

數位學系書單及其閱讀重點和網路資源

書單	閱讀重點
<p>書名：計算機概論 作者：趙坤茂, 張雅惠, 黃寶萱 出版社：全華出版社 出版日期：2014/07/10</p>	<p>◎閱讀重點： 數字系統轉換、電腦硬體、網際網路、程式設計、演算法。</p>
<p>書名：數位內容：虛擬與真實 交界的產業 作者：范梅君著 出版社：典藏藝術家庭 出版日期：2004/04/30</p>	<p>◎內容簡介</p> <p>廿一世紀是數位的世紀，從生活到娛樂，數位科技無所不在。尤其是內容越來越豐富的「虛擬世界」，刺激創意導向的新型產業逐漸形成，發展潛力深厚不可限量。</p> <p>本書從應有的觀念談起，討論動畫、遊戲、線上學習和互動多媒體的產業現況，再論數位資產的鑑價和融資，以及未來應如何發展等各個層面，對數位內容產業作了一個完整的全面介紹。</p> <p>數位(Digital)正在以銳不可擋之勢改變著我們的生活模式，尤其在資本主義持續發達的社會裡，數位對生產以至消費方式的衝擊之大，實在是難以估計。電子產品日新月異，網上電玩成為了時尚，甚至乎像近日上映的《轟天戰士決戰明日世紀》(Sky Captain and the World of Tomorrow)一般，將我們熟悉的演員鑲進一個全數位的虛擬空間裡，令「虛」與「實」之間似乎難再有明顯界線。這就正如《數位內容》一書中所構：「『虛擬』無礙於『真實』」，數位是現代社會的一種真實生活，同時也是一種真實的產業。</p> <p>關於數位的不同產業仍有很多發展空間，雖然《數位內容》這本書講的多是台灣經驗，但數位技術的發展趨勢似乎正戮力打破這些地域和文化上的間隔。《數位內容》一書共分三篇，第一篇〈內容遇上經濟〉是有關數位科技與經濟發展關係，第二篇〈產業探討〉簡介了各種數位產業的基本發展方向，而第三篇〈人才與資金〉則深入討論了在數位產業實際運作上人才與資金的調配和處理，書末更附有台灣數位產業的詳盡分析。知己知彼，認識作為香港主要競爭對手的台灣的狀況，相信對我們自己的發展方向必定有所啟發。</p> <p>◎網路資源:</p>

	<p>1.政策計畫： http://www.ndc.gov.tw/m1.aspx?sNo=0013989&ex=1#.VTXqFCGqpBc</p> <p>2.數位設計：https://www.artstation.com/</p> <p>3.數位圖文：http://www.hxsd.com/</p>
<p>書名：台灣數位藝術 e 檔案， Taiwan Digital Art E-Files 作者：林珮淳等 出版社：藝術家 出版日期：2012/09/24</p>	<p>◎閱讀重點： 數位藝術、科技藝術、新媒體藝術、互動藝術</p> <p>◎網路資源： 台灣數位藝術知識與創作流通平台網站 http://www.digiarts.org.tw/chinese/index.html</p>
<p>書名：數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術 作者：葉謹睿著 出版社：藝術家 出版日期：2005/12/10</p>	<p>◎閱讀重點： 數位藝術、科技藝術、新媒體藝術、互動藝術</p> <p>◎網路資源： 台灣數位藝術知識與創作流通平台網站 http://www.digiarts.org.tw/chinese/index.html</p>