第一图书网, tushu007.com

<<数字媒体导论>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体导论>>

13位ISBN编号：9787302119418

10位ISBN编号：7302119414

出版时间：2006-7

出版时间：清华大学

作者：（美）刘易斯，（美）露西娅娜　著，郭畅　译

页数：332

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

《数字媒体导论》内容全面、条理清晰，循序渐进地介绍了数字媒体的一些新应用领域。是学习图形设计、图形绘制和绘画技术，计算机图形以及计算机艺术的优秀入门级教材。
《数字媒体导论》重要特色：专门为艺术系的学生和艺术设计人员编写：使用独特的表达方式来介绍各种概念。

◆重点介绍数字媒体：包括其历史以技与传统媒体的关联。
◆包含了概念性的信息：没有专门针对具体的程序或平台。
◆提供了大量图例：提供可视化的信息，帮助解释复杂的问题和技术。

作者简介

作者：(美)刘易斯 (美)露西娅娜Richard Lewis是纽约Marist学院艺术和艺术历史系主任。
他是一位传统的画家，在美国很多地方都有他的数字绘画作品展出。
Richard撰写的The Power of Art一书被200多个大学选作艺术学院的优秀教材。

第一图书网, tushu007.com

<<数字媒体导论>>

书籍目录

第1章 艺术家和计算机 1.1 引 言 1.2 新媒体、新自由度、新领域 1.3 过去的艺术家和技术 1.4 数
工作室 1.4.1 硬件 1.4.2 软件 1. 5 本章小结 1.6 习题：引入数字媒体第2章 计算机的发展史：从
算器到多媒体 2.1 引言 2.2 重要的第一阶段 2.2.1 算盘：第一代计算器 2.2.2 齿轮式加法器 2.2.3
花 织 机 2.2.4 Charles Babbage的差分机和解析机 2.2.5 1890年的人口普查和Hollerith机械 2.2.6 制表机
械公司变成IBM 2.3 大型铁器：第一代真正的计算机 2.3.1 巨像解码 2.3.2 Mark 1——哈佛大学
／IBM 2.3.3 电子数字积分计算机(ENIAC)和电子数据计算机(EDVAC) 2.3.4 通用自动计算
机(UNIVAC)——Remington-Rand 2.3.5 IBM对挑战的回应 2.3.6 第一代程序设计语言 2.4 晶体管、硅
和软件 2.4.1 贝尔实验室发明了晶体管 2.4.2 硅谷的诞生 2.4.3 Intel和摩尔定律 2.4.4 大型主机的时代走
终点 2.5 个人计算机 2.5.1 IBM个人计算机 2.5.2 图形时代的开始 2.5.3 Windows来到PC世界 2.5.4
容技术的冲击 2.6 互联网的诞生 2.7 本章小结 2.8 习题：计算机的历史 第３章 机箱内部：计算机
引言 3.1.1 机箱 3.1.2 主板 3.1.3 主板的大脑：中央处理器3.2.1 ROM存储器 3.2.2 RAM存储器
了解总线 3.4 永久性存储器 3.4.1 软盘驱动器 3.4.2 硬盘驱动器 3.4.3 光盘驱动器 3.4.4 数字
频光盘 3.4.5 可移动硬盘 3.5 视频设备 3.6 输出：显示器 3.6.1 遮光板 3.6.2 栅状荫罩 3.6.3
的尺寸和分辨率 3.6.4 液晶显示器 3.7 键盘、鼠标和写字板 3.7.1 鼠标 3.7.2 图形写字板 3.8 扫描
概述 3.9 数码相机 3.10 语音 3.11 操作系统 3.11.1 Macintosh 3.11.2 个人计算机 3.11.3 Unix
Linux 3.12 本章小结 3.13 习题：机箱内部 第４章 机箱外部：硬复制和软复制 4.1 引言 4.2
式字符打印机 4.2.1 菊轮式优质字符打印机 4.2.2 点阵式打印机 4.3 改革 4.4 Xerox(施乐复印机)：
光打印机之父 4.4.1 从Xerox到激光 4.4.2 清晰度 4.4.3 字体 4.4.4 控制激光打印机输出 4.4.5 彩
光打印机 4.5 喷墨 4.5.1 热感应喷墨技术 4.5.2 压电式喷墨技术 4.5.3 喷墨的清晰度和照片质量 4.
喷墨的价格 4.5.5 IRIS打印机 4.6 变相打印机 4.6.1 固体喷蜡打印机 4.6.2 热蜡式 4.6.3 热升华式
机 4.7 软复制 4.7.1 CD-ROM 4.7.2 来自于对音乐的爱好 4.7.3 WORM：每个人的CD唱片 4.8
了CD之外：新的可能性 4.9 Internet出版 4.9.1 Modem(调制解调器)：调制／解调 4.9.2 POTS：模拟
到数字，数字到模拟 4.9.3 声音和数据 4.10 除了POTS以外 4.10.1 ISDN终端适配器：数字到数
字 4.10.2 宽带：DSL和电缆 4.10.3 电缆Modem 4.10.4 卫星系统 4.11 安全 4.12 本章小结 第５
字艺术的倡导者 5.1 引言 5.2 世界舞台的合并 5.3 深入到画笔中的利剑：军事研究角色 5.3.1 艺术
是科学？
5.3.2 画板 5.3.3 鼠标的诞生 5.4 艺术家和工程师的(最终)联合 5.5 研究中心：大学校园内沉重的
皮 5.5.1 犹他州大学 5.5.2 俄亥俄州大学5.6 Xerox PARC(施乐公司的帕洛阿尔托研究中心)5.7 Apple
和Macintosh计算机的问世5.8 计算机图形和动画的先驱者 5.8.1 喷气推进实验室 5.8.2 纽约科技研究
所 5.9 玩具和怪物：计算机图形产业 5.10 万维网(WWW)：大学校园中诞生的另一场革命 5.11 本章
小结 5.12 习题：数字媒体的历史第６章 数字排版和设计 6.1 引言 6.2 出版业历史简介 6.2.1 纸
革命 6.2.2 印刷革命 6.2.3 桌面革命 6.3 桌面革命之前的设计师和出版业 6.4 数字排版和设计的诞
生 6.5 数字排版和设计：不仅仅为了业余爱好者 6.6 数字排版和设计：设备 6.6.1 输入：扫描仪 6.
打印机 6.6.3 颜色校准 6.7 辅助程序：不仅仅是附录 6.7.1 图形编辑程序 6.7.2 文字处理程序
基于向量的插图程序 6.8 数字排版和设计程序内部 6.9 基本工具 6.9.1 指示器／选择项工具 6.9.2
文本和文本块工具 6.9.3 旋转工具 6.9.4 缩放工具 6.9.5 图片框工具 6.9.6 其他常用工具 6.10 基本
控制 6.11 高级文本控制 6.12 主控页或样式表 (style sheet) 6.13 桌面上的图片 6.14 颜色和桌面出版
6.14.1 专色 6.14.2 高传真色彩 6.15 商业印刷和PostScript 6.16 EPS6.17 本章小结 6.18 习题：数字
排版和设计 第７章 图形编辑 7.1 引言 7.2 颜色模型 7.3 矢量和光栅图形 7.4 数字化编辑的图
形 7.4.1 采样频率 7.4.2 位深 7.4.3 动态范围 7.5 放大和缩小图片 7.5.1 调整大小 7.5.2 重新采
策略 7.6 全局变更 7.6.1 色值和对比度 7.6.2 亮度和对比度 7.6.3 图层 7.6.4 曲线图 7.6.5 色
衡 7.7 处理色彩平衡控制 7.7.1 使用图层的色彩平衡 7.7.2 色调／饱和度控制 7.8 滤镜的使用 7.9
形编辑工具 7.9.1 选择／遮蔽工具 7.9.2 选区蒙板 7.10 绘画工具 7.11 局部控制 7.12 基本图形处
理 7.12.1 图层 7.12.2 旋转和转换 7.12.3 图层蒙板 7.13 撤销 7.14 本章小结 7.15 习题：图形
８章 数字绘画 8.1 引言 8.3 位图绘画 8.3.1 基本概念和工具 8.3.2 工作区 8.3.3 画笔 8.3.4 颜

多色与渐变 8.3.6 纸张纹理 8.3.7 克隆与描红 8.3.8 图层 8.3.9 选择与蒙板 8.3.10 特效 8.3.11 样
用 8.4 打印与导出 8.5 网络绘画8.6 本章小结 第９章 艺术家和计算机 9.1 引言 9.2 基本概念
具 9.2.1 工作区 9.2.2 路径、笔触与填充 9.2.3 创建简单形体 9.2.4 形体的选择与变形 9.2.5 曲线
辑 9.2.6 样式的使用 9.2.7 绘画与颜色 9.2.8 用钢笔工具绘画 9.2.9 画笔 9.3 图案与渐变 9.4
分层 9.5 结合图形制作复杂形状 9.6 打印 9.7 矢量插图与网络 9.8 本章小结 第10章 2D动画：
与现状 10.1 引言 10.2 传统动画的先驱 10.2.1 Winsor McKay 10.2.2 Otto Messmer 10.2.3 Fleische
弟 10.2.4 Walt Disney 10.2.5 Chuck Jones 10.2.6 Tezuka和Anime 10.2.7 动画走向数字：John Lasseter
和Pixar 10.3 传统动画技术与制作 10.3.1 在时间中工作 10.3.2 动画的“自然”世界 10.3.3 电影技
术 10.3.4 过渡 10.4 计划的重要性 10.4.1 构思 10.4.2 剧本 10.4.3 情节串连图板 10.4.4 模板与
设计 10.4.5 背景 10.4.6 配乐 10.5 2D动画 10.5.1 胶片或关键帧：传统与数字 10.5.2 时间轴 10
内插 10.5.4 循环与子画面 10.5.5 创建与导入元素 10.5.6 蒙板技术 10.5.7 GIF动画 10.5.8 矢量动
画 10.6 本章小结 第11章 3D建模与动画 11.1 引言 11.2 3D视图：z轴 11.3 建模：数字雕刻 11
本形体的使用 11.4.1 编辑2D形体的技术 11.4.2 布尔运算 11.4.3 数字雕刻 11.4.4 程序建模过程 1
贴图 11.5 灯光 11.6 摄像机和观众 11.7 渲染和着色 11.7.1 着色选项 11.7.2 光线追踪 11.7.3
渲染 11.8.1 在3D空间中的运动：z轴 11.8.2 3D中的关键帧和运动路径 11.8.3 视点与摄像机运动 11.
变形 11.10 探索现实 11.10.1 物理和重力 11.10.2 特效模块 11.10.3 关联运动 11.10.4 前向与反向
动 11.10.5 运动捕捉和转描器 11.11 预览和渲染 11.12 3D动画和Internet 11.13 本章小结 11.14 习
：3D建模和动画 第12章 Internet和World Wilde Web 12.1 引言 12.2 Internet的由来 12.2.1 Internet的
源 12.2.2 基本技术 12.2.3 开放式网络架构 12.3 World Wide Web 12.3.1 超文本的历史 12.3.2 Te
Nelson和Hypertext 12.3.3 Englebart、van Dam、Nelson和超文本编辑系统 12.4 Web的发明 12.4.1 Tim
Berners-Lee和CERN 12.4.2 Marc Andreesen和Mosic 12.4.3 Netscape 12.5 浏览器战争：沉睡的巨人 12
伴随Web的冲突 12.5.2 VRML 12.5.3 PUSH 12.6 计算机时代的第二次革命 12.7 本章小结 12.8
题：Internet和WWW 第13章 Web设计：工具和技术 13.1 引言 13.2 Web的工作原理 13.3 网站规
划 13.3.1 深思熟虑 13.3.2 网站界面 13.3.3 页面尺寸 13.3.4 导航 13.3.5 零散元素 13.4 HTML
基础的捷径 13.5 添加链接 13.5.1 指向网站或网页的链接 13.5.2 指向其他目录文件的链接 13.6 添
颜色 13.6.1 Web调色板 13.6.2 Web安全颜色：16进制世界 13.6.3 为任何事物添加颜色 13.7 将图
作为平铺背景 13.8 在网页中添加图像 13.8.1 在页面中添加图像 13.8.2 高度与宽度标签 13.8.3 JPE
或GIF 13.8.4 图像像素大小 13.9 表的使用 13.9.1 定义表 13.9.2 表的设计 13.10 框架介绍 13.1
架集文件 13.10.2 框架边界和滚动 13.11 样式表 13.11.1 内部样式表 13.11.2 外部样式表 13.12 W
中的多媒体13.12.1 Web音频 13.12.2 声音嵌入 13.12.3 音频流和视频流 13.13 JavaScript 13.14 无法
行 13.15 寻找主机 13.15.1 域名 13.15.2 FTP：将网站上传到服务器 13.16 本章小结 13.17 习题
：Web设计 第14章 数字工作室：艺术家作品集 14.1 引言 14.2 Maggie Taylor 14.2.1 背景 14.2.2
方法 14.2.3 专业应用 14.3 Boyd Ostroff 14.3.1 背景 14.3.2 工作方法 14.3.3 专业应用 14.4 Sim
Bosch 14.4.1 背景 14.4.2 工作方法 14.4.3 专业应用 14.5 John Crane 14.5.1 背景 14.5.2 工作方
法 14.5.3 专业应用 14.6 Peter Baustaedter 14.6.1 背景 14.6.2 工作方法 14.6.3 专业应用 14.7 R
Lazzarini 14.7.1 背景 14.7.2 工作方法 14.7.3 专业应用 14.8 本章小结 术语表

编辑推荐

《数字媒体导论》是国外经典教材计算机科学与技术系列之一。
《数字媒体导论》的宗旨并非帮助您精通任何一种媒体，而是对整个新媒体以及它们之间相互联系的方式提供一种认识。

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