

<<数码戏剧学>>

图书基本信息

书名：<<数码戏剧学>>

13位ISBN编号：9787561520611

10位ISBN编号：7561520611

出版时间：2003-8

出版时间：厦门大学出版社

作者：黄鸣奋

页数：642

字数：515000

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>

## <<数码戏剧学>>

### 内容概要

本书从大戏剧的角度考察计算机与网络技术的影响，所涉及的有数码影视、电子游戏、在线表演活动、人工智能艺术等。

内容共9章，依次阐释数码戏剧的主体、对象、中介、手段、内容、本体、方式、环境、机制。

上述理论框架是根据作者在考察媒体时所提出的传播学说建立的。

书中征引了大量材料，介绍与分析国外相关研究的进展。

全书共51.5万字，列为厦门大学戏剧影视丛书的一种。

## <<数码戏剧学>>

### 作者简介

黄鸣奋，男，祖籍福建南安，1952年生于安溪。

中国作家协会、福建省作家协会会员。  
厦门大学人文学院副院长、中文系主任、教授。

主要从事古代文论、文艺心理学、文艺传播学、电子艺术与计算机文化之教学研究。  
担任教育部中文学科指导委员会委员，中外文艺理论学会、中国文艺理论学会、中国古代文学理论学会、中国苏轼学会理事等多种社团理事，获国务院津贴。  
主持完成国家与省部级课题多项，目前主持国家社科课题1项，教育部社科课题1项、远程教育工程课题1项。

出版独著《论苏轼的文艺心理观》、《艺术交往心理学》、《艺术交往论》、《需要理论与艺术批评》、《需要理论与文艺创作》、《厦门海防文化》、《传播心理学》、《英语世界中国古典文学之传播》、《电脑艺术学》、《比特与缪斯的碰撞--网络与艺术》、《中国古代的讽谏传播》、《超文本诗学》，教材《电子艺术学》；合著《价值批评与阿Q十八面》、编著《故事里的艺术心理学》和《厦门人物（古代卷）》，均为第一署名。

主编《吉言丛书》、《网络狂飙丛书》，另有编写、编注多种。

在《文学评论》等媒体发表学术论文100多篇。

独立获得福建省人民政府第一、二、三、四届社会科学优秀成果奖（其中一、二等奖各1项），另获厦门市人民政府社会科学优秀成果奖5项。

曾任莱顿大学客座研究员。

## &lt;&lt;数码戏剧学&gt;&gt;

## 书籍目录

绪论：数码戏剧学的出发点 一 数码戏剧学的认识前提 二 数码戏剧学的现实基础 三 数码戏剧学的理论前提

第一章 艺海弄潮：数码戏剧的主体 第一节 数码影视的开发者 一 数码影视的发展历程 二 数码影视技术的开拓者 三 数码影视开发的历史经验 第二节 视频游戏的开发者 一 视频游戏的由来 二 视频游戏开发者举隅 三 视频游戏产业开发的历史经验 第三节 智能偶戏的开发者 一 智能偶戏的由来与发展 二 智能偶戏的主要开发者 三 智能偶戏的应用

第二章 乐此不疲：数码戏剧的对象 第一节 数码影视的观众 一 从观众到定制者 二 从观众到创作者 三 从观众到剧中人 第二节 视频游戏的玩家 一 视频游戏玩家的理论定位 二 视频游戏玩家的参与实践 三 视频游戏玩家的心理研究 第三节 在线唱和的网民 一 网民数据的来源 二 网民唱和的形式 三 网民状况的揭示

第三章 生生不息：数码戏剧的中介 第一节 数码影像 一 戏剧演员的影像化 二 演员影像的数码化 三 数码影像相关问题 第二节 数码别名 一 别名的由来与演变 二 数码别名与在线交流的戏剧化 三 数码别名的影响 第三节 数码傀儡 一 人工智能取向 二 人工生命取向 三 可信智能体取向

第四章 电脑程序：数码戏剧的手段 第一节 基本技术 一 音频技术 二 图像技术 三 写作技术 第二节 程序举隅：饶舌虫 一 基本概念 二 主要技术 三 发展倾向 第三节 项目举隅：z 一 Oz的理念 二 Oz的开发 三 Oz的运作

第五章 迷人故事：数码戏剧的内容 第一节 仿真 一 作为理念的仿真 二 数码戏剧与仿真 三 系统仿真的发展 第二节 嬉戏 一 嬉戏的涵义 二 嬉戏与数码戏剧 三 嬉戏的评价 第三节 戏剧性 一 作为理念的戏剧性 二 戏剧性的表现 三 戏剧性的创造

第六章 异彩纷呈：数码戏剧的本体 第一节 交互性戏剧 一 交互性戏剧的由来 二 赛伯空间的交互性戏剧 三 相关艺术形式 第二节 超戏剧 一 超戏剧之缘起 二 赛伯空间中的超戏剧 三 超戏剧的扩展 第三节 IRC戏剧 一 《哈姆涅特》的人物 二 《哈姆涅特》的脚本 三 《哈姆涅特》的演出

第七章 仿生交流：数码戏剧的方式 第一节 运用戏剧模式开发电脑软件 一 理论先导 二 劳雷尔《作为戏剧的计算机》 三 实际应用 第二节 利用电脑软件发展数码戏剧 一 理论背景 二 默里《全息面板上的哈姆莱特》 三 实际开发 第三节 通过数码戏剧推动人机共生 一 人机共生的观念 二 数码戏剧与人机共生 三 围绕人机共生的研究

第八章 赛伯世界：数码戏剧的环境 第一节 戏剧环境的隐喻化与界面开拓 一 戏剧界面的演变 二 人机界面与数码戏剧 三 界面隐喻化与数码戏剧环境 第二节 戏剧环境的远程化与剧场兴造 一 剧场形态的演变 二 赛伯剧场与数码戏剧 三 剧场远程化及其影响 第三节 戏剧环境的虚拟化与社区建设 一 社区性质的演变 二 虚拟社区与数码戏剧 三 社区虚拟化及其影响

第九章 走向辉煌：数码戏剧的机制 第一节 产品与产业 一 作为产品的数码戏剧 二 作为产业的数码戏剧 三 娱乐经济发展与数码戏剧的走向 第二节 技术与艺术 一 作为技术的数码戏剧 二 作为艺术的数码戏剧 三 信息科技进步与数码戏剧的走向 第三节 科学主义与人文主义 一 数码戏剧与人文主义 二 数码戏剧与科学主义 三 人文教育变革与数码戏剧的走向

译名对照表 后记

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>