

<<多媒体技术与应用项目教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用项目教程>>

13位ISBN编号：9787121189104

10位ISBN编号：7121189100

出版时间：2013-3

出版时间：电子工业出版社

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>

# <<多媒体技术与应用项目教程>>

## 内容概要

## 书籍目录

第1章 多媒体项目规划 1.1 多媒体技术的应用 1.2 多媒体设计师职位要求 1.3 多媒体项目的特点 1.3.1 教学软件的特点 1.3.2 宣传软件的特点 1.3.3 触摸屏项目的特点 1.4 多媒体项目开发流程 1.4.1 编制项目进度计划 1.4.2 需求分析撰写方案 1.4.3 框架设计撰写脚本 1.4.4 素材准备与制作 1.4.5 编码与集成 1.4.6 系统测试与调试 1.4.7 试用维护推广发布 1.5 多媒体项目界面设计原则 1.6 多媒体项目界面色彩运用 1.7 多媒体项目开发人员组成与分工 1.8 多媒体创作工具简介 1.8.1 多媒体创作工具的定义 1.8.2 多媒体创作工具的种类 1.9 本章小结 1.10 实训练习 第2章 多媒体素材制作 2.1 文本获取与处理 2.1.1 文本的文件格式 2.1.2 文本的属性 2.1.3 获取PDF文件中的文本 2.1.4 获取网页上的文本 2.1.5 用Photoshop创建特效字 2.1.6 用SWiSH Max创建文字标题动画 2.1.7 用Cool 3D创建文字动态Logo 2.2 图像获取与处理 2.2.1 图像的文件格式 2.2.2 图像的管理 2.2.3 用HyperSnap抓取屏幕图像 2.2.4 用Crystal Button制作水晶按钮 2.2.5 Photoshop CS4简介与主要功能 2.3 证件照片的制作 2.3.1 设计制作目标 2.3.2 技术要点 2.3.3 实现步骤 2.4 多媒体项目界面设计制作 2.4.1 设计制作目标 2.4.2 技术要点 2.4.3 实现步骤 2.5 光盘盘面设计制作 2.5.1 设计制作目标 2.5.2 技术要点 2.5.3 实现步骤 2.6 音频获取与处理 2.6.1 音频的文件格式 2.6.2 Adobe Audition简介与主要功能 2.6.3 用EAC进行CD抓轨 2.6.4 配乐诗朗诵的制作 2.7 视频获取与处理 2.7.1 视频的文件格式 2.7.2 电视机制式与动感相册尺寸 2.7.3 Adobe Premiere Pro CS3简介与主要功能 2.7.4 用ParticleIllusion制作视频粒子流 2.8 动画获取与处理 2.8.1 动画的文件格式 2.8.2 动画的基本概念 2.8.3 Flash基本动画制作 2.8.4 Flash脚本动画制作 2.9 本章小结 2.10 实训练习 第3章 毕业留念册 (Authorware) 3.1 项目分析 3.1.1 项目介绍 3.1.2 创意设计与解决方案 3.1.3 相关知识点 3.2 实现步骤 3.2.1 项目设置 3.2.2 用显示图标设置背景图片 3.2.3 用等待图标设置背景等待时间 3.2.4 用声音图标导入背景音乐 3.2.5 片头动画的制作 3.2.6 主程序的制作 3.2.7 结束模块 3.3 项目总结 3.4 实训练习 制作产品介绍 第4章 宣传片 (Authorware) 4.1 项目分析 4.1.1 项目介绍 4.1.2 创意设计与解决方案 4.1.3 相关知识点 4.2 实现步骤 4.2.1 界面与页面设计 4.2.2 子项目1: 用Photoshop进行界面设计 4.2.3 子项目2: 用Authorware制作多媒体作品 4.3 拓展技巧 4.3.1 定制图像按钮并添加音效 4.3.2 文本样式 4.3.3 插入OLE对象 4.4 常见问题 4.5 项目总结 4.6 实训练习 制作毕业生自荐光盘 第5章 多媒体视频教学光盘 (Authorware) 5.1 项目分析 5.1.1 项目介绍 5.1.2 创意设计与解决方案 5.1.3 相关知识点 5.2 实现步骤 5.2.1 界面设计制作 5.2.2 教学视频的录制与编辑 5.2.3 一级流程线的制作 5.2.4 展示内容分支制作 5.2.5 视频教学“1”分支制作 5.2.6 视频教学导航控制 5.2.7 视频教学“2”~“7”分支制作 5.2.8 声音控制分支制作 5.2.9 问题测试分支制作 5.2.10 退出分支制作 5.3 拓展技巧 5.4 常见问题 5.5 项目总结 5.6 实训练习 第6章 触摸屏商场查询系统 (Authorware) 6.1 项目分析 6.1.1 项目介绍 6.1.2 创意设计与解决方案 6.1.3 相关知识点 6.2 实现步骤 6.2.1 主程序与主界面设计实现 6.2.2 购物模块的实现 6.2.3 休闲和餐饮模块的实现 6.3 项目总结 6.4 实训练习 第7章 基于数据库的考试系统 (Authorware) 7.1 项目分析 7.1.1 项目介绍 7.1.2 创意设计与解决方案 7.1.3 相关知识点 7.2 实现步骤 7.2.1 界面设计制作 7.2.2 创建Access 2003数据库 7.2.3 实现考试系统登录模块 7.2.4 载入外部函数 7.2.5 为考试系统配置数据源 7.2.6 考生须知模块制作 7.2.7 读取数据库中的数据并随机生成试题 7.2.8 题库答题功能实现 7.2.9 题库选题功能实现 7.2.10 自动判卷功能的实现 7.2.11 向数据库写入考生答题信息 7.3 拓展技巧 7.3.1 提高工作效率的方法 7.3.2 节省储存空间的方法 7.3.3 提高程序运行速度的方法 7.4 常见问题 7.5 项目总结 7.6 实训练习 第8章 电子杂志 (ZineMaker) 8.1 项目分析 8.1.1 项目介绍 8.1.2 创意设计与解决方案 8.1.3 相关知识点 8.2 实现步骤 8.2.1 新建杂志及应用杂志模版 8.2.2 修改杂志模版 8.2.3 添加模版页面 8.2.4 添加音乐 8.2.5 添加视频 8.2.6 添加特效 8.2.7 调整情景页面顺序 8.2.8 预览杂志 8.2.9 生成杂志 8.3 拓展技巧 8.3.1 制作自己的模版 8.3.2 制作图标 8.4 常见问题 8.4.1 去掉封底的Logo 8.4.2 实现多首音乐连续播放 8.5 项目总结 8.6 实训练习 第9章 复杂个性化电子杂志 (Flash) 9.1 项目分析 9.1.1 项目介绍 9.1.2 创意设计与解决方案 9.1.3 相关知识点 9.2 实现步骤 9.2.1 构建电子杂志整体框架 9.2.2 杂志封面的制作 9.2.3 杂志封面内页的制作 9.2.4 目录页面的制作 9.2.5 封底页面的制作 9.2.6 创建其他12个页面 9.2.7 利用ActionScript编写翻页效果 9.3 常见问题 9.4 项目总结 9.5 实训练习 制作电子杂志 第10章 音乐MTV (Premiere) 10.1 项目分析 10.1.1 项目介绍 10.1.2 创意设计与解决方案 10.1.3 相关知识点 10.2 实现步骤 10.2.1 项目创建与素材导入 10.2.2 Matrix字符流片头的制作 10.2.3 MTV画面的制作 10.2.4 MTV同步字幕的制作 10.2.5 片尾的制作 10.2.6 MTV项目输出 10.3 拓展技巧

10.3.1 染色字幕的其他做法 10.3.2 画面定位的计算方法 10.3.3 台标的展示 10.4 常见问题 10.5 项目总结  
10.6 实训练习 制作MTV 参考文献

章节摘录

版权页： 插图：

编辑推荐

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>