

## <<Authorware 6入门与提高>>

### 图书基本信息

书名：<<Authorware 6入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115105851

10位ISBN编号：7115105855

出版时间：2002-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：段新昱

页数：416

字数：651000

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 6入门与提高>>

### 内容概要

Authorware 6是Macromedia公司推出的一套优秀的多媒体编辑系统，它广泛用于计算机辅助教育和娱乐等多媒体制作领域。

Authorware 6以其快速上手、易学实用的特点已经成为多媒体制作领域不可或缺的编辑工具。

本书采用由浅入深的讲解方式向读者展示了Authorware 6的各大功能模块，并且配有很多精心设计的实例供读者练习，以达到边学边用的学习效果。

本书共有10章和3个附录，前3章讲解基础知识；第4～9章依次讲解Authorware 6的功能模块和程序设计；第10章讲解Authorware 6的库、模组和知识对象；3个附录分别列出了Authorware 6的快捷操作、系统变量和系统函数命令。

本书不仅在理论方面讲解深入，而且实例设计得也很到位，既可作为多媒体创作新手的入门指导，又可作为业已具有一定Authorware编程基础，并希望理论和实践上进一步提高的用户阅读参考。

## &lt;&lt;Authorware 6入门与提高&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Authorware 6概述	1.1 Authorware 6的特色功能	1.2 Authorware 6的启动与退出	1.3
Authorware 6的集成环境	1.4 Authorware 6的菜单命令	1.5 Commands菜单项	1.5.1
Authorware SCO Metadata Editor	1.5.2 Find Xtras	1.5.3 RTF Objects Editor	1.5.4
自定义Commands菜单命令	1.6 Authorware 6的文件设置	1.6.1 Authorware 6的文件属性设置	
1.6.2 Authorware 6的调色板	1.7 Authorware 6文件打印	1.7.1 打印机设置	
1.7.2 文件打印	1.8 Authorware 6作品出版	1.8.1 设置文件结构	1.8.2 作品一键发行
1.8.3 作品文件打包	1.8.4 Web Packager	第2章 Authorware 6初步一	
2.1.1 显示图标基础	2.1.2 制作工具箱	2.1.3 应用实例	2.1 显示图标
2.2.1 “Display”选项卡	2.2.2 “Layout”选项卡	2.2.3 [Open]按钮	2.2 显示图标属性
应用实例	第3章 Authorware 6初步二		3.1 擦除图标
3.1 计算图标窗口	3.3.2 计算图标功能	3.4 运算符、表达式与编程语句	3.2 等待图标
3.2 计算图标	3.4.1 系统运算符	3.4.2 系统表达式	3.3 计算图标
3.3.1 计算图标窗口	3.4.3 系统编程语句	3.5 群组图标	3.3.1 计算图标
3.4 运算符	3.6 图标批处理	3.7 文本查找与替换	3.4.1 系统运算符
3.4.1 系统运算符	3.7 文本查找与替换	3.8 媒体素材输出	3.4.2 系统表达式
3.4.2 系统表达式	3.8 媒体素材输出	3.9 图标调色板	3.4.3 系统编程语句
3.4.3 系统编程语句	3.9 图标调色板	3.10 程序调试	3.5 群组图标
3.5 群组图标	3.10 程序调试	第4章 Authorware 6的移动与动画	
3.6 图标批处理	4.1 关于移动图标		
3.7 文本查找与替换	4.1.1 移动图标	4.1.2 移动图标属性	4.1 关于移动图标
3.8 媒体素材输出	4.1.2 移动图标属性	4.1.3 应用实例	4.1.1 移动图标
3.9 图标调色板	4.2 点到点移动	4.3 沿直线定位	4.1.2 移动图标属性
3.10 程序调试	4.3 沿直线定位	4.4 沿区域定位	4.1.3 应用实例
第5章 数字声音和数字电影			
4.1 关于移动图标	4.4 沿区域定位	4.5 沿路径到终点移动	4.2 点到点移动
4.1.1 移动图标	4.5 沿区域定位	4.6 沿路径定位	4.3 沿直线定位
4.1.2 移动图标属性	4.6 沿路径定位	4.7 Flash与Gif动画	4.4 沿区域定位
4.1.3 应用实例	4.7 Flash与Gif动画	4.7.1 Flash动画	4.5 沿路径到终点移动
4.2 点到点移动	4.7.1 Flash动画	4.7.2 Gif动画	4.6 沿路径定位
4.3 沿直线定位	4.7.2 Gif动画	第6章 Authorware 6的交互应用	
4.4 沿区域定位	5.1 数字声音		
4.5 沿路径到终点移动	5.1.1 数字声音的载入与设置	5.1.2 数字声音控制实例	4.7.1 Flash动画
4.6 沿路径定位	5.1.2 数字声音控制实例	5.1.3 其他音效处理	4.7.2 Gif动画
4.7 Flash与Gif动画	5.1.3 其他音效处理	5.2 数字电影	5.1.1 数字声音的载入与设置
4.7.1 Flash动画	5.2 数字电影	5.2.1 数字电影文件格式	5.1.2 数字声音控制实例
4.7.2 Gif动画	5.2.1 数字电影文件格式	5.2.2 数字电影的载入与设置	5.1.3 其他音效处理
第7章 Authorware 6的决策结构			
第8章 Authorware 6的框架与导航			
第9章 变量与函数			
第10章 库、模组和知识对象			
附录1 Authorware 6快捷操作			
附录2 Authorware 6系统变量			
附录3 Authorware 6系统函数			

<<Authorware 6入门与提高>>

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>