

<<数字艺术技术基础教程>>

图书基本信息

书名：<<数字艺术技术基础教程>>

13位ISBN编号：9787512104815

10位ISBN编号：7512104812

出版时间：2011-2

出版时间：清华大学出版社

作者：龙晓苑

页数：194

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>

## <<数字艺术技术基础教程>>

### 内容概要

本书以数字视听艺术的技术脉络为主线，将数字艺术分为数字暗室技术、自然媒介仿真技术、数字设计技术、数字造型技术、数字渲染技术、三维动画制作技术及数字音频与电子音乐技术等内容，并给予充分的技术细节的介绍，有助于读者更好地理解具体的数字艺术软件工具的功能，并由此激发更多的技术灵感创作出更好的作品。

本书图文并茂，每章配有思考题。

本书既可作为各高等院校数字艺术系列课程的通选教材，亦可作为各培训班数字艺术软件应用培训的强化教材。

# <<数字艺术技术基础教程>>

## 书籍目录

### 第1章 绪论

- 1.1 数字艺术诞生的技术背景
- 1.2 数字艺术发展的历史阶段
- 1.3 数字艺术的分类

#### 思考题

### 第2章 色彩

- 2.1 色彩概述
  - 2.1.1 色彩的由来
  - 2.1.2 色彩三要素
  - 2.1.3 色彩体系与色、主体
  - 2.1.4 色彩空间
- 2.2 标准基色与色度图
  - 2.2.1 三基色与标准基色
  - 2.2.2 cie色度图
- 2.3 色彩模型
  - 2.3.1 rgb色彩模型
  - 2.3.2 cmyk色彩模型
  - 2.3.3 hsv色彩模型
- 2.4 电子色彩模式

#### 思考题

### 第3章 数字暗室技术

- 3.1 概述
  - 3.1.1 传统暗室技法
  - 3.1.2 数字暗室基础
- 3.2 数字修像技术
  - 3.2.1 两种常用的图像色调调整工具
  - 3.2.2 使用内插和外插的图像色调调整方法
  - 3.2.3 局部修饰技术
- 3.3 数字滤镜技术
  - 3.3.1 空域滤波方法
  - 3.3.2 数字滤镜应用
- 3.4 数字合成技术
  - 3.4.1 蒙版技术
  - 3.4.2 图层混合

#### 思考题

### 第4章 数字设计技术

- 4.1 数字设计概述
- 4.2 图元设计
  - 4.2.1 复杂图元的设计
  - 4.2.2 图元形状的组织
  - 4.2.3 变形图元的编辑
- 4.3 图元混合
  - 4.3.1 混合(渐变)与插值
  - 4.3.2 线性插值
- 4.4 图元纹理与填充

## <<数字艺术技术基础教程>>

- 4.4.1 纯色填充
- 4.4.2 透明层填充
- 4.4.3 图案填充
- 4.4.4 渐变填充

### 4.5 图元变换

- 4.5.1 基本图元变换的数学意义
- 4.5.2 组合图元变换的数学意义
- 4.5.3 图元变换的应用

### 4.6 字体设计

- 4.6.1 点阵字体
- 4.6.2 矢量字体
- 4.6.3 字体设计应用

#### 思考题

### 第5章 自然媒介仿真技术

#### 5.1 自然媒介仿真方法学

#### 5.2 插图技术

##### 5.2.1 铅笔画

##### 5.2.2 钢笔画

#### 5.3 绘画技术

##### 5.3.1 水墨画

##### 5.3.2 水彩画

#### 5.4 自动和半自动绘画技术

##### 5.4.1 点画法

##### 5.4.2 马赛克方法

##### 5.4.3 半调法与掩膜技术

##### 5.4.4 笔划法

##### 5.4.5 画线方法

##### 5.4.6 一个综合实例的介绍——肖像素描的生成

#### 思考题

### 第6章 数字造型技术

### 第7章 数字渲染技术

### 第8章 三维动画技术

### 第9章 数字音频与midi音乐技术

### 第10章 数字艺术软件介绍

### 参考文献

## <<数字艺术技术基础教程>>

### 章节摘录

版权页：插图：4.分析机的实践及制表机的实现计算能处理符号，计算也能用作艺术设计的工具。由自动织布技术得到启发，1823年，英国剑桥大学的一位名叫Chares。

Babbage的科学家开始着手研制一种名叫差分机（Differenee engine）的设备，这种复杂的机械设备，可以用来进行快速而精确的对数及三角函数等数学运算，当时这类功能用于军事上的弹道轨道计算是很有用的。

1833年，由于遇到许多经济上的及技术上的困难，Babbage中止了对这种设备的开发。

他开始转向一种更灵活的、功能更广泛的，用于一般目的的流程控制式计算机的研制，Babbage为之取名为分析机（analytic engine）。

这种机器的设计方案中包括了现代计算机系统的四大主要组成：输入部分、处理部分、存储部分及输出部分，指令也能像自动织布机那样用穿孔卡片来输入。

Ada Lovelace参与了整个计划，她在自己的著作中对Babbage的整个工作作了详细的说明。

（注：Ada是诗人拜伦的女儿，擅长数学。

她被公认为第一位程序员，她为分析机写了第一个编码程序以计算BeElaoulli数。

美国国家防御部为纪念她的成就以她的名字Ada命名了Ada程序设计语言。

）Babbage最终还是未能获得足够资金完成自己的工作。

如果当时这种分析机的想法得以成功实现，那么第一台可程式计算机的诞生史恐怕就得重写了。

<<数字艺术技术基础教程>>

编辑推荐

《数字艺术技术基础教程》：高等院校动漫设计系列教材

<<数字艺术技术基础教程>>

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>