

## <<Authorware 7.0实例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Authorware 7.0实例教程>>

13位ISBN编号：9787121000270

10位ISBN编号：712100027X

出版时间：2004-1

出版时间：电子工业出版社

作者：李若瑾 编

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 7.0实例教程>>

### 内容概要

本书采用任务驱动式教学方法，组织了100多个循序渐进的Authorware设计编程实例，全面介绍多媒体创作工具Authorware的基本知识和设计技巧。

本书主要内容包括四大部分：一、基础篇，介绍软件基本功能、界面及图标工具；二、媒体篇，介绍各种多媒体元素的引入与集成方法；三、程序篇，介绍分支、循环、交互以及导航与框架结构的设计；四、技巧篇，介绍变量、函数、控件、媒体库、知识对象以及程序的发布等。

本书各章配备小结和练习，重点章节还配备了精心设计的上机操作实习题目，并附全部素材图片资料，便于教师教学和学生课下实际动手操作。

本书可作为高等院校、高职院校和短训班相应课程的教材，也可供从事多媒体设计的创作人员和教师自学使用。

## 书籍目录

第一部分 基础篇 第1章 Authorware快速入门 1.1 Authorware的主要功能和特点 1.2 Authorware 7.0的安装 1.3 Authorware 7.0的启动 1.4 Authorware 7.0的退出 第2章 Authorware窗口界面及基本操作 2.1 Authorware 7.0窗口界面 2.2 Authorware文件操作 2.3 设置Authorware文件属性 第3章 走进Authorware 3.1 程序的编辑 3.2 程序实例 3.3 程序的调试

第二部分 媒体篇 第4章 文本、图形与图像的应用 4.1 显示、擦除、等待图标的使用方法 4.2 文本的编辑与引入 4.3 图形的创建与编辑 4.4 外部图像的引入与编辑 第5章 多媒体效果设计 5.1 显示与擦除的过渡效果 5.2 素材的衔接与动态效果 5.3 显示图标的属性应用 第6章 声音与图像的应用 6.1 声音与图像概述 6.2 声音图标设置方法 6.3 声音的引入——背景音乐与音效 6.4 声音的压缩——声音文件的swa格式 6.5 声音的播放控制——变量函数显神通 6.6 数字电影图标设置的一般方法 6.7 电影的引入——数字电影播放 6.8 电影的播放控制——变量巧安排 6.9 媒体同步功能——配乐与录像配音 6.10 视频设备的应用 第7章 运动效果设计 7.1 运动效果设计概述 7.2 终点定位运动方式——飞至固定点 7.3 直线定位运动方式——飞至直线上某点 7.4 平面定位运动方式——飞至平面区域中某点 7.5 路径终点运动方式——沿直线或曲线到终点 7.6 路么定位运动方式——沿直线或曲线到某点 7.7 运动的循环设置——永远的轮回 7.8 对象的运动属性——前后动静总相宜

第三部分 程序篇 第8章 分支结构和循环结构的设计 8.1 分支结构与循环结构概述 8.2 判断图标及其分支路径图标设置的一般方法 8.3 顺序分支结构 8.4 随机选择分支结构 8.5 条件计算路径分支结构 第9章 交互结构的设计 9.1 交互结构概述——人机互动 9.2 按钮响应类型——形形色色的按钮 9.3 热区响应类型——矩形热区 9.4 热对象响应类型——奇妙的物体 9.5 目标区响应类型——连拖带拉小游戏 9.6 下拉菜单响应类型——菜单任我点 9.7 条件响应类型——百变控制秘籍 9.8 文本响应类型——问卷调查 9.9 按键响应类型——遥控模拟器 9.10 限次响应类型——事不过三 9.11 限时响应类型——倒计时 9.12 事件响应类型——响应方式大扩充 第10章 框架和导航结构的设计 10.1 翻页结构设计——西风吹书读哪页 10.2 动态路转设计——非线性阅读 10.3 热字链接——超文本大动员

第四部分 技巧篇 第11章 编程基础 11.1 变量和函数的概念及使用 11.2 计算图标的使用 11.3 运算符和表达式 第12章 变量的应用 12.1 时间类变量 12.2 通用类变量 12.3 图标类变量 第13章 函数的应用 13.1 通用类函数 13.2 文件类函数 13.3 媒体类函数 13.4 外部函数 第14章 控件的应用 14.1 GIF动画的嵌入 14.2 Flash动画的嵌入 14.3 利用QuickTime插件嵌入Flash动画 14.4 利用QuickTime插件嵌入QuickTime VR文件 第15章 模块与知识对象的应用 15.1 模块的创建和使用 15.2 知识对象的应用 第16章 多媒体作品的组织和发行 16.1 多媒体作品的组织 16.2 媒体库的创建与使用 16.3 源文件和库文件的打包 16.4 文件发行的随行文件 16.5 多媒体光盘的自运行 16.6 网络方式打包和网络发行方式 16.7 多媒体开发时应注意的问题附录A 系统变量表附录B 系统函数表参考文献

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>