

<<战胜Authorware 6.5快易60讲>>

图书基本信息

书名：<<战胜Authorware 6.5快易60讲>>

13位ISBN编号：9787302062233

10位ISBN编号：7302062234

出版时间：2003-2-1

出版时间：清华大学出版社

作者：朱仁成,孙爱芳

页数：310

字数：456000

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>

<<战胜Authorware 6.5快易60>>

内容概要

Authorware 6.5是Macromedia公司刚刚推出的多媒体创作软件Authorware的升级版，增加了很多新特性，进一步完善了多媒体制作功能。

本书以Authorware 6.5为创作基础，以独特的写作方式，循序渐进地介绍了Authorware 6.5的基本操作，书中运用了大量的实例，以实例导学的方式对Authorware 6.5的使用方法与技巧进行了较为详尽的叙述。

主要包括新功能介绍、设计图标的使用、动画的制作、交互功能的实现、框架与导航结构、库与知识对象、变量、函数与表达式、程序的发布等常用技术。

本书特色鲜明、语言通俗、实例丰富，是一本较好的Authorware入门教材，适合于读者自学、社会培训使用，也可以作为中等专业学校的教学参考书。

<<战胜Authorware 6.5快易60>>

书籍目录

- 第1讲 认识Authorware 6.5工作界面
- 第2讲 Authorware 6.5的新特性
- 第3讲 制作一个简单的多媒体作品
- 第4讲 显示图标的基本使用
- 第5讲 图形的绘制
- 第6讲 文本的创建与使用
- 第7讲 使用外部图像
- 第8讲 多个对象的编辑
- 第9讲 使用OLE对象
- 第10讲 等待图标与擦除图标
- 第11讲 过渡效果的设置
- 第12讲 Direct to Point运动效果
- 第13讲 Direct to Line 运动效果
- 第14讲 Direct to Grid运动效果
- 第15讲 Path to End运动效果
- 第16讲 Path to Point运动效果
- 第17讲 声音的使用
- 第18讲 数字化电影的导入
- 第19讲 视频对象的导入和控制
- 第20讲 群组图标的使用
- 第21讲 交互图标的使用
- 第22讲 按钮交互的实现
- 第23讲 热区交互的实现
- 第24讲 热对象交互的实现
- 第25讲 目标区域交互的实现
- 第26讲 下拉菜单交互的实现
- 第27讲 条件交互的实现
- 第28讲 文本交互的实现
- 第29讲 按键交互的实现
- 第30讲 限次交互的实现
- 第31讲 限时交互的实现
- 第32讲 事件交互的实现
- 第33讲 使用QuickTime电影
- 第34讲 插入Flash动画
- 第35讲 GIF动画的使用
- 第36讲 判断图标的使用
- 第37讲 框架图标的使用
- 第38讲 导航图标的使用
- 第39讲 制作一个电子像册
- 第40讲 实现超链接
- 第41讲 系统变量与自定义变量
- 第42讲 系统与自定义函数
- 第43讲 表达式与程序语句
- 第44讲 制作一个简易画图板
- 第45讲 外部程序的调用
- 第46讲 多级菜单的创建
- 第47讲 自动改变屏幕分辨率
- 第48讲 制作Flash动画播放器
- 第49讲 简单的网页浏览器
- 第50讲 音乐播放器的制作
- 第51讲 库的建立与使用
- 第52讲 模块与知识对象的使用
- 第53讲 获取光盘盘符
- 第54讲 制作Windows消息框
- 第55讲 更改演示窗口标题
- 第56讲 RTF对象编辑器
- 第57讲 RTF对象的使用
- 第58讲 程序的测试与发布
- 第59讲 设计自己的程序图标
- 第60讲 制作安装程序

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>