

<<Authorware 7.0实例教程 >>

图书基本信息

书名：<<Authorware 7.0实例教程（中文版）>>

13位ISBN编号：9787121121418

10位ISBN编号：7121121417

出版时间：2010-12

出版时间：电子工业出版社

作者：李若瑾，王丽萍 主编

页数：400

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

在计算机多媒体技术风行成为一种时尚的信息时代，各种多媒体软件“群雄并起、争霸天下”。Authorware作为一种多媒体创作工具，以其独特的教学应用领域、丰富的集成环境、强大的交互功能，以及图标与编程共存的兼容性，强烈地吸引着多媒体设计人员和广大的教师群体。而在我国教育改革的时代大潮中，多媒体课件的制作也正在成为一项重要的产业。在此意义上，高等职业教育将Authorware作为计算机多媒体应用技术的一门专业课程是一种非常自然的选择。

Authorware多媒体创作工具自2.0版开始引入我国，十余年来经过广大创作人员和教师的开发研究，已获得丰硕成果，有关教材也林林总总，不可胜数。

但是，在浩瀚的书海中，适用于教育教学的教材却为数不多。

有些图书偏重于工具使用的介绍，缺乏实用性范例；有些图书则堆积大量范例，却不具备作为教材的循序渐进性。

本书的编写是在中国计算机学会高职高专教育学组的统一组织下完成的。

在本书的创作群中，有较早接触Authorware工具，具有丰富多媒体教学和创作经验的教师；有专攻现代教育技术学，承担多媒体理论科研项目的博士；更有长期从事职业教育，熟悉专业教学目标的高等职业院校教师。

本书的编写力求以高等职业教育的基本要求为指导，充分考虑高等职业教育教学、考核及就业的特殊需要，在科学性、规范性和严肃性的基础上，强调实用性、灵活性和趣味性，力求写成既便于课堂教学又适合课下自学，同时又便于实施统一题库命题的实用教材。

本书采用现代教育技术中流行的任务驱动式教学方法，由浅入深介绍知识体系，为每个重要知识点安排具有代表性的课件及多媒体作品制作实例，精心设计了100多个趣味性较强的实例，将制作过程予以详尽介绍，使学生可兴味盎然地轻松完成教学目标。

教师可通过实例组织教学、安排学生上机实验和课下复习，达到使学生切实掌握该课程基础知识和基本技能，并能熟练用于工作实践的目的。

为增强学生就业竞争的能力，在技巧篇中加入了许多内容深入而又实用的例子，供读者进一步提高运用Authorware独立编程水平时参考。

内容概要

本书采用任务驱动式教学方法，组织了100多个循序渐进的authorware设计编程实例，全面介绍了多媒体创作工具authorware的基本知识和设计技巧。

本书主要内容包括四大部分：一、基础篇，介绍软件基本功能、界面及图标工具；二、媒体篇，介绍各种多媒体元素的引入与集成方法；三、程序篇，介绍分支、循环、交互以及导航与框架结构的设计；四、技巧篇，介绍变量、函数、控件、媒体库、知识对象及程序的发布等。

本书各章配备小结和练习，重点章节还配备了精心设计的上机操作实习题目，并附有全部素材图片资料，便于教师教学和学生课下实际动手操作。

本书可作为高等院校、高职院校和短训班相应课程的教材，也可供从事多媒体设计的创作人员和教师自学使用。

书籍目录

第一部分 基础篇 第1章 authorware快速入门 第2章 authorware窗口界面及基本操作 第3章 走进authorware 第二部分 媒体篇 第4章 文本、图形与图像的应用 第5章 多媒体效果设计 第6章 声音与图像的应用 第7章 运动效果设计 第三部分 程序篇 第8章 分支结构和循环结构的设计 第9章 交互结构的设计 第10章 框架和导航结构的设计 第四部分 技巧篇 第11章 编程基础 第12章 变量的应用 第13章 函数的应用 第14章 控件的应用 第15章 模板与知识对象的应用 第16章 多媒体作品的组织和发行 附录a 系统变量表 附录b 系统函数表 参考文献

章节摘录

插图：在前面章节中，我们学习了如何把文字、图形、图像、声音、视频及动画集成在作品中，展现出多种媒体的丰富色彩；此外，我们还学习了如何为程序设置分支、循环结构。

但美中不足的是，那些由分支图标构成的分支也好，循环也罢，起着关键作用的判断和决策都是由系统自动做出的，用户自始至终只是被动地接受多媒体演示的观众。

对于一个成熟的多媒体作品来说，仅有丰富的多媒体效果还是远远不够的，还需要具备另一个特征——交互性。

无论是演示、咨询，还是教学系统，都应该强调用户的主动参与，按自己的程度、兴趣等自行决定程序下一步的走向。

因此要求系统不仅要能作用于用户，向用户提供按照一定顺序编排的内容，而且还能允许用户反作用于系统，用某种方式自由选择内容，系统则依照用户的选择决定具体的流程，这就是程序的交互功能

。提供丰富多样的交互功能，正是Authorware区别于一般多媒体工具的优势所在。

与能够实现交互的传统编程软件相比，Authorware并不要求设计者具备高深的编程技术，这使得它成为多媒体作品尤其是课件设计的主流软件，受到从专业软件编程人员到普通教师的广泛欢迎。

Authorware为设计者提供了一个现成的工具——交互图标，其中包含了极为灵活的交互方式，如按钮、热键、交互热区域、选定或拖动对象、输入文本、下拉菜单、限时、限次等，使用非常方便，可以轻松地实现各种交互效果。

交互结构设计也是Authorware的难点所在。

本章先简要叙述关于交互结构的一些基本问题，如怎样建立一个交互结构，怎样安排交互响应，怎样设置分支的走向，再以实例具体介绍各种交互方式的应用方法。

编辑推荐

《Authorware 7.0实例教程(第2版)(中文版)》：普通高等教育“十一五”国家级规划教材,高职高专计算机系列规划教材

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>