

<<FLASH多媒体课件开发实例教 >

图书基本信息

书名：<<FLASH多媒体课件开发实例教程>>

13位ISBN编号：9787112113682

10位ISBN编号：7112113687

出版时间：2009-11

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：吴锐，何源 编著

页数：255

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>

前言

随着多媒体信息技术的迅猛发展，这种能；陌文本、图形、图像、动画和声音等信息结合在一起，通过计算机进行综合处理和控制，完成一系列交互式操作的信息技术，已被广泛应用于商业广告、家庭娱乐、职业培训、工业生产、军事指挥、教育教学等多个领域。

本教材的编写以多媒体信息技术的发展作为大背景，以国家教育领域中精品课程建设的展开和不断深入作为基础。

精品课程的核心内容就是多媒体课件的开发，而课件开发能够体现多媒体信息技术应用的优势。

本教材以获得全国多媒体课件大赛一等奖和最佳艺术效果奖的作品——《建筑装饰材料——琉璃瓦》作为素材，详尽、通俗易懂地介绍课件的开发思路 and 开发步骤。

其目的有三：第一，帮助、培训专业教师，按书中步骤学习制作精品课件的方法，可举一反三地用于自己的教学工作、参赛或课件制作；第二，帮助多媒体信息开发类公司的相关从业人员、多媒体信息技术爱好者在很短的时间内掌握一门实用技术，将多种软件综合应用，完成一件完整的好作品。

第三，本教材可供培训机构培训学员所用，而且本教材所附光盘中有完整的教程案例和练习制作所需的全部素材图片，可供学习者使用。

本教材的特色是采用实例带动理论教学的写作模式，在编写的过程中，注重降低理论难度，增强实践环节的应用技巧，且案例J为大赛获奖精品，具有典型性，非常适合计算机专业、艺术类专业综合实训课程。

本教材由吴锐和伺源共同编写制作，是作者结合长期多媒体开发应用的实践经验编写而成的。由于作者水平有限，书中难免存在不妥之处，敬请读者批评指正，以期进一步修订和完善。

内容概要

本书是作者结合长期的多媒体开发应用的实践经验编写而成的。

全书以精彩翔实的案例，全面而有序地展示了多种不同开发软件的应用步骤。

在编排上既吸取众多教程和教材类的优点，又具有自身独特的风格。

本书包括6章，分别是多媒体技术概述、开发方案与制作脚本、交互界面图形设计、交互内容动画制作、音频制作与控制、多媒体课件打包与发包。

附赠光盘包括“琉璃瓦多媒体课件”的案例演示工程文件和全部素材、课件界面截图、2个附件和2个附录。

本书最大的特色是采用实例带动理论教学的编写模式，以获得全国多媒体课件大赛一等奖和最佳艺术效果奖的《建筑装饰材料——琉璃瓦》多媒体课件完整的开发过程贯穿全书。

在编写的过程中，注重降低理论难度，增强实践环节的应用技巧。

适合作为普通高校本专科、成人教育多媒体开发应用课程的教材，也可作为提高教师制作精品课件水平的培训教材，还可供多媒体开发应用技术人员自学和参考使用。

书籍目录

1.多媒体技术概述 1.1 多媒体技术简介 1.1.1 多媒体技术的概念 1.1.2 多媒体技术发展历程 1.1.3 多媒体系统的构成 1.1.4 多媒体图形图像格式 1.1.5 多媒体音频文件格式 1.1.6 多媒体视频文件格式 1.1.7 AVI视频格式压缩编译码器 1.2 多媒体开发软件 1.2.1 Flash CS4 1.2.2 Photoshop CS4 1.2.3 Fireworks 8.0 1.2.4 Vegas Pro 8.0 1.2.5 Nuendo 3.0 1.2.6 Combustion 2008 1.2.7 3DS Max 8.0 1.2.8 SWFKit Pro 3.4 1.2.9 ACDSee 32 v2.3 1.3 多媒体开发硬件设备 1.3.1 计算机平台 1.3.2 数字绘图板 1.3.3 平板式扫描仪 1.3.4 数码照相机 1.3.5 数码摄像机 1.3.6 多媒体音响 1.3.7 专业声卡 1.3.8 录音话筒 1.3.9 监听耳机 1.3.10 MIDI演奏设备 1.3.11 多媒体视频制作系统 1.3.12 多媒体音频制作系统 1.4 本章小结

2.开发方案与制作脚本 2.1 了解多媒体交互架构 2.1.1 线性交互架构 2.1.2 首页式交互架构 2.1.3 导航式交互架构 2.1.4 矩阵式交互架构 2.2 开发方案制定的要点 2.2.1 多媒体的应用系统 2.2.2 明确项目开发目的 2.2.3 把握项目开发周期 2.2.4 合理调配开发资源 2.2.5 确定项目开发流程 2.3 《琉璃瓦》多媒体课件开发方案 2.3.1 方案内容构成 2.3.2 系统交互流程图 2.4 《琉璃瓦》多媒体课件制作脚本 2.4.1 界面构思设计草图 2.4.2 设计制作脚本 2.5 本章小结

3.交互界面图形设计 3.1 前期的准备工作 3.1.1 数码图像拍摄准备 3.1.2 图像的存储与压缩 3.1.3 创建项目工程文件夹 3.2 主界面设计 3.2.1 界面背景图形 3.2.2 琉璃瓦标题字 3.2.3 中国古建艺术标题字 3.3 文化渊源界面设计 3.3.1 界面背景图形 3.3.2 七脊兽飞檐图形 3.4 品种规格界面设计4.交互内容动画制作 5.音频制作与控制 6.多媒体课件打包与发布

章节摘录

多媒体系统主要是由多媒体软件系统和多媒体硬件系统所构成的，依据使用目的的不同，基本分为多媒体演示系统和多媒体开发系统。

多媒体软件系统包含驱动软件、信息发布演示应用软件以及信息内容开发制作软件。

多媒体硬件系统包含有高性能的计算机平台、音频与视频专业处理芯片和显卡以及输入与输出设备和存储驱动器等。

专业的多媒体开发，使用的都是高性能的 workstation 级计算机，普通的计算机配上光驱、声卡、音箱等，也可以作为多媒体信息开发和演示平台，如果再配套相关的显示设备，可以实现用户在不同的场合对交互多媒体信息的需求。

在多媒体课件开发中，图形图像是最常用的表现形式，如何正确合理地使用它们，关系到课件制作的成败。

我们常见的图形图像文件分为两大类——位图文件和矢量文件。

位图也被称为点阵图像，当放大位图到一定比例时，就可以看见图像是由无数个小方块所构成的，这是因为位图是由像素的单个点组成的，并且这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。

而矢量图形是由基于数学方程的几何图元组成的，特点是存储文件小，图形大小可以无级缩放。

在多媒体应用中，矢量图形构成的动画，一般在以小尺寸窗口播放时电脑运行效率较高，所以它在 Web（全球信息网）网页上比较常见。

但在高分辨率的动画播放中，位图图像更加真实和高效，所以影视动画中的视频图像基本上都是位图文件。

下面介绍一些在多媒体课件制作中常见的图形图像文件格式。

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>