

<<深入Authorware 7.0编程 (>>

图书基本信息

书名：<<深入Authorware 7.0编程 (附1光盘) >>

13位ISBN编号：9787505395558

10位ISBN编号：7505395556

出版时间：2004-3-1

出版时间：电子工业出版社

作者：袁海东

页数：571

字数：914000

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>

## <<深入Authorware 7.0编程 (>>

### 内容概要

Authorware是非常优秀的多媒体开发工具，7.0版是Macromedia公司于2003年6月发布的最新版本。

本书通过大量精彩的范例，全面而系统地讲解了Authorware的编程技术和设计方法。主要内容包括多媒体素材导入与管理，程序代码编写，多媒体程序设计，调试与发行等。本书讲解细致深入，内容丰富，范例典型。书中包含了大量的开发经验及应用技巧，可供广大编程爱好者借鉴。

本书主要面向Authorware中高级用户。对于那些希望掌握Authorware精髓的读者而言，本书无疑是很好的选择。

<<深入Authorware 7.0编程 (>>

书籍目录

第1章 Authorware 7.0简介 1.1 Authorware 7.0新特性 1.2 运行环境 1.3 安装Authorware 7.0 1.4 安装Authorware Web Player 1.5 安装Authorware 7.0文件版本转换程序 1.6 快速浏览Authorware 7.0 1.7 网上资源 第2章 多媒体素材的导入与管理 2.1 显示对象的概念 2.2 多媒体素材的导入途径 2.3 各种素材导入 2.4 图像对象属性详解 2.5 【显示】设计图标属性详解 2.6 【声音】设计图标属性详解 2.7 【数字化电影】设计图标属性详解 2.8 【DVD】设计图标属性详解 2.9 设计图标的批量处理 2.10 多媒体素材的管理 2.11 OLE技术的使用第3章 编写程序代码 3.1 AWS编程基础 3.2 代码应用 3.3 使用列表 3.4 串处理 3.5 脚本函数 3.6 JS编程 3.7 动态构造程序代码 3.8 编程实例：制作一个时钟 3.9 编程实例：制作数字计时器 第4章 设计演播式多媒体程序 4.1 设计动画 4.2 【擦除】设计图标属性详解 4.3 【等待】设计图标属性详解 4.4 显示定位技术 4.5 运用层次 4.6 运用过渡效果 4.7 运用文本和图像 4.8 运用声音 4.9 数字化电影的运用 4.10 同步处理第5章 交互式多媒体程序的设计 5.1 交互作用的要素 5.2 交互作用分支结构 5.3 【交互作用】设计图标 5.4 11种响应类型 5.5 跟踪用户的交互过程 5.6 永久性响应 5.7 设计灵活的交互方式 5.8 程序流程控制 第6章 测验程序的设计 6.1 数据库编程 6.2 制作标准化考试程序 第7章 库文件的使用 7.1 为什么要使用库文件 7.2 库文件的创建 7.3 库文件的维护 第8章 知识对象模块与知识对象 8.2 创建知识对象 第9章 使用外部资源 9.1 Xtras 9.2 Scripting Xtras 9.3 Sprite Xtras 9.4 TTS技术应用 9.5 Agent技术应用 9.6 交互式三维动画 9.7 流媒体技术应用 9.8 使用虚拟现实技术 9.9 使用外部函数 9.10 DVD影片播放控制 9.11 使用Windows通用控制 9.12 Authorware的极限第10章 程序的调试与发行 10.1 程序的调试 10.2 打包与发行 10.3 搜索路径

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>