

<<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。

<<多媒体画面艺术设计>>

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>