

<<新编Authorware 6.5标准教程>>

图书基本信息

书名：<<新编Authorware 6.5标准教程>>

13位ISBN编号：9787502759612

10位ISBN编号：7502759611

出版时间：2003-11-1

出版时间：海洋出版社

作者：陈曦,郑青松

页数：276

字数：414000

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>

## <<新编Authorware 6.5标准教程>>

### 内容概要

本书是专为想在较短时间内学习并掌握多媒体制作工具Authorware 6.5的使用方法和技巧的标准教程。作者从自学与教学的实用性、易用性出发，用典型的实例、边讲边练的方式详细展示Authorware 6.5的强大功能。

本书内容：全书由15章及相关习题和参考答案构成。

主要介绍了Authorware的基本知识、文本对象的处理、图形和图像的应用、动画效果的制作，实现人机交互、在程序中添加声音、电影和视频对象等多媒体制作的常用技术，分支和循环的创建、使用框架和导航结构、变量、函数和表达式、应用知识对象、在程序中添加其他对象、库和模块的使用、ActiveX控件的应用、文件的调试、打包和发布。

本书特点：从零开始、由浅入深，循序渐进、图文并茂，内容丰富、重点突出，边讲边练、通俗易懂，范例典型、强调应用，学习轻松、容易上手；每章附有重点思考题及答案，更有利于读者理解和掌握；光盘内容丰富实用，提高学习效率，事半功倍；文前的彩色效果图更让读者体味Authorware 6.5的强大的魅力。

光盘内容：包含与本书相关的范例源文件、试用版软件以及赠送的相关素材。

读者对象：本书不但是广大初、中级读者实用的自学指导书，同时也是社会Authorware 6.5初、中级培训班和高等职业院校相关专业的首选教材。

## 书籍目录

第1章 走进Authorware 1.1 认识多媒体 1.2 Authorware的主要特点 1.3 Authorware的主要功能 1.4 Authorware的安装、启动和注册 1.5 菜单栏 1.6 工具栏 1.7 控制面板 1.8 设计窗口和演示窗口 1.9 简单作品制作 1.10 本章小结 1.11 本章习题第2章 使用图形和图像 2.1 绘制图形 2.2 设置图形的属性 2.3 导入图像与属性设置 2.4 设置多个图形或图像之间的关系 2.5 本章小结 2.6 本章习题第3章 处理文本对象 3.1 创建文本和导入文本 3.2 编辑文本的属性 3.3 设置段落文本 3.4 文本的查找和替换 3.5 本章小结 3.6 本章习题第4章 制作动画效果 4.1 设置移动对象的属性 4.2 设置各种动画效果 4.3 擦除和等待效果 4.4 本章小结 4.5 本章习题第5章 导入声音、视频等多媒体对象 5.1 声音对象的导入 5.2 声音对象的属性设置 5.3 数字化电影的导入 5.4 设置数字化电影的属性 5.5 视频对象的导入和控制 5.6 在Authorware中使用GIF动画 5.7 在Authorware中使用Flash动画 5.8 在Authorware中使用QuickTime文件 5.9 本章小结 5.10 本章习题第6章 使用交互功能 6.1 交互的创建与设置 6.2 Authorware中的按钮交互 6.3 Authorware中的热区交互 6.4 Authorware中的热对象交互 6.5 Authorware中的文本交互 6.6 Authorware中的按键交互 6.7 Authorware中的条件交互 6.8 Authorware中的限次交互 6.9 Authorware中的限时交互 6.10 Authorware中的下拉菜单交互 6.11 Authorware中的目标区域交互 6.12 Authorware中的永久交互设置和程序的跳转 6.13 交互的应用实例——拼图游戏 6.14 本章小结 6.15 本章习题第7章 分支和循环 7.1 决策图标 7.2 Authorware中的分支结构 7.3 本章小结 7.4 本章习题第8章 使用框架和导航 8.1 初识框架结构 8.2 编辑框架图标 8.3 框架结构的高级技巧 8.4 使用框架结构管理超级链接 8.5 框架图标的应用——登录程序 8.6 本章小结 8.7 本章习题第9章 使用变量和函数 9.1 变量和函数的应用 9.2 两类变量和函数简介 9.3 系统变量 9.4 系统函数 9.5 外部函数的应用——音乐播放器 9.6 本章小结 9.7 本章习题第10章 使用知识对象 10.1 初识知识对象 10.2 Application知识对象的应用——一个应用程序 10.3 Login知识对象的应用——登录程序 10.4 Message Box知识对象的应用——对话框程序 10.5 Browse Folder Dialog知识对象的应用——路径的选择 10.6 Set Windows Caption知识对象的应用——更改标题栏 10.7 Slider知识对象的使用——滑块的制作 10.8 Quiz知识对象的应用——测验题制作 10.9 本章小结 10.10 本章习题第11章 库和模块的操作 11.1 使用库 11.2 库链接操作 11.3 使用模块 11.4 本章小结 11.5 本章习题第12章 OLE对象和数据库操作 12.1 初识OLE对象 12.2 ODBC数据库的配置 12.3 Authorware对数据库的操作 12.4 Authorware数据库操作实例——图书管理器 12.5 本章小结 12.6 本章习题第13章 使用ActiveX控件 13.1 初识ActiveX控件 13.2 安装ActiveX控件 13.3 使用ActiveX控件 13.4 ActiveX控件应用实例——MPEG播放器 13.4 本章小结 13.5 本章习题第14章 常用技巧 14.1 控制Authorware的演示窗口 14.2 鼠标右键弹出菜单的制作 14.3 光标动画的制作 14.4 光盘的自动运行 14.5 本章小结 14.6 本章习题第15章 文件的调试、打包与发布 15.1 Authorware文件的调试 15.2 设置文件的搜索路径 15.3 文件打包的入门知识 15.4 打包操作 15.5 Authorware作品的网络发布 15.6 本章小结 15.7 本章习题部分习题答案

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>