

<<多媒体画面艺术应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体画面艺术应用>>

13位ISBN编号：9787302270638

10位ISBN编号：7302270635

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：游泽清

页数：215

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>

<<多媒体画面艺术应用>>

内容概要

本书和以前出版的《多媒体画面艺术基础》（高等教育出版社，2003年）、《多媒体画面艺术设计》（清华大学出版社，2009年）形成了一套研究“多媒体画面艺术”（即“多媒体画面语言”）的系列丛书。

全书共三篇（10章），分别从画面语言的语构（第一篇）、语义（第二篇）和语用（第三篇）三个方面介绍了“多媒体画面语言学”。

第一篇中的第1章和第2章介绍了2009年以后对“多媒体画面艺术理论”和“多媒体画面艺术规则”的最新研究成果；第3章按照“系统论”和“画面语言学”的观点，得出了用多媒体画面语言编写多媒体教材，需要注意语义和语用两个方面的结论，从而为第二、三篇做了铺垫。

第二篇中的第4~7章，分别赏析了9类不同题材的多媒体课件，探讨用画面语言表达的各种“设计格式”。

在第三篇的第8章中引入了“复合系统”的概念，将“多媒体教材”视为“课堂教学系统”中的一个子系统，从后者角度看算教学设计，而从前者角度看则算是“画面语用学”。

第9章中赏析了4个多媒体课件与课程整合的案例，探讨用画面语言表达的各种“教学格式”。

最后，第10章通过讨论高校的几种常见的多媒体教材形式得出结论：尽管高校与中小学的情况差别很大，但是在遵循画面语言学规则的这个问题上，二者是完全相同的。

本书以新创建的理论大量与大量课件实际紧密结合为特征，可以作为设计、开发多媒体教材（网络课程、多媒体课件、PPT演示等）工作人员的阅读资料，也可以作为广告制作、动漫制作以及相关院校师生的教材或参考资料。

<<多媒体画面艺术应用>>

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）Curtin University 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。

<<多媒体画面艺术应用>>

书籍目录

第一篇 关于“多媒体画面艺术规则”

第1章 多媒体画面艺术规则的特点

1.1 《多媒体画面艺术理论》的思路

1.2 多媒体画面艺术规则的内涵和应用方式

1.3 多媒体画面艺术规则具有多元化、跨领域的特点

1.4 多媒体画面艺术规则具有面向多媒体教材的特点

第2章 多媒体画面艺术规则的内容

2.1 多媒体画面艺术规则的完备性

2.2 基本艺术规则

2.3 属性、背景方面的艺术规则

2.4 文本、解说方面的艺术规则

2.5 运用交互功能方面的艺术规则

第3章 重新讨论规范多媒体教材设计的规则

3.1 从“系统论”的角度看

3.2 从“画面语言学”的角度看

第二篇 多媒体教材如何呈现知识内容

引言

第4章 情景、游戏、游记题材类多媒体教材

4.1 情景教学类的教材如何呈现知识内容

4.2 游戏类的教材如何呈现知识内容

4.3 游记题材类的教材如何呈现知识内容

第5章 普及类多媒体教材

5.1 科普类的教学资料如何呈现知识内容

5.2 艺普类的教学资料如何呈现知识内容

第6章 演示、实验类多媒体教材

6.1 配合课堂教学的实验教材如何呈现知识内容

6.2 配合课堂教学的演示教材如何呈现知识内容

第7章 探究、介绍类多媒体教材

7.1 研究性学习的教材如何呈现知识内容

7.2 介绍类教学的教材如何呈现知识内容

第三篇 多媒体教材如何在信息化课堂教学中应用

引言

第8章 认识课堂教学过程中的多媒体教材

第9章 中小学课堂教学中的多媒体教材运用

第10章 高校教学中运用多媒体教材的几种常用形式

后记

参考资料

<<多媒体画面艺术应用>>

章节摘录

版权页：插图：显然，依序安排这些方面的活动，实际就是在进行《记金华的双龙洞》课程的教学流程。

按照《多媒体画面艺术理论》，将该课堂教学过程视为一个复合系统。

在该复合系统中，专题网站的设计应该考虑与教师、学生、教学内容、教学模式等其他子系统配合的问题。

从画面语用学的角度看，这些子系统就是用多媒体画面语言编写专题网站的“语境”。

在上述传统或“双主”的两种教学模式中，教师和学生扮演的角色不同，对教学内容的取舍和安排也不同，因而对于多媒体画面语言的运用形成了不同的语境。

按照画面语用学的要求，不论采用哪一种教学模式，专题网站的设计都应该与之适应、配合，只要配合好了，就应视为是成功的设计。

至于这两种教学模式的优劣比较以及选用与否，则是属于教学设计考虑的问题。

由此可见，由于教学设计和画面语用学二者看问题的角度不同，得出的结论也是不同的。

应该认为，该专题网站在配合教学设计方面是进行了精心安排的，因而取得了好的教学效果。

按照教师制定的教学策略，可以将上述安排的4个方面活动划分为两个阶段：理解课文和深入体验。

前者采用情境教学形式；后者则通过阅读、实践、练习等训练活动，来提高学生的语言能力和思维能力。

分别讨论如下。

<<多媒体画面艺术应用>>

编辑推荐

《多媒体画面艺术应用》是一本首次提出并且系统介绍“多媒体画面语言学”的专著，是作者在《多媒体画面艺术基础》和《多媒体画面艺术设计》的基础上，加进2009年以后的研究成果编写而成的，定名为《多媒体画面艺术应用》。

全书分三篇。

第一篇（共3章）介绍2009年以后，研究“多媒体画面艺术规则”得到的最新结论，属于画面语构学的范畴；第二篇（共4章）通过赏析各类题材的课件，探讨画面语言的设计格式，属于画面语义学的范畴；第三篇（共3章）通过赏析与不同课堂教学策略适配的课件，探讨画面语言的教学格式，属于画面语用学的范畴。

书中从全新的角度对大量多媒体教材进行赏析，形成规律性的认识，从而使今后设计多媒体教材有据可依。

《多媒体画面艺术应用》可以作为设计、开发多媒体教材（网络课程、学科网站、多媒体课件、PPT演示等）工作人员的主要阅读资料，也可以作为广告制作、动漫制作、影视制作以及相关院校师生的教材或参考读物。

<<多媒体画面艺术应用>>

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>