

# 多媒体技术



[多媒体技术\\_下载链接1](#)

著者:胡伏湘 编

出版者:清华大学出版社

出版时间:2009-7

装帧:

isbn:9787811236866

《多媒体技术:项目与案例教程》内容：多媒体计算机作为教学媒体的一种，它同样是用来存储、传递教育和教学信息的，只是在信息领域，“多媒体”中的“媒体”的含义不同于“教学媒体”这一教学媒介，无论是“多媒体计算机”还是“计算机多媒体”，这里的“多媒体”在信息领域都有其自身的特定含义。

作者介绍:

目录: 第1章 项目介绍

1.1 多媒体教学软件开发的一般过程  
1.1.1 多媒体教学软件的特点  
1.1.2 多媒体教学软件的类型  
1.1.3 多媒体教学软件的设计原则  
1.1.4 多媒体教学软件的设计过程  
1.1.5 多媒体教学软件的评价标准  
1.2 多媒体教学软件的制作  
1.2.1 学习内容介绍

1.2.2 课件设计

1.2.3 总结

1.3 多媒体宣传软件的制作

1.3.1 多媒体宣传软件介绍

1.3.2 流程及软件设计

1.3.3 自启动光盘的制作

本章习题

第2章 多媒体技术基础理论

2.1 概述

2.1.1 基本概念

2.1.2 多媒体计算机 (MPC)

2.2 光盘

2.2.1 光盘的工作原理

2.2.2 光盘的分类

2.3 光盘驱动器

2.3.1 光盘驱动器的分类

2.3.2 CD-ROM驱动器

2.3.3 光盘刻录机

本章习题

第3章 Authorware使用初步

3.1 Authorware简介

3.1.1 Authorware的主要特点

3.1.2 Authorware的应用

3.2 Authorware的工作界面

3.3 演示窗口

3.3.1 演示窗口及其基本状态

3.3.2 演示窗口的坐标

3.3.3 演示窗口的属性

本章习题

第4章 简单图标的使用

4.1 显示图标的基本用法

4.1.1 显示图标工具栏的使用

4.1.2 精彩例题——特效文字的制作

4.1.3 文本对象的使用

4.1.4 显示图标的综合使用

4.1.5 显示图标属性的设置

4.2 擦除图标的使用

4.2.1 擦除效果的实现

4.2.2 与图标显示和擦除有关的函数

4.3 等待图标的用法

4.3.1 设置等待图标的属性

4.3.2 定制等待按钮

4.4 计算图标的使用

4.4.1 计算图标的功能

4.4.2 计算图标的使用

4.5 群组图标的用法

本章习题

第5章 动画设计

5.1 移动图标的使用

5.1.1 移动类型

5.1.2 设置移动属性

5.1.3 动画设计的步骤

5.2 沿直线到终点

5.2.1 实例5-1：从屏幕右边向左边飞入文字

5.2.2 实例5-2：升旗仪式

5.3 沿直线到线上的某点

5.3.1 超出范围的处理方法

5.3.2 实例5-3：小球随机落在直线上的某点

5.4 指向固定区域上的某点

5.4.1 实例5-4：文字跟随鼠标移动

5.4.2 实例5-5：大图浏览程序

5.5 沿路径移动到终点

5.5.1 移动路径的形成

5.5.2 实例5-6：小球沿表盘转动

5.6 沿路径移动到任意点

5.7 与移动图标有关的变量

本章习题

第6章 声音处理

6.1 声音图标

6.1.1 常见声音文件格式

6.1.2 声音图标

6.1.3 实例6-1：升旗奏乐

6.2 VIDI音乐的播放

6.3 声音的同步处理

6.3.1 用系统函数实现声音的同步

6.3.2 用声音图标本身的功能实现同步控制

今本章习题

第7章 视频处理

7.1 数字电影图标

7.1.1 常见视频文件

7.1.2 数字电影图标

7.1.3 与声音和数字电影有关的系统变量

7.1.4 实例7-1：滚动字幕的电影

7.2 电影播放的同步控制

7.2.1 数字电影的同步控制方法

7.2.2 实例7-2：字幕电影

7.3 播放DVD光盘

7.3.1 (视频)选项卡

7.3.2 (计时)选项卡

7.3.3 (版面布局)选项卡

本章习题

第8章 交互设计

8.1 交互结构概述

8.1.1 交互结构的组成

8.1.2 交互图标对话框

8.1.3 交互响应类型

8.1.4 交互分支设计

8.1.5 创建交互结构

8.1.6 交互响应的执行过程与设计原则

8.2 按钮响应

8.2.1 创建按钮响应流程

8.2.2 设置按钮属性

8.2.3 系统按钮的选择

8.2.4 实例8-1：利用按钮制作选择题考试系统

8.3 热区响应

8.3.1 热区的创建与编辑

8.3.2 热区属性的设置

8.3.3 实例8-2：即时单词翻译系统

8.4 热对象响应  
8.4.1 热对象与热区响应的区别  
8.4.2 实例8-3：打蚊子游戏  
8.5 目标区域响应  
8.5.1 目标对象和目标区域  
8.5.2 设置目标区响应属性  
8.5.3 实例8-4：智力拼图游戏  
8.6 下拉菜单响应  
8.6.1 下拉菜单概述  
8.6.2 下拉菜单响应属性的设置  
8.6.3 实例8-5：菜单制作  
8.7 条件响应  
8.7.1 属性设置  
8.7.2 实例8-6：金鱼反复游动  
8.8 文本输入响应  
8.8.1 文本输入响应类型属性设置  
8.8.2 文本输入区属性设置  
8.9 重试限制响应  
8.9.1 响应属性的设置  
8.9.2 实例8-7：密码验证  
8.10 按键响应  
8.10.1 按键响应属性的设置  
8.10.2 实例8-8：按键式点歌系统  
8.11 时间限制响应  
8.11.1 时间限制响应的属性设置  
8.11.2 实例8-9：限时选择题  
8.12 事件响应  
8.12.1 ActW6X控件编程的基本方法  
8.12.2 实例8-10：制作浏览器  
本章习题  
第9章 决策设计  
9.1 决策图标  
9.1.1 决策图标的属性设置  
.....  
第10章 框架设计  
第11章 实用编程  
第12章 源文件的打包发行  
第13章 Flash多媒体软件设计基础  
第14章 Flash多媒体软件设计项目  
第15章 实训指导  
..... (收起)

[多媒体技术 下载链接1](#)

标签

## 评论

[多媒体技术 下载链接1](#)

## 书评

[多媒体技术 下载链接1](#)