

<<助理多媒体作品制作师>>

图书基本信息

书名：<<助理多媒体作品制作师>>

13位ISBN编号：9787504561992

10位ISBN编号：7504561991

出版时间：2007-10

出版时间：中国劳动

作者：本社

页数：309

字数：410000

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>

## <<助理多媒体作品制作师>>

### 内容概要

本教材由劳动和社会保障部教材办公室、上海市职业培训指导中心依据上海1+X职业技能鉴定细目——助理多媒体作品制作师(国家职业资格三级)组织编写。

本书从强化培养操作技能,掌握一门实用技术的角度出发,较好地体现了本职业当前最新的实用知识与操作技术,对于提高从业人员基本素质,掌握高级多媒体作品制作技术的核心知识与技能有直接的帮助和指导作用。

本教材在编写中根据本职业的工作特点,从掌握实用操作技能,以能力培养为根本出发点,采用模块化的编写方式。

本书内容分为六个单元,主要包括:相关基础知识,多媒体作品的分析与设计,多媒体素材的制作,多媒体素材的合成,产品测试、打包及发布,模拟试题及分析等。

每一单元着重介绍相关专业理论知识与专业操作技能,使理论与实践得到有机的结合。

为便于读者掌握本教材的重点内容,每一模块单元后附有自测题、参考答案或思考题,最后一个单元为技能考核模拟试题和理论考核模拟试题及答案,用于检验和巩固所学知识及技能。

本教材可作为助理多媒体作品制作师(国家职业资格三级)职业技能培训与鉴定考核教材,也可供中等职业院校学生学习、掌握高级多媒体作品制作的知识和技术,或进行岗位培训使用。

## <<助理多媒体作品制作师>>

### 书籍目录

第1单元 朝关基础知识 1.1 软件工程基础知识 1.2 数据压缩编码技术 自测题 自测题参考答案  
第2单元 多媒体作品的分析与设计 2.1 实训一制定脚本内容的详细目录 自测题 自测题参  
考答案 思考题 2.2 实训二设计制作流程图 自测题 自测题参考答案 思考题第3单元 多媒体素  
材的制作 3.1 实训一Illustrator的熟练使用 自测题 自测题参考答案 思考题 3.2 实训  
二Photoshop的熟练使用 自测题 自测题参考答案 思考题 3.3 实训三编辑Flash动画素材 自测  
题 自测题参考答案 思考题 3.4 实训四编辑Premiere视频素材 自测题 自测题参  
考答案 思考题第4单元 多媒体素材的合成 4.1 实训一使用Director进行视频合成 自测题 自测题参  
考答案 思考题 4.2 实训二用Ljngo进行多媒体编程 自测题 自测题参  
考答案 思考题 4.3 实训三  
用Dreamweaver进行网页制作 自测题 自测题参  
考答案 思考题第5单元 产品测试、打包及发布  
5.1 实训要求 5.2 基本知识概述 5.3 实训内容 5.4 实训小结 自测题 自测题参  
考答案第6  
单元 模拟试题及分析 6.1 实训要求 6.2 基本知识概述理论考核模拟试卷理论考核模拟试卷答案  
技能考核模拟试卷技能考核模拟试卷分析答案

## &lt;&lt;助理多媒体作品制作师&gt;&gt;

## 章节摘录

第1单元 朝关基础知识 1.1 软件工程基础知识 1.1.1 软件生命周期 1.软件 (1) 概念。

软件是一种产品，同时又是开发和运行产品的载体。

作为一种产品，它使得计算机硬件的计算潜能得以发挥。

作为开发运行产品的载体，软件是计算机工作的基础、信息通信的基础，也是创建和控制其他程序的基础。

一般来说，软件由以下3部分组成： 1) 希望执行的功能和性能的指令集（即程序）。

2) 使程序能够正确运行的数据结构。

3) 描述程序研制过程和方法所用的文档。

(2) 特点 1) 软件是一种逻辑实体，而不是具体的物理实体，因而它具有抽象性。

2) 软件是通过人们的智力活动，把知识与技术转化成信息的一种产品，是在研制、开发中被创造出来的。

3) 软件在运行和使用期间，没有硬件那样的机械磨损、老化问题。

4) 软件的开发和运行经常受到计算机系统的限制，对计算机系统有着不同程度的依赖性。

5) 软件的开发至今尚未完全摆脱手工的开发方式。

6) 软件的开发费用越来越高，成本相当昂贵。

2.软件工程 (1) 概念。

软件工程是指导计算机软件开发和维护的工程学科。

它采用工程的概念、原理、技术和方法来开发与维护软件，把管理技术和当前最好的技术方法结合起来。

软件工程准则可以概括为以下6条基本原理： 1) 用分阶段的生存周期计划严格管理。

2) 坚持进行阶段评审。

3) 实行严格的产品控制。

4) 采用现代程序设计技术。

5) 应能清楚地审查结果。

6) 合理安排软件开发小组的人员。

(2) 软件生命周期。

软件生命周期是指从软件的产生直到报废的生命周期。

周期内有问题定义、可行性分析、总体描述、系统设计、编码、调试和测试、验收与运行、维护升级到废弃等阶段，这种按时间分程的思想方法是软件工程中的一种思想原则（即按部就班、逐步推进），每个阶段都要有定义、工作、审查、形成文档以供交流或备查，并提高软件的质量。

.....

## <<助理多媒体作品制作师>>

### 编辑推荐

《助理多媒体作品制作师》为《1+X职业技术职业资格培训教材》之一，从强化培养操作技能，掌握一门实用技术的角度出发，较好地体现了本职业当前最新的实用知识与操作技术，对于提高从业人员基本素质，掌握高级多媒体作品制作技术的核心知识与技能有直接的帮助和指导作用。本书内容包括多媒体作品的分析与设计，多媒体素材的制作，多媒体素材的合成，产品测试、打包及发布，模拟试题及分析等。

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>