

<<Authorware应用案例教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware应用案例教程>>

13位ISBN编号：9787121108563

10位ISBN编号：7121108569

出版时间：2010-6

出版时间：电子工业出版社

作者：郑阿奇 主编

页数：369

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应用案例教程>>

内容概要

本书以Authorware 7.02（汉化版）为平台，通过几个典型的应用实例为引导，比较系统地介绍Authorware应用开发方法，对Authorware的应用教学具有明显的优势。其基本方法是把多个内容分散开来，通过典型应用理解原理和方法。首先是实例介绍和分析，然后是制作过程，接着是知识点链接，最后是扩展练习，学生在理解的基础上自己完成。

采用本书作为Authorware的教材，既可以进行课堂教学，也可以进行演示教学。教师和学生学习更加轻松，跟着本书能够完成典型的应用实例。

本书可以作为大学本科、高职高专Authorware课程、实习教材，也非常适合Authorware技术培训和应用开发参考。

<<Authorware应用案例教程>>

书籍目录

第1章 Authorware 7概述	1.1 Authorware的特点	1.2 与其他多媒体编著系统的区别	1.3 Authorware的特 点与应用范围
第2章 Authorware入门	2.1 Authorware开发过程	2.2 初识主界面	2.3 基本操作
文件操作	2.3.2 图标操作	第3章 设计“多媒体制作”：学习常用图标	3.1 实例介绍和分析
例介绍	2. 实例分析	3. 实例效果	3.2 制作过程
3. 制作结束部分	3.3 知识点链接	1. 显示图标	2. 等待图标
5. 设置演示窗口的属性	6. 显示图标的属性面板	3.4 扩展练习	3.5 本章小结
第4章 制作“热闹的 操场”：学习动画	4.1 实例介绍和分析	1. 实例介绍	2. 实例分析
1. 制作“旗子冉冉升起”的显示效果	2. 制作“篮球运动”的显示效果	3. 制作“文字移动”的显示效果	4. 制作“小鸟飞翔”的显示效果
4.3 知识点链接	1. 移动图标	2. 建立移动系	3. 创建移动操作
4. 移动图标属性	4.4 扩展练习	4.5 本章小结	第5章 制作“习题”：学习互
5.1 实例介绍和分析	1. 实例介绍	2. 实例分析	3. 实例效果
“空题”部分	2. 制作“判断题”部分	3. 制作“选择题”部分	4. 制作“搭配题”部分
5.3 知识点链接	1. 交互图标	2. 文本输入响应	3. 按钮响应
4. 热区域响应	5. 目标区响应	5.5 本章小结	第6章 制作“故事学习”：学习交互结构
6.1 实例介绍和分析	1. 实例介绍	2. 实例分析	3. 实例效果
6.2 制作过程	1. 制作“主界面”部分	2. 制作“菜单”部分	3. 制作“按钮”部分
6.3 知识点链接	1. 下拉菜单响应	2. 热对象响应	3. 条件响应
5. 重试限制响应	6. 按键响应	6.4 扩展练习	6.5 本章小结
第7章 制作“自然”：学习分支结构	7.1 实例介绍和分析	1. 实例介绍	2. 实例分析
3. 实例效果	7.2 制作过	1. 制作程序的封面	2. 使用“判断”图标制作分支结构
3. 制作“九寨沟”分支内容	4. 制作“天山”分支内容	5. 制作“苏州园林”分支内容	7.3 知识点链接
1. 判断图标	2. 计算图标	3. 判断图标属性面板	4. 判断分支属性
7.4 扩展练习	7.5 本章小结	第8章 制作“北京景”：学习框架结构	8.1 实例介绍和分析
1. 实例介绍	2. 实例分析	3. 实例效果	8.2 制作过
1. 制作首页的效果	2. 制作进入各景点的界面	3. 制作景点导航部分	4. 制作景点介绍部
8.3 知识点链接	1. 框架图标	2. 导航图标	3. 导航图标属性面板
4. 框架图标内部结	8.4 扩展练习	8.5 本章小结	第9章 制作“古诗欣赏”课件：综合应用图标
9.1 实例介绍和分析	1. 实例介绍	2. 实例分析	3. 实例效果
9.2 制作过程	1. 制作课件封面部分	2. 制作主体部分	3. 制作诗“落花”
9.3 扩展练习	9.4 本章小结	第10章 制作“观看动画片”：学习应用多媒体	10.1 实例介绍和分析
1. 实例介绍	2. 实例分析	3. 实例效果	10.2 制作过程
1. 制作背景	2. 使用声音图标	3. 加载Flash动画	4. 使用“数字电影”图标导入动画视频
5. 插入GIF动画作为结尾部分	10.3 知识点链接	1. 声音图标	2. 数字电影图标
3. 媒体同步	4. Video软件	5. Flash Asset 属性对话框	6. Flash功能图标属性面板
7. Animated GIF Asset属性对	8. GIF动画属性面板	9. QuickTime Asset Xtra	10. DVD图标
10.4 扩展练习	10.5 本	第11章 制作“数学课件”：学习使用变量、函数和表达式	11.1 实例介绍和分析
1. 实例介绍	2. 实例分析	3. 实例效果	11.2 制作过程
1. “一元二次方程求根”实例的制作过程	2. “正弦函数图像”实例的制作过程	11.3 知识点链接	1. 变量
2. 函数	3. 表达式	4. 语	11.4 扩展练习
11.5 本章小结	第12章 设计“汉语课件”：数据库应用	12.1 实例介绍和分析	1. 实
1. 实例介绍	2. 实例分析	3. 实例效果	12.2 制作步骤
1. 制作“主体”模块	2. 制作“登录册”模块	3. 制作“片头”模块	4. 制作“故事学习”模块
5. 制作“退出”模块	12.3 知	1. 新建一个数据库	2. 表操作
3. 记录操作	4. 访问数据库	5. SQL是什么	12.5 本章小结
第13章 Authorware知识点补遗	13.1 补遗1：库	13.1.1 创建库文件	13.1.2 库文件窗口
13.1.3 复制、剪切和粘贴库中的图标	13.1.4 修改库设计图标	13.1.5 查	看图标内容
13.1.6 为库中的图标添加注释	13.1.7 删除库中的图标	13.2 补遗2：模块	13.3 模块的创建
13.2.2 模块的使用	13.3 补遗3：知识对象	13.3.1 知识对象的使用	13.3.2 知
对象的分类	13.4 补遗4：Xtras技术与ActiveX控件	13.4.1 Xtras技术简介	13.4.2 插件的种类
13.4.3 ActiveX控件的使用	13.4.4 控件的注册	13.4.5 注册示例	13.4.6 实例“嵌入IE浏览器

<<Authorware应用案例教程>>

” 13.4.7 使用DMX插件 13.5 补遗5：程序调试与发布 13.5.1 程序调试 13.5.2 程序发布
录A Authorware 7.02所需的配置和安装 A.1 系统所需配置 A.2 系统安装 A.3 Authorware的启动和退出
附录B 菜单栏 附录C Sprite Xtra的属性和方法 C.1 Flash Asset Xtra C.2 Animated GIF Asset Xtra C.3
QuickTime Asset Xtra C.4 QuickTime VR C.5 DirectMedia Xtra

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>