

图书基本信息

书名：<<macromedia AUTHORWARE6经典范例教(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787900088659

10位ISBN编号：7900088652

出版时间：2002-3-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：袁海东

页数：350

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

这是一本关于Authorware 6.0经典范例教程的专著。

全书由设计基础篇、经典范例篇两部分，共15章构成。

第一部分详细介绍了如何使用Authorware 6.0进行多媒体程序设计；第二部分根据作者的长期实践并针对设计人员在开发过程中可能遇到的各种典型问题，从实用的角度出发，精心设计了69个范例，由浅入深讲述Authorware 6.0各种功能的使用方法和技巧，内容涵盖了目前最为流行的设计技术及各种高级设计技巧。

本书专门为每个范例都提供了"举一反三"一节，并且为每章都提供了"思考与练习"，使读者在掌握本书范例程序的基础上能够开拓思路，达到融会贯通的目的。

本书特点：1. 语言简练、图文并茂；2. 范例精彩，例例经典；3. 范例实用，举一反三；4. 思考练习，开拓思路。

读者对象：本书面向想自己动手制作交互式课件或多媒体的广大初、中级读者，电子出版物制作人员，多媒体开发人员，社会多媒体培训班。

对于每一位多媒体程序设计人员，本书都可以作为一本包含有大量实用解决方案的参考书，从中可以迅速地找到合适的解决方法，或者为自己的项目找到一个良好的开端。

光盘内容：1. 书中所有范例的源代码及相关素材；2. 丰富实用的素材库（包括数字化电影、图像、MIDI序列、GIF动画及音乐素材）；3. 希望出版社相关多媒体盘书欣赏。

书籍目录

第一篇 Authorware设计基础

第1章 Authorware简介 3

1.1 运行环境与安装过程 3

1.2 Authorware的工作窗口 7

1.3 设计图标基础 20

1.4 变量与函数基础 24

1.5 本章小结 38

第2章 程序的调试与打包发行 39

2.1 程序的调试技巧 39

2.2 程序的打包过程 43

2.3 程序发行所需要的文件 53

2.4 本章小结 55

第二篇 经典范例

第3章 制作精彩文字特效 59

3.1 范例1：阴影效果 59

3.2 范例2：纹理效果 63

3.3 范例3：雕刻效果 67

3.4 范例4：填充效果 69

3.5 范例5：空心效果 72

3.6 本章小结 74

3.7 思考与练习 74

第4章 文本的应用 75

4.1 范例6：文本的输入与格式化 75

4.2 范例7：导入RTF文本 81

4.3 范例8：使用函数导入文本 85

4.4 本章小结 88

4.5 思考与练习 88

第5章 图像的应用 89

5.1 范例9：图像的导入与显示 89

5.2 范例10：利用Alpha通道制作发光体 94

5.3 范例11：制作与背景融合的阴影 97

5.4 本章小结 102

5.5 思考与练习 102

第6章 实现高级排版功能 103

6.1 范例12：绘制表格 103

6.2 范例13：制作复杂公式 105

6.3 范例14：制作艺术字 108

6.4 范例15：制作竖排文字 110

6.5 范例16：绘制图表 112

6.6 本章小结 114

6.7 思考与练习 114

第7章 声音的使用 115

7.1 范例17：声音的导入与循环播放 115

7.2 范例18：音效与过渡效果的同步 118

7.3 范例19：声音与流程的同步 121

- 7.4 本章小结 124
- 7.5 思考与练习 124
- 第8章 数字化电影的使用 125
 - 8.1 范例20：数字化电影的导入与循环播放 125
 - 8.2 范例21：电影播放控制器（一） 129
 - 8.3 范例22：制作"播放与移动同步"效果 134
 - 8.4 本章小结 137
 - 8.5 思考与练习 137
- 第9章 动画制作 138
 - 9.1 范例23：常用固定路径的设计 138
 - 9.2 范例24：渐隐、渐现滚动字幕 141
 - 9.3 范例25：浏览大型图像 145
 - 9.4 范例26：字幕与电影同步播放 150
 - 9.5 范例27：变速运动 151
 - 9.6 范例28：制作文字跟随鼠标效果 154
 - 9.7 本章小结 158
 - 9.8 思考与练习 158
- 第10章 交互作用的实现 159
 - 10.1 范例29：实现多行文本输入响应 159
 - 10.2 范例30：实现密码输入 162
 - 10.3 范例31：制作拼图游戏 165
 - 10.4 范例32：移动程序窗口 168
 - 10.5 范例33：制作图像按钮 170
 - 10.6 范例34：制作右键菜单 179
 - 10.7 范例35：多栏编辑 181
 - 10.8 范例36：画外音控制 187
 - 10.9 范例37：程序返回时的声音播放 191
 - 10.10 范例38：电影播放控制器（二） 193
 - 10.11 范例39：函数计算运动路径 202
 - 10.12 范例40：打蚊子游戏 207
 - 10.13 本章小结 214
 - 10.14 思考与练习 214
- 第11章 导航控制的应用 215
 - 11.1 范例41：快速建立导航结构 215
 - 11.2 范例42：防止页面卷绕 217
 - 11.3 范例43：键盘导航 220
 - 11.4 范例44：自动定时翻页 222
 - 11.5 范例45：自动翻页 225
 - 11.6 范例46：由目录导航 227
 - 11.7 范例47：实现可移动的导航按钮板 230
 - 11.8 范例48：制作循环屏幕保护效果 232
 - 11.9 范例49：屏幕保护过程中自动播放
页面内容 239
 - 11.10 本章小结 245
 - 11.11 思考与练习 246

- 第12章 决策判断分支结构的应用 247
 - 12.1 范例50：制作图像动画 247
 - 12.2 范例51：掷骰子游戏 250
 - 12.3 范例52：福彩号码发生器 252
 - 12.4 范例53：实现图像缩放效果 255
 - 12.5 本章小结 258
 - 12.6 思考与练习 258
- 第13章 OLE与ActiveX控件的应用 259
 - 13.1 范例54：播放PowerPoint演示文稿 259
 - 13.2 范例55：制作PDF文档阅读器 262
 - 13.3 范例56：制作网页浏览器 267
 - 13.4 范例57：制作RealMedia播放器 273
 - 13.5 本章小结 279
 - 13.6 思考与练习 279
- 第14章 Xtras的应用 280
 - 14.1 范例58：使用Flash动画片头 282
 - 14.2 范例59：与Flash动画进行交互 285
 - 14.3 范例60：数字化电影播放特技 294
 - 14.4 范例61：虚拟现实电影 302
 - 14.5 范例62：DirectMediaXtra
播放控制器 306
 - 14.6 本章小结 317
 - 14.7 思考与练习 317
- 第15章 变量与函数的高级应用 318
 - 15.1 范例63：跟踪程序的执行过程 318
 - 15.2 范例64：异常处理过程 323
 - 15.3 范例65：制作倒计时时钟 329
 - 15.4 范例66：Windows API应用 331
 - 15.5 范例67：MIDI音乐的循环播放
与控制 336
 - 15.6 范例68：制作CD播放器 341
 - 15.7 范例69：动态内存分配 344
 - 15.8 本章小结 350
 - 15.9 思考与练习 350

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>