

<<数字艺术导论>>

图书基本信息

书名：<<数字艺术导论>>

13位ISBN编号：9787534567452

10位ISBN编号：7534567459

出版时间：1970-1

出版时间：江苏科学技术出版社

作者：谢晓昱

页数：156

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>

前言

文化创意产业被誉为继农业、工业、信息技术后的又一次产业革命，主要发达国家不仅将发展创意产业作为产业升级的重要途径，更作为提升国家软实力的重要手段。

伦敦、巴黎、纽约、东京等大都市创意产业已经占GDP的10%以上。

2007年中国共产党第十七次全国代表大会明确提出要大力发展文化产业，弘扬民族文化，实现由“制造业”向“创造业”的升级，提升产品和产业的附加值，走可持续发展的道路。

数字艺术作为文化创意产业的璀璨明珠，随着信息技术尤其是图形图像技术和互联网技术的迅猛发展，给人们带来远超传统艺术形式的视听盛宴，不断创造新的财富神话。

影视、动画、游戏等数字艺术在创意产业中占据了核心的地位，甚至成为国民经济的支柱，美国好莱坞的影视大片、日韩的动漫不仅在本国有巨大的市场空间，还成为产业和文化输出的重要部分。

国家广播电影电视总局、文化部、教育部、原信息产业部等部门相继出台了系列政策，鼓励支持国内原创的影视动画和网络游戏，国内很多城市也成立了国家级的动画、游戏开发基地。

以长三角城市为例，上海、南京、杭州、苏州、无锡、常州都成立了各自的动画、游戏基地和产业园，将数字内容产业作为城市文化产业的新名片、经济发展的新引擎。

上海计划从“十一五”规划开始，用10~15年时间发展创意产业，力求建成亚洲最有影响的创意产业中心之一，用20~25年时间使其成为全球最有影响的创意产业中心之一。

<<数字艺术导论>>

内容概要

《数字艺术导论》从技术与艺术结合的角度，对数字艺术的概念和分类作系统的分析，对各领域的发展和应用作宏观的阐述。

全书分为9章，首先对数字艺术的本质、发展、审美特征进行分析，然后详细阐述了数字艺术各领域的发展历史、技术特征、艺术特征和应用概况，包括数字平面艺术、web和多媒体艺术、动画艺术等内容。

《数字艺术导论》适用于高等院校影视动画、游戏、广告、数字媒体、传媒等专业，可作为学生在进入专业学习前的相关专业“导论”、“概论”、“基础”等专业基础课程用书，让学生在进入专业学习前对数字艺术及各领域有宏观的了解，为进入专业学习打好基础。

书籍目录

第1章 数字艺术概述11.1 科学与艺术的联姻21.1.1 科学与艺术的混沌21.1.2 科学与艺术的分裂与结合21.1.3 科技与艺术的互相促进31.1.4 数字艺术：科学与艺术的结晶41.2 数字艺术的发展51.2.1 计算机图形学的发展51.2.2 计算机艺术的发展61.2.3 数字艺术的世纪61.3 数字艺术的概念71.3.1 什么是数字艺术71.3.2 数字艺术的主要特点81.3.3 数字艺术的审美特征8思考题10第2章 数字平面艺术112.1 数字图形图像122.1.1 位图的概念和特性122.1.2 矢量图的概念和特性132.1.3 图形图像的色彩空间132.2 数字绘画142.2.1 数字绘画的概念142.2.2 数字绘画的技术支持152.2.3 数字绘画的特点162.2.4 数字绘画的高级二维风格162.2.5 数字绘画的商业应用172.3 数字插画172.3.1 数字插画的概念与技术支持172.3.2 商业数字插画要素与种类182.3.3 数字插画的发展182.4 数字摄影与数字暗房192.4.1 数字摄影的特点192.4.2 数字暗房的概念202.4.3 数字暗房技术的反思202.4.4 数字照片造假的识别212.5 分形艺术222.5.1 分形艺术的概念222.5.2 分形艺术的起源和发展222.5.3 分形艺术的应用与争论23思考题24第3章 Web与多媒体艺术设计3.1 Internet与Web263.1.1 网络、Internet、WWW263.1.2 Internet的产生与发展263.1.3 主要浏览器273.1.4 Web语言283.1.5 Web2.0293.2 Web设计303.2.1 Web中的多媒体303.2.2 网页设计特点313.2.3 网页设计原则323.2.4 网页设计要素333.2.5 网站设计与发布343.3 网页设计主要软件与技术363.3.1 网页设计主要软件363.3.2 动态网页设计技术383.3.3 其他网页设计技术393.4 多媒体艺术设计403.4.1 多媒体设计概念403.4.2 多媒体设计应用403.4.3 多媒体设计软件42思考题43第4章 动画艺术444.1 动画概述454.1.1 什么是动画454.1.2 动画的早期发展历程454.1.3 中国动画的发展464.1.4 动画的分类与特点474.1.5 动画的应用领域474.2 二维动画484.2.1 二维动画特点484.2.2 传统二维动画制作流程494.2.3 计算机二维动画制作流程504.2.4 计算机二维动画系统514.2.5 三维技术在二维动画制作中的应用524.3 Flash动画534.3.1 Flash动画起源与发展534.3.2 Flash动画的主要优势和局限544.3.3 Flash动画制作544.3.4 Flash动画新的应用领域554.4 三维动画564.4.1 三维动画的特点564.4.2 三维动画的发展564.4.3 三维动画制作流程574.4.4 三维动画软件系统594.4.5 渲染模块634.4.6 集群渲染系统65思考题66第5章 数字影视艺术675.1 数字视频基础685.1.1 视频制式685.1.2 数字视频685.1.3 视频压缩基本概念695.1.4 主要视频格式705.2 数字化影视后期制作725.2.1 剪辑735.2.2 影视特效735.2.3 数字合成技术745.2.4 数字中间片755.3 非线性编辑765.3.1 传统剪辑方式765.3.2 非线性编辑系统的发展785.3.3 非线性编辑实现功能785.3.4 非线性编辑系统795.4 影视后期特效合成815.4.1 传统特效815.4.2 数字特效的发展835.4.3 数字特效合成实现功能855.4.4 数字特效合成系统875.4.5 特效的反思895.5 影视特效合成新发展905.5.1 群体动画系统905.5.2 动作捕捉系统915.5.3 三维扫描仪93思考题93第6章 游戏艺术946.1 游戏概述956.1.1 什么是游戏956.1.2 电子游戏的起源和发展956.1.3 游戏的基本因素966.1.4 游戏与学习986.2 游戏类型：不同的平台及其发展996.2.1 电视游戏996.2.2 单机游戏1006.2.3 网络游戏1026.2.4 Flash游戏1046.2.5 手机游戏1046.3 游戏类型：不同的游戏内容1056.3.1 动作类游戏1056.3.2 第一人称射击类游戏1066.3.3 角色扮演类游戏1066.3.4 即时战略类游戏1076.3.5 冒险类游戏1086.3.6 模拟经营类游戏1096.3.7 体育类游戏1096.3.8 益智类游戏1106.4 游戏的设计与开发1106.4.1 游戏开发的流程1106.4.2 游戏策划1116.4.3 游戏程序1136.4.4 游戏美工1136.4.5 游戏音乐1136.4.6 游戏开发常见问题1146.5 游戏引擎1146.5.1 什么是游戏引擎1146.5.2 游戏引擎的发展1156.5.3 游戏引擎的未来1196.5.4 国内游戏引擎的发展1196.6 电子竞技1206.6.1 电子竞技的兴起1206.6.2 主要电子竞技大赛1216.6.3 主要电子竞技项目121思考题123第7章 虚拟现实艺术1247.1 虚拟现实概论1257.1.1 什么是虚拟现实1257.1.2 虚拟现实的发展1257.1.3 虚拟现实的基本特征1267.1.4 虚拟现实系统类型的划分1277.2 桌面型虚拟现实系统1297.2.1 桌面型虚拟现实系统主要技术1297.2.2 全景虚拟现实技术1297.2.3 VRM11307.2.4 QuickTimeVR1317.3 沉浸式虚拟现实系统1327.3.1 软件系统1327.3.2 交互设备1337.3.3 显示设备1337.4 虚拟现实的应用1347.4.1 建筑景观与城市规划1347.4.2 自然与文化遗产虚拟漫游1347.4.3 科技博物馆仿真1357.4.4 产品虚拟设计1367.4.5 产品展示与电子商务1367.4.6 教学科研1367.4.7 军事模拟演练1377.4.8 游戏娱乐1377.5 虚拟现实的未来1377.5.1 三维用户界面的流行与普及1377.5.2 三维全息投影1377.5.3 未来虚拟显示1387.5.4 感觉的传输138思考题139第8章 数字音乐8.1 数字音乐概述1418.1.1 数字音乐的概念1418.1.2 数字音乐的几个术语1418.1.3 MIDI1428.1.4 电脑音乐制作系统1428.2 数字音乐创作软硬件1438.2.1 打谱和自动伴奏软件1438.2.2 MIDI创作软件1448.2.3 音频处理和多轨录音软件1468.2.4 主要插件1488.2.5 软件音源1498.2.6 数字音乐硬件设备1498.3 数字互动音乐1508.3.1 现场互动演奏1508.3.2 多媒

体互动音乐1528.3.3 听众互动153 思考题154 第9章 媒体艺术1559.1 装置艺术与新媒体艺术1569.1.1 装置艺术的概念1569.1.2 装置艺术的发展1569.1.3 新媒体艺术的发展1579.1.4 如何定义新媒体艺术1589.2 Video 装置1599.2.1 Video 艺术1599.2.2 Video 艺术的特征1599.2.3 Video 艺术的意义1609.2.4 Video 艺术的发展趋势1609.3 互动装置1619.3.1 互动装置艺术的概念1619.3.2 互动装置艺术的特征1619.3.3 互动装置艺术的类型1629.3.4 国内互动装置艺术作品展1639.4 人工虚拟生命1669.4.1 什么是人工生命1669.4.2 人工生命艺术发展1669.4.3 人工生命的应用研究167 思考题170 主要参考文献171

章节摘录

人类诞生以来，在谋生的同时没有停止过对生活乐趣的追求，科学与艺术这对孪生兄弟相互依存诞生了，它们像两把利剑，劈开洪荒、混沌的迷蒙，斩断愚昧、野蛮的羁绊，走向文明的圣域。

这两把利剑，既开启了人类文明之门，又创造了文明人类的幸福家园，两者各自发展，并在不断融合交汇的过程中碰撞出新的火花。

作为人类文明进步双翼的科学与艺术，是人类文明进步的结晶和象征。

人类文明之初，大约没有科学与艺术之分。

叫喊与音乐，动作与舞蹈，在萌芽时期怎样严格区别？

狩猎用的石器除了利刃还有刻纹，身穿兽皮还附着羽毛作为领袖的象征，哪个属于“物质”，哪个属于“精神”？

在生产力低下的时代，人类对自然的解释是肤浅的，但那是与自然作整体认知的多元文化的体现。

从古希腊起，人们就有一个信念，冥冥之中的最深处有一个伟大的、统一的而且是简单的设计图。

在古代，这个信念有些神秘色彩。

到了现代，在经过了多次伟大的综合之后，人类为自己觉悟到世界远景的精巧与合理而欣喜与惊异。

19世纪90年代初，一位法国画家厌倦了社会的喧嚣，来到南太平洋中的塔希提岛寻找心灵的归宿。

面对旖旎的自然风光和质朴的土著风情，他借助画笔尽情表达心灵深处的情感诉求，创作出一幅幅象征主义作品，这位艺术史上大名鼎鼎的画家就是高更（P.Gauguin）。

<<数字艺术导论>>

编辑推荐

《数字艺术导论》：高等院校数字影视动画游戏专业系列教材

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>