第一图书网, tushu007.com

<<中文Authorware多媒体制作教程>>

图书基本信息

书名：<<中文Authorware多媒体制作教程>>

13位ISBN编号：9787115123275

10位ISBN编号：7115123276

出版时间：2004-8

出版时间：人民邮电

作者：冯建平

页数：289

字数：451000

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

<<中文Authorware多媒体制作教程>>

内容概要

Authorware是功能强大、容易学习的多媒体制作工具软件，特别适用于非专业程序人员开发多媒体软件。

本书以教与学的形式对Authorware 6.5多媒体软件进行了由浅入深的讲解，内容包括：Authorware基础知识、显示图标、动画图标、声音与数字电影图标、媒体导入、交互图标、判断分支、框架图标和导航图标、计算图标、变量、函数、表达式和脚本语句的应用、库、模块和知识对象的应用等。
全书提供了44个实例，每个实例均有详细的讲解，而且还提供了大量的练习题。

本书的特点：图文并茂，由浅入深，融教学与实例于一体。
本书的所有实例都是作者根据教学需要精心准备的，操作性很强，读者只要认真阅读，参照实例，按照书中所讲述的步骤操作，就可掌握讲授的内容。

本书可作为本科师范院校课件制作的教材，也可作为广大计算机爱好者自学Authorware 6.5的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<中文Authorware多媒体制作教程>>

书籍目录

第1章 Authorware基础知识 1.1 Authorware概述 1.1.1 Authorware的主要特点 1.1.2 Authorware 6.5新增功能 1.2 Authorware 6.5系统配置要求与启动 1.2.1 系统配置要求 1.2.2 Authorware 6.5的启动 1.3 Authorware 6.5主界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 设计图标工具栏 1.3.4 设计窗口 1.3.5 演示窗口 习题一 第2章 图形图像和文本的处理 2.1 显示图标及其应用 2.1.1 显示图标 2.1.2 演示窗口设置 2.1.3 绘图工具箱 2.1.4 保存程序 2.2 图形的绘制 2.2.1 直线及其属性 2.2.2 椭圆与矩形的绘制和调整 2.2.3 圆角矩形的绘制和调整 2.2.4 多边形的绘制和调整 2.3 图形对象的放置 2.3.1 图形对象先后次序的放置 2.3.2 图形对象排列与对齐 2.3.3 多个对象的编辑 2.3.4 显示模式 2.4 文本对象的处理 2.4.1 文本的创建 2.4.2 文本的编辑 2.4.3 文字的属性设置 2.4.4 文本的导入 2.4.5 嵌入变量 2.4.6 动手实践：阴影文字的制作 2.5 显示图标属性与使用 2.5.1 显示图标属性 2.5.2 编辑多个显示图标 2.5.3 动手实践：欧姆定律的实验演示 2.6 图像的导入和属性 2.6.1 图像的导入 2.6.2 图像的属性 2.7 擦除与等待图标的应用 2.7.1 擦除图标的属性 2.7.2 等待图标的属性 2.7.3 动手实践：旋转的风扇 2.8 群组图标的应用 2.8.1 群组图标的组合 2.8.2 群组图标的属性 2.8.3 动手实践：显示一个汉字的笔画 2.8.4 动手实践：发光的钻石 习题二 第3章 声音、数字电影图标 3.1 声音图标 3.1.1 声音概述 3.1.2 声音文件格式 3.1.3 声音对象的导入 3.1.4 声音对象属性的设置 3.1.5 媒体同步 3.1.6 压缩声音 3.1.7 动手实践：实现卡啦OK滚动字幕 3.2 数字电影图标 3.2.1 数字电影概述 3.2.2 电影图标支持的文件格式 3.2.3 数字电影的导入与属性设置 3.2.4 动手实践：电影与音乐同步 3.2.5 动手实践：给电影配音和配字幕 习题三 第4章 视频与动画文件的导入 4.1 视频图标 4.1.1 设置硬件设备 4.1.2 视频对象的导入与属性设置 4.2 GIF动画导入 4.2.1 导入GIF动画 4.2.2 设置GIF动画的属性 4.3 Flash动画导入 4.3.1 导入Flash动画 4.3.2 设置Flash动画的属性 4.4 QuickTime视频文件导入 4.4.1 导入QuickTime文件 4.4.2 设置QuickTime文件的属性 4.4.3 动手实践：一组视频叠加播放的实例 习题四 第5章 动画设计 5.1 动画图标的类型与特点 5.2 指向固定点的动画Direct to Point 5.2.1 移动对象与移动属性的设置 5.2.2 移动对象的层属性 5.2.3 动手实践：遨游的鱼儿 5.3 指向固定路径的终点动画Path to End 5.3.1 移动路径与移动属性的设置 5.3.2 动手实践：控制水分子热运动 5.3.3 动手实践：万花筒 5.4 指向固定直线上的某点动画Direct to Line 5.4.1 移动路径与移动属性设置 5.4.2 动手实践：任意移动的气垫滑块 5.4.3 动手实践：浏览画卷 5.5 指向固定路径上的任意点动画Path to Point 5.5.1 移动路径与移动属性设置 5.5.2 动手实践：控制卫星移动位置 5.5.3 动手实践：圆形数字钟 5.6 指向固定区域内的某点动画Direct to Grid 5.6.1 移动路径与移动属性设置 5.6.2 动手实践：自动下棋 5.6.3 动手实践：小球沿正弦轨迹运动 习题五 第6章 交互控制 6.1 交互作用分支结构 6.1.1 交互的类型与特点 6.1.2 交互响应的属性设置 6.1.3 交互图标的属性设置 6.2 按钮响应 6.2.1 按钮响应及其属性设置 6.2.2 动手实践：星空动画 6.3 热区域响应 6.3.1 热区域响应及其属性设置 6.3.2 动手实践：几何画板 6.3.3 动手实践：控制电影的播放 6.4 热对象响应 6.4.1 热对象响应及其属性设置 6.4.2 动手实践：会说话的月亮 6.5 目标区响应 6.5.1 目标区响应及其属性设置 6.5.2 动手实践：拼图游戏 6.5.3 动手实践：浏览超大图像 6.6 下拉菜单响应 6.6.1 下拉菜单响应及其属性设置 6.6.2 动手实践：简单考试系统制作 6.7 条件响应 6.7.1 条件响应及其属性设置 6.7.2 动手实践：交通红绿灯 6.7.3 动手实践：猜数游戏 6.8 文本输入响应 6.8.1 文本输入响应及其属性设置 6.8.2 动手实践：填空题小测验 6.8.3 动手实践：物理行程 6.8.4 动手实践：验证密码 6.9 按键响应 6.9.1 按键响应及其属性设置 6.9.2 动手实践：按键单选题 6.10 时间限制响应 6.10.1 时间限制响应的属性设置 6.10.2 动手实践：抢答题制作 6.11 重试限制响应 6.11.1 重试限制响应的属性设置 6.11.2 动手实践：限次猜数 6.12 事件响应 6.12.1 事件响应的属性设置 6.12.2 动手实践：日历Active控件的使用 习题六 第7章 决策判断分支控制 7.1 决策判断分支结构的组成 7.2 决策判断分支结构的设置 7.2.1 决策判断图标的属性设置 7.2.2 分支的属性设置 7.2.3 决策判断图标的基本使用演示 7.3 决策判断应用举例 7.3.1 动手实践：钻石发光 7.3.2 动手实践：随机抽取的抢答题 7.3.3 动手实践：算数减法测试 习题七 第8章 框架与导航 8.1 导航结构的组成及功能 8.2 框架图标 8.2.1 框架图标的属性 8.2.2 页图标 8.2.3 导航控制 8.2.4 动手实践：图片浏览 8.3 导航图标 8.3.1 导航图标的属性 8.3.2 直接跳转与调用 8.3.3 动手实践：百科知识 8.4 超文本 8.4.1 超文本对象的建立与链接 8.4.2 动手实践：超链接音乐 习题八 第9

第一图书网, tushu007.com

章 变量、函数和表达式 9.1 概述 9.2 变量 9.2.1 变量的数据类型 9.2.2 系统变量与自定义变量 9.2.3 变量的使用场合 9.2.4 变量属性的设置 9.3 函数 9.3.1 函数的类型 9.3.2 函数的参数和返回值 9.3.3 函数的使用场合 9.3.4 函数属性的设置 9.3.5 导入外部扩展函数 9.4 表达式 9.4.1 运算符的类型 9.4.2 运算符的优先级 9.4.3 表达式 9.5 语句 9.5.1 条件语句 9.5.2 循环语句 9.5.3 动手实践：编写代码 习题九 第10章 库、模块和知识对象 10.1 库的使用 10.1.1 库窗口 10.1.2 库文件的建立 10.1.3 库文件的编辑 10.1.4 链接的建立与断开 10.2 模块的使用 10.2.1 模块的概念 10.2.2 模块的创建与使用 10.3 知识对象的使用 10.3.1 知识对象的概念 10.3.2 知识对象的种类 10.3.3 模块选择板 10.3.4 动手实践：用滑动条控制小球运动速度 10.3.5 动手实践：制作信息提示对话框 10.3.6 动手实践：制作多项选择题 习题十 第11章 作品的打包与发行 11.1 文件的组织 11.1.1 素材的组织 11.1.2 作品发行时包含的文件 11.2 文件的打包发行 11.2.1 源文件的打包 11.2.2 库文件的打包 11.2.3 一键发布 习题十一 附录1 上机实验 附录2 Authorware 6.5常用系统变量一览表 附录3 Authorware 6.5常用函数一览表 参考文献

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