

图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体技术应用实例教程>>

13位ISBN编号：9787121118173

10位ISBN编号：7121118173

出版时间：2010-9

出版时间：电子工业出版社

作者：李冬芸，高丽霞，魏湛冰 著

页数：289

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>

前言

多媒体技术是当今信息技术领域发展最活跃的技术之一，计算机多媒体技术成为21世纪计算机科学技术的重要领域。

在众多的多媒体制作软件中，Macromedia公司推出的Authorware以友好的设计界面、强大的功能、丰富的函数和程序控制能力，广泛应用于教育、广告、娱乐等领域，也成为高职院校计算机相关专业学习多媒体制作的最佳平台。

Authorware是基于图标与流程线开发方式的多媒体制作软件，采用面向对象设计思想，将文字、图形、声音、动画、视频等多媒体项目数据整合在一起，通过图标调用来编辑活动的流程图，达到多媒体软件制作的目的，而无须传统的计算机语言编程。

使用Authorware制作的多媒体作品具有人机交互性强、富有表现力等特点。

本书以“职业技能培养为主，知识与能力并重”为指导思想，充分考虑高职教育教学改革方向和高职学生的学习特点，通过30个示教案例、12个拓展案例、11个实训案例，以及4个企业应用级综合案例，全面讲解Authorware的设计方法，包含大量开发经验和应用技巧。

知识点介绍与案例指导紧密结合，循序渐进地引导读者在了解和掌握多媒体基本原理、开发技术之后，初步具备实际开发工作的能力。

本书在内容编排和知识讲解上具有以下特点。

(1) 知识结构合理。

按照行动体系对知识进行整合序化，内容的安排体现串行结构，知识的难度采用阶梯形递进，结合各阶段的实例开发流程和实训步骤，使学生的认知过程和工作过程相对应。

(2) 真实的案例驱动教学。

首先以真实案例引出典型知识点，并通过“效果描述”、“技术要点”和“操作步骤”模块进行知识分析及操作实现，在学生头脑中产生直观、深刻的印象，在此基础上展开具体描述，使学生带着问题和明确的目标去学习，利于增强学习兴趣和学习效果。

在每章的最后提供一两个综合性实训案例，进行“效果描述”和“技术要点”分析，以及简单的“操作步骤”提示，要求学生独立完成，巩固所学知识，充分体现“做中学，学以致用”的教学理念。

(3) 利于分层次教学。

每章的最后一节为“知识进阶”；或在知识难度、广度上进行延伸和突破，使学习能力较强的学生增加知识储备，提高技能；或引入两三个综合实例，融会贯通该阶段知识点，提高学生的综合应用能力。

(4) 突出学生职业素养。

关键的知识点或操作环节以“注意”方式加以标识，突出作者的经验介绍，化解复杂、抽象的理论陈述。

本书的最后一章，引入了4个企业级多媒体作品，分别对应不同的应用领域，分析行业规范和应用领域的需求特点，总结作品的创意和构思规律，以提高学生的职业素养和创新意识，也可作为集中实训教学的课题。

本书的知识编排流程及主要内容如下：第1章简要介绍Authorware的基本功能、特点和创作流程；第2章介绍多媒体文本的编辑和处理；第3章介绍图形图像处理；第4章介绍等待、擦除及过渡效果；第5章介绍动画、音频、视频等素材在Authorware中的应用；第6章介绍多媒体动画效果的设计实现；第7章介绍多种人机交互效果的实现；第8章介绍多媒体开发中的程序结构设计；第9章介绍导航结构设计；第10章介绍如何应用库、模块和知识对象提高工作效率；第11章介绍多媒体作品组织和发行；第12章介绍Authorware在不同领域中的应用实现。

内容概要

本书从实用角度引入示教案例、拓展案例、实训案例，以及企业应用级综合案例，将知识点介绍与案例指导紧密结合，全面讲解了Authorware 7.0的基本功能、特点和创作流程，多媒体文本、图形图像的编辑和处理技巧，等待、擦除及过渡效果、多媒体动画效果、多种人机交互效果的设计实现，导航结构的设计实现，动画、音频、视频素材在Authorware中的应用技巧，以及如何应用库、模块和知识对象提高工作效率。

最后，通过4个企业应用级综合案例，介绍Authorware在不同领域中的应用规律及设计实现。

知识讲解中包含了大量开发经验和应用技巧，循序渐进地引导读者在了解和掌握多媒体基本原理、开发技术之后，初步具备实际开发能力。

本书总结了软件最常用的知识点，整合在具有针对性和指导性的典型案例中，集软件知识与应用技能于一体，使读者既学知识，又练动手能力，有很强的实用性、操作性和针对性。

通过企业级综合案例，对软件在不同领域的应用规律进行了分析和总结，将软件学习与实际工作紧密结合，真正做到学以致用。

本书适合作为高职院校多媒体等相关专业教材，也可作为Authorware初学者、爱好者参考用书。

书籍目录

第1章 Authorware基础 1.1 Authorware基础 1.1.1 Authorware特点 1.1.2 Authorware的应用领域 1.1.3 多媒体作品的创作流程 1.2 Authorware 7.0入门 1.2.1 Authorware 7.0启动及退出 1.2.2 Authorware 7.0的工作界面 1.2.3 芝麻开门—Hello World 1.3 Authorware 7.0基础操作 1.3.1 创建文件 1.3.2 保存文件 1.3.3 打开文件 1.3.4 流程线的操作 1.3.5 程序的调试 1.4 知识进阶—使用Authorware 7.0的帮助系统 1.4.1 启动帮助系统 1.4.2 查找帮助信息 1.5 实训及指导 实训1：精彩的Authorware学习之旅

第2章 文本的编辑与处理 第3章 图形图像处理 第4章 等待、擦除及过渡效果 第5章 应用多媒体素材 第6章 动画效果设计 第7章 人机交互设计 第8章 程序结构设计 第9章 导航结构设计 第10章 库、模块和知识对象 第11章 多媒体作品组织和发行 第12章 Authorware领域应用 参考文献

章节摘录

指向固定直线上某点的动画，移动对象的移动目标在已经定义的直线上的任意一点。在移动之前，必须确定移动的基点、终点，以及移动目标的固定直线。

- “基点”：在演示窗口中拖动对象可以确定直线的起点。
- “终点”：在演示窗口中拖动对象可以确定直线的终点。

系统会自动在基点和终点之间连成一条直线，移动对象的目标位置将在这条固定的直线上。

· “目标”：将对象拖动到已创建的直线上的某个位置，在“目标”文本框中会显示此时的坐标值，这就是移动对象的最终位置。

用户也可以直接在“目标”文本框中输入对象移动的目标坐标值，或者是控制目标位置的变量或表达式。

· “远端范围”：在课件运行的过程中，Authorware通过计算将决定对象移动的目标位置，这里目标定义的坐标是相对于已定义直线的起点和终点坐标而言的。

当对象的移动超出直线的范围时，就需要通过移动选项卡的“远端范围”进行控制。

- “执行方式”：在执行固定直线上某点类型时，“执行方式”选项中增加了一个“永久”选项

。如果移动对象的目标采用了变量或表达式的方式，执行方式会在程序运行的过程中一直监控变量，一旦变量值发生变化，就移动对象到新的位置。

编辑推荐

实例讲解，实训强化，培养技能，面向就业。

知识结构合理：按照行动体系整合序化，利于分层次教学，30个示教案例、7个综合案例、14个实训实例、4个企业应用级综合案例，真实的任务驱动教学，引入案例-效果描述-技术要点-操作步骤-知识进阶，可登录华信教育资源网免费下载实例配套教材、多媒体课件等资源。

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>