

<<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：9787030288660

10位ISBN编号：7030288661

出版时间：2010-12

出版单位：科学出版社

作者：马增友 等编著

页数：359

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>>

前言

《数字艺术设计基础》是“高等院校非设计类专业电脑美术基础课程教材”之一，全书共分5个章节，主要对数字艺术设计基础知识作了介绍，具体内容包括浅析数字艺术设计、数字艺术设计的常用软件及相关参数设置、数字版面设计的基本元素、数字版面设计的形式美法则、数字色彩的表现方法及应用等。

该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

<<数字艺术设计基础>>

内容概要

本教材致力于开发一本职业教育特征鲜明、特色明显的职业教育教学用的实践理论一体化课程教材。它以命令结合案例的方式介绍了数字媒体艺术和数字图像的基础理论，以由浅入深的方式详细介绍了其实用知识，内容既有基础知识的介绍，也有高级专业知识的讲解。

阅本书可以使读者从入门水平提高到高级应用水平，并能掌握处理各类矢量图形和位图图形的技巧，非常适合初学者阅读，更适合作为培训教材，同时对高级读者也具有一定的参考意义。

<<数字艺术设计基础>>

书籍目录

Chapter 1 艺术与技术的融合——初识数字艺术设计 1.1 浅析数字艺术设计 1.1.1 什么是数字艺术设计
1.1.2 数字艺术设计人才的岗位职能 1.1.3 数字艺术设计产业和职业需求现状 1.2 数字素材的获取方法
1.2.1 静态图形、图像素材的获取 1.2.2 动态影像素材的获取 1.2.3 声音素材的获取 1.3 数字艺术设计的常用软件及相关参数设置 1.3.1 图形图像处理软件 1.3.2 图文排版软件 1.3.3 视频编辑软件
1.3.4 音频编辑软件Chapter 2 形式美感传达的基石——数字版面设计基础 2.1 随处可见的版面设计 2.2 数字版面设计的基本元素 2.2.1 点的表现与应用 2.2.2 线的表现与应用 2.2.3 面的表现与应用 2.2.4 形与空间的关系 2.3 数字版面设计的骨骼 2.3.1 骨骼的概念及作用 2.3.2 重复骨骼的表现与应用
2.3.3 渐变骨骼的表现与应用 2.3.4 近似骨骼的表现与应用 2.3.5 发射骨骼的表现与应用 2.3.6 变异骨骼的表现与应用 2.4 数字版面设计的形式美法则 2.4.1 形式美法则的含义与作用 2.4.2 比例对比美——比例与尺度 2.4.3 和谐整体美——对比与统一 2.4.4 平衡静态美——均衡与稳定 2.4.5 律动动态美——节奏与韵律Chapter 3 审美表现的提升——数字色彩设计基础 3.1 色彩无处不在 3.1.1 色彩的形成 3.1.2 色彩的基本常识 3.1.3 数字化的色彩 3.2 数字色彩的表现方法及应用 3.2.1 色彩推移 3.2.2 色彩对比 3.2.3 色彩混合 3.2.4 色彩调和 3.3 数字色彩的心理表现及应用 3.3.1 色彩的轻重感 3.3.2 色彩的音乐感 3.3.3 色彩的味觉感 3.3.4 色彩的空间感 3.3.5 色彩的华丽与朴素 3.3.6 色彩的庄重与活泼 3.3.7 色彩的明快与忧郁 3.3.8 色彩的亲切与疏远Chapter 4 艺术美与技术设计的综合体现——数字出版物设计基础 4.1 数字报纸的设计基础 4.2 数字图书的设计基础 4.3 电子杂志的设计基础 4.4 网页的设计基础Chapter 5 美的传播——数字艺术设计作品的输出与印刷 5.1 数字艺术作品的输出 5.1.1 数字输出方式 5.1.2 传统输出方式 5.1.3 通过光盘刻录输出数字艺术作品 5.2 数字艺术作品的印刷 5.2.1 印前基本常识 5.2.2 印刷

<<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>