

图书基本信息

书名：<<多媒体作品制作员国家职业资格培训教程>>

13位ISBN编号：9787304046187

10位ISBN编号：730404618X

出版时间：2009-6

出版单位：中央广播电视大学出版社

作者：全国计算机职业技能教材编写委员会组织 编写

页数：172

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

本套教程结合职业教育的培训特点，内容严谨，详细全面地诠释了职业标准的主题思想，突出新知识、新技术、新方法，注重实践，强调应用能力的训练，重点培养读者使用计算机解决实际问题的能力。

读者通过对本教程的学习，能够对计算机及网络的结构和应用有一个系统的了解，既能够知其然，也能够知其所以然。

同时，编写人员根据职业发展的实际情况和培训需求，在编写过程中力求体现职业培训的基本规律，反映职业技能鉴定考核的基本要求，满足培训人员参加各级各类鉴定考试的需要。

本书主要介绍了多媒体作品的策划、数字音频制作、计算机动画制作、数字视频制作、多媒体编程、产品质量确认测试、产品打包及发布等内容。

书籍目录

第1章 多媒体作品的策划

- 1.1 确定多媒体作品的创作目标和用户范围
  - 1.1.1 确定多媒体作品的创作目标
  - 1.1.2 确定用户范围
- 1.2 确定交付平台和交付媒体
  - 1.2.1 确定交付平台
  - 1.2.2 确定交付媒体
- 1.3 作品的构思和创意
  - 1.3.1 作品的构思
  - 1.3.2 作品的创意
- 1.4 设计导航和交互
  - 1.4.1 导航设计
  - 1.4.2 交互设计
- 1.5 设计帮助模块
- 1.6 面向对象设计的基本知识

第2章 数字音频制作

- 2.1 音频编辑
  - 2.1.1 MIDI的基本概念
  - 2.1.2 常用的音频处理软件
  - 2.1.3 数字音频的录制
  - 2.1.4 制作MIDI音乐的基本设备
- 2.2 声音特效
  - 2.2.1 GoldWave简介
  - 2.2.2 利用GoldWave进行声音的编辑
- 2.3 录音合成

第3章 计算机动画制作

- 3.1 建模
  - 3.1.1 三维建模空间
  - 3.1.2 三维建模和动画设计软件简介
  - 3.1.3 3ds Max 8的工作界面与创建基础
  - 3.1.4 建模实例
- 3.2 材质选择
  - 3.2.1 材质编辑器的使用
  - 3.2.2 设定基本材质
  - 3.2.3 材质应用实例
- 3.3 动画制作
  - 3.3.1 动画的基本概念和动画控制方式
  - 3.3.2 创建动画
- 3.4 动画的渲染与输出
- 3.5 场景制作
  - 3.5.1 山坡场景的制作
  - 3.5.2 下雨场景的制作

第4章 数字视频制作

- 4.1 视频采集与输出
  - 4.1.1 视频采样格式和压缩方法

- 4.1.2 视频卡的分类和安装
- 4.1.3 视频的采集
- 4.1.4 视频的输出及保存
- 4.2 视频编辑
  - 4.2.1 视频的获取、添加与镜头的处理
  - 4.2.2 视频的选取、移动和删除
  - 4.2.3 将视频分割成多个文件
  - 4.2.4 视频属性的修改
- 4.3 后期合成
  - 4.3.1 创建滚动字幕
  - 4.3.2 添加特技效果
  - 4.3.3 添加视频滤镜
  - 4.3.4 添加转场特效
  - 4.3.5 创建光盘
- 第5章 多媒体编程
  - 5.1 多媒体控制接口的使用
    - 5.1.1 MCI控件简介
    - 5.1.2 MCI接口的分类和MCI设备类型
    - 5.1.3 MCI控件的使用
  - .....
- 第6章 产品质量确认测试
- 第7章 产品打包及发布

## 章节摘录

版权页：插图：（1）按照用户的从业领域分类按照用户的从业领域分类，可分为教师、行政人员、计算机专业人员和文秘办公人员等。

这些人员的计算机水平是不一样的，计算机专业人员的水平高，其他的相对较低一些。

有些从业领域的人员只想通过多媒体作品完成某种特定的任务，他们对作品的易用性要求较高，而对作品的原理、效率等因素的要求相对较低一些。

（2）按照用户对计算机的熟悉程度分类按照用户对计算机的熟悉程度分类，可以分为专业用户、普通用户和偶尔用户。

专业用户一般是计算机专业人员，他们是对计算机知识掌握较多的用户；普通用户是那些对计算机有一些了解但了解又不很深的用户，这是多媒体作品要争取的主要用户群；偶尔用户是偶尔使用计算机的用户，如一个单位的厂长，他可能只想借助计算机来看看产品演示而已。

（3）按照用户对多媒体知识及多媒体作品的掌握程度分类按照用户对多媒体知识及多媒体作品的掌握程度分类，可以分为多媒体开发人员和常规多媒体用户。

多媒体开发人员是利用多媒体开发工具进行多媒体创作的人员，他们有可能在原创作品的基础上进行二次开发（当然要经过原创作者的许可），因此也是用户之一。

他们一般要求作品功能利于扩展，而且符合他们的开发要求。

常规多媒体用户是主流用户，他们只是使用者，一般关注作品的运行速度、界面美观程度和操作的方便性等方面。

编辑推荐

《多媒体作品制作员国家职业资格培训教程(高级)》依据“多媒体作品制作员国家职业标准”编写，按照标准、教材、题库相结合的原则，系统全面阐述相关知识和技能，适用于全国范围的计算机职业技能鉴定考试。

配套光盘，收录大量模拟试题和技能实训课件，具备试题自动评卷功能，并附标准答案，自主练习即可掌握上机考试方法，任务实例化、情景模拟化、案例引导等多种呈现方式，充分调动学习兴趣，真正提高动手能力。

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>