

<<数字媒体艺术概论>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体艺术概论>>

13位ISBN编号：9787302139560

10位ISBN编号：7302139563

出版时间：2006-11

出版时间：清华大学出版社

作者：李四达

页数：362

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>

<<数字媒体艺术概论>>

内容概要

本书是一本全面论述当代数字媒体艺术的理论和实践教材，是作者多年来从事数字媒体艺术设计教学和研究的总结。

全书从科学和艺术发展的角度，对数字媒体艺术的发展历史和现状，数字媒体艺术和创意产业，数字媒体艺术的学科知识体系、学科范畴、学科的方法论、学科的核心课程体系等进行了深入和系统化的阐述，并且通过大量的实例和插图，深入浅出地阐明了数字媒体艺术的来龙去脉和发展规律，提示了数字媒体艺术与其他相关领域的联系和区别，有助于人们加深对数字艺术、数字媒体和信息设计本质的了解。

本书内容丰富，图文并茂，共分7章，除第7章外，每章都有小结思考题，主要内容包括数字媒体艺术的范畴和主要特征、数字媒体艺术的对象范围和分类、数字媒体艺术创作方法、西方科学艺术观的形成和发展、数字媒体艺术发展简史和数字媒体艺术造型语言等，还介绍了当前计算机与数字媒体在平面设计、广告传播、动画制作、在线媒体和网络游戏等方面的应用与发展前景。

本书可作为高等院校“数字媒体艺术概论”、“数字媒体设计基础”、“多媒体艺术设计概论”和“数字艺术导论”等数字媒体艺术基础课和专业课的讲义，适合艺术、设计、动画、媒体和广告等专业的本科生学习，也可作为数字媒体艺术设计爱好者的自学用书。

另外，本书的学习参考资料，包括各章节的电子教案、部分示范图例、部分练习题和相关素材等，读者可以在清华大学出版社网站（WWW.tup.com.cn）下载或直接与作者用电子邮箱（sida@263.net）联系。

<<数字媒体艺术概论>>

书籍目录

第1章 数字媒体艺术设计概论 1.1 概念和构成:数字媒体艺术的理论探索 1.1.1 数字媒体艺术的概念和基本构成 1.1.2 数字媒体艺术的构成分析 1.1.3 数字媒体艺术的科技依赖性 1.1.4 数字媒体艺术的媒体依赖性 1.1.5 数字媒体艺术的娱乐,大众和社会服务功能 1.2 数字媒体艺术的表现特征 1.2.1 特征之一:主要以计算机作为创作工具或展示手段 1.2.2 特征之二:数字媒体艺术的交互性和结果不确定性 1.2.3 特征之三:数字媒体艺术作品具有更丰富的媒体表现形式 1.2.4 特征之四:数字媒体艺术作品具有更广泛的表现题材 1.3 数字媒体艺术设计的分类 1.3.1 数字媒体艺术和设计的广义分类 1.3.2 艺术和设计的双重属性:数字媒体艺术 1.3.3 根据作品形态的分类:动态和静态数字媒体艺术 1.4 数字媒体艺术设计的教育 1.5 数字媒体艺术和网络新媒体 1.5.1 网络数字媒体作品可以借助网络迅速传播 1.5.2 网络数字媒体艺术具备“网络互动性”和“虚拟沉浸性” 1.5.3 大众化特征:人人都可以参与,打破时空界限 1.6 数字媒体艺术与计算机:新视觉艺术 1.6.1 数字影视艺术:更自由,更丰富的视觉表现 1.6.2 数字合成艺术:移花接木的后现代美学 1.6.3 网络为媒,共同创作:数字媒体作品的“未完成状态” 1.7 算法、软件和机器智能:数字媒体艺术创作方法探究 1.7.1 算法式数字媒体艺术创作 1.7.2 借助软件实现的数字媒体艺术创作 1.7.3 基于人工智能的数字媒体艺术创作 小结 思考题第2章 数字媒体艺术的特征分析第3章 科学和艺术的结晶:数字媒体艺术第4章 数字媒体艺术发展简史第5章 数字媒体设计与创意产业的发展第6章 计算机、数字媒体和信息服务业第7章 结束语:数字媒体艺术与设计的展望参考文献参考网站

<<数字媒体艺术概论>>

编辑推荐

《数字媒体艺术概论》可作为高等院校"数字媒体艺术概论"、"数字媒体设计基础"、"多媒体艺术设计概论"和"数字艺术导论"等数字媒体艺术基础课和专业课的讲义,适合艺术、设计、动画、媒体和广告等专业的本科生学习,也可作为数字媒体艺术设计爱好者的自学用书。

另外,《数字媒体艺术概论》的学习参考资料,包括各章节的电子教案、部分示范图例、部分练习题和相关素材等,读者可以在清华大学出版社网站(WWW.tup.com.cn)下载或直接与作者用电子邮箱(sida@263.net)联系。

<<数字媒体艺术概论>>

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>