

<<多媒体制作技术>>

图书基本信息

书名：<<多媒体制作技术>>

13位ISBN编号：9787040156829

10位ISBN编号：7040156822

出版时间：2004-11

出版单位：高等教育出版社

作者：李铄，庞英志 主编

页数：257

字数：400000

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>

## <<多媒体制作技术>>

### 前言

多媒体制作技术的出现使人们进入了一个新的信息时代，从多媒体教学软件、电子游艺节目、多媒体导购系统到网上冲浪、电子商务等，多媒体技术无处不在发挥着其独特的作用。

多媒体制作软件能够为设计者提供一个自动生成程序代码的综合环境，使设计者可以将文字、声音、图形、图像、动画和视频等多媒体组合在一起，形成一套完整的多媒体作品，实现了多媒体制作者的梦想。

目前，多媒体制作软件有许多种，其中美国的Macromedia公司开发的Authorware是这个领域中的佼佼者，该软件曾获Pc多媒体制作工具类最有价值产品奖。

经过不断完善和创新，Authorware已发展到7.0版本。

本书针对学生的实际情况并结合大量实例，深入浅出地讲述了Authorware的功能和用法，结合作者的教学工作实践和多媒体制作方面的经验，使得本书内容更加详实，操作性更强。

学生借助本书学习多媒体制作技术可以事半功倍，更快捷地掌握多媒体制作技能。

## <<多媒体制作技术>>

### 内容概要

本书是高等职业教育技能型紧缺人才培养试用教材。

本书主要内容包括：多媒体基础知识，认识Authorware 6.5，文本和图片的创建，移动、擦除和等待图标的设计与应用，创建并使用交互响应，框架、导航和判断图标的设计，声音、视频及电影的集成，变量、函数和表达式，知识对象、库和模块，程序的调试与打包等。

本书适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级职业技术学院使用，也可供示范性软件职业技术学院、继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养使用，还可供本科院校、计算机专业人员和爱好者参考使用。

## &lt;&lt;多媒体制作技术&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 多媒体基础知识 1.1 多媒体 1.1.1 多媒体的定义 1.1.2 多媒体中的表示媒体 1.1.3 多媒体文件格式类型 1.1.4 多媒体作品的适用范围 1.2 多媒体计算机系统 1.2.1 多媒体系统的硬件平台 1.2.2 多媒体系统的软件平台 1.3 多媒体创作工具 1.4 多媒体产品的制作流程 思考题第2章 认识Authorware6.5 2.1 Authorware6.5的安装和汉化 2.2 Authorware6.5简介 2.3 Authorware6.5的工作界面 2.3.1 标题栏 2.3.2 菜单栏 2.3.3 工具栏 2.3.4 图标栏 2.3.5 程序设计窗口 2.4 Authorware6.5的新增功能 思考题第3章 文本和图片的创建 3.1 显示图标和绘图工具箱 3.1.1 显示图标 3.1.2 网络的设置 3.1.3 绘图工具箱 3.2 文本对象的创建 3.2.1 创建文本对象 3.2.2 文本对象的编辑 3.2.3 文本对象的属性设置 3.2.4 文本的查找和拼写检查 3.2.5 导入外部文本 3.3 图形对象的创建 3.3.1 图形对象的创建与编辑 3.3.2 图形显示属性的设置 3.3.3 外部图像的导入 3.4 显示图标属性设置 3.4.1 显示图标属性选项介绍 3.4.2 显示图标的功能讲解 3.5 多个显示对象的编辑 3.5.1 同时选中多个显示对象 3.5.2 组合 / 撤销组合图形对象 3.5.3 设置图形对象的对齐方式 3.6 群组图标的属性设置 思考题第4章 移动、擦除和等待图标的设计与应用 4.1 移动图标的设置 4.1.1 移动方式 4.1.2 设置移动图标的属性 4.1.3 移动类型的设置 4.2 擦除图标设置 4.2.1 擦除图标的设置 4.2.2 擦除图标的属性设置 4.3 等待图标的属性设置 思考题第5章 创建并使用交互响应第6章 框架、导航和判断图标的设计第7章 声音、视频及电影的集成第8章 变量、函数和表达式第9章 知识对象、库和模块第10章 程序和调试与打包附录A Authorware 6.5系统变量附录B Authorware 6.5函数参考文献

## &lt;&lt;多媒体制作技术&gt;&gt;

## 章节摘录

1.1.4 多媒体作品的适用范围 随着社会的进步, 计算机的普及, 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, 对多媒体相关技术的要求也越来越高, 所以说社会的进步推动了多媒体的发展。

那么多媒体能应用在哪几个方面呢?

大体上有如下几个方面: 首先是将多媒体应用于公共展览馆或博物馆等需要展示的场所。

多媒体演示能非常形象、直观去展示一个展品, 人们可以通过多媒体的演示, 形象地了解展品, 而不要专人去讲解或仅仅是看到简单的画面。

通过多媒体展示, 人们可以从各种角度了解更多的知识, 甚至可以不用去展览馆或图书馆。

第二方面是将多媒体用于教学领域。

这是目前国内刚开始起步的领域, 也是一个多媒体大有可为的领域。

学校的教师通过多媒体可以非常形象直观地讲述清楚过去很难描述的课程内容, 而且学生可以更形象地理解和掌握相应的教学内容。

学生还可以通过多媒体进行自学、自考等。

教学领域是最适合采用多媒体的领域。

多媒体的辅助和参与将使教学领域产生一场质的革命。

除学校外, 各大单位、公司培训也可以通过多媒体进行在职人员或新员工的培训、考核等, 它非常形象直观, 同时也可解决师资不足的问题, 从某种意义上说, 一张光盘可以替代一个甚至几个顶尖的老师。

第三方面是将多媒体用于产品展示。

很多公司或工厂尽管有许多好的产品, 为宣传自己的产品也投入了许多资金去作传统广告, 如电视、报纸等。

然而以多媒体技术制作的产品演示光盘为商家提供了一种全新的广告形式, 商家通过多媒体演示盘可以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观看广告, 直观、经济、便捷, 效果更好。

这种方式可用于多种行业, 如房地产、IT、汽车制造等许多领域。

电子出版物是多媒体技术在出版领域的应用。

过去人们看到的纸介质出版物没有声音、图像, 其表现形式是静止的, 而采用多媒体技术制作的电子出版物形式更活泼、更有趣、更容易让人接受。

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>