

## <<数字艺术设计基础>>

### 图书基本信息

书名：<<数字艺术设计基础>>

13位ISBN编号：9787302265214

10位ISBN编号：7302265216

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：周苏 等编著

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>

## <<数字艺术设计基础>>

### 内容概要

数字艺术设计是科学与艺术以及计算机技术与艺术设计相结合的交叉学科。本书是为“数字艺术设计概论”或“艺术设计概论”等相关课程编写的以实验实践为主线开展教学的特色教材。

本书通过一系列在网络环境下的学习和实验，把数字艺术设计的概念、理论知识与技术融入实践当中，以帮助读者加深对教材中所介绍的概念的理解以及掌握主流工具的基本使用方法。实验练习包含了数字艺术设计知识的各个方面，涉及数字艺术设计、基本要素/美学原则与文字图案设计、二维(平面)艺术设计、网页艺术设计、插画艺术设计、二维动画艺术设计、三维艺术设计和艺术欣赏(附录)等内容，全书共设计有18个实验(含附录)、4个课程作业、1个课程实验总结和1个课程实践。每个实验中都包含实验目的、所需的工具及准备工作和实验步骤及指导等。

本书涉及的主要软件工具包括中文简体版的adobe photoshop cs5、macromedia(adobe)fireworks 8.0、adobe illustrator cs4、macromedia(adobe)flash 8.0等。

本书得到了2010年浙江省高等教育重点教材建设项目的支持，也是2009年浙江大学城市学院重点规划教材建设项目(项目编号：zdcj0902)的主要成果之一。

# <<数字艺术设计基础>>

## 书籍目录

### 第1章 熟悉数字艺术设计

#### 1.1 数字艺术设计的计算环境

##### 1.1.1 技术对艺术和艺术教育的影响

##### 1.1.2 艺术与科学的分化与组合

##### 1.1.3 设计艺术与艺术设计

##### 1.1.4 数字艺术设计

##### 1.1.5 科学的视觉化

##### 1.1.6 实验与思考

##### 1.1.7 阅读与分析：艺术学生与科学学生

#### 1.2 数字艺术设计的应用与作品欣赏

##### 1.2.1 网页与网络广告设计

##### 1.2.2 数字化展示设计

##### 1.2.3 虚拟现实设计

##### 1.2.4 数码影视

##### 1.2.5 人机界面设计

##### 1.2.6 多媒体艺术设计

##### 1.2.7 实验与思考

##### 1.2.8 阅读与分析：数字化生存与人性化思考

### 第2章 基本要素、美学原则与文字图案设计

#### 2.1 photoshop的基本操作

##### 2.1.1 photoshop的操作界面

##### 2.1.2 图像的颜色

##### 2.1.3 photoshop的图层、滤镜与效果

##### 2.1.4 实验与思考

##### 2.1.5 阅读与分析：技术也是艺术

#### 2.2 基本要素与文字效果设计

##### 2.2.1 文字基本要素

##### 2.2.2 图形基本要素

##### 2.2.3 色彩基本要素

##### 2.2.4 文字效果的艺术设计

##### 2.2.5 实验与思考

##### 2.2.6 阅读与分析：adobe公司

#### 2.3 美学原则与图案风格设计

##### 2.3.1 数字艺术设计与美学

##### 2.3.2 不同媒体的美感特点

##### 2.3.3 版面设计原则

##### 2.3.4 实验与思考

##### 2.3.5 阅读与分析：adobe认证项目

### 第3章 二维(平面)艺术设计

#### 3.1 计算机图形与图形设计

##### 3.1.1 计算机图形的产生

##### 3.1.2 计算机图形设计的发展

##### 3.1.3 计算机图形设计的挫折与重新崛起

##### 3.1.4 实验与思考

##### 3.1.5 阅读与分析：图形学之父伊凡·苏泽兰特

## <<数字艺术设计基础>>

### 3.2 图形、图形学、图形设计与数字模拟绘画

#### 3.2.1 计算机图像

#### 3.2.2 计算机图形

#### 3.2.3 计算机图形学

#### 3.2.4 计算机图形设计

#### 3.2.5 数字模拟绘画

#### 3.2.6 实验与思考

#### 3.2.7 阅读和分析：adobe收购macromedia

### 3.3 二维(平面)设计与绘制矢量图形

#### 3.3.1 平面艺术设计的概念

#### 3.3.2 平面艺术设计的应用

#### 3.3.3 平面艺术设计软件

#### 3.3.4 绘制矢量图形

#### 3.3.5 实验与思考

#### 3.3.6 阅读与分析：超越pdf的精彩adobe acrobat x

课程作业i: 自选项目二维静画photoshop艺术设计

## 第4章 网页艺术设计

### 4.1 网页艺术设计及其计算环境

#### 4.1.1 基于信息的网络界面设计

#### 4.1.2 网页设计的原则

#### 4.1.3 网页色彩设计

#### 4.1.4 web图像的基本要求

#### 4.1.5 web图像的格式

#### 4.1.6 实验与思考

#### 4.1.7 阅读与分析：摄影艺术与《国家地理》2010十大发现

### 4.2 fireworks web初步图形制作

#### 4.2.1 矢量和位图对象

#### 4.2.2 交互式图形

#### 4.2.3 优化和导出图形

#### 4.2.4 实验与思考

#### 4.2.5 阅读与分析：黄金分割律

### 4.3 fireworks web图形制作技巧

#### 4.3.1 层

#### 4.3.2 蒙版

#### 4.3.3 滤镜

#### 4.3.4 特效

#### 4.3.5 样式

#### 4.3.6 切片、交互效果和热点

#### 4.3.7 按钮

#### 4.3.8 导航栏

#### 4.3.9 弹出菜单

#### 4.3.10 gif动画

#### 4.3.11 实验与思考

#### 4.3.12 阅读与分析：pop与pop(波普)艺术

课程作业ii: 自选项目fireworks web艺术设计

## 第5章 插画艺术设计

### 5.1 插画技术与?illustrator基础

## <<数字艺术设计基础>>

- 5.1.1 绘画基础
  - 5.1.2 插画基础
  - 5.1.3 illustrator基础
  - 5.1.4 实验与思考
  - 5.1.5 阅读与分析：十八描
  - 5.2 传统插画工具与?illustrator插画造型
  - 5.2.1 传统插画的绘制工具及手法
  - 5.2.2 创作构思
  - 5.2.3 草图
  - 5.2.4 实验与思考
  - 5.2.5 阅读与分析：由“中国制造”到“中国设计”的思考
- 课程作业iii: illustrator插画艺术习作

### 第6章 二维动画设计

- 6.1 二维动画设计与flash移动渐变动画
  - 6.1.1 二维动画设计的概念
  - 6.1.2 二维动画设计软件
  - 6.1.3 实验与思考
  - 6.1.4 阅读与分析：科学工程视觉挑战展
  - 6.2 flash motion动画“字牌翻转”
  - 6.2.1 逐帧动画
  - 6.2.2 移动渐变动画
  - 6.2.3 色彩渐变动画
  - 6.2.4 形状渐变动画
  - 6.2.5 实验与思考
  - 6.2.6 阅读和分析: 包豪斯学派
- 课程作业iv: 自选项目用flash二维动画设计

### 第7章 三维艺术设计

- 7.1 三维静画艺术设计
- 7.2 三维动画艺术设计
- 7.3 三维设计软件
- 7.3.1 autodesk 3ds max
- 7.3.2 autodesk maya
- 7.3.3 revit architecture
- 7.3.4 autocad civil 3d
- 7.3.5 autodesk inventor
- 7.3.6 autodesk aliasstudio
- 7.3.7 truespace
- 7.3.8 rhino
- 7.3.9 solidworks
- 7.4 实验与思考
- 7.5 阅读与分析：制造业迎来数字化样机时代

### 第8章 数字艺术设计实验总结

- 8.1 实验的基本内容
- 8.2 实验的基本评价
- 8.3 课程学习能力测评
- 8.4 数字艺术设计实验总结
- 8.5 实验总结评价(教师)

## <<数字艺术设计基础>>

### 附录 艺术欣赏基础

#### 附录a 艺术品的本质及其产生

- a.1 艺术品隶属于“总体”
- a.2 艺术对现实的模仿
- a.3 艺术在于表现逻辑关系
- a.4 艺术的目的是反映对象的主要特征
- a.5 艺术家需要有天赋及感受力
- a.6 时代环境决定艺术种类
- a.7 实验与思考

#### 附录b 艺术中的理想

- b.1 所有特征都有价值
- b.2 特征占支配地位
- b.3 人体有其内在特征
- b.4 作品等级反映特征等级
- b.5 有益于个人和团体的精神特征
- b.6 集中元素表现特征
- b.7 实验与思考

### 参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：寻求统一的色调，取决于画面色彩各部分之间及各部分与总体之间的关系，与色彩的色相、明度、彩度、面积和位置等相关。

只要抓住主导画面统一关系的因素，就能形成统一的色调。

如在面积上、数量上形成主导性色彩关系。

#### (2) 平衡。

是指画面上各个色彩视觉张力的平衡感觉。

在一个作品中，两种以上的色彩放在一起，它们的色相、明度、彩度、面积或位置的差异，有一定的联系，有的色彩面积大但明度低或彩度弱，有的面积虽小却彩度高，有的是由多个色块组合成统一的色调，或以小面积、高彩度的色彩加以提示，以保持色相、明度、彩度等关系上的平衡。

色彩的明暗、轻重和面积是配色的基本要素。

一般来说，在以重色与轻色、前进色与后退色进行搭配时，应通过变化其面积和比例关系来取得视觉上的平衡。

#### (3) 韵律。

节奏和韵律是色彩美感的基本形式之一。

在色彩构成中，具体表现在色彩的重复、交替、变换以及在空间、位置、分量、面积上产生的疏密、大小、强调、反正的节奏关系。

这种节奏感和韵律感给作品带来较强的艺术效果，从美的角度传达了信息的另一种含义。

色彩的韵律是一种生动的、有活力的视觉形式，它们是有一定规律可循的，不管是基于色相的配色，还是基于明度和彩度的配色，一般有重复韵律和渐变韵律两种。

重复韵律只是几种节奏组合的简单重复，渐变韵律的特点是几种有规律变化的节奏的组合。

#### (4) 强调。

是指通过色彩配置的方法，突出有特殊和典型意义的部分。

平均地处理有关视觉要素，会使重要的信息和一般的信息混为一谈，让观众自己去捉摸和理解设计的重点是不合适的。

从设计的技法上来说，强调某个色彩因素，可以打破整体色调的单调和沉闷之感，再将一部分的色彩施以强烈醒目的色彩，能使画面产生凝聚力和一张一弛的表现力，从而刺激视觉引起兴趣，产生生动的色彩形象感。

这种用来调节配色的色彩称之为强调色。

在具体设计中，要注意强调色的作用，需巧妙应用而不能过度，到处强调就无所谓强调了，其结果只能导致整体的混乱。

#### (5) 调和。

是指通过个性色、无彩色和光泽色的特殊作用协调对比度过强的色彩关系，使之和谐统一。

#### (6) 渐变。

是指一个色相向另一个色相逐渐过渡，或在同一色相的基础上，一种明度向高或向低的明度逐渐推移，一种彩度向高或向低的彩度逐渐推移。

渐变是一种自然的过渡，渐变的过程呈现出明显的层次变化。

通过这种层次的渐变，也可使原先对立的两个色彩之间架起一座桥梁。

在配色实践中，要寻找两个色彩调和的关系，往往会在它们的共性上做文章，如果两种色彩的色相对比，明度相近，彩度相同，甚至面积和分量感都有相同之处，这时两者的中间色或各色的渐变色一般可以调和对比的关系。

通过渐变得到的色彩往往比较温和，易与其他色彩调和。

7.现代色彩设计数字艺术设计最终的演示平台多为数字化终端设备，如显示器等。

这些展示平台对色彩的控制是通过调配红色(R)、绿色(G)、蓝色(B)的比例来实现的，当三色同时达到最大值255时，色彩的明度最高。





## <<数字艺术设计基础>>

### 编辑推荐

《数字艺术设计基础》是浙江省重点教材建设项目之一。

<<数字艺术设计基础>>

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>