

<<Authorware 7多媒体应用技术>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 7多媒体应用技术教程>>

13位ISBN编号：9787030140142

10位ISBN编号：7030140141

出版时间：2004-9

出版时间：科学出版社

作者：古梅

页数：257

字数：407000

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多媒体应用技术>>

内容概要

Authorware 7是美国Macromedia公司开发的Authorware多媒体创作软件的最新版本。

本书采用基础知识与操作实践紧密结合的方式，系统地介绍Authorware 7的使用基础和运用软件创作多媒体作品的关键技术。

通过本书的学习，不但可以循序渐进地掌握和精通Authorware软件的使用技巧，而且还可学到创作多媒体作品的基本思想和实用技术。

本书内容丰富，通俗易懂，可作为各类高等院校的多媒体技术类课程的教材，也可供有关工程技术人员学习，以提高多媒体制作技术。

书籍目录

第1章 Authorware 7概述 1.1 Authorware主要功能 1.2 Authorware 7的软硬件环境 1.2.1 硬件环境 1.2.2 软件环境 1.3 Authorware 7的启动与退出 1.3.1 启动Authorware 7 1.3.2 退出Authorware 7 1.4 Authorware 7工作窗口 第2章 Authorware 7基本操作 2.1 实例引入 2.2 演示窗口的属性设置 2.3 显示图标的建立 2.4 设计图标的编辑 2.4.1 插入设计图标 2.4.2 选择设计图标 2.4.3 删除设计图标 2.4.4 设计图标的复制与移动 2.4.5 设计图标的重命名 2.4.6 调整流程线上设计图标的位置 2.5 文件的打开与保存 2.5.1 打开文件 2.5.2 保存文件 2.6 程序的运行与调试 2.6.1 运行程序 2.6.2 调试程序 第3章 文本与图形图像的编排 3.1 文本显示与编辑 3.1.1 直接录入文本 3.1.2 导入文本文件 3.1.3 文本格式化 3.2 图形显示与编辑 3.2.1 认识绘图工具箱 3.2.2 线型、填充样式及绘图颜色 3.2.3 直线的绘制与编辑 3.2.4 椭圆的绘制与编辑 3.2.5 矩形和圆角矩形的绘制与编辑 3.2.6 多边形的绘制与编辑 3.2.7 对象编辑 3.3 外部图片的导入 3.3.1 系统支持的图片文件格式 3.3.2 导入外部图片 3.3.3 外部图片编辑 3.4 对象显示层次 3.5 重叠模式 3.5.1 重叠模式的设置 3.5.2 重叠模式的类型 3.6 过渡效果 3.6.1 过渡效果的设置 3.6.2 过渡效果举例 3.6.3 显示属性设置 3.7 显示对象的初始定位与可移动性 3.7.1 对象定位的基本操作步骤 3.7.2 对象的Positioning (位置)属性 3.7.3 对象的Movable (可移动)属性设置 3.8 对象嵌入与对象链接 第4章 擦除、等待、群组 and 计算图标的运用 4.1 擦除图标的运用 4.1.1 擦除图标的建立 4.1.2 擦除图标的属性设置 4.2 等待图标的运用 4.2.1 等待图标的建立 4.2.2 等待图标的属性设置 4.2.3 调整“暂停控制”按钮和计时时钟的位置及尺寸 4.2.4 自定义“暂停控制”按钮 4.3 群组图标的运用 4.3.1 群组图标的基本概念 4.3.2 群组图标的建立 4.3.3 群组图标的属性设置 4.4 计算图标的运用 4.4.1 计算图标的建立 4.4.2 在计算窗口中编写程序代码 4.4.3 计算图标的属性设置 第5章 创建动画 5.1 移动图标的基本操作 5.1.1 创建动画的基本操作 5.1.2 移动图标的属性设置 5.2 Direct to Point动画方式 5.3 Direct to Line动画方式 5.4 Direct to Grid动画方式 5.5 Path to End动画方式 5.6 Path to Point动画方式 第6章 媒体播放 6.1 播放声音 6.1.1 播放声音的基本操作 6.1.2 声音图标的属性设置 6.1.3 插入多个声音图标 6.1.4 声音播放控制 6.2 播放数字电影 6.2.1 数字电影的导入 6.2.2 数字电影图标的属性设置 6.3 播放数字视频 6.3.1 播放数字视频基本配置 6.3.2 数字视频图标的属性设置 6.4 播放GIF动画 6.4.1 导入GIF动画 6.4.2 GIF动画的属性设置 6.5 播放Flash动画 6.5.1 导入Flash动画 6.5.2 Flash动画的属性设置 第7章 创建交互响应结构 7.1 交互响应结构的基本概念 7.1.1 交互响应的基本概念 7.1.2 实例引入 7.2 交互图标的运用 7.2.1 交互图标的基本功能 7.2.2 交互图标的属性设置 7.3 创建交互响应结构 7.3.1 交互响应的类型 7.3.2 创建响应分支及其属性设置 7.4 按钮响应 7.4.1 按钮响应的属性设置 7.4.2 按钮编辑器的使用 7.4.3 设计实例 7.5 热对象响应 7.5.1 热对象响应的属性设置 7.5.2 设计实例 7.6 热区响应 7.6.1 热区响应的属性设置 7.6.2 设计实例 7.7 文本输入响应 7.7.1 交互文本区域属性对话框的属性设置 7.7.2 文本输入响应属性对话框的属性设置 7.7.3 设计实例 7.8 尝试限制响应 7.8.1 属性设置 7.8.2 设计实例 7.9 时间限制响应 7.10 条件响应 7.10.1 属性设置 7.10.2 设计实例 7.11 下拉菜单响应 7.11.1 属性设置 7.11.2 设计实例 7.12 目标区域响应 7.12.1 属性设置 7.12.2 设计实例 第8章 创建框架结构 8.1 创建框架结构基本操作 8.1.1 框架结构的基本概念 8.1.2 创建简单的框架结构 8.2 框架图标 8.2.1 框架图标的内部结构 8.2.2 框架图标属性设置 8.3 导航图标 8.3.1 返回刚浏览过的页 8.3.2 框架内部跳转 8.3.3 任意跳转 8.3.4 计算跳转 8.3.5 文本查询 8.4 自定义框架结构的建立 8.4.1 自定义导航的基本操作 8.4.2 设计实例 8.5 超文本链接 8.5.1 超文本链接的基本操作 8.5.2 设计实例 第9章 创建判定结构 9.1 顺序分支结构 9.1.1 创建顺序分支的基本操作与属性设置 9.1.2 设计实例 9.2 任意随机分支结构 9.2.1 创建任意随机分支的基本操作 9.2.2 设计实例 9.3 不重复随机分支结构 9.4 计算分支结构 9.4.1 创建计算分支的基本操作 9.4.2 设计实例 第10章 变量与函数的使用 10.1 变量 10.1.1 自定义变量 10.1.2 系统变量 10.1.3 变量的数据类型 10.2 运算符与表达式 10.2.1 运算符 10.2.2 表达式 10.3 使用变量及表达式的途径 10.3.1 在计算窗口中使用变量及表达式 10.3.2 在附加计算窗口中使用变量及表达式 10.3.3 引用变量的使用 10.3.4 在演示窗口中显示变量值 10.3.5 变量对话框的使用 10.4 系统函数 10.4.1 系统函数的分类 10.4.2 系统函数的使用方法 10.5 基本语句 10.5.1 条件语句 10.5.2 循环语句 第11章 知识对象 11.1 知识

对象概述 11.2 知识对象的分类 11.3 知识对象的使用 第12章 程序的打包与发布 12.1 程序的打包
12.1.1 打包的基本操作 12.1.2 Xtras的组织发布 12.1.3 外部文件的组织发布 12.2 程序打包与组织发
布的集成 12.2.1 打包与发布的基本操作 12.2.2 打包与发布选项设置 12.3 库的使用 12.3.1 库的
建立 12.3.2 库窗口的使用 12.3.3 库图标的编辑

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>