

<<多媒体艺术基础与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体艺术基础与应用>>

13位ISBN编号：9787040133295

10位ISBN编号：7040133296

出版时间：2005-4

出版时间：高等教育出版社

作者：耿国华 编

页数：355

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>

<<多媒体艺术基础与应用>>

前言

“明月几时有，把酒问青天”。

这流传千古的诗篇，既是诗人情感的艺术表达，也是古人对科学的发问。

每当我们读起这些名句，无不浮想联翩，在心中引起感情上的共鸣。

“科学与艺术是同时起跑的”，科学与艺术是人类文明的并蒂莲。

在人类文明的进程中，科学与艺术交汇融合，相互促进。

以艺术的形式表述科学，以科学的方式体现艺术，艺术的韵味与科学的严谨相互辉映，有声有色地绘成了人类历史发展的壮丽画卷。

李政道博士指出“科学与艺术的共同基础是人类的创造力，他们追求的目标是真理的普遍性”。

21世纪是信息的时代，计算机科学成为当代科学成果中最炫目的明星。

计算机以其高速的计算速度、海量的存储空间、丰富的色彩表现，为展示艺术、保存艺术、创造艺术、发展艺术提供了广阔的舞台。

用计算机技术来表现和理解客观世界和主观意图，成为艺术的一种时尚。

在学习计算机的基础上，掌握多媒体的艺术表现方式是计算机学习新的升华；在艺术教育中，学会运用计算机技术是时代对艺术类教学的要求。

本书是根据教育部高等教育司组织制订的《大学文科计算机基本要求》（2003年版）关于艺术类学生“多媒体技术课程”的学习要求而编写，旨在培养学生使用多媒体技术进行专业创作的能力。

随着科学技术的高速发展，社会对人才运用高技术手段的能力要求日益提高，这在艺术设计专业领域表现得尤为突出。

与艺术设计相关的各专业领域，诸如装潢设计、建筑的三维造型设计、环境艺术设计、服装设计、印染设计、产品设计、印刷设计等纷纷引入计算机辅助设计系统，这无疑超越了传统艺术设计人员的知识结构。

人们称20世纪70年代后出生的人为“敲击”的一代，在键盘敲击中，一个充满创造、幻想的虚拟世界呈现在我们的面前。

对于学习艺术设计的学生，尽管专业内容不同，研究方向各异，但在使用计算机进行艺术创作上有着共同的需求。

学习计算机的有关原理知识，掌握现代计算机艺术创作的工具，是艺术类学生在大学阶段必备的基础。

在信息社会中，大学生不仅应是一名“画家”、“雕塑家”、“美工师”、“音乐家”，还应是懂艺术、会设计、能应用的“计算机艺术家”。

素质教育中需要进一步强调数字化生存与数字化发展，应当在共享信息技术新成果的基础上，通过信息技术与专业结合，启迪应用多媒体技术进行创新的思路，培养使用多媒体技术结合专业创作的基础，将有利于在信息化社会中求发展。

计算机与艺术的结合，需搞清楚计算机艺术的相关基础，增强对多类型的计算机艺术创作工具的实质性理解，开启计算机艺术设计应用的兴趣，提高使用计算机进行艺术创作的层面。

<<多媒体艺术基础与应用>>

内容概要

本书是按照教育部高等教育司组织制订的《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求(2003年版)》的要求编写的教材。

? 本书结合文科学生的知识结构与特点,通过多媒体技术概念、基本原理、设备环境、关键技术、应用示例的学习,培养在计算机艺术领域的创新发展能力。

? 本书贯穿技术性、应用性与示范性。

本书共分6篇:基础篇、平面设计篇、三维制作篇、音像处理篇、集成发布篇、操作篇。

主要介绍了多媒体艺术的相关基础,通过艺术素材采集与多媒体信息的数字化、多媒体信息的加工处理、多媒体系统的集成与发布的三个阶段,讲解了多媒体的信息处理技术。

发挥模板示例教学效能,示范作品实例过程,使学习者掌握多媒体工具的使用方法,应用它完成艺术作品的创作,为进一步结合专业领域中的应用提供引导与基础。

? 本书可作为高等院校艺术类专业或其他相关专业的多媒体技术应用教材,亦可作为培训班教材或相关领域人员的参考书。

<<多媒体艺术基础与应用>>

书籍目录

第一篇 基础篇 第1章 导论?? 1.1 引言?? 1.2 计算机艺术的发展?? 1.3 计算机艺术设计的方法举例?? 1.4 计算机艺术应用举例?? 1.5 数字艺术的信息保护?? 第2章 计算机艺术基础?? 2.1 艺术展示的新舞台——多媒体?? 2.2 视觉媒体在计算机中的表示?? 2.3 多媒体艺术作品的实现环境 2.4 多媒体作品的制作过程 习题 第3章 多媒体素材的数字化 3.1 音频素材及音频设备 3.2 图像素材及采集设备 3.3 视频素材及视频设备 3.4 USB和IEEE1394 3.5 多媒体素材的存储设备 3.6 多媒体数据的压缩 习题第二篇 平面设计篇 第4章 平面图像处理——Photoshop 4.1 Photoshop基础 4.2 图像的选取 4.3 图层 4.4 图像的描绘工具 4.5 文本工具 4.6 路径工具 4.7 添加效果——滤镜 4.8 综合应用——制作Photoshop7.0教材封面 习题 第5章 矢量图形设计——CorelDRAW 5.1 CorelDRAW的工作界面 5.2 CorelDRAW的基本操作 5.3 使用文字创建艺术作品 5.4 综合实例——制作徽章 习题第三篇 动画制作篇 第6章 三维文字制作——Cool3D 第7章 动画基础与制作——Flash MX 第8章 三维建模——3DS MAX第四篇 音像处理篇 第9章 数字音频处理 第10章 数字视频处理第五篇 集成发布篇 第11章 多媒体应用系统的创作 第12章 光盘制作与刻录附录 附录1 应用示例 附录2 实训(Windows自带的常见多媒体工具的使用) 参考文献

章节摘录

插图：杰出的商业广告离不开计算机技术的参与，从“百事可乐”的人物形像到1DELL计算机的宣传

。现代平面设计艺术作为视觉传达艺术中的主要组成部分，经历了从工业化社会到信息化社会的转变，平面设计所处的地位与从前已大不相同。

而在观看方式方面，无论是通过眼睛还是用鼠标去单击，深入设计空间的方式也不同了。

在经历二维程式化的设计之后，设计师开始探索新的界面，力求打开新的思维空间，平面设计也逐步从二维、三维到四维空间延展，设计中的时空化与科技化为艺术创作提供了丰富的展现空间。

计算机在图画制作方面明显具有以下优点：设计过程的可重复性由于计算机的加入，绘画作品的一切要素（布局、投影、透视、色彩、灰度等）都以数字形式进行准确地记录和存储，这样一来，计算机艺术作品，不论它的最终作品本身，还是从头到尾的制作过程，都可以随时再现。

表达方式的丰富多样性计算机上的色彩是通过红、绿、蓝（RGB）组合而成的，通常各有256个等级，总计形成256。

即16777216种颜色。

应该说，这样一个丰富的色彩仓库对画家使用是非常方便的。

表现手段的灵活性用户可以随心所欲地改变画面中任意一种色彩成分。

加上图像处理的功能，可以进行渐变、提取、增强、模糊处理、特殊效果等。

系统可提供丰富的材质库供画家选择，一具虚拟雕塑，从几何造型到材质纹理，都可以在计算机上实现。

载体与传播媒介的多样化计算机艺术家的作品不只挂在墙上、摆在桌上，计算机作品的数字化结构允许它从一种状态转化成另一种状态。

我们可以喷绘冲洗，形成印刷品。

也可形成电子出版物，亦可在因特网上发布，传往世界各地。

<<多媒体艺术基础与应用>>

编辑推荐

《多媒体艺术基础与应用》是由高等教育出版社出版的。

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>