

### 图书基本信息

书名：<<Authorware7多媒体设计培训教程>>

13位ISBN编号：9787111164425

10位ISBN编号：7111164423

出版时间：2005-5

出版时间：机械工业出版社

作者：苏国彬,高海茹,张朝恩

页数：276

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

Authorware是优秀的多媒体制作工具软件。

该软件功能强大，应用范围涉及教育、娱乐、科学等各个领域。

最新推出的Authorware 7版较以前的版本有了很大的改进，其功能更加趋于全面化。

本书图文并茂，结合作者多年的多媒体开发及授课经验，通过大量的实例，深入浅出地介绍了用Authorware 7制作多媒体程序的基本方法和使用技巧，最后介绍了2个综合实例，可供读者在设计教学类和数据库类课件时借鉴并获得举一反三的程序设计能力。

参照本书的精彩示例上机学习，是迅速掌握Authorware多媒体制作的最有效方法。

Authorware的基础知识和基本操作Authorware的动画制作交互功能的展示声音、电影以及视频的使用变量、函数、智能对象，以及程序的打包和发布用两个实例介绍Authorware课件设计的一般方法。

## 书籍目录

第1章 Authorware基础知识	1.1 Authorware简介	1.2 安装Authorware 7	1.3 熟悉Authorware 7
1.4 多媒体制作常用工具简介	第2章 Authorware程序设计基本方法	2.1 新建一个Authorware文件	2.2 组建和编辑流程线的基本操作
2.3 编一个小程序	2.4 程序的调试与修改	2.5 使用Authorware 7的帮助信息	第3章 文本图片的输入与处理
3.1 绘图工具箱的使用	3.2 插入图片和文本	3.3 多个窗口对象的处理	3.4 图片叠放处理
3.5 图片上色与填充底纹	3.6 文本的编辑与处理	第4章 Authorware动画效果的实现	4.1 动画的准备工作
4.2 两点之间的动画方式——实例“信鸽飞行”	4.3 点到直线的动画方式——实例“键控鼠标”	4.4 点到指定区域的动画方式——实例“大海航行”	4.5 沿任意路径到终点的动画方式——实例“皮球弹跳”
4.6 沿任意路径到指定点的动画方式——实例“精彩射门”	4.7 暂停运行的画面	4.8 画面的擦除与过渡效果	4.9 关于多媒体素材的组织
第五章 人机交互的实现	5.1 交互前的准备工作	5.2 使用按钮响应——实例“做数学题”	5.3 使用热区域响应——实例“提示向导”
5.4 使用热对象响应——实例“动物乐园”	5.5 使用目标区响应——实例“巧对唐诗”	5.6 使用文本输入响应——实例“常识问答”	5.7 使用条件响应——实例“健康咨询”
5.8 使用按键响应——实例“纸牌游戏”	5.9 使用重试限制响应——实例“开密码箱”	5.10 使用菜单响应——实例“家庭影院”	5.11 使用时间限制响应——实例“冒险岛”
第6章 框架和导航图标的使用	6.1 认识框架图标	6.2 几种常见的翻页跳转结构	6.3 更改导航控制
6.4 电子出版物的制作——实例“班级纪念光盘”	6.5 设置判断分支	第7章 加载声音、电影和视频动画	7.1 添加声音
7.2 添加数字电影	7.3 添加视频动画	第8章 变量和函数	8.1 变量简介
8.2 变量的使用	8.3 常用变量与应用实例	8.4 函数简介	8.5 函数的使用
8.6 常用函数与应用实例	8.7 脚本编写	8.8 Authorware中的运算符	第9章 库和知识对象
9.1 库	9.2 知识对象	第10章 多媒体作品的最后设置	10.1 文件属性设置
10.2 小设置系统字体	10.3 设置导航属性	10.4 文件打包	10.5 单独打包库文件
10.6 更改打包文件的图标	10.7 安装程序的制作	第11章 综合实例	11.1 多媒体软件开发概述
11.2 教学类CAI课件设计实例——音乐天堂	11.3 打包发布整个作品	11.4 数据库类课件设计——实例“趣味音乐试题库”	

#### 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>