

<<多媒体技术应用Authorware 7>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用Authorware 7.0>>

13位ISBN编号：9787115187154

10位ISBN编号：7115187150

出版时间：2008-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：宋一兵，卢天 编著

页数：218

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

中等职业教育是我国职业教育的重要组成部分，中等职业教育的培养目标定位了具有综合职业能力，在生产、服务：技术和管理第一线工作的高素质的劳动者。

中等职业教育课程改革是为了适应市场经济发展的需要，是为了适应实行一纲多本，满足不同学制、不同专业和不同办学条件的需要。

为了适应中等职业教育课程改革的发展，我们组织编写了本套教材。

本套教材在编写过程中，参照了教育部职业教育与成人教育司制订的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》及职业技能鉴定中心制订的《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》，仔细研究了已出版的中职教材，去粗取精，全面兼顾了中职学生就业和考级的需要。

本套教材注重中职学校的授课情况及学生的认知特点，在内容上加大了与实际应用相结合案例的编写比例，突出基础知识、基本技能，软件版本均采用最新中文版。

为了满足不同学校的教学要求，本套教材采用了两种编写风格。

“任务驱动、项目教学”的编写方式，目的是提高学生的学习兴趣，使学生在积极主动地解决问题的过程中掌握就业岗位技能。

“传统教材+典型案例”的编写方式，力求在理论知识“够用为度”的基础上，使学生学到实用的基础知识和技能。

<<多媒体技术应用Authorware 7>>

内容概要

本书采用项目式编写体例。

首先介绍常用多媒体素材的采集制作方法，然后从基础入手，通过大量的实例和实训，全面地介绍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片、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；同时介绍Authorware中变量和函数的使用、知识对象的概念、程序的设计技巧、数学模型的创建以及作品的发布和优化方法等。

通过本书的学习，读者可以轻松掌握多媒体的基本知识和应用方法。

本书贯彻项目式教学理念，内容全面，语言流畅，实例丰富，图文并茂，注重理论联系实际，适合作为中等职业学校计算机及相关专业多媒体技术课程的教材，也可作为其他多媒体创作人员的学习参考资料。

书籍目录

项目一 音视频素材处理	任务一 音频的录制与编辑	(一) 录制声音	(二) 声音剪辑	(三) 改变声音的属性	任务二 图像的处理	(一) 调整图像大小	(二) 图像文件的转换	(三) 图像的合成	任务三 视频信息的处理	(一) 视频的截取	(二) 视频合并	(三) 视频格式的转换	实训一 声音的混合——声配乐	实训二 为图像添加文本	实训三 视频叠加	项目小结	思考与练习	项目二 学校的运动场																																																																																																																																		
任务一 认识Authorware	(一) 了解Authorware的主要特点	(二) 认识用户界面	任务二 绘制运动场图形	(一) 绘制外轮廓	(二) 绘制内部图形	任务三 彩色的运动场	(一) 为运动场着色	(二) 添加标题文字	任务四 设置文件的属性	(一) 调整演示窗口大小和位置	(二) 去掉标题栏和菜单栏	(三) 调整屏幕背景色	实训一 公司业绩图	实训二 外部文本的引用	项目小结	思考与练习	项目三 水果图像秀	任务一 使用水果图像	(一) 导入图像	(二) 图像的裁剪与缩放	(三) 图像的显示模式	任务二 显示的层次与位置	(一) 添加显示特效	(二) 显示层次控制	(三) 对象在窗口中的位置	(四) 限制对象沿路径移动	任务三 程序暂停	(一) 使用暂停按钮	(二) 设置控制方式	(三) 改变【等待】按钮文字	任务四 画面擦除	(一) 擦除内容	(二) 设置擦除特效	(三) 图标的小组	实训一 限制内容在区域内移动	实训二 擦除多个显示内容	实训三 自动运行程序	项目小结	思考与练习	项目四 认识水果	任务一 认识交互图标	(一) 认识交互结构	(二) 认识交互的属性	任务二 按钮交互	(一) 用按钮实现交互	(二) 定义热键和光标样式	(三) 编辑按钮	任务三 对象热链接	(一) 热对象链接	(二) 热区域交互	任务四 创建下拉菜单	(一) 建立下拉菜单	(二) 清除系统默认菜单	实训一 为菜单添加热键	实训二 添加新菜单	项目小结	思考与练习	项目五 跳动的屏保	任务一 了解Authorware的计算	(一) 认识变量与函数	(二) 认识运算符和语句	(三) 认识计算图标	任务二 记录用户信息	(一) 输入用户信息	(二) 显示用户信息	任务三 用户验证	(一) 检测用户名	(二) 限次输入	任务四 制作跳动的屏幕保护	实训一 限时输入口令	实训二 按键控制图片移动	项目小结	思考与练习	项目六 绘声绘影多媒体	任务一 添加声音	(一) 为程序添加音乐	(二) 音乐与程序同步	任务二 播放电影	(一) 电影的引用	(二) 电影与其他媒体的同步	任务三 使用Flash动画	(一) 显示Flash动画	(二) 让动画透明	任务四 使用QuickTime视频	(一) 应用QuickTime视频	(二) 为电影添加字幕	实训一 使用Gif动画	实训二 镜框中的电影	实训三 改变电影播放速度	项目小结	思考与练习	项目七 飞翔的小鸟	任务一 直线飞翔	(一) 飞向固定点	(二) 飞向固定直线上的某点	(三) 飞向固定区域内的某点	任务二 路径飞翔	(一) 飞向路径终点	(二) 飞向路径上的任意点	任务三 控制飞翔位置	(一) 创建标尺和游标	(二) 飞向动态位置	实训一 动态改变固定点位置	实训二 滚动浏览的图像	项目小结	思考与练习	项目八 制作电子相册	任务一 创建电子相册	(一) 相册框架结构	(二) 自定义导航面板	任务二 添加文字和链接	(一) 闪烁的封面	(二) 超文本链接	任务三 添加音乐	(一) 播放MIDI音乐	(二) 音乐控制	实训一 随机出题	实训二 随机成绩评价	项目小结	思考与练习	项目九 使用知识对象	任务一 打开网页或程序	任务二 教学测试题	任务三 信息对话框	(一) 显示退出对话框	(二) 对话框的处理与操作	实训一 设置窗口标题	实训二 选择并打开文件	项目小结	思考与练习	项目十 综合应用实例	任务一 图像浏览	(一) 认识屏幕坐标位置关系	(二) 实现图像浏览程序	任务二 绘制函数曲线	(一) 函数曲线的数学方程	(二) 绘制几种函数曲线	任务三 媒体播放控制	(一) 跟踪播放进度	(二) 调整播放速度	(三) 音量调节	(四) 播放按钮	实训一 组装实验仪器	实训二 曲柄活塞机构	项目小结	思考与练习	项目十一 多媒体作品设计	任务一 程序的设计构思

<<多媒体技术应用Authorware 7>>

任务二 制作程序片头 任务三 制作程序主体内容 (一) 控制音乐 (二) 构建
功能模块 任务四 制作程序结尾部分 任务五 程序打包与发布 (一) 设置发布参数
(二) 发布作品 项目小结

章节摘录

项目一 音视频素材处理 本项目要求利用音频工具、图像处理软件、视频编辑软件实现声像素材的采集、编辑和转换、以满足多媒体创作的需要。

学习目标： 掌握音频采集、编辑的方法。

掌握图像转换、合面的方法。

掌握视频截取、合并及格式转换的方法。

.....

编辑推荐

《多媒体技术应用Authorware7.0》既强调基础，又力求体现操作和技能，且教学内容与国家职业技能鉴定规范相结合。

通过本课程学习，读者能够具备利用Authorware进行多媒体作品设计的基本技能，达到相关任职和考级需要。

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>