第一图书网, tushu007.com

<<Authorware 7实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 7实用教程>>

13位ISBN编号：9787302140153

10位ISBN编号：7302140154

出版时间：2006-12

出版时间：清华大学

作者：李富荣

页数：304

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

内容概要

Authorware 7是一款优秀的多媒体制作软件，已被广泛应用于教育、娱乐、科学等各个领域。《Authorware 7实用教程》作者结合自己多年的多媒体开发制作经验，每章都配有内容丰富、生动活泼的实例，理论联系实际，深入浅出地介绍了使用Authorware 7制作多媒体程序的基本方法和技巧。
全书共13章，内容涉及文本、声音、数字电影、动画、交互、框架、导航、变量与函数、知识对象和程序的打包与发布等方面。
最后一章通过几个综合性的实例，使读者在系统地掌握Authorware多媒体程序制作方法的同时，达到举一反三、融会贯通的目的。
《Authorware 7实用教程》内容丰富、结构清晰、语言简练，具有很强的实用性和可操作性，既可作为大中专院校相关课程的教材，也可作为多媒体爱好者的自学参考书。

书籍目录

第1章 Authorware 7概述1.1 Authorware 7的功能介绍1.2 Authorware 7的工作界面1.2.1 标题栏1.2.2 菜单栏1.2.3 工具栏1.2.4 “ 图标 ”面板1.2.5 流程设计窗口1.2.6 “ 属性 ”面板1.3 文件的基本操作1.3.1 创建新文件1.3.2 保存文件1.3.3 打开已有文件1.4 文件的设置1.4.1 设置文件属性1.4.2 自定义演示窗口1.5 上机实验1.6 思考练习1.6.1 填空题1.6.2 选择题1.6.3 问答题第2章 使用显示图标与文本2.1 显示图标2.1.1 “ 工具 ”面板2.1.2 显示图标的 “ 属性 ”面板2.1.3 设置 “ 小框形式 ”的过渡效果2.1.4 编辑多个显示图标2.2 应用文本2.2.1 在演示窗口中创建文本2.2.2 在演示窗口中编辑文本2.2.3 创建文本风格2.2.4 在演示窗口中直接插入变量2.2.5 实例制作--彩色文字2.3 上机实验2.4 思考练习2.4.1 填空题2.4.2 选择题2.4.3 操作题第3章 绘制图形和使用图像3.1 创建图形对象3.1.1 绘制直线和任意角度斜线3.1.2 绘制椭圆3.1.3 绘制矩形与圆角矩形3.1.4 绘制多边形3.2 设置图形对象3.2.1 改变线型样式3.2.2 设置填充样式3.2.3 添加图形颜色3.2.4 选择覆盖模式3.3 调整图形的相对位置3.3.1 改变图形前后次序3.3.2 组合多个图形对象3.3.3 使用 “ 对齐方式 ”面板排列对象3.3.4 执行 “ 显示网络 ”命令3.4 使用外部图像3.4.1 导入图像到演示窗口3.4.2 设置导入的图像属性3.5 上机实验3.5.1 制作诗词演示界面3.5.2 制作 “ 直角坐标 ”演示程序3.6 思考练习3.6.1 填空题3.6.2 选择题3.6.3 操作题第4章 对象的擦除与显示效果4.1 擦除对象4.1.1 擦除图标的 “ 属性 ”面板4.1.2 设置擦除效果为 “ 由外往内螺旋状 ”4.2 程序的等待延时4.2.1 等待图标的 “ 属性 ”面板4.2.2 实现程序的暂停效果4.3 标的操作4.3.1 图标的复制与移动4.3.2 应用群组图标4.4 上机实验4.5 思考练习4.5.1 填空题4.5.2 选择题4.5.3 操作题第5章 多媒体素材的应用5.1 使用声音图标5.1.1 导入音频文件5.1.2 设置声音图标的属性5.1.3 音频文件的压缩5.2 使用数字电影图标5.2.1 导入数字电影文件5.2.2 设置数字电影图标的属性5.2.3 使用位图序列制作数字电影5.2.4 设置DVD图标的属性5.2.5 在程序中使用DVD图标5.3 媒体同步5.4 使用GIF动画5.5 使用Flash动画5.6 上机实验5.7 思考练习5.7.1 填空题5.7.2 选择题5.7.3 操作题第6章 创建动画效果6.1 移动图标6.1.1 移动图标的移动对象6.1.2 移动图标的 “ 属性 ”面板6.2 指向固定点的动画-- 汽车移动6.3 指向固定直线上某点的动画6.3.1 小球掉落在指定路径的固定点6.3.2 小球掉落在指定路径的任意点6.4 指向固定区域内某点的动画6.4.1 娃娃跳格游戏6.4.2 娃娃跟随鼠标移动6.5 指向固定路径终点的动画6.5.1 小蚂蚁走迷宫6.5.2 使用变量控制小蚂蚁6.6 指向固定路径上任意点的动画--地球公转6.7 上机实验6.8 思考练习6.8.1 填空题6.8.2 选择题6.8.3 操作题第7章 创建交互响应7.1 程序的交互7.1.1 交互功能的意义7.1.2 交互图标的结构及组成7.1.3 创建交互响应的原则7.1.4 交互图标的 “ 属性 ”面板7.2 创建响应类型7.2.1 按钮响应7.2.2 热区域响应7.2.3 热对象响应7.2.4 目标区响应7.2.5 下拉菜单响应7.2.6 条件响应7.2.7 文本输入响应7.2.8 按键响应7.2.9 重试限制响应7.2.10 时间限制响应7.2.11 事件响应7.3 上机实验7.4 思考练习7.4.1 填空题7.4.2 选择题7.4.3 操作题第8章 决策判断的实现8.1 判断分支结构8.2 使用判断分支结构浏览图片8.3 设置判断图标属性控制图片的浏览方式8.4 设置判断分支的属性8.5 使用判断图标制作霓虹灯8.6 上机实验8.7 思考练习8.7.1 填空题8.7.2 选择题8.7.3 操作题第9章 导航结构的应用9.1 框架结构9.1.1 初识框架图标9.1.2 框架图标的内部结构9.1.3 设置页面特效属性9.2 使用控制按钮浏览页9.3 导航结构9.3.1 导航图标9.3.2 设置导航图标的属性9.4 使用框架管理超文本9.4.1 定义超文本风格9.4.2 实例制作--12星座超文本9.5 上机实验9.6 思考练习9.6.1 填空题9.6.2 选择题9.6.3 操作题第10章 Authorware的结构化程序设计10.1 使用计算图标10.1.1 工具栏和状态栏10.1.2 设置计算窗口属性10.1.3 插入符号、提示框和消息框10.2 函数10.2.1 系统函数和自定义函数10.2.2 使用 “ 函数 ”对话框10.2.3 函数的参数和返回值10.2.4 使用函数控制Flash动画的暂停与播放10.3 变量10.3.1 变量的类型10.3.2 系统变量和自定义变量10.3.3 使用 “ 变量 ”对话框10.3.4 使用变量在演示窗口中做任意标识10.4 Authorware语言简介10.4.1 运算符的类型10.4.2 运算符的优先级10.4.3 表达式的使用10.4.4 语句10.5 上机实验10.6 思考练习10.6.1 填空题10.6.2 选择题10.6.3 操作题第11章 使用库、模块和知识对象11.1 媒体库概述11.1.1 创建媒体库11.1.2 媒体库窗口11.1.3 媒体库的打开、保存及关闭11.1.4 编辑和管理媒体库11.2 模块11.2.1 模块的创建11.2.2 模块的使用11.2.3 模块的转换11.3 知识对象简介11.3.1 知识对象的创建11.3.2 知识对象的分类11.4 使用知识对象11.4.1 创建测试题11.4.2 创建下拉菜单11.4.3 创建Windows消息框11.4.4 浏览文件时对话框11.5 思考练习11.5.1 填空题11.5.2 选择题11.5.3 操作题第12章 程序的调试、打包与发行12.1 程序调试12.1.1 使用标志旗调试程序12.1.2 使用 “ 控制面板 ”调试程序12.1.3 使用Trace（）函数调试程序12.1.4 调试程序的常用技巧12.2 程序的打包12.2.1 程序打包须知12.2.2 打包媒体库12.2.3 打包程序12.3 程序的发

布12.3.1 程序发布须知12.3.2 发布前的设置12.3.3 一键发布12.3.4 程序的批量发布12.4 思考练习12.4.1 填空题12.4.2 选择题12.4.3 问答题第13章 综合实例应用13.1 猜数字游戏13.2 小猪比跳高13.3 模拟屏幕保护程序13.4 个性化Web浏览器附录 思考练习参考答案

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