

<<Authorware 4.0设计宝典>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 4.0设计宝典>>

13位ISBN编号：9787111067214

10位ISBN编号：7111067215

出版时间：1999-04

出版时间：机械工业出版社

作者：清源计算机工作室

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>

书籍目录

目录

前言

编者的话

第1章 Authorware 4.0概述

1.1什么是Authorware

1.2Authorware4.0的新特征

1.3建造原型与开发过程

1.4实例精选

第2章 多媒体制作的三把钥匙

2.1显示图标

2.1.1在展示窗口中插入文本文件

2.1.2文本的选取定位和大小调整

2.1.3图解工具栏的作图

2.1.4利用图解工具栏修改属性

2.1.5在显示图标中调用外部图片

2.2了解属性对话框

2.2.1图片属性对话框中选项的含义

2.2.2在AuthorwareforWindows中设置用户自定义调色板

2.2.3在AuthorwareforMacintosh中使用自定义调色板

2.2.4在展示窗口中设置栅格线

2.2.5设置显示图标的属性

2.3一块神奇的橡皮

2.3.1擦除图标综述

2.3.2自己设置擦除图标对话框

2.3.3在流程线上设置擦除图标

2.3.4使用过渡模式擦除对象

2.3.5设置多媒体元件的自动擦除功能

2.4你想要我等多久

2.4.1等待图标的三种使用方式

2.4.2共用等待图标

2.5实例精选

第3章 动画的魅力

3.1飞驰的世界

3.1.1走进Authorware动画世界

3.1.2开动的汽车

3.1.3动画背后的学习

3.2【Motion】篮子里的水果

3.2.1你有什么水果

3.2.2朝着一个目标前进

3.2.3终点触线的感觉

3.2.4寻找家的汽车

3.2.5路要靠自己走

3.2.6你要走到哪里去

3.3飞碟抓汽车

第4章 数字电影与声音

## <<Authorware 4.0设计宝典>>

### 4.1 数字电影

#### 4.1.1 理解数字电影的特性

#### 4.1.2 Authorware可用的数字电影文件格式

### 4.2 数字电影图标属性对话框

#### 4.2.1 【Movie】文件夹的选项设置

#### 4.2.2 【Timing】文件夹的选项设置

#### 4.2.3 【Layout】文件夹的选项设置

#### 4.2.4 外部存储和内部存储的区别

### 4.3 引入音频

### 4.4 控制声音的系统变量与函数

### 4.5 实例精选

## 第5章 领略视频的风采

### 5.1 视频图标综述

### 5.2 视频图标的设置

### 5.3 视频图标中的控制变量与函数

### 5.4 如何为视频模拟设置色度键【ChromaKey】

### 5.5 使用视频图标应注意的几个问题

#### 5.5.1 检测视频播放器与计算机的连接

#### 5.5.2 使视频播放同步化

#### 5.5.3 如何获得视频播放进程

### 5.6 实例精选

## 第6章 与电脑对话

### 6.1 流程的组织

### 6.2 发挥交互优势

#### 6.2.1 设置交互

#### 6.2.2 用哪种语言同电脑对话

### 6.3 层次的妙用

#### 6.3.1 群组图标的使用

#### 6.3.2 群组图标属性对话框

## 第7章 框架与导航

### 7.1 通过框架导航

#### 7.1.1 在页面间移动

#### 7.1.2 导航图标介绍及属性设置

#### 7.1.3 导航图标的使用方式

### 7.2 认识框架图标

#### 7.2.1 理解框架

#### 7.2.2 框架图标的入口和出口

#### 7.2.3 框架图标属性设置

### 7.3 建立框架的过渡效果

### 7.4 自动创建页面

### 7.5 改变默认框架

## 第8章 走进AuthOrware编程

### 8.1 计算图标综述

#### 8.1.1 在流程线上设置计算图标

#### 8.1.2 【Calculation】图标属性的设置

#### 8.1.3 如何将计算图标附着于其他图标中

#### 8.1.4 【Calculation】图标中表达式的使用

## <<Authorware 4.0设计宝典>>

### 8.2判断图标

#### 8.2.1判断图标综述

#### 8.2.2【Decision】图标属性的设置

#### 8.2.3识别与建立判断循环

#### 8.2.4在判断图标的使用过程中应注意的几个问题

### 第9章 化繁为简的变量与函数

#### 9.1多媒体程序的变量与函数

#### 9.2具有Authorware4.0特色的变量

##### 9.2.1Authorware4.0变量的特点

##### 9.2.2变量与变量窗口

##### 9.2.3系统变量

##### 9.2.4用户自定义变量

#### 9.3Authorware中的函数

##### 9.3.1具有Authorware4.0特色的函数

##### 9.3.2函数与函数窗口

##### 9.3.3系统函数

##### 9.3.4用户自定义函数

### 第10章 库与模板

#### 10.1丰富的库

##### 10.1.1具有Authorware4.0特色的库

##### 10.1.2如何创建一个库

##### 10.1.3库的使用技巧

##### 10.1.4库的链接探密

#### 10.2神奇的模板

##### 10.2.1什么是模板

##### 10.2.2模板的创建

##### 10.2.3模板的使用

### 第11章 文件的设置与打包

#### 11.1文件属性的设置

##### 11.1.1【Playback】文件夹选项设置

##### 11.1.2【Interaction】文件夹选项的设置

#### 11.2文件的其他设置

##### 11.2.1系统字体的设置

##### 11.2.2调色板的设置

##### 11.2.3导航属性的设置

#### 11.3文件打包

##### 11.3.1将Authorware文件打包

##### 11.3.2将库文件单独打包

##### 11.3.3打包文件所包括的Xtras文件

### 第12章 Xtras

#### 12.1安装Xtras

#### 12.2处理Xtras型过渡

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>