

图书基本信息

书名：<<Authorware 5.X 技法教室1+1>>

13位ISBN编号：9787900631121

10位ISBN编号：7900631127

出版时间：2001-3

出版时间：清华大学出版社

作者：周予滨

页数：246

字数：379000

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

Macromedia Authorware 5.X是一种优秀的多媒体开发工具，现在Authorware 正以其强大的功能和简易的操作得到越来越多的多媒体开发人员的青睐。

Authorware 向用户提供了一个基于流程图和设计图标的创作环境，使多媒体的制作更加直观和明了。

本书配合《Authorware 5.X技法教室1 + 1》教学光盘，详细介绍了Authorware 5.X的特点，新增功能，使用方法以及实际的开发过程。

全书分为三部分，与教学光盘一一对应。

第一部分按照多媒体开发的流程介绍了如何为Authorware准备各种素材以及创建动画的技法，第二部分主要介绍如何创建交互以及程序流程的控制方法，第三部分主要根据教学光盘的高级班内容详细讲解了两个完整的开发实例以及游戏程序的最终发布过程。

本书是与《Authorware 5.X技法教室1+1》教学光盘配合使用的教材，在教学光盘中实际操作并参看本书的详细讲解，一定会达到良好的教学效果。

本书可供学习制作多媒体程序的初中级用户参考。

书籍目录

第一部分 初级速成班 第一章 开发多媒体产品前的准备 1.1 编写剧本 1.2 Authorware程序的结构——“飞标”实例 第二章 绘制图形素材 2.1 显示设计图标 2.2 调整窗口大小和背景——“旋转球”实例 2.3 绘制基本图形——“梵塔”素材制作 2.4 向多媒体产品添加文本 第三章 导入外部媒体文件素材 3.1 使用外部图像文件 3.2 声音——为多媒体产品增添活力 3.3 数字化电影——画龙点睛 第四章 动画文件和ActiveX控件 4.1 Flash矢量动画 4.2 GIF动画——“电风扇”实例 4.3 ActiveX控件 4.4 QuickTime文件 第五章 动画设计技法 5.1 运动设计图标 5.2 直接运动到终点动画 5.3 沿直线定位动画——“飞标”实例 5.4 沿平面定位动画——“吃定你”实例 5.5 沿路径运动到终点动画——“旋转球”实例 5.6 沿路径定位动画——“自制滚动条”实例 5.7 等待设计图标 第二部分 中级技巧班 第六章 人机交互 - 多媒体产品的灵魂 第七章 流程结构设计 第八章 使用语言控制多媒体产品 第九章 库, 模块与知识对象 第十章 调试, 打包和发布 第三部分 高级实战班 第十一章 拼图游戏 第十二章 梵塔游戏 第十三章 赌马游戏和历险游戏

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>