

<<Authorware 7.0中文版实例>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 7.0中文版实例教程>>

13位ISBN编号：9787115193957

10位ISBN编号：7115193959

出版时间：2009-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：蒋冬梅 编

页数：284

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>

## <<Authorware 7.0中文版实例>>

### 前言

Authorware是由Macromedia公司（现已被Adobe公司收购）开发的多媒体制作软件。它功能强大、易学易用，深受广大多媒体制作爱好者和设计师的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。

目前，我国很多高等职业院校的数字媒体艺术专业，都将“Authorware”作为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师能够比较全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用Authorware来进行多媒体作品的设计创意，我们几位长期在高职院校从事Authorware教学的教师和专业设计公司经验丰富的设计师合作，共同编写了本书。

我们对本书的体系结构做了精心的设计，按照“课堂案例—软件功能解析—课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练，使学生快速熟悉软件功能和设计排版思路；通过软件功能解析使学生深入学习软件功能；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

在内容编写方面，我们力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

## <<Authorware 7.0中文版实例>>

### 内容概要

《Authorware7.0中文版实例教程》全面系统地介绍了Authorware的基本操作方法和影视后期的设计制作技巧，包括Authorware快速入门，图形和图像，文本的操作，“显示”图标，程序暂停与内容擦除，声音与视频处理，动画的使用，变量和函数的使用，创建路径动画，图标管理和文件属性，交互程序设计，判断、导航及框架，知识对象的应用以及程序管理与作品发布等内容。

《Authorware7.0中文版实例教程》各章内容的讲解均以课堂案例为主线，通过各案例的具体操作，学生可以快速熟悉软件功能和影视后期设计思路。书中的软件功能解析部分可以帮助学生深入学习软件功能和影视后期制作技巧，课后习题可以提高学生的软件使用技巧，拓展学生的实际应用能力。

《Authorware7.0中文版实例教程》适合作为高等职业院校“数字媒体艺术”专业课程的教材，也可作为Authorware自学人员的参考用书。

## 书籍目录

第1章 Authorware快速入门1.1 Authorware的特点1.2 Authorware的工作界面1.2.1 菜单栏1.2.2 常用工具栏1.2.3 图标工具栏1.2.4 流程设计窗口1.2.5 属性面板1.3 创建一个简单的多媒体程序1.4 程序的基本调试1.4.1 程序控制面板1.4.2 局部调试1.5 文件的保存、关闭和打开1.5.1 保存文件1.5.2 关闭文件1.5.3 打开文件第2章 图形和图像2.1 使用绘图工具箱2.1.1 课堂案例——绘制风景画2.1.2 选择/移动工具2.1.3 文本工具2.1.4 直线工具2.1.5 斜线工具2.1.6 椭圆工具2.1.7 矩形工具2.1.8 圆角矩形工具2.1.9 多边形工具2.2 设置线型、颜色和填充模式2.2.1 课堂案例——为风景画填充颜色2.2.2 设置线型2.2.3 设置色彩2.2.4 显示模式2.2.5 填充模式2.3 图像的使用2.3.1 课堂案例——添加动物图片2.3.2 使用外部图像2.3.3 调整图像的遮盖关系2.3.4 设置图像属性2.3.5 图像的显示模式2.4 课后习题——制作植树情况图表第3章 文本的操作3.1 文字的输入3.1.1 输入文字内容3.1.2 设置字体3.1.3 设置字体大小3.1.4 设置字体风格3.1.5 设置对齐方式3.1.6 设置卷帘文字3.1.7 消除文字锯齿3.1.8 设置文本换行保护3.2 文字的样式3.2.1 改变文字的色彩3.2.2 设置文字透明3.2.3 设置文字的排列对齐3.3 自定义文字风格3.3.1 课堂案例——制作宣传广告3.3.2 自定义与应用文字风格3.3.3 文字风格的修改和删除3.4 使用外部文档3.4.1 直接引用外部文档3.4.2 用粘贴的方式引用外部文档内容3.4.3 使用特殊粘贴功能3.5 课后习题——制作网页文字第4章 “显示”图标4.1 图标属性4.2 内容的显示属性4.2.1 图标属性4.2.2 设置特效方式4.2.3 定义图标显示层次4.3 内容的位置属性4.3.1 设置对象位置不能变化4.3.2 对象在显示窗口中移动4.3.3 沿路径移动对象4.3.4 在区域内移动对象第5章 程序暂停与内容擦除5.1 使用“等待”图标5.1.1 暂停程序5.1.2 “等待”图标的属性5.1.3 控制程序等待的时间5.1.4 鼠标和键盘控制5.2 使用“擦除”图标5.2.1 课堂案例——制作假日照片自动浏览5.2.2 认识“擦除”图标5.2.3 设置擦除过渡效果5.2.4 自动运行程序5.3 课后习题——制作密码输入页面第6章 声音与视频处理6.1 声音的使用6.1.1 课堂案例——为四季图片添加音效6.1.2 为程序添加声音6.1.3 声音图标的时间属性6.2 声音文件的压缩6.2.1 应用Voxware编码器压缩语音文件6.2.2 批量压缩6.2.3 压缩算法6.2.4 将WAV文件转化为SWA文件6.3 视频的应用6.3.1 为程序添加视频6.3.2 电影图标的属性6.4 电影与文字同步6.4.1 课堂案例——制作图文并茂的动画6.4.2 同步电影与文字6.5 电影画面的擦除6.6 课后习题——制作自动播放的照片第7章 动画的使用7.1 使用GIF动画7.1.1 GIF动画的属性7.1.2 引用GIF动画7.2 使用Flash动画7.2.1 课堂案例——制作个人网站7.2.2 Flash动画的属性7.2.3 引用Flash动画7.2.4 Flash动画的透明和缩放7.3 使用QuickTime动画7.4 为电影添加字幕7.5 课后习题——制作影视字幕第8章 变量和函数的使用8.1 认识“计算”图标8.2 变量和函数8.2.1 变量8.2.2 函数8.2.3 运算符8.2.4 程序语句8.2.5 定义并显示变量8.2.6 变量的运算8.3 系统函数和系统变量8.3.1 课堂案例——制作电子时钟8.3.2 系统函数8.3.3 系统变量8.4 外部函数的载入和使用8.5 信息对话框8.6 课后习题——随机播放音乐第9章 创建路径动画9.1 设置简单的路径动画9.2 设置运动类型及属性9.2.1 课堂案例——飞舞的蝴蝶9.2.2 “指向固定点”类型9.2.3 “指向直线上的某点”类型9.2.4 “指向固定区域内的某点”类型9.2.5 “指向固定路径的终点”类型9.2.6 “指向固定路径上的任意点”类型9.3 在“移动”图标中使用层9.4 利用变量控制路径动画9.5 课后习题——雪中的飞鸟第10章 图标管理和文件属性10.1 图标管理10.1.1 流程设计窗口的滚动10.1.2 使用群组图标10.1.3 为图标着色10.1.4 设计窗口的快捷菜单10.2 添加程序注释10.3 文件属性10.3.1 调整展示窗口大小和位置10.3.2 去除标题栏和菜单栏10.3.3 调整屏幕背景色10.3.4 改变等待按钮外观第11章 交互程序设计11.1 交互图标及按钮交互11.1.1 课堂案例——制作民俗图片欣赏11.1.2 认识“交互”图标11.1.3 按钮交互11.1.4 按钮交互类型的交互属性11.1.5 添加和编辑按钮11.1.6 课堂案例——看图学英文11.1.7 热区交互11.1.8 交互响应的属性11.1.9 热对象交互11.1.10 条件交互11.1.11 目标区交互11.1.12 课堂案例——制作古代诗词菜单11.1.13 下拉菜单交互11.1.14 按键交互11.1.15 文本输入交互11.1.16 课堂案例——制作登录系统11.1.17 重试限制交互11.1.18 时间限制交互11.1.19 事件交互11.2 课后习题——控制影片播放速度第12章 判断、导航及框架12.1 “判断”图标12.1.1 课堂案例——制作闪烁的文字12.1.2 判断结构及属性12.1.3 由条件决定分支12.2 “框架”图标12.2.1 框架结构12.2.2 编辑导航面板12.3 “导航”图标12.4 超文本链接12.5 课后习题——制作照片的自动播放第13章 知识对象的应用13.1 知识对象及教学测试题13.1.1 课堂案例——制作测试题13.1.2 认识知识对象13.1.3 教学测试题13.2 信息对话框13.3 应用滚动条调节动画播放速度13.4 RTF文件的编辑和应用13.4.1 RTF文件的编辑13.4.2 RTF文档的使用13.4.3 获取RTF文档中的内容13.5 课后习题——制作提示对话框第14章 程序管理与作品

## <<Authorware 7.0中文版实例>>

发布14.1 外部文件管理及库的使用14.1.1 外部文件管理14.1.2 利用库管理重复使用的内容14.1.3 库的基本操作14.1.4 库图标的编辑14.1.5 库的操作14.1.6 库的特点14.2 模組的建立和应用14.2.1 建立一个模組14.2.2 使用自定义模組14.2.3 自定义图标14.3 作品的打包与发布14.3.1 作品发布的参数设置14.3.2 作品的发布14.3.3 发布程序要注意的事项

## 章节摘录

第1章 Authorware快速入门 1.1 Authorware的特点 Authorware是美国Macromedia公司（现已被Adobe公司收购）的产品，自1987年问世以来，在国际上已经成为课件制作、网络培训和远程教育领域的标准开发工具，半数以上的多媒体作品都是利用它设计的。

它能够综合利用各种多媒体数据和资源，创建具有良好交互性和强大表现力的多媒体作品。

相对于其他多媒体创作工具，Authorware具有以下特点。

（1）丰富的图标工具 Authorware是利用图标来组织多媒体信息的，每个图标都是一个独立的程序模块，可以实现包括图形图像、文字声音、视频动画等内容的引用和显示。

Authorware提供的图标工具使用户无须编程就可以编制简单的多媒体作品。

（2）基于流程线的程序结构 Authorware用流程线组织图标，可以实现分支、循环、导航和交互，用户可以清晰地了解程序的执行路线，便于分析调试，也便于进行结构化的程序设计。

（3）集成的用户界面 Authorware能够给设计者提供一个高效的程序设计界面，能够方便地进行搭建程序流程结构、引用各种媒体素材和调试程序等工作，并且可以在屏幕上立即显示出程序的运行效果。

（4）支持丰富的媒体类型 Authorware能够支持多种类型的文件，如BMP、TIF、TGA、PCX、JPG、PSD等图片文件，WAV、MIDI、MP3等声音文件，FLI、FLC、AVI、MPEG等动画文件，还可以支持GIF动画、Flash动画、Quick Time动画等。

（5）动态画面 Authorware不仅可以播放一些已经制作好的外部动画及视频文件，还可以通过程序控制显示窗口内对象的移动以形成简单的路径动画。

另外，还可以使用一些特殊的显示或擦除过渡效果，如马赛克、淡入/淡出等，使程序画面显得生动有趣、丰富多彩。

（6）编程环境 Authorware提供丰富的变量和函数，能够实现诸如循环、条件分支、数字计算和逻辑操作等程序功能，还可以通过编程有效地加强对各种媒体内容的控制能力。

（7）打包发布 Authorware的作品在设计完成后，可以通过发布程序形成独立的、与平台无关的应用程序，使之可以脱离Authorware制作环境而独立运行于Windows系统中。

.....

## <<Authorware 7.0中文版实例>>

### 编辑推荐

《Authorware7.0中文版实例教程》对编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例-软件功能解析-课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练，使学生快速熟悉软件功能和设计排版思路；通过软件功能解析使学生深入学习软件功能；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。在内容编写方面，我们力求细致全面，重点在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

《Authorware7.0中文版实例教程》主要介绍了Authorware快速入门、图形和图像、文本的操作、显示图标、程序暂停与内容擦除、声音与视频处理、动画的使用、变量和函数的使用、创建路径动画、图标管理和文件属性、交互程序设计、判断、导航及框架、知识对象的应用、程序管理与作品发布等内容。

<<Authorware 7.0中文版实例>>

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>