

<<新媒体设计基础>>

图书基本信息

书名：<<新媒体设计基础>>

13位ISBN编号：9787532275069

10位ISBN编号：753227506X

出版时间：2012-1

出版时间：上海人民美术出版社

作者：詹姆斯·戈登·班尼特

页数：312

译者：译者：王伟、王倩倩

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>

<<新媒体设计基础>>

内容概要

对新媒体设计来说，大量的插图说明清晰地解释了重要的设计概念。
对新媒体设计师关心的“特殊问题”的讨论板块做出了强调，特别是针对那些传统设计向新媒体设计进行角色转化的设计师。
访谈了幕后“设计师”的故事，掀开了新媒体设计实践的一面。
《新媒体设计基础》为设计师提供了有相当价值的能带来灵感的资源和实践建议。
全书图文并茂，阐明了设计数字媒体的方法，探索了基础设计的概念。
在这本精彩的全彩图书里把永恒的真理和领先的技术结合在一起，《新媒体设计基础》打开了一条通往探索现代设计技术之路的大门，内容丰富且得偿所愿。

<<新媒体设计基础>>

作者简介

詹姆斯·戈登·班尼特在数十年前就和新媒体设计结下了不解之缘。他在南佛罗里达州州立大学艺术和技术实验室工作，在新媒体探索初期，他就开发了屏幕图形和计算机动画。目前，他在佛罗里达州的坦帕设计和技术学院从事教学工作。

<<新媒体设计基础>>

书籍目录

前言

第一部分 概论

第一章 新媒体设计

第二章 设计过程

第二部分 设计要素

第三章 空间

第四章 线条

第五章 形状

第六章 明暗

第七章 肌理

第八章 色彩

第九章 运用色彩

第三部分 结合要素

第十章 构图和版式

第十一章 平衡

第十二章 透视

第十三章 重复和韵律

第十四章 联想

第十五章 抽象

第十六章 风格

第十七章 强调

第十八章 排版工艺

第四部分 超越静态

第十九章 时间要素

第二十章 互动性

第二十一章 媒体整合

词汇表

<<新媒体设计基础>>

章节摘录

版权页：插图：计算机技术发达到足够可以制作简单的图像，但是，设备依然非常昂贵，而且工作费时。

使用传统动画技术比电脑制作更加简单和便宜，因此，在这一期间制作的电影通常采用模型和传统的动画，模拟电脑屏幕图像需要的电影场景。

具有讽刺意味的是，那些曾经用复杂的场景设置和手绘图画来冒充电脑图像的电影公司，现在又用电脑绘画来制作复杂的背景和类似手绘的动画了。

下一个新媒体的重大进化是计算机和类似的设备被公众广泛使用。

到这时，技术已经成为制作其他媒体如电影电视的工具，现在它可以直接用来表现了。

随着新技术发展，随之而产生了新特点：使用者不再是一个被动的角色，而是可以与媒体进行互动。

这就是新媒体的开端。

到目前为止，我们已经简单了解了新媒体的起源，但是仍然没有解释新媒体在现今的定义。

新媒体融合了许多旧媒体以呈现新的面貌是它的部分定义。

此类的一个例子就是电子通讯。

在早期阶段，这项技术只允许两个人在线的各自一端，通过莫尔斯密码进行交流。

但是现在互联网可以让成千上万的人在同一时间以更加有趣的方式进行交流，而不再是简单的咔嗒咔嗒的打字声。

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>