

<<Authorware多媒体制作标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787302223351

10位ISBN编号：7302223351

出版时间：2010-5

出版时间：清华大学出版社

作者：郭新房 等编著

页数：326

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>

## 前言

随着计算机的普及和发展,办公自动化、教学电子化等新技术开始走向更多的企业与事业机构。无论在教学、培训还是产品演示等方面,都已经逐渐走向信息化。传统的板书、纸质材料已经无法满足人们的需求。

在实际的教学、培训和产品演示工作中,计算机、投影仪等先进设备发挥着越来越大的作用。多媒体演示程序的开发成为很多教师、培训师和产品推广师所必须掌握的技能。

在此背景下,Authorware得到了越来越多的企事业单位的重视。使用Authorware,可以通过可视化的界面,以非常简单的操作开发出功能强大、效果丰富的多媒体应用程序。

目前,Authorware 7.0是这个软件系列中最近的一个产品,也是功能最完善、技术最成熟的产品,在我国的教育领域已经成为了事实上的行业标准。

本书深入浅出,图文并茂,以图析文,直观生动,并结合了大量多媒体演示中常用的应用实例,帮助读者理解知识,为读者使用Authorware 7.0制作各种多媒体演示程序提供了捷径。

1.本书主要内容 本书详细介绍Authorware 7.0软件的操作以及制作各种多媒体演示应用程序的方法,其主要内容包括:Authorware软件介绍与界面解析、图标的使用、动画的制作、导入多媒体资源、实现各种交互和响应、控制播放流程、使用库、模块和知识对象、编写脚本代码以及发布多媒体应用程序等。

全书共分为10章,各章的内容概括如下。

第1章讲解Authorware 7.0的入门知识,介绍了多媒体技术理论、Authorware 7.0的基本知识、应用领域、工作界面以及开发多媒体应用程序的流程,使用户了解Authorware强大的多媒体编辑功能。

第2章讲解Authorware基本图标的各种操作,介绍在Authorware中插入各种显示对象的方法。包括操作【显示】图标、设置【显示】图标属性、导入外部素材、操作【等待】图标和【擦除】图标等内容。

第3章主要介绍简单动画制作的设置方法,包括动画基础知识、创建定位动画、路径动画等内容。

第4章介绍如何为演示程序应用各种多媒体内容,包括插入音频和视频的方法、设置媒体同步、导入GIF动画、Flash动画、QuickTime动画等内容。

第5章讲解Authorware的交互与响应技术,主要介绍交互图标的创建、编辑,以及按钮响应、热区响应、热对象响应、文本输入响应、下拉菜单响应、目标区响应、条件响应、重试限制与时间限制响应、事件响应和按键响应等内容。

第6章介绍Authorware的分支流程控制方法,包括使用【决策】图标、分支结构分类、【框架】图标、【导航】图标等内容。

第7章讲解Authorware的结构化方法,介绍创建库、操作库、打包库、创建模块、使用和转换模块、使用知识对象等内容。

## 内容概要

本书通过大量实例详细介绍了Authorware 7.0软件的基本操作以及制作各种多媒体演示应用程序的方法。

全书共分10章，内容涉及界面介绍、使用图标、制作动画、导入多媒体资源、实现各种交互和响应、控制播放流程、使用库、模块和知识对象、编写脚本代码以及发布多媒体应用程序等。

本书结构合理，图文并茂，各章安排了丰富的实验指导和习题，配书光盘提供了大容量多媒体语音视频教程。

本书适合作为大专院校和高职高专相关专业教材，也可供广大计算机用户学习参考。

书籍目录

第1章 Authorware入门 1.1 多媒体技术理论 1.2 了解Authorware 7.0 1.3 Authorware 7.0的工作界面 1.4 多媒体应用的开发流程 1.5 Authorware 7.0基本操作 1.6 思考与练习 第2章 使用基本图标 2.1 操作【显示】图标 2.2 【显示】图标的属性 2.3 导入外部素材 2.4 【等待】图标和【擦除】图标 2.5 实验指导：制作阴影文字 2.6 实验指导：圣诞节图片欣赏 2.7 思考与练习 第3章 简单动画制作 3.1 动画基础知识 3.2 创建定位动画 3.3 创建路径动画 3.4 实验指导：制作教学演示片头 3.5 实验指导：制作诗歌欣赏动画 3.6 思考与练习 第4章 应用多媒体 4.1 【声音】图标 4.2 【数字电影】图标和DVD图标 4.3 插入其他多媒体对象 4.4 实验指导：插入PPT文档 4.5 实验指导：制作视频课件 4.6 思考与练习 第5章 交互与响应 5.1 使用【交互】图标 5.2 按钮响应 5.3 热区响应 5.4 热对象响应 5.5 文本输入响应 5.6 下拉菜单响应 5.7 其他交互响应 5.8 实验指导：制作菜单选题系统 5.9 实验指导：制作拼图游戏 5.10 思考与练习 第6章 决策、框架和导航图标 6.1 【决策】图标 6.2 分支结构分类 6.3 【框架】图标 6.4 【导航】图标 6.5 实验指导：制作随机选择题 6.6 实验指导：利用框架制作课件 6.7 思考与练习 第7章 库、模块和知识对象 第8章 脚本语言编程 第9章 发布多媒体程序 第10章 综合实例 第11章 综合实例

## 章节摘录

**非线性** 多媒体技术的非线性特点将改变用户传统的线性接收信息的方式。传统媒体是纯线性的，依照固定的顺序向用户提供信息，因此用户也必须按照指定的顺序接收各种信息。

而多媒体技术将借助超文本链接（Hyper·TextLink）的方式，把内容以一种更灵活、更具变化的方式呈现给用户。

**实时性** 依托互联网技术，多媒体处理系统可以实时接收用户反馈的信息。因此，当用户给出操作命令时，相应的多媒体信息都能够得到实时控制。

**便捷性** 在多媒体应用中，用户可以按照自己的需要、兴趣、任务要求、偏爱和认知特点，选择性地访问多媒体系统提供的内容，任取图、文、声、像等信息表现形式。

**多态性** 随着计算机和互联网技术的发展，多媒体逐渐颠覆了传统媒体的传播方式。在多媒体的传播体系中，用户不再只是信息的接收者，而是与多媒体应用的发行者具有相同的信息发布权，可以按照自己的目的、认知特征等重新组织信息，增加、删除或修改节点，重新建立信息链。

一个完整的多媒体应用项目的开发过程，是对大量不同类型的媒体数据进行程序化、系统化的整合过程。

这些不同的媒体数据往往是依托多种软件系统开发和编辑而成的。

1. 多媒体处理软件在实际的设计工作中，几乎所有多媒体项目的开发都需要创建团队之间的相互协作，通过多个具体媒体项目的研发来完成。

作为一个具有专业水平的多媒体设计师，需要在语言表达、艺术审美、创意构思等诸多方面都具备良好的技能素质，掌握各种媒体文件的编辑制作知识。

在多媒体应用的开发中，使用的媒体数据主要包括文本、图像、图形、声音、动画、视频等。了解编辑这些媒体数据的软件，有助于提高编辑媒体数据以及开发多媒体应用的效率。

以目前最常用的Windows操作系统为例，编辑这些媒体数据所使用的软件主要包括以下几种。文字处理软件文字处理软件是对各种文本进行输入、编辑、排版和校对等处理时使用的软件。

目前最常用的文字处理软件主要包括Microsoft Word、金山WPS Office等。

图像处理软件图像是指各种由点阵构成的位图。

图像处理软件是对各种位图图像进行重绘制、修改和转换的软件。

目前常用的图像处理软件包括Adobe Photoshop、Adobe Photoshop Elements、Adobe Fireworks等。

### 编辑推荐

总结了作者多年多媒体开发经验和教学心得，系统讲解了Authorware的要点和难点，实例众多、效果精美、实用性强，提供丰富的课堂练习和课后习题，附赠大容量、高品质多媒体语音视频教程光盘。

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>