

<<多媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787560615295

10位ISBN编号：7560615295

出版时间：2000-8

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：傅献祯

页数：218

字数：332000

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>

<<多媒体技术与应用>>

内容概要

本书为中国高等职业技术教育研究会与西安电子科技大学出版社联合推出的计算机及应用电子技术专业系列高职教材之一。

全书共分为8章。

其中，第1章讲述多媒体基础知识，第2章介绍多媒体的基本技术，第3章为多媒体动画的制作，第4章为多媒体其他素材的制作，第5章为多媒体创作工具，第6章重点介绍用Authorware制作多媒体软件，第7章为多媒体程序设计，第8章为用FlashMX制作多媒体动画。

本书除了介绍多媒体的基本知识和技术之外，还介绍了比较流行的几种多媒体制作软件的基本使用方法。

为便于读者能学以致用，本书在讲述理论知识的同时，还结合实例配以操作演示，并在有关章节未安排适量上机实践内容及设计实例。

本书可作为高等职业技术学校计算机专业多媒体技术课程的教材，也可供其他大专院校相关专业的学生作为学习多媒体技术的参考书。

<<多媒体技术与应用>>

书籍目录

第1章 多媒体基础知识 1.1 媒体和多媒体 1.2 多媒体技术的特点 1.3 多媒体计算机的硬件配置 1.4 多媒体软件 1.5 多媒体技术的应用 1.6 多媒体技术的发展趋势第2章 多媒体的基本技术 2.1 音频处理技术 2.2 图像处理技术 2.3 视频处理技术 上机实习题第3章 多媒体动画的制作 3.1 计算机动画 3.2 计算机动画制作技术 3.3 用3DStudio MAX制作动画 3.4 GIF Animator动画设计软件工作环境 上机实习题第4章 多媒体其他素材的制作 4.1 文字的制作 4.2 微机图像处理软件 4.3 视频工具 4.4 音频工具 上机实习题第5章 多媒体创作工具 5.1 多媒体创作工具的功能和特点 5.2 多媒体素材编辑工具 5.3 多媒体著作工具 5.4 多媒体程序设计语言 5.5 多媒体应用系统创作的主要步骤第6章 用Authorware第7章 多媒体程序设计第8章 用Flash MX制作多媒体参考文献

章节摘录

版权页：插图：3.Timing选项 该选项可以控制显示对象移动的时间或速度。
打开Timing下拉列表框，可以看到Authorware提供了两种时间控制方法。

(1) Time(sec):控制显示对象移动所需的时间。

此选项可使运动对象按照输入的精确秒数完成移动过程。
不管运动距离的长短，对象运动的时间都是设置的秒数。
该控制方法为Authorware默认的控制方法。

(2) Rate(sec / in):控制显示对象移动的速度（单位为秒，英寸）。

此选项可使运动对象按照输入的速度（秒 / 英寸）来移动。

因此，运动距离越长，则完成移动过程所花费的时间也就越长。

选择完一种控制方式后，就可以在下面的Timing文本框中输入任何数字类型的数值、变量或表达式。
例如，选择Time (sec) 时间控制方式，然后在其下方的文本框中输入2，则表示显示对象从起点到终点的移动时间为2秒。

而如果选择Rate (sec / in) 选项，在其下方的文本框中同样输入2，则表示对象从起点到终点的移动速度为2秒 / 英寸，如果起始点和终点之间的距离是1英寸的话，显示对象到达终点所需的时间同样为2秒。

4.Concurrency（并发控制）选项 此选项用来控制对象移动开始后，在移动这段时间中，Authorware对其他图标的处理方式。

打开下拉列表框，包括以下3个选项：(1) Wait Until Done（等待直至移动完成）选项。

选择该选项，Authorware在执行该动画图标后，暂停所有的动作，等待动画图标对显示对象的移动完成后执行下一个设计图标。

(2) Concurrent（并发）选项。

选择该选项，Authorware在执行该动画图标后，继续执行流程线上的下一个设计图标。

(3) Perpetual（常动）选项。

除了至固定点的移动方式之外，其他4种类型的移动方式均可以选择该选项。

选择此选项，则当该动画图标执行时，如果给定的表达式为真，则该显示对象开始移动。

此后在程序的运行过程中，Authorware将时刻监视着设置有Perpetual选项的动画图标的触发条件，一旦条件值为真，Authorware自动执行该动画图标来移动显示对象，直到该显示对象被删除，或者由另一个动画图标来取代对该显示对象的移动控制。

5.Beyond Range选项 该选项为越界选项。

当选择Direct to Line、Direct to Grid和Path to Point三种移动方式时，会出现此选项。

一般情况下，可以使用变量或表达式来控制至直线上计算点或至区域计算点的移动。

在这种情况下，便需要用到Beyond Range选项。

此选项用来控制当变量或表达式的值超出预定的范围时程序该如何处理。

打开下拉列表框，可以看到以下几个选项。

(1) Stop at Ends（在终点停止）选项。

该选项禁止把对象移动到规定的线或区域外面。

如果控制移动的数值、变量或表达式的值大于线或区域的终点值，则对象将仅仅移动至线或区域的终点位置后停止。

<<多媒体技术与应用>>

编辑推荐

《高职高专系列规划教材:多媒体技术与应用(第2版)》可作为高等职业技术学校计算机专业多媒体技术课程的教材,也可供其他大专院校相关专业的学生作为学习多媒体技术的参考书。

<<多媒体技术与应用>>

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>