

<<新媒体艺术>>

图书基本信息

书名：<<新媒体艺术>>

13位ISBN编号：9787030152039

10位ISBN编号：7030152034

出版时间：2005-6

出版时间：第1版(2005年6月3日)

作者：张燕翔

页数：313

字数：380000

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>

<<新媒体艺术>>

内容概要

本书是关于新媒体艺术的理论、创作与教学等研究成果的综合，对新媒体艺术的理论体系进行了创新的设计和凝练，为新媒体艺术创作提供了大量的技术手段、作品案例和创作思路。

本书将新媒体艺术按照技术手段进行分类整理，每个部分在内容上包括技术介绍、作品案例鉴赏以及艺术创意思路几个模块。

技术介绍部分简练概括地介绍了各种技术的特点和可能为艺术表现提供的空间；作品案例鉴赏则是从大量的新媒体艺术作品中精选出来的，具有代表性、启发性和历史价值与学术价值；艺术创意思路部分则为媒体艺术创作者提供了大量的创意思路和思想观念；在随书的光盘里还包括了大量新媒体创作技术的教学、欣赏材料。

本书可以作为新媒体艺术、数码艺术、多媒体技术与应用、科技传播、艺术史、编辑出版以及相关专业的教材，可供新媒体艺术的研究、创作人员、媒体业以及相关专业的人员参考。

<<新媒体艺术>>

书籍目录

总序	代序	1 什么是新媒体艺术	1.1 科技进步与艺术发展	1.2 工业时代的艺术	1.3 信息技术为艺术创造更广阔的空间	1.4 新科技与艺术创造	1.5 数字化技术为艺术与设计带来的影响	1.6 新科技改变着艺术的游戏规则	1.7 传统艺术与新媒体之间出现媒介的融合	2 电子视觉的产生与发展
	2.1 计算机的产生与发展	2.1.1 机械计算机	2.2 电子计算机	2.2 显示器	2.2.1 模拟显示器	2.3 图形用户界面	2.3.1 鼠标	2.3.2 Sketchpad	2.3.3 图形用户界面系统的产生	2.4 数字视觉的诞生与发展
	2.4.1 早期的计算机绘画	2.4.2 科学可视化推动计算机图形技术进一步发展	2.4.3 计算机图形技术基础应用研究的发展	2.4.4 各大学实验室投身CG研究	2.4.5 非线性编辑与合成技术出现	2.4.6 数字视觉应用技术的发展	3 平面视觉基础	3.1 图像与图形	3.1.1 图形与图像的关系	3.1.2 位图与矢量图的相互转换
	3.1.3 矢量风格作品欣赏	3.1.4 分辨率	3.1.5 颜色模型	3.2 数字图像的获取	3.2.1 数字绘画	3.2.2 数码成像	3.2.3 CCD	3.2.4 X3CCD	3.2.5 CMOS	3.2.6 扫描
	3.3 图层	3.3.1 图层的基本操作	3.3.2 图层组	3.3.3 调整层	3.3.4 形状图层	3.3.5 文字图层	4 平面视觉创意	5 数字视频	6 影像艺术
	7 平面数字动画	8 数字绘画	9 三维艺术	10 声音艺术	11 网络多媒体艺术	12 网页创意	13 虚拟现实	14 现代科技与艺术创造	15 新媒体艺术的人文思考	主要参考文献
	主要参考网战附录1	第4章部分作品与艺术家对应索引	附录2	光盘内容索引	后记					

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>