

<<多媒体软件设计教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体软件设计教程>>

13位ISBN编号：9787030119247

10位ISBN编号：703011924X

出版时间：2003-8-1

出版时间：赵小明 科学出版社 (2003-08出版)

作者：赵小明

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>

## &lt;&lt;多媒体软件设计教程&gt;&gt;

## 前言

随着人类社会的不断发展，人们对信息的需求越来越迫切，同时对信息的表现形式也投入更多的关注。

传统的信息以文本为表现形式，这远远不能满足人们的需要，为了解决这一矛盾，就诞生了多媒体技术。

多媒体技术是融合两种或者两种以上媒体的一种人一机交互形式的信息交流和媒体处理技术，使用的媒体包括文字、图形、图像、声音、动画和视频。

它的主要特征是集成性和交互性，不仅能够克服传统计算机仅能以文本形式表现信息的不足，做到图、文、声并茂，而且它制作的产品可以让用户直接参与，通过操作控制整个过程，可以打乱顺序任意选择，实现交互功能。

随着多媒体技术的发展，多媒体已逐渐渗透到各个领域，社会对多媒体的需求越来越大。

例如，多媒体技术在教学上的应用就诞生了多媒体辅助教学，目前尽管多媒体辅助教学在国内刚开始起步，但是教学领域是最适合用多媒体进行辅助教学的领域。

今后的教学手段必将是多媒体辅助教学的天下，它将是一个大有可为的领域，必将对未来的教育产生一场质的革命。

因此，多媒体辅助教学将是未来教育的一个重要的研究课题。

多媒体技术除了在教学上的应用以外，在其他领域应用也非常广泛，如在公司产品展示、公共展览馆及博物馆展览、各种活动表演及会议讲话、网上信息发布等场合都要用到多媒体产品。

公司有了全新的多媒体产品广告，商家便可以通过多媒体演示盘将产品表现得淋漓尽致，客户则可通过多媒体演示盘随心所欲地了解产品性能，会产生很好的广告效应；企事业单位的领导在会议中都以多媒体课件的形式来表达自己的讲话内容，甚至召开视频会议、在网上发布信息。

因此，不仅仅教师要掌握多媒体课件制作，企事业单位的办公室人员、政府机关秘书也要掌握它。

目前，多媒体课件制作课程已成为大专院校的一门重要公共课程，无论是师范类学生，还是其他类学生都要学习这门课程。

鉴于上述情况，我们组织编写了这本《多媒体软件设计教程》。

本书从实用角度出发，并结合实际操作例子，对多媒体软件制作作了较详细的介绍，其内容分为以下几个部分。

#### 1.基础篇，共6章。

第1章介绍多媒体技术及多媒体辅助教学的基本概念，并讲述多媒体软件制作流程及多媒体软件制作工具；第2章介绍多媒体设备及多媒体展示平台的使用，重点侧重于使用；第3章~第6章主要介绍多媒体素材的处理，包括声音素材的处理、图像素材的处理、视频素材的处理，为后续课件制作做好素材准备。

#### 2.Flash篇，共4章。

主要介绍Flash应用软件的使用，从Flash 5.0概述到创建动画、符号与动画中多媒体技术的处理、交互控制等，通过具体的实例，给予了较详细全面的介绍。

## <<多媒体软件设计教程>>

### 内容概要

《多媒体软件设计教程》详细介绍多媒体软件的制作方法和使用技巧，全书共分4篇，多媒体软件制作流程与多媒体软件制作工具、多媒体设备与多媒体展示平台的使用及多媒体素材的处理、Flash和Authorware应用软件的使用等，在每章开头均有要点、难点，章结束处有小结和习题，便于教师、学生掌握知识体系和知识总结。

《多媒体软件设计教程》既可以作为高职高专多媒体技术与应用课程教材，也可作为高等学校学生的计算机辅助教学课程的教材，还可作为企事业单位办公室人员的培训教材和参考书。

## 书籍目录

第一篇 基础篇第1章 概述1.1 多媒体技术1.1.1 多媒体技术概要1.1.2 多媒体信息类型1.1.3 多媒体技术相关的概念1.1.4 多媒体技术特点1.2 CAI1.2.1 CAI的发展历史1.2.2 CAI的优势与不足1.2.3 CAI的基本教学模式1.3 多媒体与CAI1.3.1 多媒体CAI对教育的影响1.3.2 多媒体CAI系统与传统CAI系统的比较1.4 多媒体课件制作流程和制作工具1.4.1 多媒体课件制作流程1.4.2 多媒体课件制作工具小结习题第2章 多媒体教学平台2.1 多媒体教学平台简介2.2 多媒体教学设备2.2.1 多媒体计算机2.2.2 实物展示台2.2.3 液晶投影仪2.2.4 银幕2.2.5 功放2.2.6 音箱2.2.7 无线话筒2.2.8 控制面板2.3 多媒体集中控制系统2.4 多媒体讲台简介2.5 多媒体教学平台使用说明2.6 多媒体教室小结习题第3章 声音素材的处理3.1 数字声音原理3.1.1 声音的基本概念3.1.2 声音的数字化3.1.3 声音文件的存储格式3.2 硬件设备及其使用3.2.1 声卡3.2.2 音箱3.2.3 耳麦3.3 声音文件的基本操作3.3.1 声音播放3.3.2 录音3.3.3 声音的简单编辑3.4 格式转换3.4.1 WAV格式转换为MP3格式3.4.2 MP3格式转换为WAV格式3.4.3 其他可读出的格式转换为MP3格式小结习题第4章 图像素材的处理(一)4.1 计算机图像的有关概念4.1.1 计算机图像的类型4.1.2 常见图像模式4.1.3 图像的描述参数4.1.4 图像的数据量计算4.2 常见图像文件类型4.3 硬件设备及其使用4.3.1 显示系统4.3.2 扫描仪4.3.3 数码相机4.4 图像浏览4.4.1 生成预览4.4.2 幻灯片演示小结习题第5章 图像素材的处理(二)5.1 抓图5.1.1 使用SnagIt 5.0抓取图像的一般步骤5.1.2 抓取活动窗口5.1.3 从剪贴板中抓图5.1.4 区域抓图5.1.5 抓取文本5.1.6 抓取动态图像5.2 图像的简单编辑5.2.1 剪裁图像5.2.2 局部补色5.2.3 放缩与扭曲5.2.4 旋转与翻转5.2.5 效果5.3 格式转换小结习题第6章 视频素材的处理6.1 视频基础知识6.2 常见视频文件格式6.3 视频文件的播放6.3.1 使用Windows Media Player播放视频文件6.3.2 使用超级解霸2000播放视频文件6.4 视频截取6.5 格式转换小结习题第二篇 Flash篇第7章 Flash 5.0概述7.1 Flash 5.0对安装与卸载7.1.1 Flash 5.0安装7.1.2 Flash 5.0卸载7.2 Flash 5.0的基本界面7.2.1 菜单栏7.2.2 主工具栏7.2.3 "绘图"工具栏7.2.4 控制面板7.2.5 工具栏及面板的使用7.3 文件属性与课件输出7.3.1 设置文件属性7.3.2 课件输出小结习题第8章 创建动画8.1 帧和层8.1.1 帧的基本概念8.1.2 帧的编辑8.1.3 层的基本概念8.1.4 时间轴的基本概念8.2 动画的形成8.2.1 动画的分类8.2.2 帧并帧动画8.2.3 移动渐变动画8.2.4 形状渐变动画8.2.5 轨道运动8.2.6 遮罩运动小结习题第9章 符号与多媒体素材应用9.1 符号与实体9.1.1 符号的基本概念9.1.2 符号的创建9.2 在Flash 5.0中插入文本与图像9.2.1 在Flash 5.0中插入文本9.2.2 在Flash 5.0中插入图像9.3 在Flash 5.0中插入 GIF与SWF动画9.3.1 在Flash 5.0中插入 GIF动画9.3.2 在Flash 5.0中插入 SWF动画9.4 声音的处理9.4.1 导入声音9.4.2 设置声音的播放方式9.4.3 给按钮添加声音9.5 符号库9.5.1 标准库的基本操作9.5.2 通用库小结习题第10章 交互控制10.1 ActionScript语法特点及面板初识10.1.1 ActionScript语法特点10.1.2 Object Action (Action脚本)而极简介10.2 ActionScript语句10.2.1 Basic Actions (基本语句) 10.2.2 Actions (动作语句) 10.2.3 操作符10.2.4 属性设置10.2.5 操作对象设置10.3 交互动作设置10.3.1 帧动作10.3.2 按钮动作10.3.3 电影剪辑动作小结习题第三篇 Authorware 篇第11章 Authorware 6.0概述11.1 Authorware 6.0的启动与退出11.2 Authorware 6.0的工作界面与基本操作11.2.1 Authorware 6.0的工作界面11.2.2 Authorware 6.0的基本操作11.3 显示图标、等待图标和擦除图标的使用11.3.1 显示图标的使用11.3.2 设置显示图标的属性11.3.3 擦除图标和等待图标的使用小结习题第12章 二维动画设计12.1 移动图标的参数设置12.2 移动图标的移动类型12.3 动画的实现12.3.1 两点之间的移动12.3.2 点到直线的移动12.3.3 点到区域的移动12.3.4 曲线移动12.3.5 曲线上的点的移动小结习题第13章 多媒体信息的处理13.1 声音图标的使用13.2 数字电影图标的使用13.3 在Authorware 6.0中使用Flash动画和GIF动画13.4 关于计算图标和群组图标小结习题第14章 交互分支结构的实现(一)14.1 交互结构的实现14.1.1 Authorware 6.0交互结构的组成14.1.2 交互结构的建立14.1.3 交互响应的有关设置14.2 按钮响应14.3 热区响应14.4 热对象响应14.5 目标区域响应小结习题第15章 交互分支结构的实现(二)15.1 文本输入响应15.2 按键响应15.3 下拉菜单响应15.4 限次响应和限时响应小结习题第16章 决策分支与超链接功能的设计16.1 决策结构的建立与应用16.1.1 决策结构的建立方法16.1.2 决策结构的设计实例16.2 超链接功能的实现16.2.1 利用框架图标组织幻灯片的放映16.2.2 利用框架图标实现超文本导航小结习题第四篇 集成篇第17章 Authorware 6.0课件集成17.1 "圆的面积"多媒体课件的脚本17.1.1 课件文字脚本17.1.2 课件设计脚本17.2 课件模块的制作过程17.2.1 课件片头的制作17.2.2 主控菜单的制作17.2.3 课件片尾的制作17.2.4 教学内容模块的制作17.3 课件

<<多媒体软件设计教程>>

的打包小结习题第18章 Flash 5.0课件集成18.1 “长方体的认识” Flash 5.0课件制作前准备18.1.1 教材分析18.1.2 脚本设计18.2 各模块的制作过程18.2.1 片头的制作18.2.2 封面的制作以及与各模块的关联18.2.3 “导入”等各个模块制作思路18.2.4 “顶点的认识”模块制作过程18.2.5 练习1(填空题)制作过程18.2.6 练习2(是非题)制作过程18.2.7 练习3(选择题)制作过程18.3 课件的导出小结习题主要参考文献

## 章节摘录

插图：2.录音机磁带仓门有些平台有录音机磁带仓门，而有些平台不含有录音机磁带仓门。

如有录音机磁带仓门，则磁带可在该仓门中录音，否则需配录音机录音。

3.功放音量调节旋钮功放音量调节旋钮用于调整音量，有些平台采用按钮。

使用时应注意不能把音量调节到太大，一般在最大的 $1/3$ 以下，高低音的调整要根据声源质量的具体情况而定。

平衡控制应在两音箱声音大小不一样的情况下调整，混响强度一般情况下不需要调整，话筒音量要控制好，以免出现啸叫。

要引起注意的是，在开启功放之前，需先检查音量旋钮的位置，以免损坏音箱或使学生受惊。

4.控制面板控制面板由4部分组成，即录音机控制、电源控制、信号切换和电动银幕控制，如图2.15所示。

## <<多媒体软件设计教程>>

### 编辑推荐

《多媒体软件设计教程》为科学出版社出版发行。

<<多媒体软件设计教程>>

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>