第一图书网, tushu007.com

<<战胜Authorware 6.5快易60>>

图书基本信息

书名：<<战胜Authorware 6.5快易60讲>>

13位ISBN编号：9787302062233

10位ISBN编号：7302062234

出版时间：2003-2-1

出版时间：清华大学出版社

作者：朱仁成,孙爱芳

页数：310

字数：456000

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

Authorware 6．5是Macromedia公司刚刚推出的多媒体创作软件Authorware的升级版，增加了很多新特性，进一步完善了多媒体制作功能。
本书以Authorware 6．5为创作基础，以独特的写作方式，循序渐进地介绍了Authorware 6．5的基本操作，书中运用了大量的实例，以实例导学的方式对Authorware 6．5的使用方法与技巧进行了较为详尽的叙述。
主要包括新功能介绍、设计图标的使用、动画的制作、交互功能的实现、框架与导航结构、库与知识对象、变量、函数与表达式、程序的发布等常用技术。
　本书特色鲜明、语言通俗、实例丰富，是一本较好的Authorware入门教材，适合于读者自学、社会培训使用，也可以作为中等专业学校的教学参考书。

<<战胜Authorware 6.5快易60>>

书籍目录

第1讲 认识Authorware 6.5工作界面 第2讲 Authorware 6.5的新特性 第3讲 制作一个简单的多媒体作品 第4讲 显示图标的基本使用 第5讲 图形的绘制 第6讲 文本的创建与使用 第7讲 使用外部图像 第8讲 多个对象的编辑 第9讲 使用OLE对象 第10讲 等待图标与擦除图标 第11讲 过渡效果的设置 第12讲 Direct to Point运动效果 第13讲 Direct to Line运动效果 第14讲 Direct to Grid运动效果 第15讲 Path to End运动效果 第16讲 Path to Point运动效果 第17讲 声音的使用 第18讲 数字化电影的导入 第19讲 视频对象的导入和控制 第20讲 群组图标的使用 第21讲 交互图标的使用 第22讲 按钮交互的实现 第23讲 热区交互的实现 第24讲 热对象交互的实现 第25讲 目标区域交互的实现 第26讲 下拉菜单交互的实现 第27讲 条件交互的实现 第28讲 文本交互的实现 第29讲 按键交互的实现 第30讲 限次交互的实现 第31讲 限时交互的实现 第32讲 事件交互的实现 第33讲 使用QuickTime电影 第34讲 插入Flash动画 第35讲 GIF动画的使用 第36讲 判断图标的使用 第37讲 框架图标的使用 第38讲 导航图标的使用 第39讲 制作一个电子像册 第40讲 实现超链接 第41讲 系统变量与自定义变量 第42讲 系统函数与自定义函数 第43讲 表达式与程序语句 第44讲 制作一个简易画图板 第45讲 外部程序的调用 第46讲 多级菜单的创建 第47讲 自动改变屏幕分辨率 第48讲 制作Flash动画播放器 第49讲 简单的网页浏览器 第50讲 音乐播放器的制作 第51讲 库的建立与使用 第52讲 模块与知识对象的使用 第53讲 获取光盘盘符 第54讲 制作Windows消息框 第55讲 更改演示窗口标题 第56讲 RTF对象编辑器 第57讲 RTF对象的使用 第58讲 程序的测试与发布 第59讲 设计自己的程序图标 第60讲 制作安装程序

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