

<<边用边学Authorware 6.x >

图书基本信息

书名：<<边用边学Authorware 6.x多媒体制作实例详解>>

13位ISBN编号：9787115109125

10位ISBN编号：7115109125

出版时间：2003-1-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：张守丽,张爱城

页数：335

字数：527000

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

本书以多媒体制作的实例为主线，全面系统地讲述使用Authorware制作大、中、小学多媒体教学课件，多媒体电子图书，文化及商业宣传演示等多媒体作品的方法和技巧。

本书选用的实例经典而且内容完备，具有很强的可读性，不论是初学者还是有一定基础的中级读者在学习完本书后，不仅能够系统地掌握Authorware软件的基础知识，而且能够独立设计制作出一些既有一定难度又非常实用的多媒体作品。

本书采用以实例为引导的写作形式，内容由浅入深；书中所有实例都有详细明确的操作步骤，只要跟着书中的提示一步步操作，就可以掌握书中所讲的内容。

本书十分注重学习方法和学习效果，在图例上采用汉化和英文两种界面，命令术语也采用了中英文对照的方式，易学易用。

为了方便读者创作和自学，本书还制作了一张配套光盘，光盘中收录书中所有多媒体作品的源程序以及制作本书多媒体作品范例中所用到的图片、声音及动画等文件，相信对读者的学习将会有所帮助。

本书适用于从事或想要从事多媒体作品制作的初、中级读者的培训或自学教材，也可作为大中专院校多媒体制作专业教学及参考教材，对中高级水平的读者也有较高的参考价值。

## 书籍目录

第1章 Authorware多媒体制作入门 1.1 初次接触Authorware 多媒体制作 1.1.1 Authorware概述 1.1.2 Authorware 6.x对操作环境的要求 1.2 走进Authorware 6.x 1.2.1 菜单栏 1.2.2 主工具栏 1.2.3 图标工具栏 1.2.4 程序设计窗口 1.2.5 演示窗口 1.2.6 知识对象窗口 1.3 Authorware 6.x的主要功能和操作特点 1.4 本章小结 1.5 课后练习 1.5.1 填空题 1.5.2 简答题 第2章 制作一个简单的多媒体片头 2.1 《秋雨》——绘制和导入图文 2.1.1 开始背景的设置 2.1.2 绘制图形 2.1.3 擦除图文 2.1.4 绘制文字 2.2 《科大片头》——导入声音和动画 2.3 本章小结 2.4 课后练习 2.4.1 填空题 2.4.2 简答题及操作题 第3章 制作多媒体片尾——条件响应 3.1 创建多媒体片尾的背景和音乐 3.2 设置条件交互响应实现中途退出 3.3 通过分支循环实现字幕循环滚动 3.4 本章小结 3.5 课后练习 3.5.1 填空题 3.5.2 操作题 第4章 科大简介——按钮响应 4.1 设置“科大简介”的背景 4.2 设置科大简介的按钮交互响应 4.3 为科大简介作品添加片头和片尾 4.4 本章小结 4.5 课后练习 第5章 制作放大镜 - 热区响应 5.1 创建放大镜的背景界面 5.2 设置全程退出的按钮响应和热区响应 5.3 实现单击放大或还原图片的效果 5.4 本章小结 5.5 课后练习 第6章 看徽标识名车——热对象响应 6.1 设置徽标图案背景 6.2 用热对象响应使徽标与文字标识匹配 6.3 用热区响应创建下一步操作提示 6.4 用按钮响应和热区响应建立退出机制 6.5 本章小结 6.6 课后练习 6.6.1 填空题 6.6.2 简答题 第7章 拼图游戏——目标区域响应 7.1 创建主界面的标题和背景 7.2 从主界面进入拼图游戏和退出主界面的设置 7.3 设置进入拼图游戏后的背景 7.4 用目标区域响应完成拼图的目标移动 7.5 设置拼图游戏正确完成后的条件响应效果 7.6 设置从拼图游戏中返回主界面 7.7 本章小结 7.8 课后练习 7.8.1 填空题 7.8.2 简答题及操作题 第8章 屏保——文本响应与限次响应 8.1 设置屏幕保护程序背景 8.2 使用文本响应实现密码验证功能 8.3 使用重试限制响应控制输入密码次数 8.4 本章小结 8.5 课后练习 8.5.1 填空题 8.5.2 操作题 第9章 太空战——按键响应与限时响应 9.1 设置太空战环境与背景 9.2 用限时响应让太空怪物不停地随机移动 9.3 用按键响应使瞄准器可控地移动 9.4 用按键响应设置射击控制 9.5 设置游戏的重玩与退出机制 9.6 本章小结 9.7 课后练习 第10章 图片集——导航、框架和超文本 10.1 制作图片集的片头 10.2 使用框架和导航实现图片集翻页和跳转 10.3 使用超文本链接实现图片集翻页和跳转 10.4 使用热区响应制作动态提示文字和图案 10.5 制作图片集的片尾 10.6 本章小结 10.7 课后练习 10.7.1 填空题 10.7.2 操作题 第11章 考考自己——制作CAI课件 11.1 填空题的设计制作 11.1.1 制作填空题的基本框架 11.1.2 设计填空题的测试题目 11.1.3 设计成绩评定程序 11.1.4 加载选择题的MIDI背景音乐 11.2 选择题设计制作 11.2.1 复制上一节填空题例子中的程序流程图 11.2.2 设计选择题中“测试”级别中的程序 11.3 本章小结 11.4 课后练习 11.4.1 填空题 11.4.2 简答题及操作题 第12章 选择题课件——应用知识对象 12.1 创建英文选择题背景 12.2 使用Quiz知识对象创建测试题框架 12.3 设置选择题的内容 12.4 本章小结 12.5 课后练习 第13章 游戏管理——文件的调用 13.1 创建作品的主界面 13.2 设置到外部文件的跳转 13.3 本章小结 第14章 制作计算器——应用数学函数 14.1 设置演示窗口计算器面板的标题 14.2 设置计算器面板的界面 14.3 实现计算器的计算功能 14.4 本章小结 14.5 课后练习 第15章 制作通讯录——变量与函数 15.1 创建通讯录的主界面 15.2 通讯录增加记录的设置 15.3 通讯录查看记录的设置 15.4 本章小结 15.5 课后练习 第16章 制作播放器——UCD函数 16.1 加载可播放CD音轨的外部UCD函数 16.2 初始化CD播放器的变量 16.3 设置CD播放器的界面背景 16.4 使用按钮控制CD的播放 16.5 设置处理错误的功能 16.6 本章小结 16.7 课后练习 16.7.1 填空题 16.7.2 问答题 第17章 日历与钟表——ActiveX控件 17.1 制作钟表背景与数字式电子年历 17.2 使用ActiveX控件创建手动日历牌 17.3 制作随系统时间改变的钟表指针 17.3.1 初始化变量 17.3.2 制作秒针 17.3.3 制作分针 17.3.4 制作时针 17.4 控制钟表整点报时 17.5 实现定时控制功能 17.6 实现定时响铃功能 17.7 程序运行退出的设置 17.8 本章小结 17.9 课后练习 第18章 多媒体作品的打包与发行 18.1 作品的打包 18.2 作品的发行 18.3 本章小结 18.4 课后练习 附录一 变量、函数与控制语句 附录二 Authorware的系统变量 附录三 Authorware的系统函数 附录四 Authorware 快捷键

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>