

PORTFOLIO

2016 —
2020

PORTFOLIO of DIXIAN LIU
刘迪先 设计作品集

EMAIL: dixian.liu@foxmail.com
TEL: +86 186 1194 7280

刘迪先

1992 03 16
男
汉族
湖南岳阳

工作期望

设计

教育背景

2010 -2014
中央美术学院实验艺术学院
学士学位

2018 -2020
中央美术学院实验艺术学院
未来媒体方向研究，导师张尢
硕士学位

2019 07-09
荷兰，V2_Lab of UNSTABLE MEDIA
驻留学习



创作与设计经历

2014，「隐秘之歌」入选「中国抽象新一代」
寺上美术馆，北京

2015，「反光」入选「稍等」艺术与设计展
尚 8 国际艺术中心，北京

2016，「银灰色」参加「多棱体」抽象艺术展
789，北京

2016，「宇宙图腾」收藏于 M12 Art Space，成都

2019，「Listenning」展于 V2_Lab of UNSTABLE
MEDIA，荷兰，鹿特丹

2018， 中央美术学院艺术与科技中心，网站设计

2019-2020，参与北京长城未来电子艺术节视觉形象
设计项目，动效设计

工作经历

2017，北京芸知众文化传媒有限公司
视觉设计

2018-2019，中央美术学院艺术与科技中心
兼职

所获奖项

2014，毕业作品获毕业创作三等奖

2018-2019 ，校级二等奖学金

2019 ， 中央美术学院第七届研究生校园展览
优秀作品

专业技能

掌握较为完备的艺术与设计理论知识，对交互设计与平面设计有系统的了解。熟悉从原型设计到 ui 的流程与方法。熟悉 framer 和 sketch 等原型设计软件。对 html、css 和 js 前端技术有过接触。面对问题有不断拓展新知识和新技能的能力，对日益多元化的艺术与设计手段有敏锐的嗅觉。

软件 & 编程

AI Sketch Unity Processing P5js

01 MOVEM 标识形象设计

02 长城未来 主视觉动效设计

03 分色主义 交互动画

04 CAFAcat 网站 UI 设计

05 奇幻放映厅互动影像 交互动画

06 视觉编程 交互动画

07 其他特长

01



MOVEM





洗手间
Toilets



摄像区
Photo zone



女更衣室
Women



男更衣室
Men



问询处
Info desk



WIFI
546yuyuan



寄存处
Storage



单车室
Cycling room



弃毛巾筐
Towel basket



弃鞋筐
Shoe basket



冰毛巾柜
Chilled towels



淋浴间
Shower room



记得补充水分
Stay hydrated



节约淋浴时间
Save shower time



饭后切勿运动
Don't ride on a full stomach



禁止携带手机
Cell phones unallowed



请勿大声交谈
Keep talking to a minimum



禁止宠物
No Pets



禁止吸烟
No Smoking

02

电子艺术节这一文化活动形式源于欧洲。最著名的有奥地利的林茨电子艺术节与德国的转媒体艺术节。不同与林茨与转媒体在这一领域中的深厚积累，长城未来艺术节的定位还在探索中。长城未来艺术节选址于北京八达岭长城山区的决定，赋予了艺术节的从传统观望现代科技的色彩。

虽然是传统关于科技的元素的结合，在初步构思中我并不想陷于一种传统与现代的决然分野，那样势必会导致一种简单的形式化拼贴。因此我决定从创作的生成逻辑中寻找切入口。

长城未来艺术节 主视觉动效设计



该设计项目是 2020 年将在北京长城附近举办的新媒体艺术节的视觉形象设计。在项目中我负责主题视觉动效的设计。

设计策略

因为艺术节没有特定主题，视觉将围绕「长城未来」四个字展开。根据艺术节的基调，我在传统艺术中选择了有深厚底蕴的书法艺术。

我把书法的形式趣味总结为运笔的技巧和写法的多变。运笔的技巧导致各种线条的不同效果，比如粗细、干湿等等。而写法的多变则让同一个字有多变的形态。比如王羲之的兰亭序中的「之」字则有 21 种不同的写法。

运笔的变化与字形的多变带来形形色色的字体形态,同时也适合将其量化，以塑造电子化的视觉语言。因此我决定通过机器学习的算法来对这一艺术语言作类比，赋予古老的书法以电子的质感。

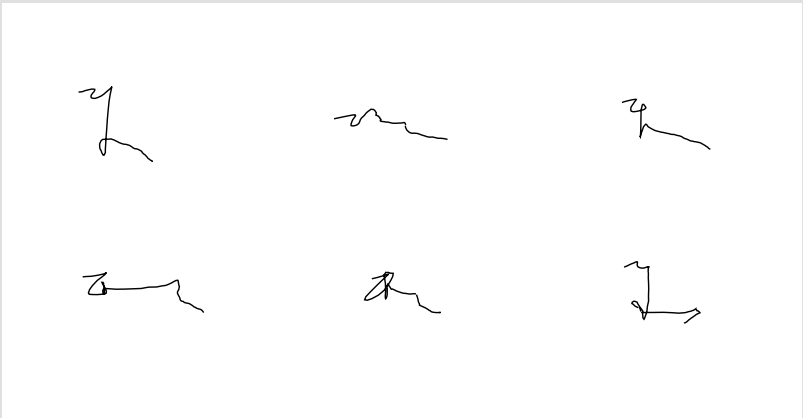


王羲之《兰亭序》中「之」的抽取，图片来自网络

生成逻辑

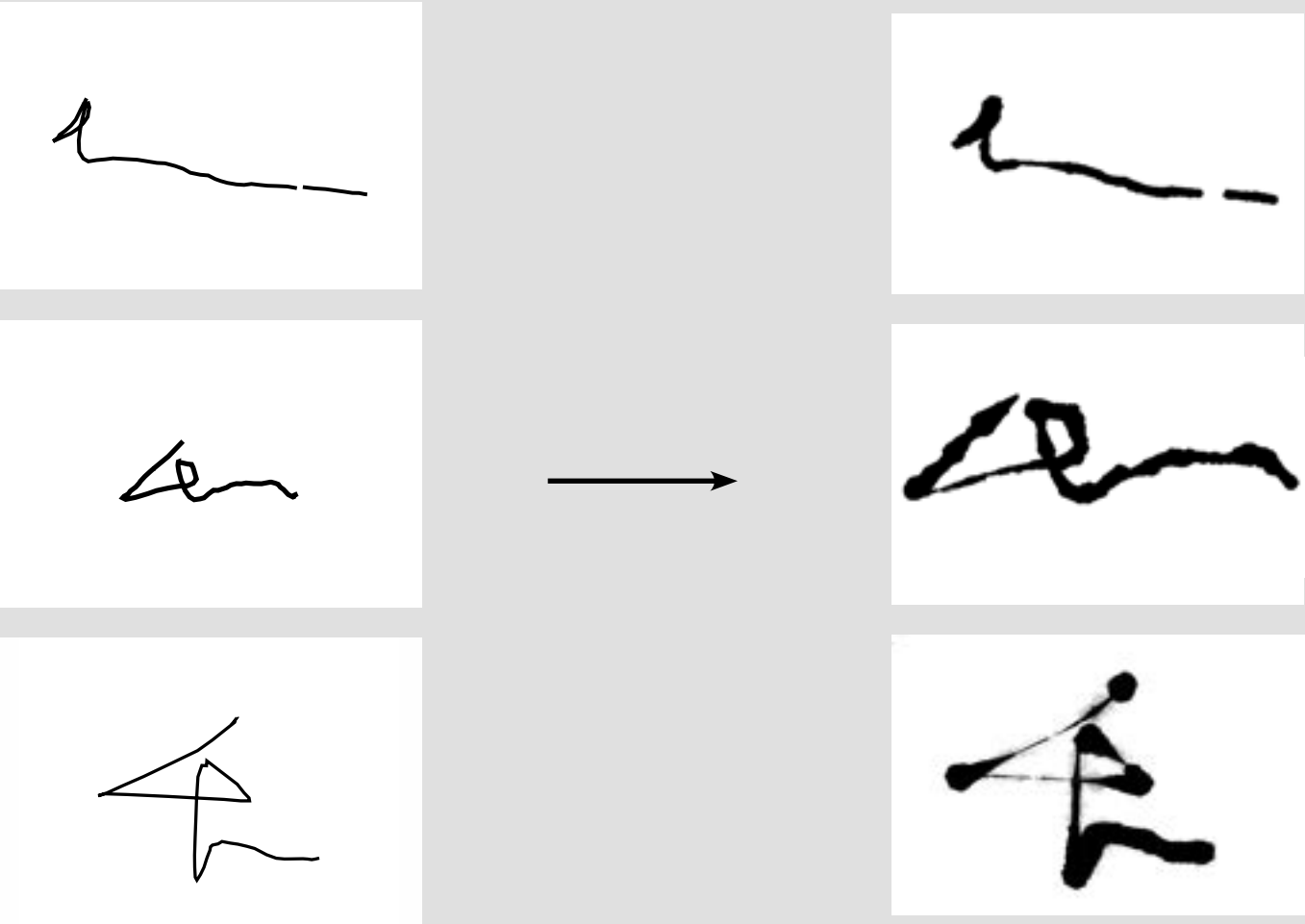
根据这一定位，我选择了 Sketch-Rnn 的机器学习模型，来对手写输入进行风格训练。

我先用人工手写的方式，极力以不同写法书写了 2000 遍「长」「城」「未」「来」这几个汉字。然后用模型来进行训练学习，从而得出一个自动书写的机器模型，可以不断衍生不同的书写矢量路径。



笔墨语言

通过对书写路径的读取，可以解读出晕染和运笔速度的审美维度。同时通过 SinInk 的 shader 库来实现了水墨沉降的视觉效果，用以将运笔的速度感用粗细和不同的晕染效果表现出来。



颜色规范

为保持书法的独特特征，和晕染、笔法等特征。主题字体以不变的黑色调来显示，而背景采用彩色，以示年轻与活力。

同时，在字体图案上叠加上台的实时数据，作为电子元素的象征，并增添画面的丰富性。



背景颜色组合



数据字体颜色组合



长



城



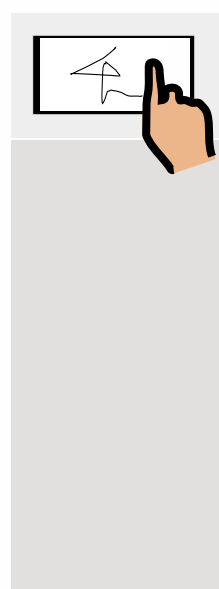
未



活动现场将以不断生成书法字的形式呈现，背景笔画粗细、笔墨效果在不断演变的过程中进行。字体与背景颜色同时在一个随机组合中变化。

来





↑ 现场展示方式



↑ 活动海报之一

项目计划将于 2020 秋季落地，计划最终的展示将会是四个实时书写的显示屏，观众可以在现场设备中输入汉字，给数据库贡献书写数据，而软件将会实时更新。

04



背景

该互动装置是属于一个空间设计的一部分。需要在墙面设计一个可交互的绘画化装置，要兼具可玩性与欣赏性。

设计思路

初步分析由于需要兼具可玩性与欣赏，所以我选择大众认知度较高的印象派画作。同时印象派的点彩画法以细小的点状笔触来描绘色彩，弱化了形体。碎片化的色彩非常适合互动。因此我决定以颗粒化的色彩为元素来作为科互动的对象，画作上选择了把点彩的形式做到机制的修拉的画作。



↑ La Luzerne, Saint-Denis, 修拉， 1884-1885，图片来自网络



互动方式

通过传感器的手势识别,观众可以像沙画一样拨弄画面上的色粒。刮沙的动作也与绘画的动作有相似性,体验上与主题保持一致。参与者在互动的过程中,可以感受到复杂画面中不同色彩倾向的是如何构成了画作。并从中能体会到画家的绘画意图。ipad上的图形界面,可供观众选取特定色调的粒子进行交互动作。

03

cat.cafa.edu.cn

CAFA CAT
中央美术学院 艺术与科技中心
Central Academy of Fine Arts
Center for Art and Technology

关于 媒体文化研究 艺术&技术 教育 特别项目

转媒体：
艺术与数字文化的
名义价值
transmediale:
Art & Digital Culture
At Face Value

2017列奥纳多艺术、科学与技术系列讲座
Leonardo Art, Science and Technology Lecture Series 2017

讲者：克里斯托弗·甘辛
Speaker: Kristoffer Gansing

主持：张尔
Introduced by ZHANG Ga

2017/11/10 19:00 - 20:30

地点：补时，上海市静安区常德路888号地下室
Venue: EXTRA TIME, NO.888 Changde Road,
Jing'an District, Shanghai

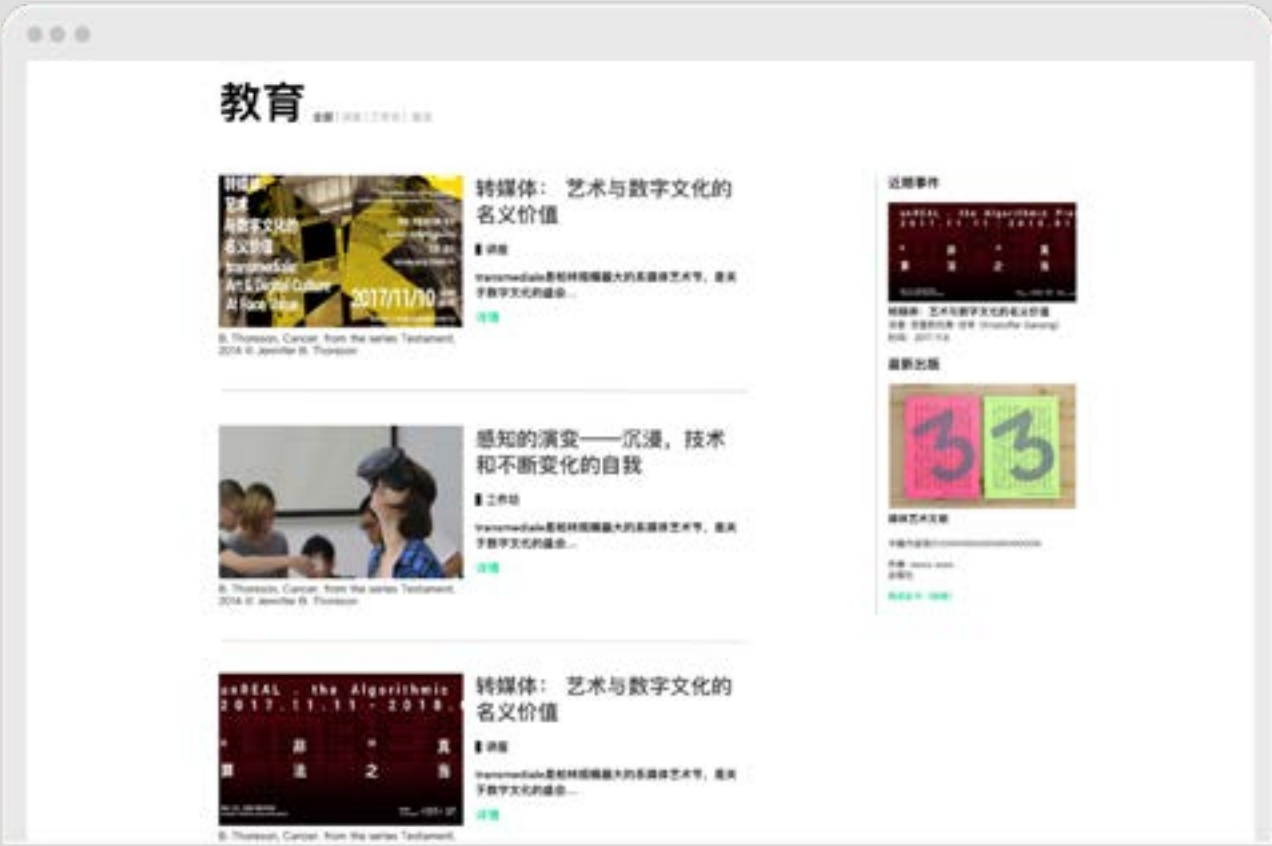
<CAC> CAFA CAT 实验艺术学院 LEONARDO

近期事件

全部

Acta De Boever, California Institute of the Art

CAFAcat 是中央美术学院艺术与科技中心，是一个集展示、艺术项目、教学与研究于一体的年轻部门。在 2018 年负责设计该网站的界面。在与承接公司的沟通与协作中学到了许多。熟悉了网站设计的工作流程。





05

奇幻放映厅互动装置

交互动画 (unity)

2019 年 11 月份，我参与了奇幻放映厅活动的商业项目，根据主办方要求我设计制作了基于 kinect 手势识别的影像互动装置。该装置通过手的开合来让彩色的粒子形成骤然绽开的效果。该项目是在镜屋中的沉浸式交互体验。

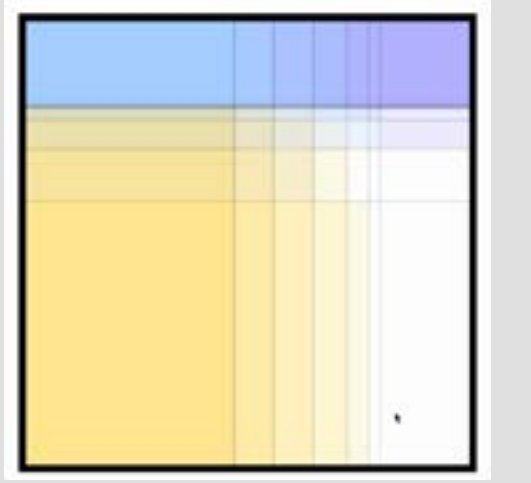
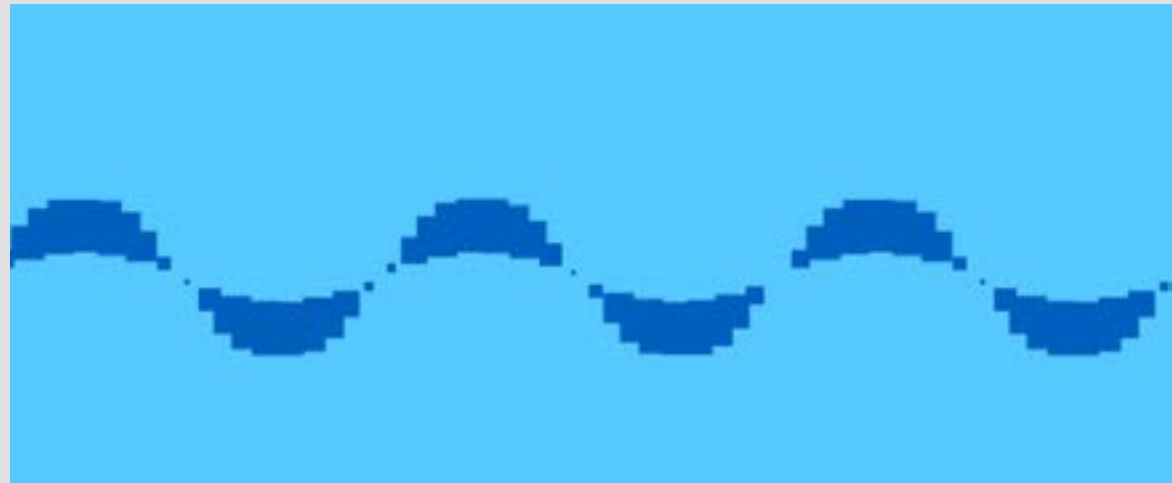
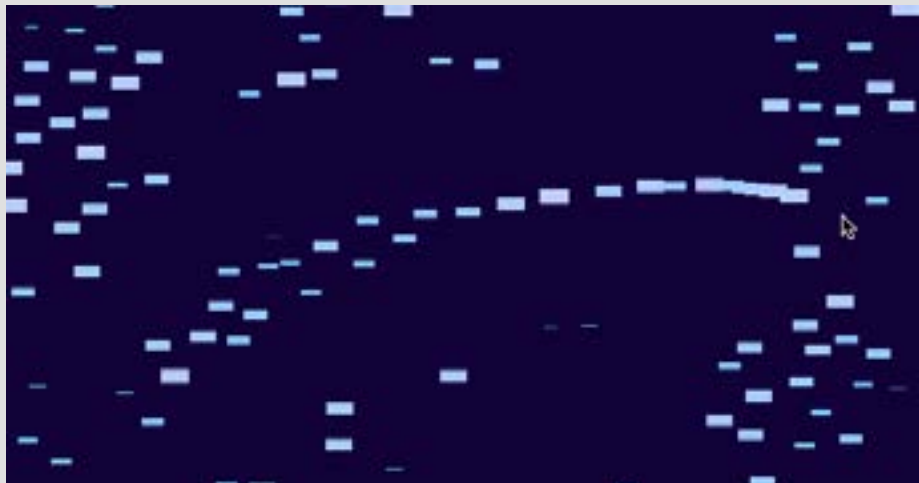
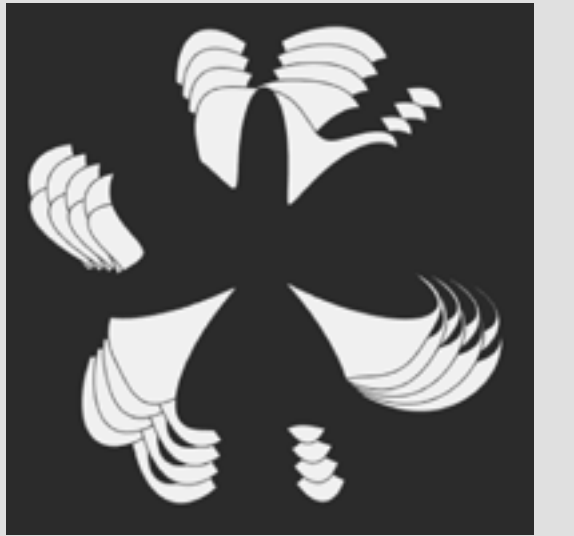
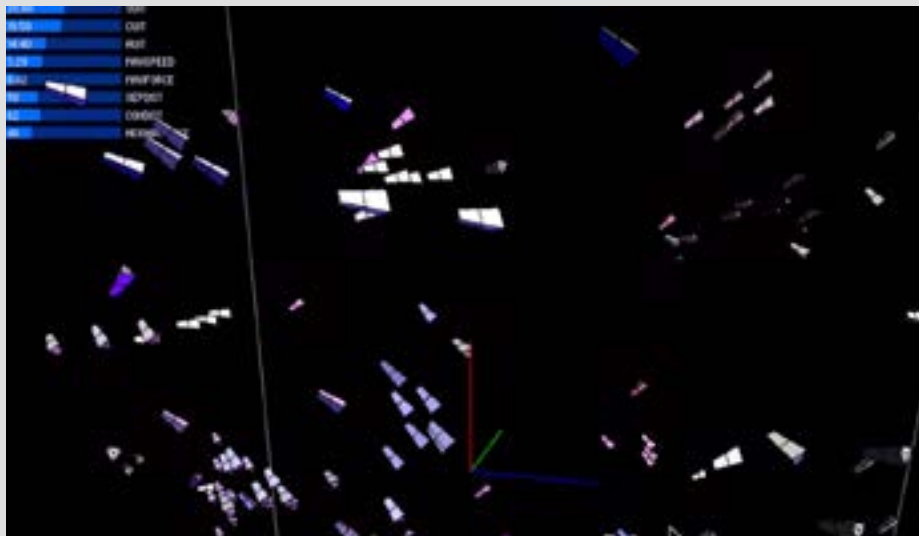
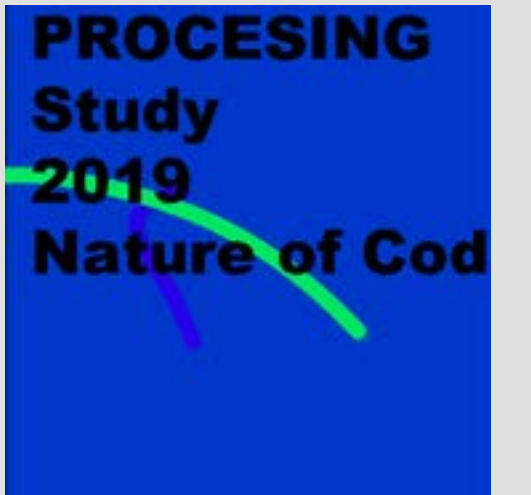
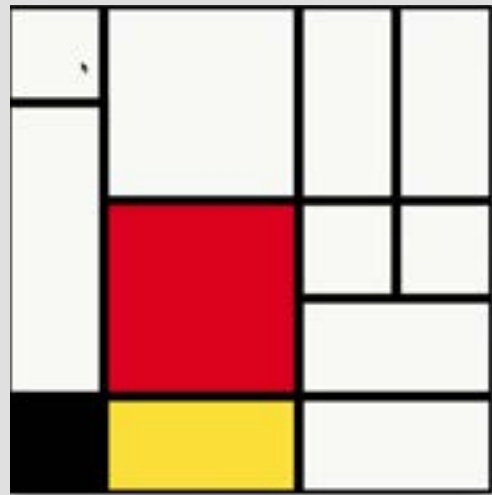
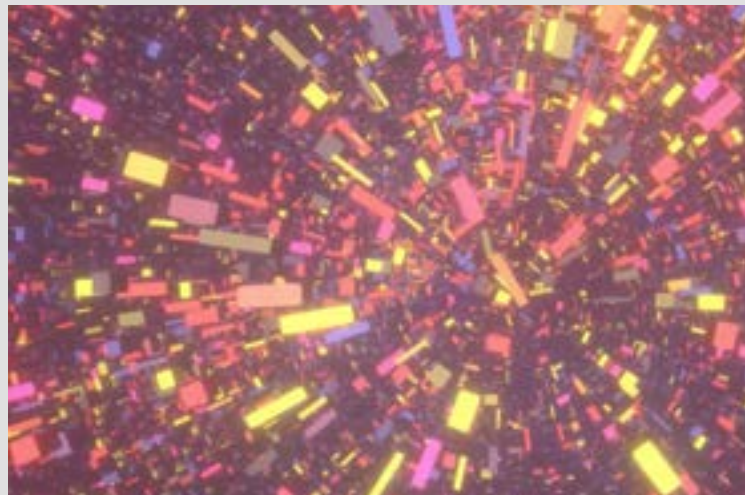


06

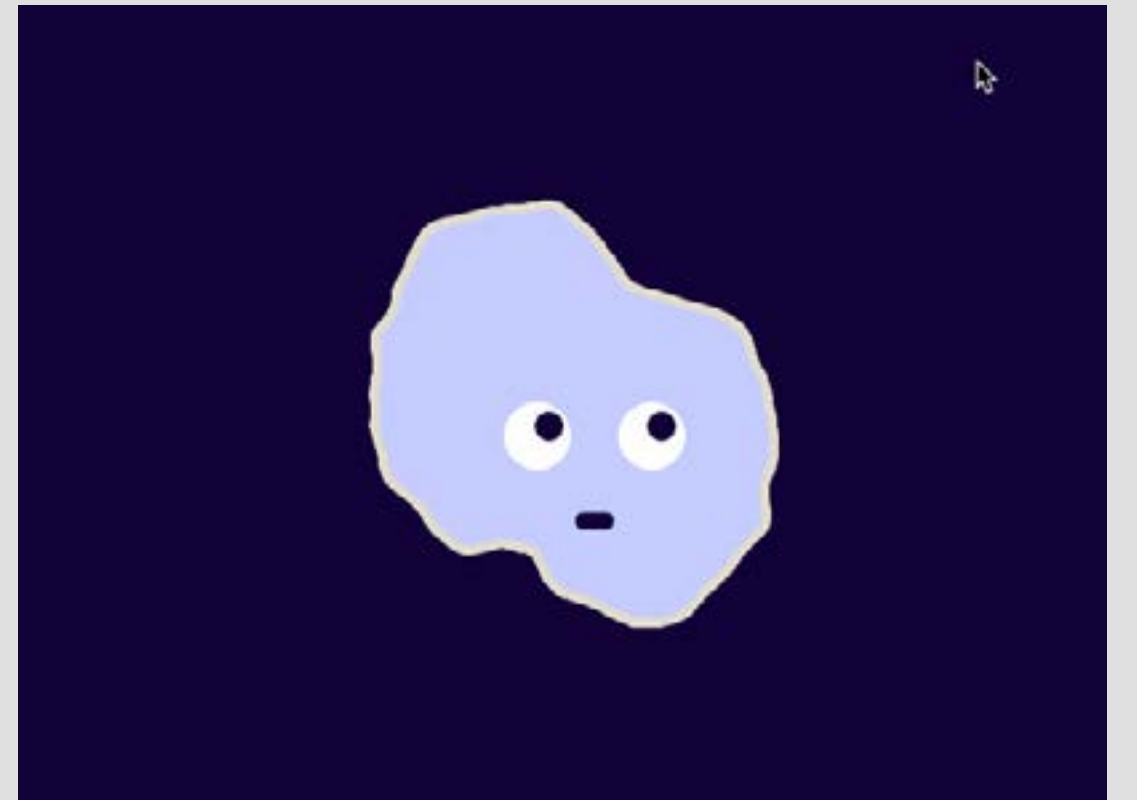
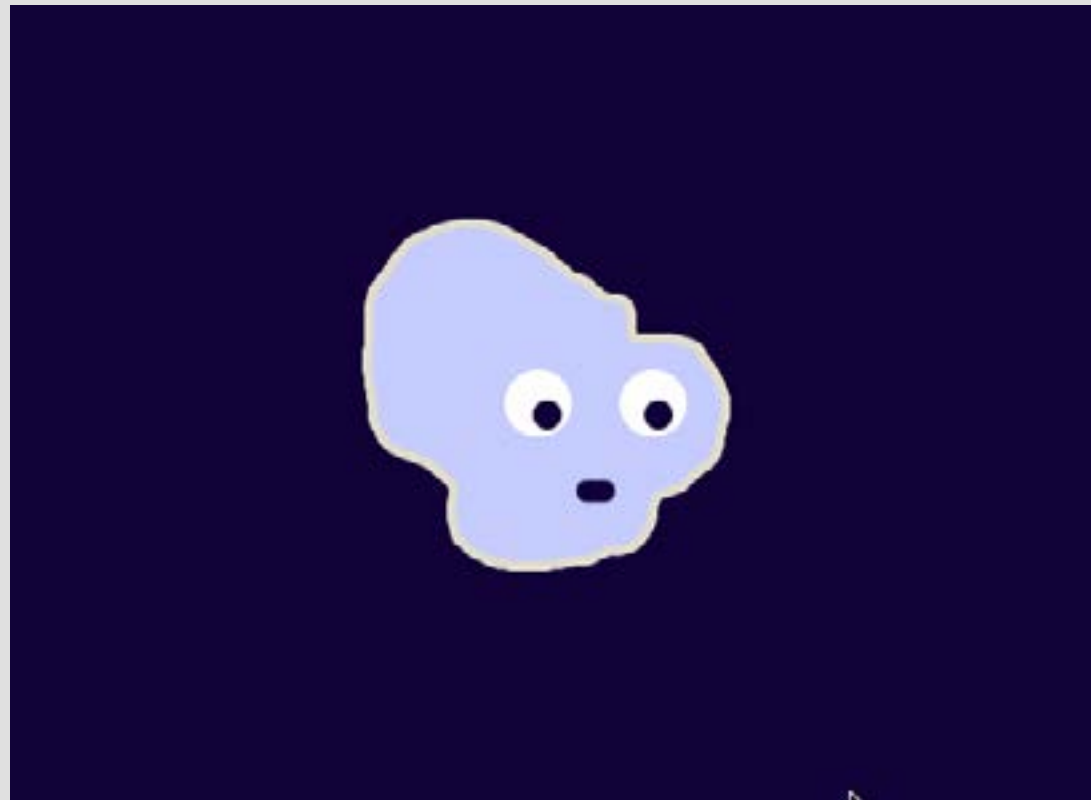
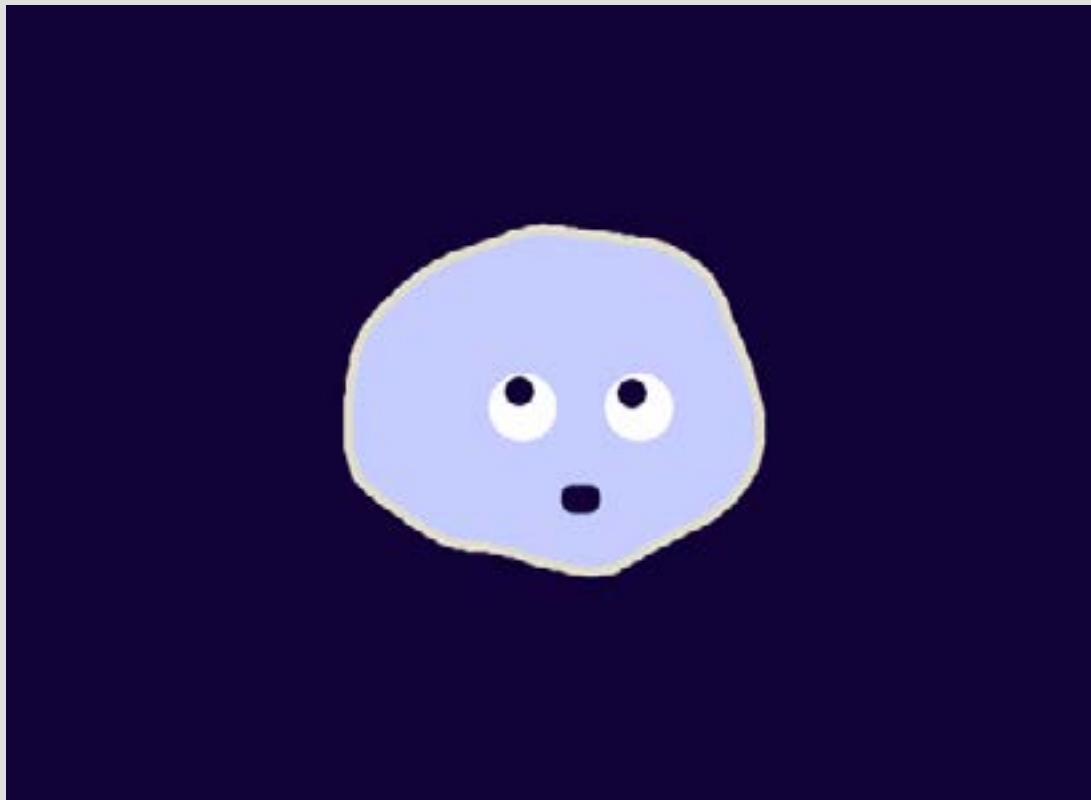
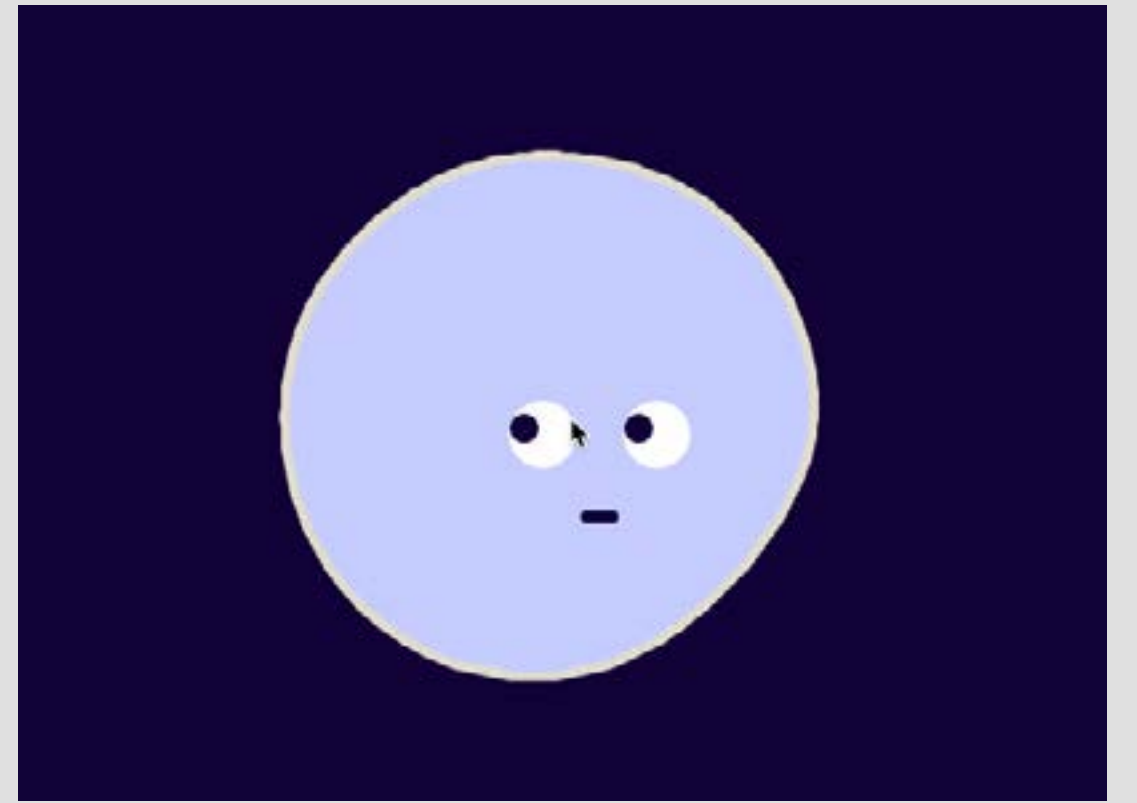
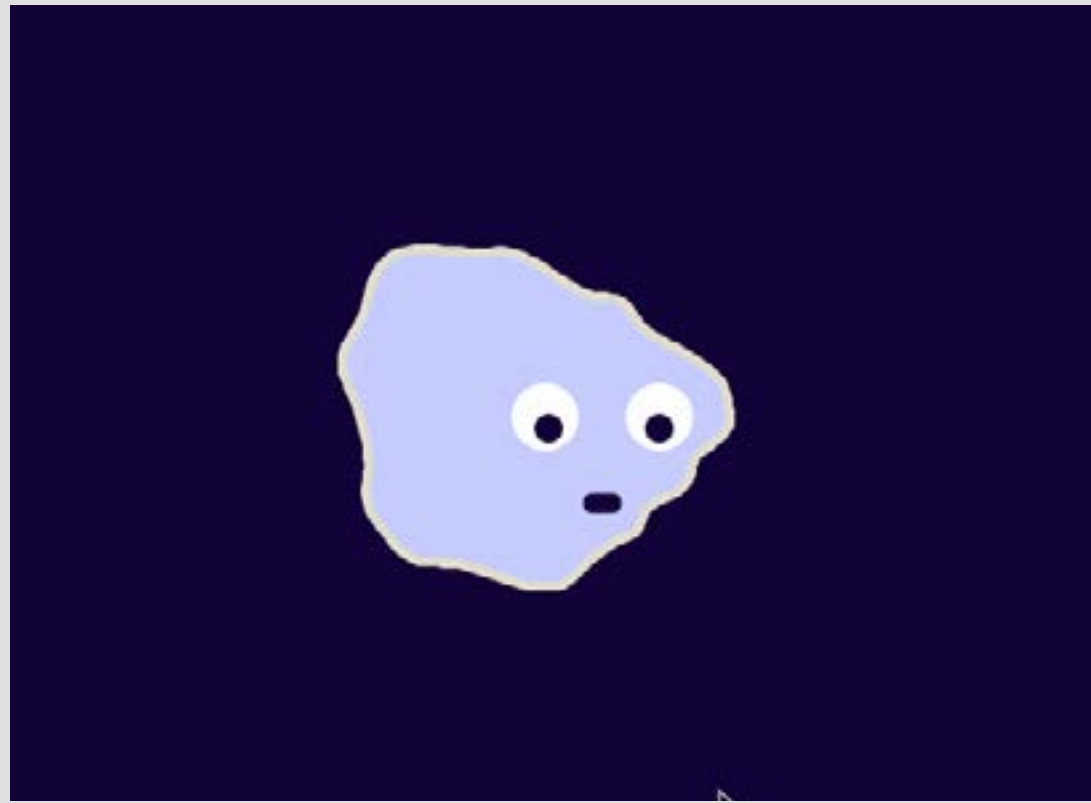
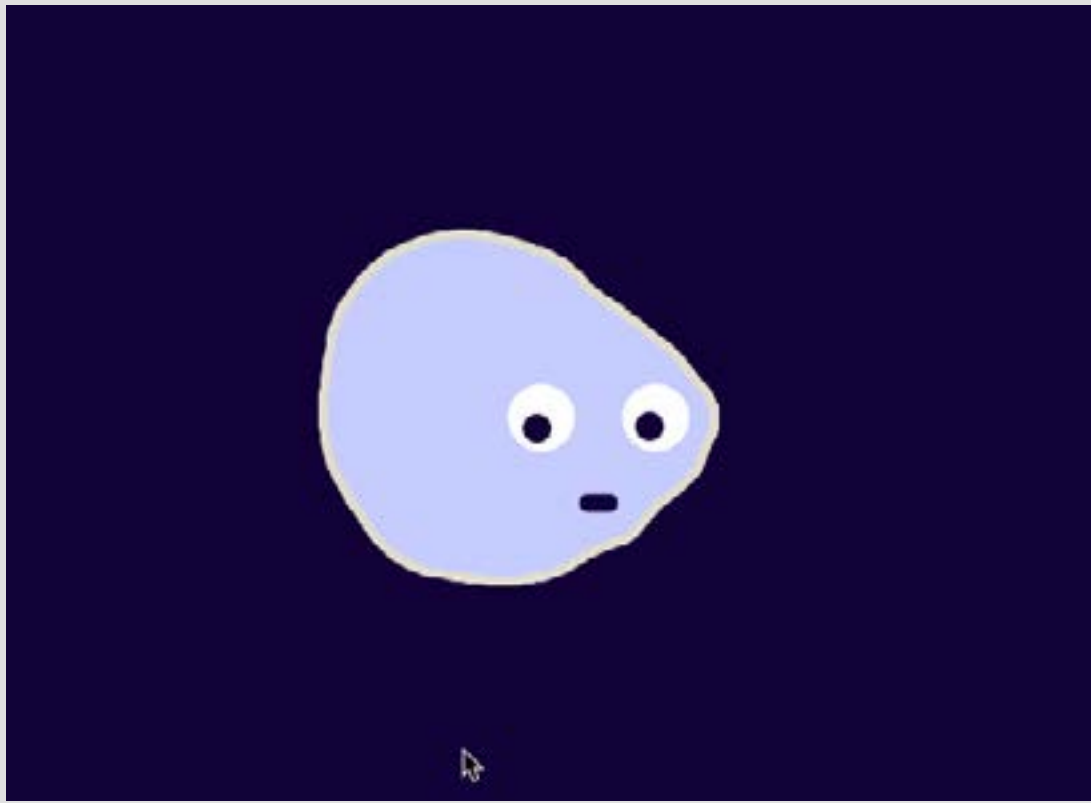


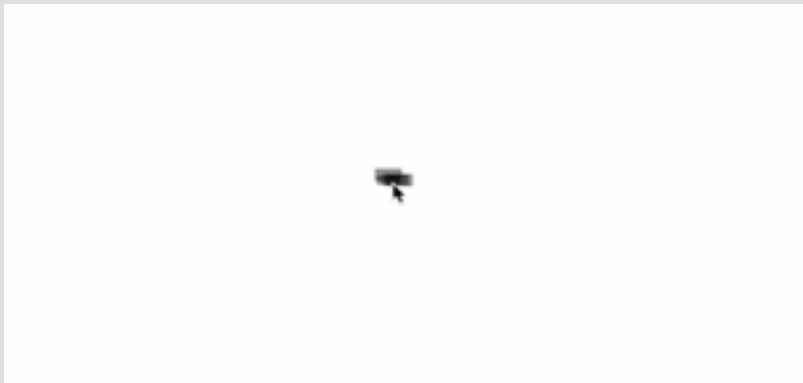
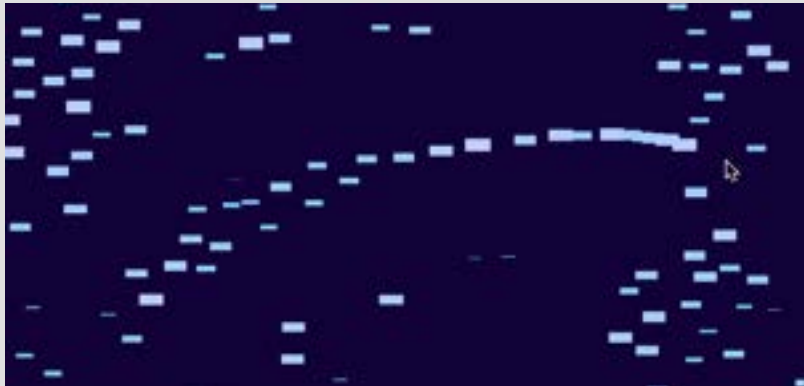
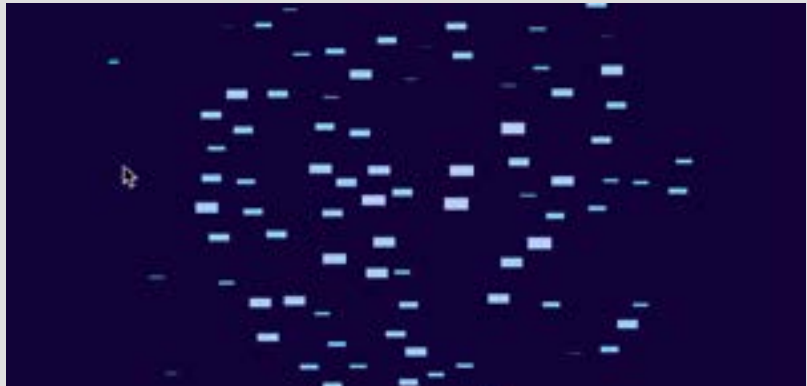
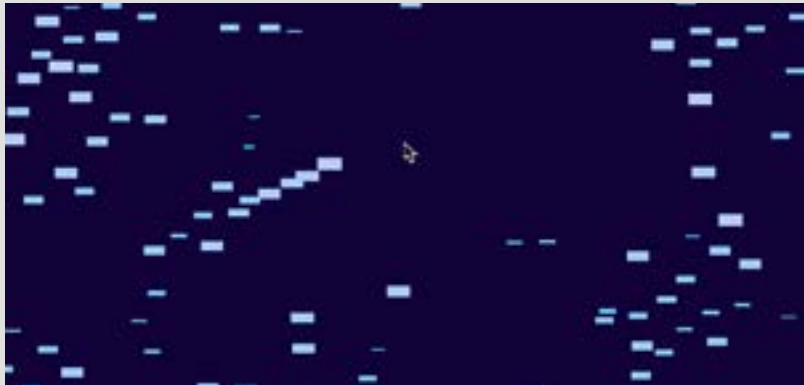
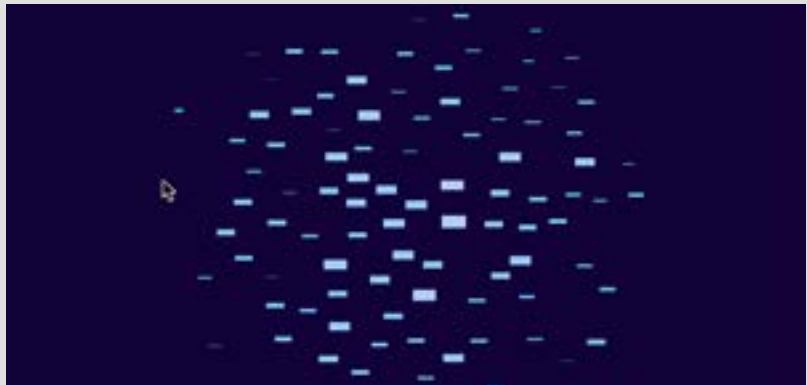
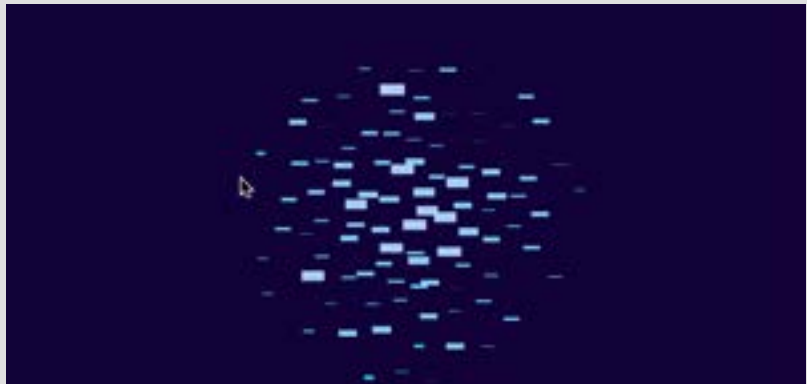
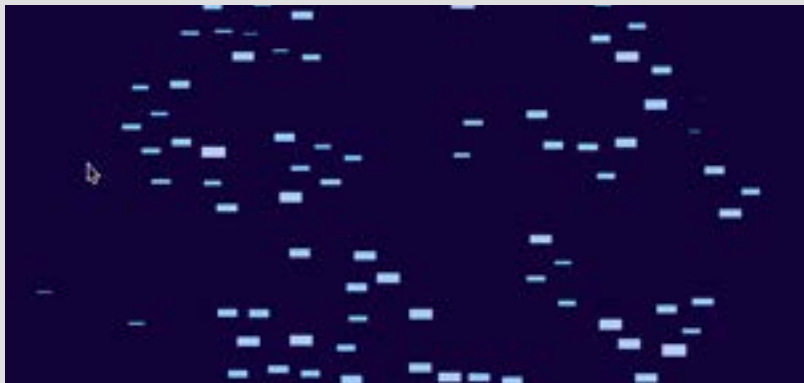
视觉编程

交互动画



我平时喜欢通过视觉编程来实验一些视觉效果，和一些有趣的交互动画。这些积累和灵感为一些更大型的项目提供了灵感和基础。





07

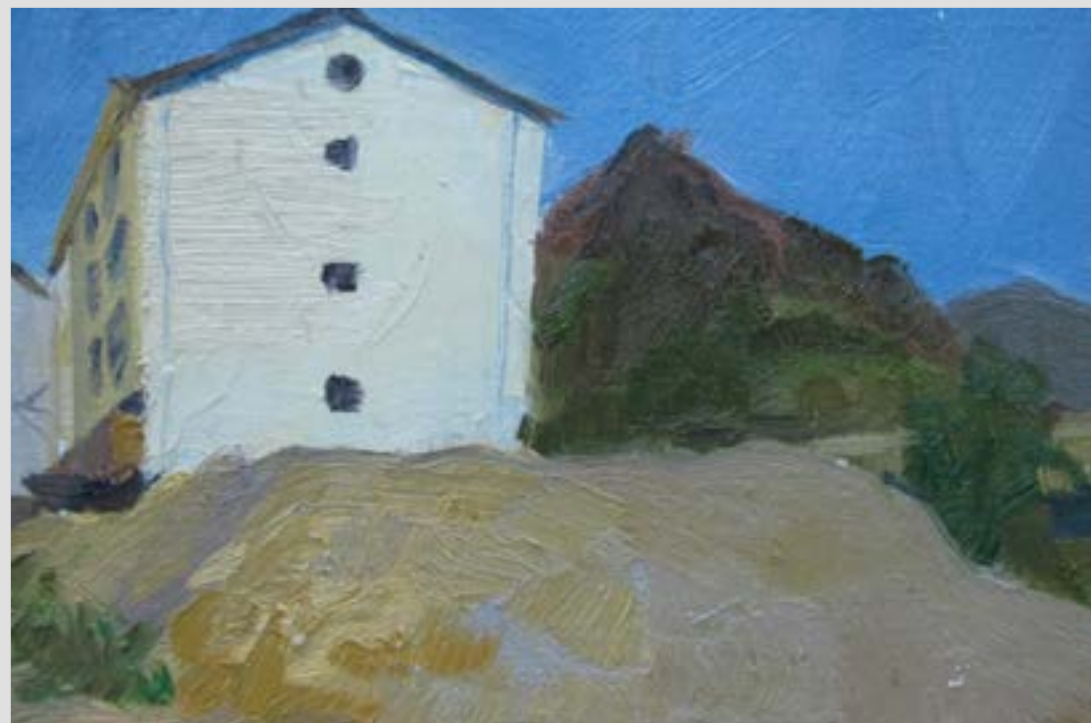
其他特长

火焰特效 (Ue4)



赛道程序化建模 (houdini)





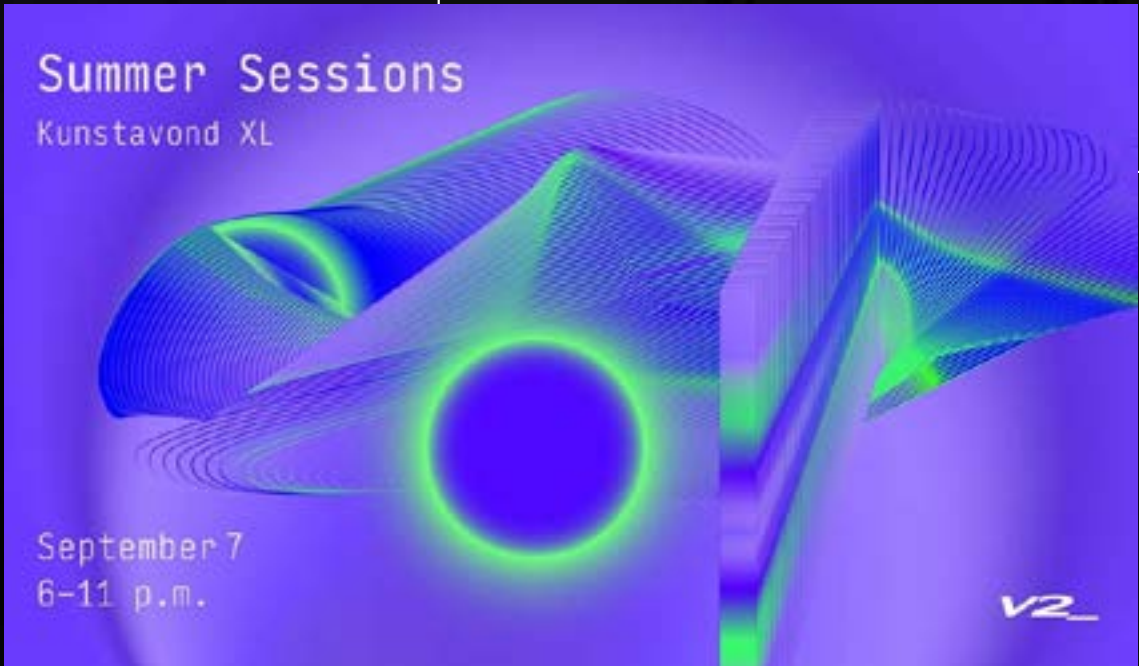
互动艺术

Listening

新媒体艺术

声音艺术项目
荷兰，鹿特丹
V2_ 不稳定媒体实验室

互动设计与编程：刘迪先
音景设计与编辑：肖宁



这个项目源于我和肖宁在荷兰鹿特丹的暑期艺术驻留。这个驻留项目要求在为期两个月的时间内，就地取材，完成一件媒体艺术的作品，并举办一个小型短期展览。

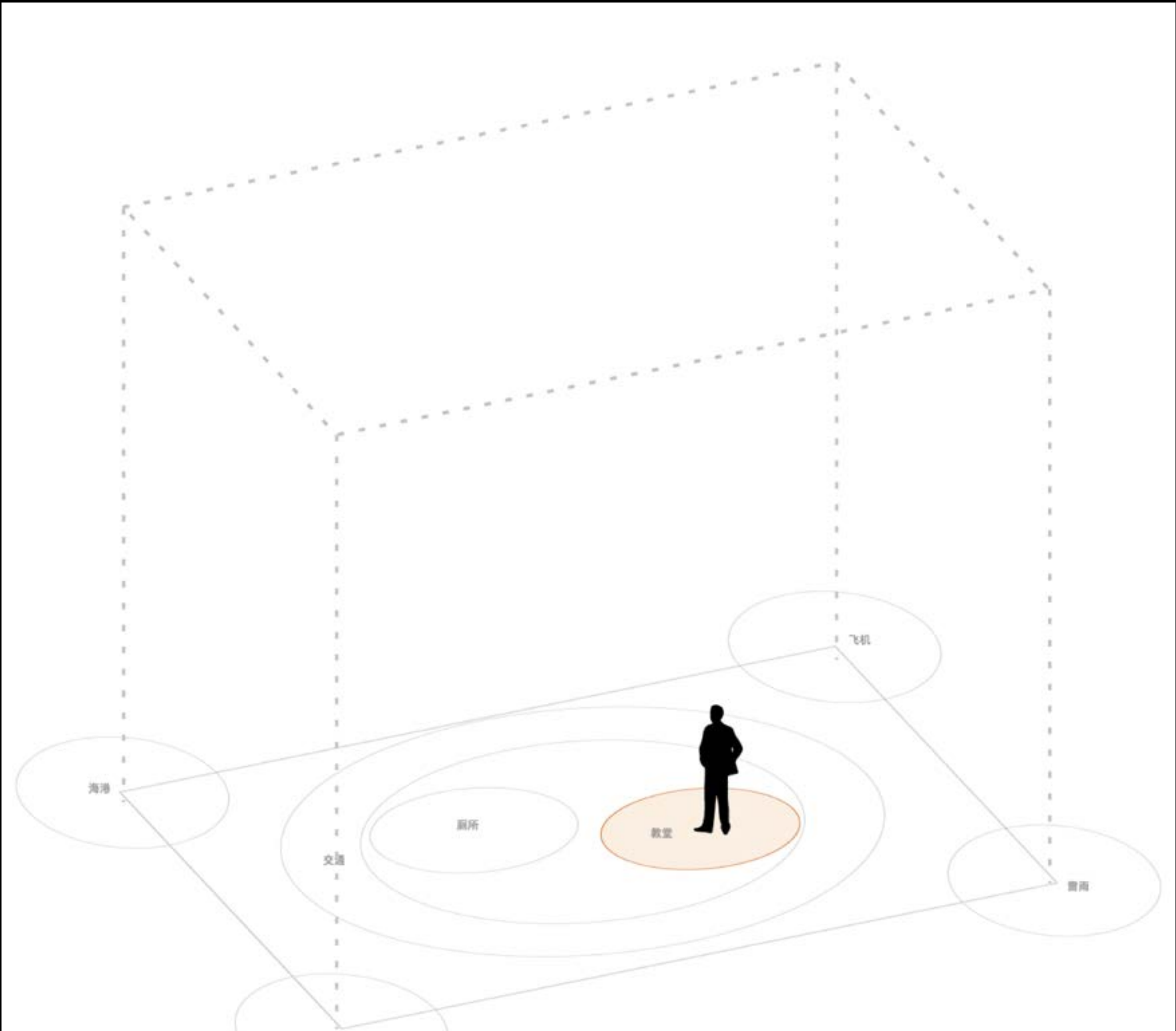
我们在探索鹿特丹的时候，发现这座城市的声环境跟很多城市有异同之处。于是我们决定用实时虚拟音景的方式来制作一个声音体验环境，创造一个可交互的声音记忆场。这个项目利用空间定位与声音实时合成技术探讨了聆听与真实的关系。

置身它处的音景

在音景方面，作品提供了一种身在别处的聆听感受。

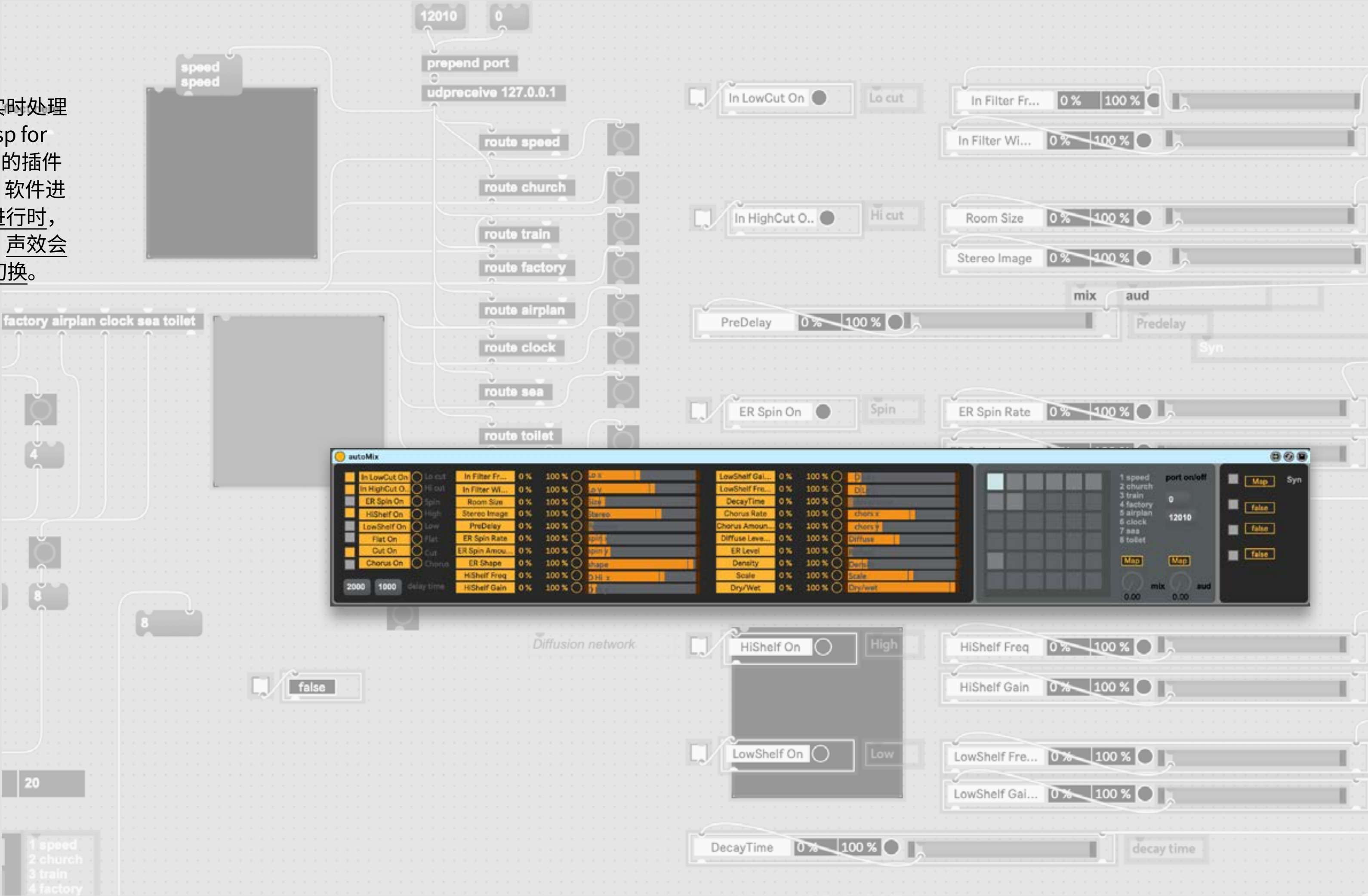
我们在城市游走，采集了很多声音样本，最后选取了7种：教堂、码头、机场、厕所、施工的车间、下雨的院子和川流的街边。在此基础上，我通过 MAX/MSP Jitter 软件，对音频进行分析，并分别制作了可实时处理声音混响的和合成器模块。

作品采用了空间定位的技术，以便参与者与我们设定的声音环境进行互动。参与者带上我们定制的设备进入体验区时，现实的环境音被虚拟的空间声效所取代，观众可以感受到一种置身别处的声景体验。



音效模块制作

为实现声音空间效果的实时处理与混音，我使用 Max/msp for live 给 Albeton live 编写的插件模块。并用 Albeton live 软件进行现场混音控制。项目进行时，根据参与者的空间位置，声效会在特定的 7 种参数集中切换。

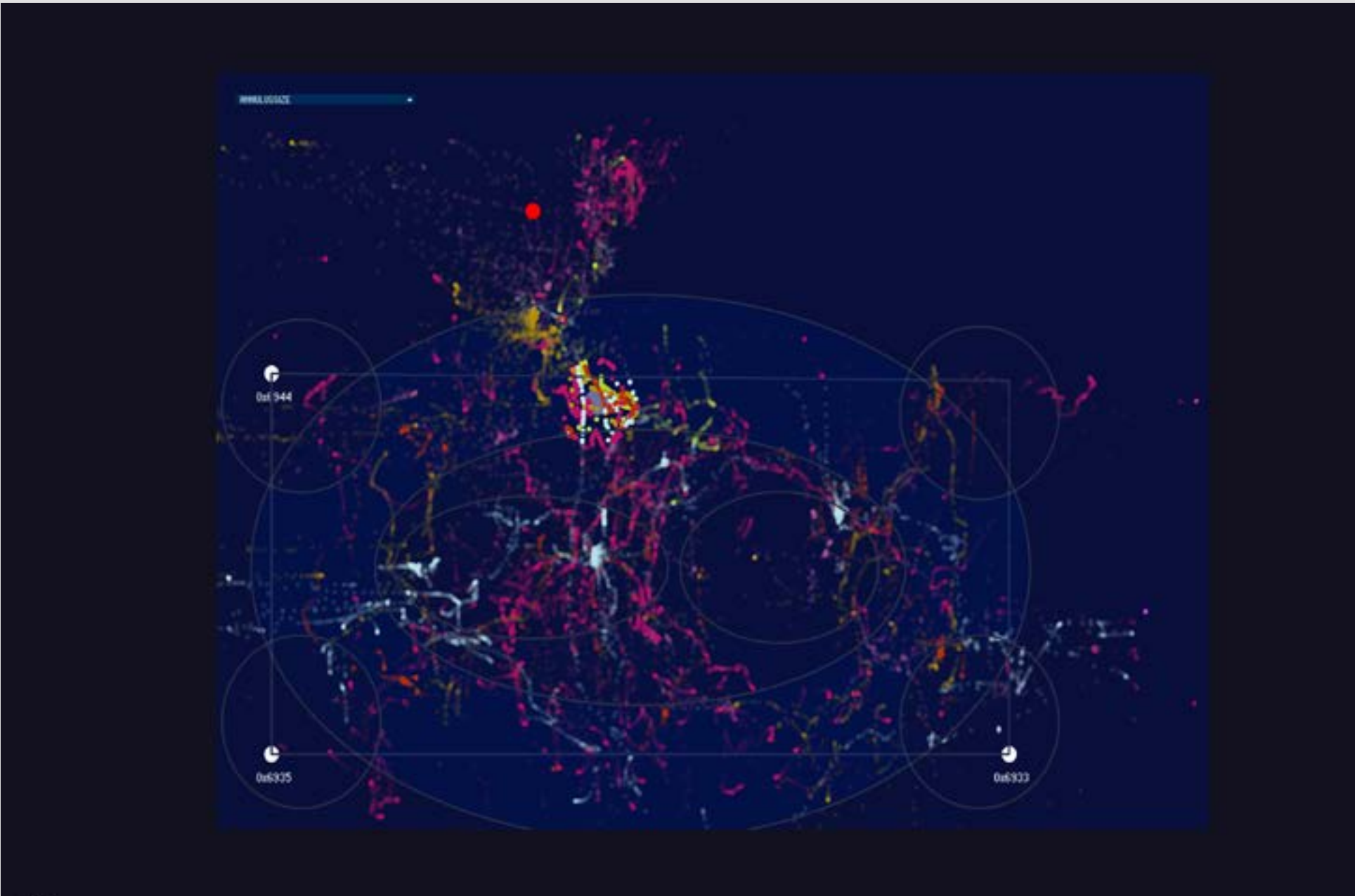


空间中的留声机

在互动方面，「Listenning」是一个空间中的留声机。每一位参与者，他在体验过程中走过的路径，所产生的声音痕迹都会保存在那里，当下一位参与者进入，他可以收听到前人留下的历史声音。最终，参与者可以在空间中任意读取那些声音记忆。



← 现场控制台



→ 现场声音轨迹



THANK YOU