

<<多媒体技术应用Authorware6.>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用Authorware6.5中文版>>

13位ISBN编号：9787115142214

10位ISBN编号：7115142211

出版时间：2006-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：宋一兵，王献红 编著

页数：248

字数：387000

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Authorware6.>>

内容概要

本书从基础入手，通过大量的实例练习，全面系统地介绍了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、声音及动画等素材，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等，并介绍了Authorware中变量和函数的使用、知识对象的概念、库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，语言流畅，实例丰富，图文并茂，注重理论联系实际，适合作为中等职业学校“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 11.1 多媒体技术的基本概念 11.1.1 信息媒体的类型 11.1.2 多媒体技术的特征 21.1.3 多媒体技术的发展 31.1.4 多媒体技术的应用 41.1.5 多媒体技术的研究方向 61.2 多媒体计算机系统 61.2.1 硬件组成 61.2.2 软件组成 81.3 多媒体作品创作的原则和步骤 91.3.1 设计的基本原则 91.3.2 作品开发的步骤 111.4 多媒体创作工具概述 131.4.1 多媒体创作工具的基本特点 131.4.2 常用的多媒体创作工具 141.5 小结 151.6 习题 16

第2章 多媒体信息技术 172.1 音频处理技术 172.1.1 数字音频的基本知识 172.1.2 音频文件的存储格式 182.1.3 声卡 202.2 数字图像处理技术 212.2.1 数字图像的基本知识 212.2.2 静态图像存储格式 222.2.3 动态图像存储格式 242.3 多媒体数据压缩技术 262.3.1 数据压缩基本理论 262.3.2 数据压缩基本方法 272.3.3 多媒体数据压缩编码标准 282.4 小结 292.5 习题 29

第3章 音频信息的处理 313.1 Windows系统中的多媒体设备 313.1.1 设备即插即用(Plug and Play)功能 313.1.2 查看系统中的多媒体设备 313.1.3 查看系统多媒体设备属性 323.1.4 音量调节 333.1.5 Windows系统内带的多媒体工具 333.2 声音的播放 343.2.1 使用Windows附带工具播放 343.2.2 使用外部音频工具 353.3 声音的录制与编辑 363.4 不同格式声音文件的转换 393.5 小结 403.6 习题 40

第4章 图像及视频信息的处理 424.1 图像的处理 424.1.1 图像的浏览 424.1.2 图像的编辑 434.1.3 不同格式图像文件的转换 454.2 视频信息的处理 454.2.1 视频的播放 464.2.2 视频的截取与转换 474.3 小结 494.4 习题 49

第5章 Authorware简介 505.1 Authorware的特点 505.2 认识Authorware 515.3 创建一个简单的多媒体程序 555.4 程序的调试 575.4.1 程序控制面板 585.4.2 局部调试 595.5 小结 595.6 习题 60

第6章 显示图标的使用 616.1 图形的绘制 616.1.1 绘制图形 616.1.2 设置图形样式 636.2 图像的使用 656.2.1 引入外部图像 656.2.2 图像的调整和编辑 666.2.3 图像的显示模式 686.3 文字的使用 706.3.1 文字的输入 706.3.2 文字的样式 716.3.3 使用TXT文档或Word文档 736.4 小结 766.5 习题 76

第7章 显示图标的属性 797.1 图标属性对话框 797.2 内容的显示属性 807.2.1 显示特技效果 817.2.2 图标显示层次 827.3 内容的位置属性 837.3.1 认识位置属性 837.3.2 限制内容沿路径移动 857.3.3 限制内容在区域内移动 877.4 小结 887.5 习题 88

第8章 程序暂停与内容擦除 898.1 程序暂停 898.1.1 认识等待图标 898.1.2 等待控制方式 908.2 使用擦除图标 918.2.1 认识擦除图标 918.2.2 使用擦除特技效果 938.3 简单的自动运行程序 948.4 小结 968.5 习题 96

第9章 声音和数字电影 989.1 声音的使用 989.1.1 为程序添加声音 989.1.2 声音图标的时间属性 1009.2 使用数字电影 1029.2.1 电影的引用及图标的属性 1029.2.2 电影与其他媒体同步 1059.2.3 电影画面的擦除 1079.3 其他格式动画的使用 1089.3.1 使用GIF动画 1089.3.2 使用Flash动画 1109.3.3 QuickTime动画的使用 1139.3.4 为电影添加字幕 1159.4 小结 1169.5 习题 117

第10章 变量与函数的使用 11810.1 认识Authorware的计算图标 11810.2 变量与函数 12010.2.1 变量 12010.2.2 函数 12110.2.3 运算符 12210.2.4 程序语句 12210.3 变量及其运算 12410.3.1 定义并显示变量 12410.3.2 变量的运算 12510.4 系统变量和系统函数 12610.4.1 系统函数 12610.4.2 系统变量 12710.4.3 系统函数和系统变量应用练习 12710.5 外部函数的载入和使用 13110.6 信息对话框 13410.7 小结 13610.8 习题 137

第11章 设计路径动画 13811.1 设计简单的路径动画 13811.2 运动类型及属性 13911.2.1 【指向固定点】类型 14011.2.2 【指向固定直线上的某点】类型 14111.2.3 【指向固定区域内的某点】类型 14211.2.4 【指向固定路径的终点】类型 14311.2.5 【指向固定路径上的任意点】类型 14511.3 路径动画的运动控制 14511.4 小结 14711.5 习题 148

第12章 图标管理和文件属性 14912.1 群组图标 14912.1.1 流程设计窗口的滚动条 14912.1.2 使用群组图标组织图标 15012.2 图标管理 15112.3 文件属性 15212.4 小结 15512.5 习题 156

第13章 程序的交互控制 15713.1 认识交互图标 15713.2 【按钮】交互 15913.2.1 简单的按钮交互程序 15913.2.2 【按钮】交互类型的交互属性 16113.2.3 添加和编辑按钮 16213.3 【热区域】交互 16413.4 交互的属性 16613.5 【热对象】交互 16813.6 【条件】交互 17013.7 【目标区】交互 17313.8 【下拉菜单】交互 17713.9 【按键】交互 18013.10 【文本输入】交互 18213.11 【重试限制】交互 18413.12 【时间限制】交互 18513.13 【事件】交互 18613.14 小结 19013.15 习题 190

第14章 判断、导航及框架 19214.1 判断图标 19214.1.1 认识判断图标 19214.1.2 闪烁的文字 19414.1.3 成绩评价 19514.2 框架图标 19714.2.1 电子相册

19714.2.2 自定义导航按钮 19914.3 导航图标 20014.3.1 认识导航图标 20014.3.2 超文本链接
20214.4 小结 20514.5 习题 205第15章 知识对象的应用 20715.1 认识知识对象 20715.2 打开
网页或程序 20715.3 教学测试题 20915.4 信息对话框 21115.5 选择并打开文件 21515.6 小结
21715.7 习题 217第16章 程序管理与作品发布 21916.1 外部文件管理 21916.2 库的使用
22116.2.1 利用库管理重复使用的资源 22116.2.2 库的操作 22316.2.3 库的特点 22416.3 模型的建
立和应用 22416.3.1 建立一个模型 22416.3.2 理解模型 22616.4 自定义图标 22616.5 作品的打包
与发布 22716.5.1 发布参数设置 22816.5.2 作品的发布 22916.5.3 发布程序要注意的事项 23016.6
小结 23016.7 习题 231第17章 综合实例 23217.1 图像浏览 23217.2 曲柄活塞机构 23617.2.1
曲柄活塞机构的数学模型 23617.2.2 曲柄活塞机构的程序实现 23717.3 循环播放的MIDI音乐
24117.4 小结 24717.5 习题 247

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>