

<<Authorware 6.0课件制作实>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 6.0课件制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787115107718

10位ISBN编号：7115107718

出版时间：2004-1-1

出版时间：人民邮电

作者：甘登岱

页数：330

字数：516000

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>

<<Authorware 6.0课件制作实>>

内容概要

本书通过一些典型实例，采用面向问题的讲述方式，系统讲解使用Authorware 6.0制作课件的方法、步骤和技巧。

其内容主要包括：Authorware 6.0的特点、各功能图标的使用方法、多媒体元素的应用、交互控制的实现和结构化程序设计等。

同时，本书还介绍Authorware 6.0的一些高级功能，如高级程序设计，知识对象的创建和使用，程序的调试、打包与发行等。

本书内容详尽、讲解透彻、实例典型，特别适合培训班作为教材，同时也可供各类多媒体爱好者及大中专院校教师参阅。

书籍目录

第1章 Authorware 6.0入门 1.1 背景知识 1.1.1 多媒体创作工具的分类及特点 1.1.2 Authorware 6.0的主要功能 1.1.3 使用Authorware制作多媒体课件的基本流程 1.2 熟悉Authorware 6.0工作界面 1.2.1 标题栏 1.2.2 菜单栏 1.2.3 工具栏 1.2.4 图标栏 1.2.5 设计窗口 1.2.6 属性对话框 1.2.7 演示窗口 1.2.8 播放与调试 1.2.9 保存与关闭 上机实践——制作历史课件 思考与练习第2章 使用显示图标 2.1 应用图形 2.1.1 绘制图形 2.1.2 编辑图形 2.1.3 设置图形颜色和填充模式 2.1.4 对象的排列与对齐 2.1.5 图形的叠放 2.2 应用文本 2.2.1 输入文本 2.2.2 导入外部文本 2.2.3 编辑文本 2.2.4 设置文本风格 2.2.5 在文本中插入变量 2.3 应用图像 2.3.1 导入外部图像 2.3.2 设置图像属性 2.3.3 覆盖模式 2.4 设置显示图标属性 2.4.1 “属性：显示图标”对话框 2.4.2 对象在屏幕上移动 2.4.3 对象沿路径移动 2.4.4 对象在区域内移动 2.4.5 设置显示过渡效果 2.4.6 调整显示层次 上机实践——制作诗词赏析课件 思考与练习第3章 等待与擦除 3.1 使用等待图标 3.1.1 等待图标的作用 3.1.2 改变按钮设置 3.2 使用擦除图标 3.2.1 擦除图标的作用 3.2.2 设置擦除过渡效果 上机实践——完善诗词赏析课件 思考与练习第4章 使用声音与动画 4.1 使用声音图标 4.1.1 导入声音文件 4.1.2 播放声音文件 4.1.3 声音文件的压缩 4.2 使用数字电影图标 4.2.1 数字电影图标功能 4.2.2 Authorware 支持的数字影像类型 4.2.3 数字影像文件的导入与播放 4.3 使声音、动画与其他媒体同步的方法 4.4 使用数字影像 4.4.1 使用GIF动画 4.4.2 使用Flash动画 4.4.3 使用QuickTime媒体 4.4.4 使用QuickTime VR电影 上机实践——制作个人自荐 思考与练习第5章 在Authorware 6.0中制作动画 5.1 使用移动图标 5.1.1 移动图标的作用 5.1.2 使用移动图标制作动画 5.1.3 移动图标的层属性 5.2 动画类型 5.2.1 终点定位动画 5.2.2 直线定位动画 5.2.3 平面定位动画 5.2.4 路径移动动画 5.2.5 路径定位动画 上机实践——完善个人自荐 思考与练习第6章 群组与交互控制 6.1 使用群组图标 6.1.1 群组图标的使用 6.1.2 群组图标的属性设置 6.2 关于交互性 6.2.1 什么是交互性 6.2.2 交互图标的建立 6.2.3 交互结构及组成 6.2.4 设置交互图标属性 6.2.5 设置交互属性 6.3 交互方式 6.3.1 按钮响应 6.3.2 热区域响应 6.3.3 热对象响应 6.3.4 目标区响应 6.3.5 下拉菜单响应 6.3.6 文本输入响应 6.3.7 条件响应 6.3.8 按键响应 6.3.9 重试限制响应 6.3.10 时间限制响应 6.3.11 事件响应 上机实践——制作地理课件 思考与练习第7章 判断、链接与导航 7.1 使用判断图标 7.1.1 判断图标概述 7.1.2 判断分支结构的属性 7.1.3 判断图标的分支方法 7.2 使用框架图标 7.2.1 框架图标的内部结构 7.2.2 框架图标的导航控制 7.3 使用导航图标 7.3.1 选择“最近” 7.3.2 选择“附近” 7.3.3 选择“查找” 7.3.4 选择“计算” 7.3.5 选择“任意位置” 7.4 使用超文本 7.4.1 定义超文本风格 7.4.2 实现超文本链接 上机实践——制作英文测验课件 思考与练习第8章 结构化程序设计 8.1 使用计算图标 8.1.1 设置计算窗口属性 8.1.2 插入符号、分割线和提示框 8.1.3 设置计算图标属性 8.2 变量、函数、表达式和脚本语句 8.2.1 变量、函数的功能 8.2.2 使用变量、函数、表达式和脚本语句的场合 8.3 使用变量 8.3.1 变量分类 8.3.2 变量的类型 8.3.3 变量的使用 8.4 使用函数 8.4.1 系统函数 8.4.2 自定义函数 8.4.3 装载UCD中的自定义函数 8.4.4 装载常规DLLs中的自定义函数 8.4.5 发布UCDs和DLLs 8.4.6 创建自定义UCD 8.5 使用表达式 8.5.1 运算符 8.5.2 求解表达式的方法 8.5.3 使用表达式 8.6 脚本语句 8.6.1 If...then语句 8.6.2 Repeat循环语句 上机实践——制作物理课件 思考与练习第9章 高级程序设计 9.1 使用Xtras 9.1.1 Xtras概述 9.1.2 Xtras的种类 9.1.3 使用Sprite Xtras 9.1.4 Scripting (脚本) Xtras 9.2 使用ActiveX 9.2.1 ActiveX概述 9.2.2 安装ActiveX控件 9.2.3 使用ActiveX控件 9.2.4 ActiveX示例 9.3 事件响应 9.3.1 事件响应概述 9.3.2 建立事件响应 9.4 使用Commands命令 9.4.1 默认的Commands命令 9.4.2 自定义Commands命令 上机实践——完善物理课件 思考与练习第10章 使用知识对象 10.1 知识对象简介 10.1.1 知识对象的特点 10.1.2 知识对象的工作过程 10.2 使用知识对象 10.2.1 在现有文件中添加知识对象 10.2.2 为新文件选择知识对象 10.2.3 在知识对象窗口中显示知识对象 10.3 知识对象图标 10.3.1 知识对象图标的特点 10.3.2 设置知识对象图标 10.4 开发知识对象 10.4.1 开发知识对象的基础知识 10.4.2 开发知识对象的具体步骤 10.4.3 使用知识对象模板 10.5 知识对象使用的系统变量和系统函数 上机实践——制作化学课件 思考与练习第11章 程序调试、打包与发行 11.1 程序调试技巧 11.1.1 程序的调试 11.1.2 错误处理 11.2 程序的打包 11.2.1 程序打包须知 11.2.2 进行本地打包程序 11.2.3 使用一键发布打包程序 11.3 程序的发布 11.3.1 程序发布须知 11.3.2 程序发布时所需要的文件 上机实践——制作音乐课教学课件 思考与练习

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>