

图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体设计与制作技能基础教程>>

13位ISBN编号：9787030286956

10位ISBN编号：7030286952

出版时间：2010-5

出版时间：刘辉、马增友、Adobe中国教育管理中心 科学出版社 (2010-05出版)

作者：刘辉，马增友 著

页数：248

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

随着计算机技术的快速发展，多媒体以其融合了各种媒体和交互性的特点，得到了广泛的重视和应用。

各行各业的人士都希望能够开发出自己的多媒体作品。

多媒体开发软件很多，Authorware以其操作简单，功能强大的特点，成为多媒体开发中使用最广泛的软件之一。

Authorware是一种可视化的基于程序设计流程的工具软件。

利用Authorware创作多媒体作品的基本思想是：建立程序流程线，添加图标。

流程线和图标是创作多媒体作品的基本元素，前者反映了程序走向，后者则是程序中的基本功能模块，对应于一系列的指令集。

正是基于这些特点，Authorware得到了越来越多的多媒体设计人员的青睐。

使用Authorware制作多媒体程序交互性强、富有表现力，可广泛应用于产品演示、CAI教学和商业活动等诸多领域，如多媒体演示系统、多媒体电子图书系统、多媒体交互式教学系统、多媒体模拟培训系统、多媒体咨询系统和多媒体数据库等。

目前市面上的Authorware相关书籍比较多，但作者发现大部分书籍的实例基本以表达知识点为主要目的，不太追求实例的表现效果，实例比较陈旧，缺乏新意和趣味性，而且常常比较简单，有些还雷同。

另外，很多Authorware书籍不注意将基础知识和实例相结合，使读者只知其一不知其二，没有可扩展性；甚至只讲解软件的使用方法或操作步骤，而缺乏对一些关键操作原因的介绍，没有相关行业知识、创意思路和构图的分析，造成实例不实，与实际应用脱节。

兴趣是最好的老师，有兴趣学习往往事半功倍。

因此，作者在编写本书时，给本书定位是一本好看的，有趣的Authorware实例教程，注意将实例与知识紧密融合，突出行业知识和创意思路。

本书最大的特点是新颖而有趣的实例。

书中凝聚了作者三年多的Authorware教学经验和多媒体开发经验，精心设计了19个新颖而有趣的大实例。

全书采用任务驱动的案例教学方式，以课为单元，按课细化知识点，并结合知识点介绍相关案例，通过案例来学习知识点。

每课都由知识点、综合案例和习题3部分构成，每个实例均涵盖实例的制作效果，作品特点，学习目的和设计方法。

在学习过程中，读者只需按照实例操作步骤，就能够顺利完成实例制作；然后再加上每章习题，就能够熟练掌握Authorware操作方法和初步的多媒体设计。

本书是Authorware最好的入门实例教程。

内容概要

《Adobe Authorware多媒体设计与制作技能基础教程》编者在系统总结教学和开发经验的基础上，精心设计了19个新颖而有趣的案例。全书采用任务驱动的案例教学方式，以课为单元，按课细化知识点，并结合知识点介绍相关案例，通过案例来学习知识点。

每课都由知识点、综合案例和习题3部分构成。

全书共12章。

第1~10介绍了Authorware基础、Authorware图标、各种类型移动动画制作方法、各种交互图标的操作方法。

在每章中，根据知识点精心设计了1~2个新颖有趣的案例，给出了案例的详细操作步骤，每章习题中同样包含一个类似案例，以方便读者练习。

第11~12章是两个综合性大案例：多媒体课件制作和公司多媒体展示平台，读者可在此基础上将知识点融会贯通。

《Adobe Authorware多媒体设计与制作技能基础教程》实用性和趣味性相结合，可作为各类院校、培训机构Authorware教材，也可作为Authorware学习者的入门和参考书籍。

书籍目录

Chapter 01 Authorware基础1.1 Authorware主要功能1.2 Authorware主要特点1.3 Authorware7.0的安装、启动和退出1.3.1 安装Authorware7.01.3.2 Authorware7.0的启动和退出1.4 Authorware7.0软件环境1.4.1 菜单栏1.4.2 工具栏1.4.3 Authorware的核心组件——图标栏1.4.4 设计窗口1.4.5 属性面板1.5 综合案例——B概念笔记本展示1.6 案例总结1.7 本章习题Chapter 02 Authorware图标2.1 图标的基本操作2.1.1 打开Authorware自带文件2.1.2 选择图标对象和图标着色2.1.3 图标的移动、删除、复制、剪切和粘贴2.2 计算图标和常用函数2.2.1 计算图标2.2.2 常用函数2.3 声音图标和背景音乐循环设置2.3.1 导入声音2.3.2 设置声音属性2.3.3 设置背景音乐循环播放2.4 综合案例——中国民族邮票鉴赏2.5 案例总结2.6 本章习题Chapter 03 指向固定点移动动画3.1 控制面板3.2 移动图标3.2.1 移动图标属性3.2.2 指向固定点移动类型3.2.3 指向固定直线上的某点移动类型3.2.4 指向固定路径的终点移动类型3.2.5 指向固定路径上的任意点移动类型3.3 动态GIF图片的导入和设置3.4 跳跃动画制作3.5 综合案例——郊区踏春旅游宣传3.6 案例总结3.7 本章习题Chapter 04 指向固定路径的终点移动动画4.1 PNG格式图片和制作4.2 指向固定路径的终点移动方式4.3 显示和擦除特效设置4.4 综合案例——故人西辞4.5 案例总结4.6 本章习题Chapter 05 指向固定直线上的某点移动动画5.1 系统变量5.1.1 查看系统变量5.1.2 常用系统变量5.2 常用系统函数5.3 综合案例——神箭手5.4 案例总结5.5 本章习题Chapter 06 指向固定区域内的某点移动动画6.1 指向固定区域内的某点移动动画6.2 综合案例——游来游去的小鱼6.3 案例总结6.4 本章习题Chapter 07 按键交互7.1 交互图标的用法7.2 交互图标的属性7.3 交互图标的显示功能7.4 交互图标的附加计算图标7.5 交互图标的创建7.6 按键交互7.6.1 创建按键交互的方法7.6.2 按键交互属性设置7.6.3 “响应”选项卡7.7 综合案例——Pioneer键盘乐器7.8 案例总结7.9 本章习题Chapter 08 热区域交互8.1 热区域交互的方法8.1.1 热区域交互的特点8.1.2 创建热区域交互8.2 热区域属性设置8.2.1 “热区域”选项卡8.2.2 “响应”选项卡8.2.3 “返回”分支8.3 热区域重叠处理8.4 热区域的隐藏与擦除8.5 综合案例——神秘视线游戏8.6 案例总结8.7 本章习题Chapter 09 目标区交互和按钮交互9.1 目标区交互的用法9.1.1 目标区交互的特点9.1.2 创建目标区交互9.2 目标区交互的属性9.3 按钮交互的用法9.4 按钮交互的属性9.5 综合案例——物品归类游戏9.6 案例总结9.7 本章习题Chapter 10 其他交互类型10.1 热对象交互10.1.1 热对象交互的属性10.1.2 热对象交互注意问题10.2 条件交互10.3 文本输入交互10.3.1 文本输入交互的用法10.3.2 文本输入交互的属性10.3.3 文本输入域属性设置10.4 综合案例1——彩陶文物鉴赏10.5 综合案例2——小驴照镜子10.6 案例总结10.7 本章习题Chapter 11 多媒体课件制作11.1 综合案例——《遥感概论》多媒体课件11.2 案例总结11.3 本章习题Chapter 12 公司多媒体展示平台12.1 综合案例——公司多媒体展示平台12.2 案例总结12.3 本章习题附录A Authorware7.0系统变量一览表附录B Authorware7.0系统函数一览表

章节摘录

插图：Authorware是一个优秀的交互式多媒体开发工具，其最大的特点是简单、易上手。它被广泛地应用于多媒体教学领域，目前有很多多媒体教学光盘是用Authorware开发的。而商业领域的产品介绍、模拟产品的实际操作过程、设备演示等，也多采用Authorware来开发，以求获得良好的企业形象和市场宣传效果。

Authorware主要具有以下特点。

- (1) 基于图标流程的创作方式整个程序是由流程线和设计图标组成的。流程线由主流线和支流线组成；设计图标包括13种创建工具图标，2个流程调试图标和1个调色板图标。
 - (2) 提供图、文、动画的直接创作处理能力Authorware提供了文本、图片和动画的创建和处理工具。利用文本处理工具，可以在屏幕上定位一个文本对象，并且可以设置其字体、字号及字体颜色等。使用图片处理工具，可以创建简单图形，引入和处理图像。Authorware提供了5种动画类型。
 - (3) 具有多种交互功能Authorware提供了11种交互类型，分别对应11种交互方式，例如按钮交互、热区域交互、热对象交互、文本输入交互、下拉菜单交互等。
 - (4) 具有动态链接功能由于Authorware不可能提供满足所有用户的变量和函数，所以它提供了动态链接功能，这样开发者可以将任何一种编程语言环境下得到的函数动态链接到Authorware中使用。
 - (5) 提供库和模块功能对于一个多媒体作品，Authorware允许将它分割成多个部分，由多人或者多种工具进行编辑。
- 对于需要重复使用的素材，建立库可以大大减少系统资源的占用。
- (6) 提供多平台支持不管是Authorware本身还是它开发出的应用程序，都是多平台应用程序。
 - (7) 提供网络支持利用Authorware提供的ShockWave技术，可以将作品分段和压缩，这样就可以将作品发布到网络上去。

编辑推荐

《Adobe Authorware多媒体设计与制作技能基础教程》特点：一线教师结合多年的Authorware教学经验编写而成按照实际教学思路与学生学习习惯安排各个知识点每章采用基础知识点+综合案例的写作结构，以小见大，以大释小最后两章是大型综合案例，融合全书知识点，简单介绍工作流程全书渗透作者多年的经验、技巧与注意事项总结，并明显标注于书中读者对象：高等院校、各类职业院校相关专业的学生Authorware初学者与自学人员多媒体相关培训班

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>