

<<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>