

《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

出版社：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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《数字媒体导论》

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。

《数字媒体导论》

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。

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 数字工作室
 - 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：从计算器到多媒体

- 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 提花织机
 - 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 大型主机的时代走向终点
- 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 兼容技术的冲击
- 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

- 3.1 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
- 3.3 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 数字化视频光盘
 - 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 显示器的尺寸和分辨率
 - 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 扫描仪概述
 - 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
 - 3.11.4 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 击打式字符打印机
 - 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)：激光打印机之父
 - 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 彩色激光打印机
 - 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
 - 4.5.4 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 热升华式打印机
 - 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 除了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章 数字艺术的倡导者
 - 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 艺术还是科学？
 - 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：大学校园内沉重的铁皮
 - 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 纸业革命
 - 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
 - 6.6.2 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
 - 6.7.3 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 基本文本控制
- 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 EPS
- 6.17 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 重新采样
 - 7.5.3 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 色彩平衡
 - 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 图形编辑工具
 - 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：图形编辑
- 第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 颜色
- 8.3.5 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 样式的使用
- 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 基本概念和工具
- 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 曲线编辑
- 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 图层和分层
- 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：历史与现状
- 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 Fleischer兄弟
- 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 模板与角色设计

- 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
 - 10.5.3 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
 - 11.4 基本形体的使用
 - 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
 - 11.4.5 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 最终渲染
 - 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
 - 11.9 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 前向与反向连动
 - 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 习题：3D建模和动画
- 第12章 Internet和World Wide Web
 - 12.1 引言
 - 12.2 Internet的由来
 - 12.2.1 Internet的起源
 - 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 Ted 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 Andreessen和Mosaic
 - 12.4.3 Netscape
- 12.5 浏览器战争：沉睡的巨人
 - 12.5.1 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 习题：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：通向基础的捷径
 - 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 添加颜色
 - 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 将图像作为平铺背景
 - 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 JPEG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
 - 13.10.1 框架集文件
 - 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 Web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 无法运行 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 工作方法
 - 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 Simon 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 Robert 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

《数字媒体导论》

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。

《数字媒体导论》

精彩短评

- 1、很累人 . . .
- 2、本来一直以为挂上个“数媒导论”的标签的书都是很文科性的，没想到这本书介绍了这么多计算机的知识~~~很不错~~~~
- 3、这本书还行，比较笼统
- 4、不是理论，也说不上技术，这本书???
- 5、课本
- 6、，，，，很无奈，有些知识过时太久了
- 7、我终于把这本书K了5遍，最不喜欢代码神马的，头晕死了。。。考试少出点这上面的吧TAT。。。
- 8、很启蒙启蒙的那种，如果是基础类还好点
- 9、不要被标题迷惑了，我说有“珍藏价值”，是因为现在很少能找到一本书能一本正经的把20多年前的技术当做时髦科技来介绍。引进图书的也不看看！！现在是个正常人懂得都比这多！
- 10、这本书真坑爹。垃圾内容，可惜都读完了
- 11、翻译的有点。。‘年轻的美人鱼爱上了一位公主’是什么情况
- 12、考试书，看着就不想活。
- 13、。。废书一本

章节试读

1、《数字媒体导论》的笔记-第1页

好

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：www.tushu000.com