第一图书网, tushu007.com

<<新媒体艺术>>

图书基本信息

书名：<<新媒体艺术>>

13位ISBN编号：9787030304766

10位ISBN编号：7030304764

出版时间：2011-4

出版时间：科学出版社

作者：张燕翔

页数：508

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

本书对新媒体艺术的理论体系进行了创新的设计和凝练，为新媒体艺术创作提供了全面深入的技术手段、作品案例和创作思路。

本书将新媒体艺术按照技术手段进行分类整理，包括技术介绍、作品案例鉴赏以及艺术创意思路几个模块。
技术介绍部分简练概括了各种技术的特点和可能为艺术表现提供的空间；作品案例鉴赏部分是从大量的新媒体艺术作品中精选出来的具有代表性、启发性和历史价值与学术价值的作品；艺术创意思路部分则为媒体艺术创作者提供了大量的创意思路和思想观念。

本书含有光盘，?盘里给出了大量新媒体创作技术的教学、欣赏材料和相关资源链接；同时为了配合立体影像部分内容的教学，本书还附赠红蓝立体眼镜一副。

本书可以作为新媒体艺术、数码艺术、多媒体技术与应用、影视传播、艺术史、编辑出版以及相关专业的教材，也可供从事新媒体艺术的研究与创作、创意产业等相关人员参考。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

张燕翔，1998年毕业于中国科学技术大学应用化学系，后改行从事新媒体技术与艺术的研究和创作。现为中国科学技术大学科技传播与科技政策系副教授，数字文化中心负责人；国际美学协会会员；中国摄影家协会会员。

在新媒体艺术的创作与研究方面，多次获得国内外重要奖项及省部级政府奖励；作品入选多个国内外重要展览并获奖；负责过多项新媒体艺术相关的省部级研究项目及国家级教材项目。

<<新媒体艺术>>

书籍目录

总序
序言
1 什么是媒体艺术
1.1 科技进步与艺术发展
1.2 工业时代的艺术
1.3 信息技术为艺术创造更广阔的空间
1.4 当代科技与艺术创造
1.5 数字化技术为艺术与设计带来的影响
1.6 科技手段改变着艺术的游戏规则
1.7 传统艺术与媒体之间出现媒介的融合
2 电子视觉的产生与发展
2.1 计算机的产生与发展
2.1.1 机械计算机
2.1.2 电子计算机
2.2 显示器
2.2.1 CRT
2.2.2 模拟向量显示器
2.2.3 光栅扫描显示器
2.2.4 通过早期显示器创造的艺术
2.3 图形用户界面
2.3.1 鼠标
2.3.2 Sketchpad
2.3.3 图形用户界面系统的产生
2.4 数字视觉的诞生与发展
2.4.1 计算机艺术的诞生
2.4.2
科学可视化推动计算机图形技术进一步发展
2.4.3
计算机图形技术基础应用研究的发展
2.4.4 各大学实验室投身CG研究
2.4.5 非线性编辑与合成技术出现
2.4.6 数字视觉应用技术的发展
3 平面视觉基础
3.1 图形与图像
3.1.1 图形与图像的关系
3.1.2 位图与矢量图的相互转换
3.1.3 矢量风格作品欣赏
3.1.4 分辨率
3.1.5 颜色模型
3.2 数字图像的获取
3.2.1 数字绘画
3.2.2 数码成像
3.2.3 CCD
3.2.4 X3 CCD
3.2.5 CMOS

3.2.6 扫描
3.3 图像处理基础——图层
3.3.1 图层的基本操作
3.3.2 图层组
3.3.3 调整层
3.3.4 形状图层
3.3.5 文字图层
3.3.6 图层样式
3.4 选取工具与Alpha通道
3.4.1 选择区域的编辑
3.4.2 Alpha通道
3.4.3 快速蒙板
3.4.4 创建与编辑Alpha通道
3.4.5
通道运用实例:金属效果的产生
3.4.6 通道运用实例:撕裂纸张
3.4.7 通道抠图
3.5 复杂抠图
3.5.1
Extract抠图工具(制作过程见光盘)
3.5.2
专业抠图工具——Knockout(制作过程见光盘)
3.5.3 专业抠图工具——Fluid
Mask
3.6 颜色调整
3.6.1 画面明暗调整
3.6.2 色相调整
3.6.3 黑白转换
3.7 图像合成
3.7.1 拼贴法合成图像
3.7.2 使用图层遮罩合成图像
3.7.3 使用图层混合模式合成图像
3.8 图像滤镜
3.8.1 扭曲与变形
3.8.2 颜色
3.8.3 光影特效
3.8.4 材质纹理
3.8.5 一些经典的滤镜套件
3.9 数字照片的修饰
3.9.1
数码相机“负片”:RAW格式的处理
3.9.2
颜色深度与照片动态范围的优化
3.9.3
数字照片的保真放大与细节处理
3.9.4 数字照片的颜色校正
3.9.5 数字照片的降噪与修复

第一图书网, tushu007.com

3.9.6 摄影照片的畸变校正
3.9.7
数码照片的重聚焦与焦外虚化效果制作
4 平面视觉创意
4.1 观察、联想与想象
4.1.1 观察乃创意的基础
4.1.2 联想
4.1.3 想象
4.2 创意思维的培养
4.2.1 形象思维
4.2.2 抽?思维
4.2.3 发散性思维
4.2.4 聚合思维
4.2.5 垂直和水平思维
4.2.6 灵感和顿悟思维
4.3 图形构成方法
4.3.1 同构
4.3.2 异构
4.3.3 复构
4.3.4 重构
4.3.5 解构
4.4 图形创意方法
4.4.1 异样光影
4.4.2 迭视
4.4.3 显异图形
4.4.4 延异图形
4.4.5 夸张与变形
4.4.6 修辞手法的应用
4.4.7 对比
4.4.8 断置
4.4.9 拼置
4.4.10 换置
4.4.11 共生
4.4.12 肖形
4.4.13 仿曲
4.4.14 混维
4.4.15 空间矛盾
4.4.16 缪悖
4.4.17 填重
4.4.18 简化
4.4.19 复杂
4.4.20 旁白
4.4.21 隐歧
4.4.22 手工痕迹
4.4.23 再设计
4.4.24 削皮
4.4.25 反常比例

4.4.26 交错
4.4.27 罗列
4.4.28 概念化
4.4.29 动感与旋律
4.5 色彩与质感创意
4.5.1 天然质感
4.5.2 手工纹理
4.6 文字创意
4.6.1 文字与图形、图像结合
4.6.2 使用文字构成造型
4.6.3 文字造型构成版面
4.6.4 文字笔触与形状
4.6.5 字义的利用
4.6.6 文字的具象化处理
4.6.7 文字质感化处理
4.6.8 文字装饰
5 数字视频
5.1 从摄影到电影
5.1.1 视觉滞留与电影的诞生
5.1.2 电影摄影技术的产生
5.1.3 电影放映技术的普及
5.1.4 声音在电影中的出现
5.2 数字影像基础
5.2.1 DV简介
5.2.2 非线性编辑
5.2.3
数字视频的格式转换、压缩与存储技术
5.2.4 影视创作的一般流程
5.2.5 数字视频的非线性编辑
5.2.6 数字视频的合成与特效
6 影像艺术与视频装置
6.1 媒体艺术中的摄影
6.1.1 特殊形态的记录
6.1.2 形态模拟
6.1.3 图解概念
6.1.4 装置记录
6.1.5 特殊状态
6.1.6 拼贴
6.1.7 设计与摆布
6.1.8 意境营造
6.1.9 见证经历
6.1.10 见证历史
6.1.11 借物抒情
6.1.12 表达观念
6.2 录像艺术
6.2.1 影像叙事
6.2.2 影像发现

6.3 试验影像
6.3.1 视角
6.3.2 超现实
6.3.3 电脑视频
6.3.4 影像表演
6.4 影像装置
6.4.1 平面投影装置
6.4.2 迭视投影
6.4.3 互动式图形生成装置
6.4.4 多重显示器装置
6.4.5 视频雕塑
7 平面数字动画
7.1 平面动画的基本形式
7.1.1 帧动画
7.1.2 二维卡通动画
7.1.3 变形动画
7.1.4 路径动画
7.1.5 嵌套动画
7.1.6 Flash动画制作常见错误及注意事项
7.1.7 角色动画(Anime Studio使用教学见光盘)
7.1.8 算法动画(教学案例见光盘)
7.1.9 Flash特效动画(教学案例见光盘)
7.1.10 互动式动画
7.2 视频与动画的魅力互补
7.2.1 Flash视频的压缩
7.2.2 Flash动画与视频整合
8 数字绘画
8.1 平面图像绘画
8.1.1 绘画设备
8.1.2 平面绘画软件Painter
8.1.3 其他特色绘画软件
8.2 像素绘画
8.2.1 像素绘画的基本元素
8.2.2 像素绘画的颜色应用
8.2.3 像素绘画作品欣赏
8.3 矢量绘图
8.3.1 常用的矢量绘图软件及其特点
8.3.2 矢量绘图介绍
8.4 ASCII字符绘画
8.4.1 更多ASCII艺术作品欣赏(见光盘)

8.4.2
ASCII艺术创作常用的特殊符号(见光盘)
8.4.3
ASCII艺术创作工具介绍
8.4.4 相关艺术
8.5 三维绘画
8.5.1 3D彩绘
8.5.2 Maya Paint
Effects(多媒体教学演示见光盘)
9 三维艺术
9.1 各类三维软件功能概述
9.1.1 大型的三维制作软件
9.1.2 专门化三维设计工具
9.2 三维造型技术
9.2.1 软件建模技术
9.2.2 三维建模的几种基本思路
9.2.3 硬件建模
9.3 三维造型的构成
9.3.1 管线造型
9.3.2 面片造型
9.3.3 体块造型
9.3.4 混合造型
9.3.5 群组造型
9.3.6 纺织造型
9.4 动画构成
9.4.1 关键帧动画
9.4.2 路径动画
9.4.3 非线性动画
9.4.4 材质动画
9.4.5 仿真动画
9.4.6 动作捕捉动画
9.4.7 融合动画
9.4.8 面部动画
9.4.9 群组动画
9.5 灯光
9.5.1 灯光
9.5.2 灯光的属性
9.5.3 高级光照技术
9.6 材质
9.6.1 材质的属性
9.6.2 表面材质
9.7 三维特效
9.7.1 绘画效果
9.7.2 火、云雾、爆炸
9.7.3 水、流体
9.7.4 布料、毛发
9.8 移动匹配

9.8.1 Autodesk
MatchMover
9.8.2 Boujou
Three及其他
9.8.3 特技短片《405》
9.9 程序动画
9.9.1 脚本动画
9.9.2 64K程序动画艺术
9.10 CG电影与虚拟主持人
9.10.1 CG电影
9.10.2 虚拟主持人
9.11 三维艺术常见的创意表现
10 声音艺术
10.1 数字音频
10.1.1 声音的要素
10.1.2 声音数字化
10.2 数字音频处理
10.2.1 常用的音频编辑软件
10.2.2
波形的编辑(多媒体教学演示见光盘)
10.2.3
音效的编辑(多媒体教学演示见光盘)
10.3 电脑音乐
10.3.1
电子合成音乐——MIDI
10.3.2 电脑音乐创作设备
10.3.3 电脑音乐创作软件
10.4 视频配乐
10.4.1 Soundtrack
10.4.2 SmartSound
10.5 视觉音乐
10.5.1 音乐绘画
10.5.2 色、音转换
10.5.3
案例:色、音转换技术使色盲成为画家
10.5.4 音、光转换
10.5.5 音、画算法融合
11 网络多媒体艺术
11.1 光盘存储器与多媒体艺术
11.1.1 光盘存储器的诞生与发展
11.1.2 DVD,Blue-Ray
Disk
11.1.3 多媒体演示系统
11.1.4 多媒体艺术的?计
11.1.5
莫比斯多媒体光盘国际大奖赛
11.1.6

多媒体光盘作品《中国皮影戏》
11.2 Internet之前的网络艺术
11.2.1 电话艺术
11.2.2 传真艺术
11.2.3 无线电广播艺术
11.3 Internet的产生与发展
11.3.1 Internet的产生
11.3.2 Internet的发展
11.4 网络对传统艺术产生的影响
11.4.1 网络音乐
11.4.2 超级短片与互动电影
11.4.3 网上的艺术展示与发表
11.5 网络艺术的可能性
11.5.1
利用网络本身的特性创造的艺术
11.5.2 以网络为题材的艺术
11.5.3 网页艺术
11.5.4 网络艺术收藏
11.6 非线性媒体与艺术创作
11.6.1 网络文艺
11.6.2 Flash动画
11.6.3 基于SMIL的网页动画
11.7 实时传输与虚拟的存在
11.7.1 远程通信与实时传输
11.7.2 虚拟的存在
11.8 网络互动艺术
11.8.1 网络互动艺术的特点
11.8.2 网络互动艺术案例
11.9 协同艺术
11.9.1 云
11.9.2 网格宇宙
11.9.3 The Zoom
Quilt
11.10 联网的互动装置艺术
11.10.1 远程雕刻
11.10.2 网络手机和电视
11.10.3 维拉普鲁
11.10.4 Web of
Life
11.11 网页艺术
11.11.1 网页基础技术
11.11.2 网页风格
11.11.3 网页版式
11.11.4
Logo与Banner设计
12 虚拟现实
12.1 什么是虚拟现实

12.1.1 虚拟现实技术的发展简史
12.1.2 虚拟现实系统的分类
12.2 基于图像的虚拟实境
12.2.1 全景视频
12.2.2 全景摄影
12.2.3 其他的拼图技术
12.2.4 视频全景
12.2.5 全景的逆向应用
12.2.6
基于MPEG-4的人脸动画技术
12.2.7 画中游
12.3 立体?像
12.3.1 立体视觉原理的发现
12.3.2
从平面到立体的奥秘:立体视觉的原理
12.3.3
分离图像:立体图像的观看技术
12.3.4
双眼的延伸:立体摄影的相关理论
12.3.5 立体拍摄设备及技巧
12.3.6
合二为一:立体图像的合成
12.3.7
通过三维动画软件输出立体影像
12.3.8
基于立体视觉原理的三维立体画
12.4 基于三维建模的虚拟现实
12.4.1 VRML
12.4.2 X3D
12.4.3
基于建模的虚拟实境开发系统
12.4.4 照片真实感的建模场景
12.4.5 虚拟现实艺术案例
12.5 多用户虚拟环境:分布式虚拟现实
12.5.1 什么是分布式虚拟现实
12.5.2
分布式虚拟现实系统的特点
12.5.3
基于多用户虚拟环境的艺术作品案例
12.5.4
基于增强现实技术的艺术作品
12.6 三维互动设备
12.6.1 三维跟踪传感设备
12.6.2 立体显示设备
12.6.3 动作输入设备
12.6.4 虚拟现实装置艺术
12.7 VR的未来

12.7.1
三维用户界面的流行与普及
12.7.2 三维全息投影
12.7.3 感觉的传输
13 现代科技与艺术创造
13.1 科技与艺术交融的历史和现状
13.1.1 科技充当艺术的工具
13.1.2 科技与艺术走向融合
13.1.3
当代科技艺术的形式和多元化的发展趋势
13.2 艺术秩序:数学艺术及其美学特征
13.2.1 数学曲线与曲面
13.2.2 几何与艺术
13.2.3 五点透视
13.2.4 双曲几何
13.2.5 高维几何
13.2.6 拓扑几何与艺术
13.2.7 分形
13.2.8 迭代与分形
13.2.9 复映射分形
13.2.10 模拟生物系统的分形
13.2.11 混沌
13.3 物理科技与艺术创作
13.3.1 探索物质世界的美学形态
13.3.2 从微观到宏观
13.3.3 全息的艺术表现
13.3.4 电的艺术
13.3.5 磁:从磁悬浮到磁流体
13.3.6 声音的艺术
13.4 来自生化的“湿”媒体
13.4.1 微生物与动植物
13.4.2 关注人与环境
13.4.3 化学材料
13.4.4 基因与艺术
13.4.5 关注活体组织
13.5 另一种“活”的艺术
13.5.1 衍生艺术
13.5.2 人工智能与人工生命
13.6 软硬兼施
13.6.1
通过物理信息与虚拟世界的互动
13.6.2 机器拓展传统
13.7 当代科技对艺术观念的推进和影响
14 媒体艺术的人文思考
14.1 技术对传统艺术的延展
14.1.1 皮影动画
14.1.2 计算机辅助雕纸艺术

14.1.3 运动的绘画
14.1.4 像素时代的模拟展现
14.1.5 传统绘画的数字合成
14.1.6
卡通动画对传统相声的重构
14.1.7 科技与艺术的互动
14.2 艺术的价值思考
14.2.1 媒体艺术的手工价值
14.2.2 技术的价值
14.2.3 机器自动绘画的价值
14.3 借助媒体手段的文化融合
14.3.1 跨地域的文化融合
14.3.2
不同艺术形式之间的跨媒介创作
14.4 环境主义
14.4.1 关注环境的黑色幽默
14.4.2 无信息隔离区
14.5 感悟生活
14.6 社会批评
14.7 对人类文明的思考
主要参考文献
主要参考网站
附录一:第4章部分作品与艺术家对应索引
附录二:光盘内容索引
后记

第一图书网, tushu007.com

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