

图书基本信息

书名：<<多媒体技术应用课程设计案例精编>>

13位ISBN编号：9787302170341

10位ISBN编号：7302170347

出版时间：2008-3

出版时间：清华大学

作者：杜文洁 编

页数：305

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>

内容概要

Authorware广泛应用于计算机辅助教育、娱乐及办公自动化等领域的多媒体系统开发与制作，是一个功能强大的多媒体软件创作工具。

其Authorware 7.0版本在支持新的媒体类型、ActiveX控制、网络应用等方面有了很大改进和加强。

本书介绍了多媒体的基本概念，阐述了多媒体程序开发的设计思想及制作过程。

以Authorware 7.0作为多媒体创作工具，通过对8个有代表性的综合实例的制作分析、详细说明、制作思路及制作过程，为多媒体技术应用的课程设计提供了很有价值的教学用书。

本书按照循序渐进的方式，由浅入深地介绍了多媒体技术应用的基本理论及Authorware 7.0的主要内容。

本书图文并茂、通俗易懂，具有很强的实战性，可供多媒体制作爱好者自学使用，也可作为职业技术学院多媒体技术应用课程设计的教学用书，对具有一定Authorware基础的中级或高级人员也有一定的参考价值。

书籍目录

第1章 多媒体技术应用基础概述 1.1 多媒体技术的基本概念 1.1.1 媒体、多媒体、多媒体技术和多媒体技术的发展方向 1.1.2 多媒体计算机系统 1.2 多媒体信息的计算机表示 1.2.1 文本的基本格式 1.2.2 图形图像的基本格式 1.2.3 声音文件的基本格式 1.2.4 动画文件的基本格式 1.2.5 视频文件的基本格式第2章 多媒体程序开发 2.1 多媒体的开发环境与过程 2.1.1 多媒体的开发环境 2.1.2 多媒体应用软件的开发过程 2.2 多媒体开发工具 2.2.1 多媒体开发工具的类型与功能 2.2.2 多媒体开发工具的特征与标准 2.2.3 多媒体著作工具 2.3 多媒体程序设计 2.3.1 多媒体的应用领域 2.3.2 多媒体的制作流程 2.3.3 多媒体的制作要点第3章 Authorware 7.0基础知识 3.1 Authorware 7.0的安装、启动、退出及工作界面 3.1.1 Authorware 7.0的安装、启动与退出 3.1.2 Authorware 7.0的工作界面 3.2 基本图标的使用 3.2.1 显示图标 3.2.2 擦除图标和等待图标 3.2.3 移动图标和群组图标 3.3 媒体图标的使用 3.3.1 声音图标 3.3.2 数字电影和DVD的使用 3.3.3 GIF动画的使用 3.3.4 Flash动画的使用 3.3.5 Quick Time动画的使用 3.4 交互图标的使用 3.4.1 交互图标及属性的设置 3.4.2 按钮响应属性的设置 3.4.3 热区响应及热体响应属性的设置 3.4.4 目标区域响应及下拉菜单响应属性的设置 3.4.5 条件响应及文本输入响应属性的设置 3.4.6 按键响应及时间限制响应属性的设置 3.4.7 尝试限制响应属性的设置 3.5 导航图标与框架图标的使用 3.5.1 导航图标属性的设置 3.5.2 框架图标属性的设置 3.6 判断图标和计算图标的使用 3.6.1 判断图标属性的设置 3.6.2 计算图标属性的设置第4章 Authorware 7.0高级应用 4.1 变量 4.1.1 系统变量 4.1.2 自定义变量 4.2 运算符 4.3 函数 4.3.1 系统函数 4.3.2 自定义函数 4.4 语句 4.4.1 条件语句 4.4.2 循环语句 4.5 知识对象 4.5.1 知识对象的作用 4.5.2 知识对象的类型 4.5.3 知识对象的使用第5章 多媒体教学课件的制作 5.1 实例简介与实例效果 5.1.1 实例简介 5.1.2 实例效果 5.2 制作分析 5.2.1 制作特点 5.2.2 构图分析 5.3 制作过程 5.3.1 新建文档与片头的制作 5.3.2 主界面的制作 5.3.3 内容的制作 5.3.4 习题与退出部分的制作第6章 企业宣传多媒体 6.1 实例简介与实例效果 6.1.1 实例简介 6.1.2 实例效果 6.2 制作分析 6.2.1 制作特点 6.2.2 构图分析 6.3 制作过程 6.3.1 新建文档与主界面的制作 6.3.2 主题内容的制作 6.3.3 子级内容的制作 6.3.4 退出部分的制作第7章 游戏娱乐软件的制作 7.1 实例简介与实例效果 7.1.1 实例简介 7.1.2 实例效果 7.2 制作分析 7.2.1 制作特点 7.2.2 构图分析 7.3 制作过程 7.3.1 新建文档与游戏片头的制作 7.3.2 游戏帮助内容的制作 7.3.3 开始游戏内容的制作 7.3.4 限定时间部分的制作 7.3.5 继续游戏及退出部分的制作第8章 超级媒体播放器的制作 8.1 实例简介与实例效果 8.1.1 实例简介 8.1.2 实例效果 8.2 制作分析 8.2.1 制作特点 8.2.2 构图分析 8.3 制作过程 8.3.1 新建文档与主界面的制作 8.3.2 注册控件部分与控件模块的制作 8.3.3 播放器支持文件部分的制作 8.3.4 打开文件部分的制作第9章 实用计算器制作 9.1 实例简介与实例效果 9.1.1 实例简介 9.1.2 实例效果 9.2 制作分析 9.2.1 制作特点 9.2.2 构图分析 9.3 制作过程 9.3.1 计算器面板的标题制作 9.3.2 计算器面板的界面制作 9.3.3 计算器计算功能的制作第10章 个人信息管理软件制作 10.1 实例简介与实例效果 10.1.1 实例简介 10.1.2 实例效果 10.2 制作分析 10.2.1 制作特点 10.2.2 构图分析 10.3 制作过程 10.3.1 新建文档与主界面制作 10.3.2 添加信息部分的制作 10.3.3 读取信息部分的制作 10.3.4 退出部分的制作第11章 经典心理测试的制作 11.1 实例简介与实例效果 11.1.1 实例简介 11.1.2 实例效果 11.2 制作分析 11.2.1 制作特点 11.2.2 构图分析 11.3 制作过程 11.3.1 新建文档与主界面的制作 11.3.2 登录部分的制作 11.3.3 测试试题部分的制作 11.3.4 测试结果部分的制作 11.3.5 测试保存退出部分的制作第12章 学生管理系统软件的制作 12.1 实例简介与实例效果 12.1.1 实例简介 12.1.2 实例效果 12.2 制作分析 12.2.1 制作特点 12.2.2 构图分析 12.3 制作过程 12.3.1 创建数据库和数据源 12.3.2 新建文档与主界面的制作 12.3.3 访问数据库的制作 12.3.4 信息录入的制作 12.3.5 升序排序内容的制作 12.3.6 降序排序内容的制作 12.3.7 查询内容的制作 12.3.8 退出部分的制作参考文献

章节摘录

第1章 多媒体技术应用基础概述 本章主要介绍与多媒体相关的基本概念及多媒体技术的发展方向，其次重点介绍什么是多媒体计算机系统和多媒体信息的计算机表示。

至20世纪80年代中后期以来，多媒体计算机技术开始成为人们关注的热点。多媒体技术是当今信息技术领域发展最快、最活跃的技术，加快了信息化社会的发展，丰富了人类信息的交流形式。

多媒体技术融计算机、声音、文本、图像、动画、视频和通信等多种功能于一体，借助日益普及的高速信息网，可实现计算机的全球联网和信息资源共享，因此被广泛应用在咨询服务、图书、教育、通信、军事、金融和医疗等诸多行业，并正潜移默化地改变着我们的生活。

学习制作多媒体软件是专业人员应该掌握的一项重要技能，也是很多人的业余爱好。

多媒体计算机与多媒体技术将给人们的工作、生活和娱乐带来深刻的革命。

1.1 多媒体技术的基本概念 1.1.1 媒体、多媒体、多媒体技术和多媒体技术的发展方向 1. 媒体 媒体 (medium) 原有两重含义，一是指存储信息的实体，如磁盘、光盘、磁带、半导体存储器等，中文常译作媒质。

在计算机领域，传统意义上的媒体通常指文字、数字、表格等内容；二是指传递信息的载体，如数字、文字、声音、图形等，中文译作媒介。

2. 多媒体 “多媒体”一词译自英文Multimedia，而该词又是由multiple和media复合而成的。多媒体就是由多种单媒体复合而成的人—机交互式信息交流和传播媒体，包括声音、图形、图像、视频、动画、连接、文字、数字和表格等内容。

“多”是其多种媒体表现，多种感官作用，多种设备，多学科交汇，多领域应用；“媒”是指人与客观事物之中介；“体”是言其综合、集成一体化。

多媒体技术有如下特点。

1) 多媒体的整合 传播信息的媒体种类很多，如文字、声音、图形、图像、动画等。其中，文字可分为文字及数字，音频 (Audio) 可分为音乐及语音，视频 (Video) 可分为静止图像、动画及影片等；其中包含的技术非常广，大致有电脑技术、超文本技术、光盘储存技术及影像绘图技术等。

而计算机多媒体的应用领域也比传统多媒体的应用领域更加广阔，如CAI、有声图书、商情咨询等都是计算机多媒体的应用范围。

2) 数字化 多媒体信息都是以数字的形式而不是以模拟信号的形式存储和传输的，多媒体系统的出版模式中强调的是无纸输出形式，以光盘 (CD—ROM) 为主要的输出载体。

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>