

<<Authorware3.5开发使用手册>>

图书基本信息

书名：<<Authorware3.5开发使用手册>>

13位ISBN编号：9787111060321

10位ISBN编号：7111060326

出版时间：1998-01

出版时间：机械工业出版社

作者：齐林斯(美)

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>

<<Authorware3.5开发使用手>>

内容概要

多媒体创作工具是开发多媒体电子出版物、多媒体影视节目、多媒体电子邮件、视频会议文件以及各种多媒体应用系统的基本工具。

Authorware3.5是美国软件供应商Macromedia的最新产品，多年来从1.0版、2.0版、3.0版直到目前最新的3.5版，一直是众多多媒体开发工具的佼佼者。

本书共分八部分31

章，详细介绍该多媒体创作工具的工作过程和使用方法，最后还给出一个使用该工具创作作品的样本。

本书可供从事多媒体计算机、多媒体通信及多媒体电子出版物的研究、开发及应用的工程技术人员以及大专院校有关的师生学习、参考。

本书是为所有想创作真正交互式多媒体作品的人提供服务的。

<<Authorware3.5开发使用手>>

书籍目录

- 目录
- 译者序
- 序
- 前言
- 第一部分 起步
- 第1章 漫游Authorware
 - 1.1 Authorware简介
 - 1.1.1为建造交互式学习软件而设计
 - 1.1.2为非程序员的使用而设计
 - 1.1.3可与其它多媒体产品套件配合使用
 - 1.1.4支持多平台
 - 1.1.5环球信息网创作
 - 1.2 理解Authorware流程图的隐喻
 - 1.2.1建造流程线
 - 1.2.2熟悉图标板
 - 1.2.3编辑流程线
 - 1.3 设定展示窗
 - 1.3.1建立传统的展示窗
 - 1.3.2建立Authorware展示窗
 - 1.3.3编辑展示窗
 - 1.3.4在运行作品时编辑展示窗
 - 1.4 使用Authorware工具条
 - 1.4.1访问工具条
 - 1.4.2工具条的使用方法
 - 1.5 建造原型与开发过程
- 第2章 配置Authorware作品
 - 2.1 打开和命名
 - 2.1.1启动AuthorwareforMacintosh或AuthorwareforWindows
 - 2.1.2打开一个已有的作品
 - 2.1.3保存和备份
 - 2.1.4关闭作品
 - 2.2 指定Authorware文件设置
 - 2.2.1熟悉文件设置对话框
 - 2.2.2使用字符映射对话框
 - 2.2.3选定展示窗大小
- 第二部分 掌握基础知识
- 第3章 显示文本
 - 3.1 在屏幕上放置文本
 - 3.1.1列宽度
 - 3.1.2字号
 - 3.1.3衬线字体与非衬线字体
 - 3.1.4文本颜色
 - 3.1.5抗锯齿(图形保真)处理

<<Authorware3.5开发使用手>>

3.2 使用显示图标和展示窗进行工作

3.2.1 使用文本工具

3.2.2 文本块的选取 定位和大小调整

3.2.3 改变文本属性

3.2.4 设定文本默认状态

3.2.5 设定Tab制表键和页边距

3.3 使用风格

3.3.1 风格设定

3.3.2 定义风格

3.3.3 修改和删除风格

3.3.4 应用风格

3.4 建造超级链路

3.4.1 定义超级链路文本风格

3.4.2 在风格中加入导航

3.4.3 建造与风格无关的航标

3.5 介绍查找/替换特性

3.6 使用查找/替换特性

第4章 处理图形和对象

4.1 绘制对象

4.1.1 使用画线工具

4.1.2 画矩形、圆角矩形和圆

4.1.3 使用多边形工具

4.1.4 选取、取消选取和删除

展示窗中的对象

4.1.5 移动对象

4.2 引入图形

4.2.1 使用引入功能

4.2.2 复制与粘贴

4.2.3 在图标间移动对象

4.2.4 图形尽可能小

4.3 使用属性

4.3.1 设置线宽

4.3.2 理解模式

4.3.3 处理填充

4.3.4 使用调色板

4.3.5 设定默认值

4.4 在展示窗中工作

4.4.1 使用后置和前置

4.4.2 定位栅格

4.4.3 排列对象

第5章 处理显示效果和过渡效果

5.1 设定显示效果

5.1.1 理解显示效果和过渡效果

5.1.2 选取显示内容更新的变量选项

5.1.3 防止自动擦除

5.1.4 擦除先前的内容

5.1.5 不允许文本查找

<<Authorware3.5开发使用手>>

- 5.1.6使用层次选项
- 5.1.7计算初始位置
- 5.1.8可移动选项
- 5.2创建对象定位区
- 5.2.1设定水平标尺
- 5.2.2设定垂直标尺
- 5.3创建对象移动定位路径
- 5.3.1编辑路径
- 5.3.2指定移动路径标尺
- 5.4计算显示位置
- 5.5理解层次
- 5.5.1了解不同类型的层次
- 5.5.2随机变换层次
- 5.5.3忠告
- 5.6设定过渡效果
- 5.6.1安装Xtras
- 5.6.2处理Xtras型过渡
- 5.6.3过渡在其它地方的应用
- 第6章 暂停展示
- 6.1建立暂停
- 6.1.1使用等待图标
- 6.1.2其它的暂停方法
- 6.2共用等待图标
- 6.2.1线性展示
- 6.2.2调试
- 6.3更改等待按钮
- 6.4命名等待图标
- 第7章 让对象动起来
- 7.1全方位移动对象
- 7.1.1何时使用路径动画
- 7.1.2Authorware内部的运动类型
- 7.1.3设定运动
- 7.1.4理解运动对话框
- 7.1.5改变运动类型
- 7.1.6理解速度设置
- 7.1.7设置并发性选项
- 7.1.8在层中的动画
- 7.2用至固定点的运动类型来移动对象
- 7.3用至终点的运动类型来移动对象
- 7.3.1创建至终点的运动
- 7.3.2编辑路径上的点
- 7.4用至线上计算点来移动对象
- 7.4.1创建至线上计算点的运动
- 7.4.2使用越界选项
- 7.4.3编辑运动路径
- 7.5用至计算点的运动类型来移动对象
- 7.5.1创建至计算点的运动

<<Authorware3.5开发使用手>>

7.5.2编辑至计算点的运动路径上的点

7.5.3使用循环选项

7.6用栅格上至计算点的运动
来移动对象

7.6.1创建栅格上至计算点的运动

7.6.2使用越界选项

7.6.3编辑运动栅格

第8章 在流程线上组织

Auth0rware逻辑

8.1组图标

8.1.1介绍群组图标

8.1.2建组及取消组

8.2图标命名与归类

8.2.1第一次命名图标

8.2.2改变图标名

8.2.3当名称很有用的时候

8.2.4在图标名中加注释

8.2.5利用图标标题

8.3图标着色

第三部分 建立交互

第9章 交互的基础知识

9.1交互简介

9.1.1交互图标简介

9.1.2定义交互循环

9.1.3建立交互循环

9.2与Authorware交互

9.2.1认识交互类型

9.2.2响应类型对话框简介

9.2.3改变响应类型

9.2.4访问响应类型对话框的快捷方式

9.2.5理解响应选项

9.2.6显示响应选项对话框的快捷方式

9.2.7理解分支类型

9.28改变响应分支的快捷方式

9.3自动擦除交互响应

9.4使用自动判断

9.4.1改变判断类型

9.4.2改变自动判断的快捷方式

9.4.3使用永久性交互

9.4.4理解交互选项

9.4.5编辑交互显示

9.4.6改变来自工具箱上的响应与
分支选项

第10章 创建按钮

10.1建造按钮

10.2建造按钮响应

10.3设置按钮响应选项

<<Authorware3.5开发使用手>>

- 10.3.1 定义按钮名称
- 10.3.2 建立可选功能键
- 10.3.3 使用“条件为真时按钮有效”文本框
- 10.3.4 确定如果按钮无效时怎么办
- 10.3.5 将一个按钮作为默认按钮
- 10.3.6 选择按钮类型
- 10.3.7 决定按钮位置与大小
- 10.3.8 使用按钮编辑器
- 10.3.9 给按钮加说明
- 10.3.10 当按钮被自动选中时将发生什么
- 10.3.11 创建你自己的按钮图形
- 10.3.12 标注按钮
- 10.3.13 给按钮加声音
- 第11章 使用热区和热对象
 - 11.1 使用热区
 - 11.2 设定热区响应选项
 - 11.2.1 给响应加标题
 - 11.2.2 指定一个任选键
 - 11.2.3 使用“条件是真时按钮有效”文本框
 - 11.2.4 使用定制光标
 - 11.2.5 使热区产生自动高亮
 - 11.2.6 使用匹配标记选项
 - 11.2.7 定义热区位置与大小
 - 11.2.8 确定用户匹配响应的方式
 - 11.3 向光标库中添加光标
 - 11.4 热对象的益处
- 第12章 建立下拉式菜单
 - 12.1 创建下拉式菜单
 - 12.2 设定下拉式菜单选项
 - 12.2.1 设定菜单项名称
 - 12.2.2 定义一个功能键
 - 12.2.3 使用“条件为真时按钮有效”文本框
- 第13章 建立文本登录框
 - 13.1 创建文本登录框
 - 13.2 设置文本登录框选项
 - 13.2.1 判断用户的输入
 - 13.2.2 使用至少几个字匹配方式
 - 13.2.3 理解增量匹配选项
 - 13.2.4 忽略文本特性或文本组成部分
 - 13.3 使用通配符
 - 13.4 寻找多重响应
 - 13.5 打开文本登录选项对话框
 - 13.5.1 设定字符界限

<<Authorware3.5开发使用手>>

- 13.5.2使用自动登录
- 13.5.3定义活动键
- 13.5.4学会忽略空登录
- 13.5.5定位文本登录响应
- 13.5.6确定“是否显示登录标记”
- 13.5.7退出时擦除登录
- 13.5.8改变登录框属性
- 第14章 使用目标区域
- 14.1建立目标区域
- 14.2设定目标区域响应选项
- 14.2.1设置标题文本框
- 14.2.2建立对象响应方式
- 14.2.3允许目标区域与任何对象匹配
- 14.2.4使用“条件为真时按钮有效”文本框
- 14.2.5设定目标区位置和大小
- 第四部分 超级链路和分支
- 第15章 建立交互文件
- 15.1理解框架
- 15.2建立框架循环
- 15.3测试框架图标
- 15.3.1进口窗格
- 15.3.2出口窗格
- 15.4建立框架过渡效果
- 15.5自动创建页面
- 15.6改变默认框架
- 第16章 应用高级交互与查找
- 16.1通过框架导航
- 16.1.1在页面间移动
- 16.1.2导航图标介绍
- 16.2使用最近目标类型
- 16.2.1创建一个最近目标链接
- 16.2.2定制最近页面窗口
- 16.3使用临近目标类型
- 16.4使用任一页目标类型
- 16.5使用计算页目标链接
- 16.5.1建立一个计算目标的链接
- 16.5.2建立书签
- 16.6使用搜寻页目标类型
- 16.6.1建立一个搜寻页目标链接
- 16.6.2定置查找窗口
- 16.7执行关键字
- 16.7.1使用关键字
- 16.7.2设定关键字
- 16.8超级链路的其它问题
- 第17章 建立分支
- 17.1定义判断循环

<<Authorware3.5开发使用手>>

- 17.1.1判断图标介绍
- 17.1.2识别判断循环
- 17.1.3建立判断循环
- 17.2识别分支类型
 - 17.2.1定义顺序分支
 - 17.2.2使用随机选择路径选项
 - 17.2.3创建随机选择未用路径类型的判断
 - 17.2.4定义计算路径类型的判断
 - 17.2.5进入时重置路径
- 17.3使用重复选项
 - 17.3.1重复次数
 - 17.3.2重复直到所有路径均被使用过
 - 17.3.3重复直到点击/按键动作
 - 17.3.4重复直到发生一个条件为真
 - 17.3.5不重复
- 17.4创建基于时间的决策循环
- 17.5处理一个决策循环中的分支
 - 17.5.1显示判断选项
 - 17.5.2定义自动擦除类型
 - 17.5.3改变自动擦除类型
 - 17.5.4利用自动暂停
- 第五部分 创建具有丰富多媒体功能的作品
- 第18章 擦除多媒体成分
 - 18.1擦除对象
 - 18.2引入擦除图标
 - 18.3擦除按钮和菜单
 - 18.4探究擦除图标的替代方式
 - 18.4.1自动擦除交互图标的内容
 - 18.4.2自动擦除一个文本登录
 - 18.4.3自动擦除一个交互图标响应的内容
 - 18.4.4自动擦除一条判断路径的内容
 - 18.4.5反向跳转
 - 18.4.6擦除框架页面
 - 18.4.7通过导航/GoTo做擦除
 - 18.5用擦除图标清除声音
- 第19章 使用函数和变量
 - 19.1使用变量和函数
 - 19.1.1变量
 - 19.1.2函数
 - 19.1.3表达式
 - 19.2介绍计算图标
 - 19.2.1关闭计算图标窗口
 - 19.2.2改变窗口大小和位置

<<Authorware3.5开发使用手>>

- 19.2.3调节显示字体和大小
- 19.3给图标加装饰
- 19.4在计算图标中使用说明
- 19.5探讨变量
 - 19.5.1Authorware如何组织变量
 - 19.5.2创建用户变量
 - 19.5.3为变量赋值
- 19.6我最赏识的十个变量
 - 19.6.1ChoiceNumber
 - 19.6.2ClickX和ClickY
 - 19.6.3Date
 - 19.6.4EntryText
 - 19.6.5FileLocation
 - 19.6.6HotTextClicked
 - 19.6.7IconID
 - 19.6.8LastLineClicked
 - 19.6.9ObjectMatched
 - 19.6.10TimeOutLimit
- 19.7探讨函数
- 19.8我最赏识的十个函数
 - 19.8.1ArrayGet/ArraySet
 - 19.8.2DisplayIcon
 - 19.8.3EraseIcon
 - 19.8.4Find
 - 19.8.5GetLine
 - 19.8.6If - Then
 - 19.8.7InsertLine
 - 19.8.8Quit
 - 19.8.9RepeatWhile
 - 19.8.10WriteExtFile
- 第20章 数字电影的操作
 - 20.1数字电影初步
 - 20.1.1介绍数字电影图标
 - 20.1.2理解数字电影的特性
 - 20.2在你的作品中加入数字电影
 - 20.3设置电影选项
 - 20.3.1控制回放
 - 20.3.2处理帧画面
 - 20.3.3处理电影计时
 - 20.3.4控制模式或外观
 - 20.3.5设置交互选项
 - 20.3.6处理播放电影选项
 - 20.4借助数字电影图标来使用不同电影类型
 - 20.4.1MacromediaDirector电影
 - 20.4.2QuickTime和Video forWindows

<<Authorware3.5开发使用手>>

- 20.4.3运动图象专家组 (MPEG)
- 20.4.4PICS电影
- 20.4.5FLC , FLI与CEL文件
- 20.4.6引用外部数字电影文件
- 第21章 生成XCMDs和DLLs
- 21.1理解外部代码
- 21.2如何运行外部代码
- 21.2.1函数
- 21.2.2命令
- 21.3使用DLLs和XCMDs
- 21.3.1链接DLLs和XCMDs
- 21.3.2装载不遵循Authorware约定的DLLs
- 21.3.3卸载DLLs和XCMDs
- 21.4申请外部代码
- 21.4.1创建术语集
- 21.4.2允许学生作记录
- 21.4.3构造一个Log - On例程
- 第22章 处理数据
- 22.1数据和展示窗
- 22.1.1用显示选项定位显示
- 22.1.2在展示窗中嵌入数据
- 22.2用数据来控制移动图标
- 22.2.1用移动图标定位一个对象
- 22.2.2用数据控制速率
- 22.2.3用数据控制常动图标
- 22.3计算基于数据的导航
- 22.4数据驱动分支
- 22.4.1建立计算路径决策分支
- 22.4.2重复决策循环直至条件为真
- 22.5用数据控制交互
- 22.5.1开启与关闭响应
- 22.5.2使用条件响应类型
- 22.5.3定位按钮和作用域
- 22.6 处理数据和数字电影图标
- 第23章 输入音频
- 23.1利用音频
- 23.2声音选项对话框
- 23.2.1同步性选项
- 23.2.2速度 (正常值的百分比)
- 23.2.3条件为真时播放
- 23.2.4播放、停止和录制按钮
- 23.2.5播放声音的设置
- 23.2.6加载
- 23.2.7信息
- 23.2.8压缩
- 23.3使用声音图标

<<Authorware3.5开发使用手>>

- 23.4处理声音的一些技巧
- 23.5用复制和粘贴来获得更好的音质
- 23.6用裁剪来减小文件
- 23.7共享QuickTimeFlat (平面) 文件
- 第24章 配置模拟视频
- 24.1使用光盘视频
- 24.2视频图标简介
- 24.3为视频处理做准备
- 24.3.1指定一个视频设备
- 24.3.2选择播放器
- 24.3.3指定接口
- 24.4勿忘色度键
- 24.5用视频选项对话框工作
- 24.5.1Replay
- 24.5.2Start
- 24.5.3End
- 24.5.4Set
- 24.5.5GoTo
- 24.5.6Controller
- 24.5.7Timing
- 24.5.8Playback
- 24.5.9Freeze
- 24.5.10Until
- 24.5.11StopatEndFrameOr
- 24.5.12UserControl
- 24.5.13FrameNumbers
- 24.5.14AudioChannell
- 和AudioChannel2
- 24.5.15VideoOn
- 24.5.16视频图标的用途及使用方法
- 第六部分 提高开发效率
- 第25章 沿流程线控制流程
- 25.1设计中使用开始和停止标志旗
- 25.1.1标志旗简介
- 25.1.2设置、放回及移动标志旗
- 25.1.3用标志旗进行调试
- 25.2使用跟踪窗口
- 25.2.1跟踪窗口简介
- 25.2.2理解跟踪窗口的信息
- 25.3使用跟踪窗口来跟踪管理变量
- 第26章 建造模组
- 26.1生成模组
- 26.1.1定义模组作用域
- 26.1.2确定应用目的
- 26.2创建模组
- 26.3使用模组
- 26.3.1加载一个模组

<<Authorware3.5开发使用手>>

- 26.3.2 粘贴一个模组
- 26.4 卸载模组
- 26.5 改变默认框架模组
- 26.6 理解何时使用模组
 - 26.6.1 登录和启动模组序列
 - 26.6.2 导航方案
 - 26.6.3 复杂交互和分支
 - 26.6.4 考题和交互
 - 26.6.5 开发组内的协同工作
- 第27章 使用库
 - 27.1 如何使用库
 - 27.1.1 什么是库
 - 27.1.2 如何创建链路
 - 27.1.3 如何在流程线上使用
链接图标
 - 27.2 创建新库
 - 27.3 打开库
 - 27.4 使用多库
 - 27.4.1 库中的独立对象
 - 27.4.2 储存多部作品使用的对象
 - 27.4.3 储存多作者和多用户的对象
 - 27.4.4 创建作品的多个版本
 - 27.5 在库中放置图标
 - 27.5.1 从流程线上复制图标
 - 27.5.2 把图标从一个库复制
到另一个库中
 - 27.5.3 剪切、复制及粘贴库图标
 - 27.5.4 用工具板创建库图标
 - 27.6 编辑库图标
 - 27.6.1 沿流程线编辑
 - 27.6.2 在库中编辑
 - 27.7 控制库窗口
 - 27.7.1 使用读/写状态按钮
 - 27.7.2 使用分类按钮
 - 27.7.3 使用压缩/扩展按钮
 - 27.7.4 使用升/降按钮
 - 27.8 删除库图标
 - 27.9 使用库链路
 - 27.9.1 在流程线上跟踪链路
 - 27.9.2 从库窗口跟踪链路
- 第七部分 关于设计和开发
方法的探讨
- 第28章 交互地思考
 - 28.1 定义交互性
 - 28.1.1 与系统对话
 - 28.1.2 系统回话
 - 28.2 增加低级交互

<<Authorware3.5开发使用手>>

28.2.1标识低级交互的界面特性

28.2.2认识低级交互中的参与者

28.2.3何时适用低级交互

28.3创建中级交互

28.3.1中级交互的界面特性

28.3.2认识中级交互中的参与者

28.3.3何时适用中级交互

28.4增加高级交互

28.4.1标识高级交互的界面特性

28.4.2认识高级交互中的参与者

28.4.3何时适用高级交互

第29章 对开发过程的新观察

29.1尊重传统

29.1.1从分析开始

29.1.2设计的艺术

29.1.3开发的魔力

29.1.4完成最后程序

29.1.5评估作品的效果

29.2认识传统开发方法学的三个绊脚石

29.2.1认识沟通的难度

29.2.2思路滚滚有时机

29.2.3改变最终用户的作用

29.3继承传统

29.3.1多媒体开发新途径的目标

29.3.2多媒体开发的新阶段

29.3.3经历用新方法开发

项目的全过程

第八部分 交付最后程序

第30章 多平台开发需要

考虑的问题

30.1多平台开发的准备工作

30.2处理字型

30.2.1避免奇形怪状的字型

30.2.2注意字型风格

30.2.3尝试字型映象

30.2.4使用TrueType字型

30.2.5用图形代替字型

30.2.6测试, 测试 再测试

30.3理解颜色和调色板

30.3.1使用跨平台调色板

30.3.2使用Macintosh调色板

30.3.3创建你自己的调色板

30.4了解性能问题

30.4.1规定目标平台

30.4.2访问目标系

30.4.3及早发现性能问题

30.5应用声音和数字视频

<<Authorware3.5开发使用手>>

30.5.1丢失声音

30.5.2同步问题

30.5.3选取一个视频格式

30.6适应不同的系统界面标准

30.7理解外部函数

第31章 准备最后交付

31.1不同发行媒介的探讨

31.2作品的打包方式

31.2.1打包一件Macintosh平台作品

31.2.2打包一件Windows平台作品

31.2.3打包一个库

31.3使用ShockwaveforAuthorware

31.3.1什么是Shockwave

31.3.2起步

31.3.3使用Shockwave的准备工作

31.3.4使用Shockwave

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>