第一图书网, tushu007.com

<<数码绘画艺术>>

图书基本信息

书名：<<数码绘画艺术>>

13位ISBN编号：9787536659292

10位ISBN编号：7536659296

出版时间：2002-8

出版时间：重庆出版社

作者：林韬

页数：109

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

<<数码绘画艺术>>

内容概要

伴随信息技术而来的新视觉艺术形式一数码绘画艺术，以其不可抗拒的视觉魅力在全世界呈现并得到迅速的发展。
这本《数码绘画艺术》第一次从理论的角度对这一新艺术的视觉特征、制作手段、传播方式以及学习和创作者应具备的知识结构进行了分析和研究。
本书共分十章，分别介绍了CG艺术的组成部分、数码绘画在现代视觉艺术中的地位以及在中国的发展情况与世界发达国家的之间存在的差距等主要内容。
概述了美国、韩国、日本等国家CG技术的现状。
书后还收入了许多优秀数码绘画作品的欣赏。
同时书中以较多的篇幅对实验性的数码绘画创作过程、商业数码艺术制作个案逐一进行了详细介绍。
读者从中可以学到很多数码创作技巧和这个专业中有用的知识。

<<数码绘画艺术>>

书籍目录

第一章 CG艺术的重要组成部分——数码绘画第一节 什么是CG艺术第二节 数码绘画与CG艺术的关系第二章 数码绘画在现代视觉艺术中的位置第一节 数码绘画与传统绘画、传统插画、平面设计、摄影等相关视觉艺术的关系第二节 数码绘画带来了一种全新的艺术形式和艺术理念第三章 数码绘画作品欣赏第四章 创意制作全过程介绍第五章 CG艺术在国际上的发展情况第一节 日本的CG产业第二节 韩国CG艺术的飞速发展第三节 美国的CG艺术第六章　CG艺术的社会基础大众审美的数字化第一节　大众审美数字化的起因第二节　大众审美数字化的表现第三节　大众审美数字化的影响第七章　数码绘画在中国的发展第一节　CG艺术产业在中国发展中的几个突出问题第二节 今后CG艺术发展的分析与展望第八章　成功商业案例——电视栏目“ 游戏东西 ”立体化视觉包装第九章　数码绘画的“ 性格 ”第十章　数码绘画艺术家应具备的技术和知识结构

媒体关注与评论

序　　2002年夏，中央美术学院的硕士生林韬要毕业了，据说这是中国电脑美术专业的第一位研究生。
祝贺他，同时也为中国在数码艺术领域的迅速发展感到高兴。
　　我认识林韬是从他的作品开始的，他设计的昆虫、战舰等杂志封面富有新意，看得出作者在努力发掘数码技术的潜在功能，使艺术表现更加十富多彩O林韬不仅着意于探求新工具的表现力，也善于与人交流，吸取长处。
他是韩国数码艺术家团体SD工A的会员，也积极参与曰中CG交流活动。
200 1年他的作品参加了日本Digit2l lmage展，收录在CG年鉴上。
作为中国第一批CG作者访问了日本，在日中韩三国交流会上他流利的英语发言，使与会者对中国的CG发展留下了深刻的印象。
　　电脑艺术是技术与艺术的结合，林韬进行了许多创作实践，对探讨电脑艺术的美学也非常有兴趣，这确实是一个全新领域的新课题。
本书是他对这片新领域的探索与研究成果。
　　在日本有一个CG检定制度，分一、二、三级，取得一级资格的，要求不仅有较高的电脑软硬件的知识与制作技能，还要求有总合能力和指导能力。
在1O年里，取得二、三级检定的已超过1O万人，而一级的还不到1OO人。
但这几十个善于指导的专家成为现今日本CG教育的中坚。
中国CG的发展也同样需要一批在技巧上、理论上有探索精神并具有指导能力的人。
林韬正处在旺盛的创作时期，他的作品具有个性，他的表达能力也是出众的，可望成为中国的首批CG指导者。
期待林韬在完成了硕士学业和本书之后还能不断前进，在推动中国的数码文化艺术，使之提升到世界领先水平的过程中发挥作用。

编辑推荐

数码绘画是随着计算机网络的发展而产生的，但其在绘画艺术作品中占有相当重要的地位。这本《数码绘画艺术》主要介绍了现代数码绘画的发展和一些优秀作品的欣赏和点评。是您了解学习数码绘画的好帮手。

第一图书网, tushu007.com

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