

<<Authorware 6.5实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 6.5实用教程>>

13位ISBN编号：9787801721686

10位ISBN编号：7801721683

出版时间：2004-1

出版时间：兵器工业出版社

作者：欧阳聪

页数：348

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 6.5实用教程>>

内容概要

《计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书：新编Authorware 6.5实用教程》以不同的媒体为主线，使用大量的实例，按照循序渐进的原则由浅入深地介绍了有关Authorware 6.5的各方面内容。本书由16章和3个附录构成，从Authorware 6.5的安装、启动和退出，直到多媒体程序的打包发行，本书都做了详尽的说明。

在最后一章，《计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书：新编Authorware 6.5实用教程》还给出了开发多媒体软件应该遵循的原则和需要注意的事项。

为方便使用Authorware 6.5，《计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书：新编Authorware 6.5实用教程》的附录中给出了系统变量和函数的功能说明和使用格式。

书籍目录

第1章 Authorware 6.5简介1.1 有关多媒体1.2 Authorware的主要功能和特点1.3 Authorware 6.5的安装、启动和退出1.3.1 Authorware 6.5运行的环境要求1.3.2 安装Authorware 6.5 1.3.3 Authorware 6.5的启动和退出1.4 Authorware 6.5的新功能1.4.1 新增了Authorware Application AccessibilityKit (AAAK) 工具1.4.2 新增了大量外部扩展功能1.4.3 更加简单易用1.4.4 支持新的媒体类型1.4.5 新增了多个函数1.4.6 增强了变量的功能1.4.7 增加了对Windows系统控件的支持1.4.8 增强了对RTF对象的控制1.4.9 修正了Authhorware6.0中的一些Bug1.5 本章小结思考与练习第2章 认识Authorware 6.5 2.1 Authorware 6.5的主窗口2.2 Authorware 6.5的图标栏2.2.1 图标功能2.2.2 有关图标的操作2.3 Authorware 6.5的菜单2.3.1 菜单特点2.3.2 菜单说明2.4 Authorware 6.5的工具栏2.5 Authorware 6.5的控制面板2.6 Authorware 6.5的常用窗口2.6.1 设计窗口2.6.2 演示窗口2.6.3 其他对话框2.7 本章小结思考与练习第3章 文本对象的处理3.1 认识Toolbox工具箱3.2 文本的创建和导入3.2.1 文本的创建3.2.2 文本的导入3.3 文本属性设置3.3.1 字符格式化3.3.2 文本的段落设置3.3.3 文本的平滑效果设置3.4 查找和替换3.4.1 查找和替换3.4.2 认识Find对话框3.5 IUFObjectEditor3.6 本章小结思考与练习第4章 图形和图像对象的处理4.1 图形的创建4.1.1 绘制直线4.1.2 绘制椭圆4.1.3 绘制矩形4.1.4 绘制圆角矩形4.1.5 绘制多边形4.2 图形基本属性设置4.2.1 修改图形的线型4.2.2 修改图形颜色4.2.3 修改图形填充方式4.3 图像的导入4.3.1 从外部文件直接导入图像4.3.2 以粘贴方式导入图像4.3.3 以拖拉方式导入图像4.3.4 导入图像的属性设置4.4 多个图形和图像对象的关系设置4.4.1 设置图形 / 图像对象显示模式4.4.2 多个图形 / 图像对象的排列设置4.4.3 多个图形 / 图像对象层次关系设置4.4.4 多个图形 / 图像对象之间的组合4.5 本章小结思考与练习第5章 声音、数字化电影和视频对象的处理5.1 声音对象的导入5.1.1 从声音图标导入声音文件5.1.2 以拖拉方式导入声音文件5.2 声音对象的属性设置5.2.1 控制声音对象与其他对象的关系5.2.2 控制声音对象的播放次数5.2.3 控制声音对象的播放速度5.3 数字化电影的导入5.3.1 Authorware 6.5支持的数字化电影格式5.3.2 以“数字化电影”图标导入数字化电影5.3.3 以拖拉方式导入数字化电影5.4 数字化电影的属性设置5.4.1 设置数字化电影的显示模式5.4.2 设置数字化电影与其他对象的关系5.4.3 控制数字化电影的播放次数、速度和范围5.4.4 设置数字化电影在演示窗口中的位置5.5 视频对象的导入和控制5.5.1 设置硬件设备5.5.2 导入视频对象5.5.3 设置视频对象停止播放时的状态5.5.4 设置视频对象的视频、音频播放设置5.5.5 设置视频对象的播放速度5.5.6 设置视频对象播放范围5.5.7 停止视频对象的播放5.6 使用GIF动画5.7 使用Flash动画5.8 同步媒体播放5.9 本章小结思考与练习第6章 对象效果的设置6.1 设置对象的过渡效果6.2 对象的过渡显示6.3 对象的过渡擦除6.4 设置对象的运动效果6.4.1 设置“移动”图标属性6.4.2 DirecttoPoint运动效果6.4.3 DirecttoLine运动效果6.4.4 DirecttoGrid运动效果6.4.5 PathtoEnd运动效果6.4.6 PathtoPoint运动效果6.5 本章小结思考与练习第7章 使用交互图标创建人机交互功能7.1 建立交互结构并设置其属性7.1.1 建立交互结构7.1.2 设置交互属性7.2 Authorware 6.5的交互类型(一) 7.2.1 按钮交互7.2.2 热区交互7.2.3 热对象交互7.3 Authorware 6.5的交互类型(二) 7.3.1 文本交互7.3.2 按键交互7.3.3 条件交互7.4 Authorware 6.5的交互类型(三) 7.4.1 限次交互7.4.2 限时交互7.5 Authorware 6.5的交互类型(四) 7.5.1 下拉菜单交互...第8章 使用决策图标创建分支与循环第9章 使用框架和导航图标创建框架和导航第10章 变量、函数和表达式第11章 使用Xtras和ActiveX控制第12章 库和模块使用第13章 关于Knowledge Object功能第14章 程序的打包和发行第15章 Authorwre的应用第16章 综合开发实例

<<Authorware 6.5实用教程>>

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>