第一图书网, tushu007.com

<<多媒体应用软件的设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<多媒体应用软件的设计与制作>>

13位ISBN编号：9787302052944

10位ISBN编号：7302052948

出版时间：2002-6

出版时间：清华大学出版社

作者：谢宝荣

页数：280

字数：426000

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

全书以设计和制作“金秋时节话草原”多媒体应用软件这个大任务为主线。
第1章和第2章作为知识的铺垫，第3章设计出具体的创作方案。
然后，以该方案为线索，在每一章的综合训练题中布置了具体的小任务，使全书基本上围绕着这个实际任务展开对相关知识和技能的介绍。
在每章最后的综合训练中，详细介绍了完成具体任务的设计思路、操作步骤和技能要点。
历经11章的知识铺垫、获取素材、编辑与处理素材、集成与组织素材的环环紧扣的学习思考和操作训练，在学完本书的同时，读者也创作出了一个实实在在的多媒体应用软件。
书后的附录提供了实验报告范例和获得常用多媒体工具软件的途径。
本书可供中等职业学校相关专业学生、成人职业培训学员及广大计算机爱好者使用。

书籍目录

第1章　图形化语言初步
1.1 图形化语言的由来与发展
1.1.1 图形化语言的由来
1.1.2 图形化语言的作用
1.1.3 图形化语言的分类
1.1.4 图形化语言的应用范围
1.2　菜单和按钮语言
1.2.1 菜单语言
1.2.2 按钮语言
1.3 鼠标语言
1.3.1 鼠标的结构和工作原理
1.3.2 窗口坐标与消息的形成
1.3.3 面向工具的鼠标语言
1.3.4 面向对象的鼠标语言
1.4　对话框语言
1.4.1 单选框
1.4.2 复选框
1.4.3 列表框
1.4.4　参数调整框
1.4.5 预览窗口
1.4.6　命令按钮
1.5 信息输出语言
1.5.1 图形化帮助语言
1.5.2　进程与状态信息
1.5.3 警告或提示信息
习题
第2章 多媒体技术的基础知识
2.1 多媒体的基本概念
2.1.1 媒体与多媒体
2.1.2 常见的多媒体信息
2.1.3 多媒体软件的种类
2.2 多媒体技术的发展和未来
2.2.1 多媒体技术的发展历史
2.2.2 多媒体技术的未来
2.3 多媒体计算机的组成
2.3.1 多媒体计算机的特点
2.3.2 多媒体计算机的硬件组成
2.3.3 多媒体软件系统
2.4 多媒体技术的应用
2.4.1 多媒体教学课件
2.4.2 多媒体百科全书
2.4.3 多媒体学习软件
2.4.4 多媒体游戏软件
2.5 制作多媒体软件的步骤
2.5.1 分析需求与确定整体方案

2.5.2 编写脚本
2.5.3 收集与加工素材
2.5.4　多媒体集成
2.5.5　调试与修改
2.5.6　投入使用
习题
第3章　多媒体应用软件的设计
3.1 分析需求与确定目标
3.1.1 制定创作目标
3.1.2 场景描述
3.2　整体结构设计
3.2.1 设计软件流程
3.2.2 关键画面设计示意图
3.3 界面与屏幕设计的准则
3.3.1 界面设计
3.3.2 屏幕设计
3.4 编写脚本
3.4.1 脚本的编写
3.4.2　素材列表
3.5 素材分析
3.5.1 获取原始素材
3.5.2 素材处理
3.5.3 所需设备和工具软件
习题
第4章　视图像素材
4.1 图形和图像的基本概念
4.1.1 图形、图像与图片
4.1.2 数字图像的类型
4.1.3 图像的主要参数
4.1.4 静态图像的压缩
4.2　浏览图片文件
4.2.1 利用文件夹观察图片
4.2.2 利用Windows 98自带的软件浏览图片
4.2.3 利用专门的软件浏览图像
4.3 利用工具软件获取图像素材
4.3.1 拷贝屏幕命令
4.3.2 抓图软件SnagIt32 4.3
4.3.3 利用"超级解霸"截取图像
4.4 利用扫描仪获取图像
4.4.1 扫描仪的类型
4.4.2　扫描仪的工作原理
4.4.3 扫描仪与计算机连接
4.4.4 使用扫描仪获取图像
4.5 利用数码相机获取实物图像
4.5.1 数码相机的工作原理
4.5.2 数码相机的结构和功能
4.5.3 使用数码相机拍照图像

4.5.4 数码相机与计算机连接
4.5.5 将图片文件导入到计算机
4.6 获取图像素材的综合训练
4.6.1 交待任务
4.6.2 分析任务
4.6.3 操作训练
4.6.4 实验报告
习题
第5章 图像的简单处理
5.1 图片文件格式的转换
5.1.1 图像的文件格式
5.1.2 转换的必要性
5.1.3 转换图片文件格式的工具
5.2 图像裁剪与改变尺寸
5.2.1 使用"画图"软件
5.2.2 使用"照片编辑器"软件
5.3 改变图像的颜色及灰度
5.3.1 利用"照片编辑器"调整图像的色调
5.3.2 利用Office的图片处理工具改变图像的颜色
5.4 旋转与翻转图像
5.4.1 利用"照片编辑器"旋转图像
5.4.2 利用0ffice的绘图工具旋转图像
5.5 利用"照片编辑器"处理图像的特殊效果
5.5.1 图像的清晰与柔化
5.5.2 设置底片效果
5.5.3 设置粉笔和炭画笔效果
5.5.4 设置浮雕效果
5.5.5 设置彩色玻璃效果
5.5.6 设置图章效果
5.5.7 设置纹理化效果
5.6 简单处理图像素材的综合训练
5.6.1 交待任务
5.6.2 分析任务
5.6.3 操作训练
5.6.4 填写实验报告
习题
第6章 利用Photoshop处理图像的特技效果
6.1 Photoshop 5.5的工作环境
6.1.1 菜单命令
6.1.2 工具箱
6.1.3 浮动工作面板
6.2 图像边缘的羽化效果
6.2.1 选择图像区域的工具
6.2.2 移动对象的工具
6.2.3 滤镜工具
6.2.4 使用浮动工作面板
6.3 产生素描的效果

6.3.1 改变图像的色彩
6.3.2 改变图像的尺寸
6.3.3 改变图像的模式
6.3.4 "Stylize"滤镜
6.4 叠加图像
6.4.1 对图层处理的工具
6.4.2　蒙板控制器
6.4.3 模糊滤镜
6.5　创作艺术字
6.5.1 文本工具
6.5.2　扭曲变形滤镜
6.6 合成图像
6.7 处理图像特技效果的综合训练
6.7.1 交持任务
6.7.2 分析任务
6.7.3 操作训练
6.7.4　填写实验报告
习题
第7章　声音素材的获取与处理
7.1 声音媒体的概念
7.1.1 声音的三要素
7.1.2 声音文件的类型
7.1.3 声卡的结构及工作原理
7.1.4 声卡的安装及驱动
7.2　播放声音媒体
7.2.1 对播放的声音进行控制
7.2.2 播放WAV声音
7.2.3　播放MIDI音乐
7.2.4 播放MP3音乐
7.2.5 播放CD唱片
7.3　获取声音素材
7.3.1 成品声音文件
7.3.2 截取与转换声音片断
7.3.3 录制声音
7.3.4　从录音带上转录声音
7.3.5 把WAV声音转换为MP3类型
7.4　编辑和处理声音
7.4.1 裁剪和插入声音
7.4.2　改变音量及音调
7.4.3 产生回音效果
7.4.4 制作声音的淡入和淡出效果
7.4.5 产生左右声道立体声效果
7.5 获取与处理声音素材的综合训练
7.5.1 交待任务
7.5.2 分析任务
7.5.3 操作训练
7.5.4 声音最终的处理效果

7.5.5 填写实验报告
习题
第8章　制作动画素材
8.1 动画的基本概念
8.1.1 传统动画
8.1.2　计算机动画
8.1.3 动画的分类及文件格式
8.2 常用动画制作软件简介
8.2.1 三维动画软件3D Studio MAX
8.2.2 人体动画软件Poser
8.2.3 标题动画软件Ulead COOL 3D
8.2.4 二维动画软件Flash
8.2.5 GIF动画软件Animator
8.3 创作三维字体动画
8.3.1 Ulead COOL 3D 3.0的操作界面
8.3.2 添加与编辑文字
8.3.3 添加与编辑图形
8.3.4 选定与编辑对象
8.3.5 增加特效与动画效果
8.3.6 手工制作动画
8.3.7 文件输出
8.4 设计与制作人体三维动画的基础
8.4.1 新颖的操作界面
8.4.2 Poser 4的菜单命令
8.4.3 创作人体三维动画的基本步骤
8.4.4 设置工作环境
8.5 创建形体造型
8.5.1 造型库的来龙去脉
8.5.2 从造型库中选择基本造型
8.5.3 改变形体的年龄段
8.6 编辑形体对象
8.6.1 人体组成结构

第一图书网, tushu007.com

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