

图书基本信息

书名：<<中文版Authorware 6.0实用教程>>

13位ISBN编号：9787894980045

10位ISBN编号：7894980048

出版时间：2002-11-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：李迎春,牛静,庄剑南

页数：378

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>

内容概要

内容简介：

本丛书是专门为想在短时间内学会并掌握某种图形图像软件的使用方法和技巧的初、中级读者而编写的。

本书以教与学的形式对Authorware 6.0多媒体软件进行了内浅入深的讲解。

全书由20课、3个附录及43个实例组成，内容包括：多媒体技术、多媒体课件设计与制作、Authorware基础知识、Authorware程序的编写、显示图标、动画图标、擦除、等待和群组图标、声音与数字电影图标、交互图标、分支、计算图标、框架图标和导航图标、多媒体素材管理、变量、函数、表达式和脚本语句的应用、用户自定义函数的应用、Windows API的访问、OLE对象的链接与嵌入、ActiveX控件的应用、数据库的操作、知识对象的应用、多媒体作品的分化。

本书的附录部分为读者详细地提供Authorware 6.0中的图标与按钮速查、系统变量与系统函数。

本书的特点：循序渐进、图文并茂，配合大量的实例，使得学习轻松，上手容易。

本书的所有实例都是作者精心准备的，操作性很强，读者只要认真阅读，参照光盘中的实例，按照书中所讲述的步骤操作，就可掌握讲授的内容。

本书面向初、中级用户和社会电脑初级培训班。

本光盘内容包括书中部分实例文件

书籍目录

第一课 多媒体技术 计算机系统 思考与练习	1.1 基本概念 1.4 多媒体与网络	1.2 多媒体信息的类型及特点 1.5 多媒体的技术研究与应用开发	1.3 多媒体 1.6 小结
第二课 多媒体课件设计与制作 程	2.1 多媒体课件的基本结构 2.2 多媒体课件的导航设计 2.5 多媒体课件的调试	2.3 结构设计 2.4 多媒体课件交互界面的设计 2.6 多媒体课件脚本的设计 2.7 多媒体素材的准备	2.1 多媒体课件的开发过程 2.7 多媒体素材的准备
Authorware基础知识 装Authorware 6 小结	3.1 Authorware简介 3.4 Authorware 6的启动和退出 思考与练习	3.2 Authorware6的新特点 3.5 Authorware的窗体结构	3.3 安 3.6
一般步骤 创作技巧及建议 编辑工具箱的使用 置	4.1 程序设计的 4.2 Authorware写作风格 4.5 小结 4.5 文字查找、替换和拼写检查	4.3 用Authorware创作多媒体作品的过程 思考与练习	4.4 4.4
显示控制 第六课 动画图标 6.4 五种运动类型 组图标	5.1 显示图标 5.2 文本的录入与编辑 5.5 小结 5.8 显示图标的属性设置	5.3 文本属性设置 5.6 外部图形的加载 5.9 小结 5.9 小结	5.4 文本模式设置 5.7 文本、图形对象的 5.9 小结
思考与练习 影图标 结构的建立 式(Button) 应方式 考与练习	6.1 动画图标简介 6.5 小结 7.1 擦除图标 7.2 等待图标 7.3 群组图标 7.4 小结	6.2 设置动画图标 思考与练习	6.3 运动路径的设置 第七课 擦除、等待和群 7.4 小结
支路径图标的设置方法 思考与练习 架应用技巧 与练习	8.1 声音与数字电影图标 8.3 小结 9.2 交互响应的类型 9.5 热区响应方式(Hot Spot) 9.8 条件响应方式	8.1 声音图标 思考与练习 9.3 交互响应的有关设置 9.6 热对象响应方式 9.9 其它各种交互响应方式	8.2 数字电 9.1 交互结 9.4 按钮响应方 9.7 下拉菜单响 9.10 小结
数、表达式和脚本语句的使用位置 13.5 脚本语句 考与练习	10.1 分支、计算图标 10.3 数字动画实例 第十课 分支、计算图标 11.3 导航图标 第十二课 多媒体素材管理 12.2 媒体库的创建与使用 思考与练习	10.2 分 10.4 计算图标 10.5 小结 11.1 框架图标 11.4 框架、导航图标实例 11.5 小结 12.1 外部媒体内容文件和外部媒体管理 12.3 模块的创建与使用 12.4 小结	10.2 分 10.5 小结 11.2 框 11.5 小结 12.4 小结
13.6 变量、函数、表达式和脚本语句的应用技巧 13.7 小结 考与练习	13.1 变量、函 13.2 变量 13.3 函数 13.4 表达式 13.6 变量、函数、表达式和脚本语句的应用技巧 13.7 小结	13.1 变量、函 13.2 变量 13.3 函数 13.4 表达式 13.7 小结	13.1 变量、函 13.4 表达式 13.7 小结
Microsoft Agent在Authorware中的应用 思考与练习	14.1 用户自定义函数的应用 14.2 部分随带的U32函数详解 14.3 利用tMsControls.u32制作子菜单 14.4 14.5 编写自己的用户自定义函数 14.6 小结	14.1 用户自定义函数的载入 14.2 部分随带的U32函数详解 14.3 利用tMsControls.u32制作子菜单 14.4 14.5 编写自己的用户自定义函数 14.6 小结	14.1 用户自定义函数的载入 14.2 部分随带的U32函数详解 14.3 利用tMsControls.u32制作子菜单 14.4 14.5 编写自己的用户自定义函数 14.6 小结
库(DLL) 16.1 创建OLE对象 使用OLE对象的实例 应用	15.1 Windows API的访问 15.2 不规则窗口的实现 15.5 小结 16.1 创建OLE对象 16.2 OLE对象的相关操作 16.5 小结	15.1 Windows API函数的载入 15.3 快捷方式的建立 15.4 编写自己的动态链接 16.3 OL处理函数 16.4 使 16.5 小结	15.1 Windows API函数的载入 15.3 快捷方式的建立 15.4 编写自己的动态链接 16.3 OL处理函数 16.4 使 16.5 小结
Reader ActiveX控件的使用 考与练习	17.1 使用ActiveX控件的方法 17.4 使用VB创建自己的ActiveX控件 第十八课 数据库的操作 18.3 自动配置ODBC数据源 18.6 小结	17.2 ActiveMovie控件的使用 17.5 小结 18.1 ODBC驱动程序 18.4 SQL语言的使用 18.5 ODBC.U32的 18.6 小结	17.2 ActiveMovie控件的使用 17.5 小结 18.1 ODBC驱动程序 18.4 SQL语言的使用 18.5 ODBC.U32的 18.6 小结
数据源 使用 知识对象的类型	19.1 使用ActiveX控件的方法 19.2 知识对象的添加	19.2 ActiveMovie控件的使用 19.3 知识对象图标	19.1 19.4 与知识对象

有关的变量和函数	19.5 与知识对象的通信	19.6 小结	思考与练习
第二十课 多媒体作品的分化	20.1 分化需知	20.2 分化时所需要的文件	
20.3 多媒体作品打包	20.4 更改打包文件的国标	20.5 多媒体作品安装程序的制作	
20.6 小结	思考与练习	附录A 图标与按钮速查	1. 图标速查
2. 工具栏按钮速查	附录B Authorware 6.0的系统变量	附录C Authorware 6.0的系统函数	

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>