

图书基本信息

书名：<<用 Authorware 制作多媒体作品>>

13位ISBN编号：9787040113389

10位ISBN编号：7040113384

出版时间：2003-4

出版时间：高等教育出版社

作者：陈春法 编

页数：392

字数：470000

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>

内容概要

这本书是在华东各省市资深的计算机教育专家指导下，积编者多年对在职教师的培训经验编写而成的，它以Authorware为创作工具，结合各学科开发课件的实践，手把手的教大家如何使用图标、变量、函数和指令来制作动画、来开发交互式 and 导航式的学件和教件；还教大家如何将课件打成包，形成“流”，在因特网上传输、发布和浏览。

本书有以下几个特点：第一，体系新。

一改传统的以命令格式和命令使用为主线来组织计算机教材的体系，力求以“任务”来带动知识点的学习，即先演示某一个学科的课件，然后归纳出设计该课件应完成的主要任务，最后采用跟着做的形式，以Authorware为工具，将课件一步一步做出来。

知识传授和课件制作融为一体。

课件制作好了，知识和课件制作的技能技巧也就学到手了。

第二，利于学、便于教。

为了培养学习者的自学能力、创新能力和实践能力，为了方便讲授者开展教学活动，教材在结构上做了明显的改进：每章提出学习目标，每章有总结、有习题；每章、节部分内容采用问和答以及提问形式，将内容分成不同层次，供不同需求的学习者进行学习和实践；全书附教学光盘一张并提供全书各章节实例文件、优秀样例和课件制作基本素材；随教学光盘还赠送Authorware 5试用版软件，供学习和教学之用，该软件由通力计算机通信技术（上海）有限公司无偿提供。

第三，实用性强。

这是一本学习制作课件的教科书，实例选材贴近教学实际和学习者的要求，其内容涵盖各个学科，既适合各学科师范生的职前培养，也适合各学科在职教师的培训。

书籍目录

第一章 多媒体作品的开发方法、过程及工具简介 1.1 多媒体作品范例——数学游戏 1.2 多媒体作品开发设计的一般方法和过程 1.3 Authorware 6.0简介 1.4 用Authorware 6.0制作多媒体作品的步骤第二章 多种媒体素材的制作、处理和使用 2.1 文字的输入和编辑 2.2 图形、图像的导入和编辑 2.3 图形的绘制 2.4 作品中声音的使用 2.5 作品中压缩声音文件的使用 2.6 作品中数字化电影的使用 2.7 GIF动画文件的使用 2.8 同步媒体的播放第三章 让文字、图形、图像动起来 3.1 到固定点的直线运动 3.2 直线上的定位运动 3.3 到固定点的曲线运动 3.4 曲线上的定位运动 3.5 平面定位运动 3.6 多个对象的运动第四章 演示型多媒体作品的设计和制作 4.1 演示型多媒体作品的结构特点 4.2 测试段的设计 4.3 结束段的设计 4.4 修改和调试第五章 分支型多媒体作品的设计和制作 5.1 顺序路径分支 5.2 随机路径分支 5.3 计算路径分支 5.4 循环结构第六章 交互型多媒体作品的设计和制作 6.1 交互型多媒体作品的结构特点 6.2 人机交互界面的特征 6.3 主界面的布局 and 制作 6.4 教学交互的创建 6.5 练习交互的创建 6.6 测试交互的创建 6.7 交互型多媒体作品的注册、登录和控制第七章 页型多媒体作品的设计和制作 7.1 封面的制作 7.2 页的形成 7.3 页的浏览 7.4 页的管理机构 7.5 用热字来浏览页 7.6 页型多媒体作品的结束处理第八章 Authorware 中资源的重组和再生 8.1 库和模块简介 8.2 用库来制作多媒体作品 8.3 用模块制作多媒体作品 8.4 知识对象简介第九章 变量和函数的使用 9.1 多媒体作品中变量的使用 9.2 多媒体作品中函数的使用第十章 多媒体作品综合实例剖析附录 教学建议和教学光盘内容说明

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>