

<<Authorware 7多媒体设计师特>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 7多媒体设计师特训班>>

13位ISBN编号：9787900371713

10位ISBN编号：7900371710

出版时间：2004-4

作者：金鼎图书工作室 编著

页数：368

字数：582000

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 7多媒体设计师特>>

内容概要

本书对Authorware 7在多媒体影片程序编辑中强大、专业的编辑功能进行了全面、系统的讲解。内容包括多媒体程序开发的相关知识、Authorware 7界面与面板简介、影片图标流程的编辑操作、动画的编辑等操作基础，以及对Framework Icon的导航分支结构、Interaction Icon的互动分支结构、Decision Icon的决策分支结构、Knowledge Objects知识模块的功能应用进行详细的解析，最后还安排了3个完整的多媒体影片程序案例讲解，应用程序的发布与多媒体光盘的烧录指导，带领读者完成Authorware 7多媒体影片应用程序开发的全程学习。

本书内容结构清晰、语言流畅、实例丰富、图文并茂，让读者快速理解和掌握使用Authorware进行互动影片程序创作的各种实用功能和编辑技巧，轻松提高学习效率，从而具备专业级的多媒体应用程序设计技能。

本书专为初中级多媒体互动程序设计人员编排学习流程，具有针对鲜明、实用性强的特点，同时适合于多媒体应用程序编辑的爱好者自学时参考，还可作为各种电脑培训学校及大中专院校相关专业的学习教材。

<<Authorware 7多媒体设计师特>>

书籍目录

PART 1 新手入门集中训练 Chapter 1 多媒体编辑与Authorware 7 Lesson 1 认识多媒体 1.1 什么是多媒体 1.2 多媒体电影相关编辑工具 Lesson 2 和Authorware 7打招呼 2.1 Authorware 7与多媒体编辑 2.2 Authorware 7快速浏览 Chapter 2 影片编辑快速入门 Lesson 3 电影文件编辑的基本操作 3.1 设置文件窗口的大小和名称 3.2 设置等待按钮的样式 3.3 保存文件 Lesson 4 流程的编辑 4.1 加入图标和命名 4.2 复制图标 4.3 搬移图标 4.4 删除图标 4.5 建立和解散群组 PART 2 软件技能强化训练 Chapter 3 使用Display Icon进行图文编辑 Lesson 5 绘图工具的使用 5.1 在Display图标中绘制图形 5.2 图形的显示属性 Lesson 6 图形编辑与文字处理 6.1 图形的导入 6.2 图形的群组 6.3 图形的显示顺序 6.4 文字的输入与属性设置 6.5 文字段落的排版编辑 6.6 文字段落的对齐设置 6.7 为文本设置滚动条 Lesson 7 Display Icon显示图标的属性 7.1 显示图标的属性面板 7.2 为图标内容设置过渡效果 7.3 显示图标图层属性的应用 Lesson 8 实例制作：《爱莲说》幻灯课件 Chapter 4 利用Motion Icon编辑动画 Lesson 9 Motion Icon移动图标的属性 Lesson 10 不同类型的动画编辑 10.1 Direct to Point 10.2 Direct to Line 10.3 Direct to Grid 10.4 Path to End 10.5 Path to Point Chapter 5 Framework Icon与影片导航 Lesson 11 Framework Icon与导航结构 11.1 认识导航结构 11.2 导航图标的流向控制解析 11.3 文字超链接的导航功能 Lesson 12 实例制作：《诱人水果》 Lesson 13 图标资源管理器——Library Chapter 6 认识Interaction Icon互动图标 Lesson 14 认识Interaction Icon互动图标 14.1 Interaction的互动分支结构 14.2 互动图标的属性 14.3 支动结构中的响应类型 Lesson 15 Button Lesson 16 Hot Spot Lesson 17 Hot Object Lesson 18 Target Area Lesson 19 Pull-Down Menu Lesson 20 Conditional Lesson 21 Text Entry Lesson 22 Keypress Lesson 23 Time Limit Lesson 24 Tries Limit Lesson 25 Event Chapter 7 媒体资源的使用 Lesson 26 声音的加入与设置 26.1 声音与过渡效果的同步 26.2 声音与影片流程的同步 实例制作：《爱莲说》音乐朗读幻灯课件 Lesson 27 数字电影和DVD视频 27.1 认识数字电影 27.2 数字影像图标的属性 27.3 媒体同步 27.4 DVD数字视频信息 实例制作：《猫猫狗狗也搞笑》 Lesson 28 插入Media 28.1 插入Flash动画 28.2 插入QuickTime 28.3 插入Animated GIF Chapter 8 Decision决策分支结构解析 Lesson 29 决策判断创建和属性设置 29.1 决策判断的分支结构 29.2 决策结构的创建 29.3 决策图标的属性设置 29.4 决策分支的属性设置 Lesson 30 实例制作：《博彩乐翻天》 Chapter 9 Knowledge知识模块与互动应用 Lesson 31 认识Knowledge Objects Lesson 32 Knowledge Objects的应用与编辑 32.1 知识对象的应用 实例制作：Message Box对话框 实例制作：Qioz测验游戏 32.2 创建自己的知识对象 32.3 模块选择板 Chapter 10 Authorware中的脚本编辑 Lesson 33 变量、函数与表达式 33.1 变量 33.2 函数 33.3 表达式 33.3.1 IF条件判断式 33.3.2 程序脚本中的循环 33.4 计算窗口 Lesson 34 实例制作：《如歌岁月》 PART 3 设计应用实战演练 Chapter 11 多媒体教学课件制作 Lesson 35 Authorware与多媒体课件教学 35.1 多媒体课件的编辑工具 35.2 Authorware在多媒体课件编辑中的应用 35.3 使用Authorware制作课件的流程解析 Lesson 36 实例制作：《爱莲说》完整教学课件 36.1 课件片头的制作 36.2 制作栏目选择页面 36.3 制作主题影片《教学目标》 36.4 制作主题影片《文言生字》 36.5 制作主题影片《译文解读》 36.6 制作主题影片《文学常识》 36.7 制作主题影片《学习思考》 36.8 制作主题影片《课文朗读》 36.9 制作主题影片《图片欣赏》 36.10 课件结束画面的编辑 Chapter 12 互动游戏开发 Lesson 37 Authorware与互动游戏开发 Lesson 38 互动游戏：美女来找碴 38.1 游戏标题影片的制作 38.2 制作《游戏说明》影片 38.3 《游戏胜利》影片的制作 38.4 《时间到》影片的制作 38.5 游戏第一组画面的编辑 38.6 编辑游戏中其他画面的影片 Chapter 13 企业宣传项目编辑 Lesson 39 用Authorware制作企业宣传多媒体光盘 Lesson 40 企业光盘：旅游在天府 40.1 光盘内容导航页的制作 40.2 制作主题影片：关于《天府行》 40.3 程序退出影片的制作 40.4 制作主题影片《锦绣天府》 40.5 制作《锦绣天府》的子级影片 40.6 制作主题影片《旅游线路》 40.7 制作《旅游线路》的子级影片 40.8 制作主题影片《影画天府》 Chapter 14 影片发布与光盘制作 Lesson 41 程序调试与影片发布 41.1 程序的调试 41.2 打包程序 41.3 程序的发布 Lesson 42 制作可自动播放的多媒体光盘 42.1 制作光盘内容 42.2 制作光盘图标 42.3 制作安装信息文件 42.4 刻录光盘

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>