

<<Authorware 7.0多媒体制作实>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 7.0多媒体制作实践与提高>>

13位ISBN编号：9787302103103

10位ISBN编号：7302103100

出版时间：2005-2

出版单位：清华大学

作者：王大印，白海波 编著

页数：316

字数：499000

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多媒体制作实>>

内容概要

本书通过近百个实例，深入讲解了使用Authorware 7.0开发多媒体产品的方法。

全书共分14课，内容包括Authorware 7.0的基本操作、动画制作、交互功能、框架结构、程序设计、知识对象以及Xtras和ActiveX的使用、网络功能、数据库的应用、程序的调试、打包与发行等。

全书学与练结合、实例与操作并重，使读者不但能够快速入门，而且可以熟练使用这个多媒体开发软件。

本书内容紧凑合、实例丰富、结构严谨，不但适合Authorware 7.0的初、中级用户自学使用，也是各类大专院校、职高、技校和社会相关领域培训班的首选教材。

<<Authorware 7.0多媒体制作实>>

书籍目录

第0课 Authorware概述 0.1 Authorware简介 0.2 Authorware开发环境 0.2.1 设计窗口 0.2.2 设计图标 0.2.3 图标的使用 0.3 本课小结 0.4 本课习题第1课 文本与图像处理 1.1 显示文本、图形和图像 1.1.1 绘图工具箱 1.1.2 文本编辑 1.1.3 图形编辑 1.1.4 导入图像 1.2 设置显示图标的属性 1.2.1 设置层 1.2.2 显示对象的过渡效果 1.3 设计制作一个图文并茂的实例 1.3.1 制作多媒体程序边框 1.3.2 制作题目 1.3.3 制作引入部分 1.3.4 制作原因部分 1.3.5 制作现状部分 1.3.6 制作治理部分 1.3.7 制作退出部分 1.4 本课小结 1.5 本课习题第2课 声音与视频处理 2.1 声音图标 2.1.1 设置声音图标的属性 2.1.2 使用声音图标加载声音文件 2.1.3 以拖曳方式加载声音文件 2.2 数字电影图标 2.2.1 数字电影的类型 2.2.2 加载数字电影的操作步骤 2.2.3 设置和控制数字电影播放 2.2.4 在Authorware中改变AVI格式数字电影的大小 2.3 使用DVD图标 2.3.1 “视频”选项卡 2.3.2 “计时”选项卡 2.3.3 “版面布局”选项卡 2.4 插入QuickTime文件 2.4.1 导入QuickTime文件 2.4.2 在QuickTime视频上叠加文字、图像 2.5 加载GIF动画 2.6 加载Flash动画 2.6.1 用直接导入的方式加载Flash动画 2.6.2 Flash动画的属性设置 2.7 本课小结 2.8 本课习题第3课 制作动画 3.1 认识移动图标 3.2 将对象移动到固定点 3.2.1 一个简单的实例 3.2.2 层的作用 3.3 将对象移动到固定直线上的某点 3.4 让对象移动到固定区域内的某点 3.5 使对象沿特定路径移动到终点上 3.5.1 制作折线和曲线路径 3.5.2 制作封闭路径 3.6 指向固定路上任意点的移动 3.7 本课小结 3.8 本课习题第4课 判断图标 4.1 判断图标概述 4.2 判断图标的分支方式和重复方式 4.2.1 顺序执行所有分支 4.2.2 循环执行某分支 4.2.3 计算后执行某分支 4.2.4 随机选择分支 4.2.5 随机选择不重复分支 4.3 本课小结 4.4 本课习题第5课 交互功能 5.1 Authorware交互方式 5.1.1 交互图标的建立 5.1.2 交互方式介绍 5.1.3 交互图标的结构和组成 5.1.4 交互图标的工作过程 5.2 按钮交互实例 5.2.1 鲜花欣赏实例 5.2.2 单项选择题 5.3 热区域交互实例 5.3.1 热区域交互实例——单项选择题提示信息 5.3.2 单项选择题改进 5.4 热对象交互实例 5.5 目标区交互响应 5.6 下拉菜单交互响应 5.7 条件交互响应实例 5.8 文本输入交互实例 5.9 按键响应交互实例 5.10 重试限制 5.11 时间限制交互响应 5.12 事件交互响应 5.13 本课小结 5.14 本课习题第6课 框架图标的应用 6.1 认识框架图标 6.1.1 导航图标概述 6.1.2 修改默认框架图标 6.2 设计超文本链接 6.3 本课小结 6.4 本课习题第7课 库和模板的应用 7.1 库的概念 7.1.1 素材和类型 7.1.2 什么是库 7.1.3 库的优点 7.2 素材库的创建 7.2.1 素材库的创建 7.2.2 素材库的窗口 7.3 素材库的使用 7.3.1 库中图标内容的编辑 7.3.2 灵活使用库链接 7.3.3 为库加锁 7.4 创建一个模板 7.5 模板的使用 7.6 使用模型调色板 7.6.1 认识模型调色板 7.6.2 模型调色板的使用 7.6.3 模型调色板与“知识对象”面板的关系 7.7 素材库与模板的差别 7.8 本课小结 7.9 本课习题第8课 变量与函数的应用 8.1 Authorware中的变量和函数 8.1.1 变量 8.1.2 函数 8.2 运算符、表达式 8.3 程序设计的常用语句 8.3.1 条件语句 8.3.2 循环语句 8.4 计算图标编辑器的使用 8.4.1 计算图标编辑器窗口简介 8.4.2 重点按钮功能讲解 8.5 变量和函数应用实例 8.5.1 实例一：进度条 8.5.2 实例二：算术测试题 8.5.3 实例三：通讯录 8.6 本课小结 8.7 本课习题第9课 Xtras和ActiveX应用 9.1 功能齐全的Xtras 9.1.1 Xtras的安装 9.1.2 Xtras的分类和功能 9.1.3 控制Flash播放实例 9.2 ActiveX控制 9.2.1 注册ActiveX控件 9.2.2 实例：制作“英语认读”多媒体作品 9.3 本课小结 9.4 本课习题第10课 数据库应用 10.1 数据库的基本概念 10.1.1 表 10.1.2 视图（查询） 10.1.3 主键 10.1.4 索引 10.2 数据库的基本操作 10.2.1 创建一个空的数据库 10.2.2 使用表设计器创建表 10.3 SQL常用语句简介 10.3.1 SELECT（查询）语句 10.3.2 INSERT（插入）语句 10.3.3 UPDATE（更新）语句 10.3.4 DELETE（删除）语句 10.3.5 创建查询获取SQL代码 10.4 配置ODBC数据源 10.5 Authorware对数据库的操作 10.5.1 加载函数的方法 10.5.2 查询数据库 10.5.3 自动配置ODBC数据源 10.6 综合实例——学生成绩管理系统 10.7 本章小结 10.8 本课习题第11课 知识对象的应用 11.1 使用测验(Quit)知识对象 11.1.1 基本设置 11.1.2 单项选择题的制作 11.1.3 多项选择题的制作 11.1.4 简答题的制作 11.1.5 判断题的制作 11.1.6 拖动题的制作 11.2 使用应用程序(Application)知识对象 11.3 查找CD驱动器 11.4 使用滑动条(Slider)知识对象 11.5 创建RTF对象知识对象的应用 11.6 本课小结 11.7 本课习题第12课 Authorware的网络功能 12.1 Web化打包应用程序 12.1.1 流媒体技术 12.1.2 网络发布前的准备 12.1.3 一键发布 12.1.4 配置HTTP服务器 12.1.5 网络发行的Map（映射）文件 12.2 嵌入Web浏览器 12.2.1 设置窗口大小 12.2.2 添加Web Browser控件 12.2.3 跳转到指定网页 12.2.4 实现主页、停卡、刷新、后退、前进效果 12.2.5

<<Authorware 7.0多媒体制作实>>

在应用程序中嵌入网页 12.3 本课小结 12.4 本课习题第13课 调试和发布程序 13.1 用开始旗/停止旗调试程序 13.2 使用控制面板跟踪程序运行 13.3 利用Trace函数来跟踪变量 13.4 利用显示图标跟踪变量的值 13.5 程序文件打包 13.6 本课小结 13.7 本课习题《Authorware 7.0多媒体制作实践与提高》填空题答案《Authorware 7.0多媒体制作实践与提高》选择题答案

<<Authorware 7.0多媒体制作实>>

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>