

<<Authorware多媒体制作>>

图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体制作>>

13位ISBN编号：9787302269274

10位ISBN编号：7302269270

出版时间：2011-12

出版时间：清华大学出版社

作者：九州书源

页数：266

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多媒体制作>>

内容概要

Authorware是浅显易懂的多媒体制作软件之一，广泛应用于多媒体教学、商业宣传以及游戏娱乐等领域。

本书以Authorware

7.0版本为基础进行讲解，主要介绍Authorware及多媒体基础知识、添加与设置图形图像、添加文本、控制动画效果、创建交互与分支的方法、框架和导航的使用、丰富多媒体的方法、变量与函数的使用、控件和知识对象的使用方法、库和模块的使用，以及调试、打包与发布文件等知识，最后以项目设计案例为例讲解使用Authorware进行多媒体制作的思路和技巧。

本书采用了基础知识、应用实例、项目案例、上机实训、练习提高的编写模式，力求循序渐进、学以致用，并切实通过项目案例和上机实训等方式提高应用技能，适应工作需求。

本书提供了配套的实例素材与效果文件、教学课件、电子教案、视频教学演示和考试试卷等相关教学资源，读者可以登录<http://www.tup.com.cn>网站下载。

本书适合作为职业院校、培训学校、应用型院校的教材，也是非常好的自学用书。

<<Authorware多媒体制作>>

书籍目录

第1章 多媒体制作入门

1.1 多媒体制作的基本知识

1.1.1 多媒体简介

1.1.2 多媒体可制作的作品类型

1.1.3 多媒体制作流程

1.1.4 收集素材

1.1.5 多媒体制作要点

1.2 多媒体制作软件Authorware 7.0

1.2.1 安装Authorware 7.0

1.2.2 安装Authorware 7.0汉化包

1.2.3 启动与退出Authorware 7.0

1.2.4 熟悉Authorware 7.0的工作界面

1.3 Authorware 7.0的基本操作

1.3.1 文件的基本操作

1.3.2 编辑流程线

1.3.3 使用右键快捷菜单

1.4 上机及项目实训

1.4.1 制作CAI课件流程线

1.4.2 启动Authorware并添加图标和文件

1.5 练习与提高

第2章 添加与设置图形图像

2.1 导入与绘制图形图像

2.1.1 导入图像的类型

2.1.2 导入图像的方法

2.1.3 绘制图形

2.1.4 应用举例——绘制一辆自行车

2.2 设置图形图像的属性

2.2.1 选择对象

2.2.2 移动对象

2.2.3 群组对象

2.2.4 修改对象的大小

2.2.5 设置图形的线条粗细和箭头样式

2.2.6 设置图形的填充图案

2.2.7 设置图形的颜色

2.2.8 设置对象显示模式

2.2.9 设置对齐方式

2.2.10 应用举例——修饰“电视机”图形

2.3 上机及项目实训

2.3.1 制作雪景

2.3.2 绘制游戏的欢迎界面

2.4 练习与提高

第3章 添加文本

3.1 输入文本

3.1.1 利用文本工具输入文本

3.1.2 导入文本文件

<<Authorware多媒体制作>>

- 3.1.3 复制其他软件的文本
- 3.1.4 应用举例——输入Word文档内容
- 3.2 设置文本属性
 - 3.2.1 设置字体类型
 - 3.2.2 设置字体大小
 - 3.2.3 设置字体格式
 - 3.2.4 设置对齐方式
 - 3.2.5 添加滚动条
 - 3.2.6 消除文字的锯齿
 - 3.2.7 设置字体及背景颜色
 - 3.2.8 应用举例——制作“飞机图片赏”
- 3.3 上机及项目实训
 - 3.3.1 添加课件简介
 - 3.3.2 制作“香香水果”多媒体作品
- 3.4 练习与提高
- 第4章 控制动画效果
 - 4.1 显示图标
 - 4.1.1 设置显示鼠标属性
 - 4.1.2 添加过渡特效
 - 4.1.3 控制显示位置
 - 4.1.4 控制鼠标拖动
 - 4.1.5 应用举例——制作滑动条
 - 4.2 等待与擦除图标
 - 4.2.1 设置等待图标属性
 - 4.2.2 设置等待按钮
 - 4.2.3 建立被擦除图标与擦除图标的链接
 - 4.2.4 设置擦除图标属性
 - 4.2.5 应用举例——制作“美丽的大自然”多媒体作品
 - 4.3 移动图标
 - 4.3.1 建立被移动图标和移动图标的链接
 - 4.3.2 移动图标的属性设置
 - 4.3.3 移动的多种方式
 - 4.3.4 应用举例——制作“海港”多媒体作品
 - 4.4 上机及项目实训
 - 4.4.1 制作“行驶的汽车”多媒体作品
 - 4.4.2 制作“春色田园”多媒体作品
 - 4.5 练习与提高
- 第5章 创建交互与分支
 - 5.1 交互图标
 - 5.1.1 交互图标的属性设置
 - 5.1.2 创建交互分支
 - 5.1.3 交互分支的属性设置
 - 5.1.4 交互类型
 - 5.1.5 应用举例——制作“拼图游戏”多媒体作品
 - 5.2 判断图标
 - 5.2.1 判断图标的属性设置
 - 5.2.2 判断分支的属性设置

<<Authorware多媒体制作>>

- 5.2.3 利用判断图标创建分支结构
- 5.2.4 应用举例——制作知识问答多媒体作品
- 5.3 上机及项目实训
 - 5.3.1 制作“石头、剪刀、布”多媒体作品
 - 5.3.2 制作多项选择题
- 5.4 练习与提高
- 第6章 框架和导航
 - 6.1 框架图标
 - 6.1.1 为框架图标添加页面
 - 6.1.2 设置框架图标的属性
 - 6.1.3 自动为页面添加页码
 - 6.1.4 应用举例——制作“海洋生物”多媒体作品
 - 6.2 导航图标
 - 6.2.1 设置导航图标属性
 - 6.2.2 设置图标关键字
 - 6.2.3 设置“最近的页”和“查找”对话框属性
 - 6.2.4 设置文本导航
 - 6.2.5 应用举例——添加文本导航
 - 6.3 上机及项目实训
 - 6.3.1 制作“古诗欣赏”多媒体作品
 - 6.3.2 制作通讯录
 - 6.4 练习与提高
- 第7章 丰富多媒体
 - 7.1 声音图标
 - 7.1.1 导入声音文件
 - 7.1.2 设置声音图标的属性
 - 7.1.3 转换声音格式
 - 7.1.4 应用举例——添加重复播放的背景音乐
 - 7.2 数字电影图标
 - 7.2.1 导入数字电影
 - 7.2.2 设置数字电影图标的属性
 - 7.2.3 应用举例——添加片头动画
 - 7.3 其他媒体
 - 7.3.1 插入Flash动画
 - 7.3.2 插入GIF动画
 - 7.3.3 插入QuickTime视频
 - 7.3.4 媒体同步
 - 7.3.5 应用举例——为视频添加解说和字幕
 - 7.4 上机及项目实训
 - 7.4.1 制作“MTV雪绒花”多媒体
 - 7.4.2 制作“海底世界”多媒体
 - 7.5 练习与提高
- 第8章 变量与函数
 - 8.1 计算图标
 - 8.1.1 计算图标的使用
 - 8.1.2 代码编辑窗口
 - 8.1.3 插入消息框

<<Authorware多媒体制作>>

8.1.4 应用举例——将计算图标附加到显示图标上

8.2 变量

8.2.1 变量的数据类型

8.2.2 系统变量

8.2.3 自定义变量

8.2.4 应用举例——显示当前系统日期和时间

8.3 函数

8.3.1 系统函数

8.3.2 用户自定义函数

8.3.3 应用举例——绘制机器人头像

8.4 运算符和语句

8.4.1 运算符的分类

8.4.2 运算符的优先级

8.4.3 语句

8.4.4 应用举例——制作饼状模拟分布图

8.5 上机及项目实训

8.5.1 制作“记忆游戏”多媒体

8.5.2 制作“找不同游戏”多媒体

8.6 练习与提高

第9章 控件和知识对象

9.1 控件的使用

9.1.1 安装和注册控件

9.1.2 插入控件

9.1.3 设置控件的属性

9.1.4 设置控件在演示窗口中的显示大小

9.1.5 控制控件

9.1.6 应用举例——创建网页浏览器

9.2 知识对象

9.2.1 插入知识对象

9.2.2 知识对象的类型

9.2.3 应用举例——添加播放控制按钮效果

9.3 上机及项目实训

9.3.1 制作电子日记本

9.3.2 超级媒体播放器

9.4 练习与提高

第10章 库和模块

10.1 库的使用

10.1.1 新建库

10.1.2 修改库

10.1.3 修复库链接

10.1.4 跟踪库链接

10.1.5 应用举例——创建“服装图片浏览”库

10.2 模块的使用

10.2.1 新建模块

10.2.2 新建具有描述的模块

10.2.3 转换以前版本创建的模块

10.2.4 应用举例——将按钮交互创建为模块

<<Authorware多媒体制作>>

10.3 上机及项目实训

10.3.1 制作电子相册

10.3.2 创建并调用倒计时进度条模块

10.4 练习与提高

第11章 调试、打包与发布

11.1 调试与打包作品

11.1.1 调试作品

11.1.2 打包作品

11.1.3 应用举例——将“九寨宣传”文件打包成网络播放格式

11.2 发布作品

11.2.1 发布设置

11.2.2 一键发布

11.2.3 批量发布

11.2.4 应用举例——发布“电子相册”文件

11.3 上机及项目实训

11.3.1 调试、打包“田园春色”文件

11.3.2 发布“找不同游戏”文件

11.4 练习与提高

第12章 项目设计案例

12.1 制作图像浏览器

12.1.1 项目目标

12.1.2 项目分析

12.1.3 实现过程

12.2 制作闹钟

12.2.1 项目目标

12.2.2 项目分析

12.2.3 实现过程

12.3 练习与提高

附录A 常用系统变量

附录B 常用系统函数

编辑推荐

《银领工程·计算机项目案例与技能实训丛书：Authorware多媒体制作（第2版）》基础知识+小型实例+项目案例+技能实训+练习提高，本丛书第1版多种荣获，全国高校出版社优秀畅销书奖，教学课件，电子教案，素材、源文件、效果图等，自学视频演示，配套题库系统，项目案例与技能实训。

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>