

<<Authorware多媒体课件制作技>>

图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体课件制作技术>>

13位ISBN编号：9787900621894

10位ISBN编号：790062189X

出版时间：2001-6

出版单位：北京理工大学出版社

作者：毕广吉

页数：545

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多媒体课件制作技>>

内容概要

本书详细介绍了Authorware的所有菜单命令和对话框参数的意义，为适应制作教学课件的需要，较详细地介绍了系统变量和系统函数，对计算图标内的编程有较多的论述。

书中配合多个课件实例给出了实现变速运动、参数调节等CAI课件制作中难题的解决方法，使读者能较快地深入地掌握Authorware。

书末附有Authorware用户界面中出现的所有英文单词、词组、短句的英—中对照表，本书不仅可以作为Authorware入门和深入研究的教材，而且可以作为工具书使用，从中可以查阅到Authorware的各部分内容。

本书可供大中小学教师、师范院校师生学习CAI课件制作时使用，对其他在Authorware平台上进行创作的各类人员也有极高的参考价值。

所附的光盘包含了书中所有Authorware程序的源文件，为学习本书以及直接使用书中的课件提供了便利。

书籍目录

第一章 多媒体教学课件基本知识 1.1 多媒体教学课件在CAI中的地位 1.2 多媒体教学课件的种类 1.3 多媒体教学课件的制作方法 1.4 制作多媒体教学课件应注意的几个问题第二章 Authorware 5.X 基础知识 2.1 一般知识 2.2 Authorware的菜单栏 2.3 Authorware 5.X Attain的图标板 2.4 Authorware 5.X Attain的工具栏 2.5 Authorware 5.X Attain的窗口 2.6 文件属性的设置第三章 显示图标Display 3.1 显示图标的作用 3.2 在显示图标中绘图 3.3 在显示图标中编辑文本 3.4 图形的编辑 3.5 显示图标的属性 3.6 导入外部图片 3.7 改变显示图层 3.8 精确测量图中坐标的方法 3.9 显示图标的可移动属性及其应用第四章 计算图标Calculation 4.1 多媒体课件对计算图标的需求 4.2 计算图标的使用及计算窗口 4.3 计算图标的属性 4.4 课件实例：打字练习 4.5 实例：渐层效果的形成 4.6 课件实例：水压机活塞的改进 4.7 关于颜色的讨论 4.8 课件实例：模拟连续光谱 4.9 课件实例：函数曲线的绘制 4.10 课件实例：函数曲线族及其包络曲线 4.11 实例：获取文件目录 4.12 实例：整理打印文本程序 4.13 课件实例：计算图标做行星运动 4.14 课件实例：改进的计算图标做行星运动 4.15 课件实例：显示大批图片 4.16 课件实例：用户自由绘图——直线方程 4.17 课件实例：单缝衍射 4.18 课件实例：白光的单缝衍射 4.19 在计算图标中延时第五章 数字电影图标Movie 5.1 可播放的数字电影类型 5.2 数字电影图标属性的设置 5.3 课件实例：汽油机影片的播放 5.4 课件实例：CEL动画的播放 5.5 播放的控制 5.6 课件实例：数字电影播放控制第六章 等待图标、擦除图标和组图标 6.1 等待图标Wait 6.2 擦除图标Erase 6.3 组图标Map及其用法第七章 移动图标Animation 7.1 移动图标的作用和属性设置 7.2 五种移动方式详解与实例 7.3 用移动图标实现变速直线运动 7.4 用移动图标实现变速曲线运动 7.5 数字电影的移动 7.6 移动多个物体第八章 交互图标Interaction 8.1 交互图标概述 8.2 按钮响应 8.3 热区响应 8.4 热对象响应 8.5 目标区域响应 8.6 下拉菜单响应 8.7 条件响应 8.8 文本输入响应 8.9 按键响应 8.10 限制交互次数响应 8.11 限制交互时间响应 8.12 事件响应 8.13 关于永久交互第九章 决策图标Decision 9.1 决策图标的用途及属性设置 9.2 课件实例：利用决策图标做电流流动 9.3 课件实例：决策图标做曲线运动 9.4 课件实例：带评分的打字游戏第十章 框架图标和导航图标 10.1 框架图标Framework的功能 10.2 框架图标属性的设置 10.3 导航图标Navigate概述 10.4 导航图标属性的设置 10.5 课件实例：超文本 10.6 课件实例：超媒体第十一章 声音图标Sound 11.1 声音在多媒体课件中的作用 11.2 声音图标属性设置 11.3 课件实例：声音与画面同步——带声音的打字游戏 11.4 为课件录制解说词 11.5 声音的压缩第十二章 知识目标Knowledge Object的使用 12.1 知识目标功能介绍与调用方法 12.2 与文件相关的知识目标 12.3 与界面相关的知识目标 12.4 其他知识目标简介第十三章 程序的调试与打包 13.1 调试方法 13.2 文件的打包 13.3 实例：用WinRAR制作安装程序 13.4 实例：用Authorware制作安装程序 13.5 实例：显示大量图片安装程序的制作第十四章 Authorware 5.X Attain的函数 14.1 Authorware的函数与用法 14.2 函数窗口 14.3 Authorware 5.X Attain主要系统函数分类详解 14.4 自定义函数第十五章 Authorware 5.X Attain的变量 15.1 Authorware 5.X Attain中的变量 15.2 变景窗口 15.3 Authorware 5.X Attain系统变量分类详解附录 附录A：按功能分类的英一中对照表 A.1 菜单 A.2 各种图标的属性对话框 A.3 其他对话框 A.4 其他 附录B：以字母顺序为序的英一中对照表

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>