

<<Authorware 6.0中文版课件>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 6.0中文版课件制作标准培训教程>>

13位ISBN编号：9787801831675

10位ISBN编号：7801831675

出版时间：2003-8-1

出版时间：航空工业出版社

作者：甘登岱

页数：324

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中文版课件>>

### 内容概要

本书通过一些典型实例，采用面向问题讲述方式，系统讲解了使用Authorware 6.0开发多媒体产品的技术。

其内容主要包括：Authorware 6.0的特点，各功能图标的使用方法，多媒体元素的应用，交互控制的实现和结构化程序设计等。

同时，本书还介绍了Authorware 6.0的一些高级功能，如高级程序设计，知识对象的创建和使用，媒体元素的管理，Authorware 6.0的网络功能，程序的调试、打包与发行等。

本书内容详尽、讲解透彻、实例典型，特别适合培训班作为教材，同时也可供各类多媒体爱好者及开发人员阅读。

## <<Authorware 6.0中文版课件>>

### 书籍目录

第1章 Authorware 6.0入门 1.1 Authorware应用基础 1.2 Authorware 6.0工作界面第2章 处理文本、图形与图像 2.1 应用图形 2.2 应用文本 2.3 应用图像 2.4 设置显示图标属性第3章 等待与擦除 3.1 使用等待图标 3.2 使用擦除图标第4章 使用声音与动画 4.1 使用声音图标 4.2 使用数字电影图标 4.3 使声音、动画与其他媒体同步的方法 4.4 使用数字影像第5章 在Authorware 6.0中制作动画 5.1 使用移动图标 5.2 动画类型第6章 群组与交互控制 6.1 使用群组图标 6.2 关于交互性 6.3 交互方式剪第7章 判断、链接与导航 7.1 使用判断图标 7.2 使用框架图标 7.3 使用导航图标 7.4 使用超文本第8章 结构化程序设计 8.1 使用计算图标 8.2 变量、函数、表达式和脚本语句 8.3 使用变量 8.4 使用函数 8.5 使用表达式 8.6 脚本语句第9章 高级程序设计 9.1 使用Xtras 9.2 使用ActiveX 9.3 事件响应 9.4 使用Commands命令第10章 管理媒体内容 10.1 媒体内容概述 10.2 媒体内容的管理 10.3 外部内容文件和外部媒介浏览器 10.4 媒体库的使用 10.5 模型的使用第11章 使用知识对象 11.1 知识对象简介 11.2 使用知识对象 11.3 知识对象图标 11.4 开发知识对象 11.5 知识对象使用的系统变量和系统函数第12章 Authorware 6.0的网络功能 12.1 预备知识 12.2 对片段进行Web化打包 12.3 使用Authorware Web Player 12.4 配置Web服务器第13章 程序调试、打包与发行 13.1 程序调试技巧 13.2 程序的打包 13.3 程序的发布

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>