

图书基本信息

书名：<<高等院校新媒体艺术与设计丛书 数字动画艺术与设计>>

13位ISBN编号：9787535635907

10位ISBN编号：7535635903

出版时间：1970-1

出版时间：湖南美术出版社

作者：王可

页数：118

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>

前言

关于艺术与计算机科学技术交叉结合的关系，在已然共存共荣的今天，似无赘述的必要。艺术与计算机科学技术紧紧相随，在诸多领域已经或正在发生广泛而深刻的变化，已是不争的事实。艺术有史以来就不安分，科学技术向来也“喜新厌旧”，二者联姻使艺术与设计处于一个不断变革的时代。

像一百多年前的摄影、电影相继问世带来的广泛而深刻的变化，新技术、新手段带来的新观念、新媒介，催生着新艺术、新功能、新领域。

艺术与计算机科学技术相辅相成的所谓新媒体艺术，在数字时代开疆拓土，前程远大。

因此，新媒体艺术或称为数字媒体艺术的教育亦渐成趋势，方兴未艾。

就其适应社会需要的实际功用而言，办学者自有各自的选择。

或艺术或设计，或重手段或重拓展，艺术或为主导或为辅助，选择及其倚重终有各自的道理。

但如何以通常的规范的学科概念界定新媒体艺术仍然是一个不断被讨论、被质疑的问题。

尽管教育部已于数年前将数字媒体艺术正式列为一个目录外专业加以推行，但所谓的新媒体艺术或数字媒体艺术，其广义几乎涉及所有传统专业（主要指美术与设计类专业）在数字时代必须应对的深刻改变，是必须面对数字化趋势而有所作为的教育创新与教学改革，无论是数字媒介形态的创新还是数字化手段的利用。

特别是应用的新媒体艺术与设计随着计算机科学技术的不断渗透与拓展，从数字动画到数字游戏，从网络媒体到移动媒体以及一切关涉艺术创意设计的数字化衍生领域。

显然，一个目录外的数字媒体专业是无法包容数字媒体艺术多方向的扩张和渗透的。

数字媒体艺术专业天生的跨学科的多向性在学科概念上无法与传统专业相类比。

在模糊的数字媒体艺术专业概念下的课程体系及其知识与能力结构，只能根据各自特定的方向性选择作出合理的设计。

对待数字媒体艺术专业，我们只能达成一个充分包容的共识：首先我们不能也不必在乎专业学科类似传统专业那样的确切界定，我们因数字的共同性而致力于沟通和强化艺术与技术之间相互支持、有机结合的共生关系。

不断拓展、与时俱进的新媒体艺术教育应该是一个艺术与科学技术，包括传播学知识在内的多学科跨界交叉的学科共同体。

因此对任何教育单位而言，对数字媒体艺术专业名下的特定方向的选择，亦是对创新模式、创新课程体系及其特定的知识能力结构的选择。

选择根据条件，选择因应需求，选择前瞻未来，选择追求特色。

内容概要

《数字动画艺术与设计》对数字动画艺术与设计的体系进行了系统的阐述，将数字二维动画、数字三维动画、数字装置动画和数字交互动画纳入数字动画体系进行研究，力求从数字动画的界定、本质、类型、风格和特征等诸多方面，对数字动画的本体进行论述。

书中还详细阐释了数字动画的基本制作手段和流程，以及数字动画的造型设计、场景设计和分镜头画面设计等内容，并附有美国、日本、中国等世界经典数字动画案例，以及大量的数字动画设计制作的教学案例，以开阅读者的思路和视野。

作者简介

王可，北京航空航天大学新媒体艺术与设计学院讲师，清华大学美术学院信息艺术设计系动画设计与应用专业硕士，中国图学会数字专业委员会副主任委员、中国动画学会会员。

撰写有《动画学通用完全教程》、《动画角色造型》、《动画概论》、《数字动画艺术与设计》等多部高等院校艺术设计专业重点教材，其中‘动画概论’已获北京市精品教材立项。

译著有《动画无极限》等。

书籍目录

前言第一章 数字动画艺术概述第一节 数字动画艺术的起源与发展第二节 数字动画艺术的概念第三节 数字动画艺术的构成第二章 数字动画艺术的类型第一节 数字二维动画第二节 数字三维动画第三节 数字装置动画第四节 数字交互动画第三章 数字动画艺术的风格第一节 感受型风格第二节 宣泄型风格第三节 沉浸型风格第四章 数字动画艺术的特征第一节 数字技术革命第二节 技术特征第三节 艺术特征第五章 数字动画的基本制作手段和流程第一节 数字二维动画制作的基本流程第二节 数字三维动画制作的基本流程第六章 数字动画的造型设计第一节 动画角色造型的目的第二节 动画角色造型的手法第三节 动画角色造型的创作步骤、设定法则与案例分析第七章 数字动画的场景设计第一节 动画场景设计的概念和类型第二节 动画场景设计的原则和构思方法第三节 动画场景设计的制作和案例分析第八章 数字动画分镜头画面设计第一节 数字动画分镜头设计的概念和构思原则第二节 数字动画分镜头设计技法第三节 数字动画分镜头设计案例分析第九章 数字动画艺术鉴赏第一节 美国数字动画艺术鉴赏第二节 日本数字动画艺术鉴赏第三节 中国数字动画艺术鉴赏参考文献后记

章节摘录

插图：2.BMP格式。

BMP是DOS和Windows兼容计算机系统的标准Windows图像格式。

BMP格式支持RGB、索引色、灰度和位图色彩模式，但不支持Alpha通道。

3JPEG格式。

JPEG是一种有损压缩格式，当您将图像保存为JPEG格式时，可以指定图像的品质和压缩级另

啥Photoshop设置了12个压缩级别，在Quality文本框中输入数值可以改变保存的图像的品质和压缩程度

。参数设置为12时，图像的品质最佳，但压缩量最小。

4.TIFF格式。

TIFF是一种应用非常广泛的位图图像格式，几乎被所有绘画、图像编辑和页面排版应用程序所支持，TTFF格式啻常用于在应用程序之间和计算机平台之间交换文件，它支持带Alpha通道的CMYK、RGB和灰度文件，不带Alpha通道的Lab、索引色和位图文件也支持LZW压缩。

在将图像保存为TIFF格式时，通常可以选捧保存为IBM PC兼容计算机可读的格式或者Macintosh计算机可读的格式，并且可以指定压缩算法。

5. GIF格式。

GIF格式可以极大地节省存储空间，因此常常用于保存作为网页数据传输的图像文件。

该格式不支持Alpha通道，最大缺点是最多只能处理256种色彩，不能用于存储真彩色的图像文件。

但GIF格式支持透明背景，可以较好地与网页背景融合在一起。

6 EPS格式。

EPS格式可以用于存储矢量图形，几乎所有的矢量绘制和页面排版软件都支持该格式。

在Photoshop中打开其他应用程序创建的包含矢量图形的EPS文件时，Photoshop会对此文件进行栅格化，将矢量图形转换为位图图像（图1-32）。

EPS格式支持Lab、CMYK、RGB、索引颜色、灰度和位图色彩模式，不支持Alpha通道，但该格式支持剪贴路径。

后记

经过近一年的艰苦工作,《数字动画艺术与设计》一书终于完稿。

作为高等院校新媒体艺术与设计丛书,为了体现新媒体、新学科、新专业的特色,本书力求从数字动画的界定、本质、特征、类型和风格等诸多方面,对数字动画的本体进行论述。

目前已经出版的数字动画的教材,大都为软件教材,是教授具体指令和实现技法的,而对数字动画艺术与设计的理论知识没有进行系统的梳理,容易让学生产生“不识庐山真面目,只缘身在此山中”的困惑。

本书对数字动画学的体系进行了系统的阐述,将数字二维动画、数字三维动画、数字装置动画和数字交互动画纳入数字动画体系进行研究,而这一体系是基于电子媒介的数字性特征进行构建的。

也就是说,在新媒体艺术的范畴中,数字的交互的电子媒介决定了数字动画的存在。

同时,本书对数字动画的艺术构成进行了深入的剖析,这对于数字动画设计课程的建设,具有一定的参考价值。

本书的难点在于数字动画艺术的分类,以及数字动画艺术风格的划分。

由于数字动画艺术的构成是多元的,内容是交叉的,界线是模糊的,状态是不断变化的,因此很难清晰地对数字动画艺术及其风格进行分类。

之所以进行分类,就是要梳理思维,准确地、立体地解读数字动画这一综合性的艺术门类。

本书的撰写和出版,要特别感谢丛书的主编、北京航空航天大学新媒体学院院长龙全教授对我的信任和支持,感谢湖南美术出版社陈秋伟主任对本书的帮助,感谢我的导师清华大学美术学院吴冠英教授的指点和启发,感谢中央美术学院曹田泉博士所提供的诚挚的建议,还要特别感谢我的妻子刘悦对我的督促以及对本书图片的收集和整理。

此书谨献给我的女儿——王嫫,祝她一生健康快乐、幸福平安。

最后,愿此书能给新媒体艺术与设计专业和动画专业的同学们带来启迪和帮助。

本书的撰写,本人虽付出了相当的努力和心血,但由于知识、学养和阅历的有限,难免存在不足之处,望前辈和同仁海涵、谅解并斧正。

编辑推荐

《数字动画艺术与设计》：高等院校新媒体艺术与设计丛书

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>