

<<多媒体课件制作实训教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体课件制作实训教程>>

13位ISBN编号：9787810823173

10位ISBN编号：7810823175

出版时间：2004-6

出版时间：北京交通大学出版社

作者：赵秀英,葛伟三,沈建京

页数：277

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>

## &lt;&lt;多媒体课件制作实训教程&gt;&gt;

## 前言

在多媒体技术日益成熟的今天，多媒体的制作手段正在向数字化、自动化、虚拟化、网络化方向发展。

在信息化社会里，人们对于多媒体技术的要求，不仅仅只是停留在娱乐视听工具上，而是参与到多媒体节目的制作中来，充分满足自我创作的欲望。

随着多媒体应用的日益普及，希望了解、掌握多媒体实用技术的人们越来越多，多媒体不再是计算机专业的独有学科，而是将影响到我们每个人的工作、学习和日常生活各个方面的一项技术。目前，各高等院校相继开设了多媒体课程和讲座，各种形式的多媒体培训也层出不穷。

本书就是为了适应广大读者学习多媒体节目制作的需要而编写的，是作者在积累了六年教学经验的基础上，整理、总结、归纳而成。

以实用性为主，兼顾先进性和可读性，书中所用实例均在教学实践中反复推敲后选用，且自成体系，便于学习者循序渐进、融会贯通。

本书共包含三部分内容：第一部分基础篇，用一些较简单的实例，介绍Authorware的基本使用方法，对于初学者入门有较大的帮助；第二部分进阶篇，介绍了24个有一定难度的创作实例，帮助读者灵活运用内部变量、内部函数、外部函数以及ActiveX控件，提高创作的技术水平；第三部分实战篇，介绍了3个创作实例，第一个是使用微软视窗系统的开放式数据库连接（ODBC）接口，实现和Microsoft Access数据库的连接，通过用户自定义文件ODB（提供的对ODBC数据库的支持，实现了小型学生信息管理系统的实例，第二个是作者开发C语言自学系统所做的其中一部分工作，综合练习C语言测试实例，第三个是完整的计算机文化基础课测试系统，该系统具有定时功能，学生考试，教师阅卷均在计算机上完成，试题可以不断的修改和补充实例。

本书从实际应用出发，详尽地介绍了操作实例，由浅入深，循序渐进，能使读者在短时间内迅速地掌握多媒体节目制作，成为行家里手。

本书不仅适用于那些初次接触多媒体创作经验缺乏的人，而且对于那些已经熟悉基本创作工具的读者同样具有参考价值，也是教师自制多媒体课件、电脑爱好者自制家用多媒体节目的良师益友，本书既可作为《多媒体课件制作教程》的配套辅助教材，又可独立使用，同时也可以作为多媒体制作培训班的培训辅助教材和大、中专院校进行多媒体节目设计的辅助教学用书。

书中所举实例均有一定的难度，对于那些开发多媒体应用软件的人来说，是一本很好的指导书。

本书附有光盘，书中所有实例均附有源程序和效果图。

由于作者水平有限，不足之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

## <<多媒体课件制作实训教程>>

### 内容概要

本书围绕核心内容多媒体节目制作，讲述了用Authorware创作多媒体节目的应用实例。

本书共包含三部分内容：第一部分基础篇用一些较简单的实例，介绍Authorware的基本使用方法，对于初学者入门有较大的帮助；第二部分进阶篇介绍了24个有一定难度的创作实例，帮助读者灵活运用内部变量、内部函数、外部函数及ActiveX控件，提高创作的技术水平；第三部分实战篇介绍了3个创作实例，第一个是使用ODBC连接Access数据库的小型学生信息管理系统的实例，第二个是C语言测试系统实例，第三个是完整的计算机文化基础课测试系统实例。

每一创作实例，均在教学实践中反复推敲选用，整本教材由浅入深，自成体系，便于学习者循序渐进、融会贯通。

## &lt;&lt;多媒体课件制作实训教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 基础篇 1.1 创作效果——风景这边独好 1.2 创作效果——片尾字幕效果 1.3 创作效果——花的心事 1.4 创作效果——四则运算举例 1.5 创作效果——打靶练习 1.6 创作效果——小球在田字格中随机运动 1.7 创作效果——小球在圆形路径上运动 1.8 创作效果——模拟钟表的秒针运动 1.9 创作效果——模拟天体运动 1.10 创作效果——交互的按钮式响应 1.11 创作效果——交互的热区域响应 1.12 创作效果——交互的热对象响应 1.13 创作效果——交互的目标区和条件响应（拼图游戏） 1.14 创作效果——交互的下拉菜单响应 1.15 创作效果——文字输入、限次和限时响应（密码程序） 1.16 创作效果——交互的按键响应 1.17 创作效果——多媒体节目片头的控制（限定时间响应） 1.18 创作效果——交互的事件类响应 1.19 创作效果——用判断图标实现图片的连续播放 1.20 创作效果——用框架与导航图标实现的电子像册 1.21 创作效果——热字的应用举例 1.22 创作效果——图片的局部放大 1.23 创作效果——外部函数的调用（MIDI音乐的控制） 1.24 创作效果——十道四则运算题 1.25 创作效果——知识对象的使用

第2章 进阶篇 2.1 创作效果——福利彩票抽奖 2.2 创作效果——场外观众的手机号筛选 2.3 创作效果——考试系统的120分钟计时 2.4 创作效果——在小窗口内浏览大图片 2.5 创作效果——Wave声音的控制 2.6 创作效果——用滑杆控制视频的播放速率 2.7 创作效果——时钟 2.8 创作效果——“ABCD”密码登录 2.9 创作效果——视频播放控制 2.10 创作效果——MIDI背景音乐的控制 2.11 创作效果——显示文本文件内容 2.12 创作效果——日历备忘录 2.13 创作效果——在有序表中插入数后仍然有序 2.14 创作效果——模拟手动画抛物线 2.15 创作效果——用变量控制视频的播放 2.16 创作效果——坐标量测 2.17 创作效果——坐标定位 2.18 创作效果——保存文本内容 2.19 创作效果——系统时间调用 2.20 创作效果——测试题组 2.21 创作效果——保留注册信息 2.22 创作效果——诗歌欣赏 2.23 创作效果——制作个性浏览器 2.24 创作效果——屏幕截取

第3章 实战篇 3.1 创作效果——使用ODBC连接数据库 3.2 创作效果——综合练习C语言测试 3.3 创作效果——综合练习计算机文化基础课测试系统

附录A Authorware 6.0中常用的系统变量及其使用说明附录B Authorware 6.0中常用的系统函数及其使用说明参考文献

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>