

<<Authorware 6.0/6.5基>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 6.0/6.5基础·技巧·实例详解>>

13位ISBN编号：9787542723055

10位ISBN编号：7542723057

出版时间：2003-2

出版时间：上海科学普及

作者：司红伟

页数：310

字数：475000

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>

<<Authorware 6.0/6.5基>>

内容概要

本书介绍了Authorware的使用方法与操作技巧，立足于实践，介绍了相关程序流程，讲述了多媒体制作的一些常识，使读者不仅了解Authorware的使用，还学到一些专业制作的方法。

本书可以使读者了解什么是多媒体以及如何掌握运用多媒体，可以独立使用各种开发工具研发自己的多媒体作品，而且能够上传至网络或出版发行。

本书的内容由简及繁，由浅入深，循序渐进，既可作为初学者的教程，也可以作为具有一定基础的编程人员的参考书，还适用于各类培训班学员的学习使用。

书籍目录

第1章 Authorware轻松入门 1.1 了解多媒体 1.2 多媒体计算机基础知识 1.3 多媒体技术的发展 1.4 认识Authorware 1.5 Authorware的运行 1.6 Authorware的安装方法第2章 Authorware的基础知识 2.1 Authorware的界面 2.2 标题栏 2.3 菜单栏 2.4 常用工具栏 2.5 图标工具栏 2.6 程序设计窗口 2.7 展示窗口第3章 多媒体制作的准备工 3.1 多媒体工作室的工作流程 3.2 脚本创作 3.3 Authorware设计思路 3.4 展示窗口设置 3.5 系统字体的设置第4章 Authorware的基本操作 4.1 显示图标 4.2 等待图标 4.3 擦除图标 4.4 编制一组静帧镜头 4.5 编辑显示图标第5章 多媒体与影视编辑 5.1 使用声音图标 5.2 电影图标 5.3 视频图标 5.4 群组图标 5.5 导入Flash动画 5.6 简单的影视编辑第6章 动画效果的制作 6.1 设置运动图标 6.2 动画效果的多种制作方式第7章 决策图标和计算图标 7.1 决策图标 7.2 计算图标 7.3 模拟彩票摇奖第8章 人机交互功能的实现 8.1 设置交互图标 8.2 按钮交互 8.3 热区交互 8.4 热对象交互 8.5 目标区域交互 8.6 菜单交互 8.7 条件交互 8.8 输入文本交互 8.9 键盘交互 8.10 限次交互 8.11 限时交互 8.12 事件交互第9章 导航与框架结构.....第10章 Authorware编程初步第11章 多媒体程序的发布第12章 Authorware综合应用实例

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>