

<<後現代設計之美>>

图书基本信息

书名：<<後現代設計之美>>

13位ISBN编号：9789866204173

10位ISBN编号：9866204170

出版时间：田園城市文化事業有限公司

作者：洪雅玲 著

页数：192

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>

## &lt;&lt;後現代設計之美&gt;&gt;

## 前言

十餘年來，作者在輔仁大學傳播學院影像傳播學系，傳授電腦繪圖、2D動畫、網頁設計、互動媒體設計等實務課程。

每天忙於8種軟體技術的升級(Photoshop、Illustrator、In Design、Flash、Dreamweaver、Firework、Painter、Director)與編寫step by step講義，且帶領學生完成近二十個公益與弱勢團體的官方或活動網站，因而2010年得到輔大教學成果獎；四年前，開始到台北科技大學設計學院創意設計學士班傳授電腦繪圖輔助設計課程，在科班與非科班學生的學習過程中，發現重技術、輕美學的作品很難登上世界舞台，於是開始從事一系列世界知名數位媒體設計的研究，因而開設了設計美學、攝影鑑賞、藝術評論、數位媒體設計鑑賞等理論課程，也陸續發表了8篇相關的學術論文。

當個人在引用文獻、撰寫論文的過程中，發現國內外有關設計技術的書如過江之鯽，然而關於數位媒體設計美學的書卻有如鳳毛麟角。

猶記得作者從美國威斯康辛大學麥迪遜分校藝術研究所畢業後，回國至台北市立美術館擔任編審、助理研究員期間時常遇到一個難題：國內外的藝評家對於現代藝術的批評常有一定的模式，然而對於後現代設計是否也有著類似計量的準則？

尤其數位媒體設計是典型的後現代產物，傳統藝術的金科玉律似乎對其無用武之力，究竟該如何欣賞與評析數位媒體設計呢？

近年來作者有幸擔任全國數位4C(動畫遊戲類)、行政院新聞局雜誌金鼎獎(攝影與美術設計類)、時報廣告金犢獎(網路廣告類)等全國性數位設計比賽的評審，發現每次比賽的評審標準不一，甚至因邀請評審的專業而產生不同的評鑑標準，讓許多參賽者感到迷惘，假如全國性比賽都缺乏較客觀的評鑑準則，我們如何教育新一代的設計者走上正確的成長軌道？

2000~2010可稱是數位媒體設計第一個成熟的十年，因此作者想從一個數位媒體的設計者、教育者、評鑑者、研究者的角度，著手一本跨藝術、設計、資訊與傳播的書，希望可以成為數位媒體設計與後現代閱聽人的溝通媒介，以協助設計人正確掌握後現代消費者的口味，與帶領閱聽人成功解讀數位媒體所傳達的訊息。

本書的章節概要如下：第一章節的目的在於闡述研究動機與設計理論，首先釐清現代與後現代的定義與介紹後現代美學題材、手法與風格的演變，其次介紹常見的藝術批評的基本元素與可應用於數位媒體設計的藝術理論；第二章節的目的在於分析數位媒體設計的評析類目，每一小節皆從起源、定義、演進談起，其次引介相關文獻來探討該類目的特性、功能與應用，最後作者提出適合後現代閱聽人的設計準則。

第三章節則研討流行的數位媒體設計的應用範疇，每一小節皆從起源、定義、演進談起，其次引介相關文獻來探討該應用範疇的特性、設計與應用，最後作者提出該類數位媒體設計的實際運作過程，以及可能獲得後現代閱聽人青睞的成功關鍵；第四章節是有關數位媒體設計的實證研究，以代表東西方數位媒體發展關鍵的電影海報、運輸廣告、影音短片與網路廣告為例，來解讀流行於後現代的影像、廣告、影音與互動設計；第五章節則是介紹東西方數位設計的發展概況與對於台灣數位內容設計未來的期待。

最後在附錄中編列了國內外知名數位媒體設計比賽的評析準則，希望可以提供莘莘學子與業界精英的創作參考。

本書能順利完成，首先感謝輔仁大學校長、副校長、教務長等師長的支持，鼓勵作者利用寒暑假、帶職帶薪地赴英進修博士，方能順利研讀東西方數位媒體設計的相關研究，亦由衷感謝英國里茲大學設計研究所的Tom Cassidy, Stephen Westland, Catherine Stone教授的協助與指導，將以往數位設計領域的創作與研究，奉獻於人類健康傳播的新頁 - 健康資訊設計與評估，順利於英、美兩地國際學術研討會發表相關論文；最後特別感謝傳播學院與藝術學院諸位教授對於本書的指正，以及影像傳播學系同仁的協助，在撰寫相關論文與專書的五年當中，分擔了筆者的授課與服務，衷心感謝，無以言表！

## <<後現代設計之美>>

### 內容概要

本書為現今新興數位科技之媒體設計學門作一有系統之介述，針對「何謂數位媒體設計」做了詳盡的考究與探討，認為這一種結合科技與藝術的傳播媒體，是一種能讓時代的創意百花齊放的「新媒體」；而作者認為在新媒體的發展使得設計需兼顧製作與批評兩面，以化解應用／理論、形式／觀念、影像／文字之間斷裂的文化脈絡，並從中理出後現代設計的美學表現與評析標準。

1.內容包含編排、色彩、創意、符碼、風格與資訊等各種設計要素，針對視覺傳達、影音短片、角色動畫、線上遊戲、互動網頁、網路廣告與現下最流行的電子書等數位媒體，進行理論與應用的雙管分析  
2.實際援引奧斯卡與金馬獎得獎電影海報、倫敦與台北的地鐵燈箱廣告、2007年百大發燒金曲MV以及2006 - 2009年台灣金手指網路廣告獎得獎作品等豐富的東西方實例文本進行對比分析  
3.附錄完整收錄國內外知名數位媒體設計比賽評析準則，幫助有志從事數位媒體設計的讀者更清楚掌握設計主流美學標準

## <<後現代設計之美>>

### 作者簡介

洪雅玲 現任輔仁大學影像傳播學系專任講師與\*\*台北科技大學設計學院兼任講師，也是英國里茲大學設計研究所博士生，在校傳授藝術鑑賞、攝影評論、電腦繪圖、2D動畫、網頁設計等課程；近年來不只擔任全國數位4C、新聞局雜誌金鼎獎、時報廣告金犢獎、全國自然生態攝影等比賽的評審，且實務設計許多公益團體與商業網站與出版數篇新媒體藝術相關之期刊論文；學歷為輔仁大學大眾傳播學系學士與美國威斯康辛大學麥迪遜校區藝術教育碩士，曾任台視新聞部現場指導與台北市立美術館編審。

## <<後現代設計之美>>

### 書籍目錄

第一章 導論 第1節 前言 第2節 現代與後現代之釐清 第3節 後現代設計美學 第4節 新媒體、數位媒體設計 第5節 數位設計鑑賞與評論 第二章 後現代數位媒體設計之評析類目及設計原則 第1節 編排設計 第2節 色彩設計 第3節 創意設計 第4節 符碼設計 第5節 風格設計 第6節 攝影設計 第7節 資訊設計 第8節 流行設計 第9節 技術設計 第10節 小結 第三章 數位媒體設計之設計步驟與成功關鍵 第1節 視覺傳達設計 第2節 影音短片設計 第3節 角色動畫設計 第4節 線上遊戲設計 第5節 線上學習設計 第6節 互動網頁設計 第7節 網路廣告設計 第8節 電子書設計 第9節 多媒體教材設計 第10節 小結 第四章 數位媒體設計之實證研究 第1節 東西方數位影像設計技法與風格之比較與分析以「金馬獎」與「奧斯卡」最佳影片的海報設計為例(1971~2006) 第2節 東西方運輸廣告設計之比較與分析以「台北捷運」與「倫敦地鐵」的燈箱廣告設計為例 第3節 解讀後現代影音藝術的流行符碼與視覺風格以2007百大發燒金曲MV為例 第4節 數位行銷新美學：豐富媒體設計初探以2006~2009年台灣金手指網路廣告獎得獎作品為例 第五章 總結與前瞻 第1節 東西方數位設計的發展概況 第2節 台灣數位內容產業發展的問題 第3節 台灣數位媒體設計的未來展望 參考書目 附錄

## <<後現代設計之美>>

### 編輯推薦

本書特色 1.將包含編排、色彩、創意、符碼、風格與資訊等各種設計要素，針對視覺傳達、影音短片、角色動畫、線上遊戲、互動網頁、網路廣告與現下最流行的電子書等數位媒體，進行理論與應用的雙管分析 2.實際援引奧斯卡與金馬獎得獎電影海報、倫敦與台北的地鐵燈箱廣告、2007年百大發燒金曲MV以及2006-2009年台灣金手指網路廣告獎得獎作品等豐富的東西方實例文本進行對比分析 3.附錄完整收錄國內外知名數位媒體設計比賽評析準則，幫助有志從事數位媒體設計的讀者更清楚掌握設計主流美學標準

<<後現代設計之美>>

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>