

<<多媒体技术应用案例教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用案例教程>>

13位ISBN编号：9787040313024

10位ISBN编号：7040313022

出版时间：2010-12

出版时间：高等教育出版社

作者：宣翠仙，邱晓华 著

页数：314

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>

<<多媒体技术应用案例教程>>

内容概要

《多媒体技术应用案例教程》是普通高等教育“十一五”国家级规划配套教材。

《多媒体技术应用案例教程》围绕多媒体技术及其应用的相关内容，面向应用，通过强化技能训练培养多媒体技术应用能力。

全书共有7个实训项目，主要内容包括多媒体技术典型应用项目调研与鉴赏——平面、动画、DV、网站、课件，文本技术应用——“电脑新宠——U盘”文档编排与美化，图像技术应用——台历设计与制作，数字音频技术应用——“数码相机配乐解说”设计与制作，动画技术应用——“中秋贺卡”Flash动画设计与制作，视频技术应用——“星碧集团宣传片”设计与制作，多媒体应用系统开发——“多媒体技术学习网站”设计与开发。

训练活动包含设计制作、调查分析、文档撰写等多种方式，训练综合职业能力，以“模仿训练—改进训练—创新训练”这一由简单到复杂的方式逐步培养学生的创新能力。

《多媒体技术应用案例教程（附光盘1张）》可作为应用性、技能型人才培养的高职高专学校、普通高等学校相关专业“多媒体技术”课程的教学用书，也可供各类培训、计算机从业人员和爱好者参考使用。

<<多媒体技术应用案例教程>>

书籍目录

项目一 多媒体技术典型应用项目调研与鉴赏——平面、动画、DV、网站、课件

1.1 项目提出 1.2 项目分析 1.3 相关知识

1.3.1 多媒体技术基础知识 1.3.2 调研报告基础知识 1.4 项目实现 1.4.1 总体设计 1.4.2 认识多媒体元素 1.4.3 多媒体项目开发所需的硬软件环境 1.4.4 比较平面、动画、DV、网站、课件类多媒体应用项目 1.4.5 认识多媒体应用项目开发的基本流程 1.4.6 运用Word撰写调研分析报告 1.4.7 管理、压缩、播放多媒体资源 1.5 项目评价 1.5.1 评价指标 1.5.2 评价方法 1.6 项目总结 1.6.1 问题探究 1.6.2 知识拓展 1.6.3 技术提升 1.7 拓展训练 1.7.1 改进训练 1.7.2 创新训练

本项目小结 本项目习题附录

项目二 文本技术应用——“电脑新宠——U盘”文档编排与美化

2.1 项目提出 2.2 项目分析 2.3 相关知识 2.3.1 Word 2007的工作界面 2.3.2 Word 2007的专业术语 2.3.3 Word 2007的快捷键 2.4 项目实现 2.4.1 总体设计 2.4.2 版面布局 2.4.3 运用封面模板制作封面 2.4.4 制作简介页图形文本艺术签名 2.4.5 正文、摘要页字体与段落编排 2.4.6 运用外部字体美化各级标题 2.4.7 设置超文本链接 2.4.8 文档的图文混排、编辑与美化 2.4.9 页眉和页脚的编排 2.4.10 发布说明文档 2.5 项目评价 2.5.1 评价指标 2.5.2 评价方法 2.6 项目总结 2.6.1 问题探究 2.6.2 知识拓展 2.6.3 技术提升 2.7 拓展训练 2.7.1 改进训练 2.7.2 创新训练

本项目小结 本项目习题附录

项目三 图像技术应用——台历设计与制作

3.1 项目提出 3.2 项目分析 3.3 相关知识 3.3.1 图形图像知识 3.3.2 Photoshop CS3工作界面 3.3.3 Photoshop专业术语 3.3.4 Photoshop常用快捷键 3.4 项目实现 3.4.1 总体设计 3.4.2 运用ACDSee浏览和筛选照片 3.4.3 运用Photoshop CS3制作台历模板 3.4.4 运用Photoshop CS3制作台历首页 3.4.5 运用Photoshop CS3制作台历内页 3.4.6 运用Photoshop CS3制作台历尾页 3.4.7 台历画面的测试与保存 3.4.8 说明文档制作 3.4.9 成品台历网络发布与打印 3.5 项目评价 3.5.1 评价指标 3.5.2 评价方法 3.6 项目总结 3.6.1 问题探究 3.6.2 知识拓展 3.6.3 技术提升 3.7 拓展训练 3.7.1 改进训练 3.7.2 创新训练

本项目小结 本项目习题附录

项目四 数字音频技术应用——“数码相机配乐解说”设计与制作

4.1 项目提出 4.2 项目分析 4.3 相关知识 4.3.1 GoldWave工作界面 4.3.2 音频数字化的基本流程 4.3.3 GoldWave专业术语 4.4 项目实现 4.4.1 总体设计 4.4.2 运用录音设备和录音软件录制解说 4.4.3 运用GoldWave对解说词进行后期编辑 4.4.4 运用GoldWave进行背景音乐的后期编辑 4.4.5 合成与发布 4.4.6 说明文档制作 4.5 项目评价 4.5.1 评价指标 4.5.2 评价方法 4.6 项目总结 4.6.1 问题探究 4.6.2 知识拓展 4.6.3 技术提升 4.7 拓展训练 4.7.1 改进训练 4.7.2 创新训练

本项目小结 本项目习题附录

项目五 动画技术应用——“中秋贺卡”Flash动画设计与制作

5.1 项目提出 5.2 项目分析 5.3 相关知识 5.3.1 Flash CS3工作界面 5.3.2 Flash CS3专业术语 5.3.3 Flash常用快捷键 5.4 项目实现 5.4.1 总体设计 5.4.2 运用Flash CS3软件导入图像 5.4.3 运用Flash CS3软件绘制图形元件 5.4.4 运用Flash CS3软件制作影片剪辑元件 5.4.5 运用Flash CS3软件制作播放控制按钮 5.4.6 运用Flash CS3软件制作片头动画、主体动画、片尾动画 5.4.7 Flash动画测试与发布 5.4.8 说明文档制作 5.5 项目评价 5.5.1 评价指标 5.5.2 评价方法 5.6 项目总结 5.6.1 问题探究 5.6.2 知识拓展 5.6.3 技术提升 5.7 拓展训练 5.7.1 改进训练 5.7.2 创新训练

本项目小结 本项目习题附录

项目六 视频技术应用——“星碧集团宣传片”设计与制作

6.1 项目提出 6.2 项目分析 6.3 相关知识 6.3.1 Premiere Pro CS3工作界面 6.3.2 Premiere专业术语 6.3.3 Premiere常用快捷键 6.4 项目实现 6.4.1 总体设计 6.4.2 运用数字摄像机拍摄视频素材 6.4.3 运用Premiere Pro CS3导入视频素材 6.4.4 运用Premiere Pro CS3剪辑视频 6.4.5 运用Premiere Pro CS3制作视频特效 6.4.6 运用录音设备与GoldWave软件录制、编辑配音 6.4.7 运用Premiere Pro CS3剪辑音频 6.4.8 运用Premiere Pro CS3制作字幕 6.4.9 测试与发布 6.4.10 说明文档制作 6.5 项目评价 6.5.1 评价指标 6.5.2 评价方法 6.6 项目总结 6.6.1 问题探究 6.6.2 知识拓展 6.6.3 技术提升 6.7 拓展训练 6.7.1 改进训练 6.7.2 创新训练

本项目小结 本项目习题附录

项目七 多媒体应用系统开发——“多媒体技术学习网站”设计与开发

7.1 项目提出 7.2 项目分析 7.3 相关知识 7.3.1 Dreamweaver CS3工作界面 7.3.2 Dreamweaver专业术语 7.3.3 Dreamweaver常用快捷键 7.4 项目实现 7.4.1 总体设计 7.4.2 运用Photoshop CS3制作图像素材 7.4.3 运用Flash CS3制作网页动画素材 7.4.4 运用Dreamweaver CS3制作各级页面 7.4.5 网站测试与发布 7.4.6 说明文档制作 7.5 项目评价 7.5.1 评价指标 7.5.2 评价方法 7.6 项目总结 7.6.1 问题探究 7.6.2 知识拓展 7.6.3 技术提升 7.7 拓展训练 7.7.1 改进训练 7.7.2 创新训练

本项目小结 本项目习题附录 参考文献 参考网站

<<多媒体技术应用案例教程>>

章节摘录

上述过程在实际操作中,可以根据情况省略或添加一些过程。

一个成功的调研除了取决于过程实施、可行性调查等重要的环节之外,还取决于一个不可缺少的因素——前期的调研分析与规划。

调研分析一般包括调研目的和用户需求分析,根据用户需要确定调研范围、调研对象、调研方法、调研目的和调研内容等。

1.关于项目任务 多媒体技术的应用已逐渐渗透到人们生活中的各个领域。

多媒体技术的发展促进了各类多媒体软件产品与硬件产品的推出与流行。

本项目的任务是围绕多媒体技术的典型应用,进行相关硬件产品或软件产品的调研、典型软件产品类别的鉴赏分析,并形成相关调研报告与支撑材料。

2.项目需求分析 本项目的任务所要达到的目标是形成1~2类典型硬件产品、5类软件类项目的调研与鉴赏分析报告和相关支撑素材,项目任务的完成结果可作为多媒体相关企业产品的宣传参考资源,作为多媒体学习者的研究资源。

1.3 相关知识 1.3.1 多媒体技术基础知识 1.多媒体技术基本概念 (1) 多媒体多媒体

(Multimedia)由“多”和“媒体”两部分组成。

“多”是指不止一种。

“媒体”通常包括两种含义:一种是指信息表示和传输的物理载体,如光盘、磁带、报纸及相关的播放设备等;另一种是指信息的表现形式,如文本、图形、图像等。

(2) 多媒体技术 多媒体技术是指制作多媒体内容的技术,将文本、音频、视频、图形、图像和动画等多种媒体信息通过计算机进行数字化采集、编码、存储、传输、处理和再现等,使多种媒体信息建立起逻辑连接,并集成为一个具有交互性的系统的技术。

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>