

<<数字媒体艺术>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体艺术>>

13位ISBN编号：9787560964423

10位ISBN编号：7560964427

出版时间：2010-11

出版时间：王虎 华中科技大学出版社 (2010-11出版)

作者：王虎

页数：358

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>>

内容概要

《数字媒体艺术》共11章，主要包括数字媒体艺术的表现元素、数字媒体艺术的审美特征、数字平面设计艺术、数字影视艺术、虚拟现实艺术、计算机游戏设计艺术和多媒体艺术集成设计等内容。

《数字媒体艺术》以案例为主线，贴合数字平台的通用性特征，对各类数字媒体的构成方式、创作过程和技术方法进行了讲解，适合数字媒体、广播电视和动画等专业的学生使用，也可供相关行业从业者参考。

<<数字媒体艺术>>

书籍目录

第一章 导论：科学与艺术的美妙重逢第二章 数字媒体艺术概述第一节 技术进步与媒介演进第二节 数字媒体艺术的内涵第三节 数字媒体艺术的传播模式及其特征第三章 数字媒体艺术的表现元素第一节 数字动感第二节 数字音效第三节 数字特技第四节 数字肌理第五节 数字色彩第四章 数字媒体艺术的技术基础第一节 数字图形与图像技术第二节 数字视音频技术第三节 数字存储与压缩技术第四节 数字传输与版权保护技术第五章 数字媒体艺术的审美特征第一节 数字媒体艺术的审美特征第二节 数字媒体艺术的表现误区第六章 数字平面设计艺术第一节 数字平面设计基础第二节 数字摄影与数码暗房艺术第三节 数字绘画艺术：第四节 数字排版与装帧设计第七章 数字影视艺术第一节 数字技术与影视艺术发展第二节 数字影视编辑与合成制作第三节 数字影像处理第四节 数字音频处理第五节 影视节目的包装设计第八章 数字动画设计艺术第一节 走向“数字”的动画艺术第二节 二维无纸动画设计艺术第三节 三维动画设计艺术第九章 虚拟现实艺术第一节 虚拟现实艺术的特征第二节 虚拟现实体系结构与分类第三节 虚拟现实艺术创作基础第四节 中国水墨画效果的三维仿真第十章 计算机游戏设计艺术第一节 计算机游戏的特点第二节 计算机游戏设计基础第三节 Virtools游戏设计第十一章 多媒体艺术集成设计第一节 多媒体集成设计的特点第二节 图形化用户界面设计第三节 多媒体集成平台的开发与组织第四节 网站设计艺术参考文献后记

章节摘录

版权页：插图：自然界是统一的整体，对于认识自然规律的科学和对于典型概括自然美的艺术之间，必然存在着某种内在的联系，并且互相渗透、互相依赖。

科学和艺术在实践的基础上具有同一性，一个全面发展的现代人，需要包涵科学和艺术在内的完整的统一世界。

为此，必须设法为科学与艺术找寻合适的结合点，而信息技术的高速发展，为科学与艺术的结合架起了可以逾越的桥梁。

尼葛洛庞帝曾预言：工业时代可以说是原子时代，它带来的是机器化大生产的观念，以及在任何一个特定的时间和地点以统一的标准化方式重复生产的经济形态；信息时代，也就是电脑时代，显现了相同的经济规模，但时空与经济的相关性减弱了，无论何时何地人们都能制造比特。

这在今天已经成为现实。

信息技术的飞速发展不仅造就了“全时空”的人类社会，也带来了艺术形态的革新和多元化发展。

艺术与科学是一个硬币的两面。

这是李政道先生对艺术与科学关系的精辟阐释。

纵观艺术发展史，艺术的创新与技术的进步总是如影随形的。

照相机的发明，诞生了一门光与影的瞬间造型艺术——摄影；活动底片连续摄影机的发明，以及光学、化学等技术的进步，共同促成了电影艺术的产生和发展；同样，计算机技术的进步，也给艺术的发展带来了巨大的机遇。

以数字信息技术为核心的计算机技术的发展，为艺术家全方位地进行创作提供了新的平台，也使人类进入了“0”和“1”的数字世界，步入了比特的“天堂”。

人类工作、生活中的信息传递，几乎都离不开数字化的信息媒介，数字影视、网络购物、视频QQ、个人博客、网络游戏等已经成为现代人生活的一部分了，正如导演詹姆斯·卡梅隆所说：人们之间的交流正在被“0”和“1”所垄断。

“0”和“1”是数字时代的基本代码，正是这两个简单的数字，经过不同方式、不同序列的组合，打造出千变万化、变幻莫测的数字艺术世界。

今天，数字媒体艺术已经在生活中蔓延开来，几乎进入所有与视听媒介相关的领域。

从好莱坞的数字电影特技到家庭中的高清晰度杜比音响电视，从计算机网络游戏到虚拟现实场景的构建，数字媒体正以“比特”为载体打造普遍化、标准化、纯数量化的时空体系，构建具有自然直接性和呈现性的“虚拟真实”世界。

数字媒体艺术在相当大的程度上改变了主客分立的思维方式，以其超文本特征打破了线性叙事方式，动态的、交互性媒体形成了传播中的互为主体性。

数字技术的“无所不能”剥开了传统艺术高贵、神圣的面纱，它以科技智慧替代艺术工具，以游戏冲动替代审美动机，以工具理性替代价值理性，以“技术的艺术性”操作打造“艺术的技术化”文本，最终催生了数字媒体艺术。

<<数字媒体艺术>>

编辑推荐

《数字媒体艺术》：高等院校新闻传播学专业教学丛书

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>