

图书基本信息

书名：<<新世纪Authorware 7.0应用教程>>

13位ISBN编号：9787121084850

10位ISBN编号：7121084856

出版时间：2009-4

出版时间：电子工业出版社

作者：孙全党 等 著

页数：306

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>

前言

多媒体软件产品是计算机技术中图形、图像、声音和动画等多种媒体的结合，在众多的多媒体创作工具中，Authorware一直是其中的佼佼者，它在CAI（计算机辅助教学）、商业及娱乐等方面都有着广泛的应用。

Authorware 7.0是该软件的最新版本，与以前的版本相比，它在许多方面都有较大的改进。

Authorware 7.0的特点是面向对象制作及跨平台的体系结构，它提供了强大的交互功能、丰富的变量和函数，大量的库和模板、标准的应用程序接口，同时支持网络功能，并提供了对JavaScript和XML语言的支持。

作为多媒体创作工具，它为创作者提供了一个基于流程图和设计图标的非常直观的创作环境，创作者可以轻松地将各种多媒体素材组织在一起并指定它们各自的表现方式。

作为一种应用程序开发工具，它也提供了丰富的变量和函数、强大的交互控制功能、多样化的流程控制手段，以及便利的代码调试手段，使得开发人员可以更深入地控制程序流程，开发出交互能力强、流程控制复杂的多媒体应用系统。

本书根据Authorware 7.0特有的图标式编程特点，通过大量生动实用的范例，全面介绍了使用该软件开发多媒体应用系统的方法。

全书共11章，分别介绍了Authorware 7.0的操作界面及各个图标的具休应用，包括显示图标、数字电影图标、声音图标、擦除图标、等待图标、判断图标、框架图标、导航图标、计算图标，以及交互图标和知识对象等图标的应用。

在介绍图标式程序开发的基础上，为突出Authorware强大的脚本程序设计和扩展功能，最后的章节安排了几个综合实例的开发过程。

本教程编写时采用任务驱动的方式，每章围绕实例展开。

通过简明易学的例子介绍与制作相关的知识点，同时每章都有适当的习题，可以帮助读者巩固所学内容，从而达到自学的目的。

作者结合本人多年的开发经验，在书中融入了一些开发技巧，对读者提高多媒体应用开发水平大有裨益。

本书面向所有致力于多媒体开发的人员，一方面为初学者入门与提高提供指导，另一方面也是引领已掌握Authorware及多媒体基本操作的初级用户转变为开发人员的捷径。

本书由孙全党、马云众和张聪品等主持编写，其中孙全党编写了本书的第1、4章，马云众编写了第3章，张聪品编写了第8章，千丽霞编写了第7、11章、靳瑞霞编写了第5章，孙全庆编写了第9章，张俊娜编写了第2章，王亚丽编写了第6章、李宝方编写了第7章。

内容概要

《新世纪Authorware 7.0应用教程（修订版）》以实例驱动的方式全面介绍了使用Authorware 7.0制作交互式多媒体应用系统的方法和技巧，并且介绍了程序设计的高级工具，包括知识对象、变量、函数、知识对象和ActiveX控件的应用，以及程序的调试和发布等，同时对于Authorware 7.0新增的功能，包括DVD支持、JavaScript语言和XML语言的应用进行了较为详细的介绍。

所有章节尽可能通过具体的实例讲解，其中讲述的开发技巧具有较高的实用价值。

每章最后的习题可帮助读者巩固所学的内容，从而达到快速入门的目的。

《新世纪Authorware 7.0应用教程（修订版）》层次分明，语言流畅，实例丰富，图文并茂，注重概念联系实践，可供从事多媒体创作及相关工作人员学习和参考，尤其适合作为培训班的大中专院校相关专业的教材。

书籍目录

第1章 Authorware 7.0入门1.1 多媒体与多媒体创作工具1.1.1 多媒体简介1.1.2 多媒体计算机系统的组成1.1.3 Authorware简介1.2 Authorware 7.0工作窗口1.2.1 菜单栏1.2.2 工具栏1.2.3 设计图标工具栏1.2.4 设计窗口1.2.5 展示窗口1.3 创建第1个多媒体程序1.3.1 创建和运行程序文件1.3.2 保存程序文件1.3.3 打开程序文件1.4 图标的基本操作1.4.1 选择图标1.4.2 删除、移动和复制图标1.4.3 设计图标着色1.4.4 群组图标1.5 习题第2章 制作图文演示效果2.1 显示图标和工具栏2.2 在显示图标中添加文本2.2.1 使用文本工具输入文本2.2.2 导入外部文本文件2.2.3 粘贴文本2.3 编辑文本2.3.1 调整文本区的大小和位置2.3.2 查找和替换文本2.4 设置文本属性2.4.1 设置字体、字号2.4.2 设置字体颜色和背景颜色2.4.3 设置文本内容的对齐方式2.4.4 设置文本的风格2.4.5 自定义文本样式2.4.6 设置文本的显示模式2.5 显示图标应用实例——文字特效2.5.1 制作阴影特效2.5.2 制作镂空特效2.5.3 制作雕刻特效2.5.4 制作空心特效2.6 绘制图形2.6.1 绘制斜线和直线2.6.2 绘制圆形2.6.3 绘制矩形和圆角矩形2.6.4 绘制多边形2.7 设置图形属性2.7.1 调整位置与大小2.7.2 更改线型2.7.3 设置图形颜色2.7.4 设置填充模式2.7.5 应用实例——简易电视图形的绘制2.8 导入外部图像2.8.1 导入图像2.8.2 设置图像属性2.8.3 设置图像显示模式2.9 设置显示图标属性2.9.1 显示图标的属性信息2.9.2 设置显示图标的显示属性2.9.3 设置对象的定位属性2.9.4 设置显示过渡效果2.10 导入PowerPointOLE对象实例2.11 显示图标对象的排列与对齐方式及群组2.12 滑杆的制作2.13 添加系统等待功能2.13.1 加入等待图标2.13.2 等待按钮的位置2.13.3 等待按钮的外观设置2.14 加入清除效果2.14.1 擦除图标2.14.2 设置清除方式2.14.3 应用实例——多幅图片移动展示2.15 习题第3章 制作动画、声音效果3.1 认识移动图标3.2 制作直接到终点移动的动画——升旗3.3 制作沿直线定位移动的动画3.3.1 制作流程3.3.2 越界设置3.3.3 设置永久移动3.4 制作沿平面定位移动的动画——台球运动3.5 制作基于路径的移动动画——小球落地3.6 制作沿路径定位移动的动画——钟表3.7 应用实例——猫戏老鼠3.8 加入声音文件3.8.1 支持的几种声音格式简介3.8.2 引入声音文件3.8.3 设置播放效果3.8.4 控制语速英语听力练习3.9 综合实例——飞机人工降雨3.10 综合实例——制作声像同步的MTV3.11 习题第4章 插入视频和动画4.1 引入数字电影4.1.1 常用电影和动画文件4.1.2 加入数字电影4.2 设置数字化电影的播放效果4.2.1 数字电影的设置4.2.2 电影播放的时间控制4.2.3 数字电影的布局设定4.2.4 应用实例——利用滑杆控制电影播放的速度和位置4.3 插入其他媒体动画4.3.1 插入GIF动画4.3.2 插入Flash动画4.3.3 插入QuickTime动画4.4 习题第5章 交互响应——制作测试系统5.1 导入交互图标5.1.1 初识计算图标5.1.2 认识交互图标5.1.3 设置交互图标属性5.2 制作普通按钮5.2.1 设置按钮响应的响应属性5.2.2 制作选择题示例程序5.2.3 应用实例——选择歌曲播放5.2.4 自定义按钮5.3 制作选择按钮5.3.1 制作复选测试题程序5.3.2 制作单选测试题程序5.4 创建文本输入响应5.4.1 文本输入响应的属性设置5.4.2 交互文本输入区的设置5.4.3 制作填空题程序5.4.4 制作密码登录程序.....第6章 交互响应——制作游戏程序第7章 制作判断分支程序第8章 高级媒体演示控制第9章 制作超媒体第10章 知识对象与ActiveX控件第11章 综合实例——MP3音乐盒

章节摘录

第1章 Authorware 7.0入门. 教学目标： Authorware 7.0是Macromedia公司推出的多媒体程序创作工具的最新版本。

Authorware 7.0的推出，不但大大减轻了专业程序员的工作量，同时也使广大非专业人员可以很容易地掌握、设计出自己的多媒体应用软件。

由于该软件功能强大且使用方便，所以被业界誉为“多媒体制作先锋”，市面上许多畅销的多媒体光盘都是用Authorware作为开发平台设计制作的。

作为入门，本章首先介绍多媒体和Authorware 7.0的基础知识，为使用Authorware 7.0开发多媒体应用系统奠定良好的基础。

教学重点与难点： 1.多媒体的基本概念与特点。

2.多媒体系统的构成。

3.工具栏的使用。

4.设计图标的认识与基本操作。

5.创建多媒体程序的基本过程。

1.1 多媒体与多媒体创作工具 计算机之所以能够迅速地普及，主要是由于网络技术和多媒体技术的应用，我们已经处在多媒体时代，电影、教学软件和不计其数的电脑游戏软件，多媒体在人类生活中显示出很强的发展潜力。

为了满足方便、快捷地创作多媒体作品的需求，一些多媒体创作工具应运而生，Authorware 7.0就是其中的领航者。

编辑推荐

《新世纪Authorware 7.0应用教程（修订版）》根据Authorware 7.0特有的图标式编程特点，通过大量生动实用的范例，全面介绍了使用该软件开发多媒体应用系统的方法。

全书共11章，分别介绍了Authorware 7.0的操作界面及各个图标的具体应用，包括显示图标、数字电影图标、声音图标、擦除图标、等待图标、判断图标、框架图标、导航图标、计算图标，以及交互图标和知识对象等图标的应用。

在介绍图标式程序开发的基础上，为突出Authorware强大的脚本程序设计和扩展功能，最后的章节安排了几个综合实例的开发过程。

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>