

<<Authorware多媒体技术教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体技术教程>>

13位ISBN编号：9787115186522

10位ISBN编号：7115186529

出版时间：2008-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：宋一兵，蔡立燕，王京 著

页数：280

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>

<<Authorware多媒体技术教程>>

内容概要

《21世纪高等学校计算机规划教材：Authorware多媒体技术教程》首先介绍多媒体技术的基本理论和多媒体素材的采集制作方法，然后从基础入手，通过大量的实例练习，全面系统地介绍Authorware中各种图标的功能和应用，详细说明如何在多媒体作品中引入图像、声音、动画等素材，如何实现转场特效、路径动画、分支控制和交互控制，介绍Authorware中变量和函数的使用、知识对象的概念、库的使用以及程序的调试、发布和优化方法。

通过《21世纪高等学校计算机规划教材：Authorware多媒体技术教程》的学习，读者可以轻松掌握多媒体的基本知识和应用方法。

《21世纪高等学校计算机规划教材：Authorware多媒体技术教程》内容全面，语言流畅，实例丰富，图文并茂，注重理论联系实际，可作为高等院校计算机相关专业“多媒体技术”课程的教材，也可供其他多媒体创作人员学习参考。

书籍目录

第1章 多媒体技术基本知识1.1 多媒体技术的基本概念1.1.1 信息媒体的类型1.1.2 多媒体技术的主要特征1.1.3 多媒体技术的发展1.1.4 多媒体技术的应用1.1.5 多媒体技术的研究方向1.2 多媒体计算机系统1.2.1 硬件组成1.2.2 软件组成1.3 多媒体作品创作的原则和步骤1.3.1 设计的基本原则1.3.2 作品开发的步骤1.4 多媒体创作工具概述1.4.1 多媒体创作工具的基本特点1.4.2 常用的多媒体开发工具习题与实验

第2章 多媒体信息技术2.1 音频处理技术2.1.1 数字音频的基本知识2.1.2 音频文件的存储格式2.1.3 声卡2.2 数字图像处理技术2.2.1 数字图像的基本知识2.2.2 静态图像存储格式2.2.3 动态图像存储格式2.3 多媒体数据压缩技术2.3.1 数据压缩基本理论2.3.2 数据压缩基本方法2.3.3 多媒体数据压缩编码标准习题与实验

第3章 多媒体素材的准备3.1 Windows系统中的多媒体设备3.1.1 查看多媒体设备3.1.2 音量调节3.2 音频的录制与编辑3.2.1 录音机工具3.2.2 使用外部音频工具3.2.3 不同格式声音文件的转换3.3 图像的处理3.3.1 图像的浏览3.3.2 图像文件的转换3.3.3 图像的编辑3.4 视频信息的处理3.4.1 视频的截取与合并3.4.2 视频格式的转换习题与实验

第4章 Authorware简介4.1 认识Authorware4.1.1 主要特点4.1.2 用户界面4.2 第一个多媒体作品4.3 程序的调试4.3.1 程序控制面板4.3.2 局部调试4.4 Authorware程序设计的一般步骤习题与实验

第5章 图像和文字的使用5.1 图形的绘制5.1.1 绘制图形5.1.2 设置图形样式5.2 图像的使用5.2.1 引入外部图像5.2.2 图像的调整和编辑5.2.3 图像的显示模式5.3 文字的使用5.3.1 文字的输入5.3.2 文字的样式5.3.3 使用外部文档习题与实验

第6章 图标属性与流程控制6.1 文件属性6.2 图标的属性6.2.1 图标的显示属性6.2.2 显示特技效果6.2.3 图标显示层次6.3 画面内容的位置控制6.3.1 认识位置属性6.3.2 限制内容沿路径移动6.3.3 限制内容在区域内移动6.4 程序暂停6.4.1 认识等待图标6.4.2 等待控制方式6.5 擦除内容6.5.1 认识擦除图标6.5.2 使用擦除特技效果6.6 图标的管理6.6.1 流程设计窗口的滚动条6.6.2 使用群组图标组织图标6.6.3 为图标着色6.7 简单的自动运行程序习题与实验

第7章 多媒体素材的应用7.1 声音素材的使用7.1.1 为程序添加声音7.1.2 声音图标的时间属性7.2 使用数字电影7.2.1 电影的引用及图标的属性7.2.2 电影与其他媒体同步7.2.3 电影画面的擦除7.3 其他格式动画的使用7.3.1 使用GIF动画7.3.2 使用Flash动画7.3.3 QuickTime动画的使用7.3.4 为电影添加字幕习题与实验

第8章 制作路径动画8.1 设计简单的路径动画8.2 运动类型及属性8.2.1 【指向固定点】类型8.2.2 【指向固定直线上的某点】类型8.2.3 【指向固定区域内的某点】类型8.2.4 【指向固定路径的终点】类型8.2.5 【指向固定路径上的任意点】类型8.3 路径动画的运动控制习题与实验

第9章 程序的交互控制9.1 认识交互图标9.2 【按钮】交互9.2.1 简单的按钮交互程序9.2.2 【按钮】交互类型的交互属性9.2.3 添加和编辑按钮9.3 【热区域】交互9.4 交互的属性9.5 【热对象】交互9.6 【条件】交互9.7 【目标区】交互9.8 【下拉菜单】交互9.9 【按键】交互9.10 【文本输入】交互9.11 【重试限制】交互9.12 【时间限制】交互9.13 【事件】交互习题与实验

第10章 程序设计基础10.1 认识Authorware的计算图标10.2 变量与函数10.2.1 变量10.2.2 函数10.2.3 运算符10.2.4 程序语句10.3 变量及其运算10.3.1 定义并显示变量10.3.2 变量的运算10.4 系统变量和系统函数10.4.1 系统函数10.4.2 系统变量10.4.3 电子时钟10.4.4 随机绘图10.5 外部函数的载入和使用10.6 信息对话框习题与实验

第11章 判断、导航及框架11.1 判断图标11.1.1 认识判断图标11.1.2 闪烁的文字11.1.3 成绩评价11.2 框架图标11.2.1 电子相册11.2.2 自定义导航按钮11.3 导航图标11.3.1 认识导航图标11.3.2 超文本链接习题与实验

第12章 知识对象的应用12.1 认识知识对象12.2 打开网页或程序12.3 教学测试题12.4 信息对话框12.5 选择并打开文件习题与实验

第13章 程序管理与作品发布13.1 外部文件管理13.2 库的使用13.2.1 利用库管理重复使用的资源13.2.2 库的操作13.2.3 库的特点13.3 模板的建立和应用13.3.1 建立一个模板13.3.2 了解模板13.4 自定义图标13.5 作品的打包与发布13.5.1 发布参数设置13.5.2 作品的发布13.5.3 发布程序要注意的事项13.6 多媒体程序的优化习题与实验

第14章 综合应用实例14.1 算法技巧14.1.1 图像浏览14.1.2 绘制函数曲线14.1.3 媒体播放控制14.2 模型仿真14.2.1 组装实验仪器14.2.2 曲柄活塞机构14.2.3 速度表14.3 多媒体课件14.3.1 程序的设计构思14.3.2 制作程序片头14.3.3 制作程序主体内容14.3.4 制作程序结尾部分14.3.5 程序打包习题与实验

章节摘录

第1章 多媒体技术基本知识 随着住处技术的发展，传统的住处处理方式和表现手段已经难以适应社会的需要。
20世纪90年代以来，世界向着住处化社会发展的速度明显加快，而多媒体技术的应用在这一发展过程中发挥了极其重要的作用。
多媒体改善了人类住处的交流，为媒体的集成和信息的传播提供了丰富的手段。
多媒体技术的应用已经渗透到社会生活的方方面面，成为未来计算机技术应用和发展的一个主要方向。

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>