

<<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：9787040110432

10位ISBN编号：7040110431

出版时间：2002-7

出版时间：高等教育出版社

作者：史红星 编

页数：239

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>

<<多媒体软件设计教程>>

前言

多媒体技术和网络技术已经成为当今计算机技术发展的弄潮儿。伴随着新闻、广告、展示会和各种培训班，它们已快步走入人们生活的方方面面。特别是随着计算机技术的发展和普及，多媒体技术已经不仅仅是少数专业人员的专利，越来越多的人希望了解、学习、掌握相关的知识。

多媒体的创作工具很多，c++、VB等是很多计算机编程人员习惯使用的开发工具，这些软件具有强大的功能，但同时这些语言类软件生涩、枯燥的语句又令广大的非计算机专业人员望而却步。本书介绍的Authorware是目前非常流行的适用于非计算机专业人员进行多媒体软件设计的开发平台。

从字面上来看，Authorware的解释是“写作系统”。

利用它创建多媒体应用程序就像写作：搭建结构、确定章节、详细描述。

与其他同类型的软件相比，Authorware比较显著的特点是基于图标的、流程图式的程序构造方式，这就使许多创作人员可以摆脱传统的编程之苦，不必为难以理解的语句发愁，只要通过拖曳图标、确定属性等简单操作，就可以构建程序结构。

Authorware也为不同的开发人员提供了不同的开发层次，专业人员同样可以通过编程，使用函数变量，甚至编写外部函数实现复杂的程序设计功能。

随着Authorware版本的不断提升，它的产品除了通过软盘、光盘发行之外，也可以利用网络发行。

这使得Authorware的程序可直接打包成可以被HTML文件调用的形式。

由于多媒体软件的设计离不开图形处理软件，这里从程序设计人员的角度介绍了Photoshop。

本书以Authorware 6和Photoshop 6为基础介绍。

本书可以作为培训教材或自学读本，定位的读者群是多媒体软件设计人员，多媒体软件设计爱好者。

包括从事多媒体软件开发的人员、高等院校、中等职业学校的教师和学生、中小学教师等。

由于作者水平有限、时间紧迫，书中难免有错误出现，恳请读者朋友指正。

书中关于素材处理章节的编写得到郭振欣同志的大力支持和帮助，北京师范大学耿骞副教授审阅了全稿，在此一并表示感谢！

<<多媒体软件设计教程>>

内容概要

《多媒体软件设计教程》采用案例方式进行介绍。

《多媒体软件设计教程》通过对Authorware、Photoshop基本知识的介绍，剖析多媒体软件设计的方法和思路。

《多媒体软件设计教程》从入门到实际操作，结合演示型、测试型、综合型等类型多媒体软件的大量实例，综合介绍Authorware图标与变量、函数的应用技巧；利用Photoshop进行多媒体软件整体风格设计的方法。

《多媒体软件设计教程》可作为计算机类各专业的教材，也是计算机爱好者的优选参考书。

<<多媒体软件设计教程>>

书籍目录

第1章 多媒体软件设计简介1.1 多媒体与多媒体软件1.1.1 多媒体软件1.1.2 常用的开发工具1.1.3 多媒体软件设计的人员分类1.1.4 本书定位1.1.5 认识Authorware1.1.6 安装和使用Authorware1.2 Authorware工作环境1.2.1 标题栏1.2.2 菜单栏1.2.3 工具栏1.2.4 图标栏1.2.5 设计窗口1.2.6 演示窗口-1.3 知识对象Knowledge Object1.3.1 初识Knowledge Object1.3.2 “Application” 知识对象1.3.3 其他知识对象1.4 菜单组介绍1.4.1 “File” 文件菜单组1.4.2 “Edit” 编辑菜单组1.4.3 “View” 视图菜单组1.4.4 “Insert” 插入菜单组1.4.5 “Modify” 修改菜单组1.4.6 “Text” 文本菜单组1.4.7 “Control” 控制菜单组1.4.8 “Xtras” 功能扩展菜单组1.4.9 “Commands” 命令菜单组1.4.10 “Window” 窗口菜单组1.4.11 “Help” 帮助菜单组第2章 演示型软件设计2.1 显示图标2.1.1 如何创建一个显示图标2.1.2 如何编辑显示图标2.1.3 图解工具箱简介2.1.4 修改图形属性2.1.5 对象的排列与对齐2.1.6 成组与分组2.1.7 文本编辑2.1.8 显示图标属性和效果设置2.2 等待图标2.3 擦除图标2.3.1 创建擦除图标2.3.2 属性设置对话框2.3.3 一个特殊的例子第3章 素材的加工处理3.1 Photoshop简介3.1.1 Photoshop的影像模式3.1.2 Photoshop画布的设置3.1.3 Photoshop工具箱3.2 图层的概念和工作方式3.2.1 建立新图层3.2.2 复制图层3.2.3 删除图层3.2.4 图层的设置3.2.5 调整图层的排列顺序3.2.6 图层的合并3.3 图像色彩的调整3.4 制作按钮3.5 Alpha通道3.5.1 什么是通道3.5.2 Channels (通道) 面板3.5.3 创建Alpha通道第4章 游戏型软件设计4.1 一个教学游戏的设计4.1.1 “Direct to Point” 固定终点的移动4.1.2 “DirecttoLine” 沿直线定位的移动4.1.3 加入交互和变量4.2 变量与函数简介4.2.1 变量4.2.2 函数4.2.3 运算符介绍4.2.4 运算符的优先级4.2.5 表达式4.2.6 语句4.3 “Path to End” 基于路径的移动4.3.1 举例介绍4.3.2 属性设置对话框4.4 “Path to Point” 沿路径定位的移动4.4.1 举例介绍4.4.2 属性设置对话框4.5 “Direct to Grid” 沿平面定位的移动4.5.1 举例介绍4.5.2 属性设置对话框4.6 关于显示图标和移动图标的层4.6.1 显示图标的层4.6.2 移动图标的层4.7 组图标第5章 综合型软件设计基础5.1 交互图标5.1.1 交互图标介绍5.1.2 在程序中建立交互功能5.1.3 “Text Entry” 文本输入型响应的使用5.1.4 “Hot Spot” 热区响应的使用5.1.5 “Hot Object” 热对象响应的使用5.1.6 “Target Area” 目标区响应的应用5.1.7 “Button” 按钮响应的使用5.1.8 “Pull - Down Menu” 下拉式菜单响应的应用5.1.9 “Conditional” 条件型响应的使用5.1.10 “Keypress” 按键型响应5.1.11 “Tries Limit” 重试限制响应的应用第6章 测试型软件设计第7章 实验型软件设计第8章 多媒体软件的发行附录A 系统变量附录B 系统函数

<<多媒体软件设计教程>>

章节摘录

第1章 多媒体软件设计简介 1.1 多媒体与多媒体软件 1.1.1 多媒体软件 多媒体技术是当今计算机科学技术领域的热点技术，它的迅速发展改变了人们的传统生活方式，给人类社会带来巨大的影响。

媒体（medium）在计算机领域中有两种含义：一是指用以存储信息的实体，如磁带、磁盘、光盘和半导体存储器等；二是指信息的载体，如文字、数字、声音、图形和图像等。

计算机多媒体技术中的媒体指的是后者。

多媒体计算机技术就是计算机综合处理多种媒体信息（文本、图形、图像、音频和视频），使多种信息建立逻辑连接，集成为一个系统并具有交互性的技术。

利用各种软件平台编制的多媒体系统在教育、商业、广告、科研等领域得到广泛的应用。

在教育领域，为提高学习者的兴趣、辅助教师讲授课程、提供个人自学学习环境、进行仿真实验等需要，开发出大量应用软件。

根据使用者和应用场合的不同，可以把教育多媒体软件分为两大类，助学型和助教型。

助教型是用来辅助教师进行教学的软件，助学型是用来帮助学生学习，或用来测验教学成果的软件。

助教型软件一般演示顺序单一，例如用Power Point制作的图片和文字资料的幻灯片演示程序，用Flash制作的一段动画等。

助学型软件主要帮助学生进行个别学习，学生可以有不同选择进而有不同的结果，引导学生按照正确的步骤来完成学习。

学生可自主掌握学习的进程，对生疏的内容可以多次重复直到自己熟悉为止。

另外，商业和广告业中制作精美的、可以提供良好广告效应的展示软件，如公司介绍性光盘、风景名胜、触摸屏式介绍等，科研方面的应用有模拟实验等，也属于多媒体软件。

1.1.2 常用的开发工具 在进行多媒体软件开发和设计时，根据具体的需求和应用领域可以使用不同类型的工具软件，一个最终的产品软件中包含文字、图片、声音、动画、视频等媒体，它们需要利用各种不同的工具软件进行设计和加工，还需要利用专门的软件将多种媒体集成，加入交互与控制，满足最终的需求。

一般来说，在程序设计中会涉及到整体程序设计软件、图片设计与处理软件、声音编辑与处理软件、动画设计软件、视频编辑与处理软件等。

下面介绍各类常用的多媒体开发工具软件。

<<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>