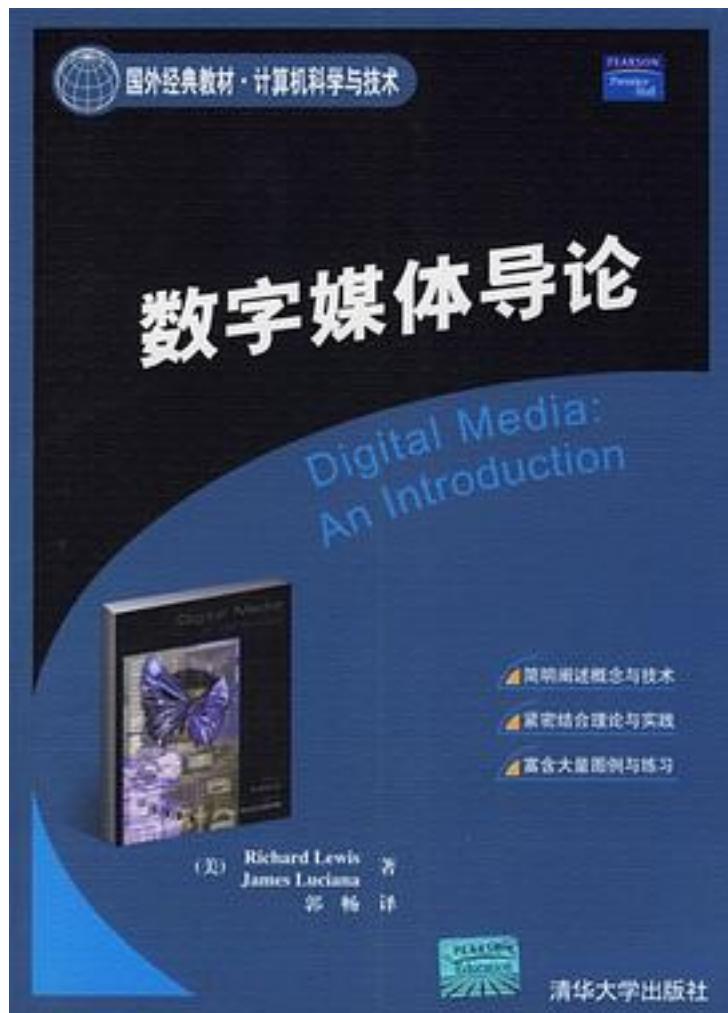


数字媒体导论



[数字媒体导论 下载链接1](#)

著者:

出版者:

出版时间:2010-4

装帧:

isbn:9787811355062

《数字媒体导论》是本系列教材的第一部，《数字媒体导论》不仅详细介绍了数字媒体

的基础理论知识，而且从作者的长期实践中总结了数字媒体领域广泛需要的众多经验和技巧。在编写过程中，力求做到深入浅出，给初学者以启迪。在内容选取上，遵循数字媒体技术原理与数字媒体技术应用相结合的原则，以数字媒体元素为主线，全面、系统地介绍了数字媒体技术原理与数字媒体技术应用。既注重理论、方法和标准的介绍，同时兼顾实际系统分析、具体技术讨论和实际应用案例的结合。

《数字媒体导论》主要完成数字媒体技术与创作系列课程教学的第一个层面，全书共分为9章。第1章为数字媒体概述，介绍了数字媒体、数字媒体技术、数字媒体艺术、数字媒体设计的基本概念以及数字媒体的应用领域；第2章为数字媒体传播，讲述了数字媒体的传播模式、传播特点以及数字媒体的应用领域和产业化；第3章为数字媒体创意，讲述了数字媒体的市场和受众分析，以及数字媒体项目的选题、策划、开发与管理；第4章为数字图像媒体，介绍了图像的定义和属性、数字图像的基本概念以及图像的获取设备、图像数字化的基本概念，讲述了数字图像的处理、常用图像文件格式和处理软件；第5章为数字音频媒体，概述了声音的定义和特点以及音频采集设备、数字音频的基本概念，讲述了音频数字化的方法、数字音频的处理以及常见音频文件格式和处理软件，同时还对音乐合成和MIDI音乐给予了介绍；第6章为数字视频媒体，概述了视频的定义和分类、电视制式和电视信号、模拟和数字视频采集设备、数字视频的基本概念，讲述了视频数字化的方法、数字视频的处理以及常见视频文件格式和处理软件，同时还对视频编辑和视频编辑流程给予了介绍；第7章为网络媒体，概述了网络媒体的通信、信息传输协议，以及流媒体的基本概念、技术原理和技术实现；第8章为数字动画，讲述了动画制作的前期准备(包括剧本的创作、美术风格的设计以及分镜头脚本的制作)、动画制作的流程、动画的后期处理(包括处理流程、各种处理软件的使用以及后期合成)；第9章为电脑游戏，概述了电脑游戏的定义和种类，讲述了网络游戏的发展历程以及中国网络游戏的发展历史。《数字媒体导论》既适用于教育技术学专业、数字媒体技术专业、数字媒体艺术专业、广播影视编导专业等专业的学生，也适用于在数字媒体产业领域中从事数字媒体产品创作与开发的工程技术人员。

作者介绍:

目录:

[数字媒体导论 下载链接1](#)

标签

数字媒体艺术

数字媒体

评论

[数字媒体导论 下载链接1](#)

书评

[数字媒体导论 下载链接1](#)