第一图书网, tushu007.com

<<多媒体艺术设计>>

图书基本信息

书名：<<多媒体艺术设计>>

13位ISBN编号：9787040164985

10位ISBN编号：7040164981

出版时间：2005-7

出版时间：北京蓝色畅想图书发行有限公司（原高等教育出版社）

作者：徐伟雄

页数：254

字数：380000

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

前言

本书是新世纪高职高专教改项目成果教材，是编者在总结自己和同行的教学改革经验和设计实践经验的基础上，根据高职高专教育的人才培养要求和内在规律编写而成的，具有较强的实用性、针对性和可操作性。

本书首先在内容体系上力求创新，尝试模块化。
全书共有五章，前二章为基础知识讲解，主要介绍多媒体艺术设计的概况、多媒体产品的种类和艺术形式、多媒体的硬件和软件系统、多媒体创作流程、多媒体艺术设计元素、多媒体艺术设计表现以及多媒体互动设计等必要内容；后三章为案例教学内容，分别以企业多媒体展示、个人多媒体简历和多媒体课件为例讲解了多媒体艺术设计的作业过程，并将Macromedia Direclor、Macromedia F1ash和MultiMedia Builder MX这三个主流多媒体组接软件的使用技巧融入其中。
这种模块化的内容结构，便于学生和其他读者结合自身情况，开展个性化学习。

本书在指导思想上也强调自主学习，鼓励突破课堂教学。
在每章前面都有教学准备，包括学习目标和课前作业，引导学生有目标、有准备地学习；某些节后设计了相应的“思考与练习”，使学生有机会对自己的学习成果进行检验。

本书假定学生在学习本书之前没有多媒体设计方面的知识基础，因此书后配有多媒体教学课件，便于学生自学复习和教师讲授辅导。

本书适用于高职高专教育多媒体艺术设计专业或计算机及有关媒体制作专业的多媒体艺术设计课程的学习，也可作为其他专业或培训机构进行多媒体技术普及教育的教材。
学习者通过学习本书，可以较快地掌握多媒体艺术设计技术，并能做出个人多媒体艺术设计作品。

本书成稿后承蒙深圳大学艺术与设计学院田少煦教授主审，提出了宝贵的意见和建议，在此深表感谢。

由于多媒体艺术设计领域发展很快，限于我们的水平，书中难免有纰漏乃至错误之处。
恳请广大读者批评指正。

内容概要

本书是教育部“新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设”项目成果，是由教育部高职高专教育专业教学改革试点院校的教师编写的。
本书共分五章。
前二章为基础知识和理论准备，介绍了多媒体艺术设计的概况、多媒体产品的种类和艺术形式、多媒体的硬件和软件系统、多媒体创作流程、多媒体艺术设计元素、多媒体艺术设计表现以及多媒体互动设计等内容。
后三章是基于具体多媒体设计案例的实践教学内容，分别介绍了企业多媒体展示、个人多媒体简历和多媒体课件这三类常见多媒体产品的设计和创作过程，在这同时讲解了Macromedia Director、Macromedia F1ash和MuhiMedia BuilderMX这三个主流多媒体组接软件的使用技巧。
本书内容实用，体例新颖，突出技能，可作为高等职业院校、高等专科学校、成人高校、民办高校及本科院校举办的二级职业技术学院艺术设计及其他相关专业的教学用书，也可供五年制高职、中职学生使用，并可作为从事设计工作的社会人士作为业务参考书和培训教材。

<<多媒体艺术设计>>

书籍目录

第1章　多媒体知识　1.1　多媒体概述　1.2　多媒体产品的种类和艺术形式　1.3　多媒体硬件系统　1.4　多媒体软件系统第2章　多媒体创作　2.1　多媒体创作流程　2.2　多媒体艺术设计元素　2.3　多媒体艺术设计表现　2.4　多媒体互动设计　2.5　多媒体创作团队第3章　案例学习一——企业多媒体展示 3.1 方案规划 3.2　平面及互动设计 3.3 素材准备 3.4　多媒体设计 3.5　打包与发布 3.6　软件的安全性设计第4章　案例学习二——个人多媒体简历 4.1 脚本 4.2 分镜头 4.3 素材准备 4.4　程序设计 4.5 发布第5章　案例学习三——多媒体课件　5.1　教学设计　5.2　版面规划　5.3　教学素材准备　5.4　课件程序组接　5.5　生成可执行文件　5.6　制作个性化图标附录：小课件制作——化学实验

章节摘录

Video开始青睐IT绝非偶然，Avid最先是在Macintosh上面进行好莱坞大片制作的（至今也还是，因为它稳定）。
如今，苹果最新一代的操作系统MacOSX又成为了世界上最先进的操作系统之一。
由于它基于Unix的平台——Darwin，构成了超稳定的基础，所以这样的Video与IT结合是“从娃娃抓起”的，是“无后顾之忧”的，未来的Video不再与IT对峙，而是走向融合。
多媒体艺术是一种很大众化的艺术，具有很强的实用性。
简单地将“数字影像”称为前卫艺术并不恰当，这会误导人们，对这种艺术形式产生距离感。
由于它可以直接在大众媒体（电视、网络）上播放，很容易被更多的人接受。
欧美专业电视台经常播放一些多媒体艺术作品，已经培育起大众的欣赏热情。
许多国际著名的软件公司最近开发的可用于数码摄制、动画制作、影像编排的软件，为多媒体艺术的普及打开了通道。
这就意味着会有更多的人可以涉足这一领域，多媒体艺术甚至会变成一种时尚的生活方式，就像用笔和颜料画画一样方便。
在商业以及其他领域，如现代舞台设计、音乐剧、产品广告和展示设计等方面，多媒体艺术都有很强的实用性。
多媒体艺术设计现在已逐渐成为一种产业，具有很大的市场空间。
和传统艺术形式相比，正处于成长期的多媒体数字艺术对大多数人来讲还是比较陌生的。
人类的每一次技术进步都会带来艺术上的巨大变革，例如：透视学与几何学的发展影响了文艺复兴时期的绘画；矿物和油料的提纯技术的发展影响了北部欧洲明朗而富有层次的油画塑造风格；机器生产的颜料和光学的研究的成果促成了外光写生和印象派的发展；胶片的产生使摄影成为视觉艺术的重要组成部分。
在20世纪，在艺术和科学技术之间最大的发展就是图像技术对于艺术语言的特殊影响作用。
随着电脑、网络、数码技术的日渐成熟，多媒体艺术也必将逐渐走入我们的生活。
数码技术作为20世纪的重要视觉技术发展成果，它的出现必然会影响到视觉艺术设计的发展。
毫无疑问，从20世纪下半叶开始，人类接受知识的方式已经由以读和写为主，转变为以看和听为主，因此，将新兴的数码影像引入到当代艺术中来具有特别的意义。
和传统艺术相比，正在蓬勃发展的多媒体艺术设计吸纳了此前许多艺术方式之长，集图、文、影像、声音于一体，强调互动性，它所创造的视觉效果具有强烈的现代感，给人以新鲜、奇妙的感觉（如图1一3至图1-6）。

编辑推荐

《多媒体艺术设计》是新世纪高职高专教改项目成果教材，是编者在总结自己和同行的教学改革经验和设计实践经验的基础上，根据高职高专教育的人才培养要求和内在规律编写而成的，具有较强的实用性、针对性和可操作性。

第一图书网, tushu007.com

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