第一图书网, tushu007.com

<<多媒体制作案例教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787115130068

10位ISBN编号：711513006X

出版时间：2005-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：洪小达

页数：321

字数：502000

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书深入浅出地介绍多媒体技术的一些基本知识，介绍如何使用多媒体计算机设备，如何采集、加工、处理和制作多媒体应用程序中使用的文本、图像、声音、动画和视频素材，如何使用多媒体程序设计软件Authorware 7.0制作多媒体应用程序。

本书共分3部分11章，简要地介绍多媒体的基础知识，较全面地介绍7种素材加工软件的使用方法，而且还详细介绍69个图像处理、视频制作和多媒体应用程序等实例。
本书通过大量实例介绍各个知识点，使读者可以快速、全面地掌握相关软件的使用方法。

本书具有很高的信息量，它的起点低、跨度大，内容讲述循序渐进、通俗易懂，有利于教师进行教学和学生自学。

本书可作为高等院校非计算机专业的教材，也可以作为高职高专学校的教材，还可以作为广大计算机爱好者和多媒体程序设计人员的自学读物。

书籍目录

第1部分　多媒体技术基础第1章　多媒体技术概述　21.1　多媒体技术基本概念　21.1.1　多媒体与多媒体技术　21.1.2　多媒体技术的基本特征　31.1.3　多媒体个人计算机系统　41.1.4　MPC标准　61.2　多媒体技术和应用　61.2.1　多媒体技术　61.2.2　多媒体计算机显示技术　81.2.3　多媒体技术的应用　9习题　10第2章　光盘和光盘驱动器　112.1　光盘　112.1.1　光存储介质和光盘结构　112.1.2　光盘的分类和保护　122.1.3　DVD光盘的结构特点　132.2　CD-ROM驱动器和DVD光驱　152.2.1　光盘驱动器的分类　152.2.2　CD-ROM驱动器的外观与连接　152.2.3　CD-ROM驱动器的内部结构和工作原理　162.2.4　DVD播放机的基本结构　17习题　18第2部分　素材的采集、处理和制作第3章　多媒体素材的基本知识和处理技术概述　223.1　文本素材的基本知识和处理技术概述　223.1.1　文本的基本知识　223.1.2　扫描仪的主要性能指标与使用方法　243.2　音频素材的基本知识和处理技术概述　253.2.1　音频的基础知识　253.2.2　数字音频文件的种类　263.2.3　音频卡　273.2.4　音频素材的录制和编辑方法　283.3　图形与图像素材的基本知识和处理技术概述　313.3.1　彩色的基本概念　313.3.2　数字图像的分类　323.3.3　图像的主要参数和图形图像的文件格式　333.3.4　图形图像的获取方法和图形图像制作工具　353.4　动画与视频素材的基本知识和处理技术概述　363.4.1　动画与视频的产生和电视制式　363.4.2　动画的分类和全屏幕与全运动视频　373.4.3　数字视频的获取和视频卡的分类　373.4.4　动画制作工具和视频处理软件　383.5　屏幕画面的录制　393.5.1　屏幕画面录制软件简介　393.5.2　汉化SnagIt 6.20软件使用方法　40习题　45第4章　照片编辑器和中文PhotoImpact 7.0简介　464.1　照片编辑器的使用方法　464.1.1　加载照片编辑器　464.1.2　照片编辑器的应用实例　46实例4-1　剪裁图像1　47实例4-2　剪裁图像2　47实例4-3　剪裁图像3　48实例4-4　旋转图像　49实例4-5　产生图像的浮雕效果　49实例4-6　产生图像的底片效果　49实例4-7　产生图像的纹理效果　49实例4-8　调整图像的大小　50实例4-9　采集屏幕图像　514.2　中文PhotoImpact 7.0的基本使用方法　514.2.1　中文PhotoImpact 7.0工作界面的设置和标题栏、菜单栏　514.2.2　标准工具栏和属性工具栏　534.2.3　状态栏和面板管理器　554.2.4　工具面板　564.2.5　中文PhotoImpact 7.0的帮助　634.3　中文GIF Animator 5.0的基本使用方法　654.3.1　中文GIF Animator 5.0的工作界面　654.3.2　中文GIF Animator 5.0的工作区　664.3.3　中文GIF Animator 5.0的帮助　67习题　69第5章　图像和动画制作实例　705.1　中文PhotoImpact 7.0制作实例　70实例5-1　立体文字　70实例5-2　火焰文字　72实例5-3　透视文字　74实例5-4　环绕文字　74实例5-5　填充材质的透明文字　77实例5-6　中国足球　79实例5-7　立体按钮　81实例5-8　神圣祖国　81实例5-9　文字动画　835.2　中文GIF Animator 5.0制作实例　85实例5-10　文字变化　85实例5-11　教学课件　87实例5-12　翻页图像　89实例5-13　特效图像　91实例5-14　公鸡报晓　92习题　93第6章　中文COOL 3D 3.5和会声会影　966.1　中文COOL 3D 3.5使用简介　966.1.1　中文COOL 3D 3.5的工作环境简介和获取帮助　966.1.2　标准工具栏、百宝箱和状态栏　976.1.3　对象工具栏和动画工具栏　996.1.4　位置工具栏、文本工具栏和几何工具栏　1026.1.5　属性栏和对象管理器　1036.1.6　输出文件和导入文件　1036.2　中文COOL 3D 3.5制作实例　104实例6-1　“火烧赤壁”火焰文字　104实例6-2　“跟我学AUTHORWARE”转圈文字动画　105实例6-3　“多媒体演示完毕”标题文字动画　107实例6-4　“FLASH MX PHOTOSHOP”标题文字动画　109实例6-5　“北京古代建筑”魔方旋转动画　110实例6-6　“圆球和圆环”嵌套旋转动画　1116.3　会声会影使用简介　1136.3.1　会声会影的工作界面简介　1146.3.2　制作影片的步骤　1176.4　中文会声会影制作实例　121实例6-7　北京建筑展示　121实例6-8　我的假日　122实例6-9　迎接新的一天　124实例6-10　视频移动切换　126实例6-11　五彩变色灯光　127习题　128第3部分　多媒体程序制作第7章　中文Authorware 7.0基础　1327.1　Authorware 7.0的工作界面与基本操作　1327.1.1　启动与退出Authorware 7.0　1327.1.2　中文Authorware 7.0工作界面概述　1337.1.3　新建、保存、关闭、打开文件和运行程序　1367.2　第1个多媒体程序和基本操作方法　1387.2.1 "播放多媒体"程序的运行效果　1387.2.2　声音图标、导入声音和WAV文件压缩　1397.2.3　使用显示图标导入图像、绘制图形和输入文字　1437.2.4　使用等待图标和擦除图标　1477.2.5　群组图标和给图标着色　1497.2.6　交互图标的使用和复制、粘贴图标　1497.2.7　数字电影图标和计算图标的使用　1517.3　多媒体程序的调试和编辑对象　1557.3.1　利用开始标志旗图标与结束标志旗图标调试程序　1557.3.2　程序运行中的调试

和中断运行的程序后进行调试 1567.3.3 利用快捷键和鼠标操作 1567.3.4 使用控制面板 1577.3.5 编辑显示图标中的对象 1587.4 文件的保存和发布 1617.4.1 保存模板文件和压缩保存文件 1617.4.2 输出媒体文件和一键发布 1627.5 文件属性的设置 1657.5.1 “属性：文件”(回放)面板 1657.5.2 “属性：文件”(交互作用)面板 168习题 169第8章 编程的基本语法和动画制作 1728.1 编程的基本语法和计算图标 1728.1.1 常量和变量 1728.1.2 系统函数与自定义函数 1738.1.3 表达式与数组 1758.2 计算图标的使用方法和显示变量的值 1778.2.1 计算图标的使用方法 1778.2.2 显示变量的值 1798.2.3 常用的系统变量和系统函数 1808.3 插入媒体动画和指向固定点动画 1848.3.1 插入媒体动画 1848.3.2 移动动画概述 1878.3.3 “指向固定点”动画 188实例8-1 “静态图层与动态图层”程序设计 1898.4 指向固定路径的终点动画和指向固定路径上的任意点动画 1928.4.1 “指向固定路径的终点”动画 192实例8-2 “卫星和地球”程序设计 193实例8-3 “走动的人”程序设计 1948.4.2 指向固定路径上的任意点动画 195实例8-4 “彩球沿曲线到坐标点”程序设计 196实例8-5 “数字钟”程序设计 1978.5 指向固定直线上的某点动画和指向固定区域内的某点动画 2008.5.1 指向固定直线上的某点动画 200实例8-6 “飞箭射靶”程序设计 2018.5.2 “指向固定区域内的某点”动画 202实例8-7 “彩球和棋盘”程序设计 203实例8-8 “浏览外部图像”程序设计 204实例8-9 “彩球在矩形框内随机移动”程序设计 206实例8-10 “指针摆钟”程序设计 209习题 210第9章 制作交互式多媒体程序 2139.1 交互类型的种类、特点和属性面板 2139.1.1 交互类型的种类和特点 2139.1.2 “属性：交互图标”面板 2149.2 按钮交互和文本输入交互 2169.2.1 按钮交互 2169.2.2 文本输入交互类型 2209.2.3 “属性：交互作用文本字段”对话框 221实例9-1 “选择正确答案”程序设计 222实例9-2 “了解公式”程序设计 2249.3 热对象和热区域交互类型 2259.3.1 热对象交互类型 225实例9-3 “了解动物和植物1”程序设计 2279.3.2 热区域交互类型 228实例9-4 “了解动物和植物2”程序设计 2299.4 下拉菜单和条件交互类型 2309.4.1 下拉菜单交互类型 230实例9-5 “了解动物和植物3”程序设计 2329.4.2 条件交互类型 236实例9-6 “定时指针座钟”程序设计 2379.5 限制时间和重试限制交互类型 2419.5.1 限制时间交互类型 2419.5.2 重试限制交互类型 242实例9-7 “猜字母游戏”程序设计 2429.6 目标区交互和按键交互 2459.6.1 目标区交互类型和部分交互系统变量 245实例9-8 “拼图游戏”程序设计 2479.6.2 按键交互“属性：判断图标”面板的作用和按键名称 251实例9-9 “棋盘和棋子”程序设计 251习题 253第10章 框架、导航图标和DVD图标 25610.1 框架图标与导航图标 25610.1.1 框架图标与导航图标 256实例10-1 “世界建筑风景浏览”程序设计 26110.1.2 改进页管理 264实例10-2 改进“世界建筑风景浏览”程序的页管理 26710.2 热字 26710.2.1 什么是热字 26710.2.2 定义文字的样式与使用文字的样式 268实例10-3 “跟我学AUTHORWARE”程序设计 26910.3 DVD图标的功能和属性的设置 27110.3.1 DVD图标的“属性：DVD图标”(视频)面板 27110.3.2 DVD图标的“属性：DVD图标”(计时)面板 27210.3.3 DVD图标的“属性：DVD图标”(版面布局)面板 27310.4 MIDI和CD处理函数 27310.4.1 MIDI函数的格式与功能 273实例10-4 “播放MIDI音乐”程序设计 27410.4.2 CD函数的格式与功能 275实例10-5 “播放CD音乐”程序设计 27710.5 知识对象和版面布局设置 27910.5.1 知识对象 279实例10-6 “播放外部数字电影”程序设计 28110.5.2 显示图标的版面布局设置 28310.5.3 电影图标和功能图标的版面布局设置 284实例10-7 “三基色混色效果”程序设计 285习题 287第11章 选择与循环结构及判断图标 28811.1 选择与循环结构 28811.1.1 算法和控制结构的概念 28811.1.2 流程控制结构 29011.1.3 选择结构语句 291实例11-1 “求分段函数的值”程序设计 29211.1.4 循环结构语句 29311.1.5 选择结构语句和循环结构语句的输入 295实例11-2 “连续整数的和”程序设计 295实例11-3 “圆框内随机撞击的彩球”程序设计 29711.2 决策图标的使用 29911.2.1 决策图标和判断路径的"属性"面板 29911.2.2 用决策图标构成选择结构和循环结构的方法 301实例11-4 “判断数的特性”程序设计 301实例11-5 “求一个数的阶乘”程序设计 30211.3 图标库 30411.3.1 建立、打开和关闭图标库 30411.3.2 编辑图标库、更新程序中的图标和库链接维护 30611.4 综合程序设计 308实例11-6 “两位数加法练习”程序设计 308实例11-7 “限时输入密码”程序设计 310实例11-8 “小小计算器”程序设计 312实例11-9 “多定时数字钟和CD播放机”程序设计 314习题 320

第一图书网, tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

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