

《新编Authorware6.5中文版教程》

图书基本信息

书名：《新编Authorware6.5中文版教程》

13位ISBN编号：9787502760601

10位ISBN编号：7502760601

出版时间：2004-3-1

出版社：海洋出版社

作者：文雨

页数：269

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

本书是专为想在较短时间内学习并掌握多媒体制作软件Authorware 6.5中文版的使用方法和技巧而编写的教材。本书的作者长期在一线从事教学和开发工作，具有丰富的教学和实践经验。本书根据社会和读者需求，从自学与教学的实用性、易用性出发，用典型的实例、边讲边练的教学方式教授如何轻松掌握中文版Authorware 6.5的基础知识和主要操作技能。

本书内容：全书由13章及相关习题和参考答案构成。其中，第1章~第8章介绍Authorware 6.5的基本功能，包括Authorware 6.5的特点，Authorware 6.5的使用界面，文本、图形、图像的处理，等待与擦除图标的使用，声音与动画的运用，在Authorware 6.5中制作动画的方法，群组与交互控制，判断、链接与导航，以及结构化程序设计等；第9章~第13章介绍了Authorware 6.5的一些高级功能，包括高级程序设计，知识对象的创建和使用，媒体元素的管理，知识对象的使用，Authorware 6.5的网络功能，程序的调试、打包与发行等。

本书特点：采用基础知识+现场训练+总结提高的模式，从零开始、由浅入深，循序渐进、重点突出，边讲边练、范例典型、图文并茂、强调应用技能。每章都附有思考与练习及答案，更有利于教学和读者理解和掌握。

读者对象：专为职业院校和广大社会电脑培训班量身定做的优秀教材，也是广大初中级读者实用的自学指导书。

书籍目录

第1章 Authorware 6.5入门 1.1 Authorware应用基础 1.2 Authorware 6.5工作界面 1.3 本章小结 1.4 思考与练习第2章 文本、图形与图像的处理 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 2.5 本章小结 2.6 思考与练习第3章 等待与擦除 3.1 使用等待图标 3.2 使用擦除图标 3.3 本章小结 3.4 思考与练习第4章 声音与动画的使用 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 4.5 本章小结 4.6 思考与练习第5章 在Authorware 6.5中制作动画 5.1 使用移动图标 5.2 动画类型 5.3 本章小结 5.4 思考与练习第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 6.4 本章小结 6.5 思考与练习第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 7.5 本章小结 7.6 思考与练习第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 8.7 本章小结 8.8 思考与练习第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 9.5 本章小结 9.6 思考与练习第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 10.6 本章小结 10.7 思考与练习第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 11.6 本章小结 11.7 思考与练习第12章 Authorware 6.5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 12.5 本章小结 12.6 思考与练习第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 13.4 本章小结 13.5 思考与练习第14章 综合实例 14.1 制作物理教学课件 14.2 制作音乐教学课件 14.3 制作地理教学课件 部分思考与练习答案

《新编Authorware6.5中文版教程》

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:www.tushu000.com