

<<多媒体及艺术设计专业英语>>

图书基本信息

书名：<<多媒体及艺术设计专业英语>>

13位ISBN编号：9787303093861

10位ISBN编号：7303093869

出版时间：2008-9

出版时间：北京师范大学出版社

作者：张彩霞，黄清清 主编

页数：211

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>

<<多媒体及艺术设计专业英语>>

内容概要

教育部高等学校高职高专艺术设计类专业教学指导委员会自成立以来，从创新型骨干教师的培养、教材的改革开始，引导教学观念、教学内容、教学质量的改进。

目前市场上计算机专业英语的教材要么知识陈旧、内容泛泛、专业特色不突出，要么艰深难懂很难适应面向高等职业教育对象的教学活动，也没有针对计算机多媒体及电脑艺术设计专业的专业英语教材。

我们结合实际情况推出这本独具特色的《多媒体及艺术设计专业英语》。

本教材具有以下特点：1.面向计算机多媒体及电脑艺术设计专业的学习对象，以能力培养为本位，以训练为手段，旨在实实在在提高读者阅读专业科技英语的能力，结合相关专业实训，进一步提高读者的英语综合能力，此外每篇文章都有课后实训。

2.本书考虑到读者需要，除了专业文章外，还介绍了必要的专业英语学习技巧与专业词汇构词法知识。

3.突出高等职业教育教学、教材改革的特色，我们在具体选材上注重取材新颖，力求反映计算机相关领域的最新知识；在内容组织上，力求突出专业英语各种能力的训练。

书籍目录

Preface Introduction to Computer English Chapter 1 Multimedia Hardware 1.1 Optical Storage 1.2 Digital Camera Chapter 2 Programming Languages 2.1 Java 2.2 Forms of Visual Basic Chapter 3 Web Design 3.1 Internet Service Function 3.2 Website Design 3.3 Five Most Common Web Design Mistakes Chapter 4 Computer Application Software 4.1 An Introduction to Photoshop 4.2 Learn to Do a Revolving Text Effect with Flash Chapter 5 Multimedia 5.1 An Overview of Multimedia 5.2 Digital Audio Chapter 6 Art&Design 6.1 Arts and Crafts Movement--Arts&Crafts Style 6.2 Special Topic about Graphic Design--Integrated Branding 6.3 Special Topic about Environmental Art--Successful Store Design 6.4 Computer-aided Design--Graphic File Formats Chapter 7 3ds Max and Animation 7.1 What Is Animation? 7.2 Integration and Output in 3D Max 7.3 Primitive Objects and Editable Poly : A Starting Point 7.4 The Material Editor 7.5 Set Key Animation Chapter 8 Other Articles about Art&Design 8.1 Interview with a 3D Artist 8.2 1000 words for design students 8.3 How to Get an Entry Level Job or Internship in the world of Design 参考译文 1.1 光盘存储媒介 1.2 数码相机 2.1 Java 2.2 Visual Basic的窗体 3.1 互联网服务功能 3.2 网站设计 3.3 网页设计中的5个最常见的错误 4.1 Photoshop简介 4.2 使用Flash学习制作一个旋转的文本特效 5.1 多媒体简介 5.2 音频 6.1 工艺美术运动——工艺美术风格 6.2 平面设计专题——整体化的品牌策划 6.3 环境艺术专题——成功的店面设计 6.4 电脑辅助设计——图形文件格式 7.1 什么是动画? 7.2 在3D Max中综合输出 7.3 用标准基本体和可编辑多边形开始建模 7.4 材质编辑器 7.5 设置关键点动画 8.1 对三维艺术家的采访 8.2 给设计专业学生的千字文 8.3 如何得到起步阶段的职位或者说实习机会

章节摘录

插图：

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>