

<<多媒体画面艺术设计>>

图书基本信息

书名：<<多媒体画面艺术设计>>

13位ISBN编号：9787302207689

10位ISBN编号：7302207682

出版时间：2009-10

出版时间：清华大学出版社

作者：游泽清

页数：240

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>

## <<多媒体画面艺术设计>>

### 前言

关于本书的书名《多媒体画面艺术设计》，有三点说明。

“多媒体艺术”有两方面的含义：一是指出它的时代背景，用以强调与传统艺术的区别；二是指出它的艺术属性，旨在提醒专业技术人员不要以习惯的逻辑思维方式对待艺术问题。

顺便指出，多媒体艺术是在信息时代形成的一个新的艺术门类，具有跨学科、多元化意识和先进技术支撑的时代特色，正是这些特色使它与许多传统艺术（如美术、影视艺术等）区别开来。

“多媒体画面艺术”中加了“画面”的限制，意指本书探讨的内容，只限于在屏幕（或画面）上呈现的艺术，如影视艺术、广告艺术、多媒体教学资料的呈现艺术等。

其实多媒体艺术的应用范围是很广泛的，如春节晚会和奥运会上的某些表演，许多电子产品及其包装等。

但是这些超出了画面呈现的艺术，不在本书讨论之列。

“多媒体画面艺术设计”强调的是“设计”，即艺术构思或艺术创意，而不是制作。

后者基于多媒体技术，也不是本书讨论的内容。

本书是在2003年出版《多媒体画面艺术基础》一书的基础上，加进2003-2008年的研究成果重新编写而成的。

其中一些大的变化主要反映在以下三个方面。

完整地发布了新创建的“多媒体画面艺术理论”（The Multimedia Design Theory, MDT）。

该理论在2003年还未形成，因此当时书名只能用“基础”二字。

从该理论中提炼并整理出八个方面共34条艺术规则，具有操作性强的特点，基本上解除了目前开发多媒体教材时无“章”可循的困扰。

将该理论应用于赏析的范围，由多媒体教材延伸到绘画、摄影、动画、影视等领域，验证了新创建的艺术理论与传统艺术兼容的论断。

需要说明的是，新理论是在近几年取得许多重大研究成果的基础上形成的，这些内容均在本书中进行了详细的讨论。

如将画面认知规律和艺术规则一起纳入到新理论中；将画面上的基本元素和视觉要素分别定义为显性和隐性的客观刺激。

## <<多媒体画面艺术设计>>

### 内容概要

本书是一本首次提出并且系统介绍“多媒体画面艺术理论”的专著，书中内容包括了作者自1998年以来主持“全国多媒体教学软件大奖赛”的艺术实践和理论研究所取得的大量成果。

全书共7章，第1章概述了多媒体画面艺术理论的形成和要点；第2~6章分别探讨该理论中各门类艺术设计，观点新颖，格式统一，体现了新理论的内在美；第7章作为新理论的应用，分别对传统艺术作品和多媒体教材的案例进行了详尽点评和赏析，表明了新艺术理论对传统艺术是兼容的。

此外，本书还从新理论中提炼、整理出34条艺术规则，基本上解除了目前开发多媒体教材中无“章”可循的困扰。

本书可作为设计、开发多媒体教材（网络课程、多媒体课件、PPT演示等）工作人员的主要阅读资料，也可作为广告制作、动漫制作以及相关院校师生的参考书。

## <<多媒体画面艺术设计>>

### 作者简介

游泽清，武汉大学物理系毕业后在天津师范大学任教至今。

1987年晋升教授，应邀去（英）Leeds University做访问学者；被聘为（澳）Cuitin LUniversity of Technology客座教授和天津大学（合作）博士生导师等。

从教以来，曾主讲过“数学物理方法”、“电视技术”、“录像机工作原理”、“多媒体技术与应用”、“教育技术学概论”、“多媒体画面艺术基础”等20多门课程；科研方面曾先后获市级科学进步奖、市级优秀教学成果奖、国家级优秀网络课程、国家级精品课程等奖励；曾出版《盒式录像机原理与电路分析》、《Video Recorder》（（英）Prentice Hall）、《现代教育技术学》、《多媒体画面艺术基础》、《多媒体技术及应用》等专著或教材及其学术论文数十篇。

社会兼职：中国电子学会现代教育技术分会主任委员；教育部中央电教馆电教技术开发专家组组长；教育部师范司教育信息化专家委员会委员；教育部教师课程资源专家委员会委家组组长；教育部师范司教育信息化专家委员会委员；教育部教师课程资源专家委员会委员等。

在全国多媒体教学软件大奖赛、全国青少年创新与实践活动中主持评审工作。

## &lt;&lt;多媒体画面艺术设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 概论	1.1 多媒体——一个时髦但没弄清楚的专业用语	1.1.1 关于信息、媒体和媒介概念的界定	1.1.2 回顾多媒体问世前后的历史背景	1.1.3 如何理解“多媒体”	1.2 多媒体画面——一种看似熟悉的新型画面	1.2.1 多媒体画面是基于屏幕显示的画面	1.2.2 多媒体画面是运动画面	1.2.3 多媒体画面集成了制作电视画面和计算机画面的特点和优势	1.3 多媒体画面语言——一种有别于文字的信息时代语言	1.3.1 设计多媒体画面遵循的是艺术规则还是语法规则	1.3.2 对画面语言和文字语言的进一步讨论	1.3.3 如何建立多媒体画面语言的语法体系	1.4 创建一门新的艺术理论	1.4.1 理论要点	1.4.2 理论运用中需要明确的几个问题	1.4.3 如何给“多媒体画面艺术理论”在信息时代中定位	1.4.4 结论				
第2章 静止画面艺术设计	2.1 静止画面基本元素探讨(一)——面	2.1.1 面的界定	2.1.2 线的界定	2.1.3 点的界定	2.1.4 线和点的群集呈现艺术	2.2 静止画面基本元素探讨(二)——空间	2.2.1 画面上呈现二维空间的一些特点	2.2.2 如何在画面上表现三维空间	2.2.3 如何在画面上表现四维空间	2.3 静止画面(构图)艺术规则探讨	2.3.1 静止画面(构图)上视觉要素的探讨	2.3.2 静止画面(构图)艺术规则探讨	2.4 静止画面基本元素探讨(三)——光与色	2.4.1 引言	2.4.2 有关光与色的基础知识	2.4.3 色彩三属性——描述色彩的三个物理量	2.4.4 对色彩三属性的进一步讨论	2.5 静止画面(色彩)艺术规则探讨	2.5.1 静止画面(色彩)上视觉要素的探讨	2.5.2 静止画面(色彩)艺术规则探讨	2.5.3 色彩搭配艺术
第3章 运动画面艺术设计	3.1 电视画面的基本元素	3.1.1 画面“内部”运动和“外部”运动	3.1.2 运动镜头	3.1.3 景别	3.1.4 景别组接	3.2 计算机画面和多媒体画面的基本元素	3.2.1 计算机画面的基本元素	3.2.2 多媒体画面的基本元素	3.2.3 运动画面的组接艺术——广义蒙太奇	3.3 运动画面的视觉要素及艺术规则	3.3.1 运动画面的视觉要素	3.3.2 规范运动画面的艺术规则	3.4 各类运动画面呈现艺术的探讨	3.4.1 电视画面的呈现艺术	3.4.2 计算机画面的呈现艺术	3.4.3 视频与动画结合的呈现艺术	第4章 文本呈现艺术设计	第5章 声音呈现艺术设计	第6章 交互功能运用艺术设计	第7章 多媒体画面艺术作品赏析	附录 多媒体画面艺术规则参考文献

## <<多媒体画面艺术设计>>

### 章节摘录

插图：第1章 概论1.1 多媒体——一个时髦但没弄清楚的专业用语“多媒体画面”是一个新概念，它由美术、影视、计算机等画面演变而来，但又具有许多新的特点。

显然，要弄清这些特点，首先需要弄清楚“多媒体”这个专业用语。

在当今以数字化、信息化为特征的时代，“多媒体”可算得上是久盛未衰的时髦名词之一，它的问世引起了专业界乃至普通百姓的普遍关注。

无论通信网络、广播电视或者计算机领域等，都可以在前面冠以“多媒体”的形容词，如多媒体计算机、多媒体通信网络等。

但是出人意料的是，“多媒体”是一个迄今为止没有被严格定义的专有名词！

有人说，“你问10个不同的人关于多媒体的定义，你将得到至少10个不同的回答”。

那么究竟多媒体的内涵是什么？

大家知道，“多媒体”是一个从国外引进的专业用语，即multimedia。

但是由于中英文翻译上遇到了麻烦，以及人们对多媒体这一新兴领域的发展缺乏了解，因此至今在对该术语的理解上仍存在一些误区。

下面将从国际上对“媒体”（media）一词的运用以及多媒体发展的历史背景两个方面来进行讨论。

1.1.1 关于信息、媒体和媒介概念的界定为了明确对“媒体”一词的界定，需要澄清对英文medium（或复数media）的译名问题。

比如说“将教学内容（信息）以文字、声音、图像等形式存储到磁带、光盘上。

”其中的文字、声音、图像是教学信息的表现形式（或载体），而磁盘、光盘则是存储这些信息载体的物理介质。

在中文里，为了避免表述上的概念性混淆，建议将前者叫做“媒体”，而后者称为“媒介”。

但遗憾的是，二者的英文都用medium表示：

<<多媒体画面艺术设计>>

编辑推荐

《多媒体画面艺术设计》：国家精品课程教材

<<多媒体画面艺术设计>>

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>