

Basics Illustration Thinking Visually

Eine einzigartige Innenansicht des Autismus und zugleich ein faszinierender Einblick in die Kraft des menschlichen Geistes Daniel Tammet ist ein Genie: Er rechnet schneller als jeder Computer dieser Welt und spricht zehn Sprachen. Zahlen nimmt er als Formen, Farben und Charaktere wahr. Für Hirnforscher ist er ein besonderer Fall: Seine erstaunlichen mentalen Fähigkeiten sind auf das Savant-Syndrom und eine gemäßigte Form des Autismus zurückzuführen. In seiner Autobiografie gibt der 29-Jährige Einblick in seine Wahrnehmung der äußeren Welt, seine Suche nach innerer Ruhe und die kurzen Momente des Glücks.

Mithilfe des Computers kann heutzutage fast jeder Bilder oder Grafiken erstellen. Aber ohne ein grundlegendes VerstAndnis fA1/4r visuelle Sprache ist ein produktiver Dialog zwischen Produzenten und Konsumenten von visueller Kommunikation unmAglich. Bildsprache hilft dabei, A1/Aber visuelle Objekte und ihr kreatives Potential zu sprechen und die Grafiken besser zu verstehen. Leborg beschAftigt sich mit jedem denkbaren visuellen Konzept a " von abstrakten Begriffen wie Dimension, Format und Volumen zu konkreten Eigenschaften wie Form, GrAAe, Farbe und FarbsAttigung und von Handlungen wie Wiederholung, Spiegelung, Bewegung und VerAnderung bis hin zu Beziehungen wie Symmetrie, Gleichgewicht, Diffusion, Richtung und Variation. Dieses Buch ist sowohl ein elementares Lehrbuch als auch ein visuelles Lexikon der fundamentalen Aspekte des Designs.

Thinking Visually for Illustrators features a wide range of work, demonstrating diverse visual languages, context, ideas, techniques and skills. It also looks at the ways in which illustrators develop their own personal visual language. Contemporary illustrators from all over the world engaged in a diverse range of approaches to the discipline have contributed their artwork and commentaries on visual thinking and the working process. The text also features the work of recent graduates, present students and observations from educators past and present. This edition has been updated to include a new chapter on illustration for the digital context and new approaches to working.

Successful visual outcomes can only be arrived at through the generation of great ideas, driven by research that will ultimately provide the designer with a range of potential design solutions. Basics Graphic Design 03: Idea Generation explores the different ways in which the designer can generate ideas. Consideration is given to audience, context and materials as well as to the many levels of idea generation, from the macro to the micro, from brainstorming to more focused, selective and strategic systems.

You Can Write Children's Books

Brand Identity

Sketchnotes. Die große Symbol-Bibliothek

Ein Ratgeber für Designer

Rethinking Representational Practices in Knowledge Building and Science Communication

Design Thinking

"Writing for children - whether it's in the form of picture books, beginning readers, chapters books and novels, or nonfiction - requires a unique skill set: The ability to speak to children on their level. You Can Write Children's Books, 2nd Edition, provides you with the instruction and exercises you need to shape your ideas, develop your writing, and sell your work! In this book, you will find: • updated information on changes in the publishing industry related to children's book writing • techniques and exercises for writing children's books • instruction for submitting work online • an updated look at publishing methods and opportunities (like traditional, online, print on demand, and online promotional opportunities) • and much more! "

Your hands-on guide to Visual Basic fundamentals Expand your expertise—and teach yourself the fundamentals of Microsoft Visual Basic 2013. If you have previous programming experience but are new to Visual Basic 2013, this tutorial delivers the step-by-step guidance and coding exercises you need to master core topics and techniques. Discover how to: Master essential Visual Basic programming techniques Begin building apps for Windows Store, Windows Phone 8, and ASP.NET Design apps using XAML markup, touch input, and live tiles Tackle advanced language concepts, such as polymorphism Manage data sources including XML documents and web data Create a Windows Phone 8 app that manages key lifecycle events

Get ready to enter the working world of illustration with this freshly updated second edition of Brazell and Davies's Becoming a Successful Illustrator. This edition features even more 'Spotlight on...' sections, with advice from practicing illustrators as well as the people that commission them. You can enjoy added coverage in fields such as moving image, character illustration and social media. There are also new exercises to get you started planning and building your business, and over 200 inspirational examples of artwork, most of which are new to this edition. You can expect practical tips on how to seek work, how to market yourself and how to run your illustration business in an enterprising way, with advice that will prove useful long after your first commission. Building on the resources of the first edition, this continues to be the must-have guide to practicing professionally as an illustrator. Featured illustrators include: Millie Marotta Mark Ulriksen Natsko Seki Ellen Weinstein Stephen Collins ... and many more Featured topics include: Finding clients Agency representation Fields of work Financial and legal requirements Skills in art and design Self-promotion Showing work Managing your business

This new title in the highly successful Essential Design Handbooks series sets out to explain the underlying principles of illustration, as a means of visual expression, as a highly competitive industry, and as a contemporary, innovative practice. What is Illustration? is a must-have guide for illustration practitioners and students, as well as graphic designers and other media professionals who require an understanding of the issues and principles surrounding contemporary ilustration. What is Illustration? explores the discipline's history, and its relationship with art, design, and photography; it investigates how illustrated images are read and understood, and how personal visual languages are created by today's illustrators and image-makers. This book also investigates the many different contexts for illustration, and the range of career opportunities that are open to today's illustrators; from editorial illustration in newspapers and magazines, to book publishing, illustration for advertising, design, music, fashion, websites, and the increasing demand from stock libraries. Showcasing the very best of contemporary illustration, this book features portfolios from solo artists, illustration studios, and collectives as well as some of the world's leading illustration agencies.

Visuelles Denken

Wie man in nur fünf Tagen neue Ideen testet und Probleme löst

Basics Illustration 03: Text and Image

Das Layout-Buch

Stärkung von Menschen und Unternehmen durch visuelle Zusammenarbeit

Fortgeschrittene Techniken zum Erstellen visueller Notizen

Kimberly Elam fA1/4hrt den Leser auf eine geometrische Reise und gibt Einsicht in den Designprozess, indem sie visuelle Beziehungen untersucht, die sowohl auf mathematischen Prinzipien als auch auf grundlegenden Eigenschaften des Lebens basieren. Elams ErklArungen machen die mathematischen Beziehungen, die sich hinter diesen Designs verbergen, offensichtlich, und ihre EinfA1/4hrung in die Technik der visuellen Analyse macht dieses Buch zu einer unerAsslichen Hilfe fA1/4r jeden, der grafisch arbeitet. Die Autorin behandelt dabei nicht nur die klassischen Proportionierungssysteme wie den Goldenen Schnitt und wurzelbasierte Rechtecke, sondern auch weniger bekannte Systeme wie z.B. die Fibonaccifolge.

A contemporary synthesis of the philosophical, theoretical and practical methodologies of illustration and its future development Illustration is contextualized visual communication; its purpose is to serve society by influencing the many aspects of its cultural infrastructure; it dispenses knowledge and education, it commentates and delivers journalistic opinion, it persuades, advertises and promotes, it entertains and provides for all forms of narrative fiction. A Companion to Illustration explores the definition of illustration through cognition and research and its impact on culture. It explores illustration's boundaries and its archetypal distinction, the inflected forms of its parameters, its professional, contextual, educational and creative applications. This unique reference volume offers insights into the expanding global intellectual conversation on illustration through a compendium of readings by an international roster of scholars, academics and practitioners of illustration and visual communication. Encompassing a wide range of thematic dialogues, the Companion offers twenty-five chapters of original theses, examining the character and making of imagery, illustration education and research, and contemporary and post-contemporary context and practice. Topics including conceptual strategies for the contemporary illustrator, the epistemic potential of active imagination in science, developing creativity in a polymathic environment, and the presentation of new insights on the intellectual and practical methodologies of illustration. Evaluates innovative theoretical and contextual teaching and learning strategies Considers the influence of illustration through cognition, research and cultural hypotheses Discusses the illustrator as author, intellectual and multi-disciplinarian Explores state-of-the-art research and contemporary trends in illustration Examines the philosophical, theoretical and practical framework of the discipline A Companion to Illustration is a valuable resource for students, scholars and professionals in disciplines including illustration, graphic and visual arts, visual communications, cultural and media and advertising studies, and art history.

Basics Illustration 02: Sequential Images addresses the professional, cultural, theoretical and historical contexts of pictorial storytelling and moving image. Sequential image-making is a rich area of original and innovative work, which is leading the resurgence in this field. The evolving world of illustration is exploding with possibilities as converging technologies and disciplines provide new opportunities and outlets for the visual storyteller. In this title, international illustrators, animators, artists and educators at the cutting edge of the narrative renaissance outline their personal methodologies and approaches to sequential image-making.

Um in Meetings und Geschäftsverhandlungen zu überzeugen, greifen viele zu PowerPoint-Präsentationen. Was aber, wenn eine wichtige Verhandlung kurzfristig in einem Restaurant, am Flughafen oder im Zug stattfinden muss, und keine Zeit für umfassende Vorbereitung bleibt? Dann gilt es Ideen spontan auf Servietten, die Rückseite von Kassenbons oder Visitenkarten zu skizzieren, um die Wirksamkeit eines Ansatzes beweisen, versteckte Lösungen finden und sich behaupten zu können. In seinem Klassiker Auf der Serviette erklärt zeigt Dan Roam nun schon seit zehn Jahren, wie man Geschäftsideen im Kopf visualisiert, auf den Punkt bringt und aus dem Stegreif ein Schaubild entwirft. Er beweist in vielen Beispiel-Skizzen, dass so ziemlich jeder Businessfall auf einem Bierdeckel Platz findet!

Investigation for successful creative solutions

The Value of Drawing Instruction in the Visual Arts and Across Curricula

Python kinderleicht!

Visualize This!

Visual Cultures of Science

Visual Thinking in Mathematics

Ein Mann verabschiedet sich von seiner Familie, verlässt seine bedrohte Heimat, um in einem anderen Land eine Zukunft zu suchen. Seine Erlebnisse, wer ihm dabei begegnet und was ihm widerfährt, wird hier – nur in Bildern – geschildert.

Discover Visual Basic .NET Visual Basic .NET! I Didn't Know You Could Do That. . . will help you conquer the .NET learning curve quickly as you make the transition to Microsoft's new programming paradigm. Inside you'll find loads of ideas and advice that will teach you the essential aspects of VB.NET. You'll also find a companion CD loaded with more than 60 ready-to-run pieces of code that you can implement in your VB.NET projects. Stop Monkeyin' Around and Get Up to Speed on VB.NET This book covers all the key changes in the new version of Visual Basic. Numerous example projects provide both an excellent teaching aid and a great source library. With the tips and tricks in Visual Basic .NET! I Didn't Know You Could Do That..., you'll be impressing your fellow VB programmers in no time. Go Bananas–Become a VB.NET Expert Inside you'll learn how to: Write smarter code Use new object-oriented language features Understand garbage collection Use databases Use VB objects in ASP.NET pages Write and Consume XML web services And much more!

Basics Illustration 01: Thinking Visually explores the importance of ideas, research, drawing and experimentation for the illustrator.

Design Thinking steht hoch im Kurs und wird sogar schon als akademische Zusatzausbildung angeboten – doch was steckt dahinter? Mit dieser Arbeitsmethode schwindet jegliche Angst vor dem weißen Papier, denn sie umfasst sowohl die Ideenfindung als auch dieWahl der richtigen Mittel für die anschließende Umsetzung. Und eben hier setzt der Band aus der Reihe Basic Design an: Er erschließt dem Leser den Zugang zu kreativen Denkprozessen und lenkt diesen Ideenfindungsvorgang schließlich zur richtigenHerangehensweise – praxisnah und mit vielen Fallstudien.

Das Sketchnote Arbeitsbuch

Basics Illustration 04: Global Contexts

I Didn't Know You Could Do That...

Fragestellung, Recherche, Ideenfindung, Prototyping, Auswahl, Ausführung, Feedback

Catching the Big Fish

Thinking Visually for Illustrators

Was zeichnet starke, erfolgreiche Marken aus? Wie werden diese emotional und inhaltlich aufgeladen? Und was verhilft ihnen schließlich dazu, sich zu verankern und eine dauerhafte Präsenz zu erreichen? »Brand Identity« geht all diesen Fragen nach und beleuchtet Schritt für Schritt die Entwicklung einer zukunftsfähigen Marke: Von den grundlegenden Überlegungen im Vorfeld wie Markenstrategie und -aufbau, über den eigentlichen Designprozess bis hin zur Visualisierung der Ergebnisse aus Recherche und Konzept. Die enthaltenen Case Studies zu renommierten, internationalen Marken aus unterschiedlichen Branchen und Industriezweigen, die hier gründlich analysiert und aufgeschlüsselt wurden, laden dazu ein, Details zu entdecken und spannende Hintergründe zu erfahren. So manches Aha-Erlebnis wird schließlich dazu führen, selbst mit neuen strategischen Ansätzen an Markenentwicklungen heranzugehen und die gewonnenen Erkenntnisse auf eigene Projekte zu übertragen. Anregungen und Übungsaufgaben führen schließlich auch Studierende ganz praktisch an das Thema heran.

The second book in the successful Basics Illustration series looks at the history of illustration-from medieval manuscripts and hieroglyphics to today's cutting-edge advertisements and books. Packed with great examples that spotlight emerging pop culture, Basics Illustration: Text & Image examines artists' books, graphic novels, and posters, as well as typography, stencils, graffiti, and fonts designed by illustrators. Written by internationally acclaimed artist, illustrator, and academic Mark "Wigan" Williams, the text explores the rich history and the promising future of illustration.

Sehen und verstehen – was Sie in diesem Buch entdecken, wird Ihnen nicht mehr aus dem Kopf gehen. Noch nie war Wissen so schön anzusehen. Noch nie waren Zusammenhänge so leicht zu durchschauen. Das Visualisierungsgenie David McCand less erschafft aus Zahlen, Daten und Fakten einzigartige und unvergessliche Grafiken und Bilder, die unsere Synapsen zum Schwingen bringen. In welchem Land werden die meisten Bücher gelesen? Welcher Bart passt zu welchem Gesicht? Welche Musikstile beeinflussen sich wie? Welche Moralvorstellungen verbinden sich mit welcher Religion? Was verbraucht mehr Kalorien: Blümchensex oder Lesen? Welche alternativen Heilmethoden haben welche wissenschaftliche Evidenz? David McCandless ist einer der angesagtesten Informationsdesigner und gehört zu einer neuen Generation von Journalisten. Er setzt spannende Fakten ebenso überzeugend ins Bild wie komplizierte Zusammenhänge. Mithilfe von Farben und Formen macht er Wissen sichtbar. So entsteht aus über einhundert originellen Bildern ein Kaleidoskop aus nützlichem und unnützem Wissen, das einfach Spaß macht. Hoher Spaßfaktor! Ein »Lesegenuss« voller Anregungen und Überraschungen, bestens als Geschenk geeignet.

Design Research shows readers how to choose the best method of research in order to save time and get the right results.The book makes readers aware of all the different research methods, as well as how to carry out the most appropriate research for their graphic design projects. All stages of the research process are considered in a dynamic and entertaining style, covering audience, context, trends, sources, documentation, dissemination and more. Students and designers can benefit from this text by learning fresh ways to analyse information obtained by data gathering, and how best to test and prove decisions. The resulting, well-rounded solutions will be informed, innovative, and aesthetically fitting for the brief.

Basics Illustration

Thinking Visually

Historical and Philosophical Arguments for Drawing in the Digital Age

Diagramme, Netze, Karten

Mit ein paar Strichen schnell überzeugen statt lange präsentieren

Art and Theory

Drawing from philosophical work on the nature of concepts and from empirical studies of visual perception, mental imagery, and numerical cognition, Giaquinto explores a major source of our grasp of mathematics, using examples from basic geometry, arithmetic, algebra, and real analysis.

David Lynch ä u ß ert sich selten zu seinen Filmen und seinem künstlerischen Schaffen. In 'Den großen Fisch fangen' gibt er Einblicke in seine Arbeitsweise, erz ä hlt von seinem Weg in die Kunst, pr ä genden Begegnungen und Erfahrungen und seiner Perspektive auf Kino, Filme und das Filmen. In kleinen Kapiteln beleuchtet er nicht nur verschiedenste Aspekte seiner Kunst und gibt zahlreiche Tipps an junge Filmemacher; er berichtet vor allem auch von der enormen Bedeutung, die seine jahrzehntelange t ä gliche Praxis in Transzendentaler Meditation f ü r sein kreatives Schaffen hat. So richtet sich sein Buch nicht nur an eingefleischte Lynch-Fans, die mehr ü ber die surrealen Welten des Meisterregisseurs erfahren wollen, sondern an all jene, die selbst auf der Suche nach mehr Kreativit ä t und pers ö nlichem Wohlbefinden mit sich und der Welt sind.

Basics Illustration 03: Text and Image explores the basic function of illustration: the interpretation of words into pictures and the interplay of text and image as two forms of visual representation. The basic principles of graphic communication are introduced through case studies and examples in which the relationships between illustration and text are analysed and explored. The book features a wide range of work demonstrating diverse visual languages, ideas, techniques and skills. It also examines the production of artefacts, for example, artists' books, graphic novels, posters and handmade typography, stencils, graffiti, and fonts designed by illustrators

* Die Übersetzung des amerikanischen Bestsellers vom Sketchnote-Meister Mike Rohde * Basiert auf dem Erfolg des ersten Buches: Das Sketchnote Handbuch * Mit zahlreichen Schritt-f ü r-Schritt-Anleitungen, auch f ü r unge ü bte Zeichner In diesem Folgebuch zum Bestseller "Das Sketchnote Handbuch" zeigt Mike Rohde, wie der Leser auf Grundlage der im ersten Buch gezeigten Techniken noch bessere Sketchnotes f ü r alle Lebenslagen erstellen kann. Die einfachen Skizzen und Zeichnungen sind nicht nur f ü r Meetings, sondern genauso gut geeignet f ü r die n ä chste Brainstorming-Session, zum Erstellen eines Konzept.

The Fundamentals of Illustration

Bildsprache

Basics Graphic Design 02: Design Research

ein visuelles W ö rterbuch f ü r Designer

Geometry of Design

A Companion to Illustration

Basics Illustration: Global Contexts is the fourth book in the Basics Illustration series. Comprehensive and inspiring, the book is packed with insightful and thought-provoking commentary. It introduces the concept of illustration as a form of language and visual communication, conveying ideas, messages and emotions for cultural consumption. It looks at the illustrator as the inventor of imaginary worlds from folklore, legends and myths to the immersive virtual worlds of the Internet, such as Second Life.

A new collection explores the complex role of visual representation in science.

The ability to analyze and interpret visual information is essential in fashion. However, students tend to struggle with the concept of visual research, as well as with the application of that research. Visual Research Methods in Fashion provides students with techniques, tools and inspiration to master their visual research skills and make the research that they undertake more effective. Illustrated with real-life examples from practitioners in the industry, academics and students, it focuses on the global nature of the industry and the need to develop ideas relevant to the market.

Python ist eine leistungsfähige, moderne Programmiersprache. Sie ist einfach zu erlernen und macht Spaß in der Anwendung – mit diesem Buch umso mehr! "Python kinderleicht" macht die Sprache lebendig und zeigt Dir (und Deinen Eltern) die Welt der Programmierung. Jason R. Briggs führt Dich Schritt für Schritt durch die Grundlagen von Python. Du experimentierst mit einzigartigen (und oft urkomischen) Beispielprogrammen, bei denen es um gefräßige Monster, Geheimagenten oder diebische Raben geht. Neue Begriffe werden erklärt, der Programmcode ist farbig dargestellt, strukturiert und mit Erklärungen versehen. Witzige Abbildungen erhöhen den Lernspaß. Jedes Kapitel endet mit Programmier-Rätseln, an denen Du das Gelernte üben und Dein Verständnis vertiefen kannst. Am Ende des Buches wirst Du zwei komplette Spiele programmiert haben: einen Klon des berühmten "Pong" und "Herr Strichmann rennt zum Ausgang" – ein Plattformspiel mit Sprüngen, Animation und vielem mehr. Indem Du Seite für Seite neue Programmierabenteuer bestehst, wirst Du immer mehr zum erfahrenen Python-Programmierer. - Du lernst grundlegende Datenstrukturen wie Listen, Tupel und Maps kennen. - Du erfährst, wie man mit Funktionen und Modulen den Programmcode organisieren und wiederverwenden kann. - Du wirst mit Kontrollstrukturen wie Schleifen und bedingten Anweisungen vertraut und lernst, mit Objekten und Methoden umzugehen. - Du zeichnest Formen mit dem Python-Modul Turtle und erstellst Spiele, Animationen und andere grafische Wunder mit tkinter. Und: "Python kinderleicht" macht auch für Erwachsene das Programmierenlernen zum Kinderspiel! Alle Programme findest Du auch zum

Herunterladen auf der Website!
Basics Graphic Design 03: Idea Generation
Graphische Semiologie
Ein genialer Autist erklärt seine Welt
Ein neues Land
Logo Design Love
Sprint

Ausgehend von theoretischen Grundlagen und der sich wandelnden ästhetische Auffassung von Layouts zeigen die Autoren die Einflüsse des Layout Designs auf die Kunst, das Produktdesign und die Architektur auf. Mit zahlreichen exzellenten Beispielen bebildert und anschaulich geschildert beleuchten sie alle Aspekte, die für den Designer relevant sind. Ein Band, der sich an Studierende der Bereiche Grafikdesign, Fotografie, Neue Medien, Industrie- und Produktdesign richtet, aber ebenso aufschlussreich für die alten Hasen der Kreativbranche ist.

By applying philosophical and historical perspectives to drawing instruction, this volume demonstrates how diverse teaching methods contribute to cognitive and holistic development applicable within and beyond the visual arts. Offering a new perspective on the art and science of drawing, this text reveals the often-unrecognized benefits that drawing can have on the human mind, and thus argues for the importance of drawing instruction despite, and even due to contemporary digitalization. Given the predominance of visual information and digital media, visual thinking in and through drawing may be an essential skill for the future. As such, the book counters recent declines in drawing instruction to propose five Paradigms for teaching drawing - as design, as seeing, as experience and experiment, as expression, and as a visual language - with exemplary curricula for pre-K12 art and general education, pre-professional programs across the visual arts, and continuing education. With the aid of instructional examples, this volume dispels the misconception of drawing as a talent reserved for the artistically gifted and posits it as a teachable skill that can be learned by all. This text will be of primary interest to researchers, scholars, and doctoral students with interests in drawing theory and practice, cognition in the arts, positive psychology, creativity theory, as well as the philosophy and history of arts education. Aligning with contemporary trends such as Design Thinking, STEAM, and Graphicacy, the text will also have appeal to visual arts educators at all levels, and other educators involved in arts integration.

Basics Illustration 04: Global Contexts will take the reader on a journey through the international contemporary illustration landscape. In the twenty-first century, the field of illustration continues to evolve, and through a broad and contextual approach, this book illuminates its rich historical development, its contribution to civilizations of the past and its continuing cultural significance and promising future. All over the world, versatile, forward-thinking illustrators are having fun making pictures for defined contexts: seeking, sharing and creating both online and offline. Global Contexts features intelligent, allusive, compelling, incisive, humorous and inspiring illustrations by leading exponents past, present and future, embracing open approaches and new strategies to the subject. This is an essential reference book for any dedicated art and design student, aspiring illustrator, professional image-maker and anyone with an interest in this vibrant and dynamic form of expression.

A guide on how to visualise and tell stories with data, providing practical design tips complemented with step-by-step tutorials.

Visuelle Kommunikation
Einfach programmieren lernen - nicht nur für Kids
Basics Illustration 01
Basics Illustration 02: Sequential Images

Theorie und Praxis

Unternehmer, Gründer und Teams stehen täglich vor der Herausforderung: Womit soll man zuerst anfangen, worauf sich am meisten fokussieren? Und wie viele Diskussionen und Meetings sind nötig, bevor man ganz sicher die garantiert richtige Lösung hat? Die Folge ist, dass allzu oft das Projekt auf der Stelle tritt und man überhaupt nicht vorwärtskommt. Dafür gibt es eine geniale Lösung: Sprint. Die ist ein einzigartiger, innovativer und narrensicherer Prozess, mit dem sich die härtesten Probleme in nur fünf Tagen lösen lassen - von Montag bis Freitag. Der Entwickler Jake Knapp entwarf diesen Prozess bei und für Google, wo er seither in allen Bereichen genutzt wird. Zusammen mit John Zeratsky und Braden Kowitz hat er darüber hinaus bereits mehr als 100 Sprints in Firmen aus unterschiedlichen Bereichen durchgeführt. Der Sprint-Prozess bietet praktische Hilfe für Unternehmen aller Größen, vom kleinen Start-up bis hin zum Fortune-100-Unternehmen. Die Methode ist auch für alle anderen bewährt, die vor einem großen Problem stehen, schnell eine Idee testen oder einfach eine Möglichkeit schnell ergreifen wollen.

Die große Bibliothek der Bild-Vokabeln und Symbole In diesem Buch findest du für alle "Mist, wie visualisiere ich das denn?!"-Momente das richtige Bild. Über 1.000 Symbole, Figuren, Bildelemente und mehr kannst du ganz einfach nacharbeiten. Viele Motive werden ganz einfach Schritt für Schritt gezeichnet - so klappt es garantiert! Egal ob Business, Alltag oder Urlaub - das richtige Symbol ist hier mit dem praktischen Index schnell gefunden. Auch zum anspruchsvollen Thema "Menschen zeichnen" erklärt die erfahrene Sketchnoterin Nadine Roßa alles, was du wissen musst, sodass es dir in Zukunft ganz leicht fallen wird.

The Fundamentals of Illustration is a comprehensive and practical introduction to the field for illustration for graphic arts students, as well as for those who commission illustration. Now on its third edition, this title covers all areas of illustration; from what illustrators do, through selling your work across various media. Each chapter contains a case study, exercises and a brief for students to follow. New to this edition is expanded coverage of digital media and digital tools such as Wacom tablets, apps, and the use of social media as a source for displaying and obtaining work. A companion website includes templates, exercises and projects as well as links to YouTube videos on illustration techniques.

Basics Illustration: Thinking Visually explores the importance of ideas, research, drawing and experimentation for the illustrator and addresses the fundamental aspects of illustration with in-depth guides, supported by student exercises and resources.

Meditation Kreativität Film

Auf der Serviette erklärt

Elf ist freundlich und Fünf ist laut

Becoming a Successful Illustrator

Microsoft Visual Basic 2013 Step by Step

What is Illustration?

Das Buch schliesst die Lücke zwischen Design-Theorie und -Praxis und verbindet abstrakte Konzepte der visuellen Kommunikation mit der praktischen kommerziellen Kunst. Vorgestellt werden Arbeiten und Kommentare von Neville Brody, Michael Bierut, Joan Farrer, Shin Azumi, Tomoko Azumi, Erik Spiekermann und Emmi Salonen (Quelle: Verlagsinformation).

Visual Research Methods in Fashion

Das BilderBuch -

Visual Basic .NET!

1000 Vorlagen mit vielen Zeichenanleitungen

des nützlichen und unnützen Wissens