

<<Authorware7.0基础与案>>

图书基本信息

书名：<<Authorware7.0基础与案例教程>>

13位ISBN编号：9787040217742

10位ISBN编号：7040217740

出版时间：2007-7

出版时间：高等教育出版社

作者：沈大林 编

页数：328

字数：504000

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>

## <<Authorware7.0基础与案>>

### 内容概要

本书是计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才——IT蓝领实用系列教程之一，是根据教育部有关职业院校计算机应用和软件专业领域紧缺人才培养培训指导方案精神，以任务驱动为导向，突出职业资格与岗位培训相结合的特点，以实用性为原则，从零起点开始介绍Authorware 7.0的使用方法和技巧。

本书共10章：第1章主要介绍了Authorware 7.0的工作环境；第2章介绍了调试程序的方法和输出文件的方法；第3章介绍了显示图标的使用方法；第4章介绍了移动图标的使用方法；第5章介绍了语法、计算图标、系统变量和系统函数；第6章介绍了交互图标的使用方法；第7章介绍了电影图标、DVD图标和声音图标的使用方法；第8章介绍了框架图标、导航图标和知识对象的使用方法；第9章介绍了程序设计方法、决策图标和图标库的使用方法；第10章介绍了三个综合实例。

本书适用于职业教育计算机类及相关专业，也可作为中高级职业资格与就业培训用书。

## &lt;&lt;Authorware7.0基础与案&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 中文Authorware 7.0的基本操作 1.1 多媒体和Authorware功能简介 1.2 中文Authorware 7.0的工作环境 1.3 文件的基本操作 1.4 制作第一个多媒体程序 思考与练习第2章 程序调试、文件输出和素材制作 2.1 多媒体程序的调试 2.2 导入文件和输出文件 2.3 发布文件和打印文件 2.4 中文COOL 3D 3.5使用简介 思考与练习第3章 显示图标 3.1 绘制图形 3.2 文本输入和编辑 3.3 导入图像和文本文件 3.4 编辑对象和“属性：显示图标”面板 3.5 链接方式导入文件 思考与练习第4章 动画制作 4.1 移动动画和指向固定点动画 4.2 指向固定路径的终点和任意点动画 4.3 指向固定直线上的某点动画 4.4 指向固定区域内的某点动画和对象移动范围 思考与练习第5章 Authorware中编程语言基本语法和计算图标 5.1 常量、变量和计算图标 5.2 鼠标、键盘和图标的部分系统变量 5.3 函数、表达式和数组 5.4 部分常规系统函数、文件系统函数和字符系统函数 思考与练习第6章 交互程序设计 6.1 交互图标和按钮交互 6.2 文本输入交互和Checked系统变量 6.3 热对象交互和热区域交互 6.4 条件交互、下拉菜单交互和跳转函数 6.5 目标区交互、限制时间交互和重试限制交互 6.6 按键交互和事件交互 6.7 部分图标系统函数和绘图系统函数 思考与练习第7章 多媒体 7.1 插入多媒体文件 7.2 插入多媒体文件 7.3 播放MIDI、CD和DVD 7.4 声音图标和WAV文件压缩 思考与练习第8章 框架图标、导航图标和知识对象 8.1 框架图标、导航图标和设置图标关键字 8.2 演绎字的定义和使用 8.3 知识对象 思考与练习第9章 选择和循环结构、决策图标和图标库 9.1 流程控制结构和选择结构语句 9.2 循环结构语句和语句的输入 9.3 决策图标 9.4 图标库 思考与练习第10章 综合程序设计 10.1 【实例73】文件数据的动态显示 10.2 【实例74】减法练习 10.3 【实例75】限时输入密码 思考与练习参考文献

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>