第一图书网, tushu007.com

<<Authorware多媒体创作教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体创作教程>>

13位ISBN编号：9787111294672

10位ISBN编号：711129467X

出版时间：2010-2

出版时间：机械工业出版社

作者：桑莉君 编

页数：186

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

第一图书网, tushu007.com

前言

多媒体创作是计算机多媒体技术、图形图像制作专业的一门主要课程，是通过多媒体软件进行创作任务的操作型课程。
在如今以多媒体、网络为主要信息获取方式的社会中，掌握多媒体创作技能对于从事各项工作都有着重要的意义。
在众多多媒体创作工具软件中，最为经典、流行的就是本书中所介绍的Macromedia Authorware。
该软件自面市起至今，一直是创作多媒体作品的必备工具之一。
本书是作者依据长期从事Authorware软件教学工作的经验，以案例的学习和制作为线索，通过对需要掌握的知识和技能合理分块介绍编写而成。
在案例的选用上，本书注意以应用为主，所挑选的均为具有鲜明特色、贴近实际工作情况的实例。
在内容布局上，为避免案例教学中容易出现重实践、轻理论的缺点，本书首先将多媒体创作的理论知识融入案例之中，均衡安排各知识点的分布，然后再由案例的讲述引出相关的知识介绍，从而保证了知识体系的完整性和全面性。
本书共分10章，内容包括Authorware 7.0概述、显示图标、基本语法和计算图标、多媒体、动画制作、交互程序设计、导航控制和知识对象、判断分支结构和判断图标、控件和事件交互以及综合程序设计。
各部分内容的安排有易有难，避免难点集中，有利于课堂教学的开展。
书中共引用了42个案例，全部来自作者的教学实践，针对性强。
每个案例分为“案例效果”、“案例解析”和“知识点”三个部分，其中，漂亮的“案例效果”起到了引人入胜的目的；详细的“案例解析”中融入多媒体创作和Authorware使用方法的相关知识点，避免教学过程过于枯燥，在实践中学习，实现快速入门，有利于激发学生的学习成就感；系统的“知识点”既是对前面知识的总结，又是对知识结构的补充，保证了知识的完整性。
另外，每章后面提供了大量的习题，可供学生课后练习或是上机实训时使用。
本书由太原理工大学轻纺美院的桑莉君任主编，山西大学计算机学院的崔军、广州城建职业学院的梁建华、苏州农业职业技术学院的李兴鹏、湖南铁道职业技术学院的翁健红担任副主编，参加编写的老师还有太原师范学院的陈桂芳、太原理工大学轻纺美院的张晓、樊宁、崔晓红、常林梅、常春燕、肖继海，山西省晋中学院的王秀华、赵丽以及北京农业职业学院的张利平、李荣梅。
出版一本好书是作者最大的心愿，但由于时间仓促，加之作者水平有限，书中难免存在错误和不足之处，殷切希望广大读者批评指正。

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware多媒体创作教程>>

内容概要

本书以案例解析的方式循序渐进地介绍了Authorware多媒体制作软件的使用。
全书共10章，从基础入手，全面、系统地介绍了多媒体制作的方法、技术、流程和操作技巧。
书中共包括42个案例，全部来自作者的教学实践，针对性强。
在案例的解析中融人多媒体创作和Authorware的相关知识点，避免了枯燥的教学过程，激发学生的学习成就感，从而实现快速人门、熟练掌握软件进行多媒体创作的教学目标，使得教师教学、学生自学相得益彰。
另外，每章后面提供了大量的练习题，可供学生课后练习或上机实训使用。

本书内容全面系统，言简意赅，注重软件的实际应用，案例清晰，可操作性强。
本书既可作为高等院校计算机多媒体技术专业或图形图像制作专业交互设汁课程的教材，也可供需要使用Authorware进行多媒体创作的教师或技术人员学习参考。

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware多媒体创作教程>>

书籍目录

前言
第1章　Authorware 7.0概述
1.1　Authorware简介
1.1.1　Authorware的特点
1.1.2　Authorware 7.0的新功能
1.1.3　Authorware 7.0的运行环境
1.1.4　Authorware 7.0的安装与启动
1.2　Authorware 7.0的工作界面与菜单
1.3　[案例1]我的第一个Authorware文件
1.4　[案例2]欢迎程序
本章小结
习题一
第2章　显示图标
2.1　[案例3]创建显示图标
2.2　[案例4]文本编辑
2.3　[案例5]基本图形绘制
2.4　[案例61文字特效
2.5　[案例7]图形的特殊效果
本章小结
习题二
第3章　基本语法和计算图标
3.1　[案例8]变量应用
3.2　[案例9]函数应用实例
3.3　[案例10]进度条的制作
3.4　[案例11]表达式的计算
3.5　[案例12]随机变量的应用
3.6　[案例13]时钟
本章小结
习题三
第4章　多媒体
4.1　[案例14]简易音乐播放器
4.2　[案例15]卡拉OK播放器
4.3　[案例16]数字影片播放器
4.4　[案例17]GIF动画的综合控制
本章小结
习题四
第5章　动画制作
5.1　移动图标
5.2　[案例19]雪中行
5.3　[案例20]心的归宿
5.4　[案例21]中国象棋
5.5　[案例22]快乐鸟
5.6　[案例23]月亮的转动
本章小结
习题五

第一图书网, tushu007.com

第6章　交互程序设计
6.1　[案例24]考考你!
6.2　[案例25]诗词欣赏
6.3　[案例26]选一选
6.4　[案例27]猜一猜
6.5　[案例28]认识计算机的硬件组成
6.6　[案例29]移动的天使
6.7　[案例30]看图识字
6.8　[案例31]加法器
本章小结
习题六
第7章　导航控制和知识对象
7.1　[案例32]中国自然奇观(一)
7.2　[案例331中国自然奇观(二)
7.3　[案例34]一堂音乐课
7.4　[案例351简单自测系统
本章小结
习题七
第8章　判断分支结构和判断图标
8.1　判断分支结构简介
8.2　[案例36]变色文字
8.3　[案例37]抽取中奖号码游戏
8.4　[案例38]掷骰子游戏
8.5　[案例39]算算看
本章小结
习题八
第9章　控件和事业交互
9.1　[案例40] 网页浏览器
9.2　[案例41]数据库应用
本章小结
习题九
第10章　综合程序设计
[案例42]　《树木冬态识别》课件制作
本章小结
习题十
参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：1.1 Authorware简介近几年，随着多媒体技术的普及与发展，越来越多的爱好者加入到这一行业当中，各种多媒体软件也流行起来。
其中，由美国Macromedia公司（已被Adobe公司并购）推出的Author-ware，是一款非常优秀的用于交互式多媒体制作的集成软件。
1.1.1 Authorware的特点Authorware使得不具有编程能力的用户也能够创作出一些高水平的多媒体作品。
它具有易学易用、简洁高效、功能强大等特点，被广泛地应用于多媒体教学、游戏娱乐以及商业宣传等领域，成为同类产品中的佼佼者。
1.基于流程线和设计图标的编程环境Authorware的工作环境中有一个专门的设计窗口，窗口中有一条贯穿上下的直线，称为流程线，流程线上的图标称为设计图标。
用户通过在流程线上按照一定的规则将设计图标组合起来，然后对设计图标的属性加以适当的设置，即可以实现多媒体的整合功能。
2.跨平台体系结构与强大的交互性Authorware在Windows和Macintosh平台上提供了几乎完全相同的工作环境，可以非常方便地在两种平台上进行创作和移植。
Authorware提供了强大的人机交互功能，所谓交互是指由用户通过各种接口机制控制多媒体程序中事件的执行顺序，其目的是让计算机与用户进行对话，其中每一方都能对另一方的指令做出反应，从而使计算机程序可以在用户控制的情况下顺利运行。
3.超强的多媒体元素整合功能所谓多媒体元素是指构成多媒体作品的基本单元，通常包括文本、图形、图像、声音、动画、数字电影和视频文件等。
Authorware本身并不具备处理多媒体元素的能力，但是它可以将这些元素有机地结合在一起。
4.标准的Windows应用程序接口Authorware自身拥有大量的系统变量和系统函数，这些已足以让用户制作出具有专业水准的多媒体作品。
但是，作为一款优秀的多媒体创作工具，Authorware并不满足于此，它还提供了用于扩展已有功能的标准程序接口——Windows应用程序接口。
这样，Authorware不仅可以最大限度地利用丰富的Windows资源，还可以与多种应用程序（包括其他多媒体开发工具）

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《Authorware多媒体创作教程》：全国高等职业教育示范专业规划教材·计算机专业

第一图书网, tushu007.com

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