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：9787115154132

10位ISBN编号：7115154139

出版时间：2007-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：冯建平，符策群，蔺素珍 等编著

页数：307

字数：482000

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

Authorware是Macromedia公司推出的一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。它以图标和流程线构成程序，形象直观，易于学习和掌握，特别适用于非专业程序人员开发多媒体软件。

. Authorware功能强大，可以导入多种格式的文本、图形图像、声音、视频、动画、电影等素材，被誉为多媒体创作的“大导演”，用它可以制作出多种交互式多媒体产品，例如，多媒体演示课件、多媒体电子图书系统、模拟实验、培训练习、多媒体交互式教学系统和多媒体数据库等。

本书在第一版的基础上进行修改，将介绍的Authorware 6．5改为Authorware7．0，另外，针对第一版的不足，增加了第1章多媒体设计基础知识；充实了上机实验，上机实验由原来的13个增加到20个，并且难度有所加强。

全书共12章，第l章介绍多媒体课件设计基础知识，第2章介绍Authorware基础知识，第3章介绍图形图像和文本处理，包括显示图标、等待图标、擦除图标和群组图标等，并给出4个实例；第4章和第5章介绍声音、数字电影、DVD图标、GIF动画、Flash动画、QuickTime视频等文件的导入与使用，给出4个实例；第6章介绍5种类型的基本动画使用，给出9个实例；第7章是本书的重点，也是Authorware的重点难点部分，介绍11种类型的交互控制，通过16个实例列举达到对交互图标的灵活使用；第8章决策判断分支控制，给出3个实例；第9章框架与导航，介绍跳转的方式与超文本的建立与链接；第10章介绍变量、函数和表达式，以及一些Authorware系统变量和系统函数的使用方法；第11章介绍库、模块和知识对象，以及如何高效率开发Authorware多媒体产品的方法；第12章介绍作品的打包与组织发行。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

Author ware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Author ware7.0多媒体软件进行了由浅入深的讲解，内容包括：多媒体开发基础知识、Author ware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。

本书具有图文并茂，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Author ware 7.0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 多媒体课件设计基础　1.1 多媒体课件概述　1.2 多媒体课件的制作过程　1.3 多媒体课件的环境要求　1.4 多媒体课件屏幕界的设计　1.5 多媒体课件交互方式的设计　1.6 多媒体课件导航策略的设计第2章 Author ware基础知识　2.1 Author ware概述　2.2 Author ware7.0系统配置要求与启动　2.3 Author ware7.0主界面第3章 图形图像和文本的处理　3.1 显示图标及其应用　3.2 图形的绘制　3.3 图形对象放置　3.4 文本对象的处理　3.5 显示图标的属性于使用　3.6 图像的导入和属性　3.7 擦除与等待图标的应用　3.8 群组图标的应用第4章 声音、数字电影图标　4.1 声音图标　4.2 数字电影图标第5章 视频与动画文件的导入　5.1 DVD视频图标　5.2 GIF动画导入　5.3 Flash动画导入　5.4 QuickTime视频文件导入第6章 动画设计　6.1 动画图标的类型与特点　6.2 指向固定点的动画Direct to Point　6.3 指向固定路径的终点动画path to End　6.4 指向固定直线上的某点动画Direct to Line　6.5 指向固定路径上的任意点动画Path to Point　6.6 指向固定区域内的某点动画Directo to Grid第7章 交互控制　7.1 交互作用分支结构　7.2 按钮响应　7.3 热区域响应　7.4 热对象响应　7.5 目标区响应　7.6 下拉菜单响应　7.7 条件响应　7.8 文本输入响应　7.9 按键响应　7.10 时间限制响应　7.11 重试限制响应　7.12 事件响应第8章 决策判断分支控制第9章 框架与导航第10章 变量、函数和表达式第11章 库、模块和知识对象第12章 作品的打包与发行附录1 上机实验附录2 Autorwar7.0常用系统变量一览表附录3 Autorwar7.0常用函数一览表附录4 多媒体课件脚本实例参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 多媒体课件设计基础 【本章概述】 本章主要介绍多媒体课件的特点、分类、要求和制作过程，介绍多媒体课件的环境要求，并详细论述界面设计、交互方式和导航策略的概念、原则和方法。

教育领域是应用多媒体技术最早的领域，也是进展最快的领域。

多媒体技术的各种特点最适用于教育领域，它具有形象直观、新颖多样、高效集成、交互反馈、易保存、易利用以及网络化等特点，可以以最自然、最容易接受的多媒体形式使人们接受教育，不但扩展了信息量、提高了知识的趣味性，还增加了学习的主动性和科学准确性。

作为多媒体课件的设计者，首先要了解多媒体课件的一些基础知识。

多媒体课件不同于一般的多媒体软件，它是一种适合某类教学对象，专门辅助某个学科的教学媒体。

本章将介绍多媒体课件的一般概念、特点、类型和要求，介绍多媒体课件设计的环境、原则和过程等。

1.1 多媒体课件概述 1.1.1 多媒体课件 多媒体课件是根据教学大纲的要求和教学的需要，经过严格的教学设计，并以多媒体的表现方式和超媒体结构编制而成的课程软件。

应用多媒体技术设计和编制的多媒体课件，具有综合处理图文声像的能力，改变了传统教学中将知识信息仅以单一视觉或听觉表现的方法，使学生能通过多种感官获取知识信息，增强理解能力，提高教学效率。

1959年美国IBM公司研制成功了第一个计算机辅助教学（CAI）系统，宣告人类开始进入计算机教育应用时代。

目前，计算机辅助教学已经成为人们非常熟悉的名词，它不仅仅是一项重要的技术，而且代表一个十分广阔的计算机应用领域。

第一图书网, tushu007.com

<<中文Authorware多媒体制作教程>>

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