

<<AUTHORWARE6.5 多媒体课件>>

图书基本信息

书名：<<AUTHORWARE6.5 多媒体课件制作实例导航>>

13位ISBN编号：9787502760106

10位ISBN编号：7502760105

出版时间：2004-1

出版时间：海洋出版社

作者：程小丫

页数：270

字数：414000

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>

## <<AUTHORWARE6.5 多媒体课件>>

### 内容概要

本书是专为想在较短时间内学习并掌握Authorware 6.5制作多媒体课讲的方法和技巧的实例教程。作者以典型、精彩的实例、讲练结合的方式，淋漓尽致地展示了Authorware 6.5的强大功能。

主要内容：全书分为12章和附录。

第1章用2个实例讲述Authorware 6.5基础知识；第2章和第3章以6个实例讲述在课件中插入图片、文字、声音、动画和视频的方法与技巧；第4章以9个实例讲述让课件中素材动起来的方法与技巧；第5章以7个实例讲述改变课件流程方向的方法与技巧；第6章以5个实例讲述制作电子图书的方法与技巧；第7章以9个实例讲述交互课件制作的方法与技巧；第8章以3个实例讲述课件素材管理的方法与技巧；第9章以9个实例讲述课件的高级制作；第10章以3个实例讲述课件调试的方法与技巧；第11章以5个现场操作讲述课件交付使用的方法与技巧；第12章以6个综合实例讲述多媒体课件的综合应用；附录部分给出了Authorware 6.5常用系统变量和系统函数，方便查阅。

本书特点：1. 从零开始、内浅入深，循序渐进、结构合理，重点突出、边讲边练，通俗易学；2. 形式新颖，采用“操作步骤十留例”的讲解方式，为读者营造轻松愉快的学习环境，大大激发学习热情和提高学习效率；3. 64个难易程度不同的实例，使读者能够举一反三，轻松驾御，灵活运用；4. 光盘内容丰富实用，提高学习效率，事半功倍；5. 每章后精心设计的练习题，更能让读者在第一时间从实践中巩固和应用所学知识。

光盘内容：包含与本书相关的范例效果、范例源文件、相关素材、超媒体教学视频以及试用版软件。

读者对象：本书不但是广大初、中级读者使用Authorware 6.5的自学指导书，同时也是社会同类初、中级培训班的首选教材。

## 书籍目录

第1章 Authorware快速入门 1.1 Authorware是制作课件的首选工具 1.2 初识Authorware 1.2.1 程序流程设计窗口 1.2.2 设计图标 1.2.3 Authorware制作课件的基本方法 1.3 自己动手做个简单的课件 1.3.1 设计制作一个图文并茂的简单课件 1.1.2 程序的运行 1.3.3 程序的保存 1.3.4 程序的关闭和再次打开 1.4 小结 1.5 习题 1.6 思考题 第2章 在课件中插入图片和文字 2.1 在课件中加入图片 2.1.1 利用导入命令直接插入图片 2.1.2 利用剪切板间接插入图片 2.2 用绘图工具绘制简单的图形 2.2.1 绘制各种简单的几何图形 2.2.2 设置图形的线条颜色和粗细 2.2.3 设置图形的内部填充色和填充方案 2.2.4 显示模式的设置 2.3 文本的创建 2.3.1 编辑和修饰文本对象 2.3.2 定义文字风格 2.3.3 文字导入 2.4 显示效果的设置 2.4.1 层的设置 2.4.2 显示对象的特效效果 2.5 综合实例——认识长方体 2.6 小结 2.7 习题 2.8 思考题 第3章 在课件中插入声音、动画和视频 3.1 课件中声音的加载 3.1.1 声音图标属性的设置 3.1.2 制作一节音乐课课件 3.2 在课件中加入视频和动画 3.2.1 在课件中加入数字电影 3.2.2 在Authorware中改变AVI格式数字电影的大小 3.2.3 在课件中加载GIF动画 3.2.4 在课件中加载Flash动画 3.2.5 制作一个Flash动画影院 3.3 让程序暂停 3.4 删除图标 3.5 用群组图标缩短流程线 3.6 综合实例 3.7 小结 3.8 习题 3.9 思考题 第4章 让课件素材动起来 4.1 认识移动图标 4.2 让对象沿直线移动到终点上 4.3 让对象沿特定路径移动到终点上 4.3.1 特殊路径的制作 4.3.2 层的作用 4.4 制作用户参与的移动 4.4.1 在直线上定位的移动 4.4.2 在路径上定位的移动 4.4.3 在平面内定位的移动 4.5 小结 4.6 习题 4.7 思考题 第5章 改变课件流程的传统走向 5.1 认识决策判断图标 5.2 用判断分支结构实现课件的顺序结构 5.3 用判断分支结构实现课件的循环结构 5.4 判断分支结构的深入学习 5.4.1 顺序选择分支 5.4.2 随机选择分支 5.4.3 随机选择不重复分支 5.4.4 计算后再选择分支 5.5 判断分支结构在课件中应用实例 5.6 小结 5.7 习题 5.8 思考题 第6章 制作自己的电子图书 6.1 认识框架图标和导航图标 6.1.1 框架图标 6.1.2 导航图标 6.2 框架结构的调整 6.2.1 调整默认的控制按钮 6.2.2 控制页面的循环方式 6.3 导航图标的链接功能 6.4 超文本和超媒体的使用 6.4.1 超文本和超媒体概述 6.4.2 超文本样式的定义和超文本链接的建立 6.4.3 超媒体的应用 第7章 让课件具有友好交互性 7.1 Authorware提供的几种交互方式 7.2 按钮交互的制作 7.2.1 按钮交互的实例 7.2.2 自定义的按钮的设置 7.2.3 按钮交互的其他设置 7.3 热区域交互的制作 7.3.1 热区域交互的实例 7.3.2 热区域交互的其他设置 7.4 热对象交互的制作 7.4.1 热对象的交互实例 7.4.2 热对象交互的其他设置 7.5 目标区交互的制作 7.5.1 目标区交互实例 7.5.2 目标区交互的其他设置 7.6 下拉菜单交互的制作 7.6.1 下拉菜单交互实例 7.6.2 下拉菜单交互的其他设置 7.7 文本输入交互的制作 7.7.1 文本输入交互实例 7.7.2 文本输入交互的其他设置 7.8 按键交互和时间限制交互的制作 7.9 条件交互和重试限制交互的制作 7.10 小结 7.11 习题 7.12 思考题 第8章 课件素材的管理 8.1 使用素材库节省磁盘空间 8.1.1 素材的类型 8.1.2 什么是素材库 8.1.3 素材库的优点 8.2 素材库的创建 8.2.1 素材库的创建 8.2.2 素材库的窗口 8.3 素材库的使用 8.3.1 库中图标内容的编辑 8.3.2 灵活使用库链接 8.3.3 为库加锁 8.4 创建一个模型 8.5 模型的使用 8.6 使用模型调色板 8.6.1 认识模型调色板 8.6.2 模型调色板的使用 8.6.3 模板调色板与知识对象窗口的关系 8.7 素材库与模型的差别 8.8 小结 8.9 习题 8.10 思考题 第9章 课件制作中的高级功能 第10章 课件的调试技巧 第11章 课件的交付使用 第12章 综合实例 附录 Authorware 6.5 常用系统变量和系统函数

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>