

<<多媒体创作与Authorware>>

图书基本信息

书名：<<多媒体创作与Authorware>>

13位ISBN编号：9787040146370

10位ISBN编号：7040146371

出版时间：2009-7

出版时间：高等教育出版社

作者：段新昱 编

页数：385

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>

前言

多媒体技术诞生于20世纪末，它以传统计算机技术为平台，以现代电子信息技术为先导，成为当代科学、技术领域迅速崛起和发展的一门重要学科。

它为传统计算机技术带来了深刻变革，使计算机具有综合处理文本、声音、图形、图像、动画和视频的能力，并在此基础上发展产生了如虚拟现实等前沿学科技术，使现代科技进一步贴近生活，更好地服务于社会。

将多媒体技术引入计算机创作领域，不仅可以灵活地产生、集成、存储和应用多种媒体信息，更可以有效地增强计算机软件产品的人机交互能力和知识表达效果，从而显著地提高产品综合质量。

本书有意将多媒体基础知识、多媒体应用新技术与多媒体产品创作有机地联系在一起，以实现低层次的计算机基础教育向高层次的计算机应用教育转化，尤其适合于广大的本科类院校学生加强多媒体实践应用，进一步提升素质教育的效果。

本书按照两个板块共计12章组织教学内容。

第一板块为前3章关于多媒体技术理论和应用知识的介绍，其特色是将多媒体理论知识与多媒体创作实际紧密结合，并突出多媒体常用工具软件应用技能的培养。

第二板块包括第4章至第12章，重点介绍多媒体制作软件——Authorware 7在多媒体集成、创作领域中的应用方法，既有软件知识介绍、编程指导，同时还针对Authorware在应用中的专项问题给出了开发解决方案。

本书在多媒体创作工具软件的选择上，全部采用了当今最为流行的专业设计系统，如Corel公司的CorelDRAW矢量图形系统、Adobe公司的Photoshop平面图像系统和Premiere数字视频系统以及Macromedia公司的Flash矢量动画系统和Authorware多媒体集成系统，且所有系统都选择了时下最新的软件版本，并全部基于windows xP平台应用。

本书由段新昱任主编，任建娅、栗青生任副主编，参加编写的人员还有王建、刘永革、刘学莉、姜品，全书由段新昱统稿。

由于时间仓促，加之作者水平有限，书中难免会有不足和疏漏，恳请读者不吝指正。

<<多媒体创作与Authorware>>

内容概要

《多媒体创作与Authorware》围绕多媒体技术、多媒体创作和多媒体应用等方面，从不同层面、不同角度进行了较为系统的讲述。

对于基本概念和基本原理，力求准确全面、深入浅出、简明扼要。

在多媒体创作和多媒体应用方面，通过诸多典型实例的应用介绍，使《多媒体创作与Authorware》具有很强的可操作性和实践性。

《多媒体创作与Authorware》分为两个部分组织教学。

第一部分为前三章关于多媒体技术理论知识的介绍，其特征是将多媒体理论知识与多媒体创作实际紧密结合，并突出多媒体常用工具软件应用技能的培养。

第二部分，包括第四章至第十二章，重点介绍多媒体应用软件——Authorware在多媒体创作领域中的使用方法

书籍目录

第1章 多媒体技术基础1.1 多媒体技术概述1.1.1 多媒体与多媒体技术1.1.2 多媒体技术特性及其关键技术1.1.3 多媒体技术的应用与发展1.1.4 多媒体网络技术1.2 多媒体创作环境1.2.1 多媒体计算机系统1.2.2 多媒体创作外围设备1.2.3 多媒体创作工具1.3 多媒体创作过程思考练习题第2章 多媒体素材2.1 文字素材2.1.1 文字素材概述2.1.2 使用艺术字2.1.3 公式编辑2.2 图形图像素材2.2.1 颜色基本概念2.2.2 图像基本属性2.2.3 图形图像文件格式及其转换2.2.4 图像的采集及处理2.3 声音素材2.3.1 数字音频基础2.3.2 声音文件格式2.3.3 声音素材的采集和处理2.3.4 计算机言语输出2.4 动画素材2.4.1 动画基础知识2.4.2 计算机动画技术2.4.3 计算机动画制作过程2.4.4 动画文件格式2.5 视频素材2.5.1 视频概述2.5.2 视频信号数字化2.5.3 视频文件格式2.5.4 视频素材的准备思考练习题第3章 多媒体素材工具软件3.1 音频素材工具软件3.1.1 CreativeWaveStudio简介3.1.2 特效音频编辑3.1.3 混音器的使用3.1.4 MP3音频制作3.2 图形素材工具软件3.2.1 CorelDRAW12简介3.2.2 菜单命令项3.2.3 绘图工具箱3.2.4 创作实例3.3 图像素材工具软件3.3.1 图像处理基础3.3.2 PhotoshopCS简介3.3.3 菜单命令项3.3.4 工具箱和选项栏3.3.5 浮动面板组3.3.6 创作实例3.4 矢量动画工具软件3.4.1 FlashMX概述3.4.2 FlashMN工作界面3.4.3 Flash基本动画技术3.4.4 高级动画制作技术3.4.5 创作实例3.5 三维动画工具软件3.5.1 3DStudioMax概述3.5.2 3DSMax创作实例之三维造型3.5.3 3DSMax创作实例之三维动画3.6 数字视频工具软件3.6.1 Premiere概述3.6.2 PremierePro操作界面3.6.3 创作实例思考练习题第4章 多媒体制作工具Authorware74.1 Authorware7功能与特点4.2 Authorware7启动与退出4.3 Authorware7集成环境4.4 Authorware7菜单命令思考练习题第5章 Authorware基本应用5.1 显示图标5.1.1 关于显示图标5.1.2 “Tools”面板5.1.3 显示图标属性设置5.2 擦除图标5.3 等待图标5.4 计算图标5.4.1 计算图标窗口5.4.2 计算图标功能5.4.3 系统表达式5.5 群组图标5.6 程序调试方法思考练习题第6章 Authorware移动与媒体动画6.1 移动图标6.1.1 关于移动图标6.1.2 移动图标属性设置6.2 点到点移动6.3 沿直线定位6.4 沿区域定位6.5 沿路径到终点移动6.6 沿路径定位6.7 媒体动画思考练习题第7章 数字声音和电影7.1 数字声音7.2 其他音效7.3 数字电影思考练习题第8章 Authorware交互控制8.1 交互结构8.2 交互图标8.3 交互类型8.4 按钮交互8.5 热区交互8.6 热对象交互8.7 目标区域交互8.8 下拉菜单交互8.9 文本交互8.9.1 文本交互区域8.9.2 文本交互响应属性8.10 条件交互8.11 按键交互8.12 时间限制交互8.13 尝试限制交互8.14 事件交互思考练习题第9章 Authorware结构设计9.1 Authorware决策结构9.1.1 关于决策图标9.1.2 决策分支9.2 Authorware框架结构9.2.1 关于框架图标9.2.2 框架图标程序窗口9.2.3 关于导航图标9.3 超文本应用思考练习题第10章 Authorware变量与函数10.1 系统变量10.1.1 变量的数据类型10.1.2 变量面板10.1.3 系统变量分类10.1.4 应用系统变量IO.2 系统函数10.2.1 函数面板10.2.2 系统函数分类10.2.3 应用系统函数思考练习题第11章 库、模组与知识对象11.1 库的功能及应用11.1.1 库的创建与编辑11.1.2 库的查找与链接更新11.2 模组的功能及应用11.3 知识对象的功能及应用11.3.1 关于知识对象11.3.2 知识对象分类思考练习题第12章 Authorware作品出版12.1 文件属性设置12.2 设置文件结构12.3 作品一键发行12.4 作品文件打包12.5 WebPacker思考练习题附录附录1 Authorware7快捷操作附录2 Authorware7系统变量附录3 Authorware7系统函数参考文献

章节摘录

通常所说的“媒体”有两层含义：一是指信息的物理载体（即存储和传递信息的实体），如书本、图片、磁盘、光盘、磁带以及相关的播放设备等；另一层含义是指信息的表现形式，或者说传播形式，如文字、声音、图像、动画等。

在多媒体计算机中所说的媒体，通常指后者。

简言之，多媒体技术不是各种信息媒体的简单集合，而是一种对多种媒体信息进行综合处理的技术。

由于多媒体内涵太宽，应用领域甚广，至今还无人能给出一个非常准确、明晰的定义。

通常可以简明定义为：多媒体技术是指把文本、图形、图像、声音、动画以及活动视频等多种媒体信息通过计算机进行数字化采集、获取、压缩/解压缩、编辑、存储等加工处理，再以单独或合成形式表现出来的一体化技术。

在计算机领域中，多媒体不仅是指信息传递方式本身，更主要的是指在计算机中处理多媒体的一系列技术。

它是一种基于计算机科学的综合技术，包括了信息数字化技术、音频和视频技术、计算机软硬件技术、网络通信技术等。

1.1.2 多媒体技术特性及其关键技术 1.多媒体技术特性 多媒体技术特性主要表现在媒体的多样性、信息结构的动态性以及处理信息的集成性、实时性、交互性和协同性上。这些都是多媒体技术的主要特性，也是多媒体研究中要解决的主要问题。

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>