

图书基本信息

书名：<<Authorware 7多媒体制作基础与实践教程>>

13位ISBN编号：9787121066122

10位ISBN编号：7121066122

出版时间：2008-7

出版时间：电子工业出版社

作者：周洁，詹水松，詹俊 编著

页数：482

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自1987年问世以来，因其独特的面向对象、基于图标的设计方式，成为世界上公认的、领先的开发因特网和教学应用的多媒体创作工具，被誉为“多媒体大师”。

为了让读者系统、快速地掌握Authorware 7软件，本书以作者多年的实践经验为基础，以“上机操作实践”为案例，用13章的篇幅，图文并茂地阐述了Authorware 7在多媒体制作领域中的广泛应用。

本书提供了三百多个源文件和素材，精讲了几百个“上机操作实践”，示范了多个综合应用案例的制作。

这些源文件或素材都可以到华信教育资源网上免费下载。

本书特别适合初学者，也适合对Authorware已经有了一定了解的中级用户，可作为各级各类学校的培训教材或参考书。

书籍目录

第1章 Authorware 7多媒体制作基础 基础知识精讲 1.1 Authorware基础 1.2 初识Authorware 7的可视化界面 1.3 Authorware多媒体开发流程 1.4 使用Authorware 7帮助 1.5 典型案例指导@首都北京 基础知识检测第2章 在Authorware中应用文本对象 基础知识精讲 2.1 显示图标的基本属性 2.2 在显示图标中创建文本对象 2.3 文本对象的编辑 2.4 典型案例指导@世纪科技之光 基础知识检测第3章 在Authorware 7中使用图形对象 基础知识精讲 3.1 绘制基本图形 3.2 设置基本图形属性 3.3 定位基本图形对象位置 3.4 外部图像的导入与基本属性设置 3.5 典型案例指导@图文框 基础知识检测第4章 显示、擦除效果与编辑、组合 基础知识精讲 4.1 显示特效与更新变量显示 4.2 对象显示的延时 4.3 擦除对象及特效方式 4.4 编辑多个图标的内容 4.5 复制、移动图标与群组图标 4.6 典型案例指导@2008奥运组图 基础知识检测第5章 在Authorware 7中制作多媒体效果 基础知识精讲 5.1 在Authorware 7中制作声音效果 5.2 在Authorware 7中制作电影效果 5.3 在Authorware 7中制作高品质数字电影效果 5.4 典型案例指导@北京概况 基础知识检测第6章 使用移动图标创建动画效果 基础知识精讲 6.1 设置移动图标基本属性 6.2 使用移动图标创建指向固定点类型动画效果 6.3 创建指向固定直线上某点类型的动画效果 6.4 创建指向固定区域内某点类型的动画效果 6.5 创建指向固定路径终点类型的动画效果 6.6 创建指向固定路径上任意点类型的动画效果 6.7 典型案例指导@导弹攻击 基础知识检测第7章 使用交互图标创建交互响应动画效果 (一) 基础知识精讲 7.1 交互响应的结构、类型、分支和属性 7.2 创建按钮响应分支结构 7.3 经典案例指导@按钮响应 7.4 创建热对象响应分支结构 7.5 经典案例指导@热对象响应 7.6 创建热区域响应分支结构 7.7 经典案例指导@热区域响应 基础知识检测第8章 使用交互图标创建交互响应动画效果 (二) 基础知识精讲 8.1 创建目标区响应分支结构 8.2 创建下拉菜单响应分支结构 8.3 经典案例指导@卜拉菜单响应 8.4 创建条件响应分支结构 8.5 经典案例指导@条件响应 8.6 创建文本输入响应分支结构 8.7 经典案例指导@文本输入响应 8.8 创建时间限制响应分支结构 8.9 经典案例指导@时间限制响应 8.10 创建重试限制响应分支结构 8.11 经典案例指导@重试限制响应 8.12 创建按键响应分支结构 8.13 经典案例指导@按键响应 8.14 创建事件响应分支结构 8.15 典型案例指导@事件响应 基础知识检测第9章 使用框架导航结构创建动画效果 基础知识精讲 9.1 认识框架图标和框架结构 9.2 使用导航图标与跳转方式创建动画效果 9.3 定制框架结构及导航按钮 9.4 设置超文本导航 9.5 典型案例指导@创意广告展 基础知识检测第10章 使用决策判断结构创建动画效果 基础知识精讲 10.1 决策判断的基本结构和功能 10.2 【决策】图标及分支属性 10.3 典型案例指导@速算测试 基础知识检测第11章 使用知识对象生成程序模块 基础知识精讲 11.1 知识对象的功能与分类 11.2 经典案例指导@测验程序 11.3 定制知识对象模型 11.4 使用知识对象创建Windows标准控件 11.5 经典案例指导@使用知识对象创建消息框 基础知识检测第12章 Authorware 7多媒体制作编程基础 基础知识精讲 12.1 变量及其分类 12.2 在编程中使用变量 12.3 在编程中使用函数 12.4 经典案例指导@系统函数的应用 12.5 经典案例指导@加载外部函数文件 12.6 变量和函数的综合应用 12.7 运算符、表达式和编程 12.8 典型案例指导@抛物线轨迹 基础知识检测第13章 使用媒体库、调试和发布程序 基础知识精讲 13.1 在多媒体制作中使用媒体库 13.2 调制Authorware程序 13.3 经典案例指导@调试Authorware程序 13.4 打包Authorware程序 13.5 发布Authorware程序 13.6 经典案例指导@打包发布文件 基础知识检测 参考答案

章节摘录

第1章 Authorware 7多媒体制作基础 学习目标点击 本章学什么 认识Authorware 7基本界面。

学习使用Authorware 7的程序设计窗口创建流程图。

学习使用Authorware 7帮助系统进行索引、搜索和添加书签。

重点掌握什么 认识Authorware 7基本界面。

使用Authorware 7帮助系统。

基础知识精讲 Authorware 7是Macromedia公司近年来推出的最新的多媒体制作工具。

在信息技术日新月异的时代，多媒体计算机进入千家万户，多媒体这种信息的表现形式改变了教育观念，使出版物更丰富多彩。

因此多媒体制作工具的需求量也越来越大。

Authorware是多媒体制作领域中较为常用的软件之一，很多多媒体光盘都是用Authorware制作而成的。与Microsoft的PowerPoint软件相比，它采用基于图标和流程图的程序设计方法，具有丰富的动画特效插件，因此非专业人员也可以轻易上手，制作出专业水平的作品。

Authorware 7在继承以前版本功能的基础上，增强了对外部媒体的支持，将视频、音频、图像及动画等数字化媒体素材整合加工，形成交互性强、富有表现力的作品。

.....

编辑推荐

《Authorware 7 多媒体制作基础与实践教程》作者以自己多年的实践经验为基础，以大量的上机操作实践为范例，详细地讲述了Authorware 7多媒体制作的基础知识、工作原理和工作环境，并对外部编辑软件的导入，动画的制作，高级交互、导航、框架或组件、变量、函数和表达式的应用等进行了详细的论述。

各个实例无论在创意设计，还是在技术制作层面上都遵循了循序渐进的原则，体现了Authorware 7最新功能的发展。

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>