

<<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

出版单位：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>

<<Authorware 7实用教程>>

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。

<<Authorware 7实用教程>>

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

<<Authorware 7实用教程>>

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

<<Authorware 7实用教程>>

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>