

<<文化遗产保护的数字化展示与 >

图书基本信息

书名：<<文化遗产保护的数字化展示与传播>>

13位ISBN编号：9787507737806

10位ISBN编号：7507737802

出版时间：2011-6

出版时间：学苑出版社

作者：郑巨欣，陈峰 著

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>

## 内容概要

新兴的文化遗产数字化保护技术，是基于当今数字化时代文化遗产保护所面临的新环境、新问题、新思路而发展起来，并正在逐渐形成和完善中的新知识集成和研究领域。

我们置身于数字化时代，无处不在的数字化应用再给人们带来便利、乐趣的同时，也让一部分人感到了拘束。

但是不管怎么样，数字化在文化遗产保护中的作用和应用前景已经日趋显著和宽广。

一方面，世界文化遗产保护有赖于数字化管理和呈现；另一方面，数字化保护在利用现有的数字信息技术。

文化遗产的数字化保护正在越来越受到人们的重视。

郑巨欣、陈峰编著的《文化遗产保护的数字化展示与传播》从“文化遗产数字化保护概述”“文化遗产的数字化技术”以及“文化遗产数字化实例”三方面讲述了数字技术在文化遗产保护中的应用。

书籍目录

前言

第1部分 文化遗产数字化保护概述

第1章 文化遗产的多样性保护

1.1 文化遗产是什么

1.1.1 遗产继承的本义

1.1.2 关于遗产的文化性

1.1.3 从文化财产到世界文化遗产

1.2 文化遗产的分类

1.2.1 文化遗产的多样性认同

1.2.2 世界文化遗产类型

1.2.3 文化遗产保护的對象

1.3 保护文化遗产的方法与理论

1.3.1 物质文化遗产的保护技术

1.3.2 物质文化遗产保护与修复理论

1.3.3 非物质文化遗产的保护

第2章 文化遗产的数字化保护

2.1 数字化保护的意义

2.1.1 为什么数字化

2.1.2 数字化缺陷

2.2 国内外数字化保护的历史与现状

2.2.1 国内数字化保护的历史与现状

2.2.2 国外数字化保护历史与现状

2.3 文化遗产数字化保护课程建设

2.4 “文化遗产数字化”领域的相关网站

第3章 文化遗产的数字化传播

3.1 什么叫数字化传播

3.2 数字遗产与数字资源

3.2.1 数字遗产与文化遗产数字化

3.2.2 数字遗产的特点

3.2.3 数字资源的格式与数字媒体

3.3 项目的实施与过程

3.3.1 可行性分析

3.3.2 项目规划

3.3.3 前期调研

3.3.4 数字化过程

3.3.5 项目维护

第2部分 文化遗产数字化技术

第4章 静态数字化资源采集与处理

4.1 数字文本记录

4.1.1 数字化中的数字文本

4.1.2 文本的特点

4.1.3 文本的采集与处理

4.2 图像记录

4.2.1 数字化中的图像

4.2.2 数字图像的特点

4.2.3 图像的采集与处理

4.3 图形绘制技术

4.3.1 数字化中的图形绘制

4.3.2 图形绘制工具与格式

4.3.3 图形绘制的要点

第5章 动态数字化资源的采集与处理

5.1 音频记录

5.1.1 数字化中的音频

5.1.2 音频的特点

5.1.3 音频采集工具与方法

5.2 视频记录

5.2.1 数字化中的视频

5.2.2 视频的特点

5.2.3 数字摄制视频采集方法与处理

5.2.4 数字视频应用示例

5.3 动画模拟

5.3.1 数字化中的动画

5.3.2 动画与动画片的分类

5.3.3 动画的制作

5.3.4 动画应用示例——数字戏曲动画

第6章 三维数字资源的记录与处理

6.1 三维资源概述

6.1.1 数字化中的三维资源

6.1.2 三维数字化资源的编辑与文件接口

6.1.3 三维资源的应用之一：文物复原

6.2 三维数字化资源的采集与处理

6.2.1 三维数字化资源采集方法概述

6.2.2 三维资源的三种采集方法

6.2.3 三维记录的应用示例——CyArk

第7章 数字化的多媒体展示平台

7.1 电子书展示平台

7.1.1 文化遗产中的电子书

7.1.2 电子书的特点

7.1.3 电子书的制作与设计

7.2 视听光盘展示平台

7.2.1 文化遗产中的视听光盘

7.2.2 视听光盘的特点

7.2.3 视听光盘的制作与设计

7.2.4 CD、DVD和BD的载体和播放

7.3 多媒体套件展示平台

7.3.1 文化遗产中的多媒体套件

7.3.2 多媒体套件的特点与制作

7.4 网页展示平台

7.4.1 文化遗产中的网页

7.4.2 网页的制作与设计

7.4.3 网络传播应用示例

第8章 虚拟现实技术

## 8.1 虚拟现实概述

### 8.1.1 虚拟现实的定义与分类

### 8.1.2 虚拟现实的现状

### 8.1.3 虚拟现实系统的构成

### 8.1.4 虚拟现实与文化遗产数字化保护

### 8.1.5 文化遗产中的虚拟现实应用示例

## 8.2 全景技术

### 8.2.1 全景技术概述

### 8.2.2 全景技术的制作流程与工具

### 8.2.3 应用示例

## 8.3 虚拟封装

### 8.3.1 虚拟封装概述

### 8.3.2 虚拟封装的实现过程

### 8.3.3 应用示例

## 8.4 增强现实

### 8.4.1 增强现实概述

### 8.4.2 增强现实的实现过程

### 8.4.3 空间增强现实简介

## 第3部分 文化遗产数字化实例

### 第9章 夹缬技艺保护

#### 9.1 手工技艺遗产及保护要点

##### 9.1.1 手工技艺遗产概念

##### 9.1.2 手工技艺遗产保护的历史

##### 9.1.3 手工技艺遗产数字化保护要点

##### 9.1.4 浙南夹缬数字化保护

#### 9.2 夹缬数据库

##### 9.2.1 数据库概述

##### 9.2.2 数字化图像记录与处理

##### 9.2.3 数据库网站建立

#### 9.3 夹缬工艺的其他数字化

##### 9.3.1 数字化科普读本

##### 9.3.2 数字化夹缬视频

##### 9.3.3 数字化纹样运用

##### 9.3.4 夹缬工艺的数字化呈现模拟

### 第10章 综合型数字化实例介绍

#### 10.1 3D MURALE：一个数字化先例

##### 10.1.1 数字化与考古学的合作

##### 10.1.2 3D

##### MURALE中的主要数字化技术

##### 10.1.3 3D MURALE意义

#### 10.2 数字版权与视觉化

##### 10.2.1 数字版权概述

##### 10.2.2 3D MURALE中的分级视觉方案

##### 10.3

##### 遗址数字化的经验

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>