

<<Authorware7基础与上机实>>

图书基本信息

书名：<<Authorware7基础与上机实训>>

13位ISBN编号：9787305047909

10位ISBN编号：7305047902

出版时间：2006-8

出版时间：南京大学出版社

作者：兴图科技产品研发中心

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>

<<Authorware7基础与上机实>>

内容概要

本书内容涉及文本和图形图像素材的控制和使用、对象显示与擦除、创建动画效果、创建交互响应、实现决策判断、创建导航系统、使用知识对象、使用变量和函数以及程序的打包和发布。

书籍目录

第1章 Authorware 7入门 11.1 Authorware 7简介 11.1.1 Authorware7功能概述 11.1.2 Authorware的特点
31.1.3 Authorware的启动和退出 31.2 Authorware 7的工作环境 41.2.1 标题栏 51.2.2 菜单栏 61.2.3 工具栏
61.2.4 图标面板 91.2.5 设计窗口 101.2.6 浮动面板 111.2.7 属性面板 111.2.8 演示窗口 121.3 Authorware 7
基本操作 131.3.1 图标操作 131.3.2 使用右键快捷菜单 161.3.3 Authorware 7程序设计 181.4 思考与练习 22
第2章 文本素材的创建和使用 242.1 在程序中创建文本 242.1.1 直接输入文本 242.1.2 导入外部文本
272.2 编辑文本 322.2.1 改变文本对象的宽度 322.2.2 设置字体、字号和字型 332.2.3 调整行间距 332.2.4
调整文本的对齐方式 342.2.5 设置文本颜色 342.2.6 设置滚动显示 352.3 定义和应用文本样式 352.3.1 定
义文本样式 352.3.2 应用文本样式 362.4 在文本中插入变量 372.4.1 使用系统变量 372.4.2 使用自定义变
量 372.5 应用举例 392.5.1 制作阴影、镂空、空心、雕刻文字效果 392.5.2 制作浮动文字特效 412.6 思考
与练习 43
第3章 图形图像素材的创建和使用 453.1 应用图形 453.1.1 绘制图形 453.1.2 编辑图形 503.2 使用
外部图像 563.2.1 导入外部图像 563.2.2 设置图像属性 573.2.3 设置覆盖模式 593.3 应用举例 603.4 思
考与练习 63
第4章 多媒体素材的应用 664.1 引用声音 664.1.1 Authorware支持的声音文件 664.1.2 加载声
音文件 674.1.3 声音效果的调整 684.1.4 声音的同步功能 704.2 添加视频和动画 724.2.1 添加数字电影
724.2.2 加载GIF动画 774.2.3 加载Flash动画 794.2.4 在程序中使用DVD图标 814.3 思考与练习 84
第5章 使用和控制素材 875.1 显示和擦除对象 875.1.1 设置对象的过渡效果 875.1.2 对象的擦除 895.1.3 延时显
示对象 915.2 运动控制 935.2.1 移动图标的作用及属性设置 945.2.2 动画类型 985.3 思考与练习 110
第6章 创建交互结构(1) 1136.1 认识交互功能 1136.1.1 交互简介 1136.1.2 创建和构成交互图标 1176.1.2 交互图
标属性设置 1186.2 创建按钮响应 1216.2.1 创建按钮响应 1216.2.2 设置按钮响应属性 1226.2.3 按钮响
应示例 1256.3 创建热区域响应 1276.3.1 设置热区域响应属性 1276.3.2 热区域响应示例 1286.4 热对象响
应 1296.4.1 热对象响应简介 1296.4.2 热对象响应示例 1306.5 思考与练习 133
第7章 创建交互结构(2) 1367.1 目标区响应 1367.1.1 创建目标区响应 1367.1.2 设置目标区响应属性 1377.1.3 目标区响应示例 1387.2 下
拉菜单响应 1407.2.1 创建下拉菜单响应 1407.2.2 设置下拉菜单响应属性 1417.2.3 下拉菜单响应示例
1427.3 条件响应 1437.3.1 设置条件响应属性 1437.3.2 条件响应示例 1447.4 文本输入响应 1467.4.1 文
本输入响应规则 1467.4.2 设置文本输入响应属性 1477.4.3 文本输入响应示例 1487.5 按键响应 1507.5.1 按
键名称简介 1507.5.2 设置按键响应属性 1517.5.3 按键响应示例 1527.6 重试限制响应 1547.6.1 设置重
试限制响应属性 1547.6.2 重试限制响应示例 1547.7 时间限制响应 1567.7.1 设置时间响应属性 1577.7.2 时
间限制响应示例 1587.8 思考与练习 159
第8章 创建决策结构 1628.1 决策结构概述 1628.1.1 建立决策结
构 1638.1.2 设置判断图标的属性 1648.1.3 设置判断分支属性 1668.2 决策结构的应用 1688.3 思考与练习
170
第9章 创建导航系统 1729.1 框架结构概述 1729.1.1 初识框架图标 1729.1.2 框架图标的属性 1739.1.3
框架图标的内部结构 1749.2 框架结构的应用 1759.2.1 创建框架结构 1759.2.2 编辑进入和退出画面
1779.2.3 防止页面回绕 1779.2.4 调整按钮的响应属性 1789.3 使用框架管理超文本 1799.3.1 创建超文本
风格 1799.3.2 实现超文本链接 1809.4 导航结构概述 1839.4.1 初识导航图标 1839.4.2 导航图标的属性
1849.5 思考与练习 188
第10章 结构化程序设计 19010.1 变量 19010.1.1 变量的类型 19010.1.2 系统变量和
自定义变量 19110.1.3 使用“变量”面板 19310.1.4 变量的实际应用 19410.2 函数 19710.2.1 系统函数和
自定义函数 19710.2.2 使用“函数”面板 20210.2.3 函数的参数和返回值 20310.2.4 函数的实际应用
20310.3 运算符和表达式 20510.3.1 运算符及其优先级 20510.3.2 表达式 20710.4 语句 20910.4.1 条件语句
20910.4.2 循环语句 20910.4.3 语句应用实例 21010.5 脚本编辑窗口 21310.5.1 工具栏 21310.5.2 状态栏
21410.5.3 脚本编辑窗口的属性设置 21410.6 思考与练习 215
第11章 库和模块的使用 21711.1 媒体库的使用 21711.1.1 媒体库概述 21711.1.2 媒体库窗口 21711.1.3 创建媒体库 21911.1.4 编辑和管理媒体库
22011.2 模块的使用 22311.2.1 模块概述 22311.2.2 模块的创建 22311.2.3 模块的使用 22411.2.4 模块的转
换 22511.3 思考与练习 226
第12章 使用知识对象 22812.1 知识对象简介 22812.1.1 知识对象的类型和特
点 22812.1.2 知识对象的作用 23012.2 知识对象的应用 23112.2.1 创建测试题 23112.2.2 创建下拉菜单
23712.2.3 创建Windows消息框 23912.2.4 浏览文件时对话框 24312.2.5 发送Email 24512.3 自定义和设置知
识对象 24712.3.1 自定义知识对象 24712.3.2 设置知识对象属性 24812.4 思考与练习 249
第13章 程序的调
试、打包与发布 25113.1 程序调试 25113.1.1 程序调试的常用方法 25113.1.2 调试的常规思路 25613.1.3

调试程序的常用技巧 25713.2 应用程序打包 25813.2.1 打包媒体库 25813.2.2 打包程序 25913.2.3 打包程序的注意事项 26113.3 程序的发布 26313.3.1 发布须知 26313.3.2 发布程序 26413.4 思考与练习 272第14章 实训 27414.1 制作拼图游戏 27414.2 绘制圆形网格图形 27814.3 字体的闪烁效果 27914.4 垫排球游戏 281

<<Authorware7基础与上机实>>

编辑推荐

作为一款优秀的多媒体全制作工具，Authorware 7广泛应用于教育、娱乐、科学等各个领域。本书结合作者多年的多媒体开发制作经验，通过大量内容丰富、生动活泼的实例，理论联系实际，深入浅出地介绍了使用Authorware 7制作多媒体程序的基本方法和技巧。

本书最后通过几个综合性的实训，使读者在系统掌握Authorware多媒体程序制作理念的同时，达到举一反三、融会贯通的目的。

全书共分14章，内容涉及文本、声音、数字电影、动画、交互、框架、导航、变量与函数、知识对象和程序的打包与发布等方面。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练，具有很强的实用性和可操作性，既可作为大中专院校的教材，也可作为各类培训学校的培训教材。

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>