

<<多媒体设计与制作技术>>

图书基本信息

书名：<<多媒体设计与制作技术>>

13位ISBN编号：9787302247500

10位ISBN编号：7302247501

出版时间：2011-4

出版时间：清华大学出版社

作者：蔡永华 编

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>

## <<多媒体设计与制作技术>>

### 内容概要

本书由多媒体设计技术基础入手，系统地介绍了Authorware 7.0各种功能的使用方法，内容安排由浅入深，突出“理论与实例”相结合，具有理论够用、实例丰富的特点。

本书共9章，分别讲述计算机多媒体的基本概念、基本原理、多媒体信息和多媒体关键技术；多媒体制作软件Authorware 7.0的具体使用和设计方法；Authorware 7.0综合程序设计制作实例及打包发布过程；艺术字的制作、平面图像设计、特效文字的制作、二维动画的制作、三维素材的制作、抓图和视频转换工具等多媒体素材采集软件的应用方法。

本书以实例驱动知识点，力求做到基础理论与实例有效结合、内容丰富、步骤清晰，并从课堂教学实际、实用性、易掌握性出发，精心设计短小精悍、简单易懂的经典实例，以便读者牢固掌握每一节的主要内容。

本书可作为高等院校、高等职业技术学院的多媒体设计课程的教材，尤其适合于广大的师范类院校学生加强实践应用，进一步提升素质教育。同时也可作为从事多媒体创作及相关工作人员的参考资料，以及多媒体制作技术的培训教程。

# <<多媒体设计与制作技术>>

## 书籍目录

### 第1章 多媒体信息与多媒体技术基础

#### 1.1 多媒体基本概念

##### 1.1.1 媒体

##### 1.1.2 多媒体

##### 1.1.3 多媒体主要特性

##### 1.1.4 多媒体分类

#### 1.2 多媒体信息

##### 1.2.1 图形、图像的基本概念

##### 1.2.2 色彩的基本概念

##### 1.2.3 动画

##### 1.2.4 数字音频

##### 1.2.5 数字视频处理

#### 1.3 多媒体发展与应用

##### 1.3.1 多媒体技术的发展

##### 1.3.2 多媒体技术的应用

#### 1.4 数据压缩

##### 1.4.1 数据压缩的原因

##### 1.4.2 数据压缩的方法

##### 1.4.3 数据压缩的标准

#### 1.5 光盘存储系统

##### 1.5.1 光盘的分类及ISO标准

##### 1.5.2 光盘系统的技术指标

##### 1.5.3 LV和CD—DA光盘的原理

##### 1.5.4 CD—ROM的结构和数据存取原理

##### 1.5.5 可重写光盘

##### 1.5.6 大容量可重写光盘新技术

##### 1.5.7 CD—R技术和刻录机的结构原理

##### 1.5.8 CD R刻录机的选择和刻录技术

##### 1.5.9 VCD标准及相应的压缩技术

##### 1.5.10 DVD视频、音频的制式与压缩

#### 1.6 多媒体通信与网络技术

##### 1.6.1 多媒体通信技术的发展

##### 1.6.2 多媒体网络

### 第2章 Authorware 7.0简介

#### 2.1 初识Authorware

##### 2.1.1 什么是多媒体创作工具

##### 2.1.2 Authorware的特点

#### 2.2 Authorware的用户界面

##### 2.2.1 菜单栏

##### 2.2.2 常用工具栏

##### 2.2.3 图标工具栏

##### 2.2.4 程序流程设计窗口

##### 2.2.5 知识对象窗口

#### 2.3 Authorware 7.0新增功能

##### 2.3.1 单键发布

## <<多媒体设计与制作技术>>

2.3.2 新的命令菜单

2.3.3 RTF格式文件的编辑及应用

2.3.4 支持更加丰富的媒体文件类型

2.3.5 增强的编辑界面及计算窗口

第3章 Authorware 7.0的基本操作与图标的使用

3.1 程序的基本调试方法

3.2 文件的保存、关闭和打开

3.2.1 保存文件

3.2.2 关闭文件

3.2.3 打开文件

3.3 显示图标的使用

3.3.1 关于制作工具箱

3.3.2 使用制作工具箱

3.3.3 设置线型、颜色和填充模式

3.3.4 编辑图形对象

3.3.5 编辑文本对象

3.3.6 显示图标属性设置

3.3.7 应用实例

3.4 使用起止标志

3.5 擦除图标的使用

3.6 等待图标的使用

3.7 计算图标的使用

3.8 群组图标的使用

3.9 使用图标调色板

第4章 Authorware 7.0动画处理

第5章 Authorware 7.0交互响应

第6章 Authorware变量、函数和表达式

第7章 Authorware结构设计

第8章 程序调试、打包及综合举例

第9章 多媒体素材采集

附录A Authorware 7.0系统变量

附录B Authorware 7.0系统函数

## 章节摘录

版权页：插图：1.1.3 多媒体主要特性多媒体的主要特性有：多样性、集成性和交互性。

多媒体的“多样性”指的是信息载体的多样化、多维化，把计算机所能处理的信息空间范围扩展和放大，而不再局限于数值、文本或是被特别对待的图形或图像。

利用计算机技术可以综合处理文字、声音、图形、图像、动画、视频等多种媒体信息，从而创造出集多种表现形式为一体的新型信息处理系统，使用户更全面、更准确地接收信息。

多媒体的“集成性”，即指多媒体信息媒体的集成和处理这些媒体设备的集成，对于前者，这种集成包括信息的多通道统一获取、统一储存和组织、多媒体信息表现合成等方面。

总之，不应单一形态进行获取、加工和理解，而应更加看重媒体之间的关系及其所蕴含的大量的信息。

对硬件来说，多媒体的各种设备应该成为一体，对软件来说应该有集成一体化的多媒体操作系统、适合于多媒体信息管理和使用的软件系统和创作工具以及各类应用软件。

多媒体的“交互性”，将为各种应用提供更为有效的控制和使用信息的手段。

交互可以增加对信息的注意力和理解，延长信息保留的时间。

当交互性引入时，“活动”本身作为一种媒体便介入了信息转变为知识的过程。

借助这种活动，我们可以获得更多的信息。

1.1.4 多媒体分类多媒体根据其不同的抽象程度可分成若干层次，每一层次又可具体分为不同的媒体类型，其分类如图1-1所示。

在多媒体软件设计和制作过程中，经常要采用的多媒体素材主要有文字、声音、图形、图像、音频、视频和动画等。

· 文字：包括符号和语言文字两种类型，它们是用以传递媒体信息的最为主要的媒体类型。

在多媒体软件中适当地使用简洁的符号和语言文字，可以更加精确地表达相应的媒体信息。

· 声音：在多媒体软件中经常使用的主要是语音和音乐，它们都是人类在生活、生产实践中创造出来的高度抽象化的声音符号。

语音一般用来对多媒体软件中比较抽象或难以理解的内容进行适当的解说，而音乐通常用来为多媒体软件创造一种愉快、轻松、和谐的背景环境。

· 图形：又称矢量图，它是对图像进行抽象化的结果，以指令集合的形式来描述反映图像最重要的特征，这些指令描述一幅图所包含的直线、圆、弧线、矩形的大小和形状，也可以用更为复杂的形式来表示图像中曲面、光照、材质等效果。

## <<多媒体设计与制作技术>>

### 编辑推荐

《多媒体设计与制作技术》：教学目标明确，注重理论与实践的结合；教学方法灵活，培养学生自主学习的能力；教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用；教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案。

<<多媒体设计与制作技术>>

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>