

<<Authorware6.5标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware6.5标准教程>>

13位ISBN编号：9787801445933

10位ISBN编号：7801445937

出版时间：2003-7-1

出版时间：宇航出版社

作者：张增强

页数：315

字数：466000

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>

<<Authorware6.5标准教程>>

内容概要

本书是专为想在最短时间内全面学习和掌握Authorware6.5主要功能、使用方法和技巧的标准培训教程。它从自学与教学的实用性，易用性出发，用丰富的范例和直观的图文来展现Authorware6.5的强大功能。

本书由11章和1个附录构成，主要内容包括文本的创建和使用、图片的使用、图形图像的制作、设置对象的动态效果等基础知识，以及实现用户交互功能、使用声音、视频，数字化电影等多媒体制作的常用技术，另外还包括对框架、导航、决策图标的讲解，最后介绍了函数，变量，知识对象以及Activex等高级应用。

本书特点：内容丰富，范例典型，操作步骤详细，讲练结合，图文并茂，通俗易懂，软件功能与实例紧密结合，即学即用；每章教学目标清楚，重点、难点突出，每章均备有思考与练习题参考答案，首尾呼应；学习轻松，上手容易。

本书面向广大初、中级读者，同时也是高等院校计算机专业，社会各类Authorware多媒体开发制作初、中级培训班的首选教材。

书籍目录

第1章 Authorware入门 1.1 概述 1.1.1 运行环境 1.1.2 Authorware的主要功能 1.1.3 新增功能 1.2 开发界面 1.2.1 启动Authorware 1.2.2 界面的主要级成部分 1.2.3 菜单栏 1.2.4 控制面板 1.2.5 设计窗口 1.2.6 演示窗口 1.2.7 图标工具栏 1.3 图标的使用方法 1.3.1 图标的插入 1.3.2 图标的删除 1.3.3 图标的命名原则 1.3.4 图标的编辑 1.4 Authorware的常用操作 1.4.1 快捷链菜单操作 1.4.2 鼠标操作 1.5 第一个Authorware程序 1.6 本章小结 1.7 思考题 1.8 动手练一练第2章 图形图像与文本的处理 2.1 认识【Toolbox】工具箱 2.2 图形基本属性设置 2.2.1 修改图形的线型 2.2.2 修改图形的颜色 2.2.3 个性图形填充方式 2.3 图像的导入 2.3.1 从外部文件直接导入图像 2.3.2 以粘贴方式导入图像 2.3.3 以拖拉方式导入图像 2.3.4 导入图像的属性设置 2.4 多个图形和图像的关系设置 2.4.1 设置图形/图像对象显示模式 2.4.2 多个图形/图像对象的排列 2.4.3 多个图形/图像对象层次关系设置 2.4.4 多个图形/图像对象之间的组合 2.5 文本的创建和导入 2.5.1 创建文本对象 2.5.2 导入文本对象 2.6 文本属性设置 2.6.1 文字格式设置 2.6.2 文本的段落设置 2.6.3 文本的平滑效果设置 2.7 文本的查长和替换 2.7.1 查找和替换 2.7.2 认识【Find】对话框 2.8 RTF Object Editor 2.8.1 启动RTF编辑器 2.8.2 插入文件 2.8.3 插入图形对象 2.9 本章小结 2.10 思考题 1.11 动手练一练第3章 动画制作 3.1 对象的过滤效果设置 3.1.1 对象的过渡效果 3.1.2 对象的过滤擦除 3.2 【移动】设计图标 3.3 直接移动到终点动画 3.3.1 【移动】设计图标属性对话框 3.3.2 【移动】设计图标属性对话框 3.4 沿路径移动到终点的动画 3.4.1 设置沿路径移动到终点 3.4.2 同步移动与移动条件 3.5 使用变量对移动进行控制 3.5.1 使用自定义变量作为移动条件 3.5.2 使用系统变量作为移动条件 3.5.3 使用变量控制移动的速度 3.6 沿路径定位的动画 3.6.1 移动方式的属性设置 3.6.2 使用变量控制对象移动到终点 3.7 终点沿直线定位的动画 3.7.1 终点直线移动方式的属性设置 3.7.2 利用数值控制终点位置 3.8 沿平面定位的动画 3.8.1 “沿平面定位”移动方式属性设置 3.8.2 实现对象跟承鼠标指针移动 3.9 本章小结 3.10 思考题 3.11 动手练一练第4章 实现人机交互 4.1 建立交互结构并设置其属性 4.1.1 建立交互结构 4.1.2 设置交互属性 4.2 Authorware6.5交互类型（一） 4.2.1 按钮交互 4.2.2 热区交互 4.2.3 热对象交互 4.3 Authorware6.5交互类型（二） 4.3.1 交本交互 4.3.2 按键交互 4.3.3 条件交互 4.4 Authorware6.5交互类型（三） 4.4.1 限次交互 4.4.2 限时交互 4.5 Authorware6.5交互类型（四） 4.5.1 下拉菜单交互 4.5.2 目标区域交互 4.6 永久交互的设置 4.7 本章小结 4.8 思考题 4.9 动手练一练第5章 库和模块 5.1 关于库和模块 5.1.1 库的概念 5.1.2 模块的概念 5.1.3 库与模块的区别 5.2 使用库 5.2.1 库的创建 5.2.2 库窗口的组成部分 5.2.3 库的使用 5.2.4 库中图标的操作 5.2.5 链接中的更新与识别 5.3 使用模块 5.3.1 模块的创建 5.3.2 模块的使用 5.4 本章小结 5.5 思考题 5.6 动手练一练第6章 程序结构设计 6.1 群组图标 6.1.1 群组图标与结构化程序设计 6.1.2 群组图标的使用及其属性 6.1.3 群组图标的属性设置 6.2 框架图标和导航图标 6.2.1 导航图标 6.2.2 导航图标属性设置 6.2.3 实现超文本链接 6.3 决策图标 6.3.1 决策图标的使用及其属性.....第7章 知识对象的使用第8章 多媒体素材的使用第9章 函数和变量第10章 外部插件和数据库应用第11章 程序的调试和发布附录 思考题答案

<<Authorware6.5标准教程>>

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>