

<<中文Authorware案例教程>>

图书基本信息

书名：<<中文Authorware案例教程>>

13位ISBN编号：9787113058012

10位ISBN编号：7113058019

出版时间：2004-12-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：肖柠朴,关山,曲彭生,沈昕

页数：299

字数：467000

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>

<<中文Authorware案例教程>>

内容概要

Authorware是Macromedia公司推出的一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。它采用面向对象的设计思想，以图为程序的基本组件，用流程线连接各图标构成程序，从而提高了多媒体软件的开发速度与质量，使非专业程序员进行多媒体软件开发成为现实。

本书介绍汉化的Authorware6.5版本，对汉化的Authorware6.0版本几乎完全适用，因此统称为Authorware6.X。

本书是“新世纪职业技术培训案例教程”系列丛书之一。

全书共7章讲解了40多个实例，提供了100多道练习题。

全书以计算机实例操作为主线，采用真正的任务驱动方式，展现全新的教学方法。

本书可以作为中等计算机职业技术学校或高职非计算机专业的教材，也可以作为初、中级培训班的教材，还适于作为初学者的自学用书。

书籍目录

第1章 漫游Authorware6.X 第1节 Authorware6.X的功能简介和工作环境 第2节 第1个多媒体程序和基本操作方法 第3节 文件基本操作和运行程序 第4节 调试程序 第5节 文件参数的设置 第6节 文件的打包和打印
第2章 显示图标、等待图标和擦除图标 实例1 农家小层图形 实例2 农家小屋动画 实例3 阴影字展示
实例4 空心文字 实例5 图像文字 实例6 滚动文字 实例7 档案表
第3章 动画和文本交互 实例8 击打台球 实例9 滚动文字 实例10 人和地球 实例11 地球和卫星 实例12 彩球沿曲线到坐标点 实例13 彩球移动到平面坐标点 实例14 彩球移动到直线 实例15 数字钟和出行记要 实例16 动态浏览外部图像
第4章 编程的基本语法和按钮交互 实例17 播放MIDI音乐 实例18 连续整数的和 实例19 彩球在矩形框中随机撞击 实例20 选择正确答案 实例21 学习面积公式 实例22 文件数据的动态显示 实例23 两位数字加法练习
第5章 九种交互和判断图标的的使用 实例24 了解动物和植物 实例25 用菜单调外部程序 实例26 “字母猜猜看” 游戏程序 实例27 拼图游戏 实例28 键盘控制小球移动 实例29 日历与记事簿 实例30 调色工具
第6章 判断、数字电影、框架、导航图标 实例31 定时四则运算练习 实例32 趣味播放数字电影 实例33 祖国建筑和风景浏览 实例34 跟我学Arthorware 实例35 CD播放器 实例36 教育基金彩票抽奖
第7章 综合程序设计 实例37 播放外部数字电影 实例38 计算器 实例39 多定时数字钟和CD播放机 实例40 建立二维表格库 实例41 时事问答大奖赛抽奖 实例42 二十四点游戏

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>