

<<Authorware从入门到精通-(>>

图书基本信息

书名：<<Authorware从入门到精通-(1张CD-ROM.含配套手册)>>

13位ISBN编号：9787900405692

10位ISBN编号：7900405690

出版时间：2007-9

出版时间：7-09999

作者：本社

页数：300

字数：483000

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从入门到精通-(>>

内容概要

Macromedia公司的Authorware自问世以来，一直在多媒体制作领域处于龙头地位，深受广大计算机用户和专业开发人员欢迎，被广泛应用于多媒体课件制作、娱乐、网络传播、产品推广等方面，有着强大的生命力。

本教材侧重于基础知识与实用性的结合，以“软件功能+实例”的结构方式构建内容，使读者在学会多媒体制作的同时加深对软件基础知识和操作原理的认识。

本教材八分11章，分别讲述了Authorware的上作环境，基本操作，显示图标，等待和擦除图标，移动图标，声音与动画初步，变量和函数，交互图标，决策、框架和导航图标，库、模板和知识对象，调试、打包与发布。

每章后面都配有相关习题，以巩固和提高所学内容。

本教材所附的教学光盘设计独具匠心，包含了Authorware基础知识和各种典型案例的详塔讲解，使你能目睹到设计人员制作各种多媒体作品的全过程，让你有身临其境的学习感受。

光盘中还提供了教材中的源文件及其所需的素材文件。

本教材实例丰富、重点突出、讲解透彻、习题新颖，从基本操作入手，同时包括了许多高级应用，不仅适合初学者，对中高级读者也有很大的参考价值，同时也可作为各培训学校及大中专院校相关专业的学习用书。

说明：为了使读者尽快熟悉并掌握Authorware软件，教材的讲解采用Authorware 7.0中文版。

同时，为了满足读者参加Authorware认证考试等实际需要，本教材的多媒体光盘采用Authorware 7.0英文版进行讲解，但其操作步骤同样适用于中文版。

书籍目录

第1章 Authorware入门 1.1 初识Authorware 1.2 Authorware的工作环境 1.2.1 标题栏 1.2.2 菜单栏 1.2.3 工具栏 1.2.4 图标栏 1.2.5 设计窗口 1.2.6 演示窗口 1.3 自我实践第2章 Authorware的基本操作 2.1 基本操作概述 2.1.1 文件的建立 2.1.2 打开文件 2.1.3 文件的属性设置 2.1.4 流程线的编辑 2.1.5 文件的保存 2.2 创建第一个Authorware程序 2.2.1 标题画面的制作 2.2.2 图片演示部分的制作 2.2.3 退出部分的制作 2.3 自我实践第3章 显示图标的使用 3.1 图形的处理 3.1.1 外部图片的导入 3.1.2 外部图片的属性设置 3.1.3 使用OLE对象功能导入和修改文件. 3.1.4 创建简单的图形文件 3.1.5 卡通羊实例 3.1.6 图片的叠放与调整 3.1.7 对齐图形的方法 3.1.8 透明方式的概述 3.1.9 编辑多个显示对象 3.1.10 显示图标的属性设置 3.2 文字的处理 3.2.1 使用文本工具创建文本 3.2.2 外部文本的引用 3.2.3 文本格式的设置 3.2.4 阴影文字实例 3.2.5 图文混排实例 3.2.6 RTF文件编辑器简介 3.3 自我实践第4章 使用等待和擦除图标 4.1 基本操作简介 4.1.1 为什么设置等待和擦除图标 4.1.2 等待图标的使用及设置 4.1.3 等待图标应用举例 4.1.4 在等待图标中使用变量的实例 4.1.5 擦除图标的使用及设置 4.1.6 退出程序的方法 4.2 演示型多媒体文件的制作实例 4.3 自我实践第5章 移动图标的使用 5.1 选择移动方式 5.1.1 移动对象的种类 5.1.2 设置移动图标的属性 5.2 指向固定点移动方式的设置及举例 5.2.1 属性设置 5.2.2 汽车拉力赛实例 5.3 指向固定直线上某点移动方式的设置及举例 5.3.1 属性设置 5.3.2 砍树归来实例一简单篇 5.3.3 砍树归来实例一进阶篇 5.3.4 射箭游戏实例 5.4 指向固定区域内某点移动方式的设置及举例 5.4.1 属性设置第6章 声音媒体和动画媒体第7章 变量和函数的初步第8章 交互方式及交互图标第9章 使用决策、框架和导航图标第10章 库、模板和知识对象的使用第11章 程序文件的调试、打包和发布

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>