

<<多媒体软件应用教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体软件应用教程>>

13位ISBN编号：9787305054198

10位ISBN编号：7305054194

出版时间：2008-6

出版时间：南京大学出版社

作者：耿强 主编

页数：282

字数：456000

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>

<<多媒体软件应用教程>>

内容概要

本书在介绍多媒体软件开发基本原理的基础上，以实例分析为主线，系统介绍了Authorware 7.0和Director MX 2004开发工具的使用、开发技巧以及Visual Basic 6.0在多媒体作品开发中的相关知识和方法。

本书从第2章开始，每一节的体例安排都力求由浅入深，首先介绍相关软件的基本知识和操作方法，然后详细讲解实例的制作步骤，因此既适合刚开始接触多媒体软件工具的初学者，又满足了具备一定基础的读者的上机实践需求。

本书可以作为教材使用，也可用于培训，同时也是一本实用性较强的参考手册，部分实例稍加修改就可以制作成实用的多媒体作品。

书籍目录

第1章 多媒体设计基本原理 1.1 概述 1.2 多媒体与多媒体设计 1.2.1 媒体元素及特性 1.2.2 多媒体技术特点 1.2.3 多媒体制作平台 1.3 多媒体作品的开发 1.3.1 选题策划 1.3.2 制作机构与计划安排 1.3.3 脚本设计 1.3.4 设计说明书 1.3.5 结构设计 1.3.6 界面设计 1.3.7 素材采集与编辑 1.3.8 编著与编程 1.3.9 测试 1.3.10 作品提交 1.4 多媒体计算机辅助教学课件创作原则 习题第2章 Authorware 7.0的基本操作 2.1 Authorware 7.0软件概述 2.2 Authorware 7.0的工作环境 2.2.1 菜单栏 2.2.2 “常用”工具栏 2.2.3 图标板 2.3 图标的基本操作 2.3.1 图标的命名 2.3.2 图标的编辑 2.3.3 图标的归组 2.4 保存文件 2.5 文本、图形图像的输入与处理 2.5.1 工具箱的使用 2.5.2 图像文字的编辑 2.6 【显示】图标属性设置 2.7 实例讲解——“多媒体世界”效果字 2.8 对象移动 2.8.1 设置对象移动方法 2.8.2 移动类型与设置 2.9 实例讲解——太阳升起 2.10 实例讲解——跳动小球 2.11 “等待”设置 2.12 “擦除”设置 2.13 变量与函数 2.14 语句 2.14.1 条件语句 2.14.2 循环语句 2.15 获得帮助 2.16 实例讲解——小球入盒 2.17 流程的调试与修改 2.18 实例讲解——小球随鼠标指针移动 2.19 流程的分支结构 2.20 实例讲解——动态显示虚线圆 习题第3章 Authorware 7.0人机交互的实现 3.1 交互的基本概念 3.2 【交互】图标的作用 3.3 交互响应类型 3.4 交互的使用 3.4.1 交互响应属性设置 3.4.2 【交互】图标属性设置 3.4.3 【交互】图标的内容设置 3.5 实例讲解——看图识字(热区响应) 3.6 实例讲解——看图识字(热对象响应和按钮响应) 3.7 实例讲解——巧对唐诗(目标区域响应) 3.8 响应反馈分支的控制 3.9 实例讲解——做数学题(文本响应) 3.10 实例讲解——小猪移动(键盘响应和条件响应) 3.11 实例讲解——密码输入(尝试限制与时间响应) 3.12 实例讲解——绘图(菜单响应) 3.13 实例讲解——日历(事件响应) 3.14 导航设计 3.15 实例讲解——超文本(导航设计) 习题第4章 Authorware 7.0对声音、视频和动画的控制 4.1 声音媒体的导入与控制 4.1.1 【声音】图标的使用 4.1.2 声音格式的转换 4.2 实例讲解——变量控制音乐 4.3 实例讲解——函数控制音乐 4.4 数字视频媒体的导入与控制 4.4.1 常用的数字视频 4.4.2 【数字视频】图标的使用 4.4.3 【DVD】图标的使用 4.5 实例讲解——函数控制数字视频 4.6 DirectMedia Xtra插件控制媒体 4.6.1 插入DirectMedia Xtra 4.6.2 手动设置DirectMedia Xtra属性 4.7 动画的导入与控制 4.7.1 Flash动画的使用 4.7.2 QuickTime Asset Xtra插件的使用 4.7.3 Animated GIF Xtra插件的使用 习题第5章 Authorware综合应用 5.1 库和知识对象 5.1.1 库的概念 5.1.2 库的特点 5.1.3 库的建立 5.1.4 库文件的使用和编辑 5.1.5 库文件的修复和更新 5.2 模块 5.2.1 模块的概念 5.2.2 模块的创建 5.2.3 模块的使用 5.3 知识对象 5.3.1 知识对象的概念 5.3.2 知识对象的使用 5.4 环境设置 5.4.1 文件属性的设置 5.4.2 文件的其他设置 5.5 文件打包 5.5.1 打包前的准备 5.5.2 Authorware文件打包 习题第6章 Director MX 2004基本操作 6.1 Director MX 2004软件概述 6.2 Director MX 2004的工作环境 6.2.1 标题栏 6.2.2 菜单栏 6.2.3 工具栏 6.2.4 工具面板 6.2.5 “Cast(演员表)”窗口及编辑器 6.2.6 “Stage(舞台)”窗口 6.2.7 “Score(剧本)”窗口 6.2.8 属性面板 6.2.9 “Sprite(精灵)” 6.3 电影的发布 6.4 实例讲解——简单的连帧动画 6.5 实例讲解——关键帧动画 6.6 实例讲解——循环电影动画 6.7 实例讲解——实时录制动画 6.8 实例讲解——过渡效果 习题第7章 Lingo与多媒体信息控制 7.1 Lingo脚本语言 7.1.1 Lingo脚本的类型 7.1.2 Lingo脚本的分类 7.1.3 Lingo语法特点 7.1.4 事件 7.1.5 Lingo中的变量、列表和数组 7.1.6 导航脚本 7.1.7 条件语句 7.2 实例讲解——遮罩动画 7.3 实例讲解——对多媒体视频的控制 7.3.1 实现步骤 7.3.2 代码解析 7.4 实例讲解——对Flash的控制 7.4.1 实现步骤 7.4.2 代码解析 7.5 实例讲解——计时器 7.5.1 实现步骤 7.5.2 代码解析 7.6 实例讲解——时钟 7.6.1 实现步骤 7.6.2 代码解析 7.7 实例讲解——拼图 7.7.1 实现步骤 7.7.2 代码解析 习题第8章 Visual Basic 6.0与多媒体应用程序界面设计 8.1 Visual Basic 与Windows 8.2 Visual Basic集成开发环境 8.2.1 窗体设计器窗口 8.2.2 工具箱 8.2.3 属性窗口 8.2.4 工程资源管理器和代码编辑窗口 8.2.5 窗体布局窗口 8.3 可视化编程的基本概念 8.3.1 对象 8.3.2 属性 8.3.3 事件 8.3.4 方法 8.4 窗体与常用控件 8.4.1 窗体 8.4.2 标签控件 8.4.3 实例讲解——“欢迎学习VB!”程序界面设计 8.4.4 命令按钮控件 8.4.5 文本框控件 8.4.6 选项按钮控件 8.4.7 实例讲解——文本编辑器 8.4.8 时钟控件 8.4.9 通用对话框控件 8.5 制作菜单 8.5.1 菜单控件 8.5.2 菜单编辑器 8.5.3 实例讲解——运算器的设计 8.6 实例讲解——记事本 8.6.1 界面设计 8.6.2 文件菜单功能代码

<<多媒体软件应用教程>>

解析 8.6.3 编辑菜单功能代码解析 8.6.4 格式菜单功能代码解析 习题第9章 Visual Basic 6.0多媒体程序设计语法与代码编写 9.1 Visual Basic程序代码的组织方式 9.1.1 过程 9.1.2 模块 9.2 代码书写规则 9.3 数据的类型 9.4 常量和变量 9.5 运算符与表达式 9.6 控制结构 9.6.1 顺序结构 9.6.2 选择结构 9.6.3 循环控制结构 9.7 实例讲解——利息计算器 9.7.1 界面设计 9.7.2 代码实现 9.8 实例讲解——打印图形 9.8.1 界面设计 9.8.2 代码实现 9.9 数组与控件数组 9.9.1 数组 9.9.2 控件数组 9.10 实例讲解——打字游戏 9.10.1 界面设计 9.10.2 “随机字母的生成及下落”代码解析 9.10.3 “字母的击中过程及得分”代码解析 9.10.4 “游戏退出”代码解析 习题第10章 Visual Basic 6.0多媒体信息控制 10.1 坐标系统 10.2 使用绘图控件 10.3 使用绘图方法 10.4 图片框控件 10.5 鼠标事件 10.6 实例讲解——画图板 10.6.1 界面设计 10.6.2 “画图工具的选择”代码解析 10.6.3 “实现绘图过程”代码解析 10.6.4 “颜色和线条设置功能”代码解析 10.7 实例讲解——图像处理程序 10.7.1 界面设计 10.7.2 “文件菜单功能”代码解析 10.7.3 “图像位置调整”代码解析 10.7.4 “图像编辑功能”代码解析 10.7.5 “图像特效处理”代码解析 10.8 多媒体播放控件 10.8.1 Multimedia MCI控件 10.8.2 Media Player控件 10.9 实例讲解——多媒体播放器 10.9.1 界面设计 10.9.2 “媒体播放控制过程”代码解析 10.9.3 “媒体播放状态转换过程”代码解析 10.9.4 “播放列表功能”代码解析 10.10 Microsoft Agent 控件 10.10.1 Agent技术简介 10.10.2 Agent控件的安装与添加 10.10.3 Agent控件的调用与动画编程 10.10.4 Agent控件的语音合成功能 10.10.5 Agent控件的语音识别功能习题

章节摘录

插图：

<<多媒体软件应用教程>>

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>