

<<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：9787302296348

10位ISBN编号：7302296340

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：闫兴亚 等编著

页数：362

字数：562000

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;

## 内容概要

《21世纪高等学校数字媒体专业规划教材：数字媒体导论》由四大部分组成，包括数字媒体的基础篇、技术篇、艺术篇和产业篇。

基础篇由媒体概论、传播学基础和数字媒体概述三章组成；技术篇由数字音频处理技术、数字图像处理技术、数字视频处理技术、数字动画技术、数字压缩技术、网络多媒体技术、数字游戏技术和虚拟现实技术八章组成；艺术篇由近现代数字艺术的发展和数字媒体艺术的美学及表征两章组成；产业篇由数字媒体产业综述和数字媒体与文化创意产业两章组成。

《21世纪高等学校数字媒体专业规划教材：数字媒体导论》在内容上，深入浅出地介绍了数字媒体的相关定义、概念、技术及应用领域，提供了一种循序渐进式的知识体系；在结构上，首先以构建数字媒体基础知识为基石，其次从技术和艺术两个维度展开对数字媒体的介绍，最后结合数字媒体产业化应用的特点加以选材，为读者全面而深刻地认识数字媒体搭建了合理、科学的理论架构。

《21世纪高等学校数字媒体专业规划教材：数字媒体导论》可以作为高等院校数字媒体艺术、数字媒体技术、影视新媒体、网络多媒体等相关专业师生的教学、自学教材，亦可作为广大读者认识和学习数字媒体知识的人门及提高参考书。

# <<数字媒体导论>>

## 书籍目录

### 基础篇

#### 第1章 媒体概论

- 1.1 媒体的定义
- 1.2 媒体的分类
  - 1.2.1 从技术角度分类
  - 1.2.2 从感官角度分类
  - 1.2.3 从表现形式角度分类
  - 1.2.4 从出现的先后顺序分类
- 1.3 媒体的特性

#### 第2章 传播学基础

- 2.1 传播概述
  - 2.1.1 传播的定义
  - 2.1.2 传播的类型
- 2.2 人类传播学发展史
  - 2.2.1 符号和信号传播时代
  - 2.2.2 口语传播时代
  - 2.2.3 文字传播时代
  - 2.2.4 印刷传播时代
  - 2.2.5 电子传播时代
  - 2.2.6 数字化传播时代
- 2.3 传播学理论研究
  - 2.3.1 传播学理论的相关术语
  - 2.3.2 线性传播模式
  - 2.3.3 双向循环传播模式

#### 第3章 数字媒体概述

- 3.1 数字媒体基本概念
  - 3.1.1 数字媒体的定义
  - 3.1.2 数字媒体的特点
- 3.2 数字媒体传播模式及传播特性
  - 3.2.1 数字媒体传播模式
  - 3.2.2 数字媒体传播特性
- 3.3 数字媒体与传统媒体
  - 3.3.1 数字媒体环境下受众体验方式演进
  - 3.3.2 数字媒体相比传统媒体更符合时代发展方向
  - 3.3.3 数字媒体和传统媒体传播机制比较
  - 3.3.4 数字媒体与传统媒体的媒介融合

### 技术篇

#### 第4章 数字音频处理技术

- 4.1 声音概述
  - 4.1.1 人的听觉感官
  - 4.1.2 声音定义
  - 4.1.3 声音的物理特性、特点及要素
- 4.2 数字音频
  - 4.2.1 模拟信号与数字信号
  - 4.2.2 音频的数字化

<<数字媒体导论>>

4.2.3 常用音频文件格式

4.3 数字音频处理

4.3.1 数字音频的获取

4.3.2 音频采集设备

4.3.3 常用数字音频处理软件

4.4 MIDI

4.4.1 MIDI的基本概念

4.4.2 MIDI音乐的合成技术

4.4.3 MIDI音乐创作系统

4.4.4 MIDI音乐制作工具

第5章 数字图像处理技术

5.1 图像概述

5.1.1 色彩的基本概念

5.1.2 色彩空间模型

5.2 数字图像

5.2.1 图像数字化

5.2.2 数字图像的基本属性

5.2.3 数字图像的种类

5.2.4 常用图像文件格式

5.3 数字图像处理

.....

艺术篇

产业篇

参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：10.2游戏开发设计流程 游戏的设计开发是一项集成性强、内容繁杂、需要大量人力物力的工程。

根据游戏的类型不同，设计所需的时间长度也有所区别。

比如以小说为原型设计的角色扮演类游戏开发的时间周期就会比较长，而动作类、休闲类的游戏的开发周期就会相对较短。

下面，首先让我们一同了解一下游戏设计开发的流程。

游戏设计开发的流程可以分为前期策划、中期制作、后期测试，以及出版发布4个阶段。

在这4个阶段中，还有一些重要的基本元素，比如剧本、造型、程序研发、视听效果和完善、代理等。

10.2.1 前期策划 前期策划是整个游戏开发流程的灵魂所在，也是游戏设计的第一项工作。

在这一阶段中主要完成策划方案与游戏制作过程的规划与协调等工作。

以团队形式合作的所有部门和人员需要根据当前游戏市场的情况进行分析和预测，并结合现有资源制定游戏的设计方向，比如游戏类型、风格、角色、创新性、时长等问题。

而团队中的策划人员更应该成为统领全局的关键性人物，对整个设计流程进行具体跟踪与掌控。

一部完整的游戏策划书需要包括以下几项。

- (1) 游戏概述及基本指导原则：包括设计思路概述、市场分析及运营思路、游戏周边预测等信息。
- (2) 游戏机制及设计原则：包括游戏类型及特色定位、玩家远景分析、游戏风格及设计原则的制定。
- (3) 世界观概述：包括游戏背景简介、世界观分析以及故事参考原型。
- (4) 数据库分类及架构原则：包括数据单元设定、参数交换及关联、数据库及插件设计原则的制定。
- (5) 角色设定：包括玩家角色、协同角色、战斗及互动功能设定、角色参数设计、其他角色设定等。
- (6) 道具设定：包括装备品及功能、消耗品及功能、道具价值体系及参数关联、其他道具开发思路的设定。
- (7) 游戏进程：包括主线设计思路、关卡设计思路、玩家进阶设计、奖励思路等。
- (8) 功能操作：包括主要操作界面及功能关联、数据查询界面及权限设定、系统提示界面及功能关联说明等。

10.2.2 中期制作 中期的制作阶段是整个游戏设计的重要环节，各个工作小组会以前期制定的策划书中的方案进行紧张有序地制作。

1.程序组 程序的编写会隐性地影响到游戏的质量。

虽然程序内容不能直接表现为图形图像，但它的优化水平会在反馈速度与其他方面表现得淋漓尽致。

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>