

<<数字媒体作品剖析>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体作品剖析>>

13位ISBN编号：9787563518661

10位ISBN编号：7563518665

出版时间：2008-10

出版时间：北京邮电大学出版社

作者：吴起

页数：171

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>

<<数字媒体作品剖析>>

前言

数字媒体，从广义的概念来理解，几乎可以用“包罗万象”来形容。

电子杂志、数字电视、CG动画、数字电影、游戏、交互多媒体运用、手机增值业务、互联网等，都属于广义数字媒体的范畴。

而从另一个角度来看，由于数字媒体在中国已经形成一个方兴未艾的产业，从产业的角度、企业的角度以及产品的角度，又将形成至少三种不同的理解需求和审视角度。

于是，这一“横”（数字媒体的外延包含种类）—“纵”（数字媒体的内涵理解角度）形成的复杂网络，就成为一个摆在人们面前的极大的理论与实践难题。

《数字媒体作品剖析》便是一本尝试寻找这个难题“钥匙”所在的书。

首先，本书在论述范围上，选择了立足在广义的数字媒体的概念和范畴上，打破了传统此类著作“电信系”和“广电系”的对立。

从传统意义上看，因为电信增值业务与数字影视或游戏多媒体确实属于完全不同的行业，所以，很多数字媒体方面的著作都只立足于狭义的数字媒体的外延概念：或只论述电信增值业务，只涉足手机与互联网媒体；或只论述数字影视及游戏，只强调CG及多媒体技术在影视游戏等行业的运用。

然而，无论是在高等学院的教学体系中，还是在社会实践的企业创业中，不难发现，电信知识与数字影视知识对于数字媒体的从业者或学习者而言，往往需要“兼容”大于“分立”。

所谓数字媒体知识复合型的人才需求，也由此而来。

所以，本书无论是产业层的论述，还是案例层的剖析，都涉足到了手机新媒体、数字影视、互联网、多媒体交互运用等多个领域及行业，并注重其共通之处，力图在差异中理解数字媒体更核心的本质特征。

<<数字媒体作品剖析>>

内容概要

《数字媒体作品剖析》是一本专门讲解和剖析广义数字媒体产业及典型案例的教材。

数字媒体，从广义的概念来理解，几乎可以用“包罗万象”来形容。

数字电视、CG动画、数字电影、游戏、交互多媒体运用、手机增值业务、互联网都属于广义数字媒体的范畴。

本书在论述选题上，首先突破了“广电”与“电信”的对立，所论述的行业领域涉足了手机新媒体、互联网、数字影视、多媒体交互运用等，并注重其共通之处，力图在差异中阐述数字媒体的更核心的本质特征。

同时，本书在论述思路上，打破了“理论”与“实战”的对立，把“产业观察”与“产品剖析”结合到了一起，用十余个较有代表性的典型案例，剖析了数字媒体作品从创意、制作到市场营销、推广渠道、用户需求等各个层面的元素。

本书适用于通信类、媒体类等和电信增值领域相关的专业的教学实践，也适合社会相关从业人员学习使用。

<<数字媒体作品剖析>>

书籍目录

第1章 导论 1.1 无所不在的媒体 1.2 狭义的“数字媒体”概念 1.3 电信业务与数字媒体的分水岭 1.4 广义的“数字媒体”概念 1.5 理解新媒体：艺术·媒体·娱乐 1.6 “网格”中的新媒体

第2章 手机新媒体产业观察 2.1 手机新媒体：后现代式的媒体革命 2.2 手机新媒体在中国当下的产业现状 2.2.1 “新旧媒体整合营销”的概念 2.2.2 “有内容而无产业”的核心症结剖析 2.2.3 典型案例：彩铃业务的发行逻辑 2.2.4 理论根源：SP模式解构“内容表达四部曲” 2.2.5 从业务模式探究内容价值（一）：位置营销 2.2.6 从业务模式探究内容价值（二）：群发 2.2.7 从业务模式探究内容价值（三）：自消费 2.2.8 从业务模式探究内容价值（四）：代收费与终端内置 2.2.9 从业务模式探究内容价值（五）：媒体推广 2.2.10 硕果仅存的“自然量”模式 2.2.11 运营为王、渠道为王还是内容为王 2.3 重构科学的“新旧媒体整合营销模式” 2.3.1 置于死地而后生 2.3.2 悖谬：两种并不合理的整合方式 2.3.3 正本清源：用“娱乐”取代“内容” 2.3.4 独辟蹊径：内容的另类“救赎” 2.3.5 案例剖析：手机游戏与电影大片的整合营销 2.3.6 尾声：假设中的“四格电影”

第3章 手机新媒体典型案例解析 3.1 手机影视 3.1.1 《投名状》手机客户端 3.1.2 《投名状》短信、IVR业务 3.1.3 《投名状》彩铃、手机主题、手机动漫业务 3.1.4 《投名状》WAP业务 3.1.5 《投名状》手机游戏业务 3.2 手机游戏 3.2.1 概念概述 3.2.2 手机游戏行为的目的细分及类型分类 3.2.3 单机Java游戏举例 3.2.4 WAP游戏举例 3.2.5 网络积分制——准网络互动手机游戏 3.2.6 手机网游简介 3.2.7 手机游戏的发行体系 3.2.8 手机游戏典型案例剖析（一）：《粉红救兵》 3.2.9 手机游戏典型案例剖析（二）：《Rain的育成计划》 3.3 手机动漫 3.3.1 彩段业务介绍 3.3.2 彩段的制作流程与发行流程 3.3.3 典型案例（一）——《大闹西游》：120集的彩段动漫连续剧 3.3.4 典型案例（二）——彩段的延伸运用：明星女友与节日彩段

第4章 数字影视产业典型案例剖析 4.1 CG动画在影视产业中的运用与发展 4.2 典型案例（一）：“中国第一个数字明星——E欣欣”项目 4.2.1 中国动漫产业现状 4.2.2 E欣欣与E家族 4.3 典型案例（二）：高清电视片《激情深圳》 4.3.1 《激情深圳》导演阐述 4.3.2 《激情深圳》制作工艺流程

第5章 互联网产业创新案例剖析 5.1 创新案例剖析（一）：《谍影重重2》的富媒体网站 5.1.1 富媒体网站概述 5.1.2 《谍影重重2》的富媒体网站 5.2 创新案例剖析（二）：多彩贵州——网络版富媒体旅游产业 5.2.1 贵州旅游产业数字化开发的目的与内容 5.2.2 贵州旅游产业数字化开发的必要性和传播效果 5.2.3 “多彩贵州”之“侗寨” 5.3 创新案例剖析（三）：娱人圈——AVATAR网络演唱会

参考文献

<<数字媒体作品剖析>>

章节摘录

第1章 导论 1.1 无所不在的媒体 媒体正变得无所不在。

公交汽车上，细心的市民可以看到打着“北广传媒”或“CCTV”标志的移动电视；地铁车厢里，电视屏幕镶嵌在车门旁，一遍遍播放着奥运各比赛项目的图像和动画，酝酿着令人振奋的气氛；出租汽车司机或副驾驶座位后方的小屏幕上，播放着与电视同步的新闻；而与此同时，广播里还在推荐一种已经渐渐耳熟能详的DAB手机，一种随时随地能用手机免费收看电视的移动终端。在写字楼、银行、餐馆、电梯间，人们习惯路过时瞄一眼或竖或挂着的电视屏幕，无论是冰冻灾害还是汶川地震，人们都可以从中得知最新消息。

仅仅就电视这种传统媒体的衍生形态来看，就有高清电视、有线数字电视、网络电视、车载移动电视、手机电视、IPTV、楼宇电视、户外大屏幕，等等。

媒介生态正在发生改变。

数字新媒体的崛起迅速影响了媒介生态。

趋于成熟的新媒体已经创造了一个新市场，并对传统媒体形成一定的挤压。

从这个意义上讲，数字媒体（也就是新媒体）已经形成了一个全新的产业，而且随着近年来的飞速发展，也拥有了纷繁复杂的产品形态与产品格局。

面对全新的产业概念、企业概念、产品概念、市场营销概念，无论是在市场第一线的创业者还是高等学府的学者师生，都需要更透彻地理解和观察数字媒体产业，同时详尽地了解和分析数字媒体产品。只有把宏观的产业观察和微观的产品解析有机地结合在一起，才能参透“数字媒体”或者说“新媒体”的真正涵义。

而这，也正是写作本书的一点初衷。

1.2 狭义的“数字媒体”概念 无论是观察数字媒体产业，还是解析数字媒体产品，首先面对的问题就是，究竟什么是“数字媒体？”

”

<<数字媒体作品剖析>>

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>