

<<多媒体作品创意设计与实现>>

图书基本信息

书名：<<多媒体作品创意设计与实现>>

13位ISBN编号：9787303100286

10位ISBN编号：7303100288

出版时间：2009-9

出版时间：北京师范大学出版社

作者：徐瑾 编

页数：301

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>

<<多媒体作品创意设计与实现>>

前言

数字媒体专业是近年来随着数字媒体的普及和发展应运而生的新兴专业。

我国每年在数字媒体领域缺少数十万的实用性人才，国内很多高职高专院校和成人网络学院开设了数字媒体专业课程，但由于教材和师资的匮乏，制约了本专业的发展。

所以我们组织编写了一套实用的数字媒体教材，《多媒体作品创意设计与实现》是该系列教材之一。

全套教材由西北民族大学现代教育技术学院教授沙景荣博士统一策划和审稿。

全书以实用技能培养为出发点，以实例为先导，阐述如何运用Authorware创作多媒体课件、演示光盘以及游戏等多媒体作品，并融入了许多实际经验，具有较强的针对性与指导性。

本书内容丰富，结构清晰，是读者进行实践的最佳“临摹”蓝本，适合于初、中级读者学习使用，特别适合于已经掌握了Authorware基本知识，想进一步提高创作水平的读者阅读，同时也是广大教师及多媒体爱好者的实用制作指导书。

本书内容共12章：第1章介绍多媒体基础知识；第2章介绍多媒体作品的创作流程、创意设计等内容；第3章介绍Authorware的基本操作；第4章到第10章分不同侧重点组织了七个经典案例，每章内容包括“实例描述”、“设计创意思路”、“相关知识点”、“制作步骤”、“知识拓展”、“本章小结”和“实训练习”。

“实例描述”介绍了案例背景及基本要求；“设计创意思路”根据项目要求分析设计思路和作品规划；“相关知识点”给出了案例制作过程中用到的主要知识点；“制作步骤”采用stepbystep方式，详细讲解了案例的制作过程；“知识拓展”介绍了主要知识点的拓展应用；“本章小结”对本章主要内容做了简单总结；“实训练习”提供了若干实训项目，通过这些项目的实训练习，使读者进一步熟练相关操作，达到举一反三的目的。

第11章、第12章详细介绍了两个综合案例，使读者从实际项目出发，了解综合性多媒体作品的设计创意思路、制作流程及其在Authorware中的实现方法。

<<多媒体作品创意设计与实现>>

内容概要

本书通过精彩实例，全面系统地讲解了Authorware多媒体作品的创意设计与实现方式。主要内容包括毛泽东诗词与书法欣赏，电子贺卡，企业宣传光盘，多媒体个人简历，奥运知识问答测验，人机游戏，交互三维汽车控制，电子楼书等的设计与制作。本书讲解细致深入，内容丰富，范例典型，对于想掌握多媒体作品创意设计和实现的读者来说，本书是一个很好的选择。

<<多媒体作品创意设计与实现>>

书籍目录

第1章 多媒体基础 1.1 多媒体的基本概念 1.1.1 媒体与多媒体 1.1.2 多媒体技术 1.2 多媒体系统 1.2.1 多媒体硬件系统的组成 1.2.2 多媒体软件系统 1.3 多媒体创作工具简介 1.3.1 基于图标的创作工具 1.3.2 基于描述语言或描述符号的创作工具 1.3.3 基于时间序列的创作工具 1.3.4 基于编程语言的创作工具 1.4 多媒体作品简介 1.4.1 什么是多媒体作品 1.4.2 多媒体作品的分类 1.5 本章小结 1.6 实训练习第2章 多媒体作品的创作 2.1 多媒体作品的创作流程 2.1.1 确定多媒体作品的目的和任务 2.1.2 规划设计 2.1.3 素材采集与加工 2.1.4 整合设计 2.1.5 测试及发布 2.1.6 评价 2.2 多媒体作品的创意设计 2.2.1 多媒体作品风格创意 2.2.2 多媒体作品界面设计及创意 2.2.3 多媒体作品人机交互设计及创意 2.3 多媒体素材的准备 2.3.1 素材的分类 2.3.2 素材的获取 2.4 本章小结 2.5 实训练习第3章 Authorware基本操作 3.1 Authorware简介 3.2 Authorware的界面 3.2.1 标题栏 3.2.2 菜单栏 3.2.3 工具栏 3.2.4 图标工具栏 3.2.5 设计窗口 3.2.6 演示窗口 3.3 Authorware的基本操作 3.3.1 文件的基本操作 3.3.2 图标的操作 3.3.3 使用右键快捷菜单 3.4 Authorware网上资源 3.5 Authorware中多媒体素材的导入和管理 3.5.1 导入文本 3.5.2 导入音频 3.5.3 导入图形、图像 3.5.4 导入视频 3.5.5 导入动画 3.5.6 多媒体素材的管理 3.6 程序的调试与打包、发布 3.6.1 程序的调试 3.6.2 程序的打包和发布 3.7 知识拓展 3.7.1 自定义按钮 3.7.2 用ActiveX控件来播放声音文件 3.7.3 控制声音的暂停和播放 3.8 本章小结 3.9 实训练习第4章 多媒体作品创意设计实例一——毛泽东诗词与书法欣赏 4.1 实例描述 4.2 设计创意思路 4.2.1 设计分析 4.2.2 作品规划第5章 多媒体作品创意设计实例二——圣诞节电子贺卡第6章 多媒体作品创意设计实例三——《大千旅行社》宣传光盘第7章 多媒体作品创意设计实例四——多媒体个人简历 第8章 多媒体作品创意设计实例五——奥运知识问答测验第9章 多媒体作品创意设计实例六——人机游戏第10章 多媒体作品创意设计实例七——交互式三维汽车控制第11章 多媒体作品创意设计实例八——多媒体英语教学软件第12章 多媒体作品创意设计实例九——“博林金谷”电子楼书参考文献附录

<<多媒体作品创意设计与实现>>

章节摘录

插图：1.4多媒体作品简介1.4.1什么是多媒体作品多媒体作品是利用一些工具软件开发的，其本身也是一种软件，这种软件与其他形式的软件是不同的。

多媒体作品是以内容为导向的，其内容是由软件本身所提供的，用户可以尽可能地去阅读、观赏、倾听、浏览该作品所提供的内容。

多媒体作品，其实更像艺术作品。

好的表现形式能很好地表现主题，使之趋于完美，给读者产生极深的印象。

同样，表现形式精彩的多媒体作品，可以使人如饮甘霖，从而使读者对其所表现的内容印象深刻。

多媒体作品最大的特点是交互性，如果一个多媒体作品没有交互，那它称不上是一个合格的多媒体作品，只能称作是幻灯片。

我们通常看到的电视节目、电影、录像、VCD光盘也是多种媒体的组合（文本、图像、动画、声音等），但你无法参与进去，你只能根据编剧和导演编制完成的节目去听去看，这叫顺序播放。

多媒体产品不同，它可以让你参与，你可以通过操作去控制整个过程，可以打乱顺序任意选择，这种操作就叫交互。

由此可见，交互就是要求用户通过有意或无意的操作，来改变某些音频或视频元素的特征，交互就是用户在某种程度上的参与。

所以说，交互性是影视作品和多媒体作品的主要区别，从另一个角度讲多媒体作品是通过硬件和软件以及用户的参与这三项来共同实现的。

<<多媒体作品创意设计与实现>>

编辑推荐

《多媒体作品创意设计与实现》：数字媒体技术专业系列规划教材

<<多媒体作品创意设计与实现>>

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>