

《数字色彩与环境设计应用》

图书基本信息

书名：《数字色彩与环境设计应用》

13位ISBN编号：9787112059584

10位ISBN编号：7112059585

出版时间：2004-4

出版社：中国建筑工业出版社

作者：田少煦

页数：126

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《数字色彩与环境设计应用》

内容概要

《数字色彩与环境设计应用》是国内第一部有关“数字色彩”与环境设计的专著。它较详细地介绍了“数字色彩”的基本原理；阐述了混色系统CIE与显色系统HVC、色彩模型、色彩表达方式等不同于传统艺用（颜料）色彩的色彩理论；在色域、明度、饱和度以及概括性与现实虚拟性等方面，分析了“数字色彩”与传统艺用色彩的异同。还对利用扫描仪、数码相机等获取色彩，色彩修正、色彩压缩和重采样等问题，作了详尽的论述。

《数字色彩与环境设计应用》总结了自然环境、人文环境与色彩的关系，在环境和建筑设计中引入了“色彩地理学”的概念；分析了自然光与人造光、光的演色性、光照对环境色彩的影响以及色光混合与材质等问题；结合大量实例，就环境设计中的色彩应用作了深入浅出的论述，把作者经过多年实践总结的“数字色系——（五级）饱和度、明度色表”运用到环境色彩设计中。《数字色彩与环境设计应用》对目前设计中暴露出来的色彩弊病进行了剖析，并对具有代表性的优秀三维数字色彩设计作品进行点评。

《数字色彩与环境设计应用》涉及的“数字色彩”居于数字艺术与设计的学科前沿，可望填补国内研究的一项空白。适合于建筑、规划、环境设计的专业人员和大专院校师生阅读，亦可用作这些专业的基础课教材。

《数字色彩与环境设计应用》

作者简介

田少煦，男，湖南人，1995年毕业于四川美术学院艺术设计系，获文学硕士学位（设计艺术学）。深圳大学艺术与设计学院副教授。数字色彩及色彩规划研究专家。近几年在《美术观察》、《装饰》和《Morthly Design》等国内、外权威期刊上发表论文近20篇，其中部分论文被CSSCI收录，以及被人民大学复印资料全文转载。主持省级、校级数字媒介与设计科研项目6项。中国数码艺术与设计专业委员会筹副秘书长，深圳市工艺美术师（设计师）职称评审委员，清华大学美术学院学报、权威期刊《装饰》杂志特约撰稿人。

作者简介前言第一章 数字色彩的基本原理1.1 色彩的形成1.1.1 自然界色彩的产生1.1.2 数字色彩的生成1.2 数字图形与色彩1.2.1 数字图形及其色彩的角色1.2.2 点阵图与色彩1.2.3 矢量图与色彩1.2.4 矢量文件中的点阵图色彩1.3 分辨率（解析度）1.3.1 点阵图的分辨率1.3.2 矢量图的分辨率1.3.3 显示器的分辨率1.3.4 打印机的分辨率第二章 数字色彩与色彩理论2.1 混色系统CIE与显色系统HVC2.1.1 混色系统CIE2.1.2 显色系统HVC2.2 数字色彩的混合与RGB色彩模型2.2.1 色彩的三刺激与数字色彩的三基色2.2.2 色光的加色法混合与RGB色彩模型2.2.3 计算机的RGB色彩选取和数字输入2.3 数字色彩的三属性与HSV（HSB）色彩模型2.3.1 色彩的客观三属性与主观三属性2.3.2 人眼对颜色的视觉2.3.3 HSV（HSB）色彩模型2.3.4 计算机的HSB色彩表达2.4 数字色彩的分类与CMYK色彩模型2.4.1 CMY是RGB的补色2.4.2 颜料的减色法混合与CMYK色彩模型2.5 数字色彩对两种系统的综合2.5.1 色彩系统的整合2.5.2 色彩模型的整合第三章 数字色彩与经典色彩的比较3.1 数字色彩与经典色彩的色域分析3.1.1 CIE的可见光色域3.1.2 RGB屏幕颜色的色域3.1.3 CMYK印刷颜色的色域3.1.4 CMYK打印颜色的色域3.1.5 经典绘画颜料色彩的色域3.2 数字色彩与经典色彩的比较3.2.1 数字色彩与经典色彩不同的饱和度、明度界定及表达方法3.2.2 基于化学途径的经典色彩与基于物理途径的数字色彩3.2.3 经典色彩的概括性与数字色彩的虚拟现实性第四章 数字色彩的获取与生成4.1 计算机绘制生成的色彩4.1.1 模拟摄影、绘画的影像绘画系统4.1.2 理性精密的规则系统艺术4.2 通过扫描仪获取的色彩4.2.1 普通平台式扫描仪扫描4.2.2 平台式正负胶片扫描仪扫描4.2.3 滚筒式扫描仪扫描4.2.4 影响扫描仪色彩的主要因素4.3 通过数字照相机和数字摄像机获取色彩4.3.1 数字照相机的类型4.3.2 数字照相机的色彩、图像质量4.3.3 数字照相机的图像输出4.3.4 数字摄像机的色彩获取第五章 数字色彩模型与色彩转换5.1 数字色彩模型及其表达5.1.1 RGB——加色混合色彩模型5.1.2 CMY——减色混合色彩模型5.1.3 HSV（HSB）——用户直观的色彩模型5.1.4 Lab——不依赖设备的色彩模型5.1.5 其他色彩表达方式5.2 色彩模型的转换及色彩修正5.2.1 由RGB色彩模型转换为CMYK色彩模型5.2.2 Lab色彩模型在色彩转换中的优越性5.2.3 由RGB或CMYK色彩模式转换为灰度颜色5.2.4 由灰度颜色转换为双色调颜色5.2.5 由灰度颜色或双色调颜色转换为黑白位图5.2.6 由RGB色彩模型转换为索引颜色5.3 数字图形的压缩、重采样以及对色彩的影响5.3.1 RLE压缩5.3.2 LZW压缩5.3.3、JPEG压缩5.3.4 重采样与色彩插值第六章 环境与色彩6.1 自然环境与色彩6.1.1 “色彩地理学”与环境色彩6.1.2 城市环境色彩6.1.3 建筑色彩6.2 人文环境与色彩6.2.1.3 文因素对环境色彩的影响6.2.2 城市公共艺术色彩6.2.3 室内环境色彩第七章 光照对环境色彩的影响7.1 自然光与人造光7.1.1 自然光源的利用7.1.2 人造光源的应用7.2 光的色温与光的演色性7.2.1 光的色温7.2.2 光的演色性7.3 色光的混合与材质的表现7.3.1 色光的混合7.3.2 色光的搭配7.3.3 光照与材质第八章 环境设计中的色彩应用8.1 色彩设计的基本法则8.1.1 变化与统一8.1.2 对比与和谐8.1.3 重复与渐变8.2 数字色彩的视觉化分析8.2.1 以色相为中心的主色调（在同一色平面上配色）8.2.2 以明度及饱和度为中心的复色调（在同一色立体上配色）8.2.3 复杂配置的综合色调（同时在不同的色平面和色立体上交叉配色）8.3 主导色、背景色与点缀色8.3.1 区域环境的主导色与辅助色8.3.2 单体建筑的前景色与背景色8.3.3 室内空间的主体色与点缀色8.4 平面的静态色与立体的动态色8.4.1 图纸设计的平面色及静态色8.4.2 实际场景的立体色及动态色8.4.3 三维色彩与模拟自然界空间的光照明第九章 数字色彩实例分析9.1 数字色彩应用的常见弊病9.1.1 “生”：色彩太艳、饱和度过高9.1.2 “花”：杂乱无章、无色调可言9.1.3 “脏”：色彩冷暖关系不对、滥用黑色9.1.4 色彩恐惧症：颜色太素9.1.5 “无色彩透视”9.1.6 RGB色彩模式下的明度忽略9.2 数字色彩应用实例分析9.2.1 室内设计9.2.2 建筑及环境设计9.3 色彩应用赏析9.3.1 环境色彩赏析9.3.2 建筑色彩赏析9.3.3 室内色彩赏析后记主要参考文献

《数字色彩与环境设计应用》

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:www.tushu000.com