

<<数字美术基础>>

图书基本信息

书名：<<数字美术基础>>

13位ISBN编号：9787303093731

10位ISBN编号：7303093737

出版时间：2008-7

出版时间：北京师范大学出版社

作者：肖永亮，甄巍 编著

页数：295

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>

## &lt;&lt;数字美术基础&gt;&gt;

## 前言

五年前，我在北京师范大学艺术与传媒学院的数字媒体艺术专业开设了一门美术基础课程，每周3学时，一学期共60学时。

当时，就产生了编写一本数字艺术专业美术基础课程教材的想法。

随着信息技术的普及，数字艺术学科建设迅速发展，国内许多大学也纷纷开设了数字媒体、数字艺术、新媒体艺术等专业，数字艺术成为了风靡一时的新兴专业。

而我在实际教学中，却感受到专业发展和实际教学的差距，由此也产生了种种困惑和忧虑。

由于数字艺术专业的“新”和“交叉”性，目前，数字艺术学科缺乏系统规划，现行的教学工作几乎都是摸着石头过河。

对我来说，最大的困惑是“基础”与“专业”的关系问题，即在数字艺术本科教学中，美术基础应占据怎样的地位，在教学中应该侧重技巧还是侧重观念，抑或兼而有之等，类似问题常常在设计课程和实际教学中碰到。

在北师大这样的综合性大学，数字艺术专业的学生入学时美术基础并不一致，程度有高有低。

个别学生具有很好的美术基础，也有一些学生基本没有接受过相关的美术专业的训练。

但数字艺术专业的后续课程中，无论是动画设计还是动漫制作，都需要相当好的美术基础，无疑，让学生利用一个学期的课程来打好美术基础是十分重要的。

实际问题促使我反思数字美术基础课程教学的重心应当放在哪个环节更好。

在进行了2-3个学期的教学后，我逐渐认识到，学生们真正需要的也许是更宽泛的“视觉艺术素养”，而不仅仅是能够画些卡通线描。

大学是培养专业人才的地方。

## <<数字美术基础>>

### 内容概要

本书对数字美术基础课程做了全面的介绍，对数字美术的基本概念进行了详细归纳，对数字美术课程的主要特点进行了明确的描述，详细地介绍了传统造型艺术与现代技术的结合以及传统文化在新时代的存在方式，贴合人类心理要求而创造的新的视觉经验??动漫。

并列举了数码美术与其他视觉艺术诸如：绘画、摄影、建筑、雕塑、影视等的关系，对数码美术课程的学习方法、学习模块：理解、分析、表现、应用、人文探索进行了解析。

使学生通过学习，可以了解数码造型艺术的主要结构和形式方面的基本构成因素，但不对门类做过多的和过细的介绍，通过理论分析：经典的作品与形式分析的结合；综合表现：通过具体的实践练习和作业，体验表现形式和基本技巧；实践应用：通过应用作业和练习，在独立的构思与创造中领会重要理念；人文探索：延伸阅读和人文调查。

将所学的知识放到更加广阔的人文背景中进行考察等教学环节学习数字美术课程。

并对如何安排教学、分配课时、如何评价课程、如何将学习者的个性和兴趣与教材结合、如何运用数码和信息手段自主学习、如何处理技巧练习与理论学习之关系等教学过程也做了详细地描述。

本书可以作为艺术院校和专业的本科生教材，也可以作为研究数字媒体艺术人员、从事美术、广告制作等各类人员以及对数字美术感兴趣的人员的基本读物。

## &lt;&lt;数字美术基础&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第一章 导论 1.1 课程导引 1.2 数字美术的主要特点 1.3 数字美术与其他视觉艺术的关系  
1.3.1 与绘画的关系 1.3.2 与摄影的关系 1.3.3 与建筑的关系 1.3.4 与雕塑的关系 1.3.5 与影  
视的关系 1.4 数字美术课程的学习方法 1.4.1 学习模块 1.4.2 写给教师与学生 1.4.3 将数字艺  
术美学作为新的艺术观念的来源第二章 造型 2.1 理解 2.1.1 形状、形态与形象 2.1.2 造型元素  
——点、线、面、体 2.1.3 光与影的作用 2.1.4 实体感和虚体感 2.1.5 强调观念和强调感官的造  
型 2.2 欣赏 2.3 表现 2.3.1 造型表现 2.3.2 几种传统的造型表现学习方法 2.4 应用 2.5 人文  
探索第三章 色彩 3.1 理论 3.1.1 光与色彩的关系 3.1.2 光源色与固有色 3.1.3 色彩心理 3.2  
色彩的体系 3.2.1 色彩的基本要素 3.2.2 伊顿表色系统 3.2.3 色立体 3.2.4 曼塞尔表色系  
3.2.5 奥斯华德表色系 3.2.6 色彩的命名 3.3 原色与混色 3.3.1 色光三原色 3.3.2 色料的三原  
色 3.3.3 色彩与颜料 3.3.4 并置混合 3.3.5 混色现象实验 3.4 色彩的对比 3.4.1 同时对比和继  
续对比 3.4.2 色相对比 3.4.3 明度对比 3.4.4 纯度对比 3.4.5 补色对比 3.4.6 冷暖对比 3.4.7  
色面积 3.5 色彩感觉 3.5.1 色彩的情感性与象征性 3.5.2 色调 3.5.3 练习作业 3.6 色彩的搭  
配 3.6.1 同一色相的配色 .....第四章 空间第五章 肌理第六章 构成第七章 时空第八章  
观念与批评第九章 美学附录1附录2附录3附录4附录5附录6附录7

## 章节摘录

第一章 导论1.1 课程导引要点1：视觉与美术素养对数字艺术和创意有着重要的意义我们睁开眼睛，看到一个景象，这就是最普通的视觉图像。

光照射到世界万物，产生了各种各样的反射和折射，映射到人的眼中，让人们看到外界物体的形状、材质，感受到透明或不透明的特性，发现大小、比例、色彩、质感、形状、空间、线条、体块，在心中唤起节奏、韵律以及各类对比，并能影响到人们的情绪、情感，引发身体和心灵上的回应。

有时候，在某个特殊的时刻，人的心灵与感官还仿佛超越一般功利性的要求，感悟到某种真切的美感，使我们的身心与艺术紧密地联系在一起。

那一瞬间，世界可以是如此的完美，即使我们知道会有各种各样的不如意，心里泛起的还是对于自然的赞美，对于万物的感叹，这正是艺术的伟大之处。

数字美术基础，是数字艺术专业的重要基础课程，所讨论和解决的问题是未来技术应用和专业研究的基础。

尽管涉及的课题是学科专业性很强的，但学习过程中却是用艺术的理念去感悟的，用艺术创造去赞美（或者体味、批评、嘲讽）自己的存在、人类的存在和世界的存在，用艺术的手段去体察、感悟生命存在的本质。

这是非常重要的，因为，无论现在或将来，无论我们似乎被动地“看到”一个视觉图像，还是主动地“发现”一个视觉图像，或者凭空“创造”一个视觉图像，我们的态度和理想总是贯穿始终的，人总是看到“想”看见的东西。



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>