

<<多媒体技术应用Authorware 6>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用Authorware 6.5>>

13位ISBN编号：9787115121387

10位ISBN编号：7115121389

出版时间：2004-1

出版时间：人民邮电

作者：宋一兵，王献红 编著

页数：240

字数：376000

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>

<<多媒体技术应用Authorware 6>>

内容概要

本书从基础入手，通过大量的实例练习，系统全面地介绍了Authorware中各个图标的使用方法，详细说明了如何在多媒体作品中引入图片、声音、动画等素材，以及如何实现过渡特技效果、路径动画、分支控制和用户交互，介绍了Authorware中变量和函数的使用、知识对象的概念、库和模组的使用以及程序的调试和发布方法。

通过本书的学习，读者可以轻松掌握多媒体的基本知识和制作方法。

本书内容全面，实例丰富，图文并茂，注重理论联系实际，适合作中等职业学校“多媒体技术应用”课程的教材，也可作为其他多媒体创作人员的学习参考资料。

书籍目录

第1章 多媒体技术基本知识	1	1.1 多媒体技术的基本概念	1	1.2 多媒体计算机系统	6	1.3 多媒体作品创作的原则和步骤	8	1.4 多媒体创作工具概述	12	1.5 小结	14	1.6 习题	14																		
第2章 多媒体信息技术	15	2.1 音频技术	15	2.2 数字图像处理技术	19	2.3 多媒体数据压缩技术	23	2.4 小结	27	2.5 习题	27																				
第3章 音频处理	29	3.1 Windows系统中的多媒体设备	29	3.2 声音的播放	32	3.3 声音的录制与编辑	34	3.4 不同格式声音文件的转换	36	3.5 小结	38	3.6 习题	38																		
第4章 图像及视频信息的处理	39	4.1 图像的处理	39	4.2 信息的处理	42	4.3 小结	46	4.4 习题	46																						
第5章 Authorware简介	47	5.1 Authorware的特点	47	5.2 认识Authorware	48	5.3 创建一个简单的多媒体程序	51	5.4 程序的调试	54	5.5 小结	56	5.6 习题	56																		
第6章 图标的使用	57	6.1 图形的绘制	57	6.2 图像的使用	61	6.3 文字的使用	66	6.4 小结	72	6.5 习题	72																				
第7章 图标的属性	74	7.1 图标属性对话框	74	7.2 内容的显示属性	75	7.3 内容的位置属性	78	7.4 小结	83	7.5 习题	83																				
第8章 程序暂停与内容擦除	84	8.1 程序暂停	84	8.2 使用擦除图标	86	8.3 简单的自动运行程序	91	8.5 习题	91																						
第9章 声音和电影的使用	93	9.1 声音的使用	93	9.2 在程序中使用电影	96	9.3 其动画的使用	102	9.4 小结	111	9.5 习题	112																				
第10章 变量与函数的使用	113	10.1 认识Authorware的计算图标	113	10.2 变量与函数	115	10.3 变量及其运算	118	10.4 系统变量和系统函数	120	10.5 外部函数的载入使用	125	10.6 信息对话框	128	10.7 小结	131	10.8 习题	131														
第11章 设计路径动画	132	11.1 设计简单的动画	132	11.2 运动类型及属性	134	11.3 路径动画的运动控制	139	11.4 小结	142	11.5 习题	142																				
第12章 管理和文件属性	143	12.1 群组图标	143	12.2 图标管理	144	12.3 文件属性	146	12.4 小结	149	12.5 习题																					
第13章 程序的交互控制	151	13.1 认识交互图标	151	13.2 【Button】(按钮)响应	153	13.3 【Hot Spot】(热区)响应	158	13.4 交互响应的属性	160	13.5 【Hot Object】(热物)响应	161	13.6 【Conditional】(条件)响应	163	13.7 【Target Area】(目标区域)响应	166	13.8 【Pull-down Menu】(下拉菜单)响应	171	13.9 【Keypress】(按键)响应	174	13.10 【Text Entry】(文本输入)响应	176	13.11 【Tries Limit】(限次)响应	178	13.12 【Time Limit】(限时)响应	179	13.13 【Event】(事件)响应	180	13.14 小结	183	13.15 习题	183
第14章 决策、导航及框架	185	14.1 决策图标	185	14.2 框架图标	190	14.3 导航图标	192	14.4 小结	198	14.5 习题	199																				
第15章 知识对象的应用	200	15.1 认识知识对象	200	15.2 打开网页序	200	15.3 教学测试题	202	15.4 信息对话框	204	15.5 选择并打开文件	208	15.6 小结	210	15.7 习题																	
第16章 程序管理与作品发布	212	16.1 外部文件管理	212	16.2 Library(媒体库)的使用	214	16.3 模块的建立和应用	217	16.4 自定义图标	219	16.5 作品的打包与发布	221	16.6 小结	224	16.7 习题	224																
第17章 实例	225	17.1 大型图片浏览	225	17.2 曲柄活塞机构	228	17.3 循环播放的MIDI音乐	234	17.4 小结	239	习题	240																				

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>