

<<多媒体制作技术教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体制作技术教程>>

13位ISBN编号：9787508415468

10位ISBN编号：7508415469

出版时间：2004-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：卢子真

页数：330

字数：480000

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>

<<多媒体制作技术教程>>

内容概要

本书是一本讲授多媒体制作技术的综合性实用教材，全书分为上、下两篇，其中：上篇为“素材的采集与制作”，主要内容包括多媒体基础知识、动画制作技术、图像处理技术、声音处理技术、视频编辑技术和GIF动画制作技术等内容；下篇为“应用系统的编辑与合成”，主要介绍Authorware多媒体编辑系统的功能及应用。

本书根据作者长期从事多媒体教学工作的经验和多媒体应用程序开发的实践编写而成，内容丰富，语言通俗，实例新颖，融合了大量作者亲身开发的经验与体会，穿插了许多综合应用技术和技巧，既注重实用技术与技能的讲授，又注重素材制作技术与编辑合成技术的综合应用。

本教程既可作为高等学校多媒体制作技术课程的教材或参考书使用，也可作为其他渴望学习多媒体制作技术的初、中级读者自学使用。

<<多媒体制作技术教程>>

书籍目录

前言上篇 多媒体素材的采集与制作 第1章 多媒体基础知识简介 本章学习目标 1.1 多媒体及其基本特征 1.2 多媒体硬件环境的基本组成 1.3 多媒体软件环境的基本组成 1.4 多媒体素材的基本类型及特点 本章小结 习题 第2章 Flahs MX基本操作与图形绘制 本章学习目标 2.1 Flahs MX的工作界面与基本操作 2.2 Flahs MX图形绘制与编辑 2.3 图形绘制与编辑实例 本章小结 习题 第3章 Flahs MX动画制作与交互创建 本章学习目标 3.1 Flahs MX动画基础 3.2 Flahs MX动画制作 3.3 添加声音 3.4 创建交互性动画 3.5 Flahs MX动画的发布与输出 3.6 Flahs MX动画制作综合实例 本章小结 习题 第4章 PhotoImpact图像处理技术 本章学习目标 4.1 PhotoImpact 6工作界面和基本操作 4.2 图像选区的创建与编辑 4.3 对象的创建与编辑 4.4 文字的添加与编辑 4.5 图像的变形及色彩调整 4.6 绘图和填充功能 4.7 特效和滤镜 4.8 PhotoImpact 6图像处理综合实例 本章小结 习题 第5章 GoldWave音频编辑技术 本章学习目标 5.1 GoldWave的工作界面与基本操作 5.2 声音的特效编辑 5.3 声音文件格式的转换与输出 本章小结 习题 第6章 Ulead VideoStudio视频处理技术 本章学习目标 6.1 Ulead VideoStudio的界面组成与工作流程 6.2 视频编辑与制作 6.3 视频编辑综合实例 本章小结 习题 第7章 GIF动画制作技术 本章学习目标 7.1 GIF Animator基础 7.2 制作GIF动画 7.3 优化GIF动画 7.4 导出GIF动画 本章小结 习题下篇 Authorware多媒体编辑系统及应用 第8章 Authorware 6.5的工作界面与基本操作 本章学习目标 8.1 Authorware 6.5的工作界面 8.2 针对Authorware图标的基本操作 8.3 创建第一个Authorware实例 本章小结 习题 第9章 文本和图形的创建 本章学习目标 9.1 添加文本 9.2 绘制图形 9.3 添加图像 9.4 对象的叠放与覆盖模式设置 9.5 显示图标属性的设置与应用 9.6 擦除对象 9.7 等待延时 本章小结 习题 第10章 声音和数字电影的使用 本章学习目标 10.1 声音的使用 10.2 动画的使用 10.3 视频的使用 本章小结 习题 第11章 运动动画制作 本章学习目标 11.1 创建“指向固定点”运动动画 11.2 创建“指向固定直线上的某点”运动动画 11.3 创建“指向固定区域内的某点”运动动画 11.4 创建“指向固定路径的终点”运动动画 11.5 创建“指向固定路径上的任意点”运动动画 11.6 创建运动动画实例 本章小结 习题 第12章 交互功能的实现 本章学习目标 12.1 交互结构的创建及组成 12.2 创建按钮响应 12.3 创建热区响应 12.4 创建热对象响应 12.5 创建下拉式菜单响应 12.6 其他交互响应简介 本章小结 习题 第13章 框架与导航结构 本章学习目标 13.1 导航结构的创建及组成 13.2 框架图标及其应用 13.3 导航图标及其应用 13.4 超文本链接及其应用 本章小结 习题 第14章 Authorware其他功能简介 本章学习目标 14.1 判断图标 14.2 计算图标和群组图标 14.3 开始和结束图标 14.4 Sprite图标的使用 14.5 变量和函数 14.6 知识对象 14.7 程序的调试与发布 本章小结 习题 第15章 多媒体创作的总体设计和综合应用 本章学习目标 15.1 多媒体创作的一般流程 15.2 多媒体综合应用实例 本章小结 习题

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>