

## <<Authorware多媒体课件制作实用>>

### 图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体课件制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787302154549

10位ISBN编号：7302154546

出版时间：2008-1

出版单位：清华大学

作者：缪亮,付邦道

页数：326

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多媒体课件制作实用>>

### 内容概要

Authorware是美国Macromedia公司推出的、功能强大的多媒体制作软件，它广泛应用于多媒体光盘制作、课件制作、教育教学软件及其他多媒体演示系统制作。

本书是畅销教材《Authorware多媒体课件制作实用教程》的升级版。

在保留原来图书优秀风格的基础上，总结了近两年本书在各级教学、培训中的使用经验，调整了图书结构，更加注重Authorware课件制作技术的基础知识的系统讲解。

为了更便于教学，每章都增加了“本章习题”和“上机练习”两个模块，这样可以使读者能及时检验学习成果以及举一反三制作出更多精彩的课件范例。

本书以实例带动教学，详细讲述了用Authorware制作多媒体教学课件的方法与技巧。

全书共10章，分别介绍了多媒体课件入门知识和课件素材制作、Authorware课件基础知识、文字和图形在Authorware课件中的应用、等待和擦除图标在Authorware课件中的应用、影片和动画在Authorware课件中的应用、移动图标在Authorware课件中的应用、Authorware课件的交互控制、增强Authorware课件的功能、Authorware课件典型结构、调试和发布课件等内容。

在本书的配套光盘中，提供了本教材用到的课件范例源文件及各种素材。

为了让读者更轻松地掌握Authorware课件制作技术，作者制作了配套视频多媒体教学光盘。

视频教程包括图书的全部内容，全程语音讲解，真实操作演示，让读者一学就会。

本书面向学习课件制作的初中级读者，可作为中小学教师的自学和培训教材，也可供师范院校教学使用。

# <<Authorware多媒体课件制作实用>>

## 书籍目录

第1章 多媒体课件入门	1.1 课件基础	1.1.1 多媒体课件的概念	1.1.2 多媒体课件的种类	1.1.3 多媒体课件的作用	1.2 课件脚本	1.2.1 什么是课件脚本	1.2.2 如何编写课件脚本	1.3 多媒体课件素材的获取与处理	1.3.1 素材的基础知识	1.3.2 素材的获取	1.3.3 素材的处理	本章习题																																																																																																																																																																																																																																																	
上机练习	练习1 搜索多媒体技术知识	练习2 采集图形图像素材	练习3 录制声音素材	练习4 捕获Flash动画	第2章 Authorware课件基础	2.1 工作环境	2.1.1 标题栏	2.1.2 菜单栏	2.1.3 常用工具栏	2.1.4 图标栏	2.1.5 流程设计窗口	2.1.6 函数、变量、知识对象面板过大问题的解决方法	2.2 Authorware课件制作流程	2.2.1 新建和打开文件	2.2.2 设置文件属性	2.2.3 流程线操作	2.2.4 保存文件	2.3 认识Authorware中的变量和函数	2.3.1 变量	2.3.2 函数	本章习题																																																																																																																																																																																																																																								
上机练习	练习1 图标的基本操作	练习2 Authorware文件的基本操作	第3章 在Authorware课件中应用文字、图形和图像																																																																																																																																																																																																																																																										
3.1 在Authorware课件中应用文字					3.1.1 利用Authorware的文字工具创建文本					3.1.2 引用外部文本					3.1.3 设置文字格式					3.1.4 特效文字					3.2 在Authorware课件中应用图形和图像																																																																																																																																																																																																																																				
3.2.1 创建图形					3.2.2 外部图像的导入					3.2.3 外部图像的属性设置					3.3 对象的编辑					3.3.1 对象的叠放、对齐和透明					3.3.2 多个显示对象的编辑					3.3.3 显示图标的属性设置					本章习题																																																																																																																																																																																																																										
上机练习	练习1 输入文本实例——古诗欣赏	练习2 导入外部文本	练习3 文字特效	练习4 插入PowerPoint幻灯片	练习5 绘制直方图	练习6 数学学习题演示课件	第4章 等待和擦除图标在Authorware课件中的应用							4.1 等待图标在Authorware课件中的应用							4.1.1 等待图标的属性							4.1.2 等待图标应用实例——化石图片演示课件							4.1.3 用变量控制等待图标							4.2 擦除图标在Authorware课件中的应用							4.2.1 使用擦除图标的两种方法							4.2.2 擦除图标的属性设置							4.2.3 退出程序的方法							4.3 演示型多媒体课件的制作实例——守株待兔							4.3.1 课件简介							4.3.2 制作步骤							本章习题																																																																																																																																																																		
上机练习	练习1 等待图标的控制方法	练习2 课件实例——世界景观欣赏	第5章 在Authorware课件中应用声音、视频和动画											5.1 在Authorware课件中应用声音							5.1.1 在课件中插入声音							5.1.2 压缩声音							5.1.3 控制声音播放							5.1.4 声音和图像同步课件实例——可爱的动物							5.2 在Authorware课件中应用视频							5.2.1 数字电影文件的导入和属性设置							5.2.2 数字电影和解说词的同步							5.3 在Authorware课件中应用Flash动画							5.3.1 在课件中插入Flash动画							5.3.2 Flash动画属性的设置							本章习题																																																																																																																																																																		
上机练习	练习1 为视频课件制作同步配音、字幕	练习2 插入Flash课件——看图识字	第6章 让课件动起来——移动图标的应用											6.1 移动图标基础							6.1.1 Authorware中的移动图标							6.1.2 移动图标属性的设置							6.2 “指向固定点”运动方式							6.2.1 “指向固定点”运动方式的属性设置							6.2.2 课件实例——移动字幕							6.2.3 准备素材和导入图片							6.2.4 制作字幕滚动效果							6.3 “指向固定直线上的某点”运动方式							6.3.1 “指向固定直线上的某点”运动方式的属性设置							6.3.2 课件实例——射箭游戏							6.4 “指向固定区域内的某点”运动方式							6.4.1 “指向固定区域内的某点”运动方式的属性设置							6.4.2 课件实例——沿正弦轨迹运动的点							6.5 “指向固定路径的终点”运动方式							6.5.1 “指向固定路径的终点”运动方式的属性设置							6.5.2 课件实例——有序数对							6.6 “指向固定路径上的任意点”运动方式							6.6.1 “指向固定路径上的任意点”运动方式的属性设置							6.6.2 课件实例——小球阻尼振动							本章习题																																																																																																			
上机练习	练习1 汽车拉力赛	练习2 数字配对	练习3 套圈游戏	练习4 地球公转	第7章 Authorware课件的交互控制											7.1 课件交互的制作							7.1.1 初识交互结构							7.1.2 交互图标及其属性							7.1.3 交互类型及其属性							7.2 按钮交互响应							7.2.1 创建一个按钮交互							7.2.2 按钮交互属性							7.2.3 按钮交互实例——创建模块化课件结构							7.3 热区域交互响应							7.3.1 热区域交互属性							7.3.2 热区交互实例——认识多媒体计算机硬件的组成							7.4 热对象交互响应							7.4.1 建立一个热对象交互							7.4.2 热对象交互属性							7.4.3 热对象交互实例——认识蝗虫							7.5 目标区交互响应							7.5.1 目标区交互属性							7.5.2 目标区交互实例——组装化学实验仪器							7.6 下拉菜单交互响应							7.6.1 下拉菜单交互属性							7.6.2 下拉菜单交互实例——菜单导航的课件框架							7.7 条件交互响应							7.7.1 条件交互属性							7.7.2 条件交互实例——白板功能的实现							7.8 文本输入交互响应							7.8.1 文本输入交互属性							7.8.2 文本输入交互实例——填空练习题							7.9 按键交互响应							7.9.1 按键交互属性							7.9.2 按键交互实例——选择题课件							7.10 重试限制交互响应							7.10.1 重试限制交互属性							7.10.2 重试限制交互实例——限次身份认证							7.11 时间限制交互						

# <<Authorware多媒体课件制作实用>>

响应 7.11.1 时间限制交互属性 7.11.2 时间限制交互实例——太空射击游戏 7.12 事件交互响应  
 7.12.1 事件交互属性 7.12.2 事件交互实例——ActiveX控件导航课件 本章习题 上机练习  
 练习1 自定义课件导航按钮 练习2 用按钮控制课件背景音乐 练习3 热区域交互应用——英语情景对话  
 练习4 热对象交互应用——看图学英语单词 练习5 目标区域交互应用——分类 练习6 限时、限次的密码输入测验系统  
 练习7 连线题课件第8章 增强Authorware课件的功能 8.1 Authorware课件中流程的改变  
 8.1.1 判断图标的应用——在课件中制作闪烁效果 8.1.2 框架图标和导航图标的应用——翻页型演示课件  
 8.1.3 课件中的热字 8.2 变量和函数 8.2.1 变量和函数基础 8.2.2 控制声音的停止和播放  
 8.2.3 设置演示窗口的屏幕分辨率 8.2.4 在Authorware课件中制作提示文本 8.2.5 快捷菜单和多级菜单的制作  
 8.3 知识对象 8.3.1 制作单项选择题 8.3.2 控制电影播放 8.3.3 让课件全屏幕播放  
 8.4 Xtras扩展插件 8.4.1 播放Flash动画 8.4.2 制作媒体播放器 本章习题 上机练习  
 练习1 角的认识 练习2 框架图标应用课件实例——原子和原子核 练习3 课件实例——平抛运动  
 练习4 测验(Quiz)知识对象应用——测验题课件第9章 Authorware课件典型结构  
 9.1 制作直线型课件 9.1.1 设计直线型课件的流程 9.1.2 和课件封面相关的图标设置  
 9.1.3 和课件展示内容相关的图标设置 9.2 制作分支型课件 9.2.1 编写《圆柱的体积》课件脚本  
 9.2.2 制作课件封面 9.2.3 制作课件交互导航功能 9.2.4 利用判断分支结构制作各个课件模块  
 9.3 制作模块型课件 9.3.1 库的建立和使用 9.3.2 模板的建立和使用 9.3.3 制作模块型课件——黄山四绝  
 9.4 制作积件型课件 9.4.1 编写脚本 9.4.2 制作课件实例 本章习题 上机练习  
 练习1 直线型课件实例——库仑定律 练习2 分支型课件实例——认识和使用天平  
 练习3 模块型课件实例——认识时间第10章 调试和发布课件 10.1 调试课件 10.1.1 使用开始和结束标志  
 10.1.2 使用控制面板 10.2 打包与发布课件 10.2.1 一键发布 10.2.2 批量发布 10.2.3 本地发布  
 10.2.4 网络发布 10.3 交付使用课件 10.3.1 整理文件 10.3.2 复制文件 本章习题 上机练习  
 练习1 调试课件 练习2 发布课件附录 参考答案

编辑推荐

#### 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>