

<<界面艺术设计>>

图书基本信息

书名：<<界面艺术设计>>

13位ISBN编号：9787040299182

10位ISBN编号：7040299186

出版时间：2010-4

出版时间：吕悦宁 高等教育出版社 (2010-04出版)

作者：吕悦宁 著

页数：131

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>

## 前言

2007年,北京电子科技职业学院被教育部和财政部批准为国家示范性高等职业院校立项建设单位。

“多媒体设计与制作”成为学院五个国家级重点建设专业之一。

本专业建设的总体目标是:构建具备多媒体设计与制作“准职业人”素质的人才培养模式,改革课程体系,为北京市多媒体及相关行业培养艺术与技术人才;以多媒体设计与制作专业建设为龙头,带动广告设计、动画设计等艺术设计传媒类专业群的改革,并辐射北京市及周边城市其他艺术设计类相关专业;将学院办成社会、行业真正所需的人才培养与储备基地;提升与延展服务社会、继续教育等功能;开发各类艺术设计项目,开展科技、艺术活动,提供创意设计、制作实现等相关技术服务,将国家对示范校建设的投入回馈给社会 and 行业。

我院两年来致力于培养艺术设计高技能人才,教育教学改革坚持不懈,校企深度合作,勇于探索人才培养模式及课程体系建设,建立国家级传媒艺术设计教学团队,专兼职“双师”结构师资队伍趋于成熟。

教师团队通过教学改革,统一思想,转变观念,在一线教学阵地,认真执行人才培养方案制定的原则和标准,教研与科研能力不断提高,本套系列教材就是示范校重点专业建设中的成果。

专业建设与教学改革没有终点,本套系列教材是我们探索过程中的阶段性总结,因此尽管我们努力为之,其中不成熟之处仍在所难免,希望全国相关专业职教同行多提宝贵意见,以利于我们不断完善。

## <<界面艺术设计>>

### 内容概要

《界面艺术设计》是国家示范性高职院校建设项目成果，全书共分四章，内容包括：第1章“概论”，第2章“界面设计艺术语言”，第3章“界面设计中的交互构成元素”和第4章“数字界面艺术设计的内容”。

书中主要探讨和分析了数字界面艺术设计的基本规律，通过典型案例全面剖析各视觉元素在数字化图形界面艺术设计中的表现。

《界面艺术设计》对于数字界面艺术设计的基本理论和应用方法做了多方面的论述，同时，作者通过经典实例剖析，对新的理论、新的观念进行概括和说明，丰富了数字界面设计学科领域的内容，论述严谨，分析全面，资料丰富，图片精美，适用于各大中专院校艺术设计专业，也可以作为界面艺术设计爱好者的参考书。

## 书籍目录

第1章 概论1.1 界面1.2 交互界面1.2.1 人机交互界面的历史沿革1.2.2 发展趋势1.3 界面设计1.3.1 界面设计的总体考虑1.3.2 界面设计的重要特征1.4 界面设计的类别1.4.1 功能性界面设计1.4.2 情感性界面设计1.4.3 适应性界面设计第2章 界面设计艺术语言2.1 点2.1.1 点的基本特征2.1.2 点在界面设计中的含义和作用2.2 线2.2.1 线的基本含义2.2.2 线在界面设计中的作用2.3 面2.3.1 面的基本含义2.3.2 面在界面设计中的作用2.4 色彩2.4.1 明度对比的设计2.4.2 色相对比的设计2.4.3 色彩的象征性和心理暗示2.5 文字2.5.1 文字的基本属性2.5.2 文字在界面设计中的作用2.6 图像2.6.1 图像的基本特征2.6.2 图像在界面设计中的体现与作用2.7 图标2.7.1 图标的基本特征2.7.2 图标在界面设计中的作用第3章 界面设计中的交互构成元素3.1 信息架构设计3.1.1 架构设计3.1.2 视觉设计3.2 导航设计3.2.1 导航入门3.2.2 链接功能3.2.3 导航可视性3.2.4 链接状态3.2.5 导航文本3.2.6 导航图像和导航图标3.2.7 导航的基本组织工具——菜单3.3 按钮设计3.3.1 颜色3.3.2 位置3.3.3 文字表达3.3.4 尺寸3.3.5 可“呼吸”的空间3.4 动画设计3.4.1 多媒体中的动画与视频3.4.2 交互式动态表现3.4.3 动态转场3.4.4 听觉要素的设计第4章 数字界面艺术设计的内容4.1 数字化图形界面艺术设计4.1.1 数字化图形界面的特性4.1.2 数字化图形界面艺术设计的内容4.2 网站界面艺术设计4.2.1 网站界面的特征4.2.2 网站的类型4.2.3 网站的链接结构4.2.4 页面艺术设计4.3 软件界面艺术设计4.3.1 软件界面中的视觉元素4.3.2 软件界面艺术设计的视觉元素设计4.4 多媒体产品界面艺术设计4.4.1 什么是“多媒体”4.4.2 “多媒体”演示构件4.4.3 演示构件在多媒体产品界面艺术设计中的应用4.5 手持移动界面艺术设计4.5.1 手持移动设备界面的发展过程4.5.2 手持移动设备界面的特征4.5.3 手持移动设备界面艺术设计的内容和原则参考书目

## &lt;&lt;界面艺术设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：从词源学的角度来说，“界面”的概念源于古希腊，寓意是面对面的脸，两张面对面的脸之间的沟通就构成了相互之间的关系。

界面曾经一度被解释为人与物之间进行信息交流的媒介。

实际上“界面”是一个中性词，从字面上讲，是由“界”和“面”组成。

在《新华字典》里，界有边境、界石、界标、界线的含义；面指的是头的前部，即脸，面孔。

“界面”实际上是指两物体之间的接触面或交界面，是指一个层面，比较广义。

界面的意义有很多，比如：在现实生活中，人与人之间可以用“交际面”来描述；人与物之间可以用“接触面”来描述；人与事之间可以用“涉及面”来描述等，以上所述均属于界面的范畴。

因此，界面的存在方式也就各不相同。

界面又称用户界面，是一个信息展示的窗口，人们在日常工作和生活中每天都要借助这个窗口来获取以及传送信息，它是将不同的元素进行汇总编排，并使之成为一个连贯的整体，它反映的是所展示信息的总和，而不是这些信息内容本身。

提到用户界面，大多数人似乎想到的只是计算机以及与计算机相关的各种事物，事实上任何需要与人进行交流的设备都有某种形式的用户界面。

例如：语音用户界面，是语音邮件以及其他自动电话系统通过语音方式传达信息，用户又通过按键反馈信息；汽车用户界面，是汽车通过刻度表和度量器与用户交流，用户则通过方向盘、脚踏板及其他控制器来控制汽车。

因此，界面是一切信息交流的重要媒介，而人又是一切信息交流活动中的主体。

人在获取信息的过程中主要通过视觉、听觉、嗅觉、味觉，触觉；每种感觉均有不同的界面与之对应。

其中最精巧、最复杂、最直接的就是视觉。

视觉所感受到的主要是图形和色彩，因此，基于视觉化的图形界面就成为人们一直研究的内容。

当今是信息产业高度发展、高度繁荣的时代，以计算机为主的数字化图形界面艺术设计占据了界面设计领域的主流地位。

对于数字化图形界面艺术设计而言，界面是指在计算机上所看到的一切，例如屏幕文字、图形图像、窗口、菜单、图标、动画、视音频等内容。

计算机屏幕上所显示的界面是用户与机器互相传递信息、相互施加影响的媒介，其中包括信息的输入和输出。

不论何种形式的用户界面，都少不了两个基本任务：第一，把信息从计算机中传送给用户；第二，把信息从用户传送到计算机。

目前最常用的数字化图形用户界面是采用多窗口系统，显示直接形象，操作简便，也称为人机界面。

随着计算机性能的不提高和领域的不断拓展，计算机用户已从专业用户为主体转变成非专业用户为主体，因此，在用户界面的设计上能否实现非专业用户与计算机之间的良好沟通，就成为计算机能否普及的关键所在。

当前在人机界面领域，图形界面占据了绝对的主流。

人们通常又把图形界面分为图形化软件界面、网站界面、多媒体产品界面和手持移动界面等。

<<界面艺术设计>>

编辑推荐

《界面艺术设计》：多媒体设计与制作系列教材

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>