

<<多媒体产品艺术设计>>

图书基本信息

书名：<<多媒体产品艺术设计>>

13位ISBN编号：9787040299205

10位ISBN编号：7040299208

出版时间：2010-6

出版时间：高等教育出版社

作者：吕悦宁，谭坤 著

页数：178

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

2007年，北京电子科技职业学院被教育部和财政部批准为国家示范性高等职业院校立项建设单位。

“多媒体设计与制作”成为学院五个国家级重点建设专业之一。

本专业建设的总体目标是：构建具备多媒体设计与制作“准职业人”素质的人才培养模式，改革课程体系，为北京市多媒体及相关行业培养艺术与技术人才；以多媒体设计与制作专业建设为龙头，带动广告设计、动画设计等艺术设计传媒类专业群的改革，并辐射北京市及周边城市其他艺术设计类相关专业；将学院办成社会、行业真正所需的人才培养与储备基地；提升与延展服务社会、继续教育等功能；开发各类艺术设计项目，开展科技、艺术活动，提供创意设计、制作实现等相关技术服务，将国家对示范校建设的投入，回馈给社会 and 行业。

我院两年来致力于培养艺术设计高技能人才，教育教学改革坚持不懈，校企深度合作，勇于探索人才培养模式及课程体系建设，建立国家级传媒艺术设计教学团队，专兼职“双师”结构师资队伍趋于成熟。

教师团队通过教学改革，统一思想，转变观念，在一线教学阵地，认真执行人才培养方案制定的原则和标准，教研与科研能力不断提高，本套系列教材就是示范校重点专业建设中的成果。

专业建设与教学改革没有终点，本套系列教材是我们探索过程中的阶段性总结，因此尽管我们努力为之，其中不成熟之处仍在所难免，希望全国相关专业职教同行多提宝贵意见，以利于我们不断完善。

## <<多媒体产品艺术设计>>

### 内容概要

《多媒体产品艺术设计》是国家示范性高职院校建设项目成果。

全书共三章，分为基础篇、学习篇和应用篇。

主要内容包括多媒体产品的相关基本概念介绍、行业认知、多媒体产品编创软件的应用、多媒体产品脚本策划与项目实战等。

《多媒体产品艺术设计》以高职示范校课程建设和充分的行业调研为基础，与基于工作过程的课程开发同步，适应高职院校人才培养需求。

《多媒体产品艺术设计》结构严谨，内容新颖，图文并茂，注重理论阐述与示范操作的结合，有较强的科学性、实用性和可操作性。

《多媒体产品艺术设计》除提供基本的案例教学资料外，还提供了多媒体产品项目实战教学指导教案及课程的多媒体课件光盘，可作为多媒体设计制作（网页设计）类专业培养高等应用性、技能型人才的教学用书，网络企业设计制作人员的专业参考书及培训用书，以及网页设计制作爱好者的有益读物。

## &lt;&lt;多媒体产品艺术设计&gt;&gt;

## 书籍目录

1 基础篇 认识多媒体产品艺术设计1.1 多媒体设计与制作课程体系简介1.1.1 了解专业相对应的岗位及岗位群1.1.2 学习领域与典型工作任务、流程1.2 多媒体设计与制作相关基本概念1.2.1 “多媒体”、“数字媒体”、“互动媒体”、“新媒体”1.2.2 多媒体产品设计的特征1.2.3 多媒体产品与交互设计1.2.4 多媒体产品交互设计的内容与原则1.2.5 多媒体产品设计的应用领域2 学习篇 多媒体编创软件的应用2.1 Flash动画设计2.1.1 Flash软件基础知识2.1.2 Flash动画的制作原理2.1.3 ActionScript脚本语言2.1.4 影片的优化与发布2.1.5 综合案例：《网络动画》——第六届全国多媒体课件大赛一等奖作品2.2 Director编创软件应用2.2.1 Director软件基础知识2.2.2 Director软件界面2.2.3 简单的多媒体节目2.2.4 文本演员2.2.5 简单的脚本语言（Lingo）2.3 Director案例教学2.3.1 案例：百威啤酒互动广告设计2.3.2 案例2：互动游戏设计2.3.3 案例3：绝对伏特加互动广告设计2.3.4 案例4：视音频交互设计2.3.5 案例5：Flash动画与Director的互动2.3.6 Director的打包技巧2.4 综合案例：《云裳剧社》3 应用篇 多媒体产品项目实战3.1 多媒体产品的项目策划与脚本设计3.1.1 多媒体产品项目策划3.1.2 多媒体产品脚本设计3.2 多媒体产品类项目教学学习指导书3.2.1 课程定位3.2.2 职业能力目标3.2.3 项目概述3.2.4 项目运作规范及流程3.2.5 课前知识、能力准备3.2.6 师生团队组成及其职责3.2.7 项目运作 / 学习流程3.3 案例：《中国食文化》3.3.1 选题与主题3.3.2 内容结构与组织3.3.3 媒体形式运用和语言表达3.3.4 导航结构与交互设计3.3.5 设计风格与艺术表现特色3.3.6 作品总体评价3.4 案例：迷幻摇滚乐队——“大门”（《The Doors》）3.4.1 选题与主题3.4.2 内容结构与组织3.4.3 媒体形式运用和语言表达3.4.4 导航结构与交互设计3.4.5 设计风格和艺术表现特色3.5 案例：《多媒体产品艺术设计》3.5.1 选题与主题3.5.2 内容结构与组织3.5.3 媒体形式运用和语言表达3.5.4 导航结构与交互设计3.5.5 设计风格与艺术表现特色3.5.6 作品总体评价3.6 案例：旅游景区展示设计3.6.1 选题与主题3.6.2 产品总体特点3.7 案例：多媒体舞台剧《我们走在在路上》3.7.1 纪实影像3.7.2 复合影像3.7.3 时间线影像3.7.4 基于虚拟舞台3.7.5 建立模拟舞台3.7.6 再次确立影像形式3.7.7 色彩的设计3.7.8 影像的其他应用参考文献

章节摘录

学习领域与典型工作任务、流程 1.交互多媒体设计的典型工作任务及流程 交互多媒体设计领域的典型工作任务主要为多媒体电子出版物设计、多媒体产品光盘设计、数字博物馆演示设计及互动装置设计。

课程体系的设计源于对企业典型工作任务的调研及学生掌握知识情况的分析。

根据典型工作任务的具体内容转化为课程。

具体的典型工作任务包括：项目文案设计、项目信息结构设计、视觉元素（图、文、声、像等）设计、多媒体界面设计、交互动画及影视设计、多媒体产品形象设计等一系列关键工作环节。

各个工作环节之间紧密联系，最终组成完整的工作项目。

各个工作环节必须按照典型工作任务的需求严格进行，最终以商家及客户的认可作为合格标准。

学生通过在典型工作任务中各个环节的学习与实践，充分体验到职业岗位的特性与技术要求，并以此构建起专业核心技术课程，推进校企合作，进一步探索工学结合的职业教育人才培养模式。

交互媒体设计师必须具有艺术设计与技术相结合的工作能力，能与客户进行良好的沟通，根据客户要求完成整个多媒体产品的策划、设计制作、包装、推广等。

能熟练运用各种不同类型的设计表现形式，准确传达信息。

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>