

<<多媒体画面艺术基础>>

图书基本信息

书名：<<多媒体画面艺术基础>>

13位ISBN编号：9787040123203

10位ISBN编号：7040123207

出版时间：2004-1

出版时间：高等教育出版社

作者：游泽清

页数：205

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>

<<多媒体画面艺术基础>>

前言

信息化教学环境的出现,拓宽了人们获取知识的渠道,无论是“电子教材”、“网络教材”,还是“多媒体课件”、“多媒体教学软件”,在本书中都统称为“多媒体教材”。它们都是采用多种媒体以屏幕方式呈现知识信息,这种呈现方式有别于传统书本教材上以文字、图表呈现知识信息的方式。

如同传统书本教材是由一页页文字、图表组成的一样,多媒体教材是由许多画面组成的。说起画面,人们一般会联想到绘画、摄影以及影、视片等,即与艺术联系在一起。其实,画面和文字、图表一样都是视觉语言,因而都负有两方面的使命,即传递知识信息和传递视觉美感。

对于用于教学领域的画面,如教学挂图、教学幻灯、多媒体教材等,在注重呈现知识信息的同时,也要注意构成画面的艺术规律,以确保知识信息的准确表达和学习环境的美化。

因此,设计、开发多媒体教材需要具备三方面的基础知识,即教学专业知识、多媒体技术知识和多媒体画面艺术知识。

到目前为止,制作多媒体教材的技术书籍和培训,已经相当普及了,而有关多媒体画面艺术的文章或书籍却十分缺乏。

作者从1998年至今,一直参与并主持“全国多媒体教学软件大奖赛”的评委会工作,深感在多媒体教材的制作过程中,由于普遍缺乏多媒体画面艺术知识而“摸着石头过河”的严重后果。

因此,决心致力于多媒体画面艺术的研究与教学工作。

近几年来,本书的内容曾经对本科学生和在教育技术研究生讲授过多次,每次都对教学讲义进行修改和补充,使其思路逐渐清晰,素材逐渐充实。

教学体系和教学内容的安排更适合于课堂教学。

多年的教学实践表明,用该讲义对非艺术专业的学生以每周2学时讲授一个学期以后,使他们达到多媒体画面艺术的入门水平是完全可能的。

<<多媒体画面艺术基础>>

内容概要

设计、开发、评价多媒体教学软件需要具备三方面的基础知识，即教学专业知识、多媒体技术知识和多媒体画面艺术知识。

本书是一本讲授多媒体画面艺术基础知识的教材。

全书共分8章：第1章介绍多媒体画面艺术的定义；从第2章至第7章分别介绍了静止画面、运动画面、文本、声音及交互功能中的一些艺术规律；第8章通过对几个获奖的多媒体教学软件的赏析，综合运用所学的知识，从而加深对多媒体画面艺术规律的理解。

本书同时配有教学演示光盘。

本书概念清晰，内容丰富，实践性强，对信息化环境下如何呈现教学内容的许多令人感兴趣的问题，进行了较深入的讨论。

本书可作为高等学校教育技术学专业或师范类专业本、专科学生相关课程教材，或作为大中小学教师教育技术培训教材，也可作为从事多媒体教学软件开发和网页制作人员的参考用书。

<<多媒体画面艺术基础>>

书籍目录

第1章 多媒体画面艺术概论	1.1 多媒体	1.1.1 媒体 (Media)	1.1.2 多媒体 (Multimedia)	1.2 多媒体画面	1.2.1 屏幕画面	1.2.2 电视画面和计算机画面	1.2.3 多媒体画面	1.3 多媒体画面语言的语法	1.3.1 什么是多媒体画面语言的语法	1.3.2 多媒体画面语言的语法包括哪些内容	1.3.3 多媒体画面语言的语法与教育技术学的关系	习题第2章 静止画面艺术基础(上)——构图									
	2.1 面	2.1.1 面的定义和特征	2.1.2 对面的定义的进一步讨论	2.1.3 面在画面中的呈现艺术	2.2 线	2.2.1 线的定义	2.2.2 线的特征	2.2.3 线条在画面中的呈现艺术	2.3 点	2.3.1 点的定义	2.3.2 点在画面中的呈现艺术	2.4 空间	2.4.1 画面上呈现二维空间的一些特点	2.4.2 如何在画面上表现三维空间	2.4.3 如何在画面上表现四维空间	2.5 构成静止画面的一些艺术规律	2.5.1 视觉要素和量感	2.5.2 对比	2.5.3 均衡	2.5.4 变化	习题第3章 静止画面艺术基础(下)——色彩
	3.1 色彩的基本原理	3.1.1 色彩的形成	3.1.2 多媒体画面色彩系统	3.1.3 色彩的属性	3.1.4 色彩表述方法	3.2 视觉与色彩	3.2.1 色彩与生理	3.2.2 色彩与心理	3.3 色彩构图原则	3.3.1 色彩对比	3.3.2 色彩调和	3.3.3 色彩搭配	习题第4章 运动画面的艺术基础	4.1 运动画面制作的基本知识	4.1.1 景别	第5章 文本艺术	第6章 声音媒体艺术	第7章 运用交互功能的艺术	第8章 多媒体教材赏析参考文献	

<<多媒体画面艺术基础>>

章节摘录

1.2 多媒体画面 如同教科书是由一页一页组成的一样，电子教材也是由许多画面组成的。传统的电视教材也是由许多画面组成的。

传统的电视教材和计算机教材分别以电视画面和计算机画面为基本单位，多媒体出现以后，增加了一种新的画面类型和教材类型，即多媒体画面和多媒体教材（多媒体教学软件）。

按照现代的观点，多媒体教材可以由电视画面、计算机画面和多媒体画面混合组成；而多媒体画面也可用于电视教材或计算机教材中，因此，情况变得有些复杂。

本书的讨论将会对此给予解释。

不过，为了更便于理解多媒体画面这个概念，下面从屏幕画面、电视画面和计算机画面开始讨论。

1.2.1 屏幕画面 在利用电视或计算机进行教学的过程中，教学内容都采用屏幕画面显示方式——一种有别于书本上以文字、图表呈现的方式。

为了深入地研究多媒体画面，有必要首先讨论屏幕画面的一些特点。

1. 屏幕画面采用的是框架结构，框架限定了画面的范围 人们或许经历过这样一个阶段：从习惯于看舞台话剧转变到通过屏幕看电视剧；从习惯于在宽阔的教室看老师的板书，转变到通过电视或计算机屏幕看教学内容，总有一种视线受到限制的感觉。

因此框架限制无疑是屏幕画面显示方式的一种局限。

虽然绘画和摄影也有类似的限制，但是画幅的大小和横竖安排还能根据画面内容进行调整，而电视或计算机的屏幕画面由于技术原因，却是相对固定的，即只能以不变（固定长宽比决定的画面范围）去适应（教学内容的）万变。

书本是通过文字来描述教学内容的，由于文字描述可以调动人们的想像空间，因此不会感到书中页面大小的局限；而多媒体教材则是通过图、文、声、像等媒体在屏幕画面上直观地呈现教学内容，因此如何既能克服屏幕框架结构的局限性，又能充分利用这一特点，便成为屏幕画面显示方式需要解决的难题之一。

<<多媒体画面艺术基础>>

编辑推荐

设计、开发多媒体教学软件需要具备三方面的基础知识，即教学专业知识、多媒体技术知识和多媒体画面艺术知识。

和文字语言一样，画面也是一种以形传义的语言。

因此，学习和掌握多媒体画面的艺术规律，不仅仅是为了美化画面，更重要的是确保知识信息的准确表达和教学效果的提高。

如果说学习和掌握多媒体创作工具软件或编程软件，是为了解决会不会制作多媒体教学软件的问题，那么学习和掌握多媒体画面艺术基础知识，则是为了解决如何设计、开发多媒体教学软件的问题。

——什么是多媒体画面甲它和多媒体教学软件是什么关系？

——构成多媒体画面的艺术规律包括哪些内容？

它们和传统的绘画、摄影、电影、电视和计算机艺术是什么关系宁 ——如何欣赏一个多媒体教学软件的艺术特点？

如何按照多媒体画图的艺术规律对其进行评价？

学习完《高等学校教材：多媒体画面艺术基础（附光盘）》以后，上述这些问题将迎刃而解

<<多媒体画面艺术基础>>

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>