

<<多媒体制作技术与素材采集>>

图书基本信息

书名：<<多媒体制作技术与素材采集>>

13位ISBN编号：9787801402622

10位ISBN编号：7801402626

出版时间：2003-8

出版单位：国家行政学院

作者：杨海岳 等

页数：327

字数：502000

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>

<<多媒体制作技术与素材采集>>

内容概要

本书围绕多媒体技术知识、多媒体制作和多媒体素材采集等方面，从不同层面、不同角度进行了较系统的讲述。

力求层次分明、深入浅出、语言流畅、简明扼要，实例丰富，图文并茂、注重理论与实际相结合，使本书具有很强的实用性和操作性。

本书分为三篇十八章。

第一篇多媒体技术知识：主要讲述计算机多媒体技术知识的基本概念、应用理论；第二篇多媒体制作：主要讲述多媒体制作软件——Authorware在现代多媒体教学领域中的具体使用方法，精心设计的典型实例，稍加修改就可以应用于实际的开发工作中，该篇也是全书的重点部分；第三篇多媒体素材采集：主要讲述各种媒体素材的采集制作方法。

本书可作为本、专科院校的教材，也可作为从事多媒创作与相关工作人员的参考资料，以及作为多媒体制作技术的培训教材。

<<多媒体制作技术与素材采集>>

书籍目录

第一篇 多媒体技术知识 第一章 计算机技术基础 1.1 多媒体的基本概念 1.2 多媒体发展与应用 第二章 多媒体信息 2.1 图形、图像的基本概念 2.2 色彩的基本概念 2.3 动画 2.4 数字音频 2.5 数字视频处理 第三章 多媒体关键技术 3.1 光盘存储系统 3.2 数据压缩 3.3 多媒体通信与网络技术发展 第二篇 多媒体制作 第四章 Authorware简介 4.1 认识Authorware 4.2 Authorware的用户界面 4.3 Authorware6新增功能 第五章 Authorware程序文件的基本操作 5.1 程序的基本调试方法 5.2 文件的保存、关闭和打开 第六章 Authorware图标的使用 第七章 Authorware动画处理 第八章 Authorware交互响应 第九章 Authorware变量与函数 第十章 Authorware结构设计 第十一章 Authorware综合实例及打包处理 第三篇 多媒体素材采集 第十二章 艺术家 第十三章 Photoshop 6.0 第十四章 COOL 3D3.0 第十五章 二维动画制作 第十六章 三维素材制作 第十七章 抓图软件Snagit6的使用 第十八章 声音的采集与处理 附录A Authorware6.0系统函数一览表 附录B Authorware6.0系统变量一览表

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>