

<<多媒体艺术与设计>>

图书基本信息

书名：<<多媒体艺术与设计>>

13位ISBN编号：9787562441182

10位ISBN编号：7562441189

出版时间：2007-8

出版时间：重庆大学

作者：陈寿菊

页数：359

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>

<<多媒体艺术与设计>>

内容概要

《多媒体艺术与设计》从多媒体艺术、技术与设计相结合的角度，系统地介绍了多媒体的美学基础、技术概要、素材制备、编辑合成等各个方面，涵盖了多媒体演示、影视艺术、交互多媒体、网页设计等应用形式或领域；对PowerPoint、Photoshop、Flash、Authorware、Dreamweaver、Premiere等主流的设计软件作了详略有致讲解。

《多媒体艺术与设计》适合作为高等院校艺术类专业的本、专科学生学习多媒体艺术与设计、计算机辅助设计等方面课程的教材，也可作为非艺术类专业学生选修相关课程的教材，同时《多媒体艺术与设计》也可供数字媒体艺术设计人士，包括艺术设计、影视、动漫、网页设计、广告、多媒体创作等从业人员或爱好者参考。

<<多媒体艺术与设计>>

书籍目录

第1章 走近多媒体1.1 生活中的多媒体1.1.1 幻影魅视镜头空1.1.2 光声像影游戏中1.1.3 勤径何须劳书山1.1.4 学海无涯乐为舟1.1.5 和谐服务锦添花1.1.6 网络媒体相与谋1.2 多媒体的定义及特点1.2.1 什么是多媒体1.2.2 多媒体的重要特征1.3 让多媒体与艺术同行1.3.1 多媒体设计的艺术性1.3.2 艺术的多媒体阐释本章小结第2章 多媒体艺术美学基础2.1 美学基本原理2.1.1 审美的产生2.1.2 聚焦美学原理, 遨游视觉世界2.2 设计深度挖掘, 文字传神会意2.2.1 不同的字体传递的情感2.2.2 文字的大小2.2.3 文字的字符间距2.2.4 文字的行距2.2.5 字的颜色2.3 善用视觉媒体, 塑造图像魅力2.3.1 构图2.3.2 色彩构成关系2.3.3 画面的图文构成关系2.4 穿越时空限制, 演绎视频风采2.4.1 画面的构图2.4.2 画面的色彩2.5 敲打心灵深处, 声音媒体传情2.5.1 根据内容从总体上设计声音2.5.2 通过对局部内容的分析, 从局部上设计声音2.5.3 从声音三元素的功能和相互关系上把握声音的设计2.6 面向用户的多媒体美学集成2.7 多媒体作品赏析本章小结第3章 多媒体技术概要3.1 多媒体环境及其层次性3.2 多媒体硬件环境3.2.1 多媒体计算机3.2.2 多媒体输入/输出设备3.3 多媒体软件关键技术3.3.1 素材获取与制作3.3.2 多媒体创作与集成3.4 多媒体产品的开发流程3.4.1 规划分析3.4.2 设计制作3.4.3 测试3.4.4 发布3.5 光盘刻录3.5.1 刻录盘3.5.2 刻录注意事项3.5.3 让光盘自动播放3.5.4 刻录软件Nero Burnng Rom简介本章小结第4章 多媒体素材制备4.1 文字素材的制备4.1.1 文本与图形文字4.1.2 文字素材准备4.1.3 文字素材处理4.2 图形、图像素材制备4.2.1 图形、图像处理基础4.2.2 图形与图像素材的获取4.2.3 图像处理软件Photoshop4.3 声音素材制备4.3.1 音频文件概述4.3.2 数码录音及软件4.3.3 抓音轨工具4.3.4 音频编辑与处理软件4.4 视频素材制备4.4.1 摄像与视频采集4.4.2 桌面视频捕获4.4.3 视频编辑软件4.5 动画的编辑与制作4.5.1 动画概述4.5.2 二维动画软件简介4.5.3 二维动画制作软件Flash4.5.4 三维动画软件简介4.5.5 三维动画软件3DS MAX4.5.6 精彩动画作品欣赏本章小结第5章 多媒体演示5.1 PowerPoint的主要特点5.2 如何增强演示文档的艺术性5.1.1 通过合理的图片、字体搭配5.1.2 演示文档颜色搭配5.1.3 用能给人印象深刻的方式来表述5.1.4 合理的规划整个幻灯片的动画视觉、听觉效果5.1.5 自己利用绘图工具绘制插图5.1.6 自己制作演示文档模板5.1.7 创建交互5.3 各种演示文稿的制作特点及其思路5.2.1 商业多媒体演示5.2.2 教学多媒体课件的制作5.2.3 新产品演示5.4 成就一次成功的演讲本章小结第6章 多媒体影视艺术6.1 你也可以制作电影6.2 摄像机6.2.1 摄像机工作原理6.2.2 摄影镜头6.2.3 摄像机的分类6.2.4 摄像机的使用及操作要领6.2.5 典型的摄像机介绍6.3 影视摄像画面造型6.4 关于非线性编辑系统的引入6.4.1 准备素材6.4.2 采集视频素材6.4.3 视音频采集时应该注意的问题6.4.4 数字文件的导入6.5 管理素材6.6 在时间线窗口编辑素材6.7 视频特效6.7.1 添加视频特效6.7.2 常用的视频特效6.8 转场特效6.9 运动特效6.10 制作字幕和标题6.11 节目渲染和输出本章小结第7章 用Authorware构建交互式应用7.1 Authorware软件入门7.1.1 Authorware的主要特点7.1.2 Authorware的启动7.1.3 Authorware的窗口组成及作用7.2 基本程序的创建7.2.1 创建一个简单的多媒体程序7.2.2 各种媒体的添加与导入7.2.3 Authorware的交互性设计7.2.4 Authorware的框架与导航7.3 Authorware实例制作及赏析7.3.1 Authorware实例制作7.3.2 Authorware实例赏析本章小结第8章 网络多媒体艺术与设计8.1 网络多媒体创意基础8.1.1 网站风格创意8.1.2 网页创意的审美需求8.1.3 网页布局创意8.2 网络多媒体集成8.2.1 Dreamweaver基础8.2.2 网页设计与制作8.2.3 网站设计实战现场8.3 网页制作其他工具8.4 活在网中央本章小结第9章 其他形式的多媒体应用9.1 电子读物9.1.1 电子书9.1.2 电子杂志9.1.3 电子阅读器9.2 屏幕保护程序9.2.1 屏幕保护程序基础9.2.2 精彩屏保赏析9.3 电子地图本章小结第10章 未来的多媒体10.1 多媒体发展展望10.1.1 更广泛的集成10.1.2 更强的实时性10.1.3 更自然的交互10.1.4 历练——艺术与技术10.1.5 回归——内容与服务10.2 虚拟现实10.2.1 虚拟现实简介10.2.2 构建虚拟世界的硬件设备10.2.3 构建虚拟世界的软件技术10.2.4 虚拟现实的应用本章小结参考文献主要参考网站

<<多媒体艺术与设计>>

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>