

<<Authorware多媒体制作教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体制作教程>>

13位ISBN编号：9787564016326

10位ISBN编号：7564016329

出版时间：2008-7

出版时间：北京理工大学出版社

作者：诸葛燕，霍晓刚 主编

页数：154

字数：240000

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

随着全球信息技术的迅猛发展，作为计算机应用的一个重要方面，多媒体技术已为越来越多的计算机用户所关注。

Authorware是Macromedia公司推出的一种多媒体工具，它采用面向对象的设计思想，以图标为程序的基本组件，用流程线连接各个图标构成程序，具有功能强大、易学易用的特点，在多媒体制作领域得到广泛应用。

本书根据能力本位的课程改革需要编写，以“提高学生实践能力，培养学生职业技能”为宗旨，遵循“易学、够用”原则，面向高职高专学生的认知规律和就业需求，突出Authorware的基本操作与实例制作，通过典型实例剖析，使学生在掌握Authorware多媒体设计的基本技能后，能较快地适应多媒体设计岗位的要求。

全书采用能力模块结构的形式来组织章节内容，每一模块对应一章，各章节均明确相应的应知目标和应会要求，并附典型实例剖析和复习思考题（含相应的实训内容），每个实例都有阶梯式分析过程。

本书共10章，各章具体内容如下：第1章主要介绍多媒体基本知识，Authorware的基本概念、工作界面和基本操作。

第2章主要介绍显示图标、等待图标、擦除图标、群组图标等基本图标的使用。

第3章主要介绍Authorware的动画制作。

第4章主要介绍Authorware交互功能的实现。

第5章主要介绍Authorware的变量和函数使用。

第6章主要介绍分支图标、框架图标和导航图标的结构及其使用方法。

第7章主要介绍声音图标、数字电影图标等使用。

第8章主要介绍库、控件和知识对象的使用。

第9章主要介绍Authorware调试和打包的方法。

第10章主要介绍多媒体项目案例开发。

本书总体框架和写作大纲由诸葛燕拟定，各章撰稿人分别为：第1章，诸葛燕；第2章，丁之彦；第3、4章，诸葛燕；第5章，诸葛燕、郑丹萍；第6章，霍晓刚；第7章，丁之彦；第8章，霍晓刚；第9章，诸葛燕、霍晓刚；第10章，霍晓刚。

另外，王伟民、温俊芹、杨旭超、李滇绘等也参与了本书的部分编写工作。

全书由诸葛燕、郑丹萍审阅定稿。

本书图文并茂、层次分明、内容翔实、案例丰富、通俗易懂、精练实用，并附带光盘及Authorware课程能力标准、教学实施纲要、电子教学课件等，可作为高职高专的教学用书，也可作为Authorware初学者、多媒体设计人员的培训教材。

由于作者水平有限，时间仓促，书中难免有错漏之处，恳请广大读者批评指正。

<<Authorware多媒体制作教程>>

内容概要

本书主要介绍利用中文版Authorware 7.0进行多媒体制作的基础知识、基本技巧和典型实例制作，内容包括多媒体与Authorware概述、基本图标的使用、动画设计、交互图标、变量和函数、流程控制、多媒体技术、库和控件及知识对象、文件调试和打包、项目开发案例等。

本书内容紧凑、结构严谨、图文并茂、内容翔实、实例和操作并重，采用大量应用实例和课堂练习帮助读者理解与掌握，尤其是第1-第9章的典型实例剖析和第10章项目开发案例的制作，更增添了本书在多媒体设计中的实用性。

本书适合作为大专院校和各类计算机培训班教材，也非常适合准备跨入多媒体设计等行业的准从业人员学习使用。

书籍目录

第1章 多媒体与Authorware概述 1.1 多媒体与多媒体技术 1.2 Authorware工作环境 1.3 课后练习第2章 基本图标的使用 2.1 显示图标 2.2 等待图标 2.3 擦除图标 2.4.群组图标 2.5 课后练习第3章 动画设计 3.1 认识移动图标 3.2 移动图标属性设置 3.3 移动类型 3.4 课后练习第4章 交互图标 4.1 交互图标概述 4.2 按钮响应 4.3 热区域响应 4.4 热对象响应 4.5 目标区域响应 4.6 下拉菜单响应 4.7 文本输入响应 4.8 条件响应 4.9 按键响应 4.1 0时间限制响应 4.1 1重试限制响应 4.1 2事件响应 4.1 3课后练习第5章 变量和函数 5.1 计算图标概述 5.2 变量 5.3 函数 5.4 表达式 5.5 程序语句 5.6 课后练习第6章 流程控制 6.1 决策图标 6.2 决策图标的使用 6.3 框架和导航图标 6.4 框架图标与导航图标的使用 6.5 课后练习第7章 多媒体技术 7.1 声音图标 7.2 数字电影图标 7.3 作品中动画的导入 7.4 课后练习第8章 库、控件与知识对象 8.1 库 8.2 控件 8.3 知识对象的使用 8.4 课后练习第9章 文件调试打包 9.1 程序调试 9.2 文件打包 9.3 课后练习第10章 项目开发案例 10.1 案例项目介绍 10.2 多媒体制作前期准备 10.3 制作过程 10.4 课后练习参考文献

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>