

《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：9787801779090

10位ISBN编号：7801779096

出版时间：2007-8

出版社：侯燕萍、李大友 中国计划出版社 (2007-08出版)

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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《Authorware多媒体制作》

内容概要

《Authorware多媒体制作》结合作者长期多媒体开发及授课经验，通过精选实例，详尽介绍了Authorware7的主要功能，内容涉及各种工具图标的使用、交互类型、框架与导航技术、判断图标的运用、系统变量与函数、外部插件与函数、实用程序的开发等诸多方面，这有助于读者操作Authorware软件能力的提高。《Authorware多媒体制作》内容翔实，讲解细致，适合作为高职高专相关专业的教材，以及广大多媒体和课件爱好者的学习用书。同时，还可作为各类培训机构的培训用书。

书籍目录

第1章 多媒体课件设计基础1.1 多媒体课件概述1.1.1 多媒体课件的发展过程1.1.2 多媒体课件制作工具的特点1.1.3 常见的多媒体产品及其特点1.2 多媒体制作环境1.2.1 多媒体制作的硬件环境1.2.2 制作多媒体课件常用软件工具1.3 如何制作多媒体课件1.3.1 策划选题1.3.2 创作稿本设计1.3.3 素材的选取与加工1.3.4 发布多媒体软件1.4 练习题第2章 Authorware基础知识2.1 Authorware7概述2.2 Authorware7的用户界面2.2.1 菜单栏2.2.2 工具栏2.2.3 设计图标工具箱2.2.4 程序设计窗口2.2.5 “知识对象”窗口2.3 使用帮助2.3.1 使用目录查找帮助信息2.3.2 使用索引查找帮助信息2.3.3 使用搜索查找帮助信息2.3.4 使用书签保留查找过的信息2.4 练习题第3章 图形图像和文本的处理3.1 “显示”图标及其应用3.1.1 “显示”图标的创建3.1.2 图形图像属性的设置3.1.3 “显示”图标属性的设置3.2 “绘图”工具箱介绍3.3 处理文本对象3.3.1 文本的创建3.3.2 文本对象的导入3.3.3 文本设置3.4 创建图形3.4.1 直线的制作3.4.2 椭圆的制作3.4.3 矩形的制作3.4.4 圆角矩形的制作3.4.5 多边形的制作3.4.6 图形属性设置3.5 图像导入与设置3.5.1 图像的导入3.5.2 图像属性设置3.6 图形和图像的设置3.6.1 多个图形/图像层次关系的设置3.6.2 多个图形/图像间的组合3.7 “花卉欣赏”实例制作3.8 练习题第4章 “移动”、“擦除”、“等待”图标4.1 “移动”图标4.1.1 “移动”图标的属性设置4.1.2 层的设置4.1.3 “移动”图标示例简介4.2 “擦除”与“等待”图标4.2.1 “擦除”图标4.2.2 “等待”图标4.3 练习题第5章 “声音”、“数字电影”和“视频”图标5.1 “声音”图标5.1.1 声音文件的导入5.1.2 声音对象的属性设置5.2 “数字电影”图标5.2.1 数字电影文件的导入5.2.2 设置数字电影的属性5.3 DVD图标5.3.1 导入视频对象的步骤5.3.2 DVD图标的功能及属性5.4 GIF动画5.4.1 导入GIF动画5.4.2 设置GIF动画的属性5.5 Flash动画5.5.1 导入Flash动画5.5.2 设置Flash动画的属性5.6 QuickTime文件5.7 动画设计实例5.8 二维动画制作实例5.9 练习题第6章 交互功能6.1 关于交互性6.1.1 什么是交互性6.1.2 交互的组成6.2 “交互”图标的建立与结构组成6.2.1 “交互”图标的特点6.2.2 “交互”图标的建立6.2.3 “交互”图标的结构组成6.3 “交互”图标的属性6.3.1 “交互”图标的显示功能6.3.2 “交互”图标的交互属性6.4 控制滑块的移动交互实例6.4.1 “选择题”类型课件6.4.2 控制滑块的移动6.5 练习题第7章 按钮、热区热对象和目标区响应7.1 按钮响应7.1.1 创建按钮响应7.1.2 按钮响应的属性设置7.1.3 属性设置完成后的操作7.2 热区响应7.3 热字响应7.4 热对象响应7.5 目标区域响应7.5.1 创建目标区域响应7.5.2 设置目标区域响应的属性7.6 使用热对象响应来设计鸟叫声7.7 《雨中登泰山》课件的制作7.8 练习题第8章 下拉菜单与文本输入响应8.1 下拉菜单响应8.1.1 下拉菜单响应的创建和设置8.1.2 下拉菜单实例8.2 文本输入响应8.2.1 文本输入响应的创建和设置8.2.2 文本输入响应实例8.3 超文本简介8.4 练习题第9章 按键、条件重试限制和时间限制响应9.1 按键响应9.1.1 按键响应的创建和设置9.1.2 按键响应实例——控制小球的运动9.2 条件响应9.2.1 创建条件响应并设置其属性9.2.2 条件响应实例9.3 重试限制响应9.4 时间限制响应9.5 练习题第10章 “计算”、“判断”、“群组”图标10.1 “计算”图标10.1.1 “计算”图标的使用10.1.2 “计算”图标基本语句10.1.3 “计算”图标的外部函数10.1.4 辅助“计算”图标10.2 “判断”图标10.2.1 设置“判断”图标的重复次数10.2.2 “判断”图标的分支方法10.2.3 路径属性设置10.3 “群组”图标10.4 实例1：按键答题课件10.5 实例2：雷达效果10.6 实例3：Flash播放器10.7 实例4：计算器10.8 实例5：抢答题10.9 练习题第11章 “框架”和“导航”图标11.1 “框架”图标11.1.1 创建框架结构11.1.2 “框架”图标的内部结构11.1.3 设置“框架”图标的属性11.1.4 “框架”图标的页面管理11.2 “导航”图标11.3 练习题第12章 变量、函数与表达式12.1 变量12.1.1 变量的类型12.1.2 显示变量所表示的信息12.2 函数12.2.1 系统函数12.2.2 函数的参数12.2.3 加载自定义函数12.2.4 使用自定义函数的注意事项12.3 表达式与程序语句12.4 实例制作12.4.1 实例1：不规则窗口12.4.2 实例2：右键菜单12.4.3 实例3：绘图程序12.4.4 实例4：各种渐变效果12.4.5 实例5：打开控制面板12.5 练习题第13章 知识对象的使用13.1 知识对象的使用13.2 知识对象的类型13.3 知识对象的实例应用13.3.1 实例1：电影播放器13.3.2 实例2：网址簿13.4 练习题第14章 程序的调试、打包与发行14.1 调试方法14.1.1 开始和结束标志14.1.2 控制面板14.1.3 其他调试技巧14.2 打包14.2.1 程序的打包14.2.2 打包的注意事项14.3 程序的发行14.3.1 程序发行须知14.3.2 发行时需要的文件14.3.3 发行应该注意的问题14.4 练习题主要参考文献

章节摘录

版权页：插图：这部分主要是设置一个条件，当指定的条件成立时，“等待”图标就不再起作用了，而继续执行下一个图标。它有3种选项：一是“单击鼠标”，即当鼠标在屏幕上任意位置上单击后，就跳过“等待”图标，继续执行；二是“按任意键”，当用户按下键盘上的任何键后，程序跳过此“等待”图标继续向下执行；三是“显示按钮”，用于设置是否显示一个提示等待的按钮，也就是Authorware提供的“继续”按钮。这是一个系统标准按钮。当用户单击此按钮时，等待结束。选择“文件”—“新建”命令，在弹出的对话框中的等待按钮，就是在“等待”图标里将要出现的按钮的形状。单击设置按钮，可以从按钮库中选择一个新的等待按钮的形状，或者通过单击“增加”按钮来增加一个自定义的新按钮。对话框中的“时限”选项是在以上按键和鼠标单击都不满足的情况下，当程序经过设定的时间后（以秒为单位），结束这个等待，继续执行下面的程序。例如可以将时间等待限定为3秒钟，如果执行到此“等待”图标时，用户按任意键和单击鼠标，程序就会向下执行。而如果用户既不按键也不单击鼠标，程序等待3秒钟后就会自动向下执行。利用这个选项可以实现使一些画面在屏幕上强制保留一定长度的时间。在这个代表等待时间长短的数值区域中也可以使用变量或表达式。另外，当“时限”选项设置有效后，“显示倒计时”选项变为可用状态。选中“显示倒计时”复选框可以在等待时在屏幕上出现一个小计时钟。通过这个小计时钟可以看到还剩下多少时间（单位是秒）。

2.“等待”图标使用举例下面以一个例子介绍“等待”图标的使用。拖动“等待”图标到流程线上，放置在“欢迎封面”下，并选中“显示倒计时”和“显示按钮”复选框，时限均为3秒，这样在显示“欢迎封面”之后，程序等待用户交互，如果用户按任意键或者单击鼠标则程序会向下执行，如果在3秒钟之内用户既不按键也不单击鼠标，屏幕会显示小倒计时的时钟，且过3秒后程序也会自动向下执行。

3.“等待”图标的使用小技巧（1）快速更改等待时间。在“等待”图标中可以设置其延迟时间，但有时“等待”图标太多，更改起来非常麻烦。其实，完全可以找出一种非常快的方法来更改等待按钮时间：双击“等待”图标，打开其属性设置对话框，在其等待时间里输入Icon Title变量值即可。如要设置“等待”图标等待1秒，则只需要将此“等待”图标命名为1即可，要使“等待”图标等待2秒，则只需要将此“等待”图标命名为2，……依次类推，这样更改起来就比较方便。

《Authorware多媒体制作》

编辑推荐

《Authorware多媒体制作》编辑推荐：明确定位，紧扣需求本着"以服务为宗旨、以就业为导向、以能力为本位"的指导方针，在充分了解社会对高职高专计算机类人才需求的基础上进行规划模式新颖，校企合作将企业实际项目案例与高职高专实际教学情况相结合，拓展教材深度，真正满足学校培养应用型人才的用书需求。资源丰富，便于教学随书附赠电子教案、素材库、多媒体课件及模拟试题等相关资源，建设立体化教材服务体系。

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:www.tushu000.com