

图书基本信息

书名：<<新编Authorware 7.0入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115126474

10位ISBN编号：711512647X

出版时间：2004-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：神龙工作室

页数：314

字数：491000

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

本书是指导初学者学习Authorware 7.0多媒体制作软件的入门书籍，书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和使用步骤。

并对初学者在使用Authorware 7.0时经常碰到的问题进行了专家级的指导，以避免初学者在起步与提高的过程中走弯路。

全书共分15章，分别介绍了Authorware 7.0入门，文件设置与基本操作，绘制图形和图像，文本的创建和应用，设置显示效果及应用群组图标，动画效果的设置，多媒体素材的使用，交互控制的实现，决策判断的实现，导航结构的应用，程序设计，库和知识对象，Xtras和ActiveX，程序的调试，打包和发布，常见问题及解决办法。

本书充分考虑了初学者的实际需要，可以使对Authorware 7.0多媒体制作软件“一点都不懂”的读者，通过学习本书而轻松地掌握Authorware 7.0以进行日常的多媒体作品的创作。

同时，本书还附带两张多媒体光盘：一张是引领读者轻松入门的自学教程和自测练习题的解答，另一张是引领读者实战提高的多个精彩实例的操作步骤的多媒体演示。

本书适合Authorware 7.0多媒体制作软件初学者阅读，也可以作为Authorware 7.0多媒体制作软件短训班的培训教材。

书籍目录

第1章 Authorware 7.0入门	11.1 Authorware 7.0的系统配置和安装	21.1.1 Authorware 7.0的系统配置
	21.1.2 安装Authorware 7.0	21.2 Authorware 7.0的启动和退出
	41.2.1 启动Authorware 7.0	41.2.2 退出Authorware 7.0
51.3 Authorware 7.0的工作界面	61.3.1 标题栏	61.3.2 菜单栏
71.3.3 工具栏	71.3.4 设计图标面板	101.3.5 程序设计窗口
121.3.6 属性面板	131.4 自测练习题	14第2章 文件设置与基本操作
152.1 文件的基本操作	162.1.1 创建新文件	162.1.2 保存文件
162.1.3 打开已存文件	162.2 文件的设置	172.2.1 设置文件属性
182.2.2 设置系统字体	212.3 自测练习题	22第3章 绘制图形和图像
233.1 显示图标	243.1.1 使用显示图标	243.1.2 演示窗口的设置
243.1.3 设置显示图标的属性	253.2 基本图形的绘制	293.2.1 工具箱
303.2.2 绘制线段	313.2.3 绘制椭圆	323.2.4 绘制矩形和圆角矩形
333.2.5 绘制多边形	343.3 图形属性的设置	353.3.1 设置线型属性
363.3.2 设置填充样式	363.3.3 设置图形颜色	373.3.4 设置覆盖模式
383.4 图形对象的编辑	403.4.1 图形对象的复制和删除	403.4.2 组合多个图形对象
413.4.3 改变图形对象之间的相对位置	423.4.4 显示网格	433.4.5 排列图形对象
443.5 外部图像的使用	473.5.1 导入外部图像	473.5.2 设置导入图像的属性
513.6 自测练习题	54第4章 文本的创建和应用	554.1 创建文本对象
564.1.1 直接输入文本	564.1.2 导入外部文本	564.2 编辑文本对象
584.2.1 复制、移动、删除和修改文本对象	584.2.2 设置文本对象的风格	594.2.3 在文本对象中嵌入变量
624.3 自测练习题	64第5章 设置显示效果及应用群组图标	655.1 设置显示对象的过渡效果
665.2 等待图标的应用	675.2.1 等待图标	685.2.2 设置等待图标的属性
685.3 擦除图标的应用	715.3.1 设置擦除图标的属性	715.3.2 擦除过渡效果的应用
715.4 针对设计图标的操作	745.4.1 复制与移动设计图标	745.4.2 应用群组图标
765.5 自测练习题	78第6章 动画效果的设置	796.1 移动设计图标
806.1.1 使用移动设计图标	806.1.2 设置移动设计图标的属性	806.2 【Direct to Point】类型的动画
826.3 【Direct to Line】类型的动画	866.4 【Direct to Grid】类型的动画	896.5 【Path to End】类型的动画
926.6 【Path to Point】类型的动画	986.7 自测练习题	103第7章 多媒体素材的使用
1057.1 声音图标的应用	1067.1.1 导入声音文件	1067.1.2 设置声音图标的属性
1097.1.3 压缩声音文件	1117.2 数字化电影图标的应用	1137.2.1 导入数字化电影文件
1147.2.2 设置数字化电影图标的属性	1157.3 DVD图标的应用	1197.3.1 DVD图标的功能
1197.3.2 设置DVD图标的属性	1207.4 播放Gif动画	1227.5 播放Flash动画
1247.6 自测练习题	126第8章 交互控制的实现	1278.1 交互响应
1288.1.1 交互的概念	1288.1.2 创建交互结构	1298.1.3 设置交互图标的属性
1328.2 创建按钮响应	1358.2.1 设置按钮响应的属性	1358.2.2 按钮响应实例——点歌祝福
1428.3 创建热区响应	1458.3.1 设置热区响应的属性	1458.3.2 热区响应实例——名车欣赏
1478.4 创建热对象响应	1518.4.1 设置热对象响应的属性	1518.4.2 热对象响应实例——猴子简介
1538.5 创建目标区域响应	1558.5.1 设置目标区域响应的属性	1558.5.2 目标区域响应实例——辨认车标
1578.6 创建下拉菜单响应	1628.6.1 设置下拉菜单响应的属性	1628.6.2 下拉菜单响应实例——家居设计欣赏
1648.7 创建条件响应	1668.7.1 设置条件响应的属性	1668.7.2 条件响应实例——辨认车标之二
1688.8 创建文本输入响应	1708.8.1 设置文本输入响应的属性	1718.8.2 文本输入响应实例——会员登录
1748.9 创建按键响应	1788.9.1 设置按键响应的属性	1788.9.2 按键响应实例——遥控足球
1798.10 时间限制响应	1838.10.1 设置时间限制响应的属性	1838.10.2 时间限制响应实例——会员登录之二
1848.11 重试限制响应	1878.11.1 设置重试限制响应的属性	1878.11.2 重试限制响应实例——会员登录之三
1878.12 自测练习题	189第9章 决策判断的实现	1919.1 创建决策判断分支结构
1929.1.1 设置决策判断设计图标的属性	1929.1.2 设置决策判断分支的属性	1949.2 创建图片交替显示的效果
1949.3 创建随机分支结构实例——掷骰子游戏	1979.4 自测练习题	199第10章 导航结构的应用
20110.1 框架图标	20210.1.1 设置框架图标的属性	20210.1.2 认识框架图标的内部结构
20310.2 创建导航结构	20510.2.1 设置导航设计图标的属性	20510.2.2 导航结构的应用实例——世界名车展
20910.2.3 自动循环播放的实现	21510.3 用框架管理超文本	21610.3.1 创建超文本的风格
21610.3.2 实现超文本的链接	21810.4 自测练习题	220第11章

程序设计 22111.1 变量 22211.1.1 变量的类型 22211.1.2 系统变量和自定义变量 22211.1.3 使用变量 23211.2 函数 23611.2.1 使用系统函数 23611.2.2 使用自定义函数 24111.3 运算符、表达式和语句 24311.3.1 运算符 24311.3.2 表达式 24411.3.3 语句 24511.4 自测练习题 248
 第12章 库和知识对象 24912.1 库 25012.1.1 创建库文件 25012.1.2 针对库设计图标的操作 25112.2 知识对象 25412.2.1 了解知识对象 25412.2.2 【Browse Folder Dialog】知识对象的应用 25712.2.3 【Message Box】知识对象的应用 26112.2.4 【Send Email】知识对象的应用 26412.3 自测练习题 266
 第13章 Xtras和ActiveX 26713.1 Xtras 26813.1.1 Xtras的分类 26813.1.2 Xtras的应用实例——创建Windows风格的标题栏 26913.2 ActiveX 27413.2.1 使用ActiveX 27413.2.2 ActiveX的应用实例——创建Web浏览器 27513.3 自测练习题 282
 第14章 程序的调试、打包和发布 28314.1 程序的调试 28414.1.1 使用标志旗调试程序 28414.1.2 使用控制面板调试程序 28514.1.3 使用Trace()函数调试程序 28814.1.4 调试程序的常用技巧 28914.2 程序的打包 29114.2.1 程序文件的打包 29114.2.2 库文件的打包 29414.3 一键发布 29514.3.1 发布前的设置 29514.3.2 一键发布 30314.4 自测练习题 305
 第15章 常见问题及解决办法 3071. 为什么演示窗口不居于屏幕中央呢？
 3082. 怎样调用Word中的艺术字？
 3083. 怎样在Authorware 7.0中播放Midi音乐？
 3104. 在Authorware 7.0中如何实现在网络上的跳转？
 3115. 怎样在Authorware 7.0中实现屏幕打印？
 3116. 怎样用函数来控制电影播放的暂停与继续？
 3117. 如何将“按下鼠标右键”设置为交互响应的条件？
 3128. 如何将“释放鼠标左键”设置为响应条件？
 3129. 如何将创建的按钮显示到其背景图的上方？
 31210. 如何设置音乐与图像过渡效果的同步？
 31211. 如何才能使文本的宽度在不同的计算机上保持不变呢？
 31312. 如何记录鼠标左键单击处的位置？
 31313. 如何设置Gif动画的背景透明呢？
 313

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>