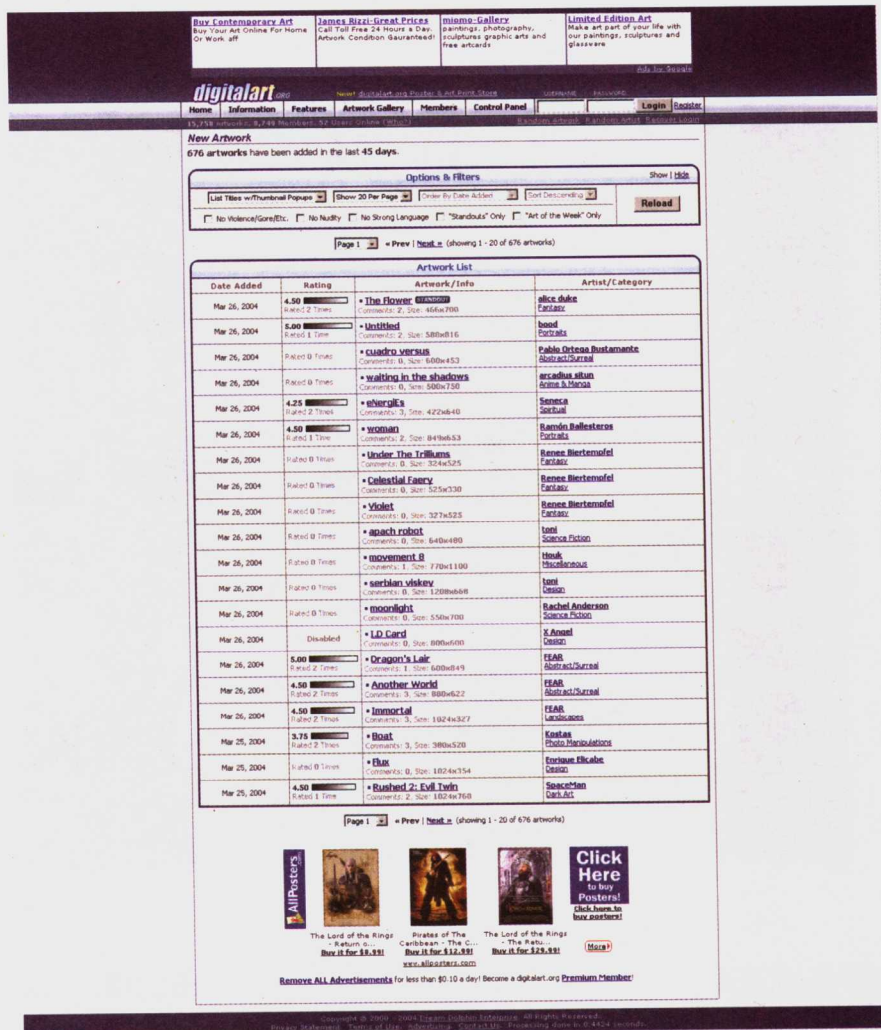


图 1-17

6. New web pick——国际性设计资讯机构 made in China (<http://www.newwebpick.com>)

NWP(newwebpick.com)定位为国际数码艺术社区及国际数码设计师社区，是一个以数码艺术为中心的国际设计资讯网站，如图 1-18 所示。