



教育部职业教育与成人教育司推荐教材

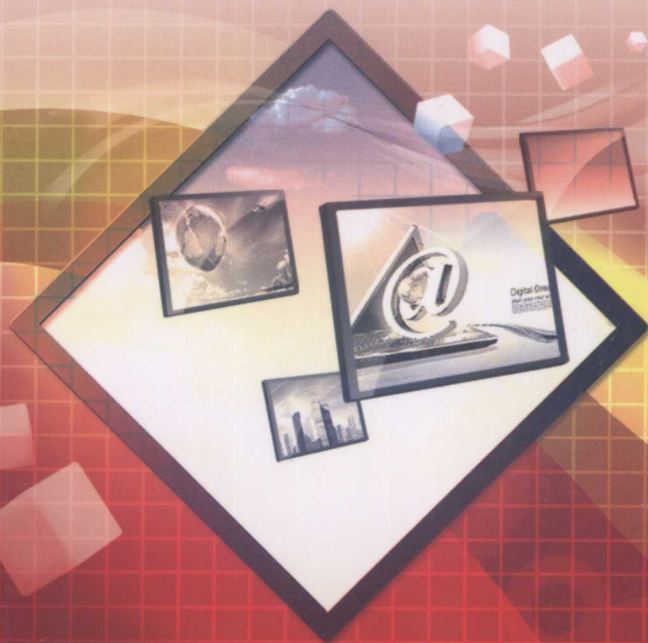
多媒体设计案例教程 (第二版)

就业导向 任务引领 案例驱动

遵从教学规律 按节细化知识 保证知识体系

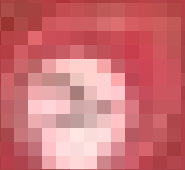
沈大林 主编

郑淑晖 曾昊 陶宁 崔玥 等编著



 中国铁道出版社





中国石化出版社 CHINA UNIVERSITY OF PETROLEUM PRESS

多媒体设计案例教程 (第2版)

主编 王 强 副主编 王 强

主审 王 强 副主审 王 强

编者 王 强

编者 王 强 副编者 王 强



中国石化出版社





教育部职业教育与成人教育司推荐教材

多媒体设计案例教程

(第二版)

沈大林 主编

郑淑晖 曾 昊 陶 宁 崔 玥 等编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书共分 11 章,通过 60 个案例介绍了多媒体技术和多媒体素材的基本知识;还介绍了中文 Photoshop CS3、Adobe Bridge (文件浏览器)、ZineMaker 2007 软件、SnagIt 软件、中文 COOL 3D 3.5、Camtasia 和 Camtasia Studio 软件加工多媒体素材的方法;介绍了使用汉化 Authorware 7.0 制作多媒体程序的方法等。本书还提供了大量的思考与练习题。

本书采用案例驱动的教学方式,融通俗性、实用性和技巧性于一身。本书以案例为一个教学单元,每个教学单元由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。

本书适合作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校非计算机专业的教材,也适合作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

图书在版编目(CIP)数据

多媒体设计案例教程/沈大林主编. —2 版. —北京:中国铁道出版社, 2009. 3

教育部职业教育与成人教育司推荐教材

ISBN 978-7-113-09213-9

I. 多… II. 沈… III. 多媒体技术—职业教育—教材
IV. TP37

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 033646 号

书 名: 多媒体设计案例教程 (第二版)

作 者: 沈大林 主编

策划编辑: 严晓舟 秦绪好

责任编辑: 周 欢

编辑部电话: (010) 63583215

编辑助理: 孟 欣

封面设计: 付 巍

封面制作: 白 雪

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社 (北京市宣武区右安门西街 8 号 邮政编码: 100054)

印 刷: 中国铁道出版社印刷厂

版 次: 2009 年 4 月第 2 版 2009 年 4 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 21.5 字数: 496 千

印 数: 5 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-09213-9/TP·2985

定 价: 32.00 元

版权所有 侵权必究

本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售

凡购买铁道版的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 请与本社计算机图书批销部调换。



审稿专家组

审稿专家：（按姓名笔画排列）

- | | |
|---------------------|--------------|
| 丁桂芝（天津职业大学） | 毛一心（北京科技大学） |
| 毛汉书（北京林业大学） | 王行言（清华大学） |
| 邓泽民（教育部职业技术教育中心研究所） | |
| 冯博琴（西安交通大学） | 艾德才（天津大学） |
| 安志远（北华航天工业学院） | 曲建民（天津师范大学） |
| 刘瑞挺（南开大学） | 吴文虎（清华大学） |
| 陈 明（中国石油大学） | 张 森（浙江大学） |
| 宋文官（上海商学院） | 李凤霞（北京理工大学） |
| 吴功宜（南开大学） | 宋 红（太原理工大学） |
| 陈维兴（北京信息科技大学） | 钱能（杭州电子科技大学） |
| 徐士良（清华大学） | 黄心渊（北京林业大学） |
| 蔡翠平（北京大学） | 龚沛曾（同济大学） |
| 潘晓南（中华女子学院） | |





丛书编委会

主 编：沈大林

副主编：苏永昌 张晓蕾

编 委：（按姓名笔画排列）

马广月	马开颜	王 玥	丰金茹
王 威	王浩轩	王爱赓	王 锦
王 翠	朱 立	迟 萌	曲彭生
迟锡栋	刘 璐	张凤红	肖柠朴
张 伦	杨 红	杨 旭	杨素生
张 磊	杨继萍	罗红霞	沈 昕
杜 金	沈建峰	陈恺硕	郑 原
郑淑晖	郑 瑜	郑 鹤	赵亚辉
陶 宁	高立军	袁 柳	崔 玥
曾 昊	董 鑫		



本套教材依据教育部办公厅和原信息产业部办公厅联合颁发的《中等职业院校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》进行规划。

根据我们多年的教学经验和对国外教学的先进方法的分析,针对目前职业技术学校学生的特点,采用案例引领,将知识按节细化,案例与知识相结合的教学方式,充分体现了我国教育学家陶行知先生“教学做合一”的教育思想。通过完成案例的实际操作,学习相关知识、基本技能和技巧,让学生在学习中始终保持学习兴趣、充满成就感和探索精神,不仅可以让学生迅速上手,还可以培养学生的创作能力。从教学效果来看,这种教学方式可以使学生快速掌握知识和应用技巧,有利于学生适应社会的需要。

每本书按知识体系划分为多个章节,每一个案例是一个教学单元,按照每一个教学单元将知识细化,每一个案例的知识都有相对的体系结构。在每一个教学单元中,将知识与技能的学习融于完成一个案例的教学中,将知识与案例很好地结合成一体,案例与知识不是分割的。在保证一定的知识系统性和完整性的情况下,体现知识的实用性。

每个教学单元均由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。在“案例效果”栏目中介绍案例完成的效果,在“操作步骤”栏目中介绍完成案例的操作方法和操作技巧,在“相关知识”栏目中介绍与本案例单元有关的知识,起到总结和提高的作用,在“思考与练习”栏目中提供了一些与本案例有关的思考与练习题。对于程序设计类的教程,考虑到程序设计技巧较多,不易于用一个案例带动多项知识点的学习,因此采用先介绍相关知识,再结合知识介绍一个或多个案例。

丛书作者努力遵从教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则,注重训练和培养学生分析问题和解决问题的能力,注重提高学生的学习兴趣和培养学生的创造能力,注重将重要的制作技巧融于案例介绍中。每本书内容由浅入深、循序渐进,使读者在阅读学习时能够快速入门,从而达到较高的水平。读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧。采用这种方法,特别有利于教师进行教学和学生自学。

为便于教师教学,丛书均提供了实时演示的多媒体电子教案,将大部分案例的操作步骤实时录制下来,让教师摆脱重复操作的烦琐,轻松教学。

参与本套教材编写的作者不仅有在教学一线的教师,还有在企业负责项目开发的技术人员,他们将教学与工作需求更紧密地结合起来,通过完全的案例教学,提高学生的就业竞争力,为我国职业技术教育探索更添一臂之力。

沈大林

多媒体技术是20世纪90年代开始应用的最新技术,它的应用带来了计算机的又一次革命,促使计算机更快速地发展。本书深入浅出地介绍了多媒体技术的一些基本知识,介绍了使用Camtasia Studio软件、汉化SnagIt软件、中文Ulead COOL 3D 3.5、中文Photoshop CS3、ZineMaker 2007软件和汉化Authorware 7.0录音、抓图和录屏、制作立体文字、图像处理和制作简单的三维动画等方面的方法和基本技巧以及设计多媒体程序的方法和技巧。

Authorware是美国Macromedia公司开发的多媒体制作系统,它是一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。它以图标为程序的基本组件,用流程线连接各图标以构成程序,从而提高了多媒体软件的开发速度与质量,使非专业程序员进行多媒体软件开发成为现实。目前,Authorware已经发展到Authorware 7.0版本。本书就介绍汉化的Authorware 7.0版本。

本书共分11章,第1章通过4个案例介绍了图像的主要参数和文件格式、文本的基本知识和获取方法、扫描仪的主要性能指标和使用方法,使用中文Photoshop CS3调整图像大小和裁切图像等方法,使用Adobe Bridge(文件浏览器)制作网页和批量更改图像的方法,使用ZineMaker 2007软件制作电子画册的方法,使用SnagIt软件屏幕抓图的方法等;第2章通过9个案例介绍了中文COOL 3D 3.5的使用方法,使用Camtasia音频编辑器软件录音和编辑音频的方法,使用Camtasia Studio软件录屏和视频配音的方法,音频和视频的基本知识等;第3章通过5个案例介绍了中文Authorware 7.0基础知识和基本操作方法,程序调试、保存和发布的方法及媒体导出方法,常量、变量、函数和表达式,等待图标、擦除图标和计算图标的使用方法等;第4章通过6个案例介绍了显示图标和声音图标的使用方法,声音文件的压缩方法等;第5章通过5个案例介绍了插入GIF、Flash等格式动画和视频的方法,移动图标的使用方法等;第6章通过8个案例介绍了交互图标的基本使用方法等;第7章通过3个案例介绍了框架图标和导航图标,热字的定义和使用方法等;第8章通过5个案例介绍了常用系统变量和系统函数的基本使用方法等;第9章通过5个案例介绍了播放视频、MIDI、CD和DVD的方法,知识对象的使用方法等;第10章通过5个案例介绍了选择与循环结构程序的设计方法,决策图标的使用方法,图标库的使用方法等;第11章通过5个案例介绍了综合应用程序的设计方法。

本书采用案例驱动的教学方式,融通俗性、实用性和技巧性于一身。本书以节为一个教学单元,每个教学单元由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。在“案例效果”栏目中,介绍案例完成的效果,在“操作步骤”栏目中介绍完成案例的操作方法和操作技巧,在“相关知识”栏目中介绍与本案单元有关的知识,有总结和提高的作用,在“思考与练习”栏目中,提供了一些与本案有关的思考与练习题。全书提供60个案例,较全面地介绍了中文Authorware 7.0的使用方法、动画制作方法等。

在编写过程中,作者努力遵循教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则,注重训练和培养学生分析问题和解决问题的能力,注重提高学生的学习兴趣和创造能力的培养,注重将重要的制作技巧融于案例完成的过程当中。本书还特别注意由浅入深、循序渐进,使读者在阅读学习时能够快速入门,达到较高的水平。读者可以边进行案例制作,

边学习相关知识和技巧。采用这种方法,特别有利于教师进行教学和学生自学。本书教材见网址: <http://www.tqbooks.net>。

本书由沈大林主编,参加本书编写工作的人员主要有郑淑晖、崔玥、王爱赅、陶宁、郑瑜、郭海、郭政、于建海、曾昊、张晓蕾、曲彭生、洪小达、张磊、马广月、袁柳、郑鹤、沈昕、肖柠朴、关山、赵亚辉、曹永冬、李稚平、杨旭、杨东霞、崔元如、季明辉、夏京、顾瑞瑾、李征、丰金兰、郝侠、黄启宝、马开颜、郑原、张伦、李宇辰、孔凡奇、王加伟、穆国臣、杜忻翔、王翠等。

本书适合作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校非计算机专业的教材,也适合作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

由于编者水平有限,书中难免存在一些缺点和不足,敬请广大读者指正。下面提供一种教学计划,仅供参考。

总学时 72 课时,每周 4 学时,共 18 周。第 11 章的实例可以作为复习和实训。

序 号	章 节	教 学 内 容	课 时
1	第 1 章 案例 1~案例 4	图像的主要参数和文件格式、文本的基本知识和获取方法、使用中文 Photoshop CS3 调整图像大小和裁切图像等方法,使用 Adobe Bridge (文件浏览器)制作网页和批量更改图像的方法,使用 ZineMaker 2007 软件制作电子画册的方法,使用 SnagIt 软件屏幕抓图的方法等	4
2	第 2 章案例 5~案例 10	中文 COOL 3D 3.5 的使用方法	4
3	第 2 章案例 11~案例 13	使用 Camtasia 音频编辑器软件录音和编辑音频的方法,使用 Camtasia Studio 软件录屏和视频配音的方法,音频和视频的基本知识	4
4	第 3 章案例 14~案例 18	中文 Authorware 7.0 基础知识和基本操作方法,程序调试、保存和发布的方法及媒体导出方法,常量、变量、函数和表达式,等待图标、擦除图标和计算图标的使用方法	4
5	第 4 章案例 19~案例 24	显示图标和声音图标的使用方法,声音文件的压缩方法	4
6	第 5 章案例 25~案例 29	插入 GIF、Flash 等格式动画和视频的方法,移动图标的使用方法	4
7	第 6 章案例 30~案例 33	交互图标的基本使用方法,按钮、文本输入、热对象交互和热区域交互方式	4
8	第 6 章案例 34~案例 37	条件、下拉菜单、目标区、按键、限制时间交互、重试限制交互和按键交互方式	4
9	复习和期中考试		4
10	第 7 章案例 38~案例 40	框架图标和导航图标,热字的定义和使用方法	4
11	第 8 章案例 41~案例 45	常用系统变量和系统函数的使用方法	4
12	第 9 章案例 46~案例 50	播放视频、MIDI、CD 和 DVD 的方法,知识对象的使用方法	4
13	第 10 章案例 51~案例 53	选择与循环结构程序的设计	4
14	第 10 章案例 54~案例 55	图标库、数组 复习	4
15	第 11 章案例 56~案例 58	应用程序选学和制作	4
16	第 11 章案例 59~案例 60	应用程序选学和制作	4
17		复习	4
18		期末上机考试,课堂制作作品	4

编 者

2008 年 8 月于北京

Authorware 是 Macromedia 公司推出的一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。它采用面向对象的设计思想,以图标为程序的基本组件,用流程线连接各图标构成程序,从而提高了多媒体软件的开发速度与质量,使非专业程序员进行多媒体软件开发成为现实。目前,Authorware 已经发展到 Authorware 7.0 版本,但是还没有好的汉化版本,流行最广的是汉化的 Authorware 6.0 和 Authorware 6.5 版本。本书介绍汉化的 Authorware 6.5 版本,对汉化的 Authorware 6.0 版本几乎完全适用,因此统称 Authorware 6.X。

本书共 7 章。第 1 章介绍了汉化 Authorware 6.X 的工作环境,并通过 1 个实例的制作介绍了 Authorware 6.X 的基本操作方法。第 2 章介绍了显示图标、等待和擦除图标的使用方法。第 3 章介绍了动画图标的使用方法和文本交互的编程方法。第 4 章介绍了编程的基本语法和按钮交互的编程方法。第 5 章介绍了 9 种交互的编程方法和判断图标的使用方法等。第 6 章介绍了判断、数字电影、框架、导航图标的使用方法。第 7 章介绍了 6 个综合程序的制作方法。

本书是“新世纪职业技术培训案例教程”系列丛书之一。全书以计算机实例操作为主线,采用真正的任务驱动方式,展现全新的教学方法。本书贯穿以实例带动知识点的学习,通过学习实例掌握软件的操作方法和操作技巧。每个实例均由实例效果、技术分析、操作过程、知识进阶和思考练习五部分组成。在按实例进行讲解时,充分注意知识的相对完整性和系统性。

本书的作者有的是计算机公司的培训工程师,有的是学校的计算机教师,他们有丰富的教学实践经验,并总结了一套任务驱动式的教学方法,用这种方法进行教学,比传统教学方法更容易讲授和学习。

本书主编:沈大林;审校:刘璐。参加本书编写工作的主要人员有:曲彭生、关山、沈昕、肖柠朴、马广月、刘璐、李明哲、杜金、崔元如、赵玺、陈志娟、张桂亭、迟萌、杨红、姜树昕、马彤、丰金兰、杨来英、李斌、洪小达、李瑞梅、郭鸿博、季明辉、隋金声、夏京、张磊、潘雪蓉、袁柳、郑鹤、赵艳霞等。

本书可以作为中等计算机职业技术学校或高职非计算机专业的教材,也可以作为初、中级培训班的教材,还适于作为初学者的自学用书。

由于水平有限,加上编著、出版时间仓促,书中难免有偏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编 者

2004 年 11 月

第1章 文本和图像多媒体素材..... 1

1.1 【案例1】世界名花画廊网页..... 1



相关知识

- 图像的主要参数和文件格式..... 6
- Photoshop CS3 裁剪工具和裁切图像..... 10

思考与练习..... 11

1.2 【案例2】图像加框和制作电子相册封面..... 11



相关知识

- 填充单色或图案..... 16
- Adobe Bridge..... 19

思考与练习..... 24

1.3 【案例3】电子画册..... 25



相关知识

- 图形图像的基本知识和获取..... 31
- 文本的基本知识和获取..... 32

思考与练习..... 34

1.4 【案例4】使用 SnagIt 软件进行屏幕抓图..... 35



相关知识

- 扫描仪..... 37

思考与练习..... 38

第2章 音频和视频多媒体素材..... 39

2.1 【案例5】立体标题文字图像..... 39



相关知识

- 中文 COOL 3D 3.5 的标准工具栏和状态栏..... 42
- 动画基本知识..... 43

思考与练习..... 43

2.2 【案例6】“迎接2008年北京奥运会”动画..... 44



相关知识

- 中文 COOL 3D 3.5 的百宝箱和输出文件..... 45

思考与练习..... 46

2.3 【案例7】火焰文字动画..... 46



相关知识

- 中文 COOL 3D 3.5 的“属性”工具栏和“动画”工具栏..... 48

思考与练习..... 49

2.4 【案例8】转圈文字动画..... 50



相关知识

- 中文 COOL 3D 3.5 的“位置”工具栏和“文本”工具栏..... 52

思考与练习..... 52

2.5 【案例9】旋转魔方..... 53



相关知识

- 中文 COOL 3D 3.5 的“几何”工具栏和导入文件..... 54

思考与练习..... 55

2.6 【案例10】新昕房产动画 LOGO..... 55



相关知识

- 中文 COOL 3D 3.5 的对象管理器和“对象”工具栏..... 59

思考与练习..... 60

2.7 【案例11】使用 Camtasia 音频编辑器软件录音..... 60



相关知识

- 音频基本知识..... 63

思考与练习..... 64

2.8 【案例 12】使用 Camtasia Studio 软件录屏 65

相关知识

- Camtasia Studio 软件简介和视
频编辑 73

思考与练习 76

2.9 【案例 13】视频配音 76

相关知识

- 数字视频的获取和处理软件 78

思考与练习 79

第 3 章 中文 Authorware 7.0 基础 80

3.1 【案例 14】“欢迎界面” 程序结构 80

相关知识

- 中文 Authorware 7.0
的工作环境 85

思考与练习 89

3.2 【案例 15】“欢迎界面”程序 89

相关知识

- 等待和擦除图标 94
- 运行程序和保存文件 95

思考与练习 97

3.3 【案例 16】奥运场馆图片浏览 97

相关知识

- 程序的调试 103

思考与练习 104

3.4 【案例 17】“奥运场馆图片浏览” 程序发布和导出 105

相关知识

- 文件属性设置和程序发布与
媒体导出 107

思考与练习 111

3.5 【案例 18】有趣的变量 111

相关知识

- 常量、变量、函数和
计算图标 113

思考与练习 117

第 4 章 展示图像、文字和播放声音 118

4.1 【案例 19】乡村小屋 118

相关知识

- 绘图工具箱和工具箱 120
- 绘制图形 122

思考与练习 123

4.2 【案例 20】学生成绩表 124

相关知识

- 输入文字和文字编辑 127
- 编辑对象 130

思考与练习 131

4.3 【案例 21】交替变换的图像 132

相关知识

- 导入文件 135

思考与练习 136

4.4 【案例 22】数学试题 136

相关知识

- OLE 功能和公式编辑器 139

思考与练习 144

4.5 【案例 23】名花欣赏 1 144

相关知识

- “属性: 显示图标”面板和
链接导入 149

思考与练习 150

4.6 【案例 24】诗朗诵 150

相关知识

- 声音图标和声音文件压缩 152

思考与练习 155

第 5 章 导入和制作动画 156

5.1 【案例 25】和谐的大自然 156

● 相关知识	
• 移动动画概述和制作“指向固定点”动画.....	159
思考与练习.....	161
5.2 【案例 26】 卫星围绕地球转.....	162
● 相关知识	
• 指向固定路径终点的动画.....	164
思考与练习.....	165
5.3 【案例 27】 猜物价 1.....	165
● 相关知识	
• 指向固定路径上的任意点动画.....	169
思考与练习.....	170
5.4 【案例 28】 火箭射飞鸟.....	170
● 相关知识	
• “指向固定直线上的某点”动画.....	173
思考与练习.....	174
5.5 【案例 29】 找电台 1.....	174
● 相关知识	
• “指向固定区域内的某点”动画和对象移动范围控制.....	177
思考与练习.....	180
第 6 章 交互图标.....	181
6.1 【案例 30】 猜物价 2.....	181
● 相关知识	
• 交互类型和“属性: 交互图标”面板.....	184
思考与练习.....	188
6.2 【案例 31】 认识几何图形.....	189
● 相关知识	
• 创建和编辑按钮及 Checked 系统变量.....	191
思考与练习.....	193
6.3 【案例 32】 加减乘除.....	193

● 相关知识	
• 文本输入交互.....	196
思考与练习.....	198
6.4 【案例 33】 世界名花.....	198
● 相关知识	
• 热对象交互和热区域交互.....	202
思考与练习.....	203
6.5 【案例 34】 字母猜猜看.....	203
● 相关知识	
• 条件交互和下拉菜单交互.....	207
思考与练习.....	209
6.6 【案例 35】 拼图游戏 1.....	210
● 相关知识	
• 目标区交互和部分交互系统变量.....	214
思考与练习.....	215
6.7 【案例 36】 拼图游戏 2.....	216
● 相关知识	
• 限制时间交互和重试限制交互.....	219
思考与练习.....	220
6.8 【案例 37】 找电台 2.....	220
● 相关知识	
• 按键交互.....	223
思考与练习.....	223
第 7 章 框架图标和导航图标.....	224
7.1 【案例 38】 中国建筑和文化遗产.....	224
● 相关知识	
• 导航图标.....	229
思考与练习.....	232
7.2 【案例 39】 图像自动播放.....	233
● 相关知识	
• 关键字.....	234
思考与练习.....	235

7.3 【案例40】中国世界遗产介绍... 236



相关知识

- 热字 239

思考与练习 240

第8章 常用系统变量和系统函数... 241

8.1 【案例41】卡通数字表..... 241



相关知识

- 演示窗口设置系统函数和日期与时间变量 244

思考与练习 245

8.2 【案例42】名花欣赏2..... 246



相关知识

- 图标系统函数和文本文件
系统函数 249

思考与练习 250

8.3 【案例43】2位数加0减法练习..... 252



相关知识

- 文本输入系统变量和数学
系统函数 254

思考与练习 255

8.4 【案例44】找朋友 255



相关知识

- 鼠标和键盘系统变量 257

思考与练习 258

8.5 【案例45】可调表盘色指针表... 259



相关知识

- 绘图系统函数 263

思考与练习 265

第9章 播放视频、MIDI、CD和
DVD及知识对象 2679.1 【案例46】跟我学COOL 3D
操作1..... 267

相关知识

- 电影图标和播放视频 269

思考与练习 271

9.2 【案例47】跟我学COOL 3D

操作2 271



相关知识

- 关于数字电影的几个系统
变量和系统函数 273

思考与练习 274

9.3 【案例48】播放MIDI音乐..... 274



相关知识

- MIDI函数的格式与功能 278

思考与练习 279

9.4 【案例49】播放CD音乐 279



相关知识

- CD函数的格式与功能及
播放DVD 281

思考与练习 284

9.5 【案例50】播放外部数字电影.. 284



相关知识

- 知识对象 288

思考与练习 290

第10章 选择与循环结构程序设计... 291

10.1 【案例51】计算运费..... 291



相关知识

- 算法和选择结构语句 292

思考与练习 295

10.2 【案例52】连续整数的和 295



相关知识

- 结构语句与循环嵌套 297

思考与练习 301

10.3 【案例53】连续偶数的乘积... 302



相关知识

- 决策图标 304

思考与练习 305

10.4 【案例54】抽取随机数..... 305



相关知识

- 图标库 307

思考与练习 310

10.5	【案例 55】回文数	310
	 相关知识	
	• 数组	311
	思考与练习	312
第 11 章	综合程序设计	313
11.1	【案例 56】求一元二次方程 的解	313
11.2	【案例 57】小小计算器	315
11.3	【案例 58】小小绘图板	317
11.4	【案例 59】高级 CD 播放器 ...	320
11.5	【案例 60】四则运算练习	323
	思考与练习	326

第 1 章 文本和图像多媒体素材

通过本章的三个案例，重点介绍了图像和文本多媒体素材的基本知识及获取图像和文本素材的方法，并介绍了使用 Photoshop CS3 进行图像裁切、图像大小的调整、图像文件格式的转换、选区填充单色或图案、制作画框和立体文字等方法；还介绍了使用 Adobe Bridge（图像浏览器）软件批量加工图像、制作画廊网页等方法，使用 SnagIt 软件进行屏幕抓图的方法，使用 ZineMaker 2007 软件利用加工后的图像等制作电子杂志的操作方法和操作技巧。

1.1 【案例 1】世界名花画廊网页

案例效果

“世界名花画廊网页”案例是利用“【案例 1】世界名花画廊”文件夹中的 15 幅图像制作一个可以浏览这 15 幅图像的“世界名花画廊”网页。网页在浏览器中的显示效果如图 1-1-1 所示。可以看到，网页中的大幅图像自动依次播放；单击小幅图像可以显示出相应的大图像。通过该案例的学习，可以掌握使用 Photoshop CS3 进行图像裁切、图像大小的调整和图像文件格式的转换等方法，初步掌握 Adobe Bridge（文件浏览器）的基本使用方法，掌握使用 Adobe Bridge 快速制作图像画廊网页的方法。



图 1-1-1 “世界名花画廊”网页

操作步骤

1. 启动 Photoshop CS3

单击“开始”→“所有程序”→“Adobe Design Premium CS3”→“Adobe Photoshop CS3”菜单命令或桌面上的 Photoshop 快捷方式图标,即可启动 Photoshop CS3。然后,打开一幅风景图像文件。此时中文 Photoshop CS3 工作界面如图 1-1-2 所示,可以看出它是一个标准的 Windows 窗口,可以对它进行移动、调整大小、最大化、最小化和关闭等操作。Photoshop CS3 工作界面主要由标题栏、菜单栏、“工具”面板、选项栏、“文档”窗口和各种调板等组成。在选择“工具”面板中的大部分工具后,选项栏会产生相应的变化。利用工具选项栏可以对选中的工具进行参数设置。单击“窗口”菜单下的菜单命令,可以在显示或隐藏各调板之间切换。

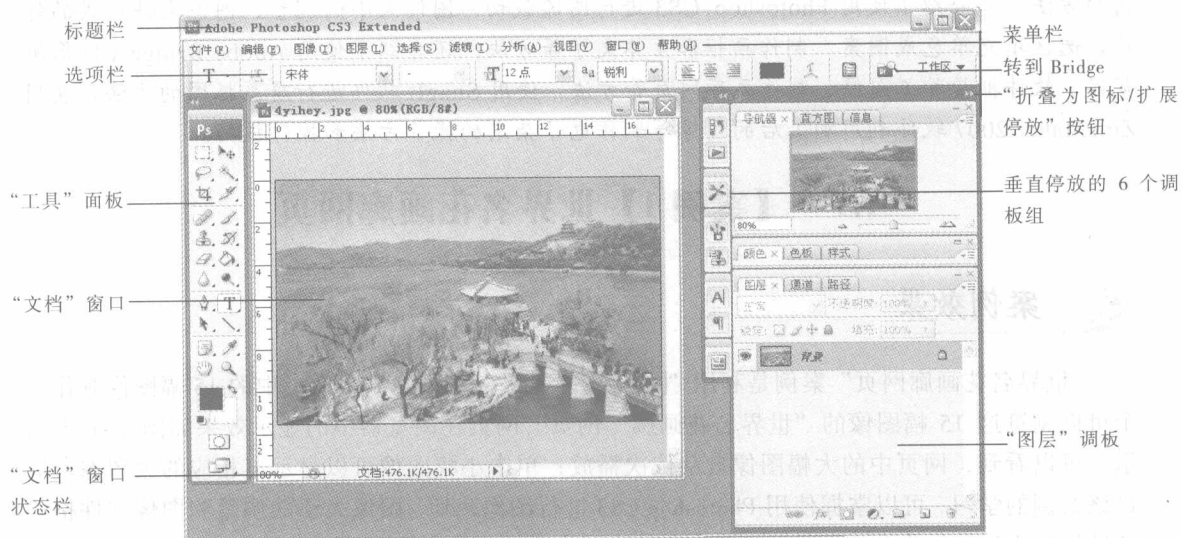


图 1-1-2 中文 Photoshop CS3 工作界面

2. 调整图像分辨率、大小和文件格式

(1) 打开图像:单击“文件”→“打开”菜单命令,弹出“打开”对话框。在“打开”对话框的“查找范围”列表框中选择“【案例 1】世界名花画廊”文件夹,再在“文件类型”下拉列表框中选择“所有格式”选项(在“文件类型”下拉列表框内有很多 Photoshop CS3 可以打开的图像文件格式选项),如图 1-1-3 所示。按住【Ctrl】键,单击要打开的图像文件名称“东方罂粟.JPG”、“杜鹃花.jpg”、“秋海棠.bmp”、“桃花.tif”等 15 幅图像,也可以按【Ctrl+A】组合键,选中所有的 15 幅图像。再单击“打开”按钮,即可将选中的所有图像文件在 Photoshop CS3 中打开。这些图像的大小和文件格式都不一样。

(2) 单击“桃花.tif”图像,如图 1-1-4 所示。

(3) 单击“图像”→“图像大小”菜单命令,弹出“图像大小”对话框,如图 1-1-5 所示。利用该对话框,可以调整图像的大小、分辨率和算法。

(4) 设置分辨率:在“分辨率”文本框右侧的下拉列表框中选择一种分辨率单位(此处选择“像素/英寸”选项),即可设置图像的分辨率(此处设置为 100)。