

<<Authorware入门培训教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware入门培训教程>>

13位ISBN编号：9787111144854

10位ISBN编号：7111144856

出版时间：2004-6

出版时间：机械工业出版社

作者：零距离电脑培训学校丛书编委会

页数：219

字数：348000

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入门培训教程>>

内容概要

本书主要介绍了使用Authorware进行多媒体程序开发的相关知识，编排构思上可以分为预备、实例和高级三部分。

其中，预备部分主要介绍Authorware基础知识，使读者首先熟悉Authorware的运行环境和Authorware的工作界面，以及普通演示程序的制作方法；实例部分通过众多实例主要介绍了动画和声音效果程序的制作方法和技巧，交互程序的制作方法和技巧，各种多媒体元素程序的制作方法和技巧，交互程序的框架图标、导航图标、变量和函数、判断图标、ActiveX控件、知识对象等来提高多媒体程序的制作效率；高级部分主要介绍了程序的构建与打包发布，以及如何实现联机帮助与协同开发。

同时，在本书的各单元中都附有自测题与上机实践题，以求读者在学习过程中学练结合，从而达到充分掌握每单元知识的目的。

书籍目录

出版说明前言单元1 Authorware基础 1.1 经验者说：Authorware是个优秀的多媒体制作工具 1.2 手把手教 1.3 常见问题解答 1.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元2 普通演示程序 2.1 经验者说：创作就是这么简单 2.2 手把手教 2.3 常见问题解答 2.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元3 有动画和声音效果的程序 3.1 经验者说：移动图标可以创作出意想不到的动画效果 3.2 手把手教 3.3 常见问题解答 3.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元4 创作交互课件 4.1 经验者说：实现灵活交互是Authorware的突出优点 4.2 手把手教 4.3 常见问题解答 4.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元5 创作多媒体程序 5.1 经验者说：运用Authorware可以集合各种多媒体信息 5.2 手把手教 5.3 常见问题解答 5.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元6 运用框架图标 6.1 经验者说：有效运用“框架”图标可以事半功倍 6.2 手把手教 6.3 常见问题解答 6.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元7 运用变量和函数 7.1 经验者说：运用函数和变量增强Authorware的功能 7.2 手把手教 7.3 常见问题解答 7.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元8 使用判断图标 8.1 经验者说：运用判断图标可以完成很多复杂的判断 8.2 手把手教 8.3 常见问题解答 8.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元9 Active X控件 9.1 经验者说：Active X是一种共享程序数据和功能的技术 9.2 手把手教 9.3 常见问题解答 9.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元10 知识对象 10.1 经验者说：使用知识对象有助于快速完成编程 10.2 手把手教 10.3 常见问题解答 10.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元11 构建与打包发布程序 11.1 经验者说：程序的构建和作品的交付使用 11.2 手把手教 11.3 常见问题解答 11.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题单元12 联机帮助与协同开发 12.1 经验者说：“一个好汉十个帮”，程序开发也是如此 12.2 手把手教 12.3 常见问题解答 12.4 本单元回顾 自测练习题 上机实践题

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>