

<<Authorware 7.0多媒体制作入门>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 7.0多媒体制作入门与进阶教程>>

13位ISBN编号：9787030128874

10位ISBN编号：7030128877

出版时间：2004-4

出版时间：科学出版社

作者：郭焱

页数：311

字数：459

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 7.0多媒体制作入门>>

内容概要

本书介绍了Macromedia公司最新推出的多媒体制作软件——Authorware 7.0制作多媒体课件的具体方法和操作技巧。

全书分为10章，内容不仅涉及了对象显示、对象运动、群组与框架、应用程序发布等内容，而且还对Authorware中非常实用又难掌握的课件交互、媒体同步、ActiveX支持、超文本与媒体管理等进行了深入的讨论。

本书各个章节由浅入深，每个知识和功能讲解之后都有针对本章内容的相关实例，每一章通过具有典型意义实例的具体制作的示范效果，详细地说明这个章节的重要知识点，通过实例制作任务驱动的方式循序渐进地引出各种多媒体创作的基本操作方法、技巧和经验。

本书面向初、中级用户，各类多媒体设计人员，也可作为大专院校多媒体创作及相关专业师生或社会培训班的教材

书籍目录

第1章 初识Authorware 7.0 1.1 Authorware 7.0的简单介绍 1.2 Authorware程序设计的基本方法 1.3 本章小结

第2章 基本图标的应用 2.1 [显示]图标的应用 2.2 图形和图像对象的处理 2.3 教学实例—图片的引入(一)
2.4 [等待]图标 2.5 教学实例—图片的引入(二) 2.6 [擦除]图标 2.7 实例教学—风景欣赏 2.8 [移动]图标 2.9
教学实例—[移动]图标 2.10 本章小结 第3章 复合图标的应用 3.1 [交互]图标 3.2 [框架]图标 3.3 [导航]图
标 3.4 教学实例—自动隐藏菜单的例子 3.5 本章小结 第4章 决策和媒体图标 4.1 使用决策图标创建分支
与循环 4.2 [声音]图标 4.3 教学实例—声音的导入与[决策]图标的使用 4.4 [数字化电影]图标 4.5 同步媒
体播放 4.6 教学实例—[数字电影]图标 4.7 本章小结 第5章 多媒体的编程系统 5.1 可视化编程平台 5.2 变
量 5.3 函数 5.4 运算符和表达式 5.5 脚本语句 5.6 教学实例—AW动态显示函数 5.7 本章小结 第6章 如
何使用外部函数 6.1 Authorware能使用的外部函数 6.2 Windows API介绍和载入 6.3 利用ODBC操作数据库
—驱动程序 6.4 教学实例—数据库操作 6.5 本章小结 第7章 库和知识对象的应用 7.1 关于库和模块 7.2 库
7.3 模块的创建和使用 7.4 知识对象 7.5 本章小结 第8章 创建多媒体内容 8.1 使用Xtras效果 8.2 使用Active
控件的方法 8.3 使用GIF动画 8.4 使用Flash动画 8.5 教学实例—播放Flash和Gif动画 8.6 教学实例—利
用ActiveX访问网络资源 8.7 本章小结 第9章 多媒体程序的调试和发布 9.1 文件属性设置 9.2 设置文件的
搜索路径 9.3 文件发行决策 9.4 Authorware文件的打包 9.5 教学实例—多媒体作品在网上的运行 9.6
Authorware 7.0的控制面板 9.7 教学实例—文件打包 9.8 本章小结 第10章 综合应用 10.1 总体设计思路
10.2 程序使用技巧—导入动画和精灵 10.3 OLE对象的链接与嵌入 10.4 教学实例—程序设计思路和技巧
10.5 多媒体程序设计的综合应用 10.6 本章小结 附录A Authorware 7.0快捷键操作一览表 附录B
Authorware 7.0系统变量一览表

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>