

<<多媒体制作案例教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787113087944

10位ISBN编号：7113087949

出版时间：2008-7

出版时间：中国铁道出版社

作者：徐一峰 主编

页数：178

字数：271000

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>

<<多媒体制作案例教程>>

内容概要

多媒体素材处理部分包括第4章至第7章。
其中第4章是图像处理，介绍了Photoshop和抓图软件的使用；第5章是视频处理，介绍了使用会声会影软件处理视频；第6章是动画制作，介绍了Flash的简单使用和屏幕动画录制；第7章是网页制作，介绍了使用Dreamweaver制作简单的帮助网页。
第8章介绍了多媒体作品开发步骤和评价标准。

<<多媒体制作案例教程>>

书籍目录

第1章Authorware基础知识

1.1 背景知识

1.1.1 多媒体制作工具

1.1.2 Authorware概述

1.2 图像处理

1.2.1 导入图像

1.2.2 绘制图像

1.2.3 设置图形

1.3 文本处理

1.3.1 手动输入文本

1.3.2 文本的导入

1.3.3 文本格式设置

1.4 等待和擦除设置

1.4.1 概述

1.4.2 校园风景介绍

1.5 移动设置

1.5.1 移动概述

1.5.2 指向固定点

1.5.3 沿路径到终点

1.5.4 多个对象的移动

1.6 音频、视频和动画的导入

1.6.1 背景知识

1.6.2 音频的导入

1.6.3 视频的导入

1.6.4 GIF动画的导入

1.6.5 Flash动画的导入

思考与练习一

第2章Authorware中级交互

2.1 交互概述

2.1.1 交互概念

2.1.2 文件属性设置

2.2 按钮交互

2.2.1 概述

2.2.2 按钮交互应用

2.3 热区交互

2.3.1 概述

2.3.2 热区交互应用

2.3.3 热区交互拓展应用

2.4 热对象交互

2.4.1 概述

2.4.2 热对象实例

2.4.3 热对象拓展应用

2.5 目标区交互

2.5.1 概述

2.5.2 目标区交互实例

<<多媒体制作案例教程>>

2.6 文本交互

2.7 其他交互

2.7.1 下拉菜单交互

2.7.2 重试限制交互

2.7.3 时间限制交互

2.7.4 条件交互

思考与练习二

第3章 Authorware 高级应用

3.1 永久交互

3.1.1 永久交互的设置

3.1.2 永久交互的关闭

3.2 “判断”图标的使用

3.2.1 “判断”图标概述

3.2.2 判断分支结构

3.2.3 判断分支结构的应用

3.3 变量和函数

3.3.1 变量与函数概述

3.3.2 系统变量的使用

3.3.3 自定义变量的使用

3.3.4 系统函数的使用

3.4 “框架”图标与“导航”图标

3.4.1 “框架”图标与“导航”图标概述

3.4.2 框架结构

3.5 程序的调试、打包

3.5.1 程序调试

3.5.2 程序打包

3.6 知识对象的应用

3.6.1 知识对象概述

3.6.2 电影控制知识对象

思考与练习三

第4章 图像处理

4.1 背景知识

4.1.1 多媒体的界面

4.1.2 图像处理软件

4.2 Photoshop 概述

4.2.1 Photoshop 相关概念

4.2.2 Photoshop CS 工作界面

4.3 选择操作

4.3.1 规则区域的选择

4.3.2 不规则区域的选择

4.4 图像编辑

4.4.1 改变图像的尺寸

4.4.2 旋转按钮的制作

4.5 文字处理

4.6 屏幕抓图软件 Hypersn 印

4.6.1 一般抓图

4.6.2 特殊抓图

<<多媒体制作案例教程>>

思考与练习四

第5章 视频处理

5.1 背景知识

5.2 会声会影概述

5.3 会声会影视频的分割、合并操作

5.4 会声会影标题设置

5.5 会声会影视频滤镜设置

5.6 会声会影转场效果设置

5.7 会声会影音频设置

5.7.1 为视频添加旁白

5.7.2 为视频添加背景音乐

5.8 会声会影视频导出

5.9 视频格式转换

思考与练习五

第6章 动画制作

6.1 背景知识

6.1.1 Flash的应用领域

6.1.2 Flash的工作环境

6.1.3 动画制作的基本过程

6.1.4 简单动画制作

6.2 Flash文字和图像的处理

6.2.1 基本绘图工具

6.2.2 文本设置

6.2.3 元件、实例和库

6.3 Flash动画设计

6.3.1 认识时间轴

6.3.2 制作动画

6.3.3 动画制作实例

6.4 Flash交互设计

6.4.1 认识“动作”面板

6.4.2 基础命令

6.4.3 Flash交互应用

6.5 文字动画软件Swish

6.5.1 Swish概述

6.5.2 Swish的基本使用

6.5.3 Swish的进阶使用

6.6 屏幕录像软件Camtasia

6.6.1 Camtasia软件概述

6.6.2 录制屏幕动画

6.6.3 编辑动画

思考与练习六

第7章 网页制作

7.1 网页制作概述

7.1.1 网页编辑软件

7.1.2 网站设计基本流程

7.2 网页编辑

7.2.1 文本和段落

<<多媒体制作案例教程>>

7.2.2 加入图像

7.2.3 链接设置

7.2.4 利用表格设计网页版面

7.2.5 利用框架和框架集组织网页的页面

7.3 “帮助”网页的制作

思考与练习七

第8章 多媒体作品开发步骤和评价标准

8.1 多媒体作品开发步骤

8.2 多媒体作品评价标准

思考与练习八

参考文献

<<多媒体制作案例教程>>

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>