第一图书网, tushu007.com

<<Authorware5入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<Authorware5入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115078414

10位ISBN编号：7115078416

出版时间：1999-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：京辉热点工作室　编

页数：306

字数：493000

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

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware5入门与提高>>

内容概要

在多媒体开发软件中，Macromedia公司推出的Authorware由于具有学易用的特点，以及基于图标(Icon-based)的流程式开发方式，因而受到广大媒体开发者的青睐。

本书介绍了最新版本Authorware 5的使用方法。

全书通过详细的讲解，以及具体实例的创作，可帮助读者快速掌握用Authorware创建多媒体的方法。特别是书中融合了许多从实际经验中总结出的操作技巧，这对于用户开发多媒体项目将大有益处。

本书主要针对Authorware的升级用户，同时也兼顾了Authorware初学者的要求。

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware5入门与提高>>

书籍目录

第一章 Authorware快速入门　1.1 运行第一个Authorware应用程序　1.2 了解Authorware的多媒体编辑环境　1.2.1 Authorware的编辑窗口　1.2.2 认识Authorware的图标　1.3 多媒体项目的创建过程　1.3.1 编写脚本　1.3.2 收集素材　1.3.3 构建程序框架　1.4 创建一个简单的多媒体项目hello.a5p　1.4.1 创建新项目文件和设置文件属性　1.4.2 使用函数设置窗口大小并向流程线添加显示图标　1.4.3 使用绘图工具箱的绘图工具创建矩形对象　1.4.4 使用绘图工具箱的文本工具创建文字对象　1.4.5 运行程序　1.4.6 为显示图标中的对象添加出场时的过渡效果(Transition)　1.4.7 将项目文件打包生成可执行文件的步骤　1.5 本章回顾第二章 Authorware 5.0新增功能　2.1 知识对象Knowledge Object　2.1.1 Knowledge Object简介　2.1.2 Knowledge Object的种类　2.1.3 如何向流程线上添加Knowledge Object　2.2 图形的Alpha通道　2.2.1 系统提供的对于显示对象的Mode模式简介　2.2.2 使用Alpha通道模式创建项目文件alpha.a5p　2.3 新增媒体的支持　2.3.1 强大的消除文字边沿锯齿功能　2.3.2 使用Voxware Encoder应用程序将WAV文件转为VOX文件　2.3.3 对FLASH和QuickTime 3.0的支持　2.3.4 将内部媒体输出的功能　2.4 文件压缩功能和图标批处理功能的增强　2.4.1 文件压缩功能的增强　2.4.2 使用图标批处理功能提高开发效率　2.5 强大的网络功能　2.6 丰富的HTML帮助文档　2.7 本章回顾第三章 基本编程工具 图标　3.1 显示、擦除图标　3.1.1 使用显示图标来展现文本和图形对象　3.1.2 使用擦除图标擦除演示窗口中的对象　3.2 运动、等待图标　3.2.1 使用运动图标生成动画效果　3.2.2 使用等待图标控制程序的运行节奏　3.3 框架和导航图标　3.3.1 框架图标的结构简介　3.3.2 框架图标的入口　3.3.3 使用导航图标创建用户自定义的框架入口部分流程　3.3.4 框架图标管理的页面　3.4 决策和交互图标　3.4.1 使用决策图标为程序流程添加自动判断的决策分支　3.4.2 使用交互图标创建丰富的人机交互　3.5 计算图标和组图标　3.5.1 使用计算图标为程序流程添加脚本　3.5.2 使用组图标管理程序框架　3.6 动画、声音、视频图标　3.6.1 使用动画图标为多媒体导入并管理动画文件　3.6.2 使用声音图标为多媒体导入并管理声音文件　3.6.3 使用视频图标来控制视频设备的播放　3.7 本章回顾第四章 制作文字循环滚动的例子　4.1 创建新的项目文件gundong.a5p　4.1.1 打开新的项目文件　4.1.2 在文件属性对话框中设置文件属性　4.1.3 使用计算图标编写脚本来设置展示窗口的大小　4.2 为项目文件添加背景图案　4.2.1 在流程线上添加背景显示图标　4.2.2 使用Import菜单命令导入外部图形文件　4.2.3 设置图形文件的显示属性　4.3 为项目文件添加用户滚动的文本对象　4.3.1 使用import菜单命令导入文本对象　4.3.2 为导入的外部文本文件设置RTF格式转换　4.4 实现文本对象的运动效果　4.4.1 使用运动图标生成文本对象的运动效果　……第五章 制作个人通讯录第六章 游戏的制作第七章 读写外部文件第八章 探讨Knowledge Object第九章 使用Quiz创建小测验第十章 变量和函数第十一章 Authorware高级特性第十二章 使用跟踪调试功能第十三章 网络应用

第一图书网, tushu007.com

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