

<<数字媒体导论>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体导论>>

13位ISBN编号：9787811355062

10位ISBN编号：781135506X

出版时间：2010-4

出版时间：暨南大学出版社

作者：曹育红，董武绍，朱姝，周吉峰 编著

页数：229

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>

## &lt;&lt;数字媒体导论&gt;&gt;

## 前言

数字媒体作为一个耳熟能详的名词，早已与我们的生活密切相关。

世界各国对数字媒体技术的研究与应用、数字媒体产业的形成及发展都十分重视，并投入了大量的人力、物力和财力来争取先进的数字媒体技术和数字媒体产业市场。

数字媒体产业是技术与文化产业联姻的产物，具有产业附加值大、关联度高的特点，它对调整我国媒体数字产业结构、弘扬我国优秀文化、提升全民文化素质具有重要的战略意义。

面对快速发展的新型产业，高等教育理应要成为产业人才的武库。

数字媒体技术与创作系列教材，是针对高校影视类专业数字媒体创作人才培养而组织编写的。

该套教材以创作为核心，把理论和实践融入作品创作中构建一个统一的有机整体；坚持从教学实际出发，从学生接受角度出发，从数字媒体技术不断更新的特点出发，立足于数字媒体创作规律的总结，以个案为范例，通过讨论、思考、探索的形式，既给学生以科学引导，同时又给学生一个自由创作的空间，在技术与艺术的融合中，寻找最佳的创作途径；力求改变只谈知识不谈学习方法、只谈理论不谈实践、只谈传授内容不谈传授对象的做法，促进学生基本艺术素养、专业技术以及综合应用创造能力的提高。

《数字媒体导论》是本系列教材的第一部，本书不仅详细介绍了数字媒体的基础理论知识，而且从作者的长期实践中总结了数字媒体领域广泛需要的众多经验和技巧。

在编写过程中，力求做到深入浅出，给初学者以启迪。

在内容选取上，遵循数字媒体技术原理与数字媒体技术应用相结合的原则，以数字媒体元素为主线，全面、系统地介绍了数字媒体技术原理与数字媒体技术应用。

既注重理论、方法和标准的介绍，同时兼顾实际系统分析、具体技术讨论和实际应用案例的结合。

## &lt;&lt;数字媒体导论&gt;&gt;

## 内容概要

《数字媒体导论》是本系列教材的第一部，本书不仅详细介绍了数字媒体的基础理论知识，而且从作者的长期实践中总结了数字媒体领域广泛需要的众多经验和技巧。

在编写过程中，力求做到深入浅出，给初学者以启迪。

在内容选取上，遵循数字媒体技术原理与数字媒体技术应用相结合的原则，以数字媒体元素为主线，全面、系统地介绍了数字媒体技术原理与数字媒体技术应用。

既注重理论、方法和标准的介绍，同时兼顾实际系统分析、具体技术讨论和实际应用案例的结合。

《数字媒体导论》主要完成数字媒体技术与创作系列课程教学的第一个层面，全书共分为9章。第1章为数字媒体概述，介绍了数字媒体、数字媒体技术、数字媒体艺术、数字媒体设计的基本概念以及数字媒体的应用领域；第2章为数字媒体传播，讲述了数字媒体的传播模式、传播特点以及数字媒体的应用领域和产业化；第3章为数字媒体创意，讲述了数字媒体的市场和受众分析，以及数字媒体项目的选题、策划、开发与管理；第4章为数字图像媒体，介绍了图像的定义和属性、数字图像的基本概念以及图像的获取设备、图像数字化的基本概念，讲述了数字图像的处理、常用图像文件格式和处理软件；第5章为数字音频媒体，概述了声音的定义和特点以及音频采集设备、数字音频的基本概念，讲述了音频数字化的方法、数字音频的处理以及常见音频文件格式和处理软件，同时还对音乐合成和MIDI音乐给予了介绍；第6章为数字视频媒体，概述了视频的定义和分类、电视制式和电视信号、模拟和数字视频采集设备、数字视频的基本概念，讲述了视频数字化的方法、数字视频的处理以及常见视频文件格式和处理软件，同时还对视频编辑和视频编辑流程给予了介绍；第7章为网络媒体，概述了网络媒体的通信、信息传输协议，以及流媒体的基本概念、技术原理和技术实现；第8章为数字动画，讲述了动画制作的前期准备(包括剧本的创作、美术风格的设计以及分镜头脚本的制作)、动画制作的流程、动画的后期处理(包括处理流程、各种处理软件的使用以及后期合成)；第9章为电脑游戏，概述了电脑游戏的定义和种类，讲述了网络游戏的发展历程以及中国网络游戏的发展历史。本书既适用于教育技术学专业、数字媒体技术专业、数字媒体艺术专业、广播电视编导专业等专业的学生，也适用于在数字媒体产业领域中从事数字媒体产品创作与开发的工程技术人员。

## <<数字媒体导论>>

### 书籍目录

前言	第1章 数字媒体概述	1.1 数字媒体	1.1.1 数字媒体的概念	1.1.2 数字媒体的特性	1.1.3 数字媒体的分类	1.1.4 数字媒体与传统媒体的区别	1.2 数字媒体技术	1.2.1 数字媒体技术的概念	1.2.2 数字媒体技术的分类	1.2.3 数字媒体技术的发展趋势	1.3 数字媒体艺术	1.3.1 数字媒体艺术的概念	1.3.2 数字媒体艺术的属性	1.3.3 数字媒体艺术的分类	1.3.4 数字媒体艺术的特征	1.4 数字媒体设计	1.4.1 设计的概念	1.4.2 光盘媒体设计	1.4.3 网络媒体设计	1.4.4 媒体软件设计	1.4.5 数字艺术设计	1.5 数字媒体应用领域	1.5.1 数字游戏	.....	第2章 数字媒体传播	第3章 数字媒体创意	第4章 数字图像媒体	第5章 数字音频媒体	第6章 数字视频媒体	第7章 网络媒体	第8章 数字动画	第9章 电脑游戏	参考文献
----	------------	----------	---------------	---------------	---------------	--------------------	------------	-----------------	-----------------	-------------------	------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	------------	-------	------------	------------	------------	------------	------------	----------	----------	----------	------

## 章节摘录

数字媒体是以数字化的形式记录、处理、传播、获取信息的媒体，它使用文本、图片、音频、视频来传递信息，它包含了许多必须理解的概念和想法，下面介绍属于数字媒体范畴的一些特定术语：

(1) 信息。

信息是事物表现的一种普遍形式，它不是事物本身，而是由事物发出的消息、情报。

当事实、想法、信仰和故事被传递时，它们将带给接收者一定收益。

在数字媒体的上下文中，信息有很多种形式，包括文本、图形、音频和视频等。

因为数字媒体涉及了基于计算机信息系统技术的更广泛的内容，所以“信息”这个术语被包括进来。

(2) 领域。

领域在数字媒体世界里是指相对狭窄或集中的信息或知识的某一范围，如天文学、医学、生物学等，但它也可以指更广的如百科全书这样有组织的信息范畴。

(3) 交互性。

交互性就是通过各种媒体信息，使参与的各方（不论是发送方还是接收方）都可以对媒体信息进行编辑、控制和传递。

设计数字媒体应用软件时要求组织信息更符合逻辑、更方便用户。

这样人们不仅仅只是对信息简单地看、听，而是利用数字媒体技术实现对信息的主动选择和控制。

例如，一个基于光盘的数字媒体百科全书提供给用户一个从字母A到z的索引，以方便寻找一个特定的主题。

当用户点击一个字母时，在他面前就会显示出包含所选定的字母的一系列主题，这样用户就可以进一步缩小寻找范围。

接下来用户可以选择特定的主题，特定主题中的信息便展示在他面前。

在这个例子中交互性用来使用户快速定位并浏览所需信息。

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>