

<<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>