

<<多媒体基础与课件创作>>

图书基本信息

书名：<<多媒体基础与课件创作>>

13位ISBN编号：9787040280494

10位ISBN编号：7040280493

出版时间：2009-11

出版时间：高等教育出版社

作者：段新昱

页数：381

字数：590000

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>

<<多媒体基础与课件创作>>

内容概要

本书根据理论与实践相结合的原则,从不同层面、不同角度,对多媒体技术、工具软件应用和多媒体课件创作,进行了较为系统的讲述。

对于基本概念和基本原理的介绍,力求准确、简明扼要;对于多媒体工具软件应用和多媒体课件创作,通过有针对性的知识介绍并配以典型应用实例,使本书具有很强的可操作性和实用性。

本书分为上、下两篇。

上篇为多媒体技术基础,包括第1章和第2章,主要介绍多媒体技术理论知识,其特征是将多媒体基础理论知识与多媒体创作实际紧密结合,并突出多媒体常用工具软件应用技能的培养,同时还特别介绍了多媒体技术的最新研究领域——虚拟现实技术。

下篇为多媒体课件创作,包括第3~17章,重点介绍了三类最常用的课件创作平台:基于图标的多媒体创作工具Authorware在课件集成、创作领域中的应用方法(第3~9章),基于时间的课件创作工具Flash应用技术(第10~16章)以及大众化的演示文稿制作工具PowerPoint应用精髓(第17章)。

下篇既有软件应用介绍、编程指导,同时还具体针对课件创作过程中的专项问题,给出有特色的开发方案。

<<多媒体基础与课件创作>>

书籍目录

上篇 多媒体技术基础

第1章 多媒体技术基础

1.1 多媒体技术概述

1.1.1 多媒体与多媒体技术

1.1.2 多媒体技术的特性

1.1.3 超文本与超媒体技术

1.1.4 多媒体技术的发展

1.1.5 多媒体关键技术

1.1.6 多媒体应用领域

1.2 多媒体创作环境

1.2.1 多媒体计算机系统

1.2.2 多媒体外围设备

1.2.3 多媒体软件工具

1.2.4 多媒体创作过程

1.3 网络多媒体技术

1.3.1 多媒体通信的特点

1.3.2 多媒体数据压缩技术

1.3.3 流媒体技术

1.4 虚拟现实技术

1.4.1 虚拟现实概念

1.4.2 虚拟现实价值

1.4.3 虚拟现实设备

1.4.4 虚拟现实应用

思考练习题

第2章 多媒体素材及其制作

下篇 多媒体课件创作

第3章 多媒体创作工具

第4章 Authorware初级应用

第5章 Authorware中级应用

第6章 Authorware交互控制

第7章 Authorware结构设计

第8章 Authorware高级应用

第9章 Authorware作品发布

第10章 基于时间的课件创作工具

第11章 动画制作与编辑

第12章 动画类型

第13章 修改对象

第14章 多媒体素材的导入、编辑和应用

第15章 动作脚本与交互功能

第16章 Flash文件的发布和导出

第17章 演示文稿制作工具PowerPoint

<<多媒体基础与课件创作>>

编辑推荐

由段新昱等编著的《多媒体基础与课件创作(第2版)》在延续上一版教材中许多经典内容的基础上,汇集了众多读者的、有益反馈,并融入了最新的学科前沿技术,以技术理论与应用实践相结合为原则,从不同层面、不同角度对多媒体技术、工具软件应用和多媒体课件创作三个领域进行了较为系统的讲述。

本书按照上、下两篇的体系结构组织教学内容。

上篇着重对多媒体技术理论知识的介绍,下篇着重对常用课件系统创作平台及相关应用技术的系统介绍。

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>