

# 《Authorware实用教程》

## 图书基本信息

书名：《Authorware实用教程》

13位ISBN编号：9787040315059

10位ISBN编号：704031505X

出版时间：2004-6

出版社：高等教育

作者：仇芒仙 编

页数：389

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](http://www.tushu000.com)

# 《Authorware实用教程》

## 内容概要

《Authorware实用教程(第2版)》为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。为了更有利于教学,《Authorware实用教程(第2版)》在第1版的基础上,对各章节内容做了适当的修改与增删,增加了计算机辅助教育、教学相关知识的介绍,并在Authorware 7.0的相关内容与其图标设计的基础上增加了CSCL及网络教学方面的知识。《Authorware实用教程(第2版)》共分三部分内容。第1~3章为理论篇,介绍计算机辅助教育、教学及多媒体课件制作的相关知识;第4~11章为基础篇,介绍Authorware 7.0的基本应用知识,包括14种图标的设计及应用实践;第12~15章为提高篇,主要介绍Authorware 7.0的知识对象、库文件、扩展应用及网络应用等内容。《Authorware实用教程(第2版)》内容丰富、语言通俗易懂、实用性强,可作为高等院校本、专科教育技术专业或师范类院校相关专业的教学用书,也可以作为多媒体软件开发人员的自学参考书。

## 书籍目录

一、理论篇 第1章 计算机辅助教育与课件 1.1 信息时代与教育 1.2 计算机辅助教育 1.3 多媒体计算机教学 1.4 CAI的基本教学模式 1.5 CSCL的学习模式 思考与练习题 第2章 多媒体课件设计 2.1 多媒体课件设计过程 2.2 教学设计 2.3 框面设计 2.4 脚本编写 2.5 多媒体素材的准备 思考与练习题 第3章 多媒体网络教学 3.1 多媒体网络的教学模式 3.2 多媒体网络教学的特点 3.3 网络课件开发过程 3.4 网络课件设计的有关技术 3.5 网络课件制作平台 思考与练习题二、基础篇 第4章 Authorware基础 4.1 概述 4.2 Authorware7.0的用户界面 4.3 程序设计窗口 4.4 图标的操作 4.5 Authorware演示窗口的设置 思考与练习题 第5章 文本和图像的应用 5.1 显示图标及其使用 5.2 图像的创建与编辑 5.3 文本对象的创建和编辑 5.4 设置显示图标的属性 5.5 等待图标的使用 5.6 擦除图标的使用 5.7 综合实例：唐诗欣赏 思考与练习题 第6章 动画效果的设计 6.1 移动图标 6.2 固定终点的动画 6.3 沿直线定位的动画 6.4.沿平面定位的动画 6.5 沿路径到终点的动画 6.6 沿路径定位的动画 思考与练习题 第7章 多媒体素材的导入 7.1 数字电影图标的设计 7.2 外部动画的加载 7.3 声音图标的设计 7.4 媒体同步 思考与练习题 第8章 人机交互的设计 8.1 概述 8.2 按钮响应的设计 8.3 热区响应的设计 8.4 热对象响应的设计 8.5 目标区域响应的设计 8.6 下拉菜单响应的设计 8.7 条件响应的设计 8.8 文本输入响应类型 8.9 按键响应类型 8.10 限次响应的设计 8.11 限制时间响应的设计 8.12 事件响应的设计 思考与练习题 第9章 分支程序的设计 9.1 框架图标 9.2 导航图标 9.3 翻页结构设计技巧 9.4.超文本链接 9.5 计算图标 9.6 决策图标 思考与练习题 第10章 变量、函数、表达式与编程语句 10.1 变量的使用 10.2 函数的使用 10.3 运算符 10.4 表达式和程序语句 思考与练习题 第11章 程序的调试与打包发行 11.1 程序的调试 11.2 程序的打包 11.3 程序发布 11.4 一键发布 11.5 Authorware程序打包10项 注意 思考与练习题三、提高篇 第12章 知识对象及其应用 12.1 Authorware中的模块 12.2 Authorware中的知识对象 12.3 应用举例 思考与练习题 第13章 库文件的应用 13.1 库的概念 13.2 库文件的建立与编辑 13.3 库文件的引用 13.4 库文件中的设计图标的编辑 13.5 库文件的打包 13.6 库与模块的异同 思考与练习题 第14章 Authorware的扩展应用 14.1 Xtras技术 14.2 在Authorware中导入使用OLE对象 14.3 ActiveX控件 14.4 嵌入JavaScript语言 思考与练习题 第15章 网络应用 15.1 网络功能概述 15.2 基于Web程序的设计思想 15.3 程序中使用的图片和声音 15.4 访问网络资源 15.5 网络发布 思考与练习题附录 附录A 实验指南 实验1 基本操作 实验2 简单程序设计 实验3 动画设计(一) 实验4 动画设计(二) 实验5 交互设计(一) 实验6 交互设计(二) 实验7 分支的应用 实验8 导航的应用 实验9 知识对象的应用 实验10 多媒体应用 附录B Authorware7.0快捷操作 附录C Authorware7.0常用系统变量 附录D Authorware7.0常用系统函数

## 章节摘录

信息时代，信息（知识）成为科技进步和社会经济发展的重要智力资源。传统的工业将为知识密集型的“高技术工业”所代替，从事信息产业的人比例越来越大。社会价值的增加主要靠知识，劳动技能主要不是靠体力，而是以智力和知识为基础。不断提高人们的智能，已成为决定生产和经济增长的关键因素。如何帮助人们以最有效的方式获取知识，不断提高人们的智能，是时代对教育提出的迫切要求。在信息时代，科学技术以前所未有的速度向前发展，其中微电子技术、计算机技术、光纤通信技术发展尤为迅速。这一方面向人们提出了不断学习新技术的要求，另一方面也向人们提供了发展教育的新手段。计算机辅助教育就是人们利用计算机这一现代技术解决教学中的许多问题的成功经验。目前，许多学校配置的计算机，不仅用于训练学生如何使用计算机，而且还将它用于学校教学和管理，帮助或代替教师的部分教学工作和教学管理工作。由于计算机能够存储和处理信息，工作起来又不像人那样会产生疲劳，因此将它用于教学，可以发挥其他教学媒体甚至教师无法发挥的作用。利用计算机进行教学可以克服传统教学中以教师为中心的弊病，做到以学生为中心，根据学生的不同情况，给予不同的帮助和启发引导，较好地实现因材施教；还能利用游戏和模拟教学模式，培养学生的竞争意识和创新能力。因此，计算机辅助教育具有很好的发展前景，受到了人们的普遍重视。

# 《Authorware实用教程》

## 编辑推荐

《Authorware实用教程（第2版）》特色：在延续上一版教材成功经验基础上，本版教材吸收了众多读者的有益反馈。并结合最新的教学实际需求，对各章节内容做了适当调整，大大增强了本版教材的教学适用性。特别增加了计算机辅助教育、教学相关知识的介绍。并在Authorware7.0的相关内容与其功能介绍及其图标设计的基础上增加了CSCL及网络教学方面的知识。

## 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](http://www.tushu000.com)