

# 《多媒体技术与应用实训教程》

## 图书基本信息

书名：《多媒体技术与应用实训教程》

13位ISBN编号：9787121027178

10位ISBN编号：7121027178

出版时间：2006-7

出版社：电子工业

作者：岳媛媛

页数：344

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《多媒体技术与应用实训教程》

## 内容概要

随着科学技术的进步和计算机的逐渐普及，多媒体已经不断地融合到人们的生活中，并且改变了我们的生活方式，也丰富了我们的生活内容。多媒体技术的发展推动了一大批多媒体制作软件的诞生，这其中，Authorware就是佼佼者。Authorware的最大优点在于它几乎不需要任何编程过程，大大降低了多媒体软件的制作难度，从而使新手制作高水平多媒体软件成为了可能。本书以讲解Authorware 7.0各项功能为主线，配以大量的课堂练习，同时为了配合本书还设计了上机操作题，由浅入深，不失为一本可读性强的实用培训教程。

本书循序渐进地介绍了Authorware的使用方法和技巧，重点介绍了如何对图形图像与文本进行处理，以及对声音与视频的应用，还介绍了交互响应，决策与框架结构，变量、函数的使用方法等。全书内容覆盖了几乎Authorware全部的知识点，语言通俗易懂，注重实例讲解，手把手地教会读者如何创作多媒体程序。在介绍基础知识的同时，配以丰富的例题与讲解，针对书中每章的知识点，精心设计了动手实践和上机操作练习，可以帮助读者快速地掌握利用Authorware 7.0进行多媒体创作的方法。

全书结构清晰，强调理论与实践相结合，注重可读性和实用性，每章都有本章要点和本章导读。本书还配有一张多媒体练习光盘，光盘内容包括各章使用的实例素材和各章练习所需的文件。本书可作为高职高专、中职中专以及各培训班相关课程的教材使用，还可作为相关技术人员和自学者学习和参考用书。

## 书籍目录

- 第1章 多媒体编创知识及Authorware概述 1.1 多媒体编创基础知识
  - 1.1.1 多媒体技术概述
  - 1.1.2 多媒体创作工具简介
  - 1.2 Authorware简介 1.2.1 启动与退出Authorware 1.2.2 Authorware界面简介
  - 1.2.3 Authorware的制作流程
  - 1.3 动手实践
  - 1.4 习题练习
- 第2章 Authorware的图形图像与文本处理
  - 2.1 显示图标
    - 2.1.1 显示图标的功能概述
    - 2.1.2 认识绘图工具箱
  - 2.2 绘制图形 2.2.1 多种图形对象的绘制与调整 2.2.2 图形对象的排列与对齐
  - 2.2.3 对多个图形对象的修改与编辑
  - 2.2.4 图形对象的显示模式
  - 2.3 【显示图标】的属性与使用 2.3.1 显示图标属性对话框 2.3.2 设置过渡效果 2.3.3 编辑多个显示图标
  - 2.4 【等待】与【擦除】图标的应用
    - 2.4.1 【擦除】图标的属性
    - 2.4.2 【等待】图标的属性
  - 2.5 输入与编辑文本
    - 2.5.1 创建文本
    - 2.5.2 编辑文本
    - 2.5.3 设置文本风格 2.5.4 嵌入变量
    - 2.5.5 应用【文本特效】
  - 2.6 动手实践
  - 2.7 习题练习
- 第3章 多媒体声音图标及视频图标的应用
  - 3.1 声音图标 3.1.1 声音概述
  - 3.1.2 准备录制声音
  - 3.1.3 录制声音
  - 3.1.4 压缩声音文件 3.1.5 导入声音对象 3.1.6 设置声音对象的属性
  - 3.2 数字电影图标
    - 3.2.1 数字电影概述 3.2.2 Authorware 7.0电影图标支持的文件格式
    - 3.2.3 导入数字电影
    - 3.2.4 设置数字电影图标的属性
    - 3.2.5 设置数字电影的显示模式
    - 3.2.6 设置数字电影的其他选项
  - 3.3 DVD图标 3.3.1 DVD视频概述
  - 3.3.2 设置DVD视频图标的属性
  - 3.4 其他媒体的应用 3.4.1 插入GIF动画
  - 3.4.2 插入Flash动画
  - 3.4.3 插入QuickTime动画
  - 3.5 动手实践
  - 3.6 习题练习
- 第4章 动画设计
  - 4.1 认识移动设计图标
  - 4.2 指向固定点的动画 4.3 指向固定路径的终点动画
  - 4.3.1 动画制作流程
- .....第5章 建立交互控制
- 第6章 导航与框架结构
- 第7章 使用变量、函数和表达式
- 第8章 库、模块与知识对象的使用

# 《多媒体技术与应用实训教程》

第9章 Authorware的高级应用

第10章 作品的打包与发布

附录A 习题答案

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)