

<<数字媒体>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体>>

13位ISBN编号：9787302161325

10位ISBN编号：7302161321

出版时间：2008-3

出版时间：清华大学出版社

作者：刘惠芬

页数：298

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>>

内容概要

本教材注重数字技术应用与媒体传达的结合，以案例为主线，系统介绍数字媒体信息的构成方式、编辑方法和基本创作过程。

教材分3篇共10章。

第1篇介绍基本概念与数字编创设备，主要包括数字媒体与网络的概念，基于网站的媒体项目开发过程以及数字编创设备。

第2篇介绍基础媒体处理与应用，主要包括数字色彩构成与图像的基本概念；平面设计与图像编辑原理；计算机动画的基本原理以及数字音频与合成音乐。

第3篇是影音综合篇，主要包括数字视频基础，影视艺术与数字剪辑制作，通过案例和软件应用分析影视媒体的编创和剪辑原理与技巧，最后是矢量动画与互动媒体应用。

本书适合各高等院校的本科生和大专生作为公共选修课教材，也适合计算机应用、信息设计、媒体传播等相关专业作为专业课教材。

<<数字媒体>>

作者简介

刘惠芬，1983，1986年先后毕业于清华大学电子工程系，获工学学士、硕士学位，后留系任教。1992年到日本TESCON 公司兼职软件工程师，1993年回校；1995年从清华电子系调到中文系；1999年加入新组建的传播系、新闻与传播学院至今；2003年到英国剑桥大学做访问学者一年。

<<数字媒体>>

书籍目录

第1篇 基本概念与数字编创设备	第1章 导论	1.1 什么是数字媒体？
1.1.1 有关名词界定	1.1.2 数字信息的分类	1.1.3 数字媒体处理系统
1.2 网络的基本概念	1.2.1 因特网的定义	1.2.2 因特网的基本功能
1.2.3 手机与WAP网络	1.3 数字媒体的特点与应用	1.3.1 数字媒体的传播模式
1.3.2 数字媒体的特点	1.3.3 数字媒体的应用	思考题 练习1 基本概念浅析
第2章 基于网站的媒体项目开发	2.1 万维网的基本概念	2.1.1 万维网的定义
2.1.2 万维网的工作原理	2.2 网站与软件的比较	2.2.1 软件开发流程
2.2.2 网站的开发流程	2.3 网站的主要开发过程分析	2.3.1 选题策划与内容分析
2.3.2 结构设计	2.3.3 文件与文档管理	2.3.4 设计说明书
2.3.5 运行环境的支持	2.4 HTML语言基础	2.4.1 HTML的概念
2.4.2 HTML的标签及其属性	2.4.3 HTML文件的基本结构	2.5 综合案例：屏保艺术网站的策划开发
2.5.1 屏保的起源与发展	2.5.2 项目策划与设计	2.5.3 网站开发流程
思考题 练习2 电子作业本网站策划	第3章 数字编创设备	3.1 数字媒体处理系统的构成
3.1.1 计算机系统	3.1.2 输入输出设备	3.1.3 网域构成
3.2 计算机的基本组成	3.2.1 基本工作过程	3.2.2 运算系统
3.2.3 硬盘存储	3.2.4 显示系统	3.2.5 音频控制
3.2.6 网络连接	3.3 其他存储设备	3.3.1 光存储器
3.3.2 移动存储器	3.4 扩展的输入输出设备	3.4.1 打印机
3.4.2 扫描仪	3.4.3 数码相机	3.4.4 MP3与MP4播放器
3.4.5 手机与移动设备	思考题 练习3 模拟选购数码产品	第2篇 基础媒体处理与应
第4章 色彩构成与数字图像基础	4.1 数字图像的基本概念	4.1.1 图形与图像
4.1.2 认识图像软件Photoshop	4.2 数字色彩的构成	4.2.1 色彩的来源
4.2.2 色彩三要素	4.2.3 色彩的混合与互补	4.2.4 色彩模式
4.2.5 色彩深度与效果	4.2.6 色彩的对比与调和	4.3 图像数据与图像文件
4.3.1 图像数据压缩的概念	4.3.2 图像文件和格式	4.3.3 图像格式的转换
4.4 图像的获取与打印	4.4.1 图像扫描	4.4.2 图像拍摄
4.4.3 图像打印	思考题 练习4 色彩与数字图像获取	第5章 平面设计与图像编辑
第6章 计算机动画原理	第7章 数字音频与合成音乐	第3篇 数字媒体的综合应用
第8章 数字视频基础	第9章 影视艺术与数字剪辑制作	第10章 矢量动画与互动媒体应用
下载案例索引	参考文献	

<<数字媒体>>

章节摘录

第1章 导论古往今来，人类创造了一系列承载、传播信息的方法。

从最早的结绳记事到甲骨文字，从手写到活字印刷，从激光照排到新型电子出版物，每一种信息的处理方法，都极大地推动了社会文明的进步。

公元105年，蔡伦发明了造纸术，用树皮、麻头、破布、旧渔网当原料，开始了大量造纸。

从此以后，造就了一大批新产业，一直延续到今天，并且还将继续下去。

在北宋庆历年间（公元1041-1048年），毕昇发明了活字印刷术。

造纸术和活字印刷为促进世界文明的进步做出了卓越的贡献。

自20世纪40年代发明计算机以来，信息处理科学获得了迅速的发展，文字进入计算机是人类文明史上的又一个里程碑，而光盘和网络的发展使信息的传播发生了划时代变革，网络已成为继报刊、广播、电视以后的第四媒体。

信息技术的革命和发展正在改变着人们的学习方式、工作方式、娱乐方式，改变着人们的生活方式。

最明显的生活转变是从人们每日接触的大众传播开始的。

由比特组成的数字媒体通过计算机和网络进行信息传播，已改变了传统信息传播者和受众的关系以及信息的组成、结构，传播过程、方式和效果。

本章概述数字媒体和因特网的基本概念以及数字媒体的特点和应用。

本章是后续章节的基础，其中出现的不少名词、术语将在后续有关章节中进一步解释。

<<数字媒体>>

编辑推荐

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>