

<<多媒体作品制作员国家职业资格考试（中>>

图书基本信息

书名：<<多媒体作品制作员国家职业资格考试（中级）>>

13位ISBN编号：9787304046958

10位ISBN编号：7304046953

出版时间：2009-9

出版时间：《多媒体作品制作员国家职业资格考试培训教程》编委会 中央广播电视大学出版社
(2009-09出版)

作者：《多媒体作品制作员国家职业资格考试培训教程》编委会 编

页数：266

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>

内容概要

《国家职业资格鉴定考试指定辅导资源：多媒体作品制作员培训教程（国家职业资格考试中级）》是依据《国家职业标准》的知识和技能要求，按照岗位培训需要的原则编写的，其内容详实，案例丰富，涵盖了工作要求标准的各个模块，并在保证内容完整性的基础上力求突出其针对性和实用性。为了提高培训教材的质量，我们组织了教学、科研和企业方面的相关专家，共同参与了该系列教材的编写工作。

为了方便读者学习，本套教材在内容上安排得深入浅出、通俗易懂、案例实用；在版式上设计得美观大方、图文并茂；在每一章的开始部分，明确了该章内容的培训目标和学习要求，便于读者更好地把握知识要点。

本套教材在编写中精选了许多典型案例，并在案例后请专家做了点评，有利于进一步提高读者在实际工作中解决问题的能力与水平。

书籍目录

1 多媒体技术概论 1.1 多媒体作品制作员的职业道德 1.1.1 职业道德概述 1.1.2 职业道德规范 1.1.3 知识产权 1.2 多媒体技术的概念和特点 1.2.1 多媒体技术的概念 1.2.2 多媒体技术的特点 1.2.3 多媒体中的媒体元素及特征 1.3 多媒体计算机系统的组成 1.3.1 多媒体计算机概述 1.3.2 计算机硬件系统 1.3.3 计算机软件系统 1.4 多媒体技术的应用 1.4.1 多媒体技术的应用领域 1.4.2 多媒体项目开发的过程 2 音频处理技术的应用 2.1 数字音频技术 2.1.1 数字音频的基本概念 2.1.2 数字音频的技术指标 2.1.3 音频文件的分类 2.2 音频素材的采集 2.2.1 认识声卡 2.2.2 任务1-用Windows录音机录制声音 2.2.3 任务2-用Internet获取音频素材 2.2.4 任务3-用GoldWave录制声音 2.2.5 任务4-获取CD光盘中的音频素材 2.3 音频素材的编辑和处理 2.3.1 任务5-GoldWave基本操作 2.3.2 任务6-转录音频素材 2.3.3 任务7-音频素材的降噪处理 2.3.4 任务8-文件格式批量转换 3 图像处理技术的应用 3.1 色彩的基本知识 3.1.1 色彩的三要素 3.1.2 三基色原理 3.1.3 色彩模式 3.2 图形与图像 3.2.1 矢量图形与位图图像 3.2.2 常见的图像文件格式 3.3 常见的图像获取方式 3.3.1 数码相机、数码摄像机和扫描仪 3.3.2 任务1-用扫描仪获取图像 3.3.3 任务2-用视频播放器获取图像 3.3.4 任务3-用截图软件获取图像 3.3.5 任务4-用Internet获取图像素材 3.4 用Photoshop处理图像 3.4.1 任务5-Photoshop基本操作 3.4.2 任务6-绘图工具的使用 3.4.3 任务7-修图工具的使用 3.4.4 任务8-图像的变形操作 3.4.5 任务9-图层样式应用 3.4.6 任务10-利用选区抠图 3.4.7 任务11-用滤镜处理图片 3.5 Windows画图工具的应用 3.5.1 认识"画图"窗口 3.5.2 任务12-灵活使用图像编辑功能 3.5.3 任务13-对图像进行缩放操作 4 动画技术的应用 4.1 计算机动画基础 4.1.1 动画的概念 4.1.2 动画的特点 4.1.3 动画的分类 4.1.4 动画的文件格式 4.2 用Flash制作动画 4.2.1 任务1-Flash的启动与退出 4.2.2 任务2-制作动画元件 4.2.3 任务3-制作逐帧动画 4.2.4 任务4-制作文字动画 4.2.5 任务5-制作引导层动画 4.2.6 任务6-制作遮罩动画 4.2.7 任务7-添加声音 4.2.8 任务8-添加动作按钮 4.2.9 任务9-发布Flash动画 5 视频处理技术的应用 5.1 数字视频基础 5.1.1 视频的基本概念 5.1.2 视频文件的格式 5.2 用Premiere编辑视频 5.2.1 任务1-新建视频项目 5.2.2 任务2-获取视频素材 5.2.3 任务3-导入素材 5.2.4 任务4-编辑与整合素材 5.2.5 任务5-添加字幕 5.2.6 任务6-添加转场和特效 5.2.7 任务7-输出视频 6 Word文字处理 6.1 文档格式化处理 6.1.1 任务1-设置文字格式 6.1.2 任务2-设置段落格式 6.1.3 任务3-设置边框和底纹 6.1.4 任务4-设置页面、页眉和页脚 6.2 表格的应用 6.2.1 任务5-表格的属性调整和转换 6.2.2 任务6-套用表格格式 6.2.3 任务7-文本转换成表格 6.2.4 任务8-表格转换成文本 6.2.5 任务9-插入公式 6.3 插入图片和艺术字 6.3.1 任务10-插入图片和剪贴画 6.3.2 任务11-插入艺术字 7 PowerPoint幻灯片制作 7.1 幻灯片的制作与动画设置 7.1.1 任务1-创建幻灯片 7.1.2 任务2-插入与设置图形和图像 7.1.3 任务3-添加影片和声音 7.1.4 任务4-设置幻灯片的切换效果 7.1.5 任务5-制作自定义路径动画 7.1.6 任务6-制作电子相册 7.1.7 任务7-制作交互式幻灯片 7.1.8 任务8-设置超链接 7.2 幻灯片放映设置 7.2.1 任务9-幻灯片放映的类型 7.2.2 任务10-放映幻灯片 7.2.3 任务11-自定义幻灯片放映 7.3 幻灯片打印与打包 7.3.1 任务12-设置打印形式 7.3.2 任务13-打包演示文稿 8 Authorware多媒体基础应用 8.1 Authorware基础知识 8.1.1 任务1-Authorware的启动和界面介绍 8.1.2 任务2-Authorware应用程序的基本操作 8.2 添加多媒体素材 8.2.1 任务3-导入外部图像 8.2.2 任务4-添加与处理文字 8.2.3 任务5-导入声音文件 8.2.4 任务6-导入数字电影文件 8.2.5 任务7-导入Flash动画 8.2.6 任务8-导入GIF动画 8.3 实现动画效果 8.3.1 动画移动类型 8.3.2 任务9-移动图标 8.3.3 任务10-等待图标 8.3.4 任务11-擦除图标 9 Authorware多媒体高级应用 9.1 变量和函数 9.1.1 任务1-变量的使用 9.1.2 任务2-函数的使用 9.1.3 任务3-计算图标的使用 9.2 实现交互控制 9.2.1 任务4-按钮响应 9.2.2 任务5-热区域响应 9.2.3 任务6-热对象响应 9.2.4 任务7-目标区域响应 9.2.5 任务8-菜单响应 9.2.6 任务9-条件响应 9.2.7 任务10-文本输入响应 9.2.8 任务11-按键响应 9.3 判断、框架和导航 9.3.1 任务12-判断图标 9.3.2 任务13-框架图标 9.3.3 任务14-导航图标 9.4 调试、打包和发布 9.4.1 任务15-调试程序 9.4.2 任务16-打包文件 9.4.3 任务17-发布文件

章节摘录

版权页：插图：2.互补色 互补色（Complementary Color）也称为“补色”，是指以适当比例混合而能产生白光的2种色光。

例如，红色和青色光、紫色和绿色光、蓝色和黄色光等都互为补色。

溶液呈现不同的颜色是由物质对光具有选择性吸收所造成的。

在日光照射下，如对可见光全部吸收，则溶液呈黑色；如对可见光无选择吸收且吸收很小，则溶液呈无色；如对各种不同波长的光有选择地吸收，则溶液呈现与被吸收的色光相当的补色。

溶液因对日光的吸收程度不同，其颜色有深浅之分。

互补色是彼此之间最不一样的颜色，这就是人眼能看到除了基色之外其他颜色的原因。

3.1.3 色彩模式 在进行图形、图像处理时，色彩模式以建立好的描述和重现色彩的模型为基础，每一种模式都有它自己的特点和适用范围，用户可以按照制作要求确定色彩模式，并且可以根据需要在不同的色彩模式之间转换。

下面介绍一些常用的色彩模式的概念。

1.RGB色彩模式 自然界中绝大部分的可见光谱都可以用红、绿和蓝三色光按不同比例和强度的混合来表示。

RGB分别代表着3种颜色：R代表红色，G代表绿色，B代表蓝色。

RGB色彩模式使用RGB模型为图像中每一个像素的RGB分量分配一个0～255范围内的强度值。

例如，纯红色R值为255，G值为0，B值为0；灰色的R，G，B三个值相等（除了0和255）；白色的R，G，B都为255；黑色的R，G，B都为0。

RGB图像只需将R，G，B三种基色按照不同的比例混合，就可在屏幕上呈现16581375种颜色。

2.CMYK色彩模式 CMYK色彩模式以打印油墨在纸张上的光线吸收特性为基础，图像中的每个像素都是由靛青（C）、品红（M）、黄（Y）和黑（K）色按照不同的比例合成的。

在制作用于印刷色打印的图像时，要使用CMYK色彩模式。

RGB色彩模式的图像转换成CMYK色彩模式的图像会产生分色。

如果用户使用的图像素材为RGB色彩模式，则最好在编辑完成后再转换为CMYK色彩模式。

3.灰度模式 灰度模式最多使用256级灰度来表现图像，图像中的每个像素都有一个0（黑色）到255（白色）之间的亮度值。

灰度值也可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示（0%表示白色，100%表示黑色）。

在将彩色图像转换灰度模式的图像时，会扔掉原图像中所有的色彩信息。

与位图模式相比，灰度模式能够更好地表现高品质的图像效果。

3.2 图形与图像 计算机绘制的图片有两种形式，即图形与图像，它们是构成动画或视频的基础。

3.2.1 矢量图形与位图图像 1.矢量图形 图形又称矢量图形、几何图形或矢量图。

矢量图形是用一个集合指令来描述的。

这些指令用来描述构成一幅图所包含的直线、矩形、圆、圆弧、曲线等的形状、位置、颜色等各种属性和参数。

通常，图形的绘制和显示软件称为绘图软件，如CorelDRAW，Freehand，CAD和Illustrator等。

矢量图形的优点在于不需要对图上每一点都进行量化保存，而只需要让计算机知道所描绘对象的几何特性即可。

比如，我们只需知道一个圆的半径和圆心坐标，计算机就可以调用相应的函数画出这个圆，因此，矢量图形所占用的存储空间相对较少。

矢量图主要用于计算机辅助设计、工程制图、广告设计、美术字和地图等领域。

矢量图形与分辨率无关，可以将它缩放到任意大小和以任意分辨率在输出设备上打印出来，都不会影响清晰度。

因此，矢量图形是文字（尤其是小字）和线条图形（比如徽标）的最佳选择。

2.位图图像 图像又称点阵图像或位图图像，是指在空间和亮度上已经离散化的图像，它是由许多像素点组成的。

我们可以把一幅位图图像理解为一个矩形，矩形中的任一元素与图像中的一个点对应，该点的灰度或颜色等级用相应的值表示。

矩形的元素称为像素，每个像素可以具有不同的颜色和亮度，它是组成位图图像的基本单位。

像素的颜色等级越多，则图像越逼真。

位图图像适用于逼真照片或要求精细细节的图像。

计算机上生成图像和对图像进行编辑处理的软件通常称为绘图软件，如Photoshop，PhotoImpact和PhotoDraw等。

编辑推荐

《多媒体作品制作员国家职业资格考试培训教程:中级》是依据《国家职业标准》的知识和技能要求，按照岗位培训需要的原则编写的，在编写中精选了许多典型案例，并在案例后请专家做了点评，有利于进一步提高读者在实际工作中解决问题的能力与水平。

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>